

ALBERT-LUDWIGS-UNIVERSITÄT FREIBURG

SOFTWAREPRAKTIKUM

SOMMERSEMESTER 2016

V^3

Vagrant's Vicious Vengeance

Gruppe 5:

Fabrizio COSTEA

Robin KRAHL

Thomas LEYH

Alexander STEINMARK

Denis VEIL

Anna WINDBÜHLER

Tutor:

Ivo ENKE

25. Juni 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung des Spiels	3
1.2	Alleinstellungsmerkmale	3
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Spieler-Interface	4
2.2	Menü-Struktur	5
3	Technische Merkmale	7
3.1	Verwendete Technologien	7
3.2	Hardware-Mindestvoraussetzungen	7
4	Spiellogik	8
4.1	Optionen und Aktionen	8
4.1.1	Auswahl von Einheiten	8
4.1.2	Steuerung von Einheiten	9
4.1.3	Benutzeroberfläche und Navigation	11
4.2	Spielobjekte	12
4.2.1	Einheiten	12
4.2.2	Gebäude	16
4.2.3	Hindernisse	18
4.3	Computerspieler	18
4.4	Spielstruktur	18
4.5	Statistiken	19
4.6	Achievements	20
4.6.1	Storyachievements	20
4.6.2	Einfache zusätzliche Achievements	20
4.6.3	Mittelschwere zusätzliche Achievements	20
4.6.4	Schwere zusätzliche Achievements	21
5	Screenplay	22
5.1	Story	22
5.2	Konzeptzeichnungen	23

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

„Pest und Verderben! Seid verflucht! Wie konntet Ihr mir das antun? Den Tod über eure Sippe! Über euer Land! Mit eigenen Händen werde ich dieses Königreich vernichten, und wenn es mich meine Seele kosten mag.“

Als ehemaliger Hofzauberer Vagrant kennt Ihr nur noch ein Ziel: Rache an König Harry, der Verantwortlich für den Tod Eurer Familie ist. Auf Euch allein gestellt ohne auch nur einen Verbündeten bleibt euch dazu nur ein Mittel: Die verbotene Kunst der Totenbeschwörung.

Pilgert durch das Königreich und hinterlasst eine Spur des Verwüstung. Entvölkert ganze Dörfer und fügt die wiederbelebten Kadaver Eurer Zombiearmee hinzu. Zerstört wo und was Ihr nur könnt und nutzt die Überbleibsel zur Verstärkung Eurer willenlosen Streitkräfte. Verschmelzt in unheiligen Ritualen Eure Kreaturen zu noch mächtigeren Monstrositäten. Überrennt die verblendeten Vasallen des Königs mit euren Dienern aus Knochen und verwesendem Fleisch, denn sie haben es verdient. Jeder Nachkomme des verhassten Königs muss ausgemerzt werden um Euren Durst nach Rache zu stillen.

In dieser Mischung aus Action-RPG und Echtzeitstrategie geht es nicht um Aufbau und Eroberung. Kein Stein darf auf dem anderen bleiben, wollt Ihr Erfolg haben. Im Rahmen der Kampagne führt ihr Kapitel für Kapitel das Königreich seinem Untergang entgegen. Und nun legt alle Skrupel ab, denn für Erlösung ist es längst zu spät.

1.2 Alleinstellungsmerkmale

Bei Vagrant's Vicious Vengeance soll eine offensive und risikoreiche Spielweise gefördert werden. Aus diesem Grund wird einerseits auf Aufbauelemente verzichtet. Einheiten werden aus Kadavern erschaffen, die durch die menschliche Bevölkerung einer Karte begrenzt sind. Einheiten können ebenfalls verstärkt werden, lässt man sie Gebäude zertrümmern und die Überreste plündern. Auch diese sind nur begrenzt vorhanden.

Andererseits ist der Totenbeschwörer selbst von zentraler Bedeutung: Ist er nicht anwesend, können die erschaffenen Einheiten nicht kontrolliert werden. Nur in seiner Gegenwart können Befehle erteilt und Spezialfähigkeiten aktiviert werden. Außerdem können Einheiten kombiniert werden, um noch mächtigere Zombies zu erschaffen. Für sich selbst genommen besitzt der Totenbeschwörer jedoch keine Angriffsmöglichkeiten, somit ist er also ohne beschworene Einheiten komplett wehrlos.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface



Abbildung 1: Ausschnitt aus dem Spiel V^3

Die Grafik von V^3 ist 2D mit isometrischer Sicht.

