

Game Design Document

„Die Biersaga“

Gruppe 3:

Niklas Baumert

Andreas Berenz

Teresa Hämmerle

Lukas Wiens

Tutor:

Maximilian Rohland

09.05.2015

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept.....3
-----------------------------	---------------

1.1 Zusammenfassung des Spiels.....	3
1.2 Alleinstellungsmerkmal.....	3
2. Benutzeroberfläche.....	3
2.1 Spielerinterface.....	3
2.2 Menüstruktur.....	4
2.2.1 Menükonzept.....	4
2.2.2 Menüaktionen.....	5
2.3 Steuerung.....	11
3. Technische Merkmale.....	12
3.1 Verwendete Technologien.....	12
3.2 Mindestvoraussetzungen.....	12
4. Spiellogik.....	13
4.1 Die Umwelt.....	13
4.2 Der Gegenspieler.....	13
4.3 Die Einheiten.....	14
4.4 Gebäude, Ressourcen, Hindernisse.....	15
4.4.1 Gebäude.....	15
4.4.2 Ressourcen.....	16
4.4.3 Hindernisse.....	17
4.5 Spielstruktur.....	19
4.6 Statistiken.....	20
4.7 Achievements.....	20
5. Konzeptzeichnungen.....	21

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Im Jahre 2036 ist der Kampf um den Quell des Lebens ausgebrochen: Die Bierkriege. Du bist einer derjenigen, den die Leute einen Schankmeister nennen. Sammle Bier um, alle von dir abhängig zu machen und die Macht in der Region an dich zu reißen. Bier versammelt mächtige Krieger und erhöht ihre Motivation.

Errichte gewaltige Schankhäuser, um die glorreichen Truppen zu quartieren und dein Bierimperium auszudehnen. Doch Vorsicht ist geboten: wenn das Bier knapp wird, so schwankt die Loyalität der Untergebenen und dein Einfluss auf die Region sinkt.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Die „Biersaga“ ist eine humorvolle Umsetzung eines Strategiespiels: das Spielerlebnis vereint Heiterkeit mit Taktik. Das Setting im Bierkeller sorgt für einen besonderen Spielhintergrund. Auch die taktischen Manöver sind hier anders als in den anderen Strategiespielen: der Gegner kann jederzeit überall im Kellergewölbe erscheinen und der Spieler weiß nie, wo der Gegner sich versteckt hält. Da die Attacken des Gegners dynamisch gestaltet sind und der Gegner kein für den Spieler sichtbares Basislager hat, weiß der Spieler nie, wie die nächste Attacke des Gegners ausfallen wird und muss stets für starke Angriffe gerüstet sein. Eine besondere Herausforderung ist es, die Loyalität der Truppen zu wahren und gleichzeitig sein Bierimperium auszudehnen.

2. Benutzeroberfläche

2.1 Spielerinterface

Für den Spieler ist immer nur ein Teilausschnitt der gesamten Karte auf dem Bildschirm sichtbar. In diesem Abschnitt kann der Spieler Einheiten anwählen und deren Aktionen steuern, sowie Gebäude platzieren.

Der Spieler hat zwei Möglichkeiten den Kartenausschnitt in die gewünschte Richtung zu bewegen: Durch das Bewegen der Maus an der Bildschirmrand oder durch das Drücken der Tasten WASD. Der Kartenausschnitt verschiebt sich dann der Mausbewegung bzw. den Tasteneingaben entsprechend.

Die Minimap bietet dem Spieler die Möglichkeit die Positionen aller seiner Einheiten zu sehen und deren Bewegungen zu überwachen. Seine Einheiten und Gebäude werden durch Punkte dargestellt.

Befinden sich gegnerische Einheiten im bereits durch den Spieler erschlossenen Gebiet, werden diese ebenfalls auf Minimap angezeigt, sodass der Spieler rasch seine Truppen in die betroffene Region senden kann. Die graphische Repräsentation des Gegners erfolgt durch die Verwendung anderer Symbole um Verwechslungen auszuschließen.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich zudem stets eine Leiste, die dem Spieler das Erstellen von Gebäuden ermöglicht, sowie einen Übersicht mit Informationen über alle erstellbaren Objekttypen enthält.

Für alle erstellbaren Gebäude enthält die Leiste ein Symbol, das für den Spieler jederzeit sichtbar und aufrufbar ist. Wenn der Spieler mit der Maus über das Symbol fährt werden ihm Informationen über das Gebäude angezeigt.

