

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

Softwarepraktikum  
Fakultät für Informatik

# Game Design Dokument

---

## OMG: Olympus Mega Grind

---

### Gruppe 5

Dennis Müller  
Enric Mir  
Lukas Götz  
Nils Engelhardt  
Raimonds Vanags  
Tim Krautschneider

### Tutor

Victor Mocanu

23.06.2018

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Screenplay</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Spielkonzept</b>	<b>2</b>
2.1	Zusammenfassung des Spiels . . . . .	2
2.2	Alleinstellungsmerkmale . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Benutzeroberfläche</b>	<b>3</b>
3.1	Spieler-Interface . . . . .	3
3.2	Haupt-Menü . . . . .	4
3.3	Pausen-Menü . . . . .	5
3.4	End-Game-Screens . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Technische Merkmale</b>	<b>7</b>
4.1	Verwendete Technologien . . . . .	7
4.2	Hardware-Mindestvoraussetzungen . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Spiellogik</b>	<b>8</b>
5.1	Benutzeroberfläche . . . . .	8
5.1.1	Kamera . . . . .	9
5.2	Optionen und Aktionen . . . . .	9
5.3	Spielobjekte . . . . .	17
5.3.1	Götter . . . . .	17
5.3.2	Dorfbewohner . . . . .	18
5.3.3	Soldaten . . . . .	20
5.3.4	Gebäude und andere Objekte . . . . .	21
5.3.5	Hindernisse . . . . .	23
5.3.6	Kosten und Attribute der Einheiten und Gebäude . . . . .	24
5.3.7	Karte . . . . .	25
5.3.8	Der Berg Olymp . . . . .	27
5.4	Computerspieler . . . . .	28
5.5	Spielstruktur . . . . .	29
5.5.1	Spielverlauf . . . . .	29
5.5.2	Spielstrategie . . . . .	30
5.5.3	Spielende . . . . .	31
5.6	Statistiken . . . . .	31
5.7	Achievements . . . . .	31

# 1 Screenplay

Das antike Griechenland, zur Zeit der Mythen und Götter. An Zwietracht, Neid und Missgunst ist die alte Ordnung zerbrochen. Der Berg Olymp, von jeher Sitz der Götter, liegt verwahrlost und verwaist dar. Das Licht des Horts der Götter ist verblast und sogar Sterbliche sollen auf dem Heiligen Berg ungestraft wandeln können. Die Götter, ihrer Heimat und einstigen Macht beraubt, müssen erkennen, dass sie ihre Unsterblichkeit verloren hatten und dem Schicksal unterworfen sind.

Es entbrennt ein erbitterter Wettkampf zwischen Zeus, dem früheren Herrscher des Olymps, Herkules, dem berühmten Held, der erst kürzlich in den Olymp aufgenommen wurde, und Athene, der Göttin der Weisheit und Strategie. Auf der Suche nach Macht streifen sie durch die Gegenden der gewöhnlichen Menschen und scharen Gläubige um sich. In Erinnerung an die alten, glanzvollen Zeiten errichten die Menschen ihrem Gott einen Tempel, ein Zentrum der Macht. Von diesem aus plant jede Gottheit die Eroberung des goldenen Throns, des Olymps.

Eingeschränkt durch die Fesseln der Sterblichkeit bedürfen die Götter der Menschen, ihrer Armeen, ihrer Ressourcen und ihres Glaubens. Ausgehend von ihrem Tempel errichtet jeder der zwei Götter, die im direkten Wettstreit stehen, seine Siedlung. Verschiedene Gebäude ermöglichen hierbei das Ausbilden von Soldaten, das Lagern von Ressourcen, das Wachsen der Bevölkerung und die Verteidigung der Siedlung. Mächtige Armeen kämpfen um den Olymp oder vernichten die gegnerische Siedlung - doch nur ein Gott kann den Olymp erobern und versucht dies mit seinen speziellen Fähigkeiten. Die Welt ist aus dem Gleichgewicht geraten und es gehen Meteoriten als Feuerregen herab. Diese bringen Vernichtung aber auch seltene Edelsteine hervor, die die Armen der Menschen stärken.

In einem Krieg der Götter wird es nicht der Stärkste oder Mächtigste der Götter sein, der die Herrschaft über den Olymp gewinnt und triumphiert, sondern derjenige, der mit Taktik, Kühnheit und der Gunst des Schicksals die Welt verändert.

## **2 Spielkonzept**

### **2.1 Zusammenfassung des Spiels**

OMG: Olympus Mega Grind ist ein isometrisches 2D Echtzeit-Strategiespiel. Du bist einer von drei Göttern aus der griechischen Mythologie: Zeus, Herkules oder Athene - und trachtest nach nichts Geringerem, als der Herrschaft über den Olymp! Erstelle deine Armee, verteidige dich gegen Angriffe und verwalte deine Ressourcen klug. Starte ein Wettrüsten mit dem Computerspieler und gewinne den Kampf um den Berg der Götter. Sei zudem immer bereit, unerwartete Schläge auch von der restlichen Welt abzuwehren, denn keiner der Götter ist allmächtig - oder unsterblich.

### **2.2 Alleinstellungsmerkmale**

OMG, im Vergleich zu anderen Echtzeit-Strategiespielen, fällt in erster Linie durch den zentralen Kampf um den Berg Olymp auf. Anstatt einfach die gegnerische Stadt zu vernichten, muss man seine Kräfte aufteilen und die Einnahme des Berges nicht aus den Augen verlieren. Dabei sind von Anfang an Kämpfe um den Olymp zu erwarten, da kein Spieler es sich erlauben kann, einfach nur seine Basis aufzubauen. Außerdem hat man mit den Gottheiten einen Sondercharaktertyp zur Auswahl, dessen Fähigkeiten man gezielt benutzen sollte, um daraus einen taktischen Vorteil zu erlangen und somit den Gegner besiegen zu können.

### 3 Benutzeroberfläche

Beim Spielstart wird zunächst das Hauptmenü gezeigt. Der Spieler interagiert während des Spiels mit dem Head-Up-Display (HUD) und kann in das Pausen-Menü wechseln. Ist das Spiel verloren oder gewonnen, wird hier der entsprechende Screen mit den jeweiligen Optionen angezeigt.

#### 3.1 Spieler-Interface



Abbildung 3.1: Das Head-Up-Display (HUD) des Spiels. Hier werden alle wichtigen und notwendigen Informationen angezeigt: 1) Olymp-Status, 2) HP (Health Points) in Rot, MP (Mana Points) in Blau und Name des gespielten Gottes, 3) Ressourcen-Verwaltung, 4) dynamisches HUD.

- 1) Am oberen Bildschirmrand befindet sich die wichtigste Information des Spiels. Der Balken zeigt an, wer die momentane Überhand auf dem Olymp genießt. Links und in Grün der eigene Balken, rechts und in Gelb der Balken des gegnerischen Gottes. Je nachdem, welcher Balken sich zuerst füllt, ist das Spiel gewonnen bzw. verloren. Initial stehen diese Werte für beide Parteien auf 50%. Die Prozent-Summe beider Balken ergibt 100%.
- 2) Links oben befinden sich die notwendigen Informationen des gespielten Gottes. Der rote Balken zeigt den Gesundheitszustand des Gottes an, auch 'Health Points' (HP) genannt. Der blaue Balken zeigt an, wie viel 'Mana Points' (MP) der Gott für das Ausführen von Spezial-Fähigkeiten besitzt. Eine Prozentangabe innerhalb der Balken gibt eine genauere Auskunft über den HP/MP-Status des Gottes. Auch steht unmittelbar unter den HP- und MP-Balken der Name des gewählten und gespielten Gottes.
- 3) Im linken unteren Bildschirm-Rand findet man alle wichtigen Informationen für die Ressourcen-Verwaltung. Zunächst die Anzahl der Soldaten, gefolgt von der Anzahl der Dorfbewohner mit

Limit. Unter diesen Informationen sind die 6 Ressourcen des Spiels zu sehen. Von links oben beginnend: Getreide, Holz, Glaube, Pferde, Erz, Edelsteine. Die Prozentzahl gibt jeweils an, wie groß der Anteil der Dorfbewohner ist, der die jeweilige Ressource sammelt. Auch hier ergibt die Summer aller Prozente 100%. Durch Rechts- bzw. Linksklick auf die jeweiligen Icons lassen sich diese Prozente einstellen. Des Weiteren wird angezeigt, wie viel Ressourcen momentan zur Verfügung stehen und wie viel Ressourcen maximal zur Verfügung stehen können. Der Glaube wird direkt in 'Mana Points' des Gottes umgewandelt. Edelsteine sind nur von Soldaten aufsammelbar, Prozente lassen sich hier also nicht einstellen und es gibt kein Limit.