Die Funktions- [A] und Aktionsbuttons [B] werden in Tabelle 2.1 beschrieben. Außerdem befindet sich auf dem Spieler-Interface die Gesundheitsanzeige [C] des Totenbeschwörers (hier ausgewählt in rot), die Minimap [D] und die Lebens- und Kraftpunkte der ausgewählten Spielfigur [E]. Zudem kann man sehen, dass zu Beginn eines Spiels die Karte durch den Fog of War (in schwarzen Wolken dargestellt) verdeckt wird, welche mit Hilfe der eigenen Spielfiguren aufgedeckt werden kann. Das Spiel lässt sich komplett mit der Maus steuern. Per Klick auf die entsprechenden Buttons werden verschiedene Aktionen durchgeführt. Diese Aktionen können aber auch mit der Tastatur aufgerufen werden.

Button/Hotkey	Aktion	Bemerkung
ESC	Hauptmenü / Pause	
C	Kamera	aktiv: Totenbeschwörer bleibt zentriert inaktiv: Kamera frei zum scrollen per Mausbewegung an den Rand des Bildschirms
1	Spezialangriff	Fleischklopf muss ausgewählt und im Aktionsradius sein
2	Zombie beschwören	
3	Zombies verwandeln	mind. 5 Zombies müssen ausgewählt und im Aktionsradius sein
4	Skelett beschwören	mind. 1 Zombie muss ausgewählt und im Aktionsradius sein
5	Totenpferd beschwören	mind. 3 Skelette müssen ausgewählt und im Aktionsradius sein

Tabelle 1: Funktionen der Buttons

2.2 Menü-Struktur

Abbildung 2 zeigt die Menü-Struktur des Spiels V^3 . Per Klick auf das jeweilige Button (kleine Rechtecke) erreicht man das nächste Menü (große Rechtecke), bzw. die nächste Anzeige. Aus dem Spiel (Hexagon) heraus kann man per Klick auf das Menü-Button oder per Hotkey(*) **ESC** das Spiel-Menü erreichen. Per **SPIEL BEENDEN** wird das Spiel sofort beendet und der Spielbildschirm schließt sich. Die Pfeile weisen jeweils auf das sich, durch das jeweilige Button, öffnende Menü hin. Der jeweilige Button **ZURÜCK** führt zurück zum vorherigen Menü.

