

LEGENDS OF BARIYA

Entwickelt und produziert von:

Robert Gorden, Frederic Frenkel, Niklas Schmider,

Kenny George

Mit Unterstützung von

Leon Holtmeier

Inhaltsverzeichnis

1. Änderungsliste	(Seite 3)
2. Spiellogik	(Seite 4)
A. Ingame – Statistiken	(Seite 4)
B. Spielobjekte	(Seite 6)
C. Optionen und Aktionen	(Seite 18)
D. Spielstruktur	(Seite 27)
E. Statistiken	(Seite 29)
F. Achievements	(Seite 30)
3. Spielkonzept	(Seite 31)
A. Zusammenfassung	(Seite 31)
B. Zentrale Mechanik	(Seite 31)
C. Computer - Gegner	(Seite 31)
4. Benutzeroberfläche	(Seite 32)
A. Spielerinterface	(Seite 32)
B. Menüstruktur	(Seite 32)
C. Spielmenü - Struktur	(Seite 33)
5. Technische Merkmale	(Seite 35)
A. Technologien	(Seite 35)
B. Mindestvoraussetzungen	(Seite 35)
6. Screen Play	(Seite 36)
A. Storyboards	(Seite 36)
B. Konzeptzeichnung	(Seite 38)

Änderungsliste

04.01.2022

- Formatierungen
- Aktionen besitzen Nummern
- Bilder von Ingame – Ereignissen (Abbildungen enthalten Links auf bessere Versionen)
- Fehlender Erklärungen (Fog of War, Portale, Upgrades, Computer – Gegner) hinzugefügt
- Objekte ohne aktive Funktionen gelten nicht mehr als auswählbare Objekte
- Keine Trophäen mehr
- Keine Techdemos
- Mehrere Fehler überarbeitet
- Musik und Geräusche hinzugefügt

15.01.2022

- GDD nochmals umgearbeitet für die finale Abgabe

Spiellogik

A. Ingame – Statistiken

Name	Beschreibung
Bevölkerungslimit	Maximale Anzahl der Einheiten zum Zeitpunkt. Kann durch Wohnhäuser erhöht werden. Die Zerstörung dieser verringert die Kapazität. Einheiten, die über dem Limit existieren, bleiben erhalten.
Bevölkerungsmaximalgrenze	Begrenzt, wie viel Wohnhäuser gebaut werden können, für Balancing.
Gold	Ressource benötigt für den Kauf der Einheiten, wird durch Mine -> Goldader produziert
Eisen	Ressource benötigt zum Kauf von Einheiten oder zum Bauen von Gebäuden, wird durch Mine -> Eisenvorkommen produziert
Holz	Wird zum Bau von Gebäuden benötigt, erhalten durch Bauarbeiter -> Baum
Manakristall	Wird zum Kauf von Magiern benötigt und zum Öffnen der Portale, erhalten durch Mine -> Mana - Anreicherung
Gesundheit (für Einheiten/Gebäude)	Ist dieser Wert null, so stirbt die Einheit bzw. wird das Gebäude zerstört
Angriffskraft (für Einheiten/Gebäude – Typ)	Der Schaden, der auf ein feindliches Objekt verursacht wird
Sichtbereich (für Einheiten/Gebäude)	Bereich, der durch Gebäude und Einheiten aus, dem Fog of War aufgedeckt wird
Angriffsbereich (für Einheiten/Gebäude – Typ)	Das Objekt kann nur innerhalb dieses Bereichs angreifen
Geschwindigkeit (für Einheiten)	Geschwindigkeit, mit der sich die Einheiten bewegen



Abbildung 1: UI des Spielers

B. Spielobjekte

Nicht kontrollierbare Objekte:

Ressourcenpunkten erscheinen an zufälliger Stelle auf beiden Seiten des Spielfelds, weiter entfernt vom Startpunkt.

Das Spielfeld ist ein Gitter bestehend aus vielen Zellen, die jeweils ein Spielobjekt beinhalten können. Manche Objekte benötigen mehr als eine Zelle.

Die meisten Spielobjekte können nicht gleichzeitig auf demselben Feld stehen, aber nicht alle kollidieren (z. B. Fog of War)

Name	Beschreibung
Baum	Ressourcenpunkt für Ressource Holz. Kann durch einen Bauarbeiter abgebaut werden
Goldader	Ressourcenpunkt für Ressource Gold, ist unerschöpflich und kollidiert
Eisenvorkommen	Ressourcenpunkt für Ressource Eisen, ist unerschöpflich und kollidiert
Mana - Anreicherung	Ressourcenpunkt für Manakristall, ist unerschöpflich und kollidiert
Natürliches Hindernis	Felsen etc. um die die Einheiten herum navigieren. Kollidierend
Die Barriere	Spaltet die Karte in zwei Teile und kann nur durch Portale überwunden werden. In einem Radius um die Barriere kann nichts gebaut werden. Ist kollidierend

Fog of War	Verdeckt die Karte, alles was nicht innerhalb des kombinierten Sichtfeldes der Gebäude und der Einheiten gehört zu Fog of War. Innerhalb Fog of War können keine Veränderungen von gegnerischen Einheiten und Gebäude gesehen werden, am Anfang kann die Landschaft erkundet werden um ihn aufzudecken
Portal	Ermöglicht den Einheiten die Barriere zu überqueren und auf die andere Seite zu gelangen. Portaleingang und -ausgang werden zufällig in einem Radius um die Barriere platziert. Portale können durch Magiertürme oder den Orc – Helden erzeugt werden, jedes Mal nur eine Instanz. Die Portale sind nur in eine Richtung nutzbar



Abbildung 2: Fog of War am Anfang des Spiels, Gebäude und Einheit decken ein Bereich auf

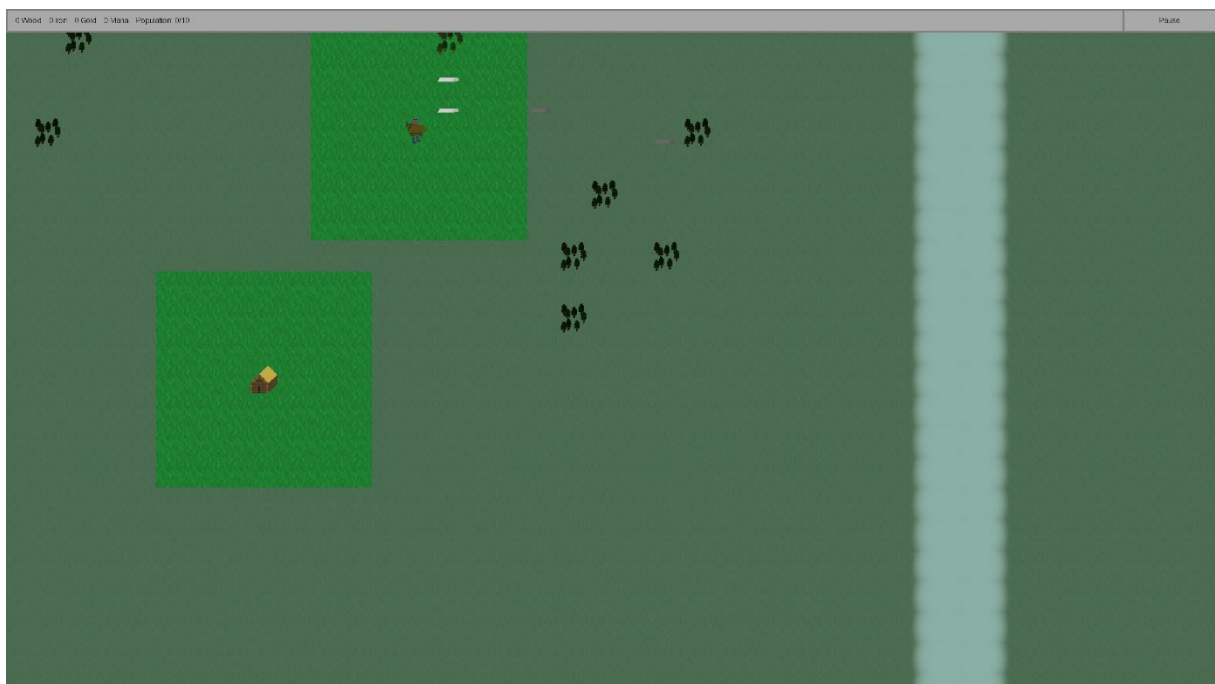


Abbildung 3: Fog of War im Verlauf des Spiels, einige Bereiche wurden schon früher aufgedeckt und die Ressourcensysteme bleiben sichtbar

Einheiten:

Alle Einheiten sind aktive Spielobjekte, und es können nicht mehr Einheiten als das Bevölkerungslimit gebaut werden. Das Popup von ausgewählten Einheiten zeigt diese, wie viele Einheiten gerade ausgewählt wurde und erlaubt deren Werte einzusehen: Gesundheit, Angriffskraft, Angriffsbereich und Geschwindigkeit.