- 4) Das 'dynamische Hud' im unteren Bereich ist je nach ausgewählter Einheit unterschiedlich. Wenn nichts ausgewählt ist, werden die verschiedenen Bauoptionen angezeigt

## 3.2 Haupt-Menü

Das Haupt-Menü erscheint beim Start des Spiels.

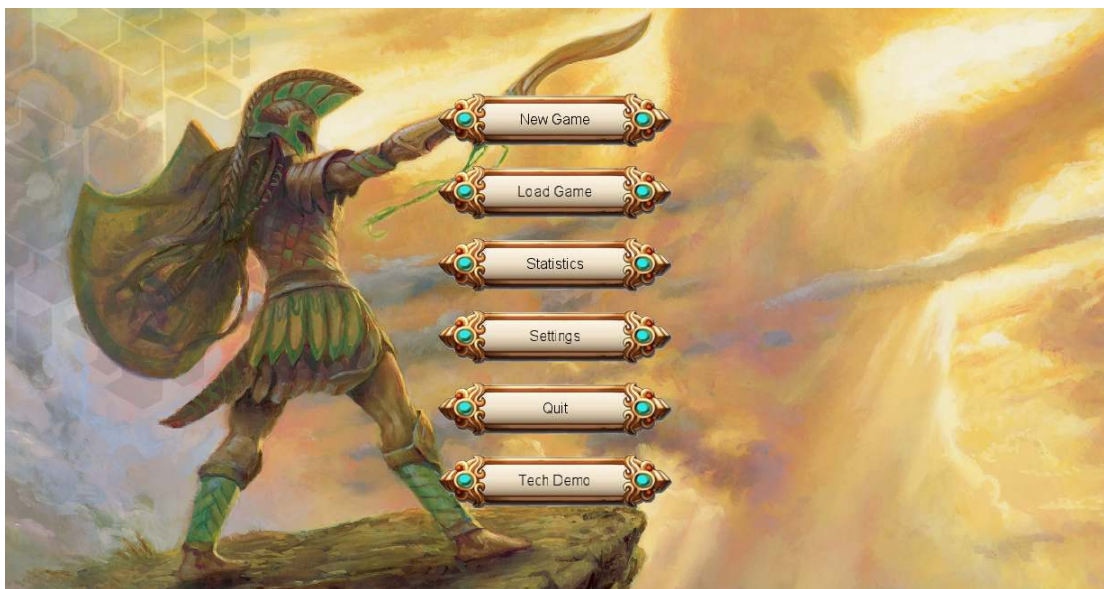


Abbildung 3.2: Das Haupt-Menü des Spiels.

### 'New Game' - Neues Spiel

Ein neues Spiel wird gestartet.

### 'Load Game' - Spiel laden

Das Spiel wird beim letzten gespeicherten Spielstand fortgesetzt.

### 'Statistics' - Statistiken

Ein Fenster-Bereich für Statistiken. Auch werden hier bereits erreichte und noch zu erreichende Achievements aufgelistet.

**'Settings' - Einstellungen**

Screen-Größe und Ton-Einstellungen lassen sich hier einstellen.

**'Quit' - Ende**

Beende das Spiel.

**Tech Demo**

Die Tech Demo des Spiels. Hier erscheinen besonders viele Einheiten, um die Performance des Spiels zu testen.

### 3.3 Pausen-Menü

Das Pausen-Menü ist während des Spiels durch das Drücken des ESC-Buttons aufrufbar.

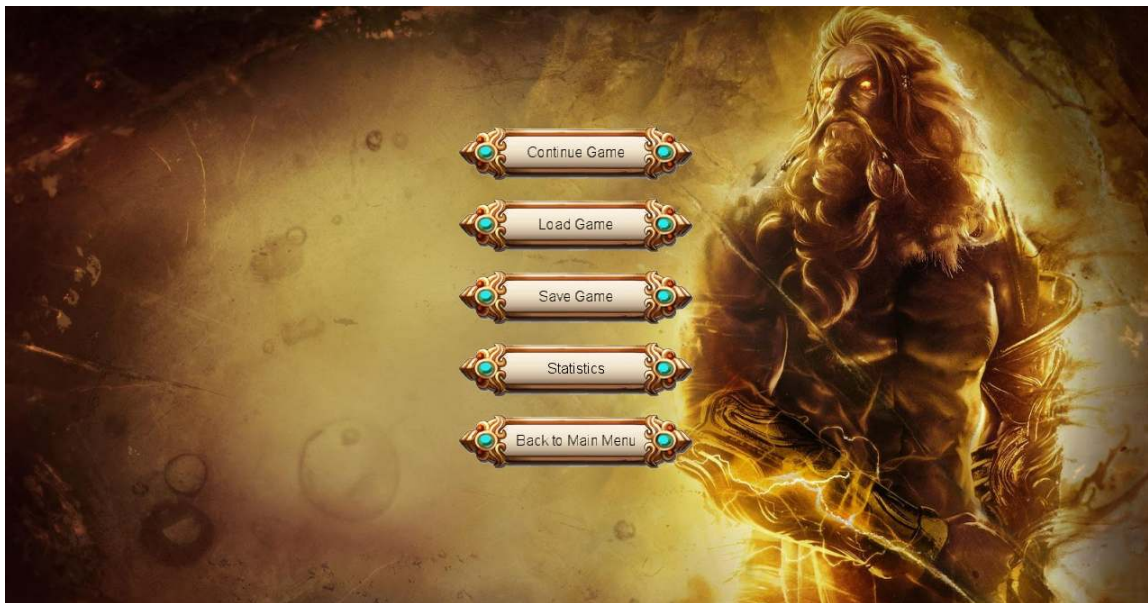


Abbildung 3.3: Das Pausen-Menü des Spiels.

**'Continue Game' - Spiel fortsetzen**

Das Spiel wird fortgesetzt.

**'Load Game' - Spiel laden**

Das Spiel wird beim letzten gespeicherten Spielstand fortgesetzt.

**'Save Game' - Spiel speichern**

Der aktuelle Spielsatnd wird gespeichert.

**'Statistics' - Statistiken**



Ein Fenster-Bereich für Statistiken. Auch werden hier bereits erreichte und noch zu erreichende Achievements aufgelistet.

### 'Back to Main Menu' - Zurück zum Haupt-Menü

Kehre zum Haupt-Menü zurück.

Es folgt eine grafische Darstellung der Funktionsweise des Haupt- und Pausen-Menüs.

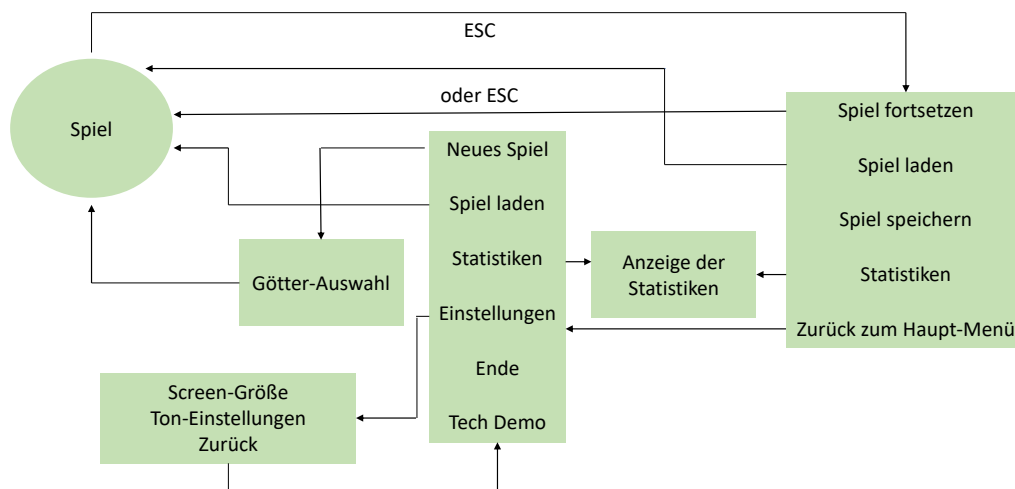


Abbildung 3.4: Funktionsweise des Haupt- und Pausen-Menüs.