Folgende Informationen stehen dem Spieler zur Verfügung:

Typ: Bezeichner des Gebäudes

Bier: Die Menge Bier, die beim Erstellen des Gebäudes verbraucht wird

Funktion: Verwendungszweck des Gebäudes

Kapazität: Anzahl der Einheiten, die das Gebäude beherbergen kann, falls es sich um ein Wohngebäude handelt

Durch Anwählen des Symbols wird ein Gebäude des gewählten Typs generiert, falls dem Spieler noch genügend Bier zur Verfügung steht. Nun muss der Spieler das Gebäude noch positionieren: durch einen Linksklick auf eine Position auf dem Spielfeld wird das Gebäude an der entsprechenden Stelle erstellt und ist ab dann auch auf der Minimap zu erkennen

Die Einheiten können durch Anwählen eines Bierzelts beziehungsweise der Brauerei erstellt werden. Um dem Spieler dennoch eine jederzeit verfügbare Übersicht über alle Einheitentypen, verfügbar zu machen, auf die man unkompliziert zurückgreifen kann, enthält die Leiste das Element „Einheiten“. Beim Auswählen dieses Elements öffnen sich in der Leiste ein Liste mit Symbolen, welche eine graphische Repräsentation für jeden Einheitentyp enthält. Fährt man mit der Maus über die Graphik erscheint ein kleines Fenster, das folgende Informationen bereitstellt:

Bier: Die Menge Bier, die beim Erstellen des Objekts verbraucht wird

Typ: Bezeichner des Objekttyps

Funktion: Aufgaben und Leistungen der Einheit

bei Kampfeinheiten:

Stats: Angriffsstärke, Rüstung, Angriffstempo

Am oberen Bildschirmrand werden dem Spieler die aktuellen Statistiken angezeigt: Bierstand, Spielzeit, Anzahl der Arbeiter, Anzahl der Kampfeinheiten.

Ausschnitt aus der Biersaga:



2.2 Menüstruktur

2.2.1 Menükonzept

Der Spieler startet im Hauptmenü. Vom Hauptmenü aus kann er auf die einzelnen Untermenüs zugreifen. Befindet sich der Spieler im Spiel, kann er das Pausenmenü aufrufen. Im Pausenmenü können beinahe alle nötigen Einstellungen vorgenommen werden. Der Spieler kann auch vom Pausenmenü auf das Hauptmenü zugreifen und darüber auf die Untermenüs.

Das Hauptmenü der Biersaga:



2.2.2 Menüaktionen

2.2.2.1 Hauptmenüaktionen

Name der Aktion	Wie ruft man die Aktion auf?	Bedingung vor der Ausführung	Resultat der Aktion
Neues Spiel beginnen	Spieler wählt „Neues Spiel beginnen“	Spieler ist im Hauptmenü	Neues Spiel wird gestartet

Einstellungen	Spieler wählt „Einstellungen“	Spieler ist im Hauptmenü	Der Spieler befindet sich im Untermenü „Einstellungen“
Achievements	Spieler wählt „Achievements“	Spieler ist im Hauptmenü	Der Spieler erhält eine Auflistung der bisherigen Achievements
Credits	Spieler wählt „Credits“	Spieler ist im Hauptmenü	Der Spieler erhält eine Liste der Urheber
Spiel verlassen	Spieler wählt „Spiel verlassen“	Spieler ist im Hauptmenü	Das Spiel wird geschlossen
Zurück zum Spiel	Spieler wählt „Zurück zum Spiel“	Spieler ist im Hauptmenü und es existiert ein begonnenes Spiel	Der Spieler befindet sich wieder im bereits begonnenen Spiel

2.2.2.2 Untermenüaktionen

Name	Wie ruft man die Aktion auf?	Bedingung vor der Ausführung	Resultat der Aktion
Spielstand laden	Man wählt aus der Liste der gespeicherten Spielstände den gewünschten aus und klickt auf „Spielstand laden“	Spieler befindet sich im Untermenü „vergangene Spiele“ und mindestens ein Spielstand ist vorhanden	gespeicherter Spielstand wird gestartet
Musik	Der Spieler klickt auf „Musik“	Der Spieler	Musik ist

