

SOFTWARE PRAKTIKUM SS2010

GAME DESIGN DOCUMENT

GRUPPE 6

IRAHLYR

Tutor:

Christoph Hofmann

Team:

Christoph Bier

Julian Jarecki

Andreas Kuhner

Stefan Mautner

Anne Vollweiler

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	4
1.1	Zusammenfassung des Spiels	4
1.2	Alleinstellungsmerkmal	4
1.3	Spiele, durch die wir inspiriert wurden	5
1.3.1	Dawn of war	5
1.3.2	Battle for Wesnoth	5
2	Technische Merkmale	6
2.1	Spieler-Interface	6
2.2	Menü-Struktur	7
2.3	Verwendete Technologien	7
2.4	Befehlseingabe	7
2.5	Hardwarevoraussetzungen	8
3	Spiellogik	9
3.1	Optionen & Aktionen	9
3.1.1	Spiel-Modi	9
3.1.2	Spielziel: Vernichtung	9
3.1.3	Eroberung	10
3.2	Spielobjekte	10
3.2.1	Einheiten	11
	Einheitenbeschreibung	11
	Skills	21
	Attribute	21
	weitere Einheitendaten	21
	Erfahrung	22
	Level Up	22
3.2.2	Gebäude	22
	Basis: Waldfestung, Nekropolis, Orklager	22
	Minen: Goldmine, Erzmine, Sägewerk	23
	Rekruten Gebäude	23
	Unabhängige Gebäude	23
3.2.3	Der Techtree	23
3.2.4	Terrain-/Kartenfeatures	27
	Creeps	27
	Statische Elemente der Spielkarte	27
3.2.5	Ressourcen	28
	Rohstoffe	28
	Wohnraum	28
3.3	Spielstruktur	28
3.3.1	Beispiel: Skirmish-Modus	28

3.3.2	Die Kampagne	31
3.3.3	Der Belagerungs-Modus	31
3.4	Statistiken	31
3.5	Steuerung	32
4	Screenplay	35
4.1	Hintergrundgeschichte	35
4.2	Missionen	36
4.3	Konzeptzeichnungen	37
	Glossar	38

1 Spielkonzept

IRAHLYR ist ein Echtzeit-Strategiespiel im Fantasy-Szenario mit Rollenspielelementen.

1.1 Zusammenfassung des Spiels

In IRAHLYR erleben sie den erbitterten Kampf gegen die untoten Scharen, angeführt von einer Marionette Höherer. Oder begeben sie sich selbst auf die Seite des Bösen und unterjochen alles Lebende im Auftrag deiner Herren.

Egal für welche Seite sie sich entscheiden, ob Untote, Orks oder Elfen, werden ihnen zahlreiche Taktiken zur Verfügung stehen den Gegner zu besiegen. Denn jede ihrer Einheiten verfügt über einen Talentbaum! Passen sie ihre Strategien immer auf die derzeitigen Verhältnisse an. Setzen sie auf ein defensives Heer, welches den Gegner langsam und zermürbend schlägt? Oder wollen sie doch lieber ein Heer, dass durch die Reihen der Gegner fährt, als wären diese nur Luft?

Im Kampfrausch sollten sie jedoch nicht ihre Basis vergessen. An wichtigen Stellen der Karte können sie ihr Lager errichten, ausbauen und die Grundlagen ihrer zukünftigen Herrschaft legen. Überall verstreut werden sie die dafür benötigten Ressourcen finden. Ob Holz oder Gold, wenn sie es nicht freiwillig bekommen, nehmen sie es sich einfach oder werden sie etwa schon von ein paar erbärmlichen Gegnern aufgehalten ...?

Wählen sie also: Wollen sie eine epische Kampagne durchleben? Durchzogen vom Schicksal und von Wendungen.

Wollen sie gewaltige Belagerungsschlachten erleben, um ihr Überleben zu sichern?

Oder wollen sie einfach nur ihren Gegner vernichten, auslöschen und im Sand des Kampfes zertreten?

Sie sind für ihr Schicksal verantwortlich ...

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das Spiel hat Rollenspielelemente, d. h. einzelne Einheiten sind in der Lage durch sammeln von Kampferfahrung stärker zu werden und neue Fähigkeiten zu erlernen. Dies ist dabei nicht auf einzelne Protagonisten des Schlachtfelds (wie z. B. Helden in [wc3](#)) eingeschränkt, sondern jede einzelne Einheit ist in der Lage durch den Erwerb von Kampferfahrung die eigene Kampfkraft signifikant zu verbessern. Im Laufe der Verbesserung der Einheiten durch Sammeln von Erfahrung stehen diesen je nach Typ unterschiedliche Möglichkeiten zur Entwicklung offen. Dabei lässt sich die Verteilung von Attribut- und Fertigungspunkten für Einheiten effektiv in Gruppen individuell oder automatisch nach einfachen Kriterien durchführen.

Durch dieses Rollenspielelement muss der Spieler wesentlich stärker auf seine Einheiten acht geben. Insbesondere im Belagerungsmodus (siehe [3.1.1](#)) wird es nach einiger Zeit ohne entsprechend hochstufige Einheiten unmöglich zu überleben.

1.3 Spiele, durch die wir inspiriert wurden

1.3.1 Dawn of war

DoW verfügt über ein einzigartiges Ressourcensystem. »Anforderungspunkte« werden durch vielfach verfügbare Anforderungsquellen bereitgestellt. Jede Einheit kann diese Quellen für den Spieler einnehmen.

Dies belohnt Spieler die **MapControl** erlangen und fördert so ein sehr aggressives Spiel.

Ein ähnliches Ressourcensystem gibt es in **IRAHLYR**. (Eroberung von Rohstoffvorkommen [3.1.3](#))



1.3.2 Battle for Wesnoth



Ein rundenbasiertes Taktikspiel. Auch hier erhält man Ressourcen durch Einnahme von Städten, allerdings gibt es keinen Techtree, man kann alle Einheiten von Beginn an bauen. Interessant ist das Spiel, weil jede Einheit Erfahrungspunkte sammeln kann und so mächtiger wird. Dadurch werden erfahrene Einheiten ungleich wertvoller.

Durch die rundenbasierte Natur des Spiels, und vor-/Nachteile für gewisse Fraktionen je nach Tageszeit ziehen sich Spiele allerdings sehr lange hin.

Auch in **IRAHLYR** ist es für jede Einheit möglich, zu **leveln** (siehe [3.2.1](#)).

2 Technische Merkmale

2.1 Spieler-Interface

Das Spiel verwendet eine genretypisches Spieler-Interface, ähnlich dem abgebildeten Interface von Warcraft III.

Am unteren Bildschirmrand ist eine Übersichts- und Aktionsleiste, die kontextabhängige Informationen anzeigt und Aktionen ermöglicht. In der Übersichtsleiste befindet sich zum einen eine verkleinerte Ansicht der Spielwelt mit einem Rahmen, der den aktuell vom Spieler beobachteten Spielweltausschnitt markiert. Daneben werden die kontextabhängigen Informationen und Aktionen angezeigt. Dies können beispielsweise sein:



Wenn eine Einheit ausgewählt ist, Einheiten-Werte (wie Lebenskraft, Attribute, Resistenzen, ...), Fähigkeiten, sowie Aktionen um Fähigkeiten zu benutzen und der gewählten Einheit Befehle zu erteilen.

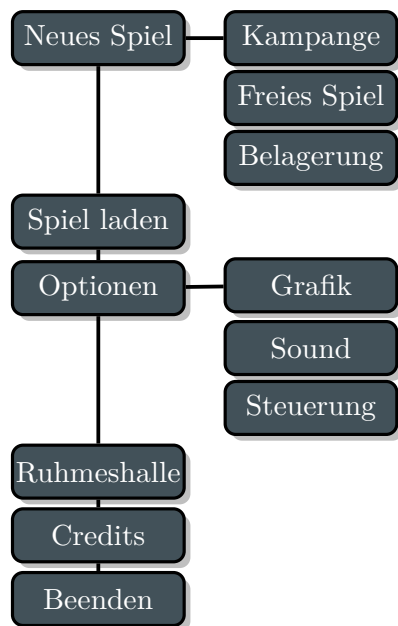
Wenn sich der Spieler im Baumodus befindet, Informationen zu den verschiedenen baubaren Gebäuden wie Ressourcenkosten, Nutzen des Gebäudes sowie Aktionen zum tatsächlichen Bau der Gebäude.

Die Informations- und Aktionsleiste wird ausblendbar sein, damit sich der Spieler einen besseren Überblick über das Spielgeschehen verschaffen kann. Da alle Aktionen auch über die Tastatur erreichbar sind, bleibt das Spiel auch ohne Aktionsleiste bedienbar.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste, in der die Ressourcen des Spieler angezeigt werden. Außerdem befinden sich dort weitere nützliche Schaltflächen, wie zum Beispiel zum schnellen Speichern des Spieles oder zum An-/Ausschalten der Spielmusik.