Jede Nation hat eine Einheit des Typs Bauarbeiter. Diese kann im Hauptgebäude ausgebildet werden.

Bauarbeiter:

Der Bauarbeiter kann verschiedene Gebäude errichten. Ein Gebäude zu bauen und danach es aufzuwerten benötigt Ressourcen und Zeit. Das Aufwerten selber benötigt keine Bauarbeiter. Das Abbauen von Holz kann vom Bauarbeiter selber gemacht werden, während die anderen Ressourcen eine Mine brauchen. Die Orks haben den Troll, der den Bauarbeiter bei den Orks ersetzt. Er kann sowohl angreifen, als auch selber die Ressourcen abbauen ohne die Minen.

Helden:

Jedes Volk hat einen einzigartigen Helden, der über eine spezielle Fähigkeit besitzt. Der Held ist eine starke und wichtige Einheit. Sollte er fallen im Kampf kann er mit Manakristallen im Hauptgebäude wieder belebt werden.

Menschen:

Die Menschen sollen den eher klassischen RTS – Playstyle repräsentieren. Damit sollen sie auch typisch mittelalterlich aussehen. Ihre visuelle Vielfalt soll durch die Farben ihre Ausrüstungen gezeigt werden. Die Strategie des Spielers sollte mit diesem Volk Hit – and – Run vergleichbar sein, schnell und versatil. Die Einheiten kosten relativ in der Mitte, und dienen für Balancing als Referenzpunkt.

Einheiten - Name	Beschreibung	Kosten
Ritter	Haupteinheit der Menschen, diese Ritter sind bereit ihr Leben für ihre Anführer zu geben und sich als würdig erweisen	Kosten Gold und Eisen
Bogenschütze	Fernkampfeinheit, die jeden Gegner aus guter Reichweite treffen kann, allerdings ist sie im Nahkampf total nutzlos	Kosten Gold und Eisen
Reiter	Mobile Einheit, sie soll aus der Flanke kommen und massiven Schaden anrichten, kann allerdings durch Vorausahnen abgewehrt werden	Kosten Gold und Eisen
Magier	Eine Fernkampf- und Supporteinheit, der Magier kann verschiedene Zauber wirken, die Einheiten schützt, z.B eine Wand, die den Schaden auffängt oder Heilungszauber	Kosten Gold, Eisen und Manakristalle

Held	Der Held der Menschen ist eine starke Einheit und ein Experte darin die Geschicke des Landes zu leiten. Als Spezialfähigkeit, kann er nach einen Cooldown eine Mine kostenlos aufwerten	Kosten Manakristalle um wiederzubeleben
------	---	---

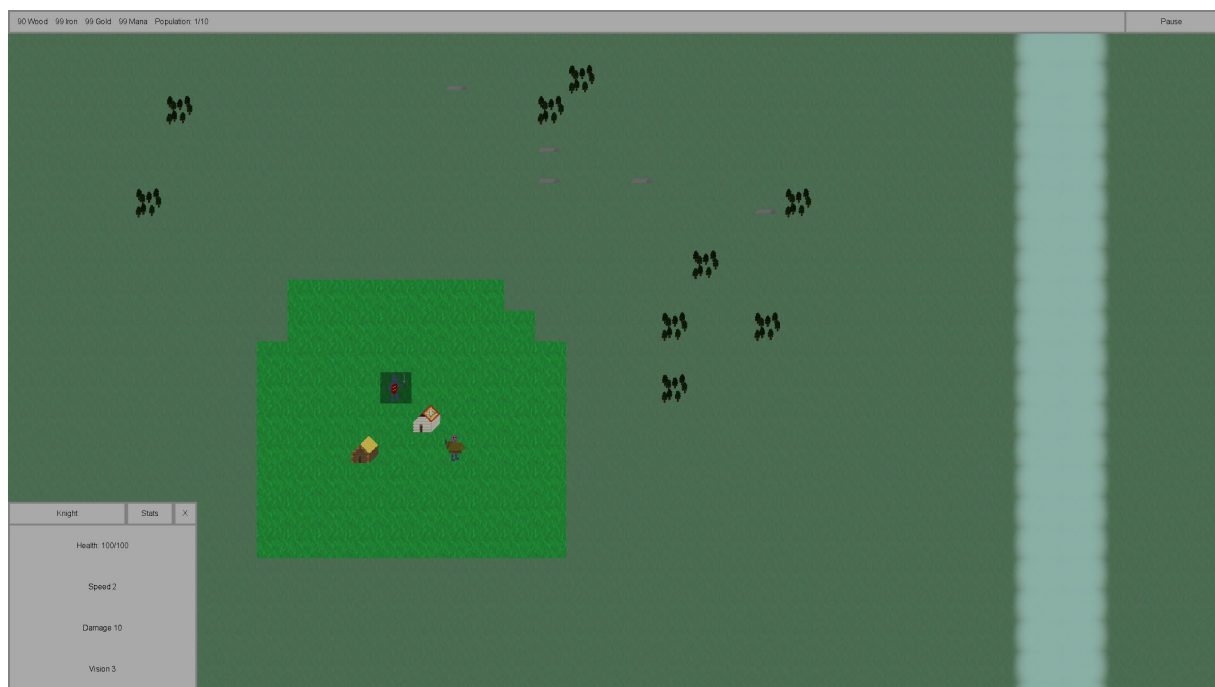


Abbildung 4: Statistik der Einheit Ritter

Orks:

Die Orks sind ein spezielles Volk. Ihre Hauptstrategie besteht darin, den Gegner mit ihrer Anzahl zu überrollen und sie besitzen spezielle Einheiten, die diese Strategie unterstützen. Diese Einheiten haben außerdem spezielle Fähigkeiten. Die Einheiten der Orks sind günstig und auch schwach im Vergleich zu dem Menschen. Die Orks selber verfügen über eine höhere Bevölkerungsmaximalgrenze.

Einheiten - Name	Beschreibung	Eigenschaften
Schläger	Nahkampf Einheit. Der Ork – Schläger hat nur zwei Ziele: hauen und mehr hauen. Er kann nur angreifen und hat keine speziellen Fähigkeiten	Kosten Gold und Eisen
Schleuderschütze	Fernkampf Einheit. Der Schleuderschütze hat gegenüber der menschlichen Variante eine verkürzte Reichweite und Schaden	Kostet Gold und Eisen
Schamane	Fernkampf- und Spezialeinheit, der Schamane ist eine instabile Einheit. Seine verstärkten Zauber sind ein Schrecken für Feind und Freund zugleich: Angriffszauber können auch Freunde treffen	Kosten Gold, Eisen und Manakristalle
Troll	Nahkampfeinheit und Bauarbeiter, der Troll ersetzt die Minengebäude	Kosten Gold und Eisen

	der Orks. Sie können direkt an den Quellen Ressourcen produzieren und selbst Gebäude errichten	
Held	Durch das Studium schwarzer Magie erlangte der Held der Orks die Macht Portale selber zu öffnen. Seine Macht ist so gewaltig, dass er von anderen Völkern gefürchtet wird. Der Ork – Held soll den Magierturm ersetzen und es den Orks leichter machen bereits früher anzugreifen.	Kostet Manakristalle



Abbildung 5: Einheiten der Orks

Zwerge:

Zwerge sind an den Wikingern angelehnt. Ihre geringe Anzahl soll durch ihre Schlagkraft ausgeglichen werden. Damit sind ihre Einheiten auch die teuersten aber auch die stärksten.