ausschalten	an“	befindet sich im Untermenü „Einstellungen“ und die Musik ist an	ausgeschaltet
Musik einschalten	Der Spieler klickt auf „Musik aus“	Spieler befindet sich im Untermenü „Einstellungen“ und die Musik ist aus	Musik ist an
Lautstärke der Musik einstellen	Der Spieler wählt „Musik- Vol“ an und erhöht die Musiklautstärke durch Erhöhen der angegebenen Prozentzahl per (wiederholtem) Mausklick	Spieler befindet sich im Untermenü „Einstellungen“	Die Lautstärke der Musik wurde angepasst
Lautstärke der Effekte einstellen	Der Spieler wählt „Effekte- Vol“ an und erhöht die Lautstärke durch Erhöhen der angegebenen Prozentzahl per (wiederholtem) Mausklick	Spieler befindet sich im Untermenü „Einstellungen“	Die Lautstärke der Effekte wurde angepasst
Auflösung einstellen	Spieler wählt gewünschte Auflösung aus der Liste	Spieler befindet sich im Untermenü „Einstellungen“	Die Auflösung wurde angepasst
Fullscreen			
zurück	Der Spieler klickt auf „zurück“	Der Spieler befindet sich in einem Untermenü	Der Spieler befindet sich im Hauptmenü

2.2.2.2 Pausenmenüaktionen

Name der Aktion	Wie ruft man die Aktion auf?	Bedingungen zum Ausführen der Aktion	Resultat der Aktion
Zurück zum Hauptmenü	„Zurück zum Hauptmenü“ anwählen	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü	Spieler befindet sich im Hauptmenü
Spiel speichern	-Spieler wählt „Spiel speichern“ -Spieler gibt bei „Namen“ die gewünschte Benennung seines Spiels ein -Spieler klickt auf „Spiel speichern“	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü	Spielstand wurde gespeichert und der Spieler befindet sich im Pausenmenü
Lautstärke der Musik einstellen	Der Spieler wählt „Musik- Vol“ an und erhöht die Musiklautstärke durch Erhöhen der angegebenen Prozentzahl per (wiederholtem) Mausklick	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü	Die Lautstärke der Musik wurde angepasst
Lautstärke der Effekte einstellen	Der Spieler wählt „Effekt- Vol“ an und erhöht die Musiklautstärke durch Erhöhen der angegebenen Prozentzahl per (wiederholtem) Mausklick	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü	Die Effekte der Musik wurden angepasst

Musik einschalten	Der Spieler klickt auf „Musik aus“	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü und die Musik ist aus	Die Musik wurde eingeschaltet
Musik ausschalten	Der Spieler klickt auf „Musik ein“	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü und die Musik ist an	Die Musik wurde ausgeschaltet
Zurück zum Spiel	Der Spieler klickt auf „zurück zum Spiel“	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü	Der Spieler befindet sich wieder im Spiel
Spiel beenden	Der Spieler klickt auf „Spiel beenden“	Spieler hat die „ESC“ Taste gedrückt und befindet sich nun im Pausenmenü	Das Spiel wurde verlassen

2.3 Steuerung

Das Spiel wird primär mit der Maus, sekundär mit der Tastatur gesteuert. Um das Spiel in vollem Umfang steuern zu können, sind beide Eingabegeräte notwendig. Die Spielmenüs werden mit der Maus bedient. Ausnahme ist hierbei die ESC Taste, welche im Pausenmenü dazu verwenden werden kann, das Spiel weiterzuführen. Schaltflächen und Eingabefelder werden durch Linksklick ausgewählt. In angewählte Eingabefelder kann über die Tastatur Text eingegeben werden, z.B. zur Benennung von Spielständen.

Maussteuerung während des Spiels

Objekte auswählen

Im laufenden Spiel hat der Spieler die Möglichkeit einzelne Spielobjekte oder mehrere Spielobjekte gleichzeitig auszuwählen. Nur spieler eigene Objekte, wie Gebäude und Einheiten können ausgewählt werden.

Gegnerische Objekte, Ressourcen und Hindernisse können nicht angewählt werden. Sie können jedoch Ziel einer Aktion werden (abbauen, angreifen usw.).

Die Auswahl eines einzelnen Spielobjekts erfolgt durch Klick mit der linken Maustaste, während der Cursor sich über dem Objekt befindet.

Das Auswählen mehrerer Spielobjekte erfolgt durch Ziehen eines Rechtecks um die Einheiten, die angewählt werden sollen bei gedrückt halten der linken Maustaste. Hierbei ist zu beachten, dass nur Einheiten auf diese Weise ausgewählt werden können.

Durchführen von Aktionen mit der Maus

Ist das Objekt ausgewählt kann man Aktionen durchführen. Die Steuerung des Befehls einer Aktion hängt vom Objekttyp ab.

Handelt es sich um ein Gebäude, so erscheint beim Anwählen des Gebäudes ein kleines Fenster mit Auswahlmöglichkeiten. Durch Linksklick auf die entsprechende Möglichkeit (z.B. „neuen Bierbauch ausbilden“) wird die Aktion eingeleitet.

