

GAME DESIGN DOCUMENT

GRUPPE 02

Last War of Nirn

Gruppe:

Daniel REIFSTECK

Danny STOLL

Florian PROBST

Jasmin DENK

Julian GIESSL

Philipp GEORGE

Simon SELG

Tutor:

Malte HÖCK

1. Juli 2017

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	4
1.1	Zusammenfassung des Spiels	4
1.2	Alleinstellungsmerkmal	4
2	Benutzeroberfläche	5
2.1	Spieler-Interface	5
2.1.1	Kameraperspektive	5
2.1.2	Heads-Up-Display (HUD)	6
2.1.3	Steuerung	6
2.2	Menu-Struktur	7
2.2.1	Main Menu	8
2.2.2	Lobby Menu	9
2.2.3	Pause Menu	10
3	Technische Merkmale	11
3.1	Verwendete Technologien	11
3.2	Mindestvoraussetzungen	11
4	Spiellogik	12
4.1	Optionen und Aktionen	12
4.2	Spielkarte	19
4.3	Spielobjekte und Fraktionen	20
4.3.1	Wüstenvolk	20
4.3.2	Elben	20
4.3.3	Insekten	21
4.3.4	Wächter	21
4.3.5	Tabelle der Spielobjekte	21
4.4	Spielstruktur	26
4.4.1	Spielmodus	26
4.4.2	Early Game	26
4.4.3	Mid Game	28
4.4.4	End game	28
4.4.5	Siegbedingungen	29
4.5	Achievements und Statistiken	29
5	Hintergrundstory	30
5.1	Allgemein	30
5.2	Elben	31
5.2.1	Einheiten	32
5.3	Wüstenvolk	32
5.3.1	Einheiten	33

5.4	Insekten	33
	5.4.1 Einheiten	34
5.5	Wächter	34
	5.5.1 Einheiten	35

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

„Last War of Nirn“ ist ein Multiplayer-Strategiespiel in 2D-Grafik inspiriert von dem Brettspiel „Risiko“. Kontrolliere deine eigene Armee und nehme so viele Gebiete ein, wie du kannst. Besiege die Einheiten deines Gegners oder erfülle eine zufällig gewählte Siegbedingung, um das Spiel zu gewinnen!

Je mehr Gebiete du besitzt, desto mehr Einheiten kannst du rekrutieren, doch beachte, dass ihre Kampfkraft von den Gebieten abhängt, in denen sie sich befinden. Nutze die unterschiedlichen Einheiten und die verschiedenen Gebietstypen, um die Kampfkraft deiner Armee zu maximieren.

Wähle aus vier unterschiedlichen Fraktionen mit eigenen Stärken und Schwächen und nutze ihre Spezialeinheiten, um am Ende zu triumphieren.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

„Last War of Nirn“ bietet anhaltenden Spielspaß durch die vier spielbaren Fraktionen, die unterschiedliche Möglichkeiten, Herausforderungen und Taktiken mit sich bringen. Jedes Spielerlebnis hängt somit von der selbstgewählten Fraktion und der des Gegners ab. Eine weitere Herausforderung ist das Herausfinden der gegnerischen Strategie, da die Siegbedingung des Gegners natürlich nicht bekannt ist und man zudem zu Beginn des Spiels nicht weiß, mit welcher Fraktion dieser spielt.

Abwechslung ist zudem durch die verschiedenen Spielmodi geboten, sodass es wirklich schwer sein kann, sich von diesem Spiel loszureißen!

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

Die graphische Oberfläche von „Last War of Nirn“ welche in Abbildung 1 gezeigt, wird besitzt zwei grundlegende Elemente. Zum Einen die Sicht auf das Spielfeld, in dem man seine Einheiten bewegt, und zum Anderen das sogenannte Heads-Up-Display, in welchem der Spieler Informationen zu dem Spielverlauf erhält und Aktionen auswählen kann.

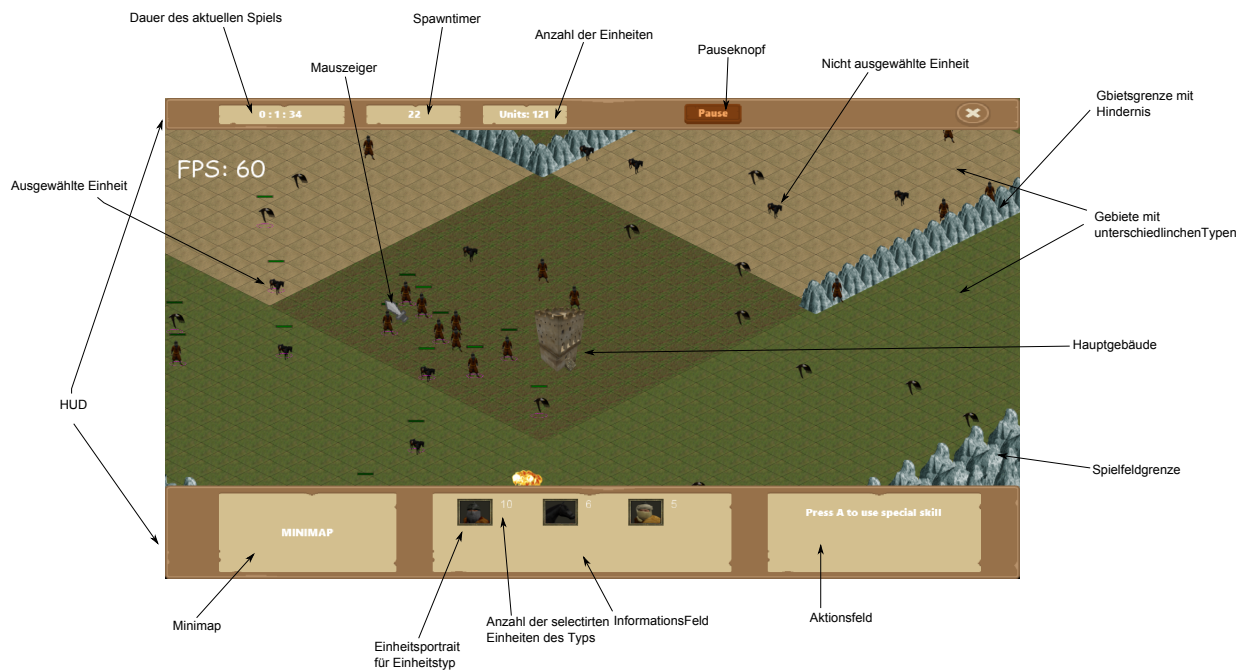


Abbildung 1: Konzeptzeichnung für das Spieler-Interface

2.1.1 Kameraperspektive

Bei der Kameraperspektive von „Last War of Nirn“ handelt es sich um eine isometrische, in 2D gerenderte Perspektive. Die Kamera selbst ist frei beweglich. Die Kamera bewegt der Spieler, indem die Maus an den Spielfeldrand bewegt wird, woraufhin sich die Kamera in die Richtung der Maus bewegt bis die Maus den Spielfeldrand verlässt oder das Ende der Karte erreicht ist.