## 3.4 End-Game-Screens

Ist das Spiel gewonnen bzw. verloren, so erscheint der entsprechende Screen mit folgenden Optionen:

### Gewonnen:

- Zurück zum Hauptmenü
- Ende

### Verloren:

- Spiel laden
- Zurück zum Hauptmenü
- Ende



## **4 Technische Merkmale**

### **4.1 Verwendete Technologien**

Folgende Technologie werden zur Spielerstellung und Projektorganisation benutzt:

- Microsoft Visual Studio Enterprise 2015 mit JetBrains Resharper Ultimate 2018.1
- Monogame 3.6
- .NET 4.5.2
- Tortoise SVN 1.10.0
- Trac 1.3.14-PRO
- Mapeditor: Tiled 1.1.5
- Texture Packer
- Photoshop cs2, cs6
- Paint 3D
- TeXstudio 5.9.1
- Telegram

### **4.2 Hardware-Mindestvoraussetzungen**

- Betriebssystem: Windows 7
- Prozessor: Intel Core i3 2,5 GHz
- Arbeitsspeicher: 4 GB
- Grafikkarte: GeForce GT 630
- Input: Maus mit zwei Tasten und Mausrad, Tastatur
- Output: Bildschirm

## 5 Spiellogik

In diesem Kapitel werden die Aktionen und Optionen, Spielobjekte, Hindernisse, Computerspieler, Spielstruktur, Statistiken und die Achievements beschrieben.

### 5.1 Benutzeroberfläche

Referenz sei hierbei Abbildung 3.1. Im folgenden werden die logischen Verknüpfungen der Spieloberfläche genauer dargelegt.

- 1) Der Olymp-Status: Je nach dem, welcher Gott auf dem Olymp steht verschiebt sich der Eroberungszustand des Olymps, dass durch das Verschieben der Balken nach rechts oder links angezeigt wird. Gewinnt der eine Gott an Prozente, verliert der andere Gott Prozente. So verschiebt sich die 'Balken-Mitte' im Laufe des Spiels nach rechts oder links. Die Summe beider Prozentangaben ergibt 100%. Füllt sich der grüne Balken zuerst, so ist das Spiel gewonnen. Füllt sich der gelbe Balken, so ist das Spiel verloren.
- 2) Der Gesundheits- und Mana-Status des Gottes: Wird der Gott angegriffen, verliert er 'Health Points' (HP). Je weniger HP, desto weniger voll ist der rote Balken. Schrumpft die HP des Gottes auf 0, so ist das Spiel verloren. Benutzt der Gott spezielle Aktionen (spezielle Kraft, Konversion, Notschrei), die Mana Points (MP) benötigen, werden die dementsprechende MP abgezogen und der blaue Balken sinkt. Durch das Beten der Dorfbewohner kann diese Ressource aufgefüllt werden, bis der Balken wieder die 100% erreicht hat. Auch hier gilt: Je weniger MP, desto weniger voll ist der blaue Balken. Der HP-Balken kann durch das Beten regeneriert werden.
- 3) Die Ressourcenverwaltung des Spiels: Hier lassen sich die Anteile der Bevölkerung skalieren, die die entsprechende Ressource sammeln sollen. Die Summe dieser Prozentwerte ergibt wieder 100%. Sind die 100% erreicht und der Spieler möchte einen Wert weiter erhöhen, muss er zunächst die Prozente einer anderen Ressource runterskalieren. Dass die Summe der Prozente über 100% springt, ist nicht möglich. Über den Prozenteinstellungen befinden sich die aktuellen Bevölkerungswerte. Erreicht die Population der Dorfbewohner das Limit, werden keine weiteren Dorfbewohner generiert. Wird ein Soldat, jeglicher Art, produziert, wird ein Dorfbewohner abgezogen. Dann wird wieder ein Dorfbewohner automatisch nach generiert. Die Geschwindigkeit der Ressourcen-Generierung ist von der Prozentzahl und der Anzahl der Dorfbewohner abhängig. Je mehr Dorfbewohner und je höher die Prozentzahl der jeweiligen Ressource, desto schneller wird diese Ressource generiert.
- 4) Das dynamische Kontext-Menü im Spiel: Je nach ausgewählter Einheit, variiert diese Oberfläche. Aufgelistet in der Tabelle 5.1 verknüpft mit den dahinter stehenden Aktionen aus Tabelle 5.3. Als Standard-Kontext-Menü wird das Baumenü angezeigt. Wird die Gottheit gewählt, werden die verschiedenen Aktionen der Gottheit angezeigt (siehe Tabelle 5.5). Bei der Auswahl eines Priesters werden das Buffen und Heilen gezeigt. Bei anderen Einheiten das Upgraden der Einheit. Wird eine Kaserne ausgewählt, können verschiedene Einheiten gewählt und produziert werden.

Tabelle 5.1: Auflistung der verschiedenen dynamischen Huds, Aktionen sind in Tabelle 5.3 zusammengefasst

Einheit	Verfügbare Aktionen
Keine Auswahl Baumenü	Wohnhaus bauen Kaserne bauen Lager bauen Mauer bauen Verteidigungsturm bauen alle Aktion: ID16
Priester	Heilen von Soldaten Buffen von Soldaten Aktion: ID12
Gott	spezielle Kraft (siehe Tabelle 5.5) Konversion, Aktion: ID10 Notschrei, Aktion: ID09
andere Einheit	Upgrade der Einheit, Aktion: ID13
Kaserne	Bogenschütze ausbilden Phalanx ausbilden Reiter ausbilden alle Aktion: ID15

### 5.1.1 Kamera

Die Kamera zeigt eine isometrische 2D-Ansicht von oben. Der Spieler bewegt das Spiel-Fenster durch das Bewegen der Maus an die jeweiligen Bildschirmränder. Auch lässt sich der Zoom mit dem Mausrad einstellen.

## 5.2 Optionen und Aktionen

Die Aktionen haben unterschiedliche Anfangsbedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor die Aktion verfügbar ist. Manche Aktionen sind bereits bei Start des Spiels möglich, andere benötigen ein Objekt, das erst im Spielverlauf dazu kommt. Alle Aktionen des Spielers kann auch der Computerspieler ausführen. Dabei sind alle Ausführungen mit der Maus und Tastatur für den Computerspieler zu vernachlässigen.

Der Ereignisfluss ist chronologisch durchnummeriert. Verschiedene Anfangsbedingungen und Ab-

schlussbedingungen sind in ihrer Wichtigkeit ebenfalls durchnummeriert. Es wird hier zwischen Spielsteuerung (Tabelle 5.2), Interfacesteuerung (Tabelle 5.3) und Aktionen die im Spielgeschehen auftreten oder ausgeführt werden unterschieden

Tabelle 5.2: Auflistung aller Aktionen zum Steuern des Spielinterface

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID01a</b> Steuerung Kamera (Scrollen)	1. Maus ist am Rand des Spielfensters 2. Kamera bewegt sich in die Richtung des Randes, an dem die Maus ist, solange die Maus an diesem Rand ist	Kamera kann sich noch in die ausgewählte Richtung bewegen	Kamera hat sich in die Richtung bewegt
<b>ID01b</b> Steuerung Kamera (Zoomen)	1. Mausrad wird bewegt 2. Zoom der Kamera wird angepasst 3. Scrollgeschwindigkeit wird angepasst	Kamera ist nicht am Anschlag von der Zoomstufe	Kamera ihren Zoom verändert
<b>ID02</b> Aufrufen des Pause- Menüs	1. Spieler drückt ESC 2. Spiel wird pausiert 3. Pause-Menü wird aufgerufen	Spieler muss sich im aktiven Spiel finden	Pause-Menü ist aufgerufen
<b>ID03</b> Auswahl mehrerer Einheiten	1. Mit einem Linksklick und Halten der Maus kann ein Rechteck gezogen werden 2. Alle eigenen, auswählbaren Einheiten im Rechteck werden ausgewählt 3. Es öffnet sich das allgemeine Kontextmenü der Einheiten	Einheiten müssen vorhanden sein	Einheiten sind ausgewählt

Tabelle 5.2: Fortsetzung der Auflistung aller Aktionen zum Steuern des Spielinterface