Ist das ausgewählte Objekt eine Einheit wird durch Rechtsklick auf ein Ziel die entsprechende Aktion eingeleitet. Das Ziel kann hierbei eine begehrter Punkt auf der Karte oder ein neutrales oder feindliches Spielobjekt. Ist das Ziel ein Punkt, bewegt sich die Einheit zum gesetzten Ziel, handelt es sich um ein weiteres Spielobjekt, beginnt die Einheit die Ressource abzubauen, das Hindernis zu beseitigen oder das Gegnerische Objekt anzugreifen.

Name der Aktion	Bedingungen	Auslösen	der	Beschreibung/
	zum	Aktion		Resultat

	Durchführen der Aktion		
Angreifen	Die ausgewählte(n) Einheit(en) ist/sind vom Typ Bierbauch, Hobo oder Hooligan	Rechtsklick auf die Einheiten, die angegriffen werden sollen	Die ausgewählten Einheiten bewegen sich zum Angriffsziel und attackieren es
Zur Position X laufen	Das/die ausgewählte(n) Objekt(e) sind Einheiten	Rechtsklick auf die gewünschte Zielposition	Die Einheit(en) begeben sich zur Zielposition
Bier abbauen	Die ausgewählte(n) Einheit(en) ist/sind vom Typ Arbeiter	Rechtsklick auf das Ressourcenobjekt, das abgebaut werden soll	Die angewählte Einheit bewegt sich zum Biervorrat und beginnt diesen abzubauen und transportiert das Bier ins nächstgelegene Bierlager
Hindernisse beseitigen	Die ausgewählte(n) Einheit(en) ist/sind vom Typ Arbeiter	Rechtsklick auf das Hindernis, das beseitigt werden soll	Die angewählte Einheit bewegt sich zum ausgewählten Hindernis und beginnt es zu beseitigen
Bauen	Die ausgewählte(n) Einheit(en) ist/sind vom Typ Arbeiter	Rechtsklick auf das Bauprojekt, an dem gebaut werden soll	Die ausgewählten Einheiten begeben sich zum Bauprojekt und nehmen an dessen Aufbau teil
Arbeiter erstellen	Der Spieler hat die „Brauerei“	Linksklick auf „Arbeiter erstellen“	Neuer Arbeiter wird erstellt und neben

	ausgewählt		der Brauerei gespawnt
Bierbauch erstellen	Der Spieler hat das Bierzelt ausgewählt	Linksklick auf „Bierbauch erstellen“	Neuer Bierbauch wird erstellt und neben der Brauerei gespawnt
Hobo erstellen	Der Spieler hat das Bierzelt ausgewählt	Linksklick auf „Hobo erstellen“	Neuer Hobo wird erstellt und neben der Brauerei gespawnt
Hooligan erstellen	Der Spieler hat das Bierzelt ausgewählt	Linksklick auf „Hobo erstellen“	Neuer Hooligan wird erstellt und neben der Brauerei gespawnt
Bierzelt erstellen	Der Spieler hat in der unteren Spielleiste das Symbol des Bierzelts angewählt	-Linksklick auf „Erstellen“ - Linksklick auf die Position, wo das Bierzelt gebaut werden soll	An der gewählten Position erscheint ein Symbol, das signalisiert, dass dort ein Gebäude errichtet wird Der Arbeiter mit der geringsten Entfernung begibt sich zu der gewählten Position und beginnt mit dem Bau
Bierlager erstellen	Der Spieler hat in der unteren Spielleiste das Symbol des Bierlager	-Linksklick auf „Erstellen“ - Linksklick auf die Position, wo das	An der gewählten Position erscheint ein Symbol, das signalisiert, dass

	angewählt	Bierlager gebaut werden soll	dort ein Gebäude errichtet wird Der Arbeiter mit der geringsten Entfernung begibt sich zu der gewählten Position und beginnt mit dem Bau
Wohngebäude erstellen	Der Spieler hat in der unteren Spielleiste das Symbol des Wohngebäude angewählt	-Linksklick auf „Erstellen“ - Linksklick auf die Position, wo das Wohngebäude gebaut werden soll	An der gewählten Position erscheint ein Symbol, das signalisiert, dass dort ein Gebäude errichtet wird Der Arbeiter mit der geringsten Entfernung begibt sich zu der gewählten Position und beginnt mit dem Bau

Während des laufenden Spiels sind folgende Aktionen durch Tastatureingaben durchführbar:

Taste	Aktueller Spielstatus	Beschreibung
ESC	Laufendes Spiel	Pausieren des Spiels, Aufruf des Pause-Menüs

