RTS Guide

**Start**

Zaruma: Forgotten Shards

**UI**

Map

-Großes Schlachtfel mit 2 Arten Recourcen

-tilted?

-vierecke auf karte

-pings

-gelände ein/aus

Konsole

-8x3 units in fenster

-einzelne unit: Name, HP,energy , waffe, rüstung, kills, eigenschaften

-gruppierungen darüber

-einheitenportrait zwischen

-5x3 controllfenster, größer als unitfenster

-darüber menü, soziales

-befehle oben, fähigkeiten unten

-units bauen oben, fähigkeiten unten

-esc unten rechts aus menü raus, unit abbrechen

-Unitbefehle: bewegen, stoppen, patroullieren, position halten, angriff, (passiv, defensiv, aggressiv)

-gebäude: sammelpunkt etc.

Sonstige Anzeigen

-arbeiter an gebäuden

-uhr

-recourcen, versorgung oben rechts

-untätige Arbeiter, allianzenmenü

-all army?

-recourcen verbleibend in cluster

**Steuerung**

Units greifen automatisch an, wenn idle

Punktgenau

Relativ langsame Geschwindigkeit

Große Gruppen gleiche Position in Relation zueinander

Einheiten blocken sich nicht gegenseitig, weichen zur Seite aus (Meeles nicht dasselbe Ziel, ausbreiten)

**Gameplay**

-PvE(vP)

-obere Map + Untergrund ->Items, Level, Gold, vielleicht spezielle Units/Gebäude (aus der Höhle evakuieren)

-NPC mit Konflikten untereinander zu bestimmten Zeiten -> Entscheiden entweder mehr Kampf und Gold/Exp oder warten und schneller Loot ohne Damage nehmen

**Fraktionen**

1. -Anpassungsfähig

-technisch

-(menschen?)

-starke, langsame upgrades, welche andere ähnliche ausschließen

(Bsp Spezialeinheit (Unischtbar) → Bomben oder Sniper)

-Gebäudefundament bauen → Gebäude aus Orbit

-Einheiten: Soldat

Kommandoeinheit (Bodenfahrz., Beschwörer (Mechs)

'Ghost'(Spezialeinheit)

'Gyrocopter'

Fliegender Spellcaster

2. -Druiden des Lebens und Todes

-Tod und Leben sehr nahe beieinander

-irgentwie religiös

-2 Pfade: Tod/ Leben → jeweils Gebäudeknospung

-Max. 3 Arbeiter an bei von Knosper

-Gebäudeknospung auch max 3 → fertig → Knospenwurf/Tragen

-Beeinflussung von Wildtieren?

-Einheiten: Werebestien

Baumfreunde

Nekromanten

Pflanzen

3. -Zauberer der Elemente

-Sehr skillshot heavy, viel schaden, utility

-machthungrig → möglicher kontrollverlust

-können risiken mit riskanten zaubern eingehen

-beschwören Gebäude (Nebenwirkungen z.B. Gegnerspawn?)

-Einheiten: Adepten (Opfer?)

verschiedene Elementmagier (support, Terrain, Feuer)

Nutzer magischer Artefakte

Illusionisten

Recourcennamen: Zerot

Verlorene Scherben