

Das Strategie Spiel

Anforderungen und Ideen

von
Niels Becker

November 1, 2014

Contents

1	Einleitung	1
2	Spielprinzip	1
2.1	Die Welt	1
2.2	Spiel Start	1
2.3	Spieler Interaktion	2
3	Storry	3
4	Einwohner	3
4.1	Erzeugnisse	4
4.2	Resourcen Verbrauch	4
4.3	Anforderungen	4
5	Gebäude	5
5.1	Soziale Gebäude	5
5.2	Wirtschafts Gebäude	5
6	Berufe	6
7	Technologien und Errungenschaften	7

1 Einleitung

Dies ist eine Beschreibung eines Openworld-Echtzeit-Strategie-Aufbau Spiels. Es soll eine dynamisch erweiterbare Welt besitzen auf der Automatisch Ressourcen generiert werden. Das Spiel soll den Fokus auf die Wirtschaft um ein Möglichst großes Imperium zu schaffen.

2 Spielprinzip

Das ganze Spiel soll den Fokus haben eine gute Wirtschaft aufzubauen um so seine Stadt schneller wachsen zu lassen. Dazu gibt es verschiedenen Ressourcen die man zum bauen von Gebäuden benötigt. Ebenfalls soll es eine Geld Resource geben. An Geld soll man durch Steuern von Einwohnern oder durch Handel bekommen. Jeder Einwohner soll einen Beruf erlernen und auch nur diesen ausüben. Daraus folgt, dass man für mehr Wirtschaft mehr Einwohner benötigt. Anderstrum gesehen verbrauchen Einwohner Güter die man erstmal herstellen muss.

2.1 Die Welt

Alle Spieler befinden sich auf der selben Welt. D.H. jeder kann teoretisch jeden Spieler sehen. Praktisch ist die Welt in Nebel des Krieges eingehüllt, so dass man nur den Bereich sieht der Erkundet wurde. Außerdem ist die Welt in mehrere Kontinente unterteilt. Auf einem Kontinent starten eine bestimmte Anzahl an Spielern. Wenn diese Anzahl erreicht ist wird ein neuer Kontinet erstellt. Verbunden sind diese Kontinente durch Wasser welches per Schiff überquert werden kann.

Es gibt verschiedene Arten von Kontinenten: Tundra, Gemäsigt und Steppe. Auf jeder Art von Kontinent hat sein eigene Völker, die unterschiedliche Anforderungen haben und andere Waren produzieren. Dadurch soll im weiteren verlauf des Spieles der Handel der verschiedenen Völker gefördert werden. Zu Beginn des Spiels kann jeder Spieler entscheiden auf welchem Kontinent und mit welchem Volk er beginnen will.

2.2 Spiel Start

Man beginnt in einer kleinen Siedlung auf dem gewählten Kontinent. Nun kann man beginnen mehr Häuser zu bauen und entscheiden welche Berufe benötigt

werden. Mit der Zeit ziehen Bewohner in freie Wohnplätze der Häuser ein und stellen weitere Arbeitskraft bereit.

Man hat nun die Möglichkeit Kundschafter auszusenden, die einen Teil der Umgebung aufdecken. In gebirgen können Geologen verschiedene Ressourcen finden, die angebaut werden können.

Ab einem gewissen Punkt eröffnet sich die Möglichkeit einen Außenposten anzulegen. Dieser erschafft eine neue Siedlung. Die beiden Städte können Ressourcen tauschen, allerdings Dauert dies eine gewisse Zeit, da die Waren erst transportiert werden müssen. Die Zeit ist abhängig von der Entfernung und der Art der Verbindung (Schiff, Wald und Wiesen, Straße, etc.). Dies macht sinn, wenn eine benötigte Resource zu weit entfernt ist. Den eine Handelsroute ist schneller als lange Transportwege. Der Nachteil ist aber, dass diese Siedlung auch wieder alle anderen Ansprüche hat um die man sich kümmern muss.