ESC	Pause-Menü	Spiel wieder aufnehmen
F5	Laufendes Spiel	„Spiel speichern“ im Menü aufrufen
F7	Laufendes Spiel	„Spiel laden“ im Menü aufrufen
W	Laufendes Spiel	Bewegen der Kamera nach vorne
A	Laufendes Spiel	Bewegen der Kamera nach links
S	Laufendes Spiel	Bewegen der Kamera nach hinten
D	Laufendes Spiel	Bewegen der Kamera nach rechts
STRG + Zahl	Laufendes Spiel, Einheiten wurden durch Ziehen eines Rechtecks mit der Maus ausgewählt	Zuweisung der Zahl an die ausgewählten Einheiten
Zahl	Laufendes Spiel	Einheiten, denen diese Zahl zugewiesen wurde sind ausgewählt
U	Laufendes Spiel	Musik an/ausschalten
Q	Laufendes Spiel	Automatisches angreifen deaktivieren: global, falls keine Einheit (en) angewählt wurden, gilt ansonsten nur für die ausgewählten Einheiten
Leertaste	Laufendes Spiel	Zur letzten Meldung springen

3. Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- Microsoft XNA 4.0
- Visual Studio 2013
- JetBrains ReSharper
- Balsamiq Mockups
- Adobe Photoshop

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Intel Core i5 Prozessor
- 4 GB Arbeitsspeicher
- Windows 7
- DirectX 10
- 3 GB freier Speicher
- Eingabegeräte: Maus + Tastatur

4. Spiellogik

4.1 Die Umwelt

Die Biersaga spielt in einem alten Bierkellergewölbe. Dies ist ein komplexes System aus kammerartigen Elementen, den Bierkellern, welche durch Gänge miteinander verbunden sind. Form und Größe der Bierkeller variiert. Manche Gangabschnitte sind durch Hopfenranken zugewachsen und können erst durch Beseitigen dieser passiert werden.

Die Wände des der Gänge und der Bierkeller bestehen aus Gestein und können nicht betreten oder zerstört werden. Da der Keller eine hohe Luftfeuchtigkeit aufweist, befinden sich an manchen Stellen des Bodens Wasserpfützen, welche beim Durchqueren verlangsamend wirken und eine geringfügige Menge Bier verbrauchen.

Die Biervorräte liegen in den Bierkellern. Doch nicht jeder Keller enthält Biervorräte.

In manchen Kellern trifft der Spieler auf Feinde, die den Biervorrat plündern und nicht bereit sind, ihn dem Spieler kampflos zu überlassen.

Im Bierkeller, in dem der Spieler startet steht die Brauerei, das wichtigste Gebäude des Gewölbes. Es kann Arbeiter erzeugen und einen Grundbestand an Bier lagern.

4.2 Der Gegenspieler

Ziel des Gegners ist es, Biervorräte einzunehmen und die Brauerei zu zerstören bzw. alle Einheiten des Spielers zu vernichten.

Biervorräte werden vom Gegner eingenommen, indem er Einheiten in dem Bierkeller stationiert, in dem sich der Biervorrat befindet. Die Einheiten bewachen den Biervorrat. Sie verhalten sich defensiv und verfolgen den Spieler nicht, greifen aber an, sobald der Spieler seine Einheiten in den entsprechenden Keller schickt.

Der Gegner sendet regelmäßig Kampftruppen, um Einheiten des Spielers zu töten, Gebäude zu zerstören und Biervorräte belagern zu können.

Der Gegner entscheidet über die Größe der Kampftruppe den Gegebenheiten des Spiels entsprechend. Verliert er Biervorräte oder werden Einheiten getötet, steigt sein Aggressionslevel und er entsendet beim nächsten Angriff eine größere Anzahl an Kampfeinheiten. Erleidet der Gegner über einen gewissen Zeitraum hinweg keine steigenden Verluste, beginnt er sich in Siegesicherheit zu wiegen und rüstet sich für einen besonders starken Angriff.

Sinkt der Bierstand unter ein gewisses Level, wird ein bestimmter Prozentsatz der spielereigenen Einheiten illoyal und schließt sich den Plünderern des Gegners an. Gegnerische Einheiten wahren stets ihre Loyalität.

Übersteigt das Aggressionslevel des Gegners einen gewissen Grad oder ist eine bestimmte Zeit verstrichen, erscheint der Boss höchstpersönlich und versucht den Spieler zu besiegen.

4.3 Die Einheiten

Der Spieler verfügt über zwei verschiedene Einheitentypen: Arbeiter und Kampfeinheiten.

Arbeiter werden benötigt, um Ressourcen abzubauen, das Spielfeld zu erkunden, Gebäude zu bauen und Hopfenranken zu beseitigen.