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID04</b> Auswahl einer Einheit	1. Linksklick auf die Einheit 2. Kontextmenü der Einheit öffnet sich	Einheit muss vorhanden sein	Einheit ist ausgewählt
<b>ID05</b> Auswahl Standardkontextmenü	1. Linksklick auf das Spielfeld ohne wählbare Einheit mit der Maustaste 2. Deselektion von Einheiten	Mindestens eine Einheit/Gebäude ist ausgewählt	Standardkontextmenü ist aufgerufen

Durch die dreidimensionale Topologie der Karte im Zusammenhang der isometrischen Ansicht kann es vorkommen, dass bei der Projektion in zweidimensionale Ansicht des Bildschirms zwei Einheiten auf demselben Punkt angezeigt werden. Wenn dieser Fall eintritt wird, immer bei ID04 nur eine Einheit ausgewählt, und zwar diejenige, die sich auf der niedrigsten Ebene befindet. Durch einen Doppelklick auf die Stelle wird die nächste Einheit ausgewählt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass mehr als zwei Einheiten auf einem Punkt stehen, wird mit jedem weiteren Klick innerhalb einer kurzen Zeitspanne die nächste höhere Einheit gewählt. Bei der Auswahl von mehreren Einheiten (ID03) werden Einheiten unabhängig von der Höhe der Topologie auf der sich befinden ausgewählt. Im dynamischen Kontextmenü wird der Gott angezeigt, wenn ein Gott sich darunter befindet, der Priester, wenn sich ein Priester darunter befindet und sonst das Menü für andere Einheiten. Wenn eine Einheit ausgewählt ist, dann wird diese in Rot angezeigt. Einheiten, die sich hinter einem Berg befinden, werden trotzdem dargestellt und blau eingefärbt. Wird eine solche Einheit ausgewählt, färbt sie sich violett.

In der Tabelle 5.3 sind alle Spielaktionen aufgelistet. Der Computergegner kann diese Aktionen ebenfalls durch abstrakte Funktionsaufrufe ausführen. Hierbei ist das Anklicken des dementsprechenden Buttons zu vernachlässigen und die Aktion wird direkt ausgeführt.

Tabelle 5.3: Auflistung aller Aktionen, die im Spiel verfügbar sind

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID06</b> spezielle Kraft ausführen	1. Spieler klickt auf Aktionsbutton: spezielle Kraft 2. Wenn die Aktion einen auswählbaren Aktionsbereich hat, kann der Mittelpunkt des Aktionskreises bestimmt werden (Klicken auf die Karte mit der linken Maustaste) 3. Aktion wird ausgeführt	Spieler muss sich im Kontextmenü des Gottes befinden	spezielle Kraft wird ausgeführt
<b>ID07</b> Gott/ Soldaten bewegen	1. Spieler klickt mit linker Maustaste auf die Karte 2. Einheit setzt sich in Bewegung auf direktestem Weg 3. Wenn die Einheit das Ziel nicht erreichen kann, wird der nächstmögliche Punkt gesucht	Spieler hat die Einheit als aktive Einheit gewählt	Einheit befindet sich am Zielpunkt -oder- Einheit befindet sich am nächstmöglichen Zielpunkt, wenn der ausgewählte nicht erreichbar ist

Tabelle 5.3: Fortsetzung der Auflistung aller Aktionen

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID08</b> Gott/ Soldat greift an	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler wählt mit rechter Maustaste gegnerische angreifbare Einheit aus</li> <li>2. Es wird geprüft, ob sich die gegnerische Einheit im Aktionsradius des Angriffes befindet</li> <li>2b. Wenn die gegnerische Einheit sich nicht im Aktionsradius befunden hat, bewegt sich die Einheit zum nächsten Punkt von dem aus die gegnerische Einheit in Reichweite liegt.</li> <li>3. Einheit beginnt Schaden zu machen (Schadenswert pro Sekunde)</li> <li>4. Wenn die gegnerische Einheit stirbt, wird diese aus dem Spiel genommen</li> <li>5. Wenn die gegnerische Einheit ein Gebäude war, wird das Gebäude entfernt, wenn es keine HP mehr hat.</li> <li>6. Wenn das zerstörte Gebäude eine Limiterhöhung zur Folge hat, wird diese rückgängig gemacht.</li> </ol>	Spieler hat die Einheit als aktive Einheit gewählt und eine gegnerische Einheit ist vorhanden und angreifbar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einheit ist zum Ziel gelaufen</li> <li>2. Einheit kämpft gegen die gegnerische Einheit</li> </ol>



Tabelle 5.3: Fortsetzung der Auflistung aller Aktionen

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID09</b> Notschrei des Gottes	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler wählt Aktion im Kontextmenü des Gottes aus.</li> <li>2. Aktion wird aktiviert</li> <li>3. Alle Einheiten werden aus dem Olymp in Richtung des jeweiligen eigenen Tempels geschickt</li> <li>4. Eroberungsbalken wird angepasst, wenn man unter 50% Eroberungsvorschritt hat.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler muss sich im Kontextmenü des Gottes befinden</li> <li>2. Gegnerische Einheiten sollten im Olymp sein</li> <li>3. Aktion darf noch nicht ausgeführt worden sein</li> </ol>	Keine Einheiten befinden sich mehr auf dem Olymp
<b>ID10</b> Konversion	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler wählt Aktion Konversion aus dem Kontextmenü des Gottes</li> <li>2. Spieler wählt gegnerische Einheit aus</li> <li>3. Es wird geprüft, ob die gegnerische Einheit im Aktionsradius steht</li> <li>3b. Wenn 3. nicht zutrifft: Gott läuft zum maximalen Abstand, so dass die Einheit noch im Aktionsradius ist</li> <li>4. Gott wird für kurze Zeit unbeweglich</li> <li>5. Einheit wechselt die Fraktion</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es muss eine gegnerische Einheit existieren und sichtbar sein.</li> <li>2. Spieler muss Gott als aktive Einheit gewählt haben</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einheit ist zum Aktionsort gelaufen</li> <li>2. Gegnerische Einheit wurde konvertiert</li> </ol>
<b>ID11</b> Dorfbewohner einteilen	Spieler wählt in Prozenten eine Aufteilung der Dorfbewohner im HUD auf die verschiedenen Ressourcen, die gesammelt werden sollen	Dorfbewohner muss existieren	Dorfbewohner sammeln Ressourcen nach neuer Einteilung

Tabelle 5.3: Fortsetzung der Auflistung aller Aktionen

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID12</b> Priester: Buffs verteilen	1. Spieler wählt im Kontextmenü des Priesters welcher Buff verteilt werden soll 2. Buff wird auf umliegende Einheiten angewendet.	1. Priester muss vorhanden sein 2. Priester muss ausgewählt sein	Bufs sind auf Einheiten verteilt
<b>ID13</b> Einheiten upgraden	1. Einheiten auswählen (ID04) 2. Im Kontextmenü Option wählen: upgraden	1. Einheit muss vorhanden sein 2. Einheit muss ausgewählt sein 3. Edelstein muss vorhanden sein	1. Einheit ist stärker 2. Edelstein ist von den Ressourcen abgezogen worden
<b>ID14</b> Edelsteine sammeln	1. Einheit mit Rechtsklick auf die Edelsteine schicken 2. Aufnehmen der Edelsteine	1. Einheit muss ausgewählt sein Edelsteine müssen vorhanden sein	Edelsteine wurden aufgenommen
<b>ID15</b> Einheiten erzeugen	1. Spieler klickt auf den dementsprechenden Einheitenbutton in der Kaserne 2. Einheit wird der Liste zu erstellenden Einheiten hinzugefügt 3. Nach der dementsprechenden Zeit wird die Einheit erstellt	1. Kaserne muss vorhanden sein 2. Ressourcen müssen vorhanden sein	Einheit ist erstellt

Tabelle 5.3: Fortsetzung der Auflistung aller Aktionen

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID16</b> Bauen von Gebäuden	1. Auswahl des Gebäudes im Kontextmenü des Gottes 2. Setzen des Gebäudes auf einen freien Platz im 15 Feld Radius um den Tempel 3. Abzug der Ressourcen 4. Entsprechend die maximalen Ressourcen anpassen, wenn das Gebäude darauf Einfluss hat	1. Spieler muss sich im Standardkontextmenü befinden (keine Einheit ausgewählt) 2. Freier Platz und ausreichend Ressourcen	1. Gebäude ist gebaut 2. Wenn vorhanden, Limit Anpassung

In Tabelle 5.4 werden Ereignisse beschrieben, auf die der Spieler als auch der Computerspieler keinen direkten Einfluss hat.