Zwischen diesen beiden Leisten findet das eigentliche Spielgeschehen ab. Dort ist also die eigentliche Spielwelt mit Terrain, Einheiten und Gebäuden zu sehen. In diesem Bereich findet die eigentliche Interaktion des Spielers mit der Spielwelt statt.

2.2 Menü-Struktur



Näheres zu den unter »Neues Spiel« gezeigten Menüpunkten, siehe 3.1.1.

Die meisten Menüpunkte sind selbsterklärend. Unter »Ruhmeshalle« werden die besten Ergebnisse im »Belagerungsmodus« angezeigt.

Zudem enthält jedes Untermenü einen oben nicht aufgeführten »Zurück«-Knopf, der zur jeweils übergeordneten Menüstruktur zurückführt. Das Selbe wird ein Druck von  bewirken.

2.3 Verwendete Technologien

Zur Erstellung des Spiels wird in erster Linie C# mit der Bibliothek XNA verwendet. Die Spielwelt wird dabei zweidimensional dargestellt. Um ein lebendigeres Spielgefühl und eine interessante Spielatmosphäre zu schaffen, werden Soundeffekte und Hintergrundmusik eingesetzt.

Graphiken werden zum Teil aus World of Warcraft verwendet.

Sounddateien werden zum Teil aus dem quelloffenen und frei lizenzierten Spiel »Wesnoth«¹ übernommen.

IRAHLR liest das (XML) Mapformat des frei verfügbaren »Tiled Map Editor«². Selbiger wird für die Erstellung von Maps verwendet.

2.4 Befehlseingabe

In IRAHLR werden Tastatur- und Mauseingaben verwendet. Der Spieler benutzt die Maus um Einheiten auszuwählen und sie zu bewegen. Buttons für alle Anweisungen befinden sich im unteren Bereich des Bildschirms und können mit der Maus oder der Tastatur ausgewählt werden. Mehrere Einheiten können gleichzeitig ausgewählt sein

¹<http://www.wesnoth.org/>

²<http://www.mapeditor.org/>

während die Anweisungsfunktionalität die gleiche bleibt. Manche Anweisungen sind auf bestimmte Einheiten beschränkt.

Näheres dazu unter [3.5](#).

2.5 Hardwarevoraussetzungen

Zum Spielen wird ein PC mit mindestens folgenden Hardwaremerkmalen benötigt:

- 3.0 GHz Prozessor
- 4 GB Ram
- *Nvidia GeForce GTX 260 / ATi Radeon HD 5770* (od. vglb.)

3 Spiellogik

3.1 Optionen & Aktionen

3.1.1 Spiel-Modi

Es gibt verschiedene Spielmodi:

- Kampagne

Nach aktuellem Stand wird es nur für eine Fraktion eine Kampagne geben.
Die Ziele der Einzelnen Missionen sind individuell und Screenplay-orientiert. Siehe dazu [4.2](#)

- Skirmish-Modus

Spiel einer beliebigen Fraktion gegen einen beliebige Fraktion ([A.I.](#)).

Ziel: *Vernichtung* des Gegners

- Belagerungs-Modus

Verteidigung gegen immer heftiger werdende Angriffe.

Ziel: So lange wie möglich die eigene *Vernichtung* hinauszögern.

- Multiplayer-Modus (Optional)

Siehe dazu [3.2.4](#)

Falls genug Zeit ist, wird ein Multiplayer-Modus über Netzwerk implementiert.

Ziel: *Vernichtung* aller Gegner.

3.1.2 Spielziel: Vernichtung

Die IRAHLYR-spezifische Definition der beim klassischen [RTS](#) üblichen *Vernichtung* eines Spielers ist folgende:

1. Zunächst müssen alle *Basisgebäude* vernichtet und die *Basispositionen* eingenommen werden.
2. Besitzt der Spieler dann keine Einheiten mehr, so gilt er als Vernichtet, andernfalls startet ein 3-Minuten Timer
3. Fällt ab dem Start und vor Ablauf des Timers wieder irgendeine *Basisposition* unter Kontrolle des betreffenden Spielers, wird der Timer gestoppt.

Andernfalls gilt dieser Spieler *vernichtet*!

Bezüglich der genannten *Basisgebäude* und *Basispositionen* siehe [3.2.2](#).

zur *Eroberung* letzterer, siehe folgenden Abschnitt.

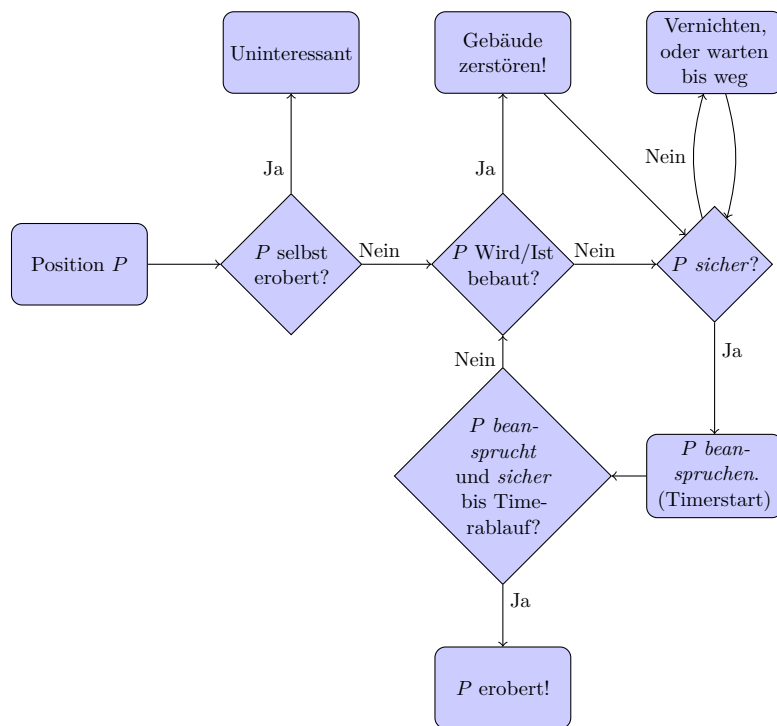
3.1.3 Eroberung

Es gibt 2 Arten von (entsprechend optisch gekennzeichnete) statisch auf der Karte verteilten Positionen, die sich jeweils mit bestimmten Gebäuden bebauen lassen. Dazu ist zunächst deren *Eroberung* notwendig. Beachte hierzu folgende Definition: Eine Position P wird aus Sicht eines Spielers bezeichnet als

- *sicher*, wenn keine gegnerische Einheit sich innerhalb eines bestimmten Radius r um P befindet.
- *beansprucht*, wenn eigene Einheiten sich innerhalb Radius r um P befinden.

Voraussetzung für die Eroberung einer Position durch einen Spieler ist nun, dass sie für einen bestimmten Zeitraum sowohl *beansprucht*, als auch *sicher* aus Sicht dieses Spielers sind.

Beachte dazu auch folgendes Diagramm:

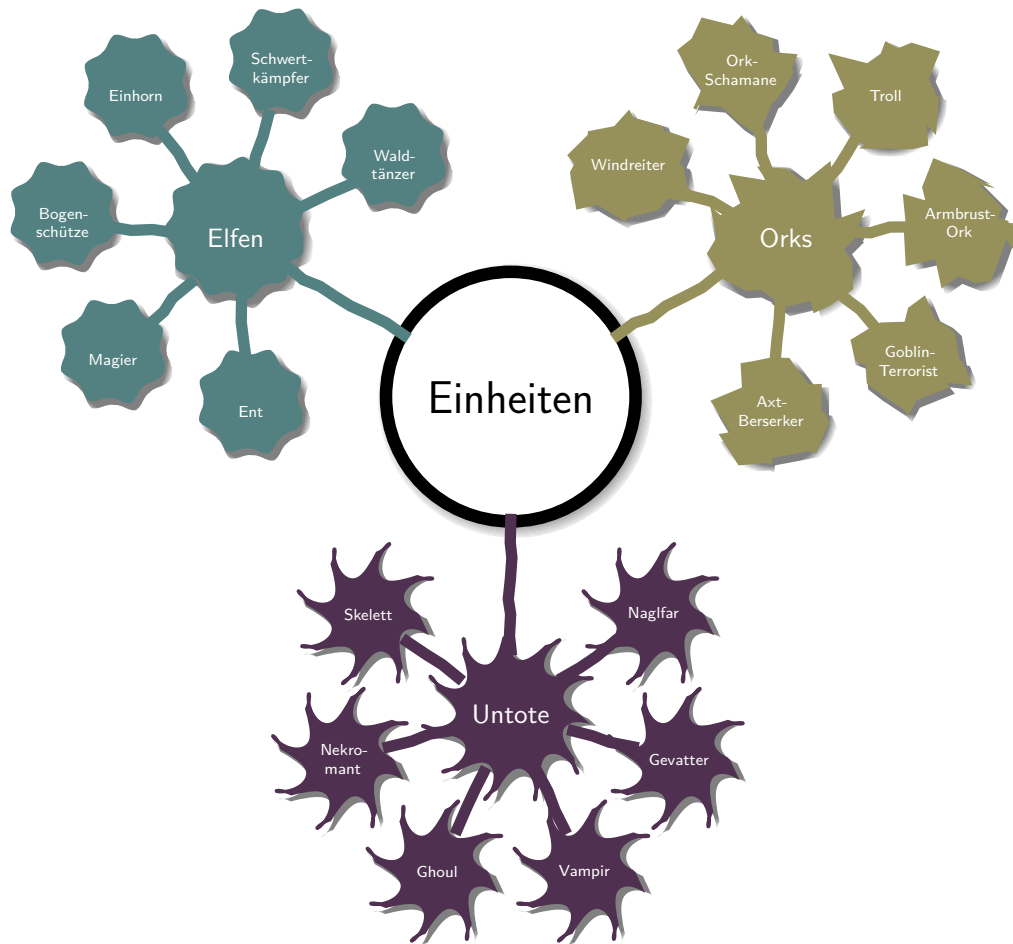


3.2 Spielobjekte

In IRAHLYR lassen sich verschiedene Klassen von Spielobjekten unterscheiden.

3.2.1 Einheiten

Folgende Einheiten kommen im Spiel für die jeweiligen Fraktionen zum Einsatz:



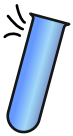
Die Produktion einer Einheit benötigt je *Rohstoffe*, erfordert den Besitz eines Basisgebäudes und bestimmter anderer Gebäude, und nimmt (je nach Einheitentyp) unterschiedlich viel Zeit in Anspruch.

Einheitenbeschreibung Eine detaillierte Beschreibung der Einheiten.

Legende für in der Beschreibung benutzte Symbole:



Hitpoints – Wieviel Schaden kann die Einheit einstecken, bis zum Exitus?



Manapoints – die Größe des Manavorrats zur Benutzung von aktiven Skills?



Geschwindigkeit – Wie schnell bewegt sich die Einheit übers Schlachtfeld?



Angriffsgeschwindigkeit – Wie schnell kann die Einheit Standardangriffe ausführen?



Wieviel Schaden verursacht ein normaler Angriff der Einheit? Das Symbol variiert Je nach Schadensart, den der Standardangriff Einheit verursacht.



Die Einheit verursacht Nahkampfschaden – Üblicherweise Schwert-, Axt-, oder Martialarts-Einheiten.



Die Einheit verursacht Stichschaden – üblicherweise Fernkampfeinheiten (Bogen, Armbrust), aber auch durch Stichwaffen, z.B. Speere, Dolche verursacht.



Magieschaden – Schaden der durch Angriffszauber oder auf andere Art und Weise unter Einfluss von Magie entsteht, dem kein Element zugeordnet wird.



Eisschaden – Schaden der durch Eismagie hervorgerufen wird. Verlangsamt das Ziel für gewisse Zeit.

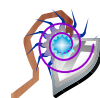


Feuerschaden – Schaden der durch Feuermagie hervorgerufen wird. Das Ziel brennt eine Weile (Damage over Time).



Verteidigung – Wie empfindlich ist die Einheit gegenüber einem bestimmten

Schadenstyp.

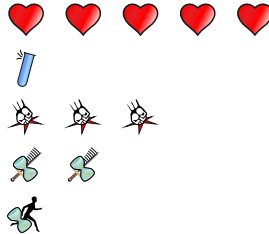


Troll

Ein Troll ist etwa 3 Meter groß und besitzt sehr dicke Haut. Ein **Tank** ohne seinesgleichen.



Stats



Aktiv Skills:

Lähmen, verhöhnen

Widerstände



Passiv Skills:

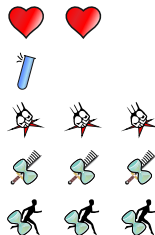
Steinhaut, Wucht,
Regeneration

Berserker

Diese wilden Orkkämpfer sind einfache Haudraufheiten der Orks.



Stats



Aktiv Skills:

Bluttausch, letzter Zorn

Widerstände



Passiv Skills:

Eifer

Armbrustschütze

Fernkampf-Orks

Stats







Widerstände







Aktiv Skills:
Feuerbolzen, Zielen

Passiv Skills:
Mana verbrennen

Schamane

Magiebegabte Führer der Orks

Stats







Widerstände







Aktiv Skills:
Heilen Kugelblitz, Tarnen

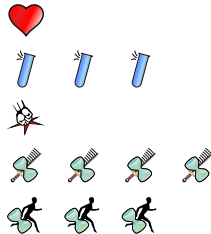
Passiv Skills:
korrosiver Geist

Terrorist

Diese kleinen Kobolde laufen mit Pulverfässern durch die Gegend und jagen sich selbst zusammen mit ihrem Ziel in die Luft



Stats



Aktiv Skills:

Suizid, Molli schmeissen,

Widerstände



Passiv Skills:

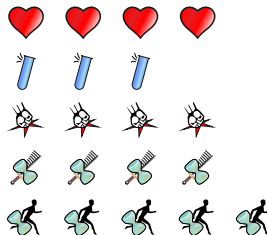
Fanatismus

Windreiter

Kühne Orks besteigen wilde Bestien und reiten diese in die Schlacht am Himmel



Stats



Aktiv Skills:

Sturzflug, Eis-Granate

Widerstände



Passiv Skills:

Überwinden,
Kreaturenbeherrschung



Skelett

Aus den Knochen einst lebender Kreaturen beschworen, werden zum Rückgrat der Kampfmaschinerie mächtiger Nekromanten

Stats

































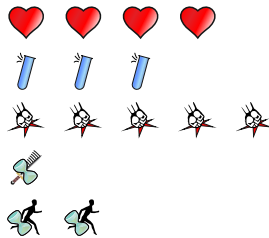





Gevatter

Todesgeister im Dienst des Sensenmannes

Stats



Widerstände



Aktiv Skills:

Hauch des Todes, Seelen-
nernte, Altern

Passiv Skills:

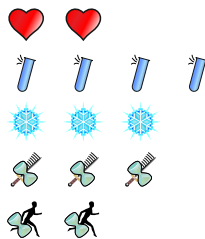
Berührung des Todes



Nekromant

Mächtige Magier, deren Leben dem Tod gewidmet sind

Stats



Widerstände



Aktiv Skills:

Skelett erwecken, Kadaver-
Explosion, Verkrüppeln,

Passiv Skills:

Verdammung

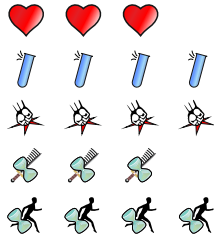


Vampir

Gefürchtete Schrecken der Nacht, die ihren Gegnern Lebenskraft aussaugen können.



Stats



Aktiv Skills:

Todesbiss, Unsichtbarkeit

Widerstände



Passiv Skills:

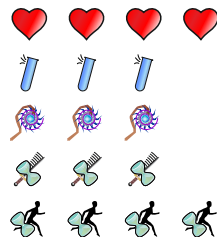
Blut saugen, Immateriell

Einhorn

Von der grazilen Anmut dieser magischen Wesen darf man sich angesichts eines Kampfes nicht täuschen lassen



Stats



Aktiv Skills:

Heftiger Tritt

Widerstände



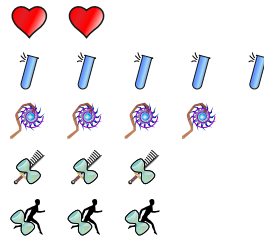
Passiv Skills:

Weisheit, Magieresistenz

Elfenmagier

Meister des Arkanen, deren Ausbildung sich bis zu über Jahrhunderte erstreckt.

Stats



Widerstände



Aktiv Skills:

Feuerball, Blizzard, Heilung, Magieschild

Passiv Skills:

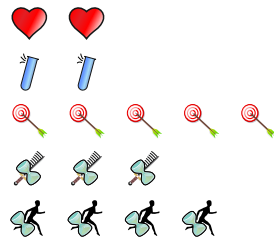
Magiebeherrschung



Waldtänzer

Seltsame Zeitgenossen die mit Gaukelei Geld verdienen, auch Gypsies genannt

Stats



Widerstände



Aktiv Skills:

Todestanz

Passiv Skills:

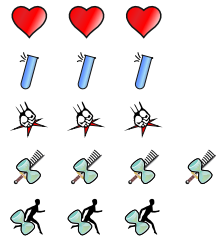
Gleiven, Spionage



Schwertkämpfer

Elfen besitzen mächtige Schwertkämpfer.