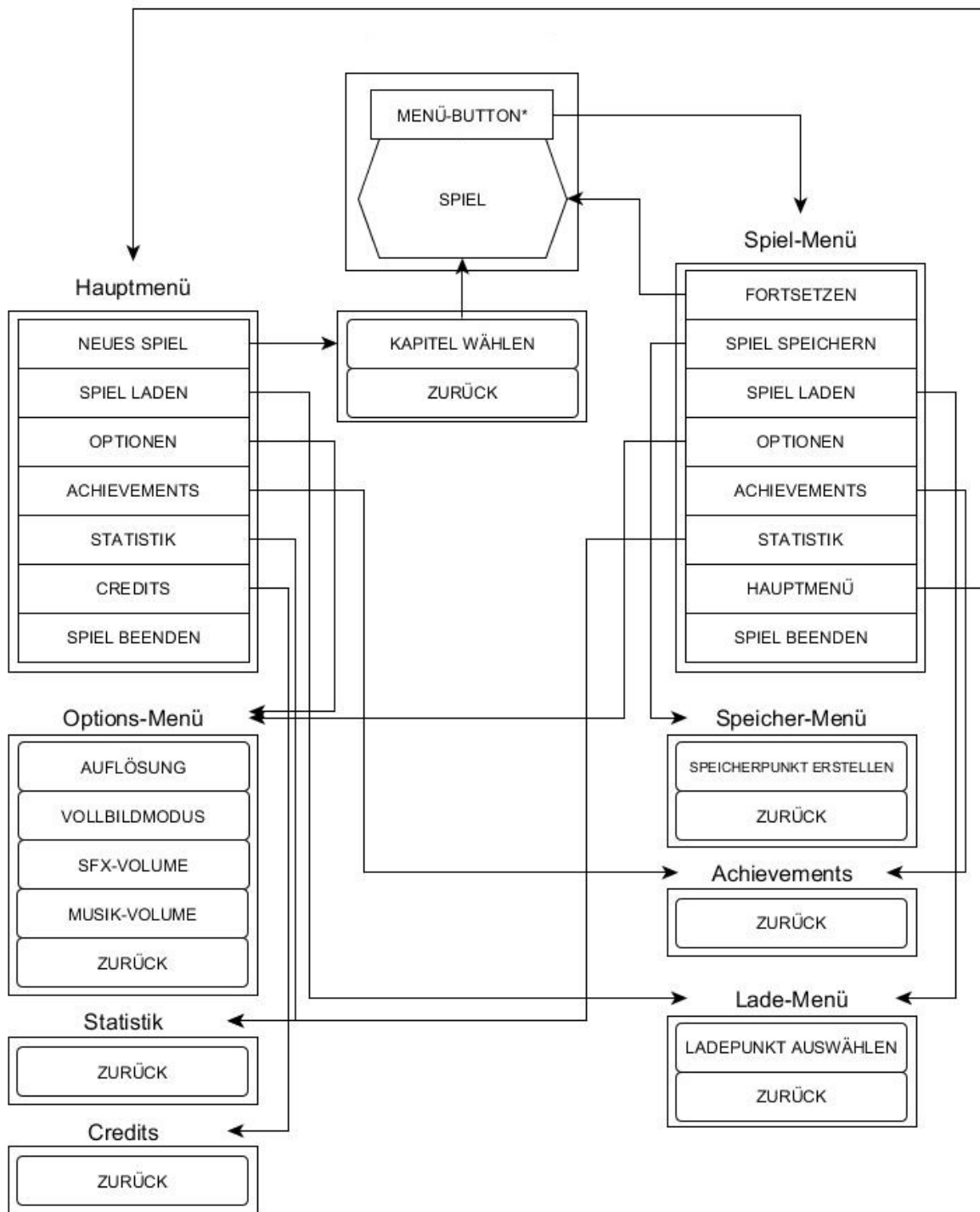


Abbildung 2: Menü-Struktur

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

.NET 4.6.1
Visual Studio 2015
MonoGame 3.5
ReSharper
SVN
Trac
Adobe Photoshop CS6
Gimp
Blender

3.2 Hardware-Mindestvoraussetzungen

Betriebssystem: Windows 7
Prozessor: Intel Core 2.5 GHz
Arbeitsspeicher: 4 GB
Grafikkarte: GeForce GT 630
Input: Tastatur, Maus
Output: Bildschirm

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

4.1.1 Auswahl von Einheiten

Ereignisse	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
Einzelne Einheit auswählen <ul style="list-style-type: none">• Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Einheit.• Die angeklickte Einheit wird ausgewählt.	<ul style="list-style-type: none">• Es existiert mindestens eine Einheit.• Mindestens eine Einheit ist im aktuellen Bildausschnitt sichtbar.	<ul style="list-style-type: none">• Die angeklickte Einheit ist ausgewählt. Eventuell zuvor ausgewählte Einheiten sind nicht mehr ausgewählt.
Mehrere Einheiten auswählen <ul style="list-style-type: none">• Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Karte, hält die Maustaste gedrückt, bewegt den Mauszeiger zu einer anderen Position auf der Karte und lässt die Maustaste dann los.• Die Einheiten, die sich in dem Kasten befinden, der durch die Bewegung des Mauszeigers aufgespannt wurde, werden ausgewählt.	<ul style="list-style-type: none">• Es existiert mindestens eine Einheit.• Mindestens eine Einheit ist im aktuellen Bildausschnitt sichtbar.	<ul style="list-style-type: none">• Die markierten Einheiten sind ausgewählt. Eventuell zuvor ausgewählte Einheiten sind nicht mehr ausgewählt.
Auswahl aufheben <ul style="list-style-type: none">• Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Position, an der sich kein auswählbares Objekt befindet.• Die aktuelle Auswahl wird aufgehoben.	<ul style="list-style-type: none">• Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt.	<ul style="list-style-type: none">• Keine Einheiten sind ausgewählt.

4.1.2 Steuerung von Einheiten

Ereignisse	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
Einheiten bewegen		
<ul style="list-style-type: none"> • Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine Position auf der Karte, an der sich keine gegnerischen Einheiten oder Gebäude befinden. • Die ausgewählten Einheiten, die sich im Aktionsradius des Totenbeschwörers befinden, bewegen sich auf dem kürzesten Weg zu der gewählten Position und weichen dabei Hindernissen und anderen Einheiten aus. Ausnahme: Ist die gewählte Position nicht begehbar, wird stattdessen die nächstgelegene begehbare Position als Zielposition verwendet. • Die Einheiten erreichen die gewählte Position oder – im Ausnahmefall – die nächstgelegene freie Position. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt. Mindestens eine dieser • Einheiten befindet sich im Aktionsradius des Totenbeschwörers. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die ausgewählten Einheiten, die sich zu Beginn im Aktionsradius des Spielers befanden, befinden sich an der Position des Klicks oder – im Ausnahmefall – an der nächstgelegenen freien Position.
Pferd besteigen		
<ul style="list-style-type: none"> • Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein Pferd. • Das ausgewählte Skelett bewegt sich zu dem Pferd. • Das ausgewählte Skelett besteigt das Pferd. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Skelett im Aktionsradius des Spielers ist ausgewählt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Skelett reitet und hat eine höhere Bewegungsgeschwindigkeit. Das Pferd ist als eigenständige Einheit verschwunden.
Einheiten transformieren		
<ul style="list-style-type: none"> • Der Spieler klickt auf einen Eintrag im Aktionsbutton für eine Transformation („Zombies verwandeln“, „Skelett beschwören“ oder „Skelette verwandeln“) oder drückt die Taste 3, 4 oder 5. • Die für die Transformation benötigten Einheiten werden vernichtet. • Die durch die Transformation entstandene Einheit erscheint an der Position einer beliebigen durch die Transformation vernichteten Einheit. • Der Spieler verliert Lebenskraft, abhängig von der durchgeführten Transformation. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt. • Mindestens eine dieser Einheiten befindet sich im Aktionsradius des Spielers. • Es befinden sich ausreichend Einheiten der benötigten Art in der Auswahl und im Aktionsradius des Spielers, um die gewählte Transformation durchzuführen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die für die Transformation benötigten Einheiten wurden vernichtet. Die durch die Transformation entstandene Einheit ist im Aktionsradius des Spielers erschienen.