Einheiten - Name	Beschreibung	Eigenschaften
Axtkämpfer	Nahkampf- und Fernkampfeinheit. Die Hauptwaffe des Zwerge ist seine Axt. Zur Sicherheit hat er gleich mehrere, die er auch werfen kann	Kosten Gold und Eisen
Armbrustschütze	Fernkampf Einheit, kürzere Einheit, als die Menschen, dafür aber höherer Schaden	Kosten Gold und Eisen
Phalanx	Eine schwergespannte Einheit. Wenn diese an mind. eine weitere angeschlossen ist, kann sie in den Phalanx – Modus wechseln. Sie erhält einen Gesundheitsbonus, kann sich aber nicht bewegen. Bewegen bricht den Modus ab	Kosten Gold und Eisen
Wolfsreiter	Zwerge, die auf Wölfen reiten. Sie sind Nahkampf Einheit	Kosten Gold und Eisen
Held	Der Held der Zwerge ist ein geborener Anführer. Die Truppen, die er anführt sehen zu ihm auf und deswegen bekommen sie einen Angriffsbonus, wenn der Held in ihrer Sichtweite ist	Kostet Manakristalle

Gebäude:

Gebäude (außer das Hauptgebäude) können bis zu 2-mal verbessert werden. Die Stufen schalten neue Funktionen frei oder verbessern alte. Gebäude brauchen verschiedene Ressourcen zum Bau. Zudem benötigt der Bau von Gebäuden einen Arbeiter, das verbessern jedoch nicht. Die Kosten nehmen mit dem Level des Gebäudes statisch zu. Das Popup von ausgewählten Gebäuden beinhaltet 2 Seiten, einmal die Funktionen des Gebäudes (Upgrade, Einheiten ausbilden) und die Seite mit den Statistiken, eine Übersicht über die Werte des Gebäudes.

Gebäude - Name	Beschreibung	Eigenschaften
Hauptgebäude	Führt bei Zerstörung zur Niederlage. Kann den Helden wiederbeleben mit Manakristallen	
Wohnhaus	Erhöht den Bevölkerungslimit	
Mine	Erzeugt die jeweilige Ressource entsprechend dem Ressourcenpunkt	
Türme	Ein Verteidigungsgebäude, schießt gegnerische Einheiten in einem Radius ab.	
Kaserne	Bildet alle Einheiten aus (außer Bauarbeiter/Held). Kostet Ressource Gold	Lvl. 1: Nahkampf Lvl 2: Fernkampf Einheit Lvl 3: Reiter- + Spezialeinheit
Magierturm	Erschafft Einweg – Portale auf die andere Seite der Karte. Kostet Manakristalle	

Mauern	Hinderniss mit vielen Lebenspunkten	
Tor	Hinderniss mit weniger Lebenspunkten als die Mauer, kann aber geöffnet werden	

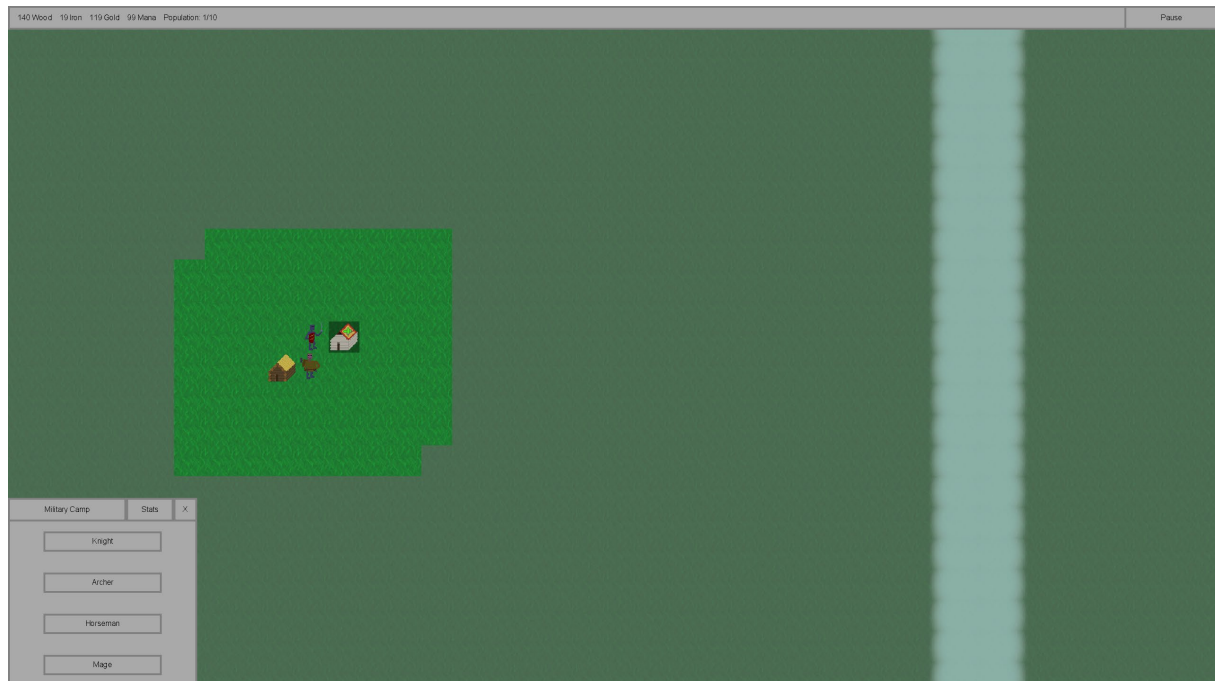


Abbildung 6: Darstellung der Ausbildung der Einheiten in der Kaserne



Abbildung 7: Einige Gebäude

C. Optionen und Aktionen

Aktion	Akteure	Ereignisse	Anfangs-bedingung	Abschlussbedingung
Auswählen (Masse) A01	Spieler, Einheiten	1. Spieler drückt die linke Maustaste (Ab hier LMT und RMT) 2. a) Spieler lässt LMT los (Gebäude sind nur einzeln auswählbar) b) Spieler bewegt die Maus über das Spielfeld (erzeugt sichtbaren Auswahlbereich), und lässt dann LMT los 3. a) Ist da, wo der Spieler losgelassen hat, oder innerhalb des gewählten Bereiches, eine oder mehrere Einheiten, erscheint unten ein Menü wie in Abb. 4, die Einheiten sind nun ausgewählt. (Der Spieler kann interagieren) b) Nichts	Die Maus ist über dem Spielfeld	Fenster öffnet sich (Einheiten / ein Gebäude wurde(n) ausgewählt), oder nichts passiert (keine Einheit/Gebäude wurde ausgewählt)

		4. a) + b) Der Auswahlbereich verschwindet a) Man sieht nun mit Highlight ausgewählte Einheiten (Abb.4), die in dem Pop-up ausgewählte Einheit wird mit einem dunkleren Highlight dargestellt.		
Spezifische Einheit auswählen / Abwählen A02	Spieler, Einheit/ Gebäude/ Objekte	a) Spieler drückt auf individuelle Einheiten (LMT) welche ausgewählt sind, diese werden von der Auswahl entfernt b) Spieler drückt auf individuelle Einheiten (LMT) welche nicht ausgewählt sind, diese werden zu der Auswahl hinzugefügt	Spieler drückt STRG	Spieler lässt STRG los
Abwählen (Masse) A03	Spieler	1. a) Der Spieler drückt mit LMT auf eine leere Zelle auf der Karte b) drücken auf X (LMT) 2. Alle Objekte werden aus der Auswahl entfernt	Spieler hat mindestens ein Objekt ausgewählt	Keine Objekte sind mehr ausgewählt