Stats



Aktiv Skills:

Todesschlag, Ariel,

Widerstände



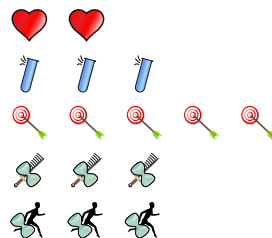
Passiv Skills:

Dornenaura

Bogenschütze

Es ist allgemein bekannt, dass Elfen keine schlechten Bogenschützen sind – Typischer DD

Stats



Aktiv Skills:

Scharfschießen, Sperrfeuer, Lähmender Schuss

Widerstände



Passiv Skills:

Kritischer Ausweichen Schuss,

Skills Zu jedem Einheitentyp gehören eine Menge von bis zu fünf *Skills* und zu jede Einheit besitzt für jeden ihrer Skills einen *Skilllevel-Wert*. Die Summe aller *Skilllevel-Werte* einer Einheit ist maximal so groß wie ihr *lvl*. Ihre Verteilung ist individuell für jede Einheit und obliegt dem Spieler (siehe 3.5).

Man unterscheidet *aktive Skills* und *passive Skills* wobei sich aktive direkt durch Steuerung der Einheit einsetzen lassen, während passive der Einheit zusätzliche Eigenschaften bescheren oder vorhandene verbessern.

Attribute Alle Einheiten besitzen Attributdaten wie

- Stärke
- Geschicklichkeit
- Konstitution
- Intelligenz

ihre Summe ist maximal so groß wie ihr *lvl* · 5. Die Verteilung ist ebenfalls individuell für jede Einheit und obliegt dem Spieler (siehe 3.5).

weitere Einheitendaten Jede Einheit hat neben diesen eine ausgeprägte Variation an *RPG-Typischen Daten*.

temporäre Daten sind Daten, die sich während des Spielgeschehens ständig ändern, und in der Regel zwischen 0 und einem Maximalwert schwanken.

- HP
- MP

Eigenschaften Diese Werte sind entweder absolut konstant, oder aus anderen berechnet und dabei in erster Linie abhängig von

- a) dazu existierenden Grundwerten des jeweiligen Einheitentyps
- a) den Attributen der jeweiligen Einheitentyps

Natürlich kann es noch weitere potentielle Modifikatoren (Skills, Buffs, Nerfs) geben.

- *XPworth*
- Max. HP
- Max. MP
- Min. DMG

- Max. DMG
- Attack
- Attackspeed
- Schadenstyp (z. B.: physikalisch, Magie, Feuer, Eis)
- Verteidigung (physikalisch)
- Resistenzen (Magie)
- Bewegungsgeschwindigkeit

Erfahrung Damit eine bestimmte Einheit [leveln](#) kann, muss sie Erfahrung sammeln, bis ihr Erfahrungswert über einen exponentiell mit dem [lvl](#) der Einheit wachsenden Wert gewachsen ist. Ist das geschehen, wird der [lvl](#) der Einheit um eins erhöht.

Die Gelegenheit »Erfahrung zu sammeln« tritt auf, wenn eine Einheit das Zeitliche segnet. Geschieht das, werden der *XPworth* Wert der Einheit und die sich in der Umgebung des »Kills« aufhaltenden der gestorbenen Einheit gegenüber feindlichen Einheiten ermittelt.

Dieser *XPworth*-Wert wird dann auf die ermittelten Einheiten verteilt (gleich oder proportional zu deren [lvl](#)) und deren Erfahrungswert gutgeschrieben. Alle Einheiten können auf diese Weise Erfahrung gewinnen.

Level Up Hat eine Einheit genug Erfahrungspunkte gesammelt um eine Stufe aufzusteigen, kann der Spieler einen aktiven Skill um eine Stufe erhöhen. Ausserdem erhält die Einheit Attributspunkte, die der Spieler auf Stärke Geschicklichkeit Konstitution und Intelligenz verteilen darf.

3.2.2 Gebäude

Der Bau eines Gebäudes nimmt immer Zeit und Rohstoffe in Anspruch, im Gegensatz zum Arbeiter-Konzept vieler klassischer [RTS](#), aber keine Einheiten.

In *IRAHLYR* gibt es zudem kaum topologisches Basismanagement, da die meisten Gebäude nicht frei platziert werden können.

Basis: Waldfestung, Nekropolis, Orklager Jede Fraktion besitzt einen Basisgebäudetyp, das allgemein für die Produktion von Einheiten erforderlich ist. Basisgebäude können nur auf statisch auf der Karte platzierten Positionen errichtet werden, insofern diese *erobert* ([3.1.3](#)) sind.

Zu Spielbeginn besitzt ein Spieler in der Regel eine Instanz des Basisgebäudetypen der von ihm gespielten Fraktion und es nur möglich Gebäude unmittelbar um die Basis zu

bauen. Diese bietet dafür 8 „Slots“, d. h. es können maximal 8 Gebäude um die Basis gebaut werden, wobei die Plazierung automatisch auf einem dieser Slots erfolgt.

Minen: Goldmine, Erzmine, Sägewerk Um auf ein *Rohstoffvorkommen* eine Mine bauen zu können, muss dieses zunächst *erobert* (3.1.3) sein. Ist eine Mine dann errichtet, fördert sie kontinuierlich die entsprechende Ressource. Für einen (exponentiell mit der Stufe wachsenden) Rohstoffbetrag, kann eine Mine dann aufgewertet werden und fördert dadurch (linear zur Stufe) schneller Rohstoffe. Wird eine Mine zerstört und wieder aufgebaut – egal von wem – so wird die Ausbaustufe zurückgesetzt.

Im Gegensatz zu allen anderen Gebäudetypen unterscheiden sich die Minen der verschiedenen Fraktionen in keiner Weise.

Rekruten Gebäude Es gibt einen Gebäudetyp der je einer rekrutierbaren Einheit entspricht. Sie können ausschließlich auf Slots im Rahmen eines Basisgebäudes errichtet werden.

Ein Einheitentyp kann in einer Basis nur produziert werden, wenn mindestens ein Exemplar dieses entsprechenden *Rekruten-Gebäudes* im Rahmen des Basisgebäudes gebaut wurde.

Mehrere Instanzen des selben *Rekruten Gebäude*-Typs senken Bauzeit und Rohstoffkosten der entsprechenden Einheit.

Unabhängige Gebäude Folgende beiden Gebäudetypen sind auch unabhängig von statischen Kartenpositionen, d. h. sie können frei auf exploriertem Gebiet gebaut werden.

- Verteidigungsanlage Türme, die sich automatisch Verteidigen, aber auch direkt gesteuert werden können. Sie sind teuer, stecken viel Schaden ein.

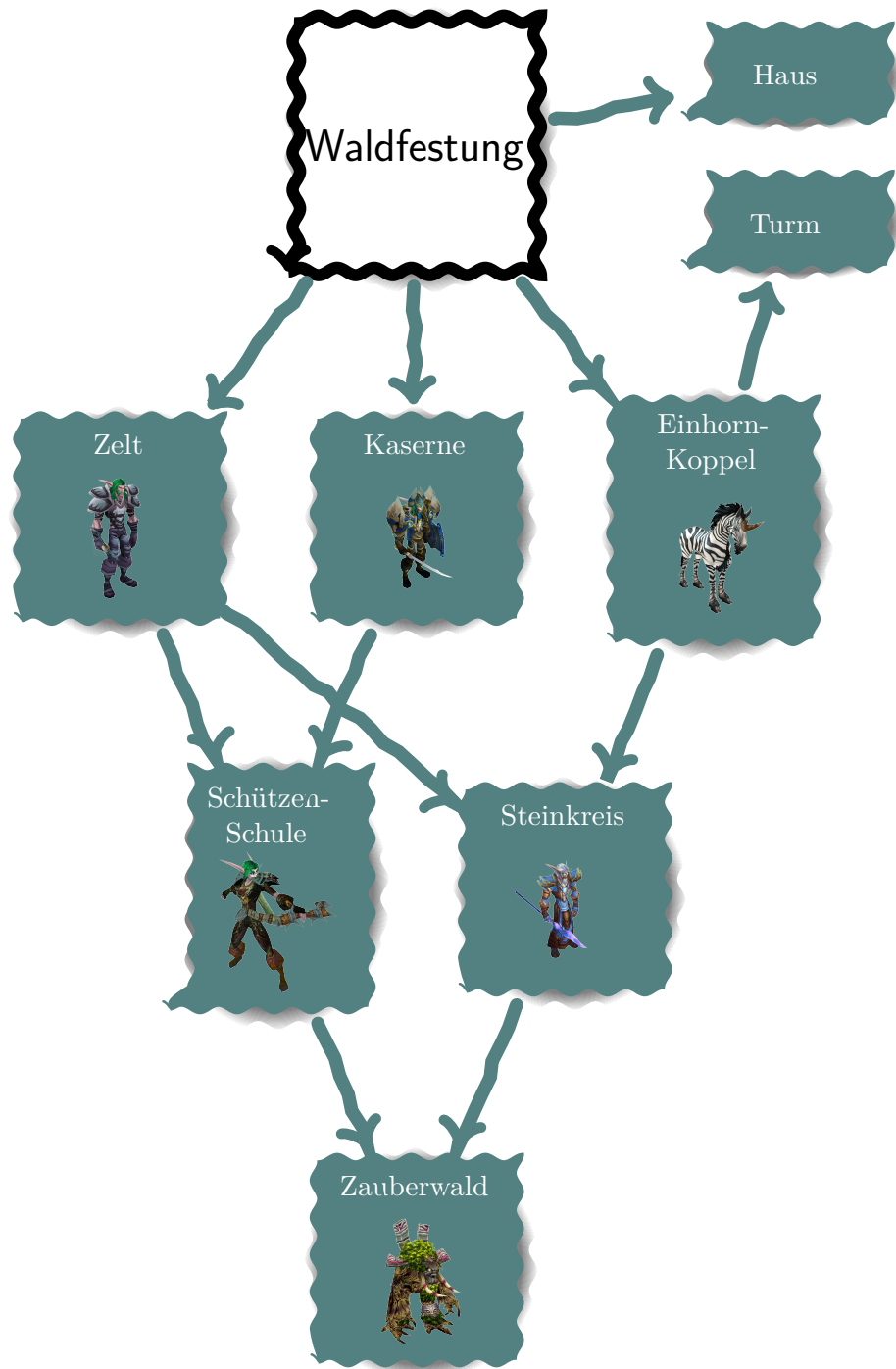
Sie können nicht, wie Einheiten, Erfahrung sammeln und [leveln](#)

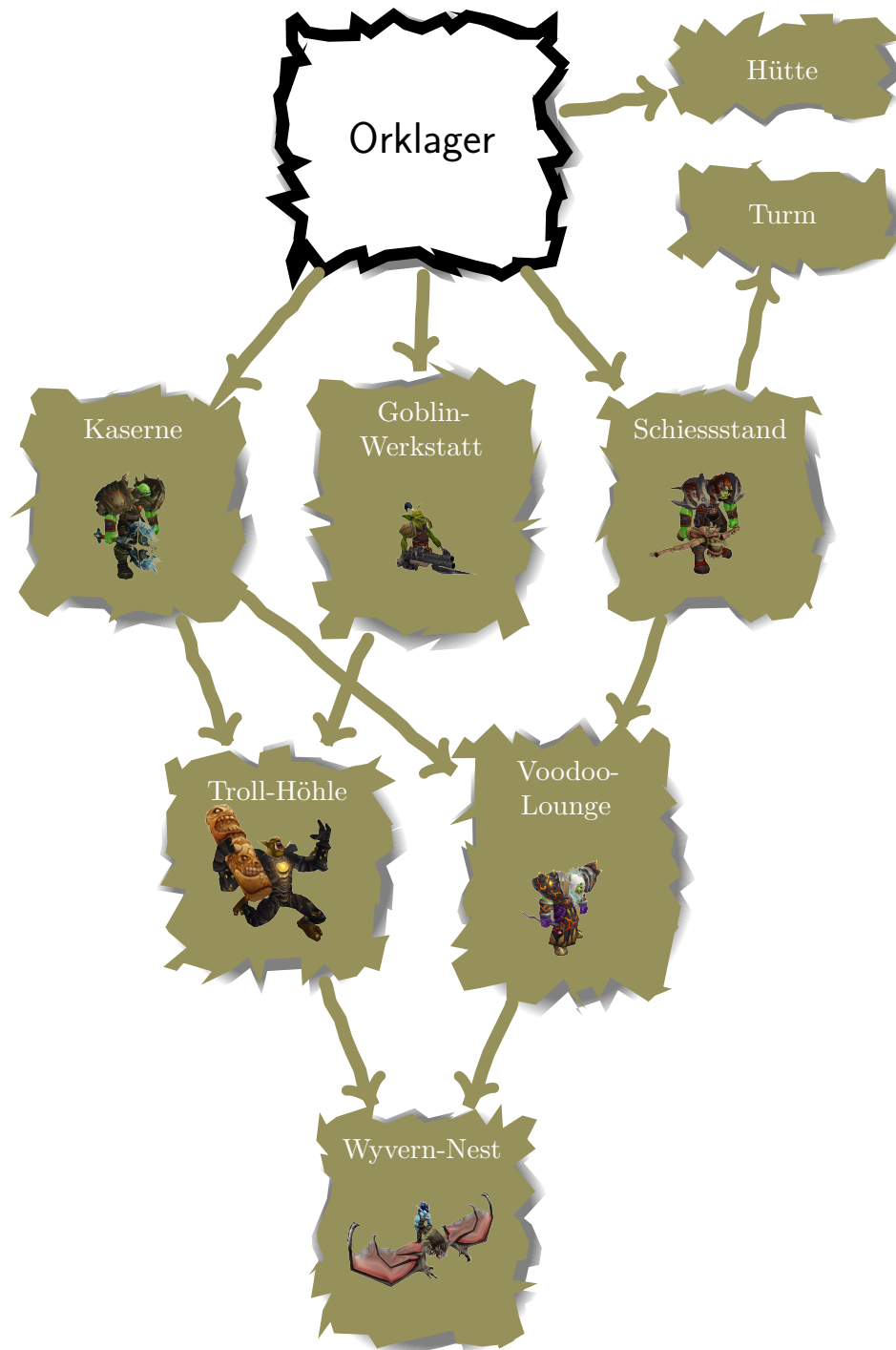
- Unterkunft Unterkunftsgebäude (Haus, Hütte, Grab) bieten – wie auch Basisgebäude – Wohnraum für Kreaturen.

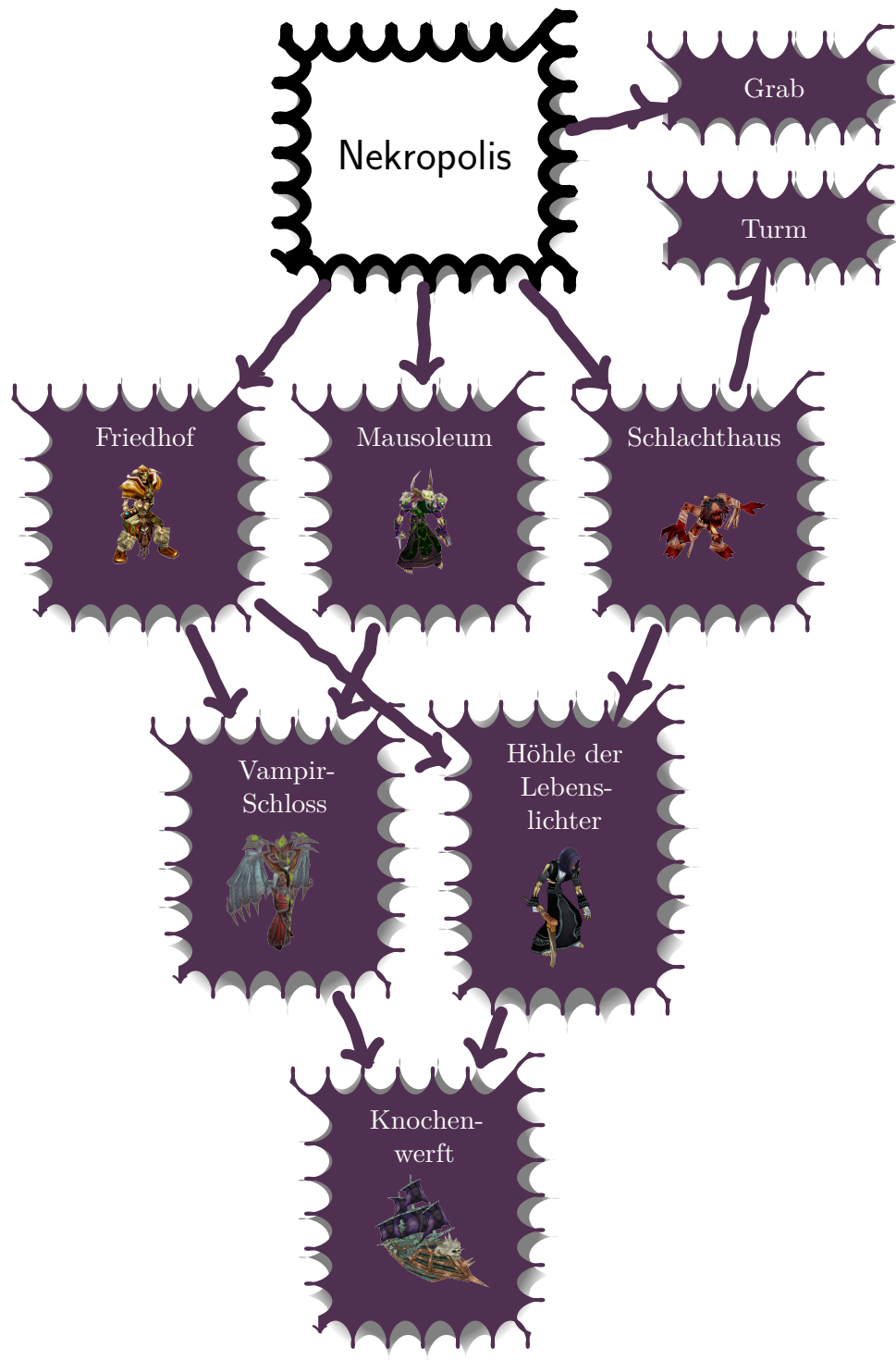
Das dynamische Einheitenlimit entspricht dem zur Verfügung stehenden Wohnraum. Natürlich ist der Wohnraum gecapt.