Einheiten ausrüsten

- Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude.
 - Die ausgewählten Einheiten, die sich im Aktionsradius des Spielers befinden, bewegen sich zu dem angeklickten Gebäude.
 - Die Einheiten greifen das Gebäude an.
 - Das Gebäude wird zerstört und erzeugt je nach Gebäudeart Gegenstände für die angreifenden Einheiten.
 - Die angreifenden Einheiten rüsten sich, soweit verfügbar, mit den erzeugten Gegenständen aus. Es werden nicht mehr Gegenstände erzeugt, als auch direkt ausgerüstet werden können.
- Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt. Mindestens eine dieser Einheiten befindet sich im Aktionsradius des Totenbeschwörers.
 - Die ausgewählten Einheiten, die sich zu Beginn im Aktionsradius des Totenbeschwörers befanden, befinden sich an der Position des Gebäudes und sind mit den gewonnenen Gegenständen ausgerüstet. Das Gebäude ist zerstört.

Einheiten angreifen

- Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Einheit.
 - Die ausgewählten Einheiten, die sich im Aktionsradius des Spielers befinden, bewegen sich zu der angeklickten gegnerischen Einheit.
 - Die Einheiten greifen die gegnerische Einheit an.
 - Entweder die eigenen oder die gegnerischen Einheiten werden vernichtet.
 - Wurden die gegnerischen Einheiten vernichtet, erhält der Spieler Lebenskraft je nach Anzahl der vernichteten Einheiten.
- Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt.
 - Mindestens eine dieser Einheiten befindet sich im Aktionsradius des Spielers.
 - Die ausgewählten Einheiten, die sich im Aktionsradius des Spielers befinden, befinden sich an der Position der angeklickten gegnerischen Einheit. Entweder sind sie vernichtet, oder die gegnerische Einheit ist vernichtet.

Spezialangriff „Zerplatzen“ durchführen

- Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Aktionsbutton „Spezialangriff“ oder drückt die Taste 1.
 - Die ausgewählte Einheit zerplatzt und fügt gegnerischen Einheiten in ihrer Nähe moderaten Schaden zu.
 - Wurden gegnerische Einheiten vernichtet, erhält der Spieler Lebenskraft je nach Anzahl der vernichteten Einheiten.
 - Nach dem Angriff wird die ausgewählte Einheit vernichtet.
 - Aus der vernichteten Einheit entstehen zufällig null bis drei Zombies unter der Kontrolle des Totenbeschwörers.
- Eine Einheit vom Typ „Fleischklops“ ist ausgewählt und befindet sich im Aktionsradius des Totenbeschwörers.
 - Gegnerische Einheiten in der Nähe der ausgewählten Einheit haben Schaden genommen oder wurden vernichtet.
 - Die ausgewählte Einheit wurde vernichtet.
 - Eine zufällige Anzahl an Zombies sind aus der vernichteten Einheit entstanden.

Einheiten erschaffen

- Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Aktionsbutton „Zombie beschwören“ oder drückt die Taste 3.
- Der Totenbeschwörer verliert Lebenskraft je nach Anzahl der betroffenen Einheiten.
- Die vernichteten gegnerischen Einheiten, die sich im Aktionsradius des Totenbeschwörers befinden, erstehen als Zombies unter der Kontrolle des Totenbeschwörers wieder auf.
- Im Aktionsradius des Totenbeschwörers befinden sich vernichtete gegnerische Einheiten.
- Die vernichteten gegnerischen Einheiten im Aktionsradius des Totenbeschwörers stehen nun als Zombies unter der Kontrolle des Totenbeschwörers.

Einheiten vernichten/Einheit stirbt

- Eine oder mehrere Einheiten verlieren durch Angriffe ihre gesamte Lebenskraft oder werden durch eine Transformation vernichtet.
- Eine oder mehrere Einheiten haben keine Lebenskraft mehr oder wurden für eine Transformation verwendet.
- Die vernichteten Einheiten werden als Leichen dargestellt, sind nicht mehr kontrollierbar und können keine Aktionen mehr durchführen.
- Transformierte Einheiten verschwinden und werden nicht als Leichen dargestellt.