Interagieren A04	Spieler	Der Spieler interagiert über ein Pop-Up Menü mit ausgewählten Objekten (LMT, Abb. 4). Er kann nun Aktionen spezifisch zu Objekten ausführen, wie Hoch Leveln für Gebäude, oder Bauen für Bauarbeiter, etc. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Typen an Einheiten wechseln (Pfeile neben Namen im Pop-Up Menü), falls mehrere Einheiten ausgewählt sind.	Spieler hat mindestens ein Objekt ausgewählt haben.	Wird beendet durch Abwählen
Bewegen von Einheiten A05	Spieler, Einheit	1. Spieler klickt mit RMT auf eine Zelle in der Welt. 2. Die Einheiten(en) bewegen sich von ihrer gegenwärtigen Position zur Zielkoordinate, mit Pathfinding. 4. a) Ankunft am Ziel. b) Die Einheit kann das Ziel nicht erreichen (z.B. durch Mauern). Sie warten auf einen Befehl des Spielers. Spezialfall: Das Ziel selbst ist ein gegnerische(s) Gebäude oder Einheit, in welchem Fall die Einheit(en) kämpfen, bis eine Seite stirbt / das Gebäude zerstört ist.	Der Spieler muss mindestens eine Einheit ausgewählt haben.	Die Einheiten (en) befinden sich am Zielpunkt. ODER Die Einheiten(en) befinden sich an einer begehbaren Zelle in der Welt, die möglichst nah am Zielpunkt liegt. ODER Die Aktion wird durch den Spieler abgebrochen, z.B. durch Wechseln des Zielpunktes. ODER Die Einheiten sterben, auf dem Weg werden sie sich nicht automatisch verteidigen, erst wenn diese Aktion abgeschlossen ist.

Öffnen/ Schließen (Tor) A06	Einheiten	1. Die Einheiten erreichen das Tor 2. a) Das Tor öffnet sich, außer wenn b) auf der anderen Seite Gegner sind. 3. a) Die Einheiten können durch, oder b) müssen einen neuen Pfad finden. 4. a) Sind alle Einheiten durch, schließt sich das Tor.	Einheit(en) des Spielers bewegen sich, und wählen einen Pfad durch eines seiner Tore.	a) Alle Soldaten sind durch das Tor durch. b) Das Tor kann nicht geöffnet werden.
Öffnen/ Schließen (Portal) A07	Spieler	1. Der Spieler wählt „Portal öffnen“ im Pop-Up Menü. 2. Das Portal öffnet sich an der Barriere, und bleibt offen bis a) Der Spieler an derselben Stelle „Portal schließen“ drückt b) Er nicht mehr genug Manakristalle hat (Portale konsumieren konstant Manakristalle), und das Portal schließt sich selbst.	Der Spieler hat mindestens einen Magierturm ausgewählt, der Spieler hat genug Manakristalle	Das Portal wurde geschlossen.

Öffnen/ Schließen (Pausen Menü) A08	Spieler	1. Der Spieler drückt Esc 2. Das Spiel wird automatisch pausiert 3. Das Pausenmenü erscheint 4. Nach Abschluss der Aktion ist das Spiel nicht mehr pausiert.	Der Spieler hat gerade nichts ausgewählt	Der Spieler drückt erneut Esc, oder eine Option außer Spiel Speichern oder Einstellungen
Pausieren A09	Spieler	1. Alle Spielobjekte können nicht mehr kontrolliert werden, und unterbrechen alle ihre Aktionen, bis das Spiel nicht mehr pausiert ist. Gebäude produzieren und nutzen keine Ressourcen.	Der Spieler öffnet das Pausenmenü	Der Spieler verlässt das Pausenmenü
Kämpfen A09	Spieler, Einheiten	1. Die Einheiten bewegen sich in Richtung der gegnerischen Einheit(en), bis diese in ihrem Angriffsbereich sind, aber halten, wenn möglich, Abstand (z.B. Bogenschützen) 2. Die Einheiten nutzen ihre Spezialfähigkeit(en)	Der Spieler hat mindestens eine seiner Einheiten ausgewählt, und mit RMT eine gegnerische Einheit / Gebäude als Ziel gewählt	1. Alle Einheiten einer Seite sind gestorben 2. Der Spieler unterbricht seine Einheiten / neuer Befehl

Spezial- fähigkeiten nutzen A10	Einheiten	Ist nur möglich, wenn die Einheit im Angriffsbereich ist. Varianten: 1. Einheiten Schaden 2. Passive Effekte (z.B. Schutz von Magier; blockiert kurzzeitig Schaden, durch eine nicht Permanente Barriere/Wand zu den Gegnern)	Ein Kampf, Ziel Einheit ist im Angriffsbereich	Der Kampf ist abgeschlossen
--	-----------	--	--	--------------------------------

Schaden erhalten A11	Einheiten, Gebäude	Reduziert Gesundheit. Wenn Gesundheit eines Gebäudes/Einheit auf 0 reduziert wurde, ist es zerstört/stirbt diese.	Objekt wurde von Spezialfähigkeit getroffen.	Gesundheit wurde verringert.
Schaden heilen A12	Einheiten	Die Einheit erhält nach und nach Gesundheit zurück, bis sie wieder 100% erreicht hat.	Einheit hat nicht 100% Gesundheit. Einheit wurde länger nicht von Spezialfähigkeiten getroffen.	a) Einheit wird getroffen b) Einheit hat 100% Gesundheit erreicht
Sterben A13	Einheiten	Die Einheit verschwindet permanent vom Spielfeld und kann nicht mehr genutzt werden. Spezialfall: Helden können wieder beschworen werden, und erscheinen wieder auf der Seite ihres Spielers. Dies kostet Ressourcen.	Die Gesundheit der Einheit wurde auf 0 reduziert.	Die Einheit wurde vom Spielfeld entfernt.

Zerstört A14	Gebäude	Zerstörte Gebäude werden aus dem Spiel entfernt. Spezialfall: Zerstörung des Spielers Hauptgebäudes führt zum Verlieren des Spielers / Gewinnen des Gegners.	Die Gesundheit des Gebäudes wurde auf 0 reduziert.	Das Gebäude wurde entfernt. Spezialfall: Das Spiel wurde verloren/gewonnen.
Reparieren A15	Gebäude, Bauarbeiter	1. Der Spieler drückt im Pop-Up Menü den Reparieren Knopf und wählt ein zerstörtes Gebäude 2. Der Bauarbeiter bewegt sich zum Gebäude 3. Das Gebäude erhält konstant Gesundheit	Das Gebäude hat weniger als 100% Gesundheit. Der Spieler hat einen Bauarbeiter ausgewählt und genug Ressourcen.	a) Der Bauarbeiter stirbt. b) Das Gebäude wurde repariert (100%). c) Der Bauarbeiter erhält einen neuen Befehl. d) Der Spieler hat nicht mehr genug Ressourcen, der Bauarbeiter stoppt.
Ressourcen Abbauen A16	Spieler, Bauarbeiter	1. Der Bauarbeiter bewegt sich zum Ressourcenpunkt 2. Der Spieler erhält konstant etwas von der spezifischen Ressource (Der Bauarbeiter kann nur Holz direkt gewinnen. Der Ork-Troll kann an allen Ressourcenpunkten Ressourcen abbauen)	Der Spieler hat einen Bauarbeiter ausgewählt, und mit RMT einen Ressourcenpunkt gewählt, den dieser Bauarbeiter abbauen kann.	a) Der Bauarbeiter stirbt. b) Der Bauarbeiter erhält einen neuen Befehl

Gebäude Bauen A17	Spieler, Bauarbeiter	1. Der Spieler sieht an der Stelle seiner Maus auf der Spielkarte, wie groß das Gebäude ist (Abb.6) 2. Der Spieler drückt LMT, und der/die ausgewählten Bauarbeiter bewegen sich an	Der Spieler hat einen Bauarbeiter ausgewählt, und in seinem Pop-Up Menü Bauen -> <Ein Gebäude> gewählt.	a) Gebäude ist erschienen, b) Bauarbeiter haben einen neuen Befehl erhalten c) Bauarbeiter sind gestorben
-------------------------	-------------------------	---	---	--