2.1.2 Heads-Up-Display (HUD)

Das HUD orientiert sich an dem Spiel „Starcraft“. Das HUD ist in vier Segmente unterteilt. Drei der Segmente befinden sich am unteren Bildschirmrand und eines am oberen Bildschirmrand.

In der linken unteren Ecke (vgl. Abbildung 2) befindet sich die Minimap. In dieser kann man die gesamte Karte überblicken. In der Minimap wird die aktuelle Kameraposition auf der Karte durch ein Rechteck dargestellt. Außerdem kann man durch einen Klick mit der linken Maustaste auf einen Punkt auf der Minimap die Kameraposition an diesen Punkt setzen.

Unten in der Mitte befindet sich das Informationsfeld. In diesem werden die selektierten Einheiten mit Healthbar angezeigt. Werden mehr als 12 Einheiten ausgewählt, ändert sich der Präsentationsmodus: für jeden Einheitentyp wird ein Bild mit entsprechender Anzahl angezeigt. 2). Wenn keine Einheiten oder Gebäude ausgewählt sind, werden hier die am Anfang des Spiels zugewiesenen Siegbedingungen dargestellt.

In der unteren rechten Ecke befindet sich das Aktionsfeld. In dem Aktionsfeld werden alle Fähigkeiten der ausgewählten Einheiten durch ein entsprechendes Symbol und einen eventuellen Cooldown-Timer dargestellt (vgl. Abbildung 2).

Am oberen Spielfeldrand befindet sich das letzte Segment. Dieses enthält in der Mitte rechts einen Pause-Button, mit dem man in das *Pause Menu* kommt. Links befinden sich zwei Zähler. Ein Einheitenzähler, der angibt, wie viele Einheiten der Spieler insgesamt zu Verfügung hat und ein Gebietszähler, der angibt, wie viele Gebiete der Spieler momentan besetzt hat.

2.1.3 Steuerung

Das primäre Eingabegerät von „Last War Of Nirn“ stellt die Maus dar. Sämtliche Aktionen des Spiels lassen sich mit ihr ausführen.

- Linke Maustaste:
 - Auswählen von Einheiten/Gebäuden
 - Auswahl von Einheiten/Gebäuden aufheben
 - Aktionen auswählen und anwenden
- Rechte Maustaste:
 - Einheiten bewegen und mit ihnen angreifen
- Mousrad: In das Spielfeld hinein- und herauszoomen
- Maus an Spielfeldrand bewegen um die Kameraposition zu verändern

- ESC-Taste:
In das *Pause Menu* wechseln

2.2 Menu-Struktur

Es existieren drei grundsätzliche Menüs in dem Spiel (vgl. Abbildung 2). Das Erste ist das *Main Menu*, das Zweite ist das *Lobby Menu* und das Dritte ist das *Pause Menu*. Das *Main Menu* erscheint, sobald das Spiel gestartet wird. Hier können grundsätzliche Einstellungen festgelegt werden, sowie Statistiken und Achievements eingesehen werden. In dem *Lobby Menu* werden Spiele erstellt. Dieses erreicht man über das *Main Menu*. Das *Pause Menu* kann während eines Spiels mithilfe der ESC-Taste bzw. mit dem Pause-Buttons im HUD aufgerufen werden. Außerdem existiert noch das *Game Statics Menu*, das nachdem ein Spiel beendet wurde aufgerufen wird. Das *Game Statics Menu* zeigt die Statistiken des beendeten Spiels. Betätigt man den Continue-Button wird man in das *Main Menu* weitergeleitet. Folgend Abbildung 2, die die Menüstruktur zur Verdeutlichung als Graph darstellt.

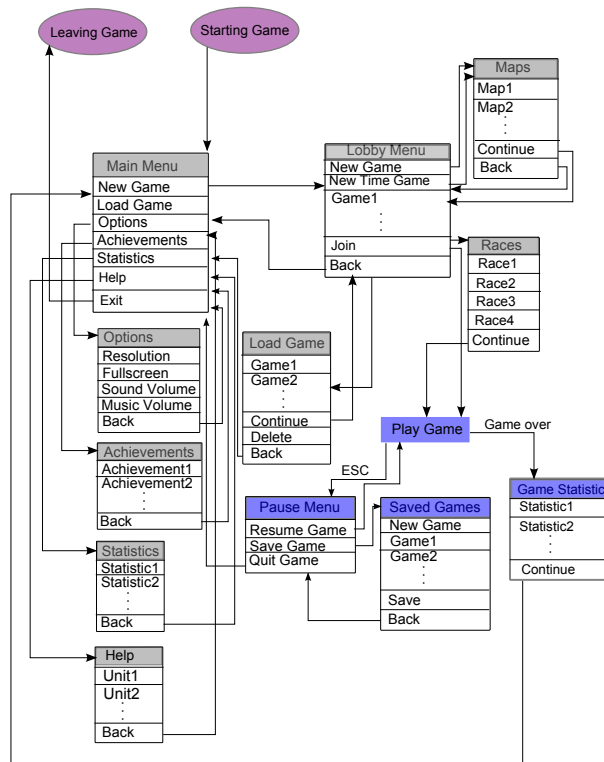


Abbildung 2: Menüstrukturgraph

2.2.1 Main Menu

Das *Main Menu* besitzt die folgende Möglichkeiten:

1 Play Game:

Klickt man auf *Play Game* kommt man in das *Lobby Menu*.

2 Load Game: Klickt man auf *Load Game* kommt man in ein Untermenü, in welchen zuvor gespeicherte Spiele aufgelistet werden. Hier kann man nun ein gespeichertes Spiel auswählen und dieses dann entweder mit dem Delete-Button löschen oder mithilfe des Continue-Buttons fortsetzen. Setzt man so ein Spiel fort, gelangt man in das *Lobby Menu*. Mit dem Back-Button kommt man zurück in das *Main Menu*.

3 Options:

In dem *Options Game* kann man die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik einstellen, sowie die Auflösung. Außerdem kann man den Fullscreen an- und ausschalten. Durch drücken des Back-Button gelangt man in das *Main Menu* zurück.

4 Achievements:

In diesem Untermenü werden die möglichen und die von dem Spieler erreichten Achievements angezeigt. Mit dem Back-Button gelangt man zurück in das *Main Menu*.

5 Statistics:

In diesem Untermenü wird z.B. angezeigt, wie viele Spiele der Spieler gewonnen bzw. verloren hat. Mit dem Back-Button gelangt man zurück in das *Main Menu*.

6 Exit:

Durch klicken des Exit-Buttons verlässt man das Spiel.

2.2.2 Lobby Menu

In dem *Lobby Menu* kann man prinzipiell entweder ein neues Spiel erstellen oder einem bereits erstellten Spiel beitreten. Die erstellten Spiele werden in einer Liste dargestellt mit Information über Art des Spiels (Time Mode/ Normal Mode), ob es sich um ein neues oder ein geladenes Spiel handelt und welche Karte gewählt wurde. Dabei hat man folgende Möglichkeiten je nachdem, ob man das Menu über *Play Game* oder *Load Game* erreicht hat:

1. Fall (Man hat das Menu über *Play Game* erreicht):

1 New Game:

Durch Klicken von *New Game* kommt man in ein Untermenü, in dem man die Karte auswählt, die man spielen möchte. Wenn man dies getan hat, wird ein neues Spiel angelegt, dem ein anderer Spieler beitreten kann. Wenn man das macht, kann man kein zweites Spiel mehr erzeugen und keinem Spiel in der Liste mehr beitreten und man wartet, bis ein anderer Spieler dem erstellten Spiel beitrifft. Wenn dies passiert ist, gelangt man in das Untermenü Races, wo man die Fraktion auswählen kann, mit der man spielen möchte. Die Auswahl bestätigt man mit Continue und man wird in das Spiel versetzt.

2 New Time Game:

Durch klicken von *New Time Game* wird ein neues Spiel im Zeit-Modus gestartet. Ansonsten analog zu „New Game“.

3 Join:

Mit dem Join-Button bestätigt man, dass man einem Spiel, welches man in der Liste ausgewählt hat, beitreten will. Wenn man einem Spiel beigetreten ist, wird man in das Untermenü Races weitergeleitet, vorausgesetzt, man ist einem neuen Spiel und nicht einem geladenen Spiel beigetreten. Wenn man einem geladenen Spiel beigetreten ist, kommt man direkt in das Spiel hinein.

4 Back:

Durch betätigen des Back-Buttons kehrt man in das *Main Menu* zurück und ein evtl. erzeugtes Spiel wird aus der Liste gelöscht.

2. Fall (Man hat das Menü über *Load Game* erreicht):

In diesem Fall wird automatisch das geladene Spiel als ein neues Spiel in der Liste angelegt. Analog zu *New Game* kann man auch kein weiteres neues Spiel anlegen und keinem Spiel beitreten.

- Back:

Durch Betätigen des Back-Buttons kehrt man in das *Main Menu* zurück und das erzeugte Spiel wird aus der Liste der auswählbaren Spiele entfernt.

2.2.3 Pause Menu

In dem *Pause Menu* hat man die Möglichkeit, ein aktuelles Spiel zu speichern, indem man *Save Game* anklickt und im folgenden Untermenü das aktuelle Spiel mit einem neuen Eintrag speichert oder einen alten Spielstand überschreibt. Über den Back-Button kommt man aus diesem Untermenü wieder zurück in das *Pause Menu*. Des Weiteren gibt es in dem *Pause Menu* auch die Möglichkeit, zum Spiel zurückzukehren (*resume Game*) oder das Spiel vorzeitig zu verlassen, indem man *Quit Game* anklickt. Wenn *Quit Game* angeklickt wurde, verlässt man das Spiel und befindet sich wieder im *Main Menu*.

3 Technische Merkmale

Das Spiel besitzt eine Netzwerkimplementierung, diese besteht aus einem Server und einem Client. Die eigentliche Spiellogik findet auf dem Server statt. Ein Client zeigt das Spielgeschehen und gibt eingegebene Befehle an den Server. Der Server gibt dem Client die Informationen, sodass der Client das aktuelle Spielgeschehen anzeigen kann.

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2015
- Microsoft .NET Framework
- Microsoft C#
- Monogame
- Monogame Extended
- JetBrains ReSharper
- SVN
- Trac
- GIMP
- Blender
- Cubase

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 7
- Prozessor: Intel(R) Core(TM) i7-3770 @ 3.40 GHz
- Arbeitsspeicher: 8 GB
- Grafikkarte: Nvidia Geforce GT 630
- Zubehör: Bildschirm, Maus, Tastatur

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

Im Folgenden werden alle Aktionen und Optionen erläutert, welche im Laufe des Spiels durchgeführt werden können. Das Spawnen von neuen Einheiten wird nun außerdem als Rekrutieren bezeichnet.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangs-Bedingungen	Abschluss-Bedingungen
01: Kamera bewegen	Spieler	<ol style="list-style-type: none">1. Der Spieler bewegt die Maus zu einem Rand des sichtbaren Bereichs der Karte.2. Die Kamera bewegt sich solange in diese Richtung, bis das Ende der Karte erreicht ist oder der Spieler die Maus in eine andere Richtung bewegt. <p>ODER</p> <ol style="list-style-type: none">1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf einen Punkt in der Minimap.2. Die Kamera bewegt sich zu der Position auf der Karte, welche dem ausgewählten Punkt auf der Minimap entspricht.	Das Spiel ist gestartet.	Die Kamera wurde bewegt.
02: Zoom	Spieler	<ol style="list-style-type: none">1. Der Spieler scrollt mit dem Mousrad nach oben bzw. nach unten.2. Die Kamera nähert sich der Karte bzw. entfernt sich von ihr.	Das Spiel ist gestartet.	Die Kamera wurde bewegt.

03: Objekt auswählen	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein ihm zugeordnetes Objekt (eigene Einheiten oder Hauptgebäude). 2. Das Objekt ist ausgewählt und hebt eventuell zuvor getätigte Auswahl auf. 3. Das Objekt wird visuell hervorgehoben. 4. Das Aktionsfeld zeigt nun für dieses Objekt spezifische Aktionen an, welche mit dem ausgewählten Objekt durchgeführt werden können. 	Das Spiel ist gestartet.	Das ausgewählte Objekt ist visuell hervorgehoben und das Aktionsfeld zeigt für dieses Objekt spezifische Aktionen an.
04: Objekte auswählen	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Karte und hält diese gedrückt. Anschließend bewegt er die Maus in eine Richtung, woraufhin die Taste losgelassen wird. 2. Die dem Spieler zugeordneten Objekte, welche sich in dem durch die Maus aufgezogenen Rechteck befinden, werden ausgewählt. Dies hebt die eventuell zuvor getätigte Auswahl auf. 3. Die Objekte werden visuell hervorgehoben. 4. Das Aktionsfeld zeigt nun spezifische Aktionen an, welche mit der Auswahl durchgeführt werden können, wobei nicht notwendigerweise jede Aktion von jedem Objekt ausgeführt werden können muss. Falls mehrere Einheiten unterschiedliche Aktionen ausführen können, wird für jede Aktion ein Button zum Ausführen angezeigt. 	Das Spiel ist gestartet	Die ausgewählten Objekte sind visuell hervorgehoben und das Aktionsfeld zeigt Aktionen an, welche diese Auswahl durchführen kann.

05: Auswahl aufhe- ben	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine freie Fläche der Karte bzw. auf die Aktion "Auswahl aufheben". 2. Die aktuelle Auswahl an Objekten ist nun nicht mehr gültig. Das Aktionsfeld zeigt keine Aktionen mehr an. 	Ein oder mehrere Objekt(e) ist/sind vom Spieler ausgewählt.	Kein Objekt ist mehr ausgewählt und das Aktionsfeld zeigt keine Aktionen mehr an.
06: Einheiten bewegen	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Punkt der Karte. 2. Die ausgewählten Einheiten bewegen sich, ausgehend von ihrer aktuellen Position, auf den ausgewählten Punkt zu. Sollte dieses nicht für alle (oder keinen) erreichbar sein, wird von diesen ein erreichbarer Punkt angestrebt, der dem Ziel am nächsten liegt. 3. Während des Bewegens wird Hindernissen ausgewichen. Es wird immer der kürzeste Weg zum Ziel gesucht. 4. Die Einheiten erreichen den Zielpunkt. 	Der Spieler hat mindestens eine Einheit ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten befinden sich am Zielpunkt oder an einem begehbaren Punkt, der diesem möglichst nahe liegt.

<p>07: Mit Einheiten angreifen</p>	<p>Spieler</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein generisches Objekt (Einheit oder Hauptgebäude). 2. Sollten sich das angeklickte Objekt nicht in Angriffsreichweite der ausgewählten Einheit befinden, bewegen sie sich auf dieses zu (siehe 06: Einheiten bewegen), bis sie angreifen können. 3. Die Einheiten beginnen, das gegnerische Objekt anzugreifen. Sollte der nächste Punkt an dem anzugreifenden Objekt nicht nah genug für den Angriff für eine Einheit sein, wird sie sich zu diesem Punkt bewegen und dann stoppen, ohne anzugreifen. 	<p>Der Spieler hat mindestens eine Einheit, die des Angriffs fähig ist, ausgewählt.</p>	<p>Die ausgewählten Einheiten greifen das gegnerische Objekt an.</p>
--	----------------	---	---	--

<p>08: Automa- tisches Angrei- fen</p>	<p>Spieler</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste den Button 'Automatisches Angreifen' im Aktionsfeld, während Einheiten ausgewählt sind. 2. Der Button wird farbig hinterlegt und kennzeichnet, dass das automatische Angreifen aktiviert ist. 3. Alle ausgewählten Einheiten beginnen nun, gegnerische Objekte anzugreifen, wenn diese in ihr Sichtfeld kommen (auch, wenn diese gerade ein Befehl fürs Bewegen bekommen haben). Dies passiert auch, wenn die Einheiten nicht mehr ausgewählt sind. 4. Bei Bedarf kann das automatische Angreifen auch wieder rückgängig gemacht werden durch nochmaliges Klicken auf den Button während die Einheiten ausgewählt sind. 	<p>Mindestens eine Einheit ist vom Spieler ausgewählt.</p>	<p>Ausgewählte Einheiten greifen automatisch gegnerische Objekte an (oder bei Deaktivierung nicht mehr).</p>
--	----------------	---	--	--

09: Einheiten rekrutieren	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Aktion „<Name der Einheit> rekrutieren“. 2. Eventuelle Rekrutierung der zuvor ausgewählten Einheit wird abgebrochen. Es wird mit der Rekrutierung der aktuell ausgewählten Einheit begonnen, welche abhängig vom Typ unterschiedlich lange braucht. 3. Wenn der Timer abgelaufen ist, spawnt die rekrutierte Einheit neben dem Hauptgebäude. 4. Es wird, nach Ablauf eines eventuellen Cooldowns, mit der erneuten Rekrutierung der ausgewählten Einheit begonnen, sofern dies möglich ist. 5. Bei Bedarf kann auch die Aktion „Keine Einheiten rekrutieren“ ausgewählt werden. Mit dieser Aktion werden keine neuen Einheiten automatisch rekrutiert; dies ist die Einstellung bei Spielstart. 	Der Spieler hat ein ihm zugeordnetes Hauptgebäude ausgewählt.	Der Spieler erhält nach Ablauf der Zeit seine in Auftrag gegebenen Einheiten.
---------------------------------	---------	--	---	---

10: Aktionen durchführen (Einheiten).	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Aktion im Aktionsfeld. 2. Die entsprechende Aktion wird für alle ausgewählten Einheiten, die diese ausführen können, durchgeführt. Voraussetzung ist, dass der eventuell vorhandene Cooldown abgelaufen ist. Welche Einheiten welche Aktionen haben, findet man in der Tabelle 4.2 Auflistung der Spielobjekte mit Attributen, Spezialfähigkeiten und anderen Besonderheiten. 3. Je nach Aktion muss noch mit der linken Taste auf einen Punkt der Karte gedrückt werden. 	Mindestens eine Einheit wurde vom Spieler ausgewählt.	Die Aktion wird von allen fähigen Einheiten durchgeführt ODER es passiert nichts, wenn der Cooldown noch nicht abgelaufen ist.
11: Sterben	Spiel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine Einheit stirbt, wenn sie keine Lebenspunkte mehr hat. Sie verschwindet nach einer Todesanimation anschließend von der Karte. 2. Falls die Einheit zuvor ausgewählt war, ist sie es nun nicht mehr. 	Die Einheit hatte zuvor mehr als einen Lebenspunkt.	Die Einheit verschwindet von der Karte und ist nicht mehr auswählbar.

12: Gebiete einnehmen	Spieler	<p>1. Der Spieler lässt seine Einheiten ein Hauptgebäude angreifen, welches nicht ihm gehört (also neutral oder feindlich ist).</p> <p>2. Sobald das Hauptgebäude keine Lebenspunkte mehr hat, gehört es dem Spieler. Dieser kann nun ausgehend von diesem, neue Einheiten rekrutieren.</p> <p>3. Das Hauptgebäude hat nun wieder volle Lebenspunkte (abhängig von der Fraktion des Spielers) und ist visuell anders gestaltet.</p> <p>4. Das Gebiet ist jetzt von Spieler eingenommen worden. Falls dies das letzte Gebiet des Gegners war oder eine Siegbedingung durch das Einnehmen erfüllt wird, hat der Spieler gewonnen.</p>	Es gibt noch einzunehmende Gebiete.	Der Spieler hat ein Gebiet eingenommen. ODER Der Spieler hat ein Gebiet eingenommen und somit das Spiel gewonnen.
13: Siegbedingungen erfüllen	Spiel	<p>1. Es wird zu jedem Zeitpunkt gecheckt, ob eine einem Spieler zugewiesene Siegbedingung erfüllt ist.</p> <p>2. Ist dies der Fall, hat dieser Spieler das Spiel gewonnen</p>	Das Spiel ist gestartet	Ein Spieler hat das Spiel gewonnen.

Tabelle 1: Aktions- und Optionstabelle

4.2 Spielkarte

Die Spielkarte ist in unterschiedliche Gebiete unterteilt, welche jeweils vom Typ Wald, Sumpf oder Wüste sein können. Dazwischen gibt es teilweise Flüsse und Berge, welche Hindernisse bilden. In jedem dieser Gebiete gibt es ein Hauptgebäude, welches eingenommen werden kann und visuell anders gestaltet ist für jede Fraktion (das Aussehen ändert sich nach dem Einnehmen). Wenn keine der Fraktionen ein gewisses Gebiet kontrolliert, wird das entsprechende Hauptgebäude als neutral bezeichnet und dementsprechend dargestellt.

Über das jeweilige Hauptgebäude wird das Rekrutieren der Einheiten geregelt (vgl. Tabelle 1, Aktion 09). Dieses dauert, abhängig von Einheitstyp und Fraktion, unterschiedlich lange. 3 der Fraktionen ist ein Gebietstyp zugeordnet, sodass sie in ein zufällig ausgewähltes Gebiet dieses Typs spawnen bei Spielstart. Die vierte Fraktion, die Wächter, hat kein beheimatetes Gebiet und spawnnt somit völlig zufällig. Wenn der Spieler in einem Gebiet spawnnt, gilt automatisch das entsprechende Hauptgebäude als eingenommen, sodass gleich mit dem Rekrutieren von neuen Einheiten begonnen werden kann.

4.3 Spielobjekte und Fraktionen

Jede der Fraktionen besitzt 4 Einheitstypen: die Basiseinheiten (Fernkämpfer, Nahkämpfer und Kavallerie) und eine Spezialeinheit. Alle Typen können gemäß Aktion 09 von den eingenommenen Hauptgebäuden rekrutiert werden, wobei es aber zu jedem Zeitpunkt im Spiel höchstens eine Spezialeinheit pro Spieler und Fraktion geben kann, da diese besonders mächtig sind. Die Einheiten der Basiseinheiten der unterschiedlichen Fraktionen sind vergleichbar in ihren Attributen wie Laufgeschwindigkeit und Angriffsstärke. Die Spezialeinheiten dagegen sind durch ihre speziellen Aktionen einzigartig und somit nicht vergleichbar. Es gibt aus Gameplay-Gründen eine Beschränkung für die Einheitenanzahl eines Spielers (d. h. es gibt eine Obergrenze für die Größe seiner Armee).

4.3.1 Wüstenvolk

Das Wüstenvolk startet, wie der Name schon sagt, in einem Wüstengebiet und deren Einheiten haben dort einen Bonus auf Hitpoints und Bewegungsgeschwindigkeit. Auch erhalten die Einheiten dieser Fraktion Vorteile (mehr rekrutierbare Einheiten), je mehr zusammenhängende Gebiete um ihr Startgebiet herum sie einnehmen, wodurch sie in der früheren Spielphase eher schwach sind, aber zunehmend stärker werden.

4.3.2 Elben

Die Fraktion der Elben startet in einem Waldgebiet. Im Gegensatz zum Wüstenvolk kann nicht jede Einheit in jedem Gebiet rekrutiert werden. Dafür sind die Einheiten eines Gebiets aber besonders stark in diesem (Attributsbonus).

4.3.3 Insekten

Die Insekten starten in einem Sumpfgebiet und deren Einheiten haben dort einen Attributsvorteil. Ungleich der anderen Fraktionen können Insekten in uneingenommenen Gebieten rekrutiert werden, solange sich ihre eigenen Hauptgebäude in einem bestimmten Radius befinden (ausgenommen sind natürlich Wasser- und Bergflächen). Jedoch befinden sie sich dabei in den ersten paar Sekunden im Zustand einer Larve, was sie besonders verwundbar macht.

4.3.4 Wächter

Die Wächter haben kein festes Startgebiet und ihre Einheiten haben daher auch keine Boni in bestimmten Gebieten. Sie können in ihren Hauptgebäude erst Einheiten rekrutieren, wenn sie in diesem Gebiet ein Kontrollzentrum (siehe Tabelle 4.2) gebaut haben. Sobald ein Kontrollzentrum zerstört wird, werden alle Einheiten, die mithilfe dieses Kontrollzentrums rekrutiert wurden, ebenfalls zerstört (muss aufgrund Balancing evt. noch angepasst werden).

4.3.5 Tabelle der Spielobjekte

Legende: B-Geschwindigkeit entspricht Bewegungsgeschwindigkeit, A-Geschwindigkeit entspricht Angriffsfrequenz.

Fraktion	Name	Fähigkeiten	Attribute
Wüstenvolk	Säbelkrieger	Der Säbelkrieger sprengt sich in die Luft, verursacht eine Explosion, die allen gegnerischen Einheiten in einem bestimmten Radius Schaden macht. Der Säbelkrieger stirbt dabei.	Hitpoints: Mittel-Hoch Schaden: Niedrig-Mittel Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Mittel A-Geschwindigkeit: Mittel

Wüstenvolk	Gotteskrieger	Der Gotteskrieger kann sich selbst heilen.	Hitpoints: Niedrig-Mittel Schaden: Niedrig-Mittel Range: Hoch B-Geschwindigkeit: Niedrig A-Geschwindigkeit: Sehr Hoch
Wüstenvolk	Wüstenritter	Der Wüstenritter sitzt ab und wird zum Säbelkrieger. Zusätzlich entsteht eine neue Einheit, ein Pferd.	Hitpoints: Mittel Schaden: Mittel Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Sehr Hoch A-Geschwindigkeit: Mittel-Hoch
Wüstenvolk	Pferd	Das Pferd ist halbautonam und kann an einen Punkt geschickt werden, wo es dann explodiert und allen feindlichen Einheiten in einem bestimmten Radius Schaden macht.	Hitpoints: Niedrig Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: Sehr Hoch A-Geschwindigkeit: -
Wüstenvolk	Ausbilder	1. Er kann niedrige Berge sprengen. 2. Er kann die maximalen Hitpoints und die Bewegungsgeschwindigkeit naher verbündeter Einheiten erhöhen und sie gleichzeitig heilen.	Hitpoints: Mittel-Hoch Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: Niedrig A-Geschwindigkeit: -
Wüstenvolk	Burg	Rekrutiert auswählbare Einheiten nach einem bestimmten Zeitintervall. Dient aus Hauptgebäude.	Hitpoints: Sehr Hoch Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: - A-Geschwindigkeit: -

Elben	Peitscher	Kann Gnome spawnen. Kann nur in Sumpfbereichen rekrutiert werden, erhält dort einen Attributsbonus.	Hitpoints: Mittel Schaden: Mittel-Hoch Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Niedrig-Mittel A-Geschwindigkeit: Mittel
Elben	Bogenschütze	Kann sich teleportieren in einem bestimmten Radius. Kann nur in Wüsten rekrutiert werden, erhält dort einen Attributsbonus.	Hitpoints: Niedrig Schaden: Hoch Range: Sehr Hoch B-Geschwindigkeit: Schnell A-Geschwindigkeit: Niedrig
Elben	Badler (Bär)	Kann sich in seine Adlerform verwandeln. Kann nur in Wäldern rekrutiert werden, erhält dort einen Attributsbonus.	Hitpoints: Hoch Schaden: Hoch Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Niedrig A-Geschwindigkeit: Niedrig
Elben	Badler (Adler)	Kann sich in seine Bärform verwandeln. Kann nur in Wäldern rekrutiert werden, erhält dort einen Attributsbonus.	Hitpoints: Niedrig Schaden: Mittel-Hoch Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Hoch A-Geschwindigkeit: Mittel
Elben	Gnome	Keine Fähigkeiten	Hitpoints: Sehr Niedrig Schaden: Sehr Niedrig Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Hoch A-Geschwindigkeit: Hoch
Elben	Hohe Priester	1. Kann Gebiete terraformieren. 2. Kann befreundete Einheiten heilen.	Hitpoints: Mittel Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: Niedrig A-Geschwindigkeit: -

Elben	Brunnen	Rekrutiert vom Gebietstyp abhängige Einheiten nach einem bestimmten Zeitintervall. Dient aus Hauptgebäude.	Hitpoints: Hoch Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: - A-Geschwindigkeit: -
Insekten	Skorpion	Teilt sich in 2 kleinere Skorpione auf, wenn er stirbt.	Hitpoints: Mittel Schaden: Mittel Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Niedrig A-Geschwindigkeit: Mittel
Insekten	Toxiflox	Verursacht Flächenschaden mit seinen Angriffen.	Hitpoints: Niedrig Schaden: Mittel-Hoch Range: Mittel B-Geschwindigkeit: Hoch A-Geschwindigkeit: Hoch
Insekten	Biene-Schwaja	Bewegt sich schneller, wenn Hitpoints niedrig. Kann sich in eine Larve zurückverwandeln, um sich zu heilen.	Hitpoints: Mittel Schaden: Hoch Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Mittel-Sehr Hoch A-Geschwindigkeit: Niedrig
Insekten	Kleiner Skorpion	Keine Fähigkeiten.	Hitpoints: Niedrig Schaden: Niedrig Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Niedrig A-Geschwindigkeit: Mittel
Insekten	Larve	Verwandelt sich in eine vorbestimmte Einheit, wenn sie eine bestimmte Zeit überlebt.	Hitpoints: Niedrig Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: - A-Geschwindigkeit: -

Insekten	Königin	Kann sich temporär in eine bestimmte Anzahl Einheiten einer Basiseinheit verwandeln. Verwandelt sich zurück, wenn mindestens eine dieser Einheiten überlebt. Erhöht das Bewegungstempo naher verbündeter Einheiten.	Hitpoints: Hoch Schaden: Hoch Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Sehr Niedrig A-Geschwindigkeit: Niedrig
Insekten	Bienenstock	Kann (eine von einem bestimmten Zeitintervall abhängige Anzahl) Larven in einem bestimmten Umkreis spawnen. Dient als Hauptgebäude.	Hitpoints:Niedrig - Extrem Hoch Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: - A-Geschwindigkeit: -
Wächter	Torwächter	Rundumschlag, der allen Feinden in Angriffsreichweite Schaden macht. Wird von Kontrollzentren kontrolliert.	Hitpoints: Sehr Hoch Schaden: Niedrig-Mittel Range: Nahkampf B-Geschwindigkeit: Mittel A-Geschwindigkeit: Niedrig
Wächter	Laser-schützen	Kann eine Selbstreparatur durchführen, um sich zu heilen. Wird von Kontrollzentren kontrolliert.	Hitpoints: Niedrig-Mittel Schaden: Sehr Hoch Range: Mittel-Hoch B-Geschwindigkeit: Mittel-Hoch A-Geschwindigkeit: Niedrig
Wächter	Drohnen	Aufklärungsmodus kann aktiviert werden, um für kurze Zeit eine extrem hohe Sichtweite zu haben. Wird von Kontrollzentren kontrolliert.	Hitpoints: Mittel Schaden: Niedrig-Mittel Range: Niedrig B-Geschwindigkeit: Sehr Hoch A-Geschwindigkeit: Niedrig

Wächter	Beschützer	Kann für eine bestimmte ein Kraftfeld erstellen, das alle feindlichen Projektile in seinem Wirkungsbereich zerstört. Kann Kontrollzentren bauen.	Hitpoints: Hoch Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: Mittel A-Geschwindigkeit: -
Wächter	Kontrollzentrum	Wird benötigt, um Basiseinheiten bauen zu können. Wenn ein Kontrollzentrum zerstört wird, werden alle von ihm kontrollierten Einheiten ebenfalls zerstört	Hitpoints: Sehr Hoch Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: - A-Geschwindigkeit: -
Wächter	Rechenzentrum	Rekrutiert auswählbare Einheiten nach einem bestimmten Zeitintervall. Dient aus Hauptgebäude.	Hitpoints: Hoch Schaden: - Range: - B-Geschwindigkeit: - A-Geschwindigkeit: -

Tabelle 2: Tabelle 4.2: Auflistung der Spielobjekte mit Attributen, Spezialfähigkeiten und anderen Besonderheiten

4.4 Spielstruktur

4.4.1 Spielmodus

Das Spiel ist ein Multiplayer, bei dem . Das Ziel ist, entweder alle Gebiete des Gegners einzunehmen oder eine der 3 zufällig beim Spielstart ausgewählten Siegbedingungen, passend zu den 3 Spielphasen, zu erfüllen.

Es gibt den „normalen“ und den „Zeitspiel“ Modus. Normal wird unten beschrieben, bei Zeitspiel bricht das Spiel zusätzlich nach einer festgelegten Zeit ab; dabei gewinnt der Spieler, der die meisten Gebiete besitzt. Weitere Modi, wie ein 2vs2 mit speziellen Regeln sind optional geplant.

4.4.2 Early Game

Jeder Spieler beginnt mit einem Startgebiet. In diesem spawnen innerhalb von 10 Sekunden seine Starteinheiten. Die Starteinheiten sind je nach Fraktion entweder festgelegt

(Elben) oder auswählbar (Rest).

Beide Spieler sollten am Anfang versuchen, so viele schnelle Einheiten wie möglich zu rekrutieren, um möglichst schnell viele Gebiete einzunehmen und so mehr Einheiten rekrutieren zu können als der Gegner. Konfrontationen sollten nur gesucht werden, wenn man eine aggressive Spielweise wählt und eine geeignete Fraktion (z. Bsp. Insekten) spielt, da jede verlorene Einheit in dieser Spielphase besonders wichtig ist.

Eine für das Early-Game konzipierte Siegbedingung sollte man nur anstreben, wenn man im frühen Spielverlauf deutlich stärker als der Gegner ist, da man seinen Vorteil verlieren kann, wenn man mit der Siegbedingung scheitert.

4.4.3 Mid Game

Der Schwerpunkt im Mid Game liegt auf dem Aufbau einer schlagkräftigen Armee zur Vorbereitung auf das End Game. Zusätzlich sollten die letzten neutralen Gebiete erobert werden.

Sobald man eine schlagkräftige Armee aufgebaut hat, sollte man versuchen, durch taktisch intelligente Angriffe Gebiete des Gegners einzunehmen bzw. Gebiete von ihm zu erobern, um so einen Vorteil zu bekommen. Da noch keiner genügend Truppen besitzt, um all seine Gebiete zu verteidigen, kann man mit seinen Truppen den Gegner ausmanövrieren und Überraschungangriffe starten.

Eine für das Mid-Game konzipierte Siegbedingung kann man anstreben, wenn es eine reele Chance gibt, sie zu erreichen. Sie sind nicht mit so viel Risiko verbunden, wie die Siegbedingungen im Early-Game, können aber immer noch dazu führen, dass man das Spiel verliert, wenn der Gegner sie errät und kontern kann.

4.4.4 End game

Im End Game versuchen beide Spieler, die Armee des Gegners zu vernichten, um seine Gebiete möglichst risikolos einnehmen zu können. Es verliert der Spieler, welcher keine Gebiete mehr besitzt.

Im End-Game haben die Armeen der Spieler meistens die Maximalstärke erreicht und können daher nicht mehr verstärkt werden. Meistens kann nur eine große Schlacht die Entscheidung bringen, da kleinere Verluste unbedeutender sind und schnell ersetzt werden können.

Für das End-Game konzipierte Siegbedingungen sind normal risikolos und sollen bei einem drohenden Unentschieden den erfolgreicherer Spieler belohnen. Es kann nicht wirklich explizit auf eine End-Game Siegbedingung gespielt werden.

4.4.5 Siegbedingungen

Es wird mindestens folgende Siegbedingungen geben:

- Early Game: Nehme das gegnerische Startgebiet in 5 Min ein.
- Early Game: Nehme in 5min 15 Gebiete ein.
- Early Game: Eliminiere die gegnerische Spezialeinheit in 5 Min.
- Mid Game: Besitze doppelt so viele Gebiete wie dein Gegner (gilt ab Min 15).
- Mid Game: Töte die gegnerische Spezialeinheit 5 Mal bis Min 20.
- Mid Game: Nehme alle Wald-/Sumpf- oder Wüstengebiete ein.
- End Game: Töte 500 Einheiten.
- End Game: Nehme 100 Gebiete (müssen nicht gleichzeitig in Besitz sein).
- End Game: Töte 100 mehr Einheiten als du Einheiten verlierst.

Optional: weitere Siegbedingungen.

4.5 Achievments und Statistiken

Gewinnt ein Spieler mit einer beliebigen Siegbedingung, so erhält er das gleichnamige Achievment. Einsehbar sind Achievments über das Hauptmenu. Statistiken stehen nach jedem Spiel, sowie über alle Spiele aufsummiert im Hauptmenu zur Verfügung. Folgende Statistiken werden erfasst:

- Die Spielzeit beziehungsweise Gesamtspielzeit
- Die Anzahl der gewonnenen beziehungsweise verlorenen Spiele
- Getötete Einheiten, im Hauptmenu auch pro Fraktion
- Verlorene Einheiten, im Hauptmenu auch pro Fraktion
- Eingenommene Gebiete zum Spielende, auch pro Gebietstyp

Es gibt folgende Achievments:

- Terraformer: Terraforme mit den Elben solange Gebiete, bis alle Gebiete auf der Karte denselben Gebietstyp besitzen.

- Die Magie in mir: Nutze 100 Mal eine Spezialfähigkeit mit den Elben in einem Spiel.
- Die Adler kommen: Besitze mindestens 30 Adler gleichzeitig.
- Sprengmeister: Verursache mit dem Wüstenvolk 100 Explosionen.
- Kein Wüstenvolk: Gewinne ein Spiel mit dem Wüstenvolk ohne ein Gebiet des Typs Wüste zu besitzen.
- Mein treues Ross: Lasse in einem Spiel 20 Mal ein Pferd explodieren.
- Die Kontrolle nie verloren: Gewinne ein Spiel mit den Wächtern ohne ein einziges Kontrollzentrum zu verlieren.
- Connection lost: Verliere in einem Spiel nur Einheiten, indem ihr Kontrollzentrum zerstört wurde.
- Magie? Technologie!: Zerstöre mit einem Kraftfeld 50 Geschosse.
- Masse statt Klasse: Besitze mit den Insekten mindestens 100 Einheiten.
- Kein Kinderschutz: Verliere 20 Larven mit den Insekten in einem Spiel.
- Überrannt: Gewinne ein Spiel, in dem dein Gegner nie mehr als 20 Einheiten gleichzeitig besitzt.
- Für die Menschheit: Gewinne 20 Mal mit dem Wüstenvolk.
- Erfolgreich gewacht: Gewinne 20 Mal mit den Wächtern.
- Satt gefressen: Gewinne 20 Mal mit den Insekten.
- Die Natur gewinnt immer: Gewinne 20 Mal mit den Elben.

5 Hintergrundstory

5.1 Allgemein

Bis vor wenigen Jahren war Nirn eine friedliche Welt, auf der die Elben seit Äonen im Einklang mit der Natur lebten und den Menschen, die als Nomaden in der Wüste lebten, möglichst aus dem Weg gingen. Doch eines Tages entdeckte das Wüstenvolk, ein Stamm der Menschen, eine im Sand vergrabene Ruine aus seltsamen Metall, deren Gänge tief in die Erde reichten. Sie drangen weiter in die Ruine ein und entdeckten die Überreste

einer längst vergessenen Zivilisation mit fortschrittlichster Technologie. Mithilfe dieser machte das Wüstenvolk einen gewaltigen Technologiesprung, erfanden neue Waffen und wurden sesshaft.

Doch in der Tiefe lauerte nicht nur Gutes. Ein unbekanntes Element mit verheerender Strahlung fand sein Weg aus der Ruine und an die Oberfläche. Wo es mit dem Wind hingelange hinterließ es Wüsten, doch auch in ansonsten unberührten Regionen tauchten neue, seltsame Tiere auf. Und einige dieser neuen Tiere waren gefährlich. Und gefräßig.

Man nannte sie die Insekten und sie wurden gefürchtet, denn immer, wenn sie angriffen, tauchten sie plötzlich auf und zerstörten alles, was ihnen im Weg war, um dann genauso schnell zu verschwinden und nichts als verbrannte Erde zu hinterlassen.

Und seit das Wüstenvolk die alte Ruine geplündert hat, rührt sich noch etwas in den Überresten der alten Zivilisation. Die Öffnung der vergrabenen Ruine hat uralte Wächter geweckt, die entsprechen ihres Auftrags handeln und alle vernichten, die sich in ihre Nähe wagen.

Nun kämpfen das Wüstenvolk, die Elben und die Insekten um die Herrschaft der Welt, um die letzten unverstrahlten Gebiete und um das Überleben ihres Volks, denn der bewohnbare Teil von Nirn wird kleiner und keiner der drei Fraktionen ist gewillt, ihren Lebensraum aufzugeben. Doch auch die Wächter sind auf dem Vormarsch und fordern Nirn für ihre lang vergessenen Herren.

5.2 Elben

Wir, die Elben, sind die wahren Herrscher dieses Landes. Wir haben diese Welt seit Äonen regiert und im Einklang mit der Natur gelebt, die uns Kraft gegeben hat. Doch die Natur wandelt sich und unsere Macht schwindet. Nur wenige von uns sind noch in der Lage, die Natur nach ihrem Willen zu beeinflussen wie einst unsere Vorväter, zu stark hat sich die Welt verändert, zu sehr wurde die Welt verstrahlt. Wir sind ein friedliches Volk, doch wenn wir überleben wollen, müssen wir zurückschlagen und unser angestammtes Recht fordern, denn wir allein handeln im Sinne unserer Welt.

5.2.1 Einheiten

Das Rückgrat der elbischen Armee ist der Peitscher, ein gnadenloser Krieger mit unglaublicher Präzision, der sich besonders in den Sümpfen wohlfühlt, wo seine Feinde seinen Peitschenhieben nicht ausweichen können und er sie an empfindlichen Stellen treffen kann. Er ist außerdem sehr vertraut mit der Natur und findet immer daher Verbündete, die mit ihm kämpfen.

Der elbische Bogenschütze hat in der endlosen Wüste trainiert und hat dort den Umgang mit dem aus Palmenholz und Pferdeschwanzhaar gefertigten Bogen perfektioniert. Doch die Einsamkeit der Wüste und lange Meditation haben ihm auch die geistige Kraft gegeben, um mächtige Teleportationsmagie zu wirken, mit der er sich schon oft aus brenzligen Gelegenheiten gerettet hat.

In den von Elben bewohnten Wäldern lebt der Badler, ein Gestaltswandler, der als Bär mit mächtigen Tatzen seinen Feinde beträchtlichen Schaden zufügt und sich von nichts aufhalten lässt. Sollte es erforderlich sein, verwandelt er sich in einen Adler und vernichtet seine Feinde in der Luft.

Der Hohe Priester ist eine der wenigen Elben, die noch die volle Kontrolle über die Natur haben und sie nutzen, um mächtige Gebirge zu beschwören und Landschaften den Erforderlichkeiten des Krieges anzupassen. Er ist den Elben zu wertvoll, als dass er selbst kämpfen würde, aber er kann im Kampf verletzte Einheiten mit der Kraft der Natur heilen.

5.3 Wüstenvolk

Wir sind das Wüstenvolk, wir sind die Zukunft dieser Welt. Die Elben haben schon zu lange für Stillstand gesorgt und nun sind sie schwach geworden. Dieser Fund in der Wüste war ein Geschenk des Himmels, er hat uns stark und unsere Feinde schwach gemacht. Die Verstrahlung der Welt ist eine Prüfung für uns und wenn wir die Elben und Insekten für unseren Gott vernichten, wird er die Welt in ein Paradies verwandeln. Wir sind bereit und unsere Feinde werden uns fürchten.

5.3.1 Einheiten

Die Säbelkrieger werden aus den fanatischsten Anhängern des Wüstenvolks rekrutiert und seit frühester Kindheit auf Schnelligkeit und Präzision geschult. Er ist immer der erste in der Schlacht und es heißt, dass Säbelkrieger nur aus der Schlacht zurückkehren, wenn alle Feinde vernichtet sind. Sollte er verletzt werden, sprengt er sich lieber selbst in die Luft und verursacht erheblichen Schaden, als durch die Hand seiner Feinde zu sterben. Die siegreichen Krieger werden in der Heimat für ihren Mut und ihren Glauben verherrlicht und bilden die Elite der menschlichen Armee.

Der Gotteskrieger ist mit der neusten Entwicklung des Wüstenvolks, der Kalaschnikov, bewaffnet und eliminiert zielsicher jeden Gegner, der sich ihm nähert. Aufgrund seiner schweren Ausrüstung muss er das auch, denn er ist nicht gerade für seine Schnelligkeit bekannt und sollten Feinde jemals in seine Nähe kommen, wird er Probleme bekommen, sich zu wehren.

Die Wüstenritter stellen die Kavallerie des Wüstenvolks und bestehen aus den besten Säbelkriegern und ihren treuen Pferden, die vor allem aufgrund ihrer Schnelligkeit berühmt sind. Sie kämpfen an vorderster Front und teilen enormen Schaden aus. Falls es die Situation erfordert, steigt der Säbelkrieger von seinem Pferd und schickt es in die feindlichen Truppen, wo er dann den Sprengstoff in den Satteltaschen zünden kann, um alles im Umkreis zu vernichten.

Der Ausbilder ist ein Veteran und alter Sprengmeister, der seine Einheiten immer zu mehr Einsatz anstacheln kann und mit seiner Erfahrung und seinem Drill ihre Kampfkraft maximiert. Im Kampf gegen die Elben hat er einige Tricks gelernt und hat herausgefunden, wie er die Gebirge der Elfen sprengen kann, um damit seinen Truppen den Weg zu ebnen.

5.4 Insekten

Wir sind viele. Wir sind eins. Wir sind die Insekten. Niemand kann uns vernichten und niemals werden wir aufgeben. Nehmt euch in Acht, denn wir haben Hunger.

5.4.1 Einheiten

Der Skorpion verbreitet Angst und Schrecken unter den Feinden, denn außer seinem giftigen Stachel und seinen scharfen Scheren, teilt sich der Skorpion in zwei weitere Skorpione auf, sobald man gedacht hat, ihn getötet zu haben.

Der Toxiflox ist ein Insekt, das giftigen Eiter auf seine Feinde spuckt und damit nicht nur seinen Gegenüber vergiftet, sondern auch dessen Mitstreiter in der Nähe. Viele haben gegen diese Truppen gekämpft, doch nur wenige haben die erlittenen Vergiftungen überlebt.

Die Biene-Schwaja ist eine Wespenart, die durch die Mutationen extrem gewachsen ist und mit seinem Dorn eine große Gefahr für jeden in seiner Nähe darstellt. Je stärker verletzt sie ist, desto schneller und aggressiver wird die Biene-Schwaja. Bei starken Verletzungen kann sie sich verpuppen, um so ihren Körper zu heilen, doch ist sie in diesem Zustand auch sehr verwundbar.

Die Königin ist der Verstand und zugleich das wichtigste Individuum der Insekten, denn sie sichert ihren Fortbestand und in ihrer Nähe sind alle Krieger der Insekten hochmotiviert. Falls sie selbst in den Kampf zieht, teilt sie sich in eine Unmenge an niedere Insekten auf, die alle einen Teil ihrer Gene enthalten, sodass sie am Leben bleibt, solange auch nur ein Teil von ihr überlebt.

5.5 Wächter

Wir sind die Wächter, geschaffen, um das Reich unserer Herren zu verteidigen. Leistet keinen Widerstand oder ihr werdet neutralisiert.

5.5.1 Einheiten

Die Torwächter waren die erste Verteidigungslinie der alten Zivilisation, riesige Kampfroboter, die nahe Gegner mit kraftvollen Hieben ihrer Raketen-Streithämmer zermalmt und zugleich durch ihre Titanpanzerung fast unzerstörbar waren.

Die Laserschützen sind kleinere Roboter, die vernichtende Laserstrahlen abfeuern und sich durch ihre hohe Geschwindigkeit immer wieder neu positionieren können. Wenn sie nicht im Kampf sind, können sie eine Selbstreparatur durchführen, um so Schäden zu beseitigen.

Die Drohne ist eine fliegende und sehr schnelle Einheit der Wächter, die durch ihre Aufklärerausrüstung in der Lage ist, weiter als alle anderen zu sehen. Sie feuert Kurzstreckenraketen ab, die moderaten Flächenschaden anrichten, doch die Drohne muss aufpassen, nicht zu lange am Kampf teilzunehmen, da ihre gesamte Struktur nicht besonders stabil gebaut ist.

Dieser Roboter kann nicht aktiv am Kampf teilnehmen, doch er ist einer der wichtigsten Wächter. Er allein kann die Kontrollzentren für die Kampfroboter errichten und wenn es zum Kampf kommt, kann er für kurze Zeit ein Kraftfeld in seiner Nähe errichten, das alle Geschosse abblockt, die seine Verbündeten im Kraftfeld treffen würden.