4.1.3 Benutzeroberfläche und Navigation

Ereignisse	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
Kamera fixieren		
Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Funktionsbutton „Kamera“ oder drückt die Taste C.	Die Kamera ist nicht fixiert.	Die Kamera ist auf die Spielfigur fixiert und bewegt sich mit dieser.
Kamera lösen		
Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Funktionsbutton „Kamera“ oder drückt die Taste C.	Die Kamera ist fixiert.	Die Kamera ist von der Spielfigur gelöst.
Kartenausschnitt bewegen		
Der Spieler bewegt den Mauszeiger an den Bildschirmrand und hält ihn dort.	Die Kamera ist nicht fixiert.	Der Kartenausschnitt verschiebt sich in die Richtung des Bildschirmrands, an dem sich der Mauszeiger befindet.

Der Spieler drückt eine der Tasten W, A, S oder D oder eine der Pfeiltasten.	Die Kamera ist nicht fixiert.	Der Kartenausschnitt verschiebt sich nach oben (W oder Pfeil hoch), nach links (A oder Pfeil links), nach rechts (D oder Pfeil rechts) oder nach unten (S oder Pfeil runter).
Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Position auf der Minimap.	Die Kamera ist nicht fixiert.	Der Kartenausschnitt bewegt sich an die Position, auf die der Spieler geklickt hat.
Pausemenü öffnen		
Der Spieler drückt die Escape-Taste oder den Menü-Button (Funktionsbutton 1).	Das Spiel wird ausgeführt.	Das Spiel wird pausiert und das Hauptmenü wird geöffnet.
Spiel pausieren		
Der Spieler drückt die Taste P.	Das Spiel ist nicht pausiert.	Das Spiel wird pausiert.
Spiel fortsetzen		
Der Spieler drückt die Taste P.	Das Spiel ist pausiert.	Das Spiel ist nicht mehr pausiert.

4.2 Spielobjekte

4.2.1 Einheiten

Die im Folgenden beschriebenen Spielfiguren haben alle 4 Eigenschaften:

Lebenskraft

Ist die Lebenskraft aufgebraucht, stirbt die Einheit.

Bewegungsgeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit, mit der sich die Einheiten fortbewegen können.

Schaden

Diese Zahl gibt an, wie stark die Einheiten sind und somit wieviel Schaden sie verursachen können. Der Schaden wird von der Lebenskraft angegriffener Einheiten abgezogen.

Transformation

Manche Einheiten können miteinander verschmolzen werden, damit eine neue stärkere Einheit entsteht.

Totenbeschwörer	
Lebenskraft	200
Bewegungsgeschw.	10
Schaden	0
Transformation	-



Der Totenbeschwörer ist das Zentrum des Spielgeschehens. Nur er kann Zombies, Skelette, Fleischklöpfe und Totenpferde beschwören und befehligen. Er selber kann aktiv keinen Schaden verursachen.

Zombie	
Lebenskraft	40
Bewegungsgeschw.	5
Schaden	10
Transformation	Skelett, Fleischklops



Ein Zombie entsteht, wenn er auf dem Friedhof beschworen wird oder durch die Verwandlung eines umgebrachten Dorfbewohners oder Ritters. Ein Zombie kann in ein Skelett transformiert werden. Fünf Zombies können zu einem Fleischklops verschmolzen werden, die Transformation kostet 5 Punkte Lebenskraft.

Skelette	
Lebenskraft	20
Bewegungsgeschw.	10
Schaden	30
Transformation	Totenpferd



Ein Skelett wird auf dem Friedhof beschworen oder entsteht aus einem Zombie, der transformiert wird. Drei Skelette können zu einem Totenpferd transformiert werden.

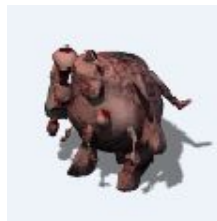
Die Transformation von einem Zombie in ein Skelett kostet keine Lebenskraft, die Transformation in ein Totenpferd kostet 5 Punkte Lebenskraft.

Totenpferd	
Lebenskraft	60
Bewegungsgeschw.	20
Schaden	0
Transformation	-



Ein Totenpferd lässt sich aus 3 Skeletten transformieren. Auf das Totenpferd können Skelette gesetzt werden. Skelette, welche auf einem Totenpferd sitzen, erleiden keinen Schaden solange das Pferd noch Lebenskraft besitzt und können sich schneller fortbewegen. Das Totenpferd selbst verteilt keinen Schaden.