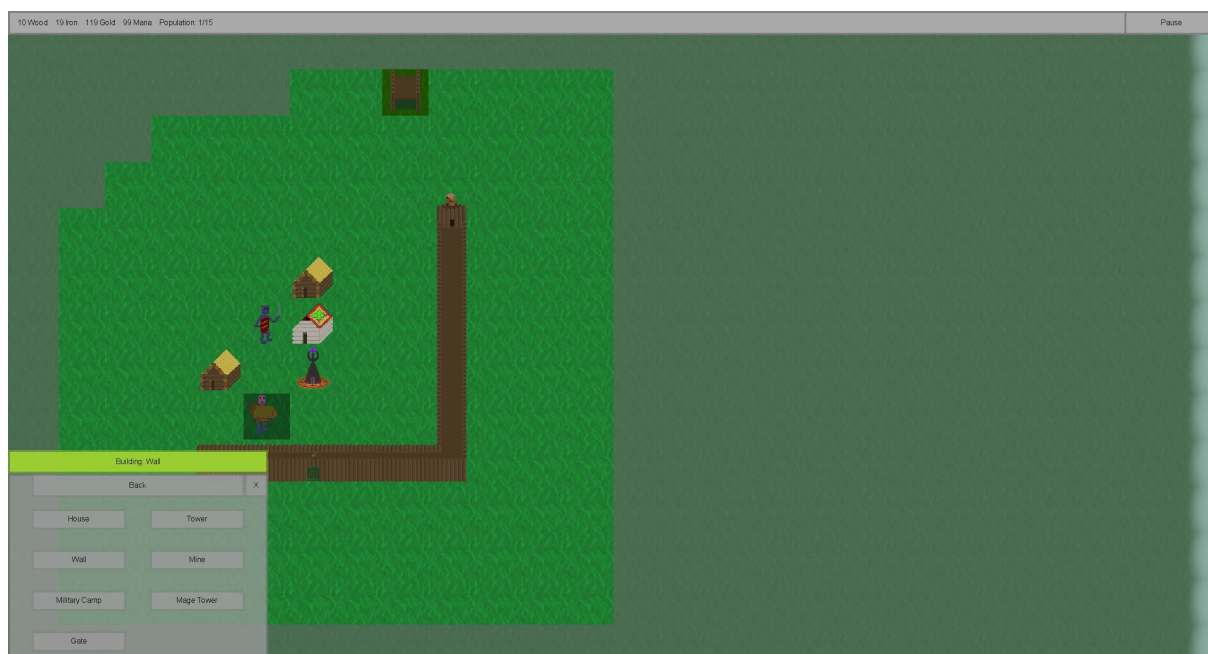


Abbildung 8: Errichten eines Gebäudes



Abbildung 9: Ein Bauarbeiter beim Bauen eines Gebäudes

D. Spielstruktur

Das Spiel umfasst eine Karte mit getrennten Bereichen für 2 Spieler. Der erste Spieler ist menschlich, der zweite eine KI, die ähnliche Aktionen wie der Spieler ausführt. Der Spieler meint folglich sowohl Mensch als auch KI. Siehe Computer-Gegner

Aufbau – Phase:

Der Spieler startet mit seinem Hauptgebäude, einer Einheit Bauarbeiter/Ork-Troll und einigen Ressourcen. Zunächst muss der Ressourcenzufluss gesichert werden, dazu werden Minen an den vorgesehenen Stellen gebaut, oder direkt mit Bauarbeitern abgebaut. Mit den gewonnenen Ressourcen kann die eigene Verteidigung in Form von Mauern oder Türmen gestärkt, die Armee vergrößert, oder in die weitere Produktion von Ressourcen investiert werden. Das eigene Volk und vor allem das des Gegenspielers, können die ein oder andere Strategie begünstigen.

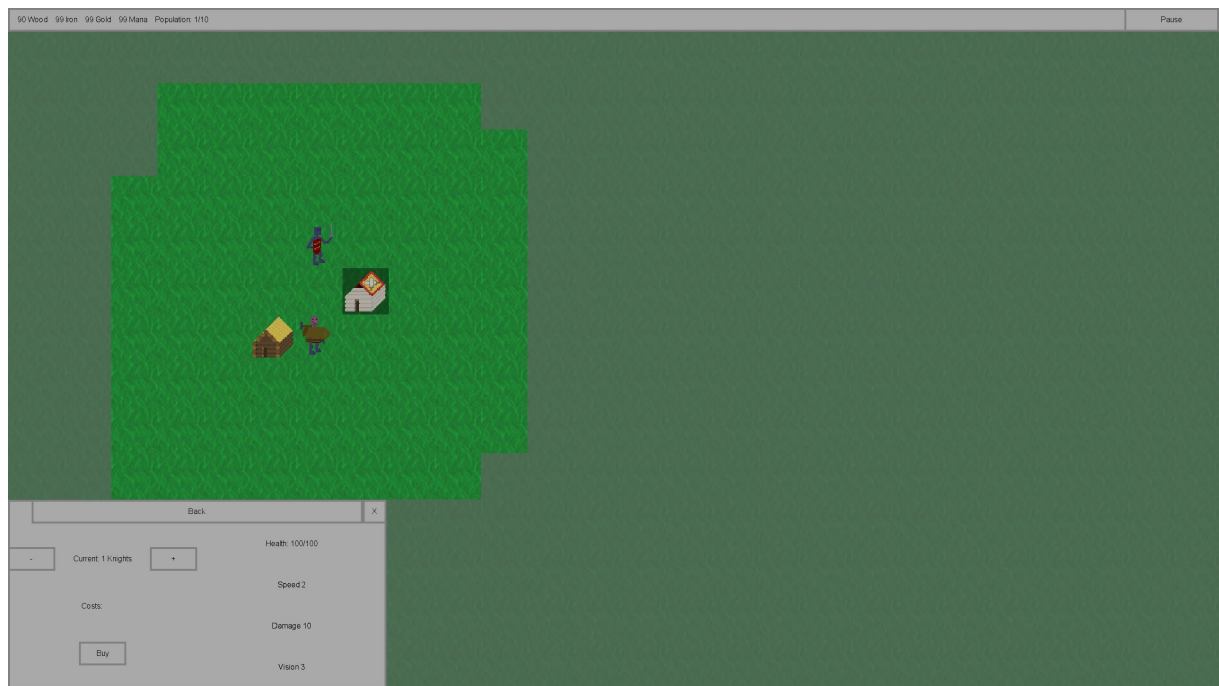


Abbildung 10: Ablauf der Ausbildung der Einheiten

Kontakt - Phase:

Sobald genug Manakristalle zum Aktivieren eines Portals zum Gegner gesammelt wurden, beginnt der Kampf. Nun heißt es Ressourcenpunkte verteidigen und seinerseits versuchen, den Gegner von seinem Nachschub abzuschneiden. Durch das Ausnutzen der verschiedenen Einheiten ist der Spieler in der Lage, sich einen Vorteil zu verschaffen. Auch hier ist eine Strategie, das Hauptgebäude früh anzugreifen, bevor der Gegner es geschafft hat, eine solide Verteidigung zu errichten.

Eliminierungs – Phase:

Hat man es nun geschafft, auf der gegnerischen Seite Fuß zu fassen, geht es darum, die Festung des Feindes anzugreifen und vorzudringen, bis das Hauptgebäude schlussendlich zerstört ist.

E. Statistiken

Die Statistiken können über das Menü unter „Errungenschaft und Statistiken“ erreicht werden. Sie speichern Statistiken über die folgenden Spielaspekte:

- Gesamte Spielzeit
- Anzahl gewonnener Spiele
- Anzahl gebaute Mauern
- Gesammeltes Gold
- Aktivierte Portale

Nach einen Spieldurchlauf werden zusätzlich folgende Statistiken angezeigt:

- Dauer des Durchgangs
- Ausgang des Kampfes
- Anzahl vernichteter (gegnerischer) Truppen
- Anzahl verlorener (eigener) Truppen
- Gesammelte Ressource

F. Achievements

Die Achievements werden beim Erreichen in oberen linken Ecke angezeigt, zusammen mit dem Namen des Achievements und die Bedingungen dafür. Sie können auch unter dem Punkt „Errungenschaften und Statistiken“ im Menü eingesehen werden.