Kampfeinheiten dienen zur Abwehr und zur Bekämpfung gegnerischer Einheiten, zur

Erkundung des Spielfelds und zur Beseitigung von Hopfenranken. Es gibt drei unterschiedliche Kampfeinheiten: Bierbauch, Hobo und Hooligan.

Der Gegner verfügt über die gleichen Kampfeinheiten, das Aussehen unterscheidet sich jedoch, um Verwechslungen auszuschließen. Der Gegner hat einen „Boss“, dieser ist besonders stark und hat viele Lebenspunkte. Er erscheint nur einmal zum finalen Angriff.

Zur Erzeugung der Kampfeinheiten benötigt der Spieler Gebäude vom Typ „Bierzelt“.

Arbeiter können durch die „Brauerei“ erzeugt werden.

Zudem benötigt der Spieler Wohngebäude, um seine Einheiten unterzubringen. Da die Kapazität der Wohngebäude beschränkt ist, müssen im Spielverlauf immer wieder neue Wohngebäude erstellt werden.

Name	Attribute	Fähigkeiten	Beschreibung	Kosten
Arbeiter	HP: 650 Bewegungsgeschwindigkeit : 20 Schaden: 5 Angriffsgeschwindigkeit : 20 Angriffsradius: 3	Bier abbauen, Hopfenranken beseitigen, Gebäude errichten, geringfügig Schaden zufügen	Arbeiter sind langsam und fügen nur verursachen nur wenig Schaden. Sie verhalten sich passiv und verteidigen sich nur, wenn sie angegriffen werden.	2 Liter Bier
Bierbauch	HP: 3000 Bewegungsgeschwindigkeit : 20	Nahkampfeinheit	Bierbäuche haben eine hohe HP und fügen viel Schaden zu, sind	5 Liter Bier

	<p>geschwindigkeit : 20 Schaden: 50 Angriffsgeschwindigkeit : - Angriffsradius: 3</p>		<p>jedoch langsam sie eignen sich besonders gut, um den Feind abzuhalten, während man mit schwächeren Einheiten flüchtet, greift automatisch an (falls nicht deaktiviert), wenn ein Gegner in seine Nähe kommt, können Hopfenranken entfernen</p>	
Hobo	<p>HP: 800 Bewegungsgeschwindigkeit : 35 Schaden: 40 Angriffsgeschwindigkeit : - Angriffsradius: 15</p>	Fernkampfeinheit	<p>Wenig HP, Fernkampf, greift automatisch an (falls nicht deaktiviert), wenn ein Gegner in seine Nähe kommt, können Hopfenranken entfernen</p>	5 Liter Bier
Hooligan	<p>HP: 1500 Bewegungsgeschwindigkeit</p>	Nahkampfeinheit	<p>Hohe Angriffsgeschwindigkeit und Bewegungsgeschwindigkeit,</p>	5 Liter Bier

	keit : 60 Schaden: 40 Angriffsgeschwindigkeit : - keit: 60 Angriffsradius: 15		greift automatisch an (falls nicht deaktiviert), wenn ein Gegner in seine Nähe kommt, können Hopfenranken entfernen	
Boss	HP: 8000 Bewegungsgeschwindigkeit : 60 Schaden: 100 Angriffsgeschwindigkeit : - keit: 60 Angriffsradius: 15	Nahkampfeinheit	Extrem hohe HP, mächtigste Einheit des Gegners, erscheint nur am Ende des Spiels	

4.4 Gebäude, Ressourcen, Hindernisse

4.4.1 Gebäude

Name	Bauzeit	Funktion	Kosten
Brauerei	-	Einziges Gebäude über das der Spieler beim	

		Start des Spiels verfügt, wenn es zerstört wird ist das Spiel verloren, kann Arbeiter erzeugen	
Bierzelt	10 Sekunden	Dient zum Herstellen von Einheiten	10 Liter Bier
Bierlager	30 Sekunden	Erhöht die Lagerkapazität der Ressourcen	5 Liter Bier
Wohngebäude	20 Sekunden	Erhöht die Anzahl der möglichen Einheiten	10 Liter Bier

4.4.2 Ressourcen

Die einzige Ressource ist Bier. Der Bierstand zeigt die aktuell dem Spieler verfügbare Menge Bier an. Bier wird vom Spieler benötigt, um Gebäude und Einheiten zu erschaffen, wobei bei jedem Erzeugen eines solchen Objekts der Bierstand gesenkt wird. Bier steht dem Spieler in Form von Flaschen, Bierfässern und Bierkästen zur Verfügung. Diese drei Elemente liegen verstreut im Gewölbekeller und sind zu Beginn teilweise unzugänglich, der Spieler muss also neue Gebiete erschließen, um sich Ressourcen anzueignen. Die Bierressourcen werden von den Arbeitern abgebaut und anschließend ins nächstgelegene Bierlager transportiert. Da die Kapazität des Bierlagers beschränkt ist, ist die Verwaltung und das Neubauen von Bierlagern elementar, um neue Biervorräte abzubauen und einlagern zu können. Ist die Speicherkapazität aller Bierlager ausgefüllt, kann kein Bier abgebaut werden. Den größten Gewinn an Bier kann man durch den Abbau eines Fasses erlangen, wohingegen die Flaschen am wenigsten Bier enthalten. Die Abbauproduktion der Ressourcenobjekte hängt von der enthaltenen Menge Bier ab.

Manche Biervorräte werden von gegnerischen Einheiten bewacht. Bewegt man seine Einheiten in die Nähe der gegnerischen Einheiten, werden die eigenen Einheiten angegriffen. Durch Besiegen der gegnerischen Einheiten kann der Biervorrat durch die Arbeiter abgebaut werden.

Name	Eigenschaften
Flasche	Biergewinn: 5 Liter

	Abbaupzeit: niedrig Vorkommen: sehr häufig
Bierkasten	Biergewinn: 10 Liter Bier Abbaupzeit: mittel Vorkommen: häufig
Fass	Biergewinn: 20 Liter Bier Abbaupzeit: hoch Vorkommen: selten
Schnapsflasche	Biergewinn: 100 Liter Bier Abbaupzeit: wird sofort aufgenommen Vorkommen: nur ein Objekt

4.4.3 Hindernisse

Name	Eigenschaften
Kartenbegrenzer	Kartenbegrenzer sind kollidierende, nicht zerstörbare Objekte, welche zur logischen und grafischen Eingrenzung der Karte verwendet werden. Sie liegen in einer durchgängigen Linie um das Spielfeld und begrenzen es.
Wände	Wände sind kollidierende, nicht zerstörbare Objekt, welche die Gänge und Kammern des Bierkellers begrenzen
Hopfenranken	Hopfenranken sind kollidierende,

	<p>zerstörbare Objekte, welche als Blockaden in Gängen vorkommen. Sie können durch Arbeiter beseitigt werden und geben dann den Gangabschnitt frei, auf welchem sie zuvor standen. Hopfenranken haben Hitpoints, über die bestimmt wird, wie lange es braucht um sie zu beseitigen. Außerdem kann es vorkommen, dass unter Hopfenranken Biervorräte oder Gegner versteckt sind, welche zum Vorschein kommen, wenn die Ranke entfernt wurde.</p>
Wasser	<p>Wasser ist ein nicht zerstörbares Objekt, welches in Gängen und Kammern auftritt.</p> <p>Wasser kann nur langsam durchquert werden und senkt den Bierstand.</p>

4.5 Spielstruktur

Bedingungen für einen Sieg/ eine Niederlage

Das Spiel ist gewonnen, wenn:

- Man den Boss besiegt hat
- Man alle feindlichen Bierlager eingenommen hat

Das Spiel ist verloren, wenn:

- Die Brauerei zerstört wurde
 - Man über keine Einheiten mehr verfügt

(Anmerkung: falls man kein Bier mehr besitzt, werden alle Einheiten zum Gegner überlaufen)

Im folgenden Abschnitt wird ein typischer Spielverlauf beschrieben.

Die Aufbauphase

Zu Beginn des Spiels verfügt der Spieler über die Brauerei, welche Arbeiter hervorbringen kann, und drei Arbeiter. Auf der Minimap ist nur der Keller sichtbar, in dem die Brauerei steht, die anderen Teile des Gewölbes werden noch nicht angezeigt.

Ziel der Aufbauphase ist, möglichst viel Bier abzubauen und sich auf Angriffe des Gegners vorzubereiten.

Hierzu ist die Erkundung der nahegelegenen Keller erforderlich, um neue Biervorräte aufzustöbern und den aktuellen Bestand zu erweitern. Die Brauerei verfügt über eine geringe Speicherkapazität für Bier. So

Zudem werden erste Wohngebäude und Bierzelte errichtet, um mehr Arbeiter einstellen zu können und erste Kampfeinheiten zu erzeugen. In der Aufbauphase startet der Gegner keine Angriffe. Die Aufbauphase ist zeitlich begrenzt, nach fünf Minuten sendet der Gegner seine ersten Truppen. Der Spieler kann jedoch bereits in der Aufbauphase auf gegnerische Einheiten treffen, die sich in Kellern eingenistet haben und den Biervorrat für sich beanspruchen.