Fleischklops	
Lebenskraft	100
Bewegungsgeschw.	15
Schaden	100
Transformation	-



Ein Fleischklops entsteht aus 5 Zombies. Die Spezialkraft des Fleischklops ist das er Explodieren kann. Bei einer Explosion werden den Gegnern in seiner Umgebung Lebenspunkte abgezogen, ob der Fleischklops danach verschwunden ist oder sich in 1 bis 3 Zombies zurückverwandelt, wird zufällig bestimmt.

Dorfbewohner	
Lebenskraft	10
Bewegungsgeschw.	10
Schaden	5
Transformation	Zombie



Dorfbewohner haben keine besonderen Fähigkeiten.

Ritter	
Lebenskraft	60
Bewegungsgeschw.	10
Schaden	40
Transformation	Zombie



Ein Ritter ist ein ausgebildeter Dorfbewohner. Er steht unter dem Befehl des Prinzen und wird immer versuchen, den Totenbeschwörer und seine Armee zu vernichten.

königliche Garde	
Lebenskraft	80
Bewegungsgeschw.	10
Schaden	50
Transformation	Zombie



Die königliche Garde ist ein besser ausgebildeter Ritter. Er steht unter dem Befehl des Königs und wird immer versuchen, den Totenbeschwörer und seine Armee zu vernichten.



Prinz	
Lebenskraft	200
Bewegungsgeschw.	10
Schaden	45
Transformation	-

Der Prinz ist der Bossgegner in Mission 2. Als Endgegner ist er besonders stark, besitzt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.



König	
Lebenskraft	300
Bewegungsgeschw.	15
Schaden	60
Transformation	-

Der König ist der Bossgegner in Mission 3 und somit der finale Gegner im Spiel. Als Endgegner ist er besonders stark, besitzt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.

4.2.2 Gebäude

Die im Folgenden beschriebenen Gebäude haben alle 3 Eigenschaften:

Bewohner

Die Art der dort Lebenden oder nicht Lebenden.

Material

Das durch die Zerstörung des Gebäudes gewonnene Material.

Stabilität

Der zur Zerstörung des Gebäudes benötigte Schaden.

Friedhof	
Bewohner	Leichen
Material	-
Stabilität	unzerstörbar

Der Friedhof ist die Ausgangsposition im ganzen Spiel, das Spiel startet hier und der Totenbeschwörer kann seine ersten Einheiten beschwören. Der Friedhof ist unzerstörbar.

Holzhaus	
Bewohner	Dorfbewohner
Material	max. 10 Holzkeulen/Bögen
Stabilität	20



Ein Holzhaus ist das Zuhause für Dorfbewohner. Es ist einfach zu zerstören und bringt nach der Zerstörung maximal 10 Holzkeulen, welche Zombies oder 10 Bögen welche den Skeletten als Waffe dienen. Die Anzahl der Angreifer, die das Haus zerstören, bestimmt die Anzahl der Waffen, die es bringt, die maximale Anzahl ist 10.

Beispiel: 3 Angreifer lassen 3 Waffen dropen. 20 Angreifer lassen 10 Waffen dropen.

Schmiede	
Bewohner	Dorfbewohner
Material	Rüstung
Stabilität	30



In einer Schmiede wohnen Dorfbewohner. Wenn man die Schmiede zerstört, bekommt man Rüstungen. Die Rüstungen lassen die Lebenskraft der Person, die sie trägt, langsamer sinken. Die Anzahl der Angreifer bestimmt die Anzahl der Rüstungen, die man bekommt, die maximale Anzahl sind 10 Rüstungen.

Burg	
Bewohner	König, Prinz
Material	-
Stabilität	1000



Die Burg ist das Zuhause für die Königsfamilie. Sie ist sehr schwer zu zerstören und wird geschützt. Sie muss zerstört werden, um an die Königsfamilie zu gelangen und das Spiel zu gewinnen.

Die Burg und den Friedhof gibt es pro Mission und ab Mission 2 jeweils nur einmal, im Gegensatz zu Holzhäusern und Schmieden. Ein paar Holzhäuser und Schmieden bilden ein Dorf, je größer dieses Dorf ist, desto mehr Ritter sind dort vorzufinden. Ist das Dorf ganz klein, ist dort auch kein Ritter.

4.2.3 Hindernisse

Hindernisse haben keine Funktion, man kann nur nicht durch sie hindurchlaufen. Hindernisse sind Bäume, Seen und Steine.

4.3 Computerspieler

Der Computerspieler verfolgt abhängig von der Spielsituation folgende Strategien:

- Hat der Spieler nur wenige Einheiten, versucht der Computerspieler Dorfbewohner zu verteidigen, um dem Ausbau der Untotenarmee zu verhindern.
- Hat der Spieler viele schlecht ausgerüstete Einheiten, versucht der Computerspieler angegriffene Gebäude zu verteidigen, um die bessere Ausrüstung der Untotenarmee zu verhindern.
- Hat der Nekromant nur noch wenig Lebenskraft, versucht der Computerspieler diesen direkt anzugreifen, um ihn zu töten und das Spiel dadurch zu beenden.
- Sonst greift der Computerspieler nahe gegnerische Einheiten an.

