

# Kill the King

## Gruppe 07

- Janosch Deurer
- Katharina Glück
- Jerome Meinke
- Tobias Paxian
- Nicolas Riesterer
- Julian Schwarz
- Jonas Thiem

## Tutor

- Jeremi Dzienian

Large blue text "UNI FREIBURG" oriented vertically, with a red horizontal bar above the "UNI" and a red vertical bar to the right of "FREIBURG".

Freiburg, den  
22.06.2013

## Inhaltsverzeichnis

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Spielkonzept.....                 | 3  |
| Zusammenfassung des Spiels.....   | 3  |
| Alleinstellungsmerkmal.....       | 4  |
| Benutzeroberfläche.....           | 5  |
| Spieler-Interface.....            | 5  |
| Menü-Struktur.....                | 7  |
| Technische Merkmale.....          | 9  |
| Verwendete Technologien.....      | 9  |
| Mindestvoraussetzungen.....       | 9  |
| Spiellogik.....                   | 10 |
| Optionen & Aktionen.....          | 10 |
| Mögliche Aktionen.....            | 10 |
| Besonderheit Befehlsradius.....   | 11 |
| Besonderheit Taubenmodus.....     | 11 |
| Spielobjekte.....                 | 12 |
| Gebäude.....                      | 12 |
| Tabelle Gebäude.....              | 13 |
| Gebäude-Aktionen.....             | 14 |
| Einheiten.....                    | 15 |
| Besonderheiten der Einheiten..... | 15 |
| Tabelle Einheiten.....            | 17 |
| Aktionen von Einheiten.....       | 18 |
| Spielstruktur.....                | 23 |
| Early-Game.....                   | 23 |
| Mid-Game.....                     | 23 |
| Late-Game.....                    | 23 |
| Strategika.....                   | 24 |
| Statistiken.....                  | 25 |
| Achievements.....                 | 26 |
| Liste der Achievements.....       | 27 |
| Screenplay.....                   | 28 |
| Geschichte – Urilia.....          | 28 |

## Spielkonzept

### Zusammenfassung des Spiels

*Vivat rex in eternitas!*

**Kill the King** ist ein 2D-Strategiespiel, in dem der Spieler als König handelt. Die Aufgabe des Königs ist es, den rivalisierenden König zu stürzen. Dabei muss er selbst auf sein Leben achten, denn der Gegner verfolgt das gleiche Ziel. Jeder König hat eine begrenzte Anzahl von Einheiten, die er in den Kampf schicken kann. Es stehen ihm vier verschiedene Einheitentypen zur Verfügung, die er strategisch einsetzen muss. Um an Macht zu gewinnen, kann er weitere Einheiten in Kasernen produzieren, wofür er allerdings zuerst Wohnraum für die Einheiten schaffen muss. Ebenso ist es wichtig klug mit den Ressourcen umzugehen, denn auch das dafür benötigte Gold muss erst in Minen abgebaut werden.

Die Truppen können sowohl direkt als auch aus einer weiteren Entfernung mit der Überbringung einer Nachricht durch Tauben gesteuert werden. Der König trägt immer eine bei sich, einige weitere werden sich im Schloss befinden. Es ist zwar auch möglich durch Befehlsketten die Notwendigkeit von Tauben zu umgehen, aber bei einer größeren Distanz werden dann so viele Einheiten gebunden, dass vor allem in diesem Punkt strategisches Vorgehen gefragt ist.

---

## Alleinstellungsmerkmal

Im Gegensatz zu den Strategiespielen der Vergangenheit wollen wir, in Bezug auf die Identifikation des Spielers mit dem Geschehen auf dem Feld, in **Kill the King** einen Schritt weitergehen. Anstatt den Spieler als Administrator der Welt übermenschlich auszustatten, zwingen wir ihn in die Gestalt eines Königs, der sein Reich zu Ruhm und Ehre führen will.