Sie verteidigen ihren Biervorrat, nehmen jedoch keine aktive Verfolgung auf, sodass der Spieler nicht gezwungen ist, sich in der Aufbauphase auf Kämpfe einzulassen.

Erste Feindkontakte

Die zweite Spielphase wird durch den ersten Angriff des Gegners eingeleitet. In der ersten Attacke werden vom Gegner nur wenige Einheiten gesendet.

Bereits die zweite Attacke jedoch, wird vom Gegner geschickt geplant und den Gegebenheiten und Verlusten des ersten Angriffs angepasst.

Ab diesem Zeitpunkt ist Vorsicht geboten: das Zurückerobern der eigenen Biervorräte wird vom Gegner sanktioniert. Er wird stärkere Truppen senden, um seine verlorengangenen Biervorräte zurückzugewinnen. Gut überlegen sollte man sich auch, ob man flüchtende gegnerische Einheiten verfolgt und tötet: das Sterben einer Einheit entfacht den Rachedurst des Gegners: er wird stärkere Truppen versammeln und mit größerer Ausdauer angreifen.

Die Lage eskaliert

Nach den ersten Kontakten mit dem Feind, wird die Frequenz der Attacken steigen. Den

Gegner dürstet es nach Bier und nach Rache.

Es empfiehlt sich, eine strategische Vorgehensweise zu wählen:

Möglichkeit 1: alle Biervorräte finden

Hierbei versucht man das Spiel zu gewinnen, indem man alle Biervorräte findet, bevor der Boss der Gegner angreift. Da dieses Vorgehen eine aggressive Spielweise impliziert, muss man mit starken gegnerischen Rückschlägen rechnen. Durch das Aufspüren von Biervorräten, ist man jedoch in der Lage größere Truppen zu finanzieren. Man sollte stets den Bierstand im Auge behalten: sinkt dieser unter einen gewissen Stand, büßt man die Loyalität der eigenen Kampftruppen ein.

Möglichkeit 2: Bereit machen für den Boss

Diese strategische Variante erfordert eine defensive Spielweise. Man versucht die eigene Truppengröße zu stärken, um für den Angriff des Bosses gewappnet zu sein. Der Keller wird erkundet und Bier in die eigenen Lagerhallen gebracht, auf Streit um Ressourcen sollte man sich aber lieber nicht einlassen, um keine starken Angriffe zu provozieren.

Man kann jedoch nicht dauerhaft für harmlos ausfallende Attacken sorgen: hatte der Feind bei mehreren Attacken nur wenige Verluste zu bezeichnen, wird er sich sicher sein, dass ein Angriff mit einer großen Armee ihm einen hohe Gewinn einbringen wird.

Da der Feind jederzeit beinahe überall im Keller auftauchen kann, ist es sehr wichtig immer genügend kampfbereite Einheiten in der Nähe der Brauerei zu stationieren.

Die dritte Phase endet, wenn der Spieler alle Biervorräte eingenommen hat oder wenn der Boss erscheint oder mit der Niederlage des Spielers.

Das Erscheinen des Bosses

Das Angreifen des Bosses ist der letzte Versuch des Gegners den Biervorrat für sich zu gewinnen. Der Boss erscheint mit einem Gefolge von Einheiten. Ziel ist, die Brauerei zu zerstören oder alle Einheiten des Spielers umzubringen. Tötet der Spieler den Boss, ist das Spiel gewonnen, anderenfalls verliert der Spieler.

4.6 Statistiken

Name	Beschreibung
Spielzeit	Gesamtdauer des Spiels abzüglich Pausenzeit
Bierstand	Stand am Spielende
Einheiten erstellt	Gesamtzahl der erstellten Einheiten
Einheiten getötet	Gesamtzahl der getöteten gegnerischen Einheiten
Gebäude erstellt	Gesamtzahl der erstellten Gebäude
Gesamtpunktzahl	errechnet sich durch folgende Formel: $4 * \text{Bierstand} + 10 * \text{Einheiten getötet} + 3 * \text{Gebäude erstellt} - 2 * \text{Spielzeit}$

4.7 Achievements

Achievement	Anforderungen
Braumeister	Erreiche Bierstand X
Bier Imperium	Baue mindestens Y Gebäude und erschaffe Z Einheiten
Gauner	Stehle 50 Prozent der gegnerischen Alkoholvorräte
Vollrausch	Finde das einzige Fläschchen Schnaps und erhalte einen Bierbonus

Raufbold	Vernichte K gegnerische Einheiten
----------	-----------------------------------