4.4 Spielstruktur

Beginnt der Spieler ein neues Spiel, wird ihm zuerst eine kleine Vorgeschichte gezeigt, die die Verbannung des Totenbeschwörers beinhaltet. Es geht darum, sich eine Armee aus Zombies, Skeletten und transformierten Einheiten aufzubauen und diese für die Pläne des Totenbeschwörers zu rüsten. Die allgemeine Verlierbedingung ist hierbei, entweder keine Einheiten mehr zur Verfügung zu haben oder die Lebenskraft des Totenbeschwörers sinkt auf Null. Nicht alle Achievements sind in der ersten Mission erspielbar.

Das Spiel bietet insgesamt 3 Missionen:

Mission 1:

Die erste Mission ist als Tutorial angedacht, die dem Spieler die grundlegenden Mechaniken des Spiels nahebringen soll und in der es auch unmöglich ist, zu versagen. Hier wird der Totenbeschwörer weder gefürchtet noch angegriffen und kann somit frei herumlaufen. In den beiden anschließenden Missionen muss der Spieler den Prinzen (Mission 2) bzw. den König (Mission 3) bezwingen, welche im Abschluss der jeweiligen Mission als Bossgegner erscheinen.

Mission 2:

Nun sind die Taten des Totenbeschwörers bekannt und es werden entsprechend Ritter, zum Schutz der Dorfbewohner, in der Dörfern postiert.

Der Spieler hat nun die Möglichkeit, seine Gegner, die Ritter, mit schierer zahlenmäßiger Überlegenheit zu überrennen oder sie auf dem Schlachtfeld taktisch zu besiegen. Hat er keine Einheiten mehr, kann er zum Friedhof zurückkehren und neue Einheiten erschaffen. Im Abschluss der Mission erreicht der Spieler die Burg des Prinzen, in der dieser als Bossgegner anwesend sein wird. Es gilt ihn zu besiegen und die Burg zu zerstören.

Mission 3:

Schafft es der Spieler, die Burg des Prinzen zu zerstören und diesen zu besiegen, ist die zweite Kampagne abgeschlossen und der König rückt in den Fokus des Totenbeschwörers. Dieser schickt nun auch seine königliche Garde, welche als stärkere Ritter repräsentiert werden, in die Schlacht gegen den Totenbeschwörer, die noch aggressiver gegen ihn und seine Armee vorgehen. Hier muss sich der Spieler nun auch Taktiken überlegen, denn die meisten noch verbliebenen Dörfer werden nun von der königlichen Garde bewacht und geschützt. Somit hat es der Spieler in Mission 3 schwerer an Nachschub für seine Armee zu kommen und der Schwierigkeitsgrad steigt.

Hat man es bis zur Königsburg geschafft, diese Burg zerstört und den König besiegt, ist das Spielziel erreicht. Nach erfolgreichem Durchspielen wird ein schwierigerer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet, in dem die Ritter an Stärke zunehmen, auf dem man das Spiel erneut durchspielen kann.

4.5 Statistiken

Die Statistiken sind tabellarisch aufgebaut und werden unterteilt in Statistiken für die jeweiligen Missionen und eine Gesamtstatistik.

Die Statistik-Tabelle, für jede der 3 Missionen, ist wie folgt aufgebaut:

Missionsname	
Zeit	00:00:00
Getötete Gegner	000000
verlorene Einheiten	000000
zurückgel. Entf.	000000

Die Gesamtstatistik ist der Missions-Statistik sehr ähnlich, beschreibt aber die Gesamtzahl aller Werte der einzelnen Missions-Statistiken:

Gesamtstatistik	
Zeit gesamt	00:00:00
Getötete Gegner gesamt	000000
verlorene Einheiten gesamt	000000
zurückgel. Entf. gesamt	000000

4.6 Achievements

Die Achievements sollen den Spieler motivieren, bestimmte Ziele zu erreichen, die für den eigentlichen Storyablauf irrelevant sind. Sie sind unterteilt in Storyachievements (solche, die im normalen Spielablauf freigespielt werden) und einfache, mittelschwere und schwere zusätzliche Achievements.

4.6.1 Storyachievements

Storyachievements werden im normalen Spielablauf automatisch freigespielt und sind storyrelevant. Auch sind hier die Erfolge zu finden, die verlangen, dass man das Spiel auf einem bestimmten Schwierigkeitsgrad abschließt.

Erste Schritte

Schließe das Tutorial ab.

Erbfolge aufgehalten

Vernichte Prinz Erhard.

Königsmord

Nimm deine Vergeltung am König und töte ihn.