Nach einiger weiterer Zeit benötigen die Einwohner Waren die nur von anderen Völkern produziert werden können. Nun gibt es die Möglichkeit über Handel diese Waren zu beschaffen. Oder die entsprechende Technologie zu erforschen und einen Außenposten in einem geeigneten Gebiet zu errichten. Zu erst sollte man Handel betreiben, da das Erforschen einige Zeit und Kosten in anspruch nimmt.

2.3 Spieler Interaktion

Handel Spieler haben die Möglichkeit untereinander Ressourcen zu Handeln. Dies kann per Landweg oder Schiffsroute geschehen. Desweiteren können Technologien und Items in einem globalem Handelsraum gehandelt werden.

Krieg Eine weiter Interaktions Art ist Krieg. Dieser soll aber nach Möglichkeit vermieden werden, welches durch hohe Kosten für Angriffseinheiten und niedrige Verteidigungskosten erreicht wird. Erklärt ein Spieler einem anderen Spieler den Krieg, hat dieser 24 Stunden Zeit sich darauf vorzubereiten. Erst dann können die Einheiten angreifen. Dies soll sicherstellen, dass man nicht einfach Überrant wird während man nicht Online ist. Ebenfalls gibt es einen Früh-Warn-Mechanismus, bei dem man eine Benachrichtigung bekommen wenn sich feindliche Einheiten in der nähe Befinden. Eine weitere Schnutzmasnahme wäre falls nötig den Zeitraum in dem man Angreifen kann auf eine bestimmte Tageszeit zu beschränken. (z.B. 16 - 22 Uhr)

All diese Schutzmaßnahmen dienen dazu, dass auch neuere Spieler eine Changse haben sich aufzu bauen. Dieses muss auch gewährleistet sein wenn ein Spieler bereits seit einem Jahr spielt und ein anderer gerade erst Anfägt. Möglichkeiten

wären die Distanzen zwischen den Kontinenten zu erhöhen. Oder Kriegserklärungen Kosten mehr um so größer der Unterschied der Spieler ist.

Teams Es soll die Möglichkeit geben, dass ein Account von mehreren Spielern verwaltet wird. Eine Überlegung ist, dass der Hauptbesitzer weiteren Spielern Rollen verteilen kann, so dass diese nur für einen bestimmten Bereich zuständig sind. Spieler sind so in der Lage größere Emperien aufzubauen.

Allianzen Mehrere Spieler können sich zu einer Allianz zusammen schließen. In der Allianz gibt es einen eigenen Handelsraum, in dem Waren z.B. günstiger gehandelt werden können. Außerdem können Spieler Bündnisse abmachen, so etwas wie den Bündnisfall (ein Angriff auf einen ist ein Angriff auf alle). Desweiteren können zu Städten der Verbündeten Handelsrouten eingerichtet werden.

3 Story

Thema soll der Beginn des 15. Jahrhunderts sein. Alle Gebäude und Einheiten sollen dementsprechend designt werden.

4 Einwohner

Einwohner sind die Bewohner der Stadt. Sie bezahlen Steuern und stellen Arbeitskraft bereit. Es geht darum, möglichst viele Einwohner zu besitzen und somit das Einkommen zu erhöhen. Mehr Einwohner verbrauchen allerdings auch mehr Ressourcen.

Einwohner führen nur einen Beruf aus. D.h. mit drei Einwohnern kann man auch nur drei Jobs abdecken. Deshalb ist es immer wichtig, genug Einwohner zu haben.

Es gibt drei Haupt-Klassen von Einwohnern: Unterschicht, Mittelschicht und Oberschicht. Die Zugehörigkeit der Klasse richtet sich nach dem Beruf des Einwohners. Um so höher die Klasse, um so mehr Ansprüche hat der Einwohner, um ihn zu versorgen zu stellen.

4.1 Erzeugnisse

- Steuern → Geld
- Arbeitskraft

4.2 Ressourcen Verbrauch

Der Verbrauch richtet sich nach Klasse und nach Fortschritt der Stadt. Höhere Klassen verbrauchen zusätzliche Güter. Hinzu kommen Berufs spezifische Anforderungen kommen.

- Unterschicht
 - Trinkwasser
 - Brot
 - Wurst
 - Käse
 - Einfache Kleidung
- Mittelschicht
 - Bücher
- Oberschicht
 - Luxusgegenstände

4.3 Anforderungen

Einwohner haben ebenfalls das Bedürfniss nach bestimmten Gebäuden in ihrer Umgebung oder nach bestimmten Technologien bzw. Sozialen Erungenschaften.

- Unterschicht
 - Wohnhaus
 - Kapelle
 - Marktplatz
- Mittelschicht
 - Schenke

- Justiz
- Oberschicht
 - Urlaubsziele
 - Theater
 - Politik

5 Gebäude

Gebäude kosten Ressourcen. Sie sind in drei Gruppen aufgeteilt: Soziale Gebäude, Wirtschafts Gebäude und Zier Gebäude. Manche Gebäude können ausgebaut werden, so dass sich ihre Produktion erhöht oder mehr Platz zur Verfügung steht. Es gibt aber auch Gebäude, die sich automatisch ausbauen wie z.B. Wohnhäuser.

5.1 Soziale Gebäude

Wohnhaus In dem Wohnhaus finden Einwohner ein zu Hause. Es ist das Schlüssel Gebäude zu allem Erfolg. Wohnhäuser gibt es in verschiedenen Kategorien, je nach Klasse der Bewohner. Es sind ein Basis Gebäude, das von Anfang des Spiels verfügbar ist.

Marktplatz Wird benötigt, damit Einwohner ihre Waren handeln können.

Schule Wird für einfache Forschung benötigt.

Universität Wird für fortgeschrittene Forschung benötigt.

Kirche

Schenke

5.2 Wirtschafts Gebäude

Weg Beschleunigt den Transport von Waren. Kann zu Straße ausgebaut werden.

Lager In Lagern werden die Ressourcen gelagert. Sie können ausgebaut werden, um mehr Lagerraum zu schaffen.

Segewerk Benötigt Holz. Produziert Bretter.

Bauernhof Wird zur Bewirtschaftung von Getreide oder Tieren benötigt.

Steinbruch Baut Stein ab. Muss auf einem Steinvorkommen errichtet werden. Kann unendlich oft ausgebaut werden um das Vorkommen zu erneuern, wird aber immer teurer.

Eisenmine Baut Eisenerz ab. Muss auf einem Eisenvorkommen errichtet werden. Kann unendlich oft ausgebaut werden um das Vorkommen zu erneuern, wird aber immer teurer.

Eisenschmelze Benötigt Eisenerz und Kohle. Produziert Eisen.

Werkzeugmacher Benötigt Eisen. Produziert Werkzeuge.

6 Berufe

Berufe werden von Einwohnern erlernt, müssen aber teilweise erst Erfunden werden. Manche Berufe benötigen bestimmte Gebäude und/oder Werkzeuge. Die meisten Berufe sind nicht steuerbar, allerdings kann man manchen Einwohnern mit bestimmten Berufen Befehle erteilen.

Nicht Steuerbare Berufe

Holzfäller Benötigt: Bäume. Produziert: Holz. Werkzeug: Axt.

Fischer Benötigt: Fischvorkommen. Produziert: Fische. Werkzeug: Angel.

Schäfer Benötigt: Schafe. Produziert: Wolle.

Bauer Benötigt: Bauernhof. Bewirtschaftet Felder in der Umgebung und produziert entsprechende Erzeugnisse.
Felder:

- Getreidefeld → Getreide. Werkzeug: Sense.
- Schweine → Schweine
- Kühe → Milch
- Rinder → Rinder
- Hühner → Eier

Schlachter Benötigt: Schlachthaus. Verarbeitet: Schweine → Wurst, Rinder → Wurst und Leder. Werkzeug: Schlachermesser.

Steuerbare Berufe

Kundschafter Optionale Ausstattung: Pferd(Geschwindigkeit), Fernglass(Sichtweite).
Kann zum Erkunden von Gebieten ausgesannt werden.

Geologe Werkzeug: Hammer???. Optional: Schule oder Universität. Findet in Gebirgen Ressourcenvorkommen und stellt Fruchtbarkeit des Bodens fest.

Soldat ...

7 Technologien und Errungenschaften