Sieg:

- Du hast dein erstes Spiel gewonnen! (Winner, winner, chicken dinner!) (Alltime!)
- Du hast 10 Spiele gewonnen! (Glückssträhne) (Alltime!)
- Du hast 100 Spiele gewonnen (Kriegslegende) (Alltime!)

Mauern:

- Du hast 10 Mauern gebaut! (Stabil) (In einem Spiel!)
- Du hast 100 Mauern gebaut! (Verteidigungsminister) (In einem Spiel)
- Du hast 1000 Mauern gebaut! (Fort Knox) (Alltime!)

Gold:

- Du hast 100 Gold gesammelt! (Es regne Gold) (in einem Spiel!)
- Du hast 500 Gold gesammelt! (Schatzmeister) (in einem Spiel!)
- Du hast 1000 Gold gesammelt (Ewiger Reichtum) (in einem Spiel!)

Portal:

- Du hast ein Portal geöffnet! (Sesam, öffne dich!) (in einem Spiel!)

Vernichtete Einheiten;

- Du hast 10 Einheiten zerstört! (Blutdurst!) (in einem Spiel!)
- Du hast 100 Einheiten zerstört! (Verheerung) (in einem Spiel!)
- Du hast 1000 Einheiten zerstört! (Wahnsinn!) (Alltime!)

Spielkonzept

A. Zusammenfassung

Bei L.O.B handelt es sich um ein RTS, ein Echtzeit-Strategie Spiel. Du bist der Anführer einer kleinen Siedlung in Bariya. Erweitere und verwandele es in ein großartiges Königreich, doch täusche dich nicht; du bist nicht allein. Auf der anderen Seite der mächtigen DIE BARRIERE führt ein anderer Anführer sein eigenes Volk, und es wird nicht lange dauern, bis einer von euch das erste Portal öffnet.

Sammele Ressourcen, trainiere Krieger und baue deine Verteidigung aus. Sei immer auf der Hut, denn du weißt nie, wann der Kampf beginnt. Dein Königreich muss wachsen, und immer bereit sein, sich zu verteidigen. Was wirst du tun, starke Verteidigungen bauen, Ressourcen anhäufen und deinen Gegner Überrumpeln, oder mit deiner großen Armee die Stadt deines Rivalen dem Erdboden gleich machen?

Es ist deine Entscheidung, deine Nation, in L.O.B!

B. Zentrale Mechanik

Jeder Spieler beginnt mit einem Hauptgebäude, welches das Herz der Nation repräsentiert, an einer festen Startposition - jedes auf einer Seite der zweigeteilten Karte. Wird das eigene zerstört, so ist das Spiel verloren. Das Errichten weiterer Gebäude, ermöglicht es dem Spieler: Ressourcen zu generieren, Truppen auszubilden oder das Hauptgebäude zu schützen. Um die DIE BARRIERE, welche die Karte teilt, zu überqueren, sind die Ressource Manakristall sowie das Errichten eines Magierturm erforderlich. Letzterer benötigt die Manakristalle, für die Erschaffung und Instandhaltung von Einweg-Portalen entlang der DIE BARRIERE.

C. Computer – Gegner

Der Gegner soll sich im Allgemein ähnlich wie der Spieler verhalten. Der Gegner verfügt über die gleichen Aktionen wie der menschliche Spieler. Grundlegend wird das Verhalten des Gegners über die Ressourcenwerte und die Präsenz des Spielers gesteuert. Die Ressourcenwerte bestimmen das Bauverhalten, die Präsenz des Spielers die militärischen Entscheidungen.

Benutzeroberfläche

A. Spielerinterface

Das Spiel wird als Top-Down oblique dargestellt.

Im Spiel gibt es am oberen Rand eine Leiste, welche die Ressourcen anzeigt. Beim Anklicken (LMT) von Objekten, soll ein Fenster an einer festgelegten Position aufgehen. Dort befinden sich Informationen zu dem Objekt. Dieses Menü ermöglicht Aktionen per Mausklick (LMT): Aufwerten von Gebäuden, Spezialfertigkeiten von Einheiten.

Einheiten können alternativ per Auswahlbereich (mit der Maus gezogen) ausgewählt werden. Ausgewählte Einheiten werden zu angeklickten (RMT) Zellen auf der Karte bewegt oder befohlen Gegner anzugreifen.

Die Kamera wird mit W/A/S/D gesteuert.

B. Menüstruktur

Beim Anklicken (LMT) von Objekten, wird ein Fenster an einer festgelegten Position aufgehen. Dort befinden sich Informationen zu dem Objekt. Dieses Menü ermöglicht Aktionen per Mausklick (LMT): Aufwerten von Gebäuden, Spezialfähigkeiten von Einheiten und Wechsel zur Statistiken – Seite des Objektes (falls vorhanden).

C. Spielmenü – Struktur

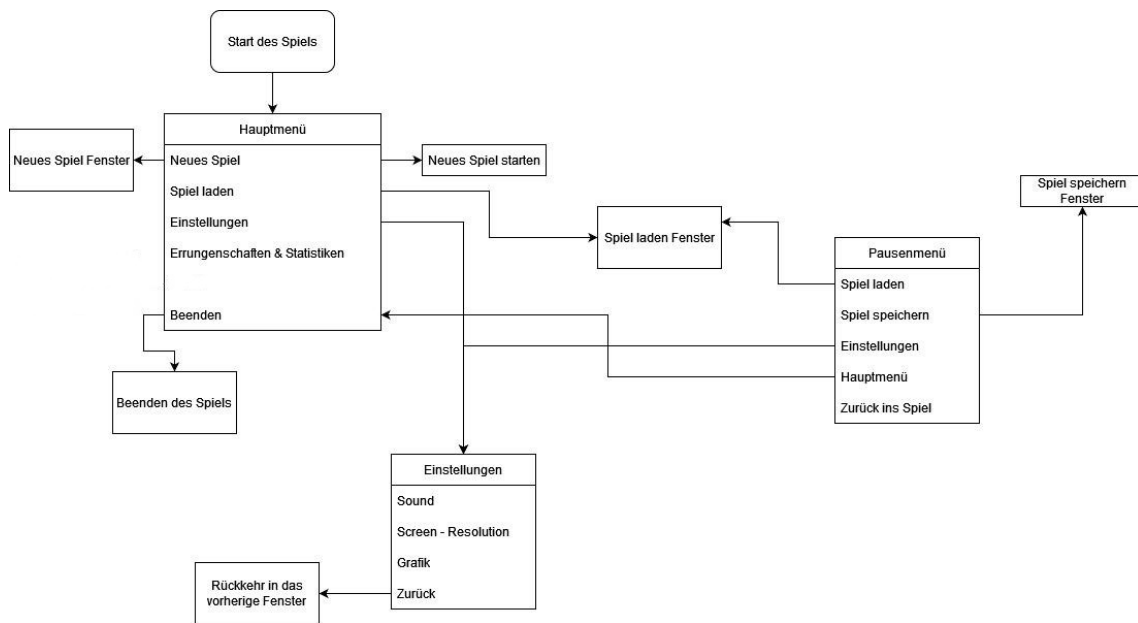


Abbildung 11: Menüstruktur des Spiels

Wie in Abbildung 7 dargestellt, wird das Spiel über zwei Menüs verfügen, ein Hauptmenü, über dem man ins Spiel gelangt, und ein Pausenmenü, welches während dem Spiel mit der Esc – Taste oder mit dem Drücken auf „Pause“ erreicht werden kann.

