

DAWN OF EMPIRES

Konzept

„Dawn of Empires“ ist ein Brettstrategiespiel im Stil vom bekannten Brettspiel Risiko, in dem es darum geht, dass man die gegnerischen Basen zerstört, welches im Zeitraum des Kalten Krieges stattfindet. (Mein Spiel wird mehr Features und Userinteraktionsmöglichkeiten bieten)

Man kann seine eigenen Basen Verteidigen, in dem man mithilfe strategischen Geschicks verschiedene Verteidigungseinheiten platziert welche immer eine andere spezielle Angriffseinheit kontert.

Es wird grundsätzlich 2 Verschiedene Einheitstypen mit Unterschiedlichen Klassen geben.

Verteidigungseinheiten:

Flugabwehrgeschütze
Anti-Panzer Kanonen
Abfangjäger Kampfflugzeuge

Angriffseinheiten:

Strategische Bomber
Kampfpanzer
Raketenartillerie

Jene Einheiten können mit einem Wirtschaftssystem auf das Spielfeld platziert werden. Dieses Wirtschaftssystem erfordert ebenso Strategisches Geschick, da man pro Runde nur eine gewisse Anzahl an Geld erhält.

Rundenaufbau:

Spieler können am Anfang einer Runde Einheiten am Spielfeld platzieren und über das Spielfeld bewegen. Wenn die Vorbereitungsphase beendet ist, werden die Aktionen der Spieler ausgeführt.

Spielfeld:

Das Spielfeld wird, wie ein Schachfeld sein, in welchem in den ersten 2 y Koordinaten die Einheiten platziert werden können.

Es wird nur einen begrenzten Bereich geben, in dem man Einheiten platzieren kann.

Die 3 zu zerstörenden Basen befinden sich Standardgemäß am jeweiligen Ende des Spielfelds.

Truppenbewegung:

Verteidigungseinheiten:

Verteidigungseinheiten werden nicht bewegt werden können. Der Abfangjäger kann aktiviert werden, wenn man einen Gegnerischen Bomberangriff vermutet, der Abfangjäger beschützt den Luftraum nur für eine Runde, danach muss man sich ihn erneut kaufen. Es basiert also auf reines Strategisches Denken, in dem man auch die Gegnerische Wirtschaft verstehen muss.

Angriffseinheiten:

Können bewegt werden. Der Strategische Bomber fliegt bei Aktivierung rücksichtslos auf die Gegnerische Basis. Panzer und Raketenartillerie können pro Runde um 1 Feld bewegt werden.

Außerdem kann der User vor dem Spiel auswählen, ob er Deutsche, Amerikanische oder russische Einheiten verwenden will.

Haupt Benefits für den User:

Erweiterte strategische Möglichkeiten - Im Vergleich zu klassischen Brettspielen wie Risiko gibt es nicht nur Truppenbewegungen, sondern auch ein tiefgehendes Wirtschaftssystem sowie spezialisierte Kontermechaniken für Einheiten.

Realistisches Kalter-Krieg-Szenario - Spieler erleben eine spannende Alternativgeschichte des Kalten Krieges, indem sie sich für eine Fraktion (Deutschland, USA oder Russland) entscheiden und die jeweiligen Waffensysteme nutzen.

Asymmetrische Kriegsführung – Verteidigung und Angriff erfordern unterschiedliche Denkweisen.

Hohe Entscheidungsfreiheit & Wiederspielwert – Durch die Möglichkeit, verschiedene Nationen mit einzigartigen Einheiten zu wählen und unterschiedliche Strategien auszuprobieren, bleibt das Spiel langfristig spannend.