4.6.2 Einfache zusätzliche Achievements

Unter einfachen zusätzlichen Achievements verstehen wir solche, die zwar nicht automatisch im Spielverlauf freigespielt werden, aber trotzdem keine große Herausforderung sind und häufig im normalen Spielverlauf mitverdient werden.

Leichenflegler

Töte in einer Mission mindestens 100 Gegner.

Marathonläufer

Lege in einer Mission mindestens 10 000 m zurück.

4.6.3 Mittelschwere zusätzliche Achievements

Mittelschwere zusätzliche Achievements sind Achievements, die oft eine Erweiterung der einfachen zusätzlichen Achievements darstellen und dem Spieler schon etwas mehr abverlangen. Es ist allerdings immer noch möglich, sie unbewusst im Spielverlauf mitzuverdienen.

Untote Armee

Töte in einer Mission mindestens 1000 Gegner.

KABUMM!!!

Töte drei Dorfbewohner mit einer einzigen Fleischklops-Explosion.

Fleischpanzer-Kompanie

Erschaffe und befehle in einer Mission 10 Fleischklöpfe gleichzeitig.

Klappernde Kavallerie

Erschaffe und befehle in einer Mission 25 Totenpferde gleichzeitig.

4.6.4 Schwere zusätzliche Achievements

Schwere zusätzliche Achievements verlangen vom Spieler, gezielt auf sie hinzuarbeiten, um sie zu verdienen oder müssen über längere Zeit freigespielt werden.

Kriegsherr und Hofzauberer

Schließe eine Mission ab, ohne deine Friedhofsreserve zu nutzen. (Nicht in Mission 1 erspielbar)

Der Iron Man

Lege insgesamt eine Strecke von 1 000 000 m zurück.

Die erbarmungslose rechte Hand des Todes

Töte insgesamt 100 000 Gegner.

Minimalist

Beende eine Mission und setze dabei höchstens 50 Einheiten ein.

Die Hölle wartet nicht

Beende eine Mission in weniger als 5 Minuten.

5 Screenplay

5.1 Story

Wir schreiben das Jahr 1357. Es herrschte Krieg zwischen zwei Königreichen. Unter den kämpfenden Rittern befanden sich die Söhne von Vagrant, dem Hofzauberer von König Harry. Der König gewann den Krieg, was jedoch eine hohe Anzahl an Todesopfern forderte. Unter ihnen waren die beiden Söhne von Vagrant.

Sehr trauerte er um seine verblichenen Söhne. Er konnte mit dem Verlust und dem dadurch entstandenen Schmerz nicht umgehen. So machte er sich die verbotene Kunst der Totenbeschwörung zu eigen. Aus Verzweiflung beschloss er, seine Söhne durch die Totenbeschwörung wiederauferstehen zu lassen, denn er dachte, durch seine langjährige Erfahrung könnte er die Kunst der Totenbeschwörung mit seinem Zauber so manipulieren, dass seine Söhne wieder zu Menschen werden würden. Nach einer heimlichen nächtlichen Prozedur gelang es ihm tatsächlich. Seine Söhne stiegen aus dem Grabe hervor und Vagrant konnte sein Glück kaum fassen. Nur Sekunden später kam jedoch das Grauen! Seine Söhne waren nicht wiederzuerkennen. Die Haut zersetzt, die Augenhöhlen voller Maden und ein gekrüppelter Gang. Er musste erkennen: Das waren nicht seine Söhne, das waren Monster! Ihm misslang nicht nur die Manipulation der Totenbeschwörung, auch jeder weitere Zauber auf sie wirkte nicht mehr, da schon ein Zauber auf ihnen lag. Er hat keine Kontrolle über sie und die Burg war den Monstern ausgeliefert. Sie zerstörten und fraßen alles, was ihnen im Weg stand und unschuldige Burgbewohner wurden im Schlaf zerfleischt. Vagrant alarmierte die Wachen. Diese reagierten sofort und exekutierten die Monster. Jedoch war es schon zu spät, die Panik war nicht mehr aufzuhalten.

Die Wut des Königs kannte keine Grenzen. So ließ er seinen Hofzauberer nicht einfach hinrichten, wie es als Strafe für solch ein Vergehen vorgesehen war. Er ließ stattdessen seine Frau hinrichten und zwang ihn, dabei zuzusehen. Der Hofzauberer wurde daraufhin an einen weitentlegenen Ort verbannt und sollte nun mit dem noch größeren Schmerz, seine Frau auf dem Gewissen zu haben, in ewiger Schande leben und leiden. Vagrant ließ es jedoch nicht dabei bleiben und sann auf Rache! So perfektionierte er seine Zauberkünste und die Kunst der Totenbeschwörung...

5.2 Konzeptzeichnungen



Abbildung 3: Konzeptzeichnung Fleischklops