Tabelle 5.4: Auflistung aller Ereignisse die im Spiel auftreten

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID17</b> Meteor	Die Aktion wird vom Spiel zu einem zufälligen Zeitpunkt ausgeführt 1. Es wird ein zufälliger Punkt auf der Karte ausgewählt 2. Wenn der Punkt unwegsames Gelände ist, wird ein neuer Punkt gesucht 3. Einheiten und Gebäude werden auf diesem Punkt zerstört 4. Edelsteine werden platziert	Keine speziellen Voraussetzungen	Edelsteine wurden platziert

Tabelle 5.4: Fortsetzung der Auflistung aller Aktionen

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<b>ID18</b> Gewinnen des Spiels	1. Spiel wird pausiert 2. Gewinnsscreen wird angezeigt	1a. Gegnerische Gott ist gestorben 1b. Olymp ist erobert	Spiel ist gewonnen
<b>ID19</b> Verlieren des Spiels	1. Spiel wird pausiert 2. Losscreen wird angezeigt	1a. eigener Gott ist gestorben 1b. Olymp ist verloren	Spiel ist verloren

### 5.3 Spielobjekte

Die steuerbaren Einheiten des Spiels teilen sich in zwei Oberkategorien auf: Soldaten und Götter. Während Soldaten im Spielverlauf gebaut werden können, muss der Spieler vor Spielbeginn einen Gott fest wählen und mit diesem versuchen zu gewinnen.




Eine dritte Art von Spielobjekten stellen die Dorfbewohner dar. Diese sind vom Kampfgeschehen ausgeschlossen und gehören deshalb nicht in den Oberbegriff *Einheiten*.

Alle nachfolgend aufgelisteten Spielobjekte sind kollidierend.

#### 5.3.1 Götter

Die Götter sind die Spielmacher in *OMG: Olympus Mega Grind*. Vom Spieler gesteuert müssen sie sich auf den Olymp begeben und ihn einnehmen, um das Spiel zu gewinnen. Dabei besitzt jeder Gott drei Fähigkeiten: Die spezielle Kraft, die Konversion von Einheiten und den Notschrei. Die Details dazu finden sich in Abschnitt Optionen und Aktionen (ID09 und ID10). Dabei ist nur die spezielle Kraft von Gott zu Gott unterschiedlich. Tabelle 5.5 listet alle Götter auf, die der Spieler wählen und spielen kann und ihrer speziellen Kraft. Alle Götter haben 200 HP und als Grundschaten 20.


Tabelle 5.5: Liste der kontrollierbaren Götter

Name		spezielle Kraft
<b>Zeus</b>		Blitzschlag auf den gegnerischen Gott und reduziert dessen HP (-20HP).
<b>Athene</b>		Alle Soldaten bewegen sich für 5 Sekunden 50% schneller.
<b>Herkules</b>		Er erhält für 30 Sekunden einen Angriffsbonus von 80%.

### 5.3.2 Dorfbewohner

Die *Dorfbewohner* sind autonom agierende Einheiten, deren Aufgabeneinteilung durch den Spieler erfolgt. Sie sind nicht direkt steuerbar und die im Spiel dargestellte Anzahl entspricht nicht der tatsächlichen Anzahl. Ihre Hauptaufgaben bestehen darin, Ressourcen zu sammeln und den vom Spieler gewählten Gott anzubeten, um seine HP und Manapunkte zu regenerieren. Sie werden vom Gott des Spielers erschaffen, ohne dabei Kosten zu produzieren. Alle 30 Sekunden erscheint ein neuer Dorfbewohner, sofern in den Wohnhäusern genug Platz vorhanden ist. Tabelle 5.6 fasst die Einheit Dorfbewohner zusammen.

Tabelle 5.6: Vorstellung Dorfbewohner (nicht kontrollierbar)

Name	Beschreibung	Besonderheit
Dorfbewohner	HP: -, Grundschaden: -	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sammeln Rohstoffe</li> <li>• Beten Gott an (heilt HP und Mana)</li> <li>• Prozentuale Aufgabeneinteilung zum Verteilen der Aufgaben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind nicht angreifbar</li> <li>• Werden vom Gott alle 30 Sekunden erschaffen, sofern Platz in den Wohnhäusern vorhanden ist</li> </ul>

### 5.3.3 Soldaten

Die *Soldaten* stellen das Militär des Spielers und des Computerspielers dar. Um einen Soldaten herstellen zu können, muss ein Dorfbewohner abgezogen und in einer Kaserne zu dem gewünschten Soldatentyp trainiert werden. Die Zusammenfassung der Soldaten findet sich in Tabelle 5.7 und die Kosten für die Soldatenproduktion sind in Tabelle 5.10 dargestellt.

Tabelle 5.7: Liste der kontrollierbare Soldaten





Name	Beschreibung	50% Angriffsbonus gegenüber Einheitentyp
<b>Bogenschütze</b>	<b>HP: 20, Grundschaden: 5</b>	
	Bogenschützen sind Soldaten, die auf eine gewisse Entfernung mit einem Bogen angreifen können. Sie halten sich selten an der Front auf.	Phalanx
<b>Reiter</b>	<b>HP: 40, Grundschaden: 5</b>	
	Reiter sind flexible Nahkämpfer mit einem Geschwindigkeitsbonus (+20%). Sie eignen sich gut, um die gegnerische Front hinter zu laufen und die feindlichen Bogenschützen anzugreifen.	Bogenschütze
<b>Phalanx</b>	<b>HP: 30, Grundschaden: 5</b>	
	Die Frontkämpfer. Sie sind mit einem Schild ausgestattet, der sie gut vor Angreifern schützt. Gegnerische Reiter versuchen, die Phalanx-Soldaten zu meiden, da sie einen Angriffsbonus auf sie bekommen.	Reiter




Tabelle 5.7: Fortsetzung der kontrollierbaren Soldaten





Name	Beschreibung	50% Angriffsbonus gegenüber Einheitentyp
Priester	HP: 10, Grundscha- den: 1	
	<b>Spezialeinheit:</b> Der Priester kann Soldaten in einem gewissen Radius heilen oder buffen. Er verfügt zudem über Magie-Aktionen, die erhöhten Schaden gegen Mauern machen. Seine HP sind begrenzt, er sollte deshalb von feindlichen Soldaten ferngehalten werden.	-


#### 5.3.4 Gebäude und andere Objekte

Innerhalb seines eigenen Dorfes kann der Spieler eine Vielzahl an Gebäude existieren. Tabelle 5.8 listet diese auf und erklärt die Besonderheiten. Die Baukosten der einzelnen Gebäudetypen sind in Tabelle 5.11 dargestellt.

Tabelle 5.8: Baubare Gebäude und Objekte

Name	Beschreibung	Besonderheiten
Tempel	HP: -	
	Das Zuhause des Gottes. Dieses Gebäude ist von Beginn an auf der Karte platziert und kann nicht verändert werden. Der Gott muss sich hierin befinden, damit ihn die Dorfbewohner anbeten können und er so wieder HP und Manapunkte bekommt.	Nicht baubar. Ist zu Spielbeginn auf der Karte vorhanden und kann weder bewegt noch abgebaut werden.
Kaserne	HP: 50	

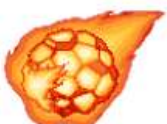

Name	Beschreibung	Besonderheiten
	Hier werden Soldaten produziert. Im Tausch gegen einen Dorfbewohner und Ressourcen kann der Spieler hier seine Einheiten herstellen lassen.	Der Spieler kann mehrere Kasernen errichten und so den Bau der Soldaten parallelisieren.
<b>Lagerhaus</b>	<b>HP: 50</b>	
	Lager für die gesammelten Rohstoffe. Kann von jeder Ressource 500 lagern.	Die Anzahl der Lagerhäuser bestimmt das Ressourcenlimit.
<b>Wohnhaus</b>	<b>HP: 30</b>	
	Heimat der Dorfbewohner. Ein Haus kann bis zu <b>5</b> Dorfbewohner beinhalten.	Die Anzahl der Wohnhäuser bestimmt die maximale Anzahl der Dorfbewohner, die der Gott erschaffen kann.
<b>Mauer</b>	<b>HP: 50</b>	
	Hindernis für alle Einheiten. Muss zerstört werden, um überquert werden zu können.	

Name	Beschreibung	Besonderheiten
<b>Verteidigungsturm</b>	<b>HP: 50</b>	
	Mauerelement, das aktiv gegnerische Einheiten angreift, um so zur Verteidigung des Dorfes beizutragen.	Greift nahe gegnerische Einheiten automatisch an (Grundschaden 5), freundliche Einheiten werden ignoriert.

### 5.3.5 Hindernisse

Als zusätzliches Objekt gibt es noch die Meteoriten. Diese sind kollidierend. Vorgestellt wird der Meteorit in Tabelle 5.9.

Tabelle 5.9: Meteorit

Name	Beschreibung	Besonderheiten
<b>Meteorit</b>		
	Zufallsevent, das einen Meteorit an einem zufälligen Ort auf der Karte einschlagen lässt. Soldaten können den Einschlagsort aufsuchen und dem Meteoriten Edelsteine entnehmen, was eine seltene Ressource ist.	Der Meteorit kann, je nach Einschlagsort, Schaden anrichten und beispielsweise Gebäude zerstören, Dorfbewohner oder Soldaten töten oder dem Gott Schaden zufügen.
<b>Edelstein</b>		
	Edelsteine als Folge von Meteoriteneinschlägen	Kann aufgesammelt werden, siehe Aktion ID14

### 5.3.6 Kosten und Attribute der Einheiten und Gebäude

Hier wird zusammenfassend die Kosten und Attribute der Einheiten (Tabelle 5.10) und Gebäude (Tabelle 5.11) aufgelistet. Einheiten benötigen Zeit, bis diese erstellt sind. Gebäude werden ohne Verzögerung errichtet.

Tabelle 5.10: Produktionskosten der Soldatentypen

Einheit	Kosten	Benötigte Zeit
<b>Bogenschütze</b>	Getreide: 10 Holz: 20 Erz: 10	1 Minute
<b>Reiter</b>	Pferd: 1 Getreide 20 Erz: 20	1 Minute
<b>Phalanx</b>	Erz: 20 Holz: 10 Getriede: 10	1 Minute
<b>Priester</b>	Getreide: 20 Edelsteine: 1	1 Minute

Tabelle 5.11: Baukosten der Gebäude

Einheit	Kosten
<b>Kaserne</b>	Holz: 100 Erz: 100
<b>Lagerhaus</b>	Holz: 150 Erz: 150
<b>Wohnhaus</b>	Holz: 100
<b>Mauer</b>	Holz: 25 Erz: 25
<b>Turm</b>	Holz: 150 Eisen: 50

### 5.3.7 Karte

Das Spiel wird auf einer 2D-isometrischen Karte gespielt. Sie lässt sich in drei Bereiche aufteilen: Im Zentrum der Karte befindet sich der Berg Olymp, symbolisch dargestellt durch eine erhöhte Plattform. In der linken und rechten Ecke stehen sich die Dörfer gegenüber, eins bewohnt vom Spieler und eins gesteuert von dem Computerspieler. In den äußerten Ecken befinden sich die Tempel. In den Dörfern werden Gebäude gebaut, Soldaten ausgebildet und der Gott angebetet. Der gesamte restliche Bereich besteht aus Hügeln und Wegen, die sich kreisförmig um den zentralen Berg herumbewegen. Abbildung 5.1 zeigt eine Konzeptzeichnung dieser Karte. In Abbildung 5.3 sieht man den Olymp, auf dem im nächsten Kapitel noch genauer eingegangen wird, dargestellt durch eine Plattform. Ein Startpunkt mit Tempel ist in Abbildung 5.2 zu sehen.

Die Einheiten können auf alle Felder frei bewegen, die erreichbar sind. Es ist nicht entscheidend, welche Textur die Felder haben. Einheiten können nur über Treppen zu einem höheren Ort gelangen. Somit sind die meisten Hügel nicht betretbar.

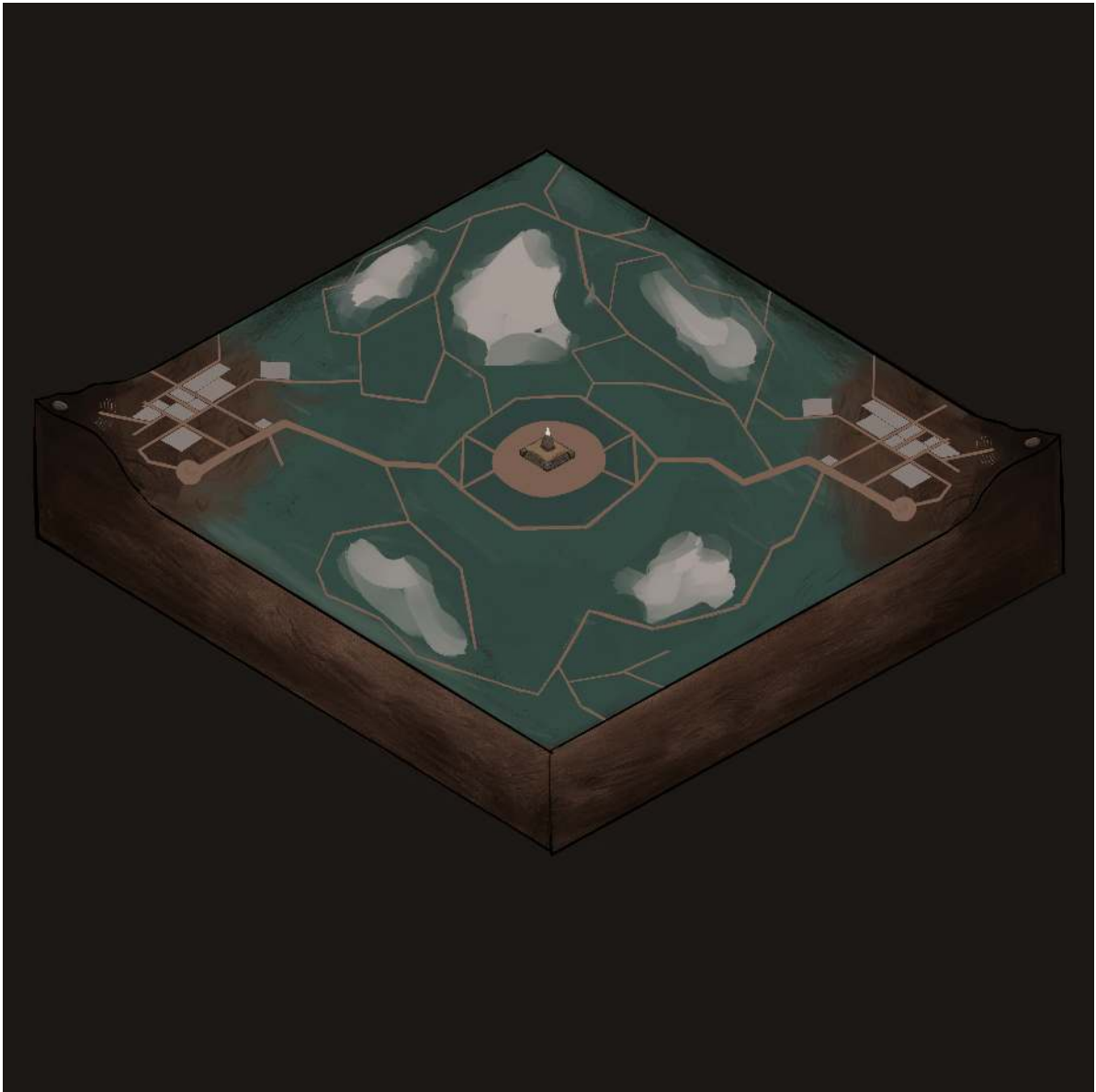


Abbildung 5.1: Mapstruktur als Skizze, in der Mitte ist der Olymp dargestellt. Links und Rechts sieht man die Startpunkte

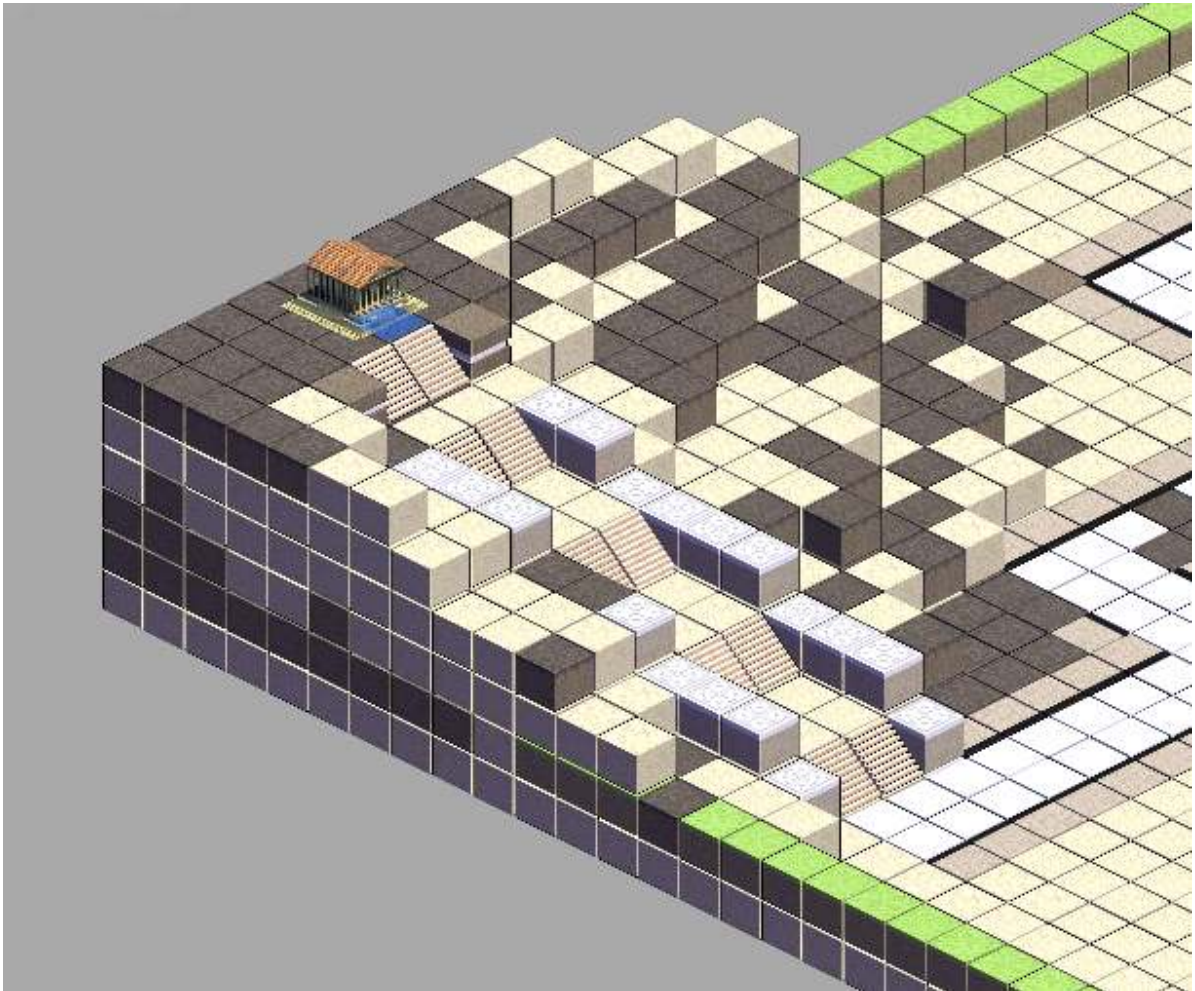


Abbildung 5.2: Startpunkt der Spieler und Dorfzentrum mit Tempel

### 5.3.8 Der Berg Olymp

Der Berg Olymp markiert die Mitte der Karte und ist ein zentraler Ort im Spielgeschehen von OMG. Aus Gründen der Spielbarkeit wird er symbolisch dargestellt als eine große, leicht erhöhte Plattform, aus deren Mitte eine Bergspitze herausragt. Einheiten und Götter werden sich nur im Vordergrund dieser Spitze bewegen können, da sie sonst nicht mehr sichtbar sind. Abbildung 5.3 zeigt, wie der Olymp im Spiel aussieht. Sobald ein Gott die Plattform über die Treppen betreten hat und der andere Gott sich nicht ebenfalls auf der Olymp Plattform befindet, beginnt die Eroberung des Olymps.



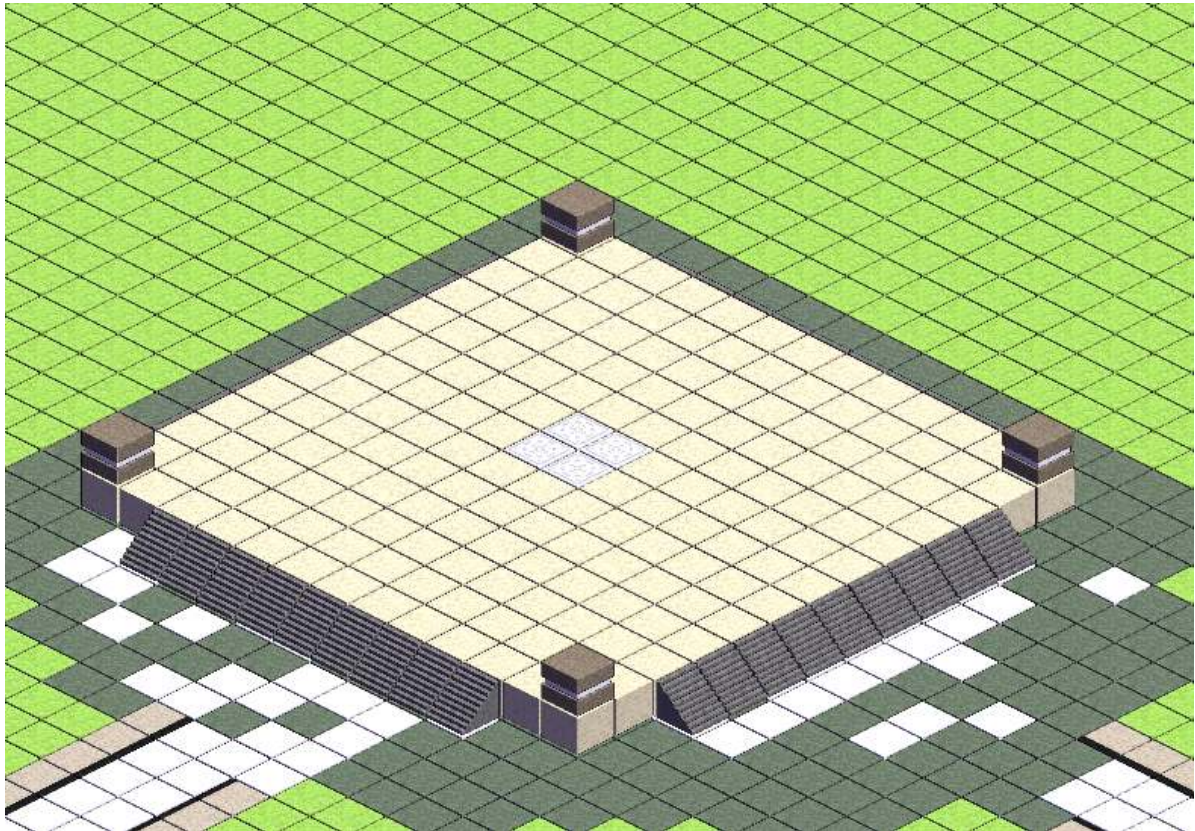


Abbildung 5.3: Plattform, die den Olymp darstellt

## 5.4 Computerspieler

Der Computerspieler (CS) wird am Anfang möglichst schnell die erste Kaserne bauen, damit Soldaten ausgebildet werden können. Ein paar von den Soldaten werden zum Olymp geschickt, um ein direktes Einnehmen zu verhindern, ein anderer Teil wird losgeschickt um Edelsteine zu sammeln. Wenn die Soldaten auf dem Olymp vom menschlichen Spieler (MS) getötet werden, dann wird der CS ein paar neue Soldaten mit relativ großem Abstand zum Berg hinschicken, um ihn im Blick zu behalten. Sobald er eine gleich große oder größere Armee, als die auf dem Berg positionierte Armee vom MS hat, wird er zusammen mit der Gottheit einen Angriff beginnen. Gleichzeitig wird der CS versuchen neue Soldaten zu bauen um seine Armee zu stärken.

Der CS wird eine Armee bauen, die die Schwächen der MS Armee ausnutzt. Wenn er z.B. mehr Bogenschützen in der MS Armee gesehen hat, wird der CS mehr Reiter bauen. Der CS wird den Notschrei bei 95% des Balkens aktivieren und gleichzeitig alle seine Soldaten zusammen mit seiner Gottheit zum Olymp schicken. Vor dem Notschrei wird er seine Einheiten möglichst nah am Olymp platzieren ohne in den Angriffsradius des MS zu kommen, damit er möglichst schnell nach dem Notschrei den Olymp einnehmen kann.

Sobald der CS eine gewisse Armeegröße erreicht hat und genug Ressourcen für einen Priester hat, wird er einen ausbilden lassen und als Unterstützung seiner Armee zum Olymp schicken. Wenn die

bisherige Armee groß genug ist, dann wird er versuchen einen neuen Armeeteil zu bauen und diese zusammen mit dem Priester, die Stadt vom MS angreifen.

Wird die Stadt des CS angegriffen, abhängig von der angreifenden Armeegröße, wird der CS einen Anteil seiner Armee oder die ganze Armee zur Stadt zur Hilfe schicken. Hat er keine Armee so wird er den Notschrei aktivieren und gleichzeitig möglichst schnell eine Armee aufbauen und seine Gottheit zum Tempel schicken. Falls die Gottheit geheilt werden kann, schickt der CS ein paar Dorfbewohner zum Beten. Wurden Gebäude in der CS Stadt zerstört, so werden diese erst nach dem Angriff wieder neu gebaut werden. Eine Ausnahme ist, falls die letzte Kaserne zerstört wurde, in diesem Fall, wird sofort eine neue gebaut.

Wird die Gottheit des CS angegriffen, versucht der CS mit der Gottheit vor dem Angreifer zu fliehen und gleichzeitig mit seinen Soldaten abzuwehren. Die Gottheit wird immer von einigen Soldaten begleitet werden. Werden die Begleiter getötet so werden neue zur Begleitung geschickt.

## **5.5 Spielstruktur**

Das Spiel ist geprägt durch die Schlacht um den Olymp. Wenn dieser eingenommen wird, ist das Spiel vorbei. Deswegen ist das Spiel zwar schon in eine Aufbauphase und eine Kampfphase aufgeteilt, aber der Spieler muss immer wachsam sein, ob sein Gegner nicht versucht den Olymp einzunehmen. Dadurch kann man sich in der Aufbauphase nicht nur darauf konzentrieren Rohstoffe zu sammeln, oder Gebäude zu bauen.

### **5.5.1 Spielverlauf**

Das Spiel beginnt am jeweiligen Tempel, an dem auch die Gottheit steht. Am Anfang hat der Spieler ein paar Truppen und einige Dorfbewohner. Der Spieler kann um diesen Startpunkt Gebäude errichten. Diese werden benötigt um das Ressourcenlimit der Bevölkerung und der Rohstoffe anzuheben. Zusätzlich werden Kasernen benötigt um Einheiten ausbilden zu können. Somit bildet sich um diesen Tempel eine Art Dorfstruktur.

Sobald man dann eine Kaserne gebaut hat ist es damit möglich Dorfbewohner zu Bogenschützen, Reiter oder Phalanxen auszubilden. Daneben kann man die Dorfbewohner aus zu Priestern ausbilden. Die Stärke der Truppen ist wie bei Schere, Stein, Papier so aufgeteilt, dass immer eine Einheit stark gegen eine andere ist: Bogenschützen sind stark gegen Phalanx, diese sind stark gegen Reiter, und Reiter sind stark gegen Bogenschützen. Priester können Einheiten heilen und stärken, sind aber teurer zu produzieren.

Einige Einheiten werden gebraucht um Edelsteine zu sammeln. Diese Edelsteine kommen durch zufälligen Zeitpunkten, an zufälligen Orten auf der Karte durch den Einschlag eines Meteoriten. Um diese Einschlagstellen können Edelsteine gefunden werden. Diese kann man dazu benutzen die Einheiten Reiter, Phalanx, oder Bogenschütze aufzuwerten und sie so stärker zu machen, oder um

einen Priester damit auszubilden.

Wenn man sich dazu entscheidet, dass man stark genug ist den Olymp einzunehmen, sendet man mit seinem Gott möglichst viele Truppen zum Olymp. Dort angekommen beginnt man den Olymp einzunehmen. Dies wird aber mit hoher Wahrscheinlichkeit vom Gegenspieler bemerkt, so dass dieser somit auch seine Einheiten losschicken wird. Somit wird es auf dem Olymp zum Kampf kommen. Zentrum des Kampfes werden die Gottheiten sein, da dieser besonders stark sind und über ihre besondere Fähigkeiten verfügen. Allerdings verliert man sofort, wenn die eigene Gottheit stirbt.

Verliert man die Schlacht um den Olymp, oder merkt man dass man nicht mehr rechtzeitig zum Olymp kommen würde, kann man einmal im Spiel als Gott den Notschrei einsetzen, der den gegnerischen Truppen Angst macht und sie vom Olymp fliehen lässt.

Man kann zusätzlich auch probieren die Basis des Gegners anzugreifen. Somit schwächt man den Gegner an der Basis. Diese ist durch Mauern und Türme geschützt, aber wenn man es schafft hier viel zu zerstören, erhält der Gegner keine Ressourcen mehr, und kann sich einen Vorteil erspielen. Das gleiche kann der Gegner allerdings auch mit der Basis des Spielers machen, und deshalb ist es wichtig die eigene Basis mit Mauern und Türmen zu schützen.

Wird eine Gottheit bei einem Kampf stark verletzt kann sie sich in ihr Dorf zurückziehen. Dort kann man die Dorfbewohner den Gott anbeten lassen, wodurch seine HP und MP wieder hergestellt werden.

### 5.5.2 Spielstrategie

Wie bei jedem guten Strategiespiel liegt der Schwerpunkt auf dem Management der verfügbaren Ressourcen. In diesem Spiel sind eine der wichtigsten Ressourcen die Dorfbewohner selbst. Genau von diesen muss man aber im richtigen Zeitpunkt loslassen können und sie in die Kampfhandlung schicken um die Vorherrschaft auf dem Olymp zu gewinnen. So muss man von Anfang an den Olymp im Blick haben und auf die Provokationen der Gegner reagieren. Wenn man nicht rechtzeitig reagiert, ist das Spiel schnell vorbei. Den Olymp kann man nur einnehmen, wenn die eigene Gottheit sich auf diesem aufhält. Genau dann ist diese aber besonders verwundbar. So ist der Zustand zwischen Verteidigen und offensiven Einnehmen fließend. Besonders wichtig ist dabei das Einzelmanagement seiner Einheiten.

Eine weitere Möglichkeit einen Vorteil zu erspielen oder den Gegner daran zu hindern, weiter den Olymp zu erobern ist ein Überfall auf eine gegnerische Siedlung. So werden die Ressourcen abgeschnitten. Ein Überfall birgt jedoch ein gewisses Risiko, da der Gegner gleichzeitig ungestört den Olymp einnehmen kann, oder einen Gegenschlag auf die Siedlung des Spielers durchführen kann. So muss man immer wieder seine Strategie anpassen und überdenken. Ein gewisses Glücksmoment bringen die Meteoriteneinschläge, die zwar wertvolle Ressourcen liefern, aber gleichzeitig Schaden

anrichten. Zusätzliche Abwechslung ergibt sich durch die Spezialfertigkeiten der Gottheit. Immer wieder wechselt sich somit das Blatt und keine Partie gleicht einer anderen.

### 5.5.3 Spielende

Um das Spiel zu gewinnen gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Der Olymp wird eingenommen.
2. Der gegnerische Gott wird getötet.

Umgekehrt verliert man das Spiel, wenn der Gegner den Olymp einnimmt oder der eigene Gott stirbt.

## 5.6 Statistiken

Während des Spiels werden folgende Statistiken gesammelt die am Ende des Spiels angezeigt werden:

- Zeit - Gott auf dem Olymp
- Schaden gemacht
- Ressourcen gesammelt
- Gebäude gebaut / zerstört
- Einheiten erstellt / getötet / verloren

## 5.7 Achievements

Es gibt verschiedene Achievements geben, die der Spieler erreichen kann und gespeichert werden. Einige Beispiele hierfür sind:

- "God of war": Mehr als 100 gegnerische Einheiten getötet.
- "God of gods": Mit allen Göttern einmal gewonnen.
- "God of the wanderers": Mit dem Gott eine bestimmte Strecke in einem Spiel zurückgelegt haben.
- "God of speed": Gewinne ein Spiel in unter 20 Minuten.