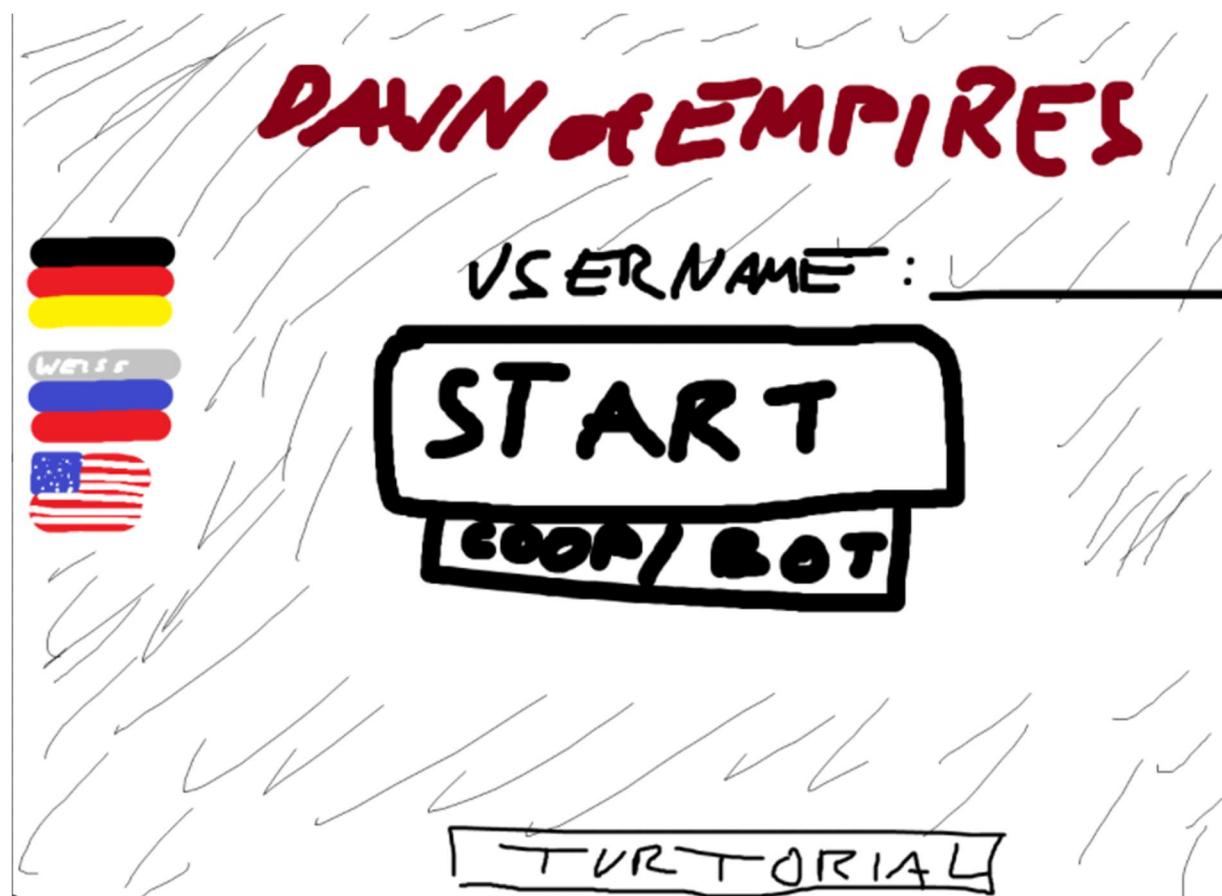
Einfach zu lernen, schwer zu meistern – Durch klare Regeln und intuitive Mechaniken ist das Spiel für Einsteiger leicht zugänglich, bietet aber zugleich eine hohe Spieldiefe für insbesondere: Strategefans, Geschichtsinteressierte Jugendliche und Brettspielfans.

Generierung

Das Spiel wird aus folgenden Seiten bestehen:

- **Menü** (Spiel starten (Coop oder gegen „Bot“, Turorial mittels JS Generierung per Knopfdruck aufrufbar))
- **Spiel** (Davor ein Menü in dem man die Nation auswählt)
Informationen über die Doktrinen

Im Menü wird auch ein Foto mit einer Beschreibung von jeder einzelnen Einheit dynamisch mittels einem Json Array generiert. Dazu wird es auch Hintergrundsfakten über die Einheiten geben, damit das alles auch einen Lerneffekt hat 😊 (Baujahr, welche Nationen daran geforscht haben, etc...)





DYNAMISIERUNG UND INTERAKTION

Wie bereits erwähnt wird der User die Einheiten kaufen, Steuern und ändern können. Er kann auch eine andere Nation wählen etc. Er wird außerdem einen Username angeben müssen.

Der User wird voraussichtlich Spielmodi und Maps auswählen können.