Für Startmenü gibt es folgende Optionen:

- **Neues Spiel:** Ein neues Spiel wird gestartet, wo das gewünschte Volk ausgewählt werden kann und die Größe der Karte
- **Spiel laden:** Ein Spiel, das zuvor gespeichert wurde, kann hier geladen und sofort weitergespielt werden
- **Einstellungen:** Verschiedene Einstellungen, wie die Lautstärke können hier eingestellt werden
- **Errungenschaften und Statistiken:** Eine Übersicht über die Errungenschaften, die erreicht wurden und können, sowie die Statistiken über den Spielverlauf
- **Beenden:** Beendet das Programm

Für das Pausenmenü gibt es folgende Optionen:

- **Spiel laden:** Ein Spielstand, das zuvor gespeichert wurde, kann hier geladen werden und weitergespielt werden
- **Spiel speichern:** Jetziger Spielstand wird gespeichert
- **Einstellungen:** Die Spiel – Einstellungen können hier verändert werden
- **Hauptmenü:** wechselt zur Hauptmenü ohne das jetzige Spiel zu speichern
- **Zurück ins Spiel:** Das Pausenmenü wird geschlossen und das Spiel läuft weiter

Das HUD im Spiel wird durch einen Balken oben in dem Bildschirm dargestellt. Dort ist die Information enthalten über die Ressourcen Gold, Holz, Eisen und Manakristalle, sowie die Anzahl der Truppen und ihr Limit.

Technische Merkmale

A. Technologien

- > Microsoft C# Core 3.1
- > MonoGame 3.8
- > Visual Studio Community
- > Resharper
- > Gimp
- > Musescore

B. Mindestvoraussetzungen

Windows 10
Intel Core I5
NVIDIA GTX 750
RAM: 4GB

Screen Play

A. Storyboards

Bariya war eine raue Welt, ihre Bewohner waren im andauernden Überlebenskampf. Selbst in eher friedlichen Zeiten waren Scharmützel zwischen den Rassen an der Tagesordnung. Zwischen den Orks und den Menschen gab es seit Anbeginn der Zeit Konflikt. Aufgrund ihrer stetig wachsenden Anzahl, waren die Orks stets darauf aus, ihr Reich zu erweitern. Die Lande der Menschen sind zwar sehr fruchtbar, bieten jedoch nur wenig Schutz vor den Horden der Orks. Ihre Geschichte wird von langen Kriegen gezeichnet. Das Volk der Zwerge hat sich in der Vergangenheit nur selten in die Geschehnisse der Welt eingemischt. Ihre Langlebigkeit ermöglichte ihnen in der Defensive einen gewaltigen Vorteil gegenüber den anderen Völkern. Invasionen gegen das Reich der Zwerge wurden rasch und brutal zurückgeschlagen.

Die Erforschung der dem Land innewohnenden Magie, veränderte die Welt entscheidend. Befeuert durch die neuen Möglichkeiten sprießten neue Technologien förmlich aus dem Boden und verbesserten das tägliche Leben der Bewohner erheblich. Es wurde eine Zeit des Friedens eingeläutet. Doch hinter der strahlenden Fassade, nahmen die Spannungen zwischen den Völkern zu. Der Fortschritt verlangte nach neuen und vielen Ressourcen.

Schließlich kam es zum bisher größten dokumentierten Krieg der Geschichte. Im Laufe der Jahre ausgefeilte magische Fertigkeiten, führten zu verheerenden Schäden. Über Nacht verschwanden ganze Städte und Landschaften. Die Verluste unter Soldaten und Zivilisten waren immens und die Nationen gerieten ins Wanken. Jedoch war keine Seite bereit nachzugeben. Jahrzehnte des Kämpfens warfen den Fortschritt von einst immer weiter zurück, bald war die Magie der alleinige Antrieb. Da sie um die Stabilität der Welt fürchteten, schlossen sich einige Magiebegabte der Völker zusammen, um einen Weg zu finden, dem Blutbad ein Ende zu bereiten. Im Geheimen schmiedeten sie Mithilfe des Wissens aller Völker einen überaus mächtigen Bann. Dieser Zauber sollte allen Völkern ihr Wissen und ihre Fertigkeiten nehmen, sowie sie für lange Zeit daran hindern, diese wiederzuerlangen. Zurück blieb eine grobe Erinnerung an die Vergangenheit. Aufgrund ihrer blutigen Geschichte teilten sie zudem die Welt, sodass die Völker keinen Kontakt mehr zueinander hatten.

Von dieser Barriere getrennt, begann das Rad der Zeit erneut zu drehen. Langsam erholte sich die Welt von diesem Krieg.

Jahrtausende später....

Lange Zeit war Bariya eine überwiegend friedliche Welt, zwar lieferten sich die Völker vereinzelt untereinander Gefechte, diese waren aber kaum mehr als Grenzkonflikte. Auch die Magieforschung wurde wieder aufgenommen, jedoch blieb die Barriere zunächst weiterhin unüberquerbar.

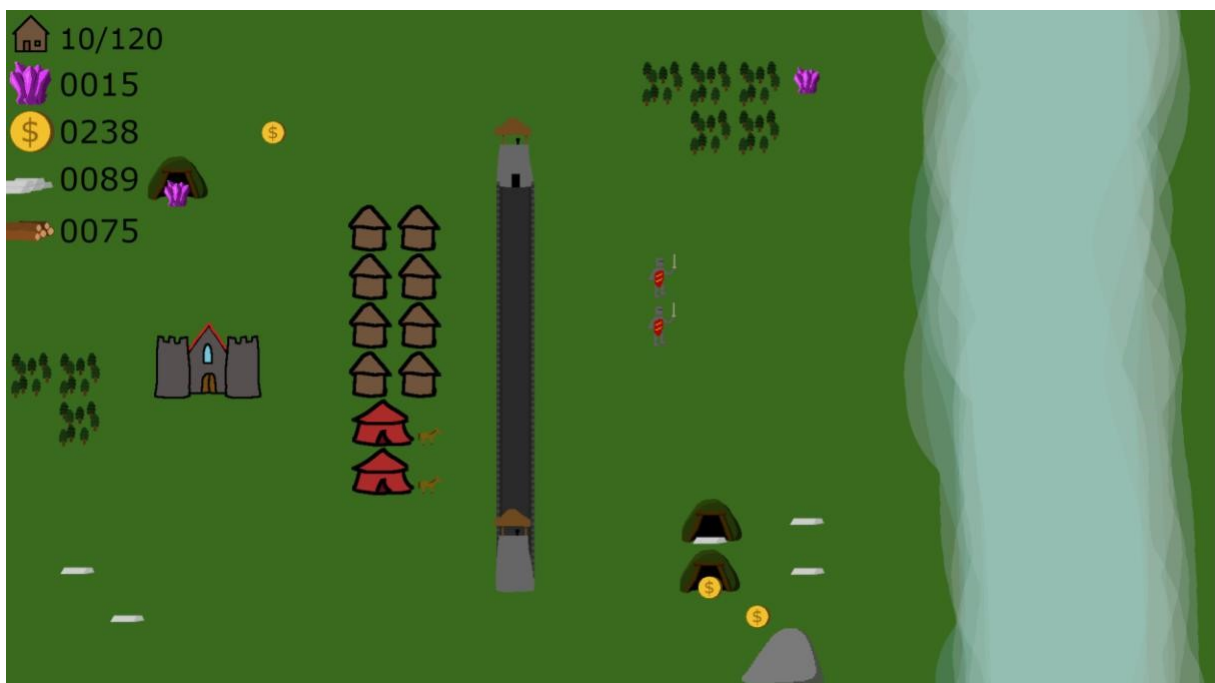
In einem kleinen Grenzposten am Rande der Barriere, beobachteten die Soldaten seit ein paar Tagen das Verhalten der Wand aus Magie. Immer wieder kann man Blicke auf Schemen erhaschen. Es scheint so als würde die Barriere langsam an Kraft verlieren...

B. Konzeptzeichnungen

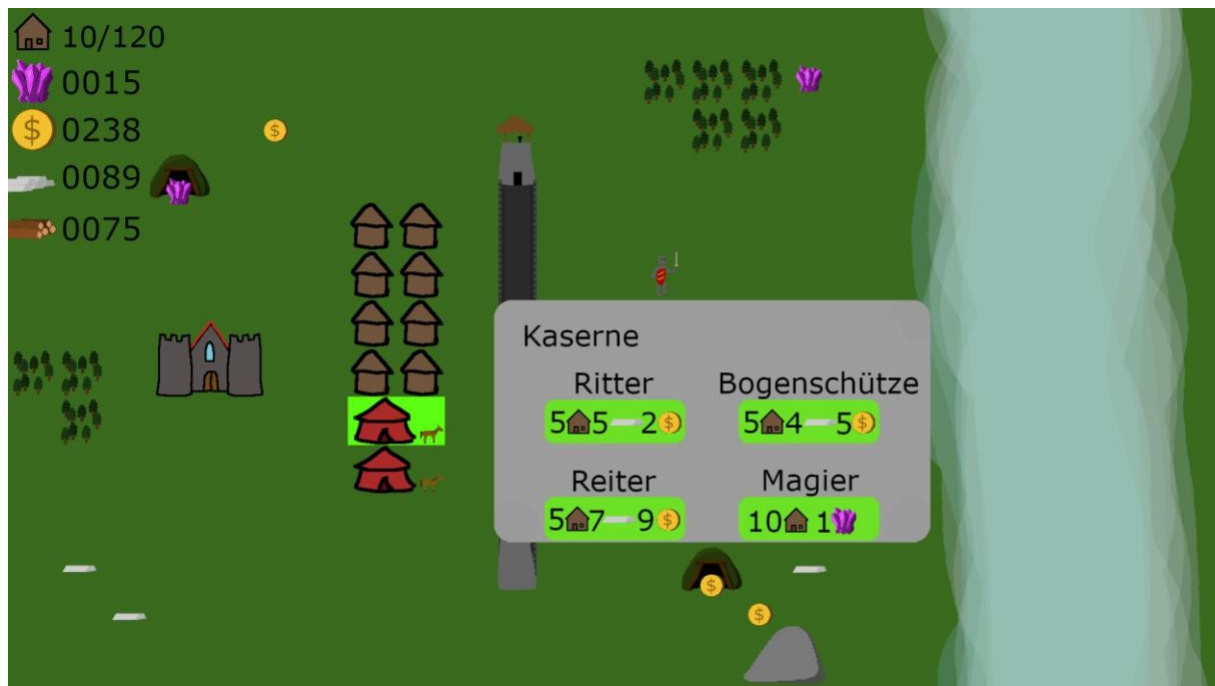
Erste Konzepte



Ein erster Popup des Wohnhauses



Eine erste Skizze



Ein erster Popup der Kaserne

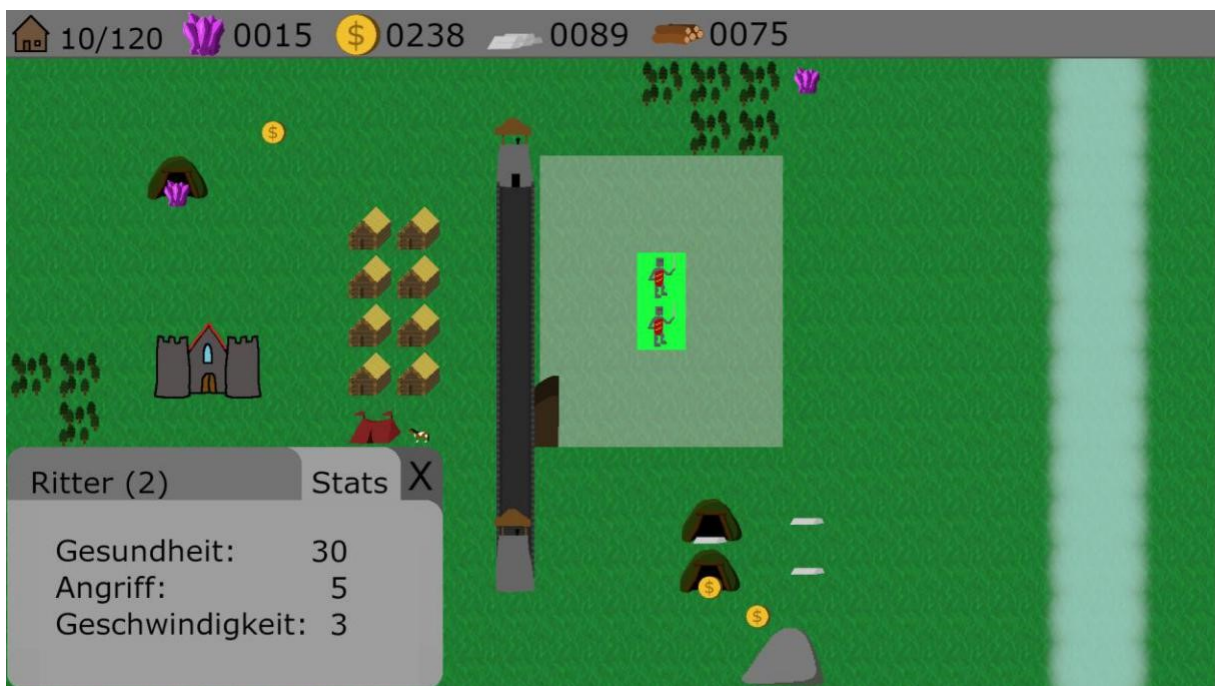
Erste Implementierungen



Erstes Gebäude Konzept



Ursprüngliche Fog of War Idee



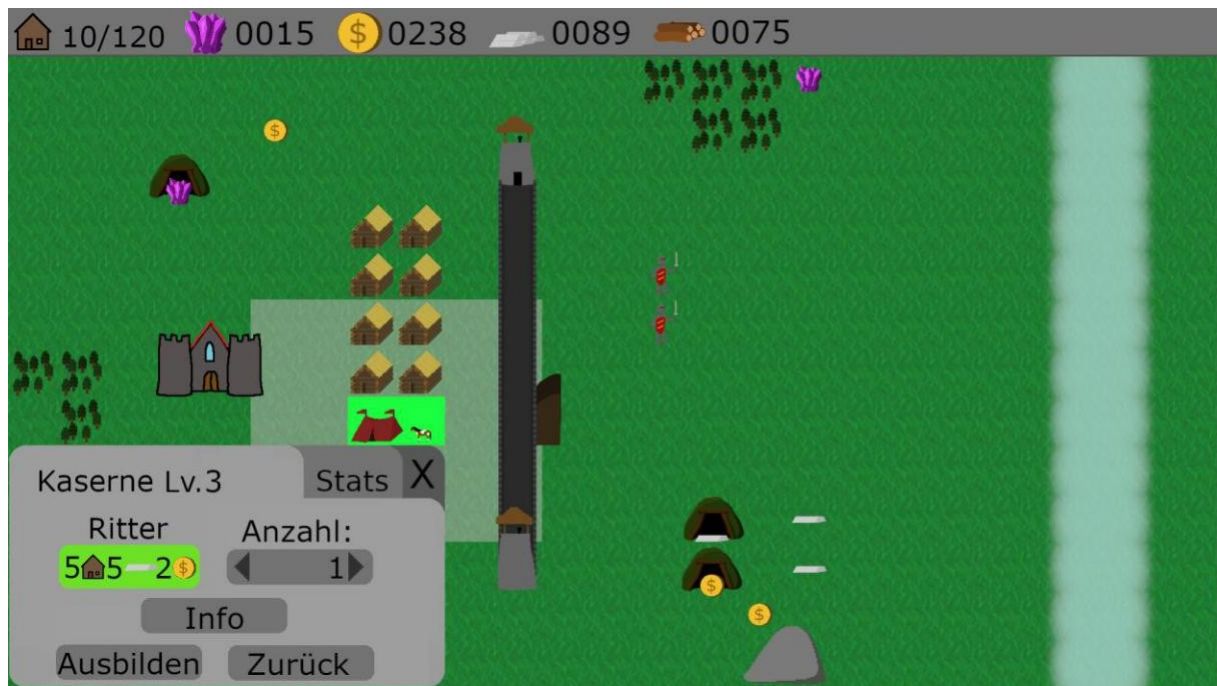
Verbessertes Popup Menü



Ausbildung von Einheiten



Werte der Kaserne



Ausbildung eines Ritters