3.2.3 Der Tectree

Eine Übersicht zu Voraussetzungen für den Bau von Gebäuden und Einheitentypen:







3.2.4 Terrain-/Kartenfeatures

Obligatorisch, wenn auch eigentlich kein Kartenfeature: [Fog of War](#)

Creeps Die Karte wird Verbände von Einheiten beherbergen, die keinem Spieler und auch keiner [A.I.](#) gehören, und sich diesen gegenüber feindlich verhalten.

Sie werden zufällig auf der Karte (dennoch vorzugsweise in der Nähe von Basispositionen, Minen und [chokes](#)) platziert, und können genutzt werden, um die Eigenen Einheiten zu [leveln](#).

Auch während des Spielverlauf ist es möglich, dass Creeps zufällig [spawnen](#).

Die meisten Creeps bewegen sich nicht (relevant) auf der Karte, einige schon. Ausnahme ist der Belagerungsmodus (siehe [3.1.1](#)): Hier wird der Spieler kontinuierlich von Creeps attackiert, diese erhalten entsprechend direkt beim [Spawn](#) als Ziel dessen Basis.

Statische Elemente der Spielkarte werden zu Beginn eines Spiels erzeugt und verändern sich nicht während des Spielverlaufs.

Geländetypen z. B:

- Gras
- Wald
- Fels
- Sumpf
- Schnee

Das Gelände hat Einfluss auf die Bewegungsgeschwindigkeit der Einheiten.

Rohstoffvorkommen (Siehe [3.2.5](#))

Basispositionen (Siehe [3.2.2](#))

Dekoration Dinge die lediglich optischem Abwechslungsreichtum dienen und sich dabei nicht unbedingt gravierend auf das Spielgeschehen auswirken müssen. (Außer insofern, als dass sie für Einheiten unpassierbar sind und das Terrain unbebaubar machen)

z. B.:

- Vegetation (Bäume, Büsche)

- Felsen

3.2.5 Ressourcen

Rohstoffe werden zum Bau von Einheiten und Gebäuden benötigt.

- Gold
- Holz
- Metall

Rohstoffe werden durch eroberte und bebaute *Vorkommen* (3.2.4) auf der Karte kontinuierlich gefördert.

Wohnraum Außerdem hängt die maximale Einheitenzahl eines Spielers von einer weiteren Ressource – Wohnraum (3.2.2) – ab, die durch den Bau von Gebäuden erhöht werden kann.

3.3 Spielstruktur

Der Typische Ablauf entspricht grob dem klassischer RTS:

- Aufbauen
- offener Kampf

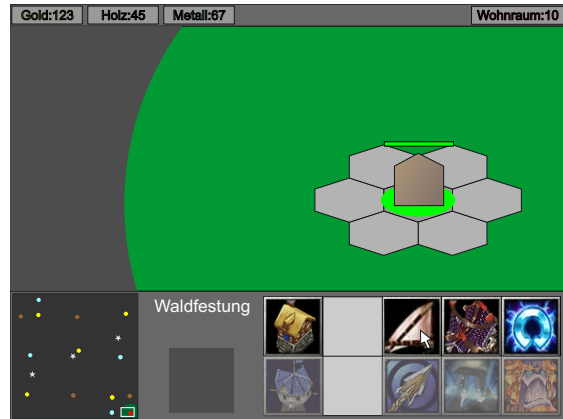
Wobei durch die RPG Elemente unterschiedliche Spielweisen ermöglicht werden sollen, nämlich variables Verhältnis von Micromanagement und Macromanagement.

3.3.1 Beispiel: Skirmish-Modus

- Es folgt ein genauerer Einblick in den Ablauf Dabei wird ein *Skirmish-Spiel* (Siehe Spielmodi 3.1.1) betrachtet anhand von Konzeptscreenshots.

Direkt nach starten des Spiels befindet sich der Spieler im Besitz einer Basis.

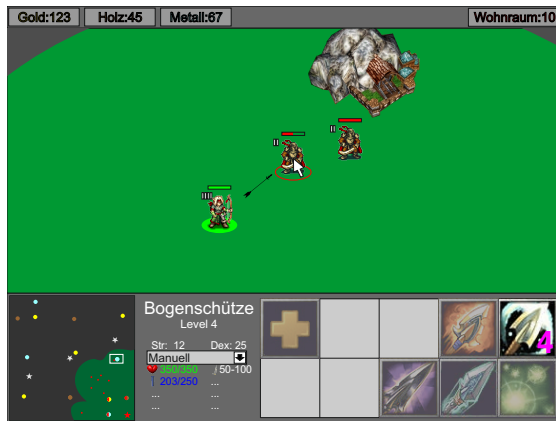
Die *Aufbauphase* besteht etwa darin Gebäude zu bauen, Einheiten zu produzieren, zu *scouten*, Einheiten zu *leveln*, Ressourcenquellen zu erobern.



Zu Beginn des Spiels ist die Auswahl an baubaren Gebäuden zunächst beschränkt auf drei Standardgebäude zur Produktion von Einheiten, die durch Anwahl im Kontext des selektierten Hauptgebäudes unmittelbar gebaut werden können, ohne platziert werden zu müssen (siehe 3.2.2)

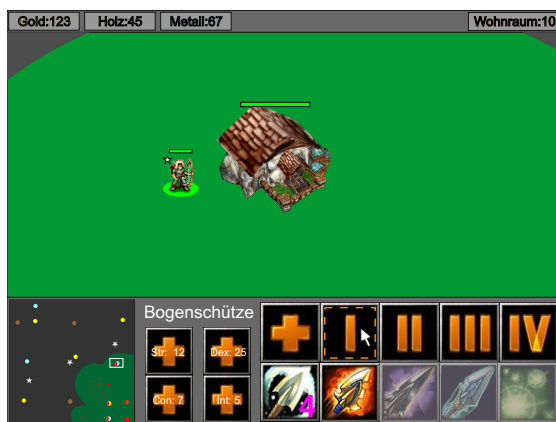
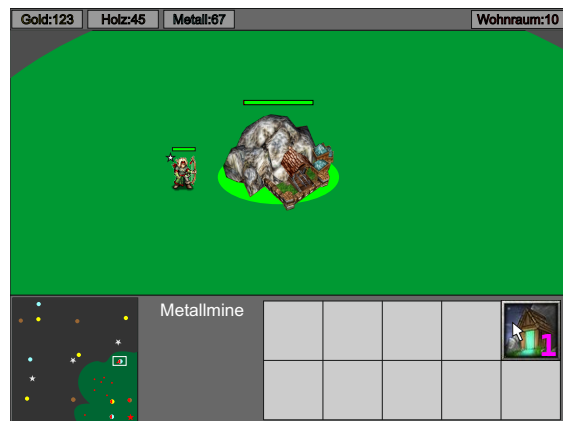
Steht das erste Gebäude, so können darin erste Einheiten Produziert werden. Mit diesen wird dann üblicherweise zunächst die Karte erkundet





Die Karte ist »bevölkert« mit unparteiischen Einheiten, den Creeps (Siehe dazu 3.2.4) welche sich gerne an PoIs aufhalten.

Solche Creeps gilt es zu beseitigen, um beispielsweise eine Mine zu erobern (Siehe dazu 3.1.3) die benötigt wird, um Ressourcen abbauen zu können.



Allerdings bieten sie auch Gelegenheit die eigenen Truppen [leveln](#) zu lassen, was eine zentrale Rolle beim Aufbau einer starken Armee spielt.

Die Attributpunkte und Skillpunkte lassen sich dabei wahlweise manuell verteilen oder aber automatisch nach vordefinierten Regeln, damit Truppen effektiv entwickelt werden.

Ist die eigene Armee in der Übermacht, – nach vermutlich diversen vorherigen Konfrontationen – vernichtet sie schließlich alle Basen des A.I.-Gegners. Damit ist praktisch das Spiel gewonnen. (Siehe dazu noch 3.1.2)



3.3.2 Die Kampagne

Die Kampagne besteht aus Einzelmissionen die sequentiell gespielt werden müssen, und schließlich mit erfolgreichem Beenden der letzten Mission abgeschlossen zu werden.

Spielerisch werden die Missionen eine ausgewogene Mischung aus den beiden anderen Modi bieten, dabei aber nicht stark von jenen abweichen.

Der Unterschied besteht darin, dass die Missionen und deren Ziele handlungsorientiert gestaltet sind. Während der Spiele wird eine Geschichte erzählt. Zudem gibt es Helden, einzelne Einheiten denen besondere Bedeutung zukommt und diese können mit einer ausgewählten Gruppe anderer Einheiten im Verlauf von Mission zu Mission übernommen werden, d. h. sie behalten ihren **lvl** sowie die Verteilung ihrer Attribut- und Skillpunkte.

3.3.3 Der Belagerungs-Modus

Im Belagerungsmodus wird versucht der Spieler solange wie möglich zu überleben. Erschwert wird dies durch regelmässig auftauchende Creep-Waves (siehe 3.2.4). Wave bedeutet, dass Gruppen von Creeps gemeinsam **spawnen** und versuchen den Spieler zu eliminieren. Die Creeps werden von Wave zu Wave zahlreicher und stärker.

3.4 Statistiken

Am Ende eines Spiels wird eine Übersicht angezeigt mit diversen Spieldaten wie

- Spieldauer
- getötete Einheiten
- eigene verlorene Einheiten
- zerstörte Gebäude

- verlorene Gebäude
- gesammelte Erfahrung
- beste Einheit
- verbrauchte Ressourcen
- geförderte Ressourcen

3.5 Steuerung

Das Spiel wird mit Tastatur und Maus auf genretypische Weise gesteuert. Durch einfaches Anklicken mit der linken Maustaste (LMT im Folgendem) lassen sich einzelne Gebäude und Einheiten auswählen. Durch Klicken und Halten der LMT lässt sich ein Rahmen ziehen, bei loslassen werden dann alle eigenen Einheiten im Rahmen ausgewählt, oder, falls dort keine Einheiten sind, alle Gebäude.

Drückt man Shift während der Einheitenauswahl werden die so gewählten Einheiten einer bereits bestehenden Auswahl hinzugefügt.

Abhängig von der aktuellen Auswahl stehen im Aktionsbereich verschiedene Aktionsmöglichkeiten, repräsentiert durch quadratische Knöpfe, zur Verfügung. Diese können durch LMT-Klick oder Tastenkürzel gewählt werden.

Sind Einheiten ausgewählt, lassen sich diese durch Rechtsklick auf die Karte oder die Miniaturansicht der Karte an den entsprechenden Ort senden. Ein Rechtsklick auf eine gegnerische Einheit lässt die gewählte Einheit die angeklickte Einheit angreifen. Sollte die gewählte Einheit über aktiv einsetzbare Fähigkeiten verfügen, so lassen sich diese durch Anklicken aktivieren. Sollte die Fähigkeit ein Ziel verlangen, wird dies durch eine Veränderung des Mauscursors angedeutet, ein Rechtsklick wählt dann ein Ziel aus, mit Linksklick an beliebige Stelle oder Druck von Escape lässt sich die Aktion abbrechen.

Ist ein Einheiten produzierendes Gebäude ausgewählt, lässt sich mit Rechtsklick auf die Karte der Sammelpunkt für das Gebäude festlegen. Dies ist der Punkt, zu dem neu erstellte Einheiten laufen. Durch Linksklick lassen sich gebäudeabhängig verschiedene weitere Aktionen anwählen, wie beispielsweise Gebäude ausbauen oder Einheiten rekrutieren.

Sind mehrere Einheiten auf einmal angewählt, wird im Aktionsbereich für jeden in der Auswahl vorhandenen Einheitentyp ein Bild gezeigt, zusammen mit der Zahl der von diesem Einheitentyp vorkommenden Einheiten. Jede Auswahl hat einen »aktiven« Einheitentyp, dieser wird im Aktionsbereich hervorgehoben. Der aktive Einheitentyp kann durch Linksklick auf das Bild eines Einheitentyps im Aktionsbereich verändert werden.

Es werden weiterhin wie oben die möglichen Aktionen für die verschiedenen Einheiten angezeigt. Standardaktionen, wie Bewegen und Angreifen werden immer angezeigt, aktive Fähigkeiten werden jedoch nur für den gewählten aktiven Einheitentyp angezeigt. Der

Spieler hat nun wie bisher die Möglichkeit, Aktionen auszuwählen, tut er dies, geht der Befehl an alle Einheiten, die in der Lage sind, den Befehl auszuführen. (Also bei Bewegen/Angriff an alle Einheiten, bei aktiver Fähigkeit nur an die Einheiten des aktiven Einheitentyps, die die Fähigkeit besitzen und genügend Mana besitzen, um sie auszuführen.)

Manchmal ist jedoch eine genauere Steuerung nötig. Daher bietet IRAHLYR die Möglichkeit, Befehle an Einheitengruppen durch drücken von Strg bzw. Shift während der Befehlsvergabe zu modifizieren. Wenn Strg gedrückt ist, wird der Befehl nur an eine Einheit des aktiven Einheitentyps gegeben, und zwar an diejenige, die den Befehl am schnellsten ausführen kann. Wird Shift gedrückt, geht der Befehl nur an die Einheiten des aktiven Einheitentyps. Dies ist in Verbindung mit den Bewegungs- und Angriffaktionen sinnvoll, um zum Beispiel Fernkämpfer nach hinten zu ziehen, oder Nahkämpfern andere Angriffsziele zu geben.

Wenn Einheiten ausgewählt sind, lässt sich die Auswahl mit Strg und 0, 1, . . . , 9 speichern, ein einzelner Druck auf 0, 1, . . . , 9 sorgt dafür, dass die unter der Nummer gespeicherte Auswahl wieder ausgewählt wird.

Um schneller agieren zu können, stehen dem Spieler einige Tastaturkürzel zur Verfügung. Die Aktionen im Aktionsbereich werden über ihre Position auf natürliche Art und Weise den Tasten q, w, e, r, a, s, d, f, y, x, c, v zugeordnet, die Lage der Taste auf der Tastatur entspricht der Lage der ausgelösten Aktion im Aktionsbereich.

Mit den Tasten t, z, u, g, h, j werden die sechs verschiedenen Einheitentypen in einer Auswahl mehrerer Einheiten als aktiver Einheitentyp gewählt.

Um den angezeigten Kartenausschnitt zu verändern, kann man entweder die Maus an den Bildschirmrand bewegen, die Pfeiltasten benutzen oder über die Miniaturkarte direkt zu einem beliebigen Ort springen.

Weitere Tastaturkürzel:

Tasten	Befehl	Beschreibung
	Abbrechen, Schliessen	Schliesst Fenster, bricht Aktionen im Kontext ab
	Bestätigen	sämtliche Dialoge oder Befehle bestätigen
	Aktionsleiste ein/ausblenden	
	Übersichtskarte einblenden	Blendet eine etwas größere Übersichtskarte in Bildschirmmitte ein
	Spiel pausieren/fortsetzen	

4 Screenplay

4.1 Hintergrundgeschichte

Der Tisch lag voller Pergamente, Federn und Schreibutensilien in den verschiedensten Arten. Aufmerksame Augen suchten den Tisch nach einem bestimmten Stück ab. »Wo hab ich es bloß ...«, knurrte Reedrod Thak vor sich hin. Einst ein mächtiger Ork-Schamane in seinem Volke, heute ein Verbannter, Ausgestoßener und Verachteter. Nach minutenlangem wühlen förderte Reedrod das gesuchte Pergament zu Tage. Schnell huschten seine Augen über das Geschriebene, bevor es wieder achtlos auf den Tisch mit den Anderen Pergamenten geworfen wurde. Fließenden Schrittes begab er sich in das Nebenzimmer, in dem bereits ein langer Weggefährte auf ihn wartete. Valmenos Avari, ein gelehrter und magiekundiger Elf, betrachtete den Ork misstrauisch. »Nun ...?«, kam es hämisch aus dem Elf heraus. Der Ork knurrte herausfordernd bevor er einige Linien dem Muster auf dem Boden hinzufügte. Ein weiterer Blickaustausch genügte und die zwei Magier nahmen an gegenüberliegenden Seiten ihren Platz ein.

Stille umfing den Raum. Ork und Elf gingen in Gedanken ein weiteres Mal ihre Formeln, Gesten und Bewegungen durch, die sie Jahrelang einstudiert hatten. Dieses Mal musste es funktionieren. Der Ork knurrte, als ihm die Bilder seiner Verbannung in den Kopf stiegen. Das einfache Volk konnte ihre komplexen Gedanken nicht verstehen. Es sollte ein Meisterwerk werden, aber die Einfältigen haben alles zerstört. Ihre jahrelange Arbeit vergangen im Staube der Zeit. Verbannt aus nichtigen Gründen. Aber heute Nacht würden sie ihr Ziel erreichen. Heute Nacht wird sich alles ändern. Was damals begonnen wurde, wird heute beendet. Ein siegessicheres Lächeln legte sich auf die Züge des Schamanen, als er seine Hände ausstreckte, um die feinen Magielinien des Raumes zu ertasten. Ein weiteres Nicken und beide Magier schickten die Magie in ihr Pentagramm.

Ein leiser Gesang durchflutete den Raum. Tausendfach reflektiert, wiederholt und verstärkt. Das schwappende Meer an Tönen war teilweise ein leichtes Geplätscher und dann wieder ein wilder Strom. Die Symbole im Pentagramm dagegen stimmten ihre eigene Symphonie an Farben und Lichtern an. »Goraidh, Held aus längst vergangenen Zeiten, erhebe dich und diene deinen Meistern als untoter Feldherr!« Der Raum war gleichzeitig von den hellsten und dunkelsten Tönen erfüllt, die ein Auge je zu erfassen vermochte. Die Muster auf dem Boden schwebten nun dutzendfach in der Luft und wirbelten um das Zentrum des Raumes. Ein Rasseln und Krachen zeugte davon, dass sich etwas im Zentrum zusammensetzte. Der Wirbel nahm immer mehr und mehr an Kraft zu. Der Ork und der Elf mussten nun regelrecht dagegen ankämpfen, um nicht von ihrer Position gefegt zu werden und somit das Ritual zu einem katastrophalen Ende zu bringen. Plötzlich verebbte der Sturm und hinterließ eine unheimliche Stille. Angestrengt schauten die Magier auf das Zentrum des Raumes, an dem ein makellooses Skelett lag. Zusammen sagten sie die letzten Worte der Beschwörung: »Erwache ...«

4.2 Missionen

Die Missionen in IRAHLYR fügen sich chronologisch aneinander an. Dabei bestreitet man in jeder Mission einen spannenden Kampf gegen eine oder mehrere gegnerische Parteien und muss das Missionsziel erreichen. Zwischen den Missionen wird die Geschichte, die oben vorgestellt wurde, weitererzählt und schließlich nach erfolgreichem Abschluss der letzten Mission in den Epilog übergehen.

Mission 1: Gehversuche

Die erste Mission wird dafür verwandt dem Spieler das Interface, die untoten Einheiten und jegliche Interaktion näher zu bringen. Dabei spielt man das erste Mal als Feldherr der untoten Armee und muss mehrere kleine Ziele erreichen und Creepverbände vernichten.

Mission 2: Erste Scharmützel *Optional*

In dieser Mission muss der Spieler erneut als untoter Feldherr seine untoten Horden befehlen. Das Spielziel wird sein, die erste Siedlung der Elfen zu zerstören.

Mission 3: Stahl gegen Stahl *Optional*

Die Truppen des freien Volkes sind alarmiert. Jedoch von den Erfolgen motiviert steuert man erneut die Einheiten des untoten Feldherrn. Dieses Mal zieht man gegen orkische Truppen zu Felde und muss diese vernichten.

Mission 4: Der letzte Widerstand

Die letzten Verbände der freien Orks und Elfen ziehen ihre Truppen zusammen um sich dem untoten Feldherrn entgegenzustellen. In dieser Mission muss es der Spieler als Führer der untoten Einheiten gegen zwei gegnerische Verbände aufnehmen. Falls man dies schafft, wurden die letzten Verbände des freien Volkes vernichtet und deine Meister – Reedrod Thak und Valmenos Avari – sind die neuen Herrscher über IRAHLYR.

Mission 5: Der Gedanke lebt

Beseelt vom feurigen Wunsch der Freiheit kämpfst du in dieser Mission als Elfen gegen Scharen von Gegnern, die dich vernichten wollen. Wenn du eine bestimmte Zeit überlebt hast, bist du dem Untergang entkommen!

Mission 6: Erinnerungen

Zu leichtsinnig lebt der untote Feldherr in seinem Land. Eines Tages steht eine große Armee von Widerstandskämpfern vor seinen Toren und will den Schrecken, der ihr Land heimgesucht hat, für immer vernichten. In dieser Mission steuert man die Elfen und zieht gegen den untoten Feldherr zu Felde.

Mission 7: Friede?

Nach einer Storywendung kämpfst du mit den untoten Horden gegen die Truppen von Reedrod Thak und Valmenos Avari. Wirst du die Welt von den Tyrannen befreien können?

4.3 Konzeptzeichnungen

Die Waldtänzer leben in Zelten und üben dort Capoeira oder basteln lustige Spielsachen. Da jetzt aber Krieg ist, müssen sie kämpfen, oh schreck!



Glossar

A.I. Artificial Intelligenz, im RTS-Kontext ist damit ein programmgesteuerter Spieler gemeint.. [9](#), [27](#), [31](#)

choke Engl.: 'würgen'. Eine durch Geländeelemente erschaffene Engstelle. Kann in vielen spielen dazu genutzt werden um das Vorankommen des Gegners zu behindern, indem man die betreffenden Stellen durch eigene Einheiten oder Gebäude verstopft.. [27](#), [38](#)

DD Damage Dealer: Eine Einheit, die viel Schaden verursachen kann, meist aber wenig Hitpoints besitzt. Es ist daher sinnvoll, sie mit [Tanks](#) zu schützen. [20](#), [39](#)

Fog of War In Strategiespielen: Elemente bereits erkundeter Gebiete der Karte sind im Nachhinein wieder (teilweise) unsichtbar, wenn diese Gebiete nicht mehr in den Sichtbereich mindestens einer eigenen Einheit fallen. Gegnereinheiten und deren Bewegungen innerhalb des „Nebels“ sind unsichtbar. [27](#)

leveln Das inkrementieren des [lvl](#) einer Einheit, man sagt auch *aufsteigen*.. [5](#), [22](#), [23](#), [27](#), [29](#), [30](#), [38](#)

lvl Unit-Level: Wie in [RPGs](#) üblich besitzt jede Einheit ein (Charakter-) *Level* das im Verlauf des Spiels nur steigen kann und einen Erfahrungswert. Da sich die Effizienz aller Fähigkeiten einer Einheit mit dem Level effektiv verbessern lassen, ist es wünschenswert, Einheiten lange zu behalten und [leveln](#). [21](#), [22](#), [31](#), [38](#)

Macromanagement Gegenstück zum Micromanagement und bezeichnet das Bauen von Einheiten und Gebäuden, die Steuerung großer Einheitengruppen, sowie die Steuerung des Ressourcenabbaus. [28](#)

MapControl Diejenige Partei, die zu einem gegebenen Zeitpunkt einen Kampf fuer sich entscheiden könnte, kann sich frei auf der karte bewegen und hat somit die Kontrolle ueber die Karte.. [5](#)

Micromanagement Steuerung einzelner Einheiten, etwa Nachziehen von gesunden bzw. Abziehen von angeschlagenen Einheiten, Ausführung von individuellen Fähigkeiten, Zuteilen individueller Aufgaben etc.. [28](#)

Pol Point of Intrest: ein »interessanter Ort«. Ein Begriff im Zusammenhang mit Navigationssystemen und Routenplanern. Allgemein sind das Orte, die Für den Nutzer einer Karte Bedeutung haben könnten. Entsprechend wird der Sinn auf [RTS](#) übertragen. Im Fall von [IRAHLR](#) sind Basispunkte, Ressourcenvorkommen und ggf. [chokes](#). [30](#)

RPG Role Play Game: Rollenspiel, z.B: Diablo, Neverwinder Nights, Baldures Gate. [21](#), [28](#), [38](#)

RTS Real Time Stragy (Game) - Echtzeit Strategiespiel. [9](#), [22](#), [28](#), [38](#)

scouten Das Erkunden der Karte. Geschieht üblicherweise mit schnellen oder billigen Einheiten zu Beginn des Spiels.. [29](#)

Spawn Engl.: Brut - Bezieht sich auf den Zeitpunkt und Ort einer oder mehrerer Einheiten unmittelbar nachdem sie im Spiel generiert worden ist.. [27](#)

spawnen Verb.. [27](#), [31](#), *see* [Spawn](#)

Tank Einheit, die viele Lebenspunkte besitzen. So kann man sie den Schaden des Gegners aufnehmen lassen, ohne seine [DD](#)-Einheiten zu gefährden. [13](#), [38](#)

w3 . *see* [wc3](#)

wc3 Warcraft III, meist mit der Erweiterung "The Frozen Thone". [4](#)