Der Entzug der Fähigkeit, Truppen über riesige Distanzen zu befehligen, führt dazu, dass sich der Spieler strategisch völlig neu orientieren muss und eine weitaus stärkere Bindung zum Spielgeschehen, seinen Einheiten und, allen voran, dem König aufbaut.

Als einziges Hilfsmittel, das dem König im Hinblick auf die Kontrolle seiner Truppen zur Verfügung gestellt wird, existieren Tauben. Diese Brieftauben, begrenzt in ihrer Zahl, überbringen Anweisungen und strategische Informationen in recht kurzer Zeit über größere Distanzen zu ihren Empfängern, um im Notfall ein schnelles Handeln zu ermöglichen, oder strategisch komplexere Manöver zu realisieren.

Spielerisch umgesetzt wird dies durch einen Befehlsradius, in dem Truppen Befehle der Königsfigur, gesteuert durch den Spieler, überbracht werden können. Truppen, die außerhalb dieses Radius postiert sind, können Befehle nur durch das Überbringen der Nachricht durch Tauben erteilt werden.

Die Mischung aus dem zum statischen Handeln gezwungenen König, sowie den wertvollen Tauben, die die Entstehung strategisch komplexer und dynamischer Szenarien gestatten, lässt **Kill the King** zu einem Spiel werden, das keine zwei gleichen Partien gestattet, sondern immer mit neuen Herausforderungen lockt.

## Benutzeroberfläche

### Spieler-Interface

Der folgende Screenshot aus dem Beta-Spiel zeigt das User Interface und die Einheiten:

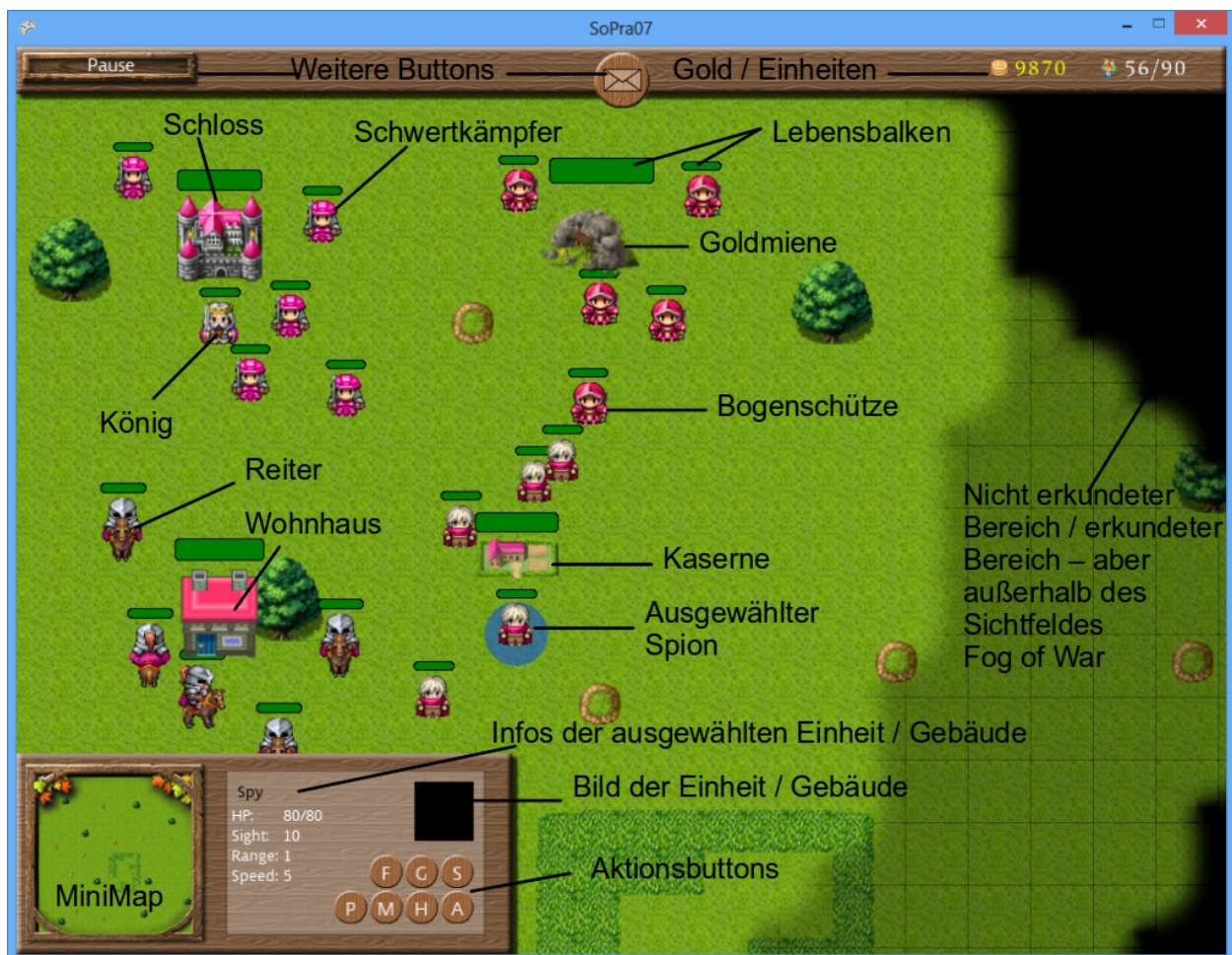


Abbildung 1: Ingame Spieler Interface

Der Spieler betrachtet die Welt aus der Vogelperspektive. Das Spiel ist in 2D gehalten. Eine groß sichtbare **Karte** siehe Abb. 1 illustriert die Umgebung.

Auf der Karte findet das gesamte Spielgeschehen statt. Der Spieler kann durch Bewegung der Maus an den Bildschirmrand oder das drücken der rechten Maustaste den sichtbaren Ausschnitt verschieben (**scrollen**), und mit dem Mausrad **zoomen**, d.h. den sichtbaren Ausschnitt vergrößern oder verkleinern.

Es gibt dabei steuerbare **Einheiten und Gebäude**, die jeweils einem Spieler gehören (siehe Sektion Spielobjekte). Unten links findet sich eine Minikarte ("Minimap") zur Übersicht. Daneben finden sich Informationen und Aktionen zur ausgewählten Einheit (siehe auch Sektion zu möglichen Aktionen).

Der Spieler kann die Umgebung erkunden, wobei ein "**Fog of War**" die nicht erkundeten Kartenbereiche verdeckt. Wenn ein Kartenbereich einmal im **Sichtbereich einer Einheit** (siehe Sektion zu Spielobjekten) war, gilt er als aufgedeckt.

Aufgedeckte Bereiche sind halb **ausgegraut** und ohne sichtbare gegnerische Einheiten, wenn sie sich derzeit nicht im Sichtbereich einer spielereigenen Einheit befinden, aber erlauben das Einsehen der dortigen Kartengeometrie. Sie sind vollständig aufgedeckt und sichtbar mit gegnerischen Einheiten, solange sie sich im Sichtbereich einer eigenen Einheit oder eines eigenen Gebäudes befinden.

Einheiten können **ausgewählt** werden, was Informationen zu ihnen darstellt und die Erteilung von Befehlen in Form von ausgeführten Aktionen (siehe Aktionen) erlaubt.

In der oberen rechten Bildschirmecke finden sich die verbleibenden **Ressourcen** zum **Bevölkerungslimit** (siehe Einheiten) und **Gold** (siehe Gebäuden).

## Menü-Struktur

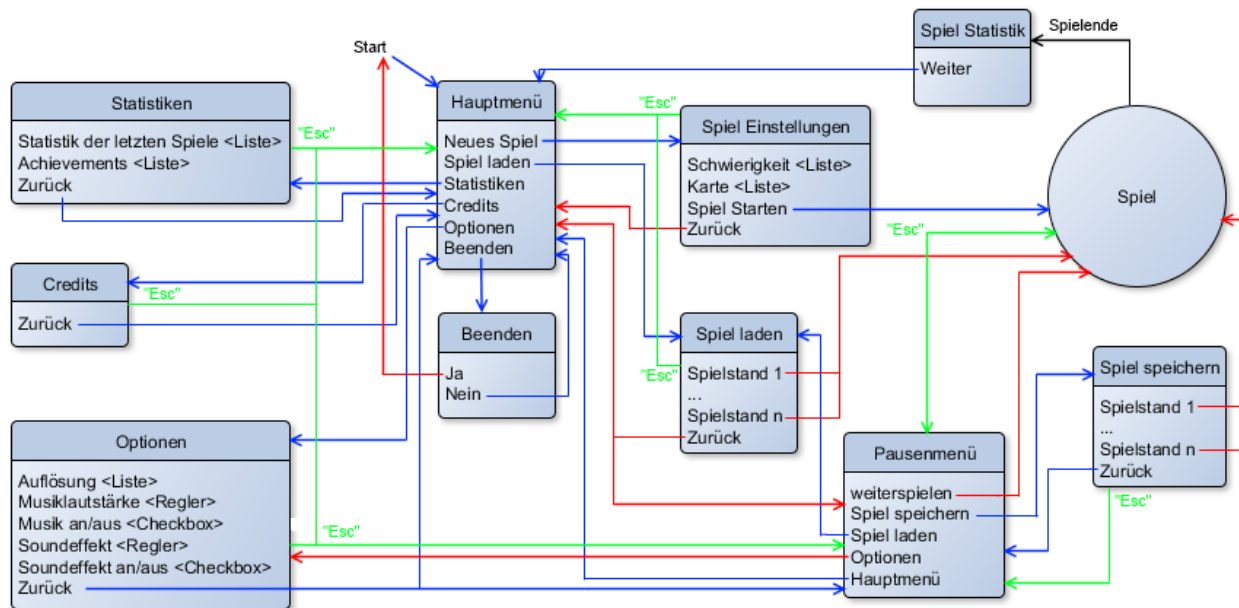


Abbildung 2: Menüstruktur

### Legende:

**Grüner** Pfeil: Gibt an wohin der Spieler nach drücken der Esc-Taste kommt.

**Blauer/Roter** Pfeil: Gibt an wohin der Spieler nach drücken des Buttons kommt (verschiedene Farben zum besseren Erkennen der einzelnen Pfeile).

Nach Start des Spiels, befindet sich der Spieler im Hauptmenü.

Der Button **“Neues Spiel”** führt in ein neues Fenster, indem der Spieler die Spieleinstellungen treffen kann und über den Button **“Spiel starten”** ein neues Spiel beginnt. Über den Button **“Zurück”** bzw. der Escape-Taste kommt er zurück ins Hauptmenü.

Über den Button **“Spiel laden”** kommt der Spieler in ein Menü, welches ihm ermöglicht, ein vorher gespeichertes Spiel zu laden. Über den Button **“Pause”** bzw. mit der Escape-Taste, kommt der Spieler, wenn kein Spiel gestartet ist, in das Hauptmenü, ansonsten in das Pausenmenü.

Über den Button **“Beenden”**, öffnet sich ein Pop-up-Fenster, in welchem der Spieler über den Button **“Ja”** das Spiel beendet und über den Button **“Nein”** zurück ins Hauptmenü kehrt.

Der Button **“Statistiken”** führt den Spieler in ein neues Fenster, indem er seine Achievements und die Statistiken über die zehn besten Spiele betrachten kann. Die besten Spiele werden durch die höchste Gesamtpunktzahl ermittelt. In diesem neuen Fenster kommt der Spieler entweder über den **“Zurück”**-Button bzw. die Escape-Taste zurück ins Hauptmenü.

Der Button **“Credits”** öffnet das Fenster Credits, bei der die Gruppenmitglieder aufgelistet sind. Über den **“Zurück”**-Button bzw. die Escape-Taste kommt der Spieler zurück ins Hauptmenü.

Über den Button **“Optionen”** gelangt der Spieler ins Optionsmenü, wo die Auflösung sowie die Lautstärke der Soundeffekte und Musik eingestellt werden kann. Über den Button **“Zurück”** bzw. mit der Escape-Taste, kommt der Spieler, wenn kein Spiel gestartet ist, in das Hauptmenü, ansonsten in das Pausenmenü.

Während des laufenden Spiels, kann der Spieler mit der Escape-Taste das Pausenmenü erreichen. In diesem kann er über den Button **“Optionen”** ins Optionsmenü wechseln, über den Button **“Spiel laden”** ein anderes Spiel laden und das derzeitige beenden, über den Button **“Hauptmenü”** das derzeitige Spiel beenden und in das Hauptmenü zurückkehren. Über den Button **“weeterspielen”** oder die Escape-Taste kann er zurück in das laufende Spiel wechseln oder über den Button **“Spiel speichern”** in ein neues Fenster wechseln. In dem neuen Fenster kann er entweder seinen Spielstand speichern und danach automatisch in das dann geladene Spiel zurückkehren oder über den Button **“Zurück”** bzw. die Escape-Taste zurück ins Pausenmenü gelangen.

Wenn das Spiel gewonnen bzw. verloren wurde, gelangt der Spieler in das Fenster Spiel Statistiken. Über den Button **“Weiter”** gelangt der Spieler zurück in das Hauptmenü.

## Technische Merkmale

### Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2010 Ultimate Version 10.0.30319.1 RTMRel
- Microsoft .NET Framework Version 4.5.50709 RTMRel
- Microsoft Visual C# 2010 01019-532-2002102-70155
- JetBrains ReSharper 7.1.3 Full Edition build 7.1.3000.2254
- Microsoft XNA Game Studio 4.0 Build 4.0.30901.0
- Cross-Platform Audio Creation Tool (XACT)
- GIMP 2.8.4 für die Bildbearbeitung
- Verschiedene Open-Source-Bibliotheken (voraussichtlich jeweils ein der im folgenden aufgezählten):
  - NucleX Framework für FreeType Font-Rendering
  - Bibliothek für Chart-Erstellung (Statistik):
    - NPlot
    - Microsoft Chart Controls
    - ZedGraph
  - TMX-Maps (mapeditor.org):
    - XNA map loader by Kevin Gadd, extended by Stephen Belanger and Zach Musgrave

### Mindestvoraussetzungen

- Windows 7 (Home Premium, Professional, Enterprise, sonstige)
- 1-GHz-Prozessor oder höher mit 32 Bit (x86) oder 64 Bit (x64)
- 1 GB RAM (32-Bit) oder 2 GB RAM (64-Bit)
- 1 GB verfügbarer Festplattenspeicher
- DirectX 9-Grafikkarte mit WDDM 1.0- oder höherem Treiber
- Bildschirm mit einer Auflösung von mindestens 1024x768
- .Net Framework 4.5

## Spiellogik

### Optionen & Aktionen

#### Mögliche Aktionen

Alle Aktionen die ausgeführt werden können sind im Detail nach zu lesen unter den Tabellen Gebäude und Einheiten in der Sektion Spielobjekte.

Die meisten Aktionen bis auf Einheitenauswahl sind dabei nur möglich, wenn ein Gebäude oder eine oder mehrere Einheiten **ausgewählt** wurden (siehe ASelect, ArectangleSelect unter Aktionen von Einheiten). Die **KI** (Computergegner) kann dabei generell den Auswahlschritt überspringen und Aktionen direkt auf Gebäuden oder Einheiten aktivieren. Ausnahme ist das **Bauen** von Gebäuden.

Ebenfalls, als ungewöhnliche Einschränkung für ein Strategiespiel, muss sich um eine Aktion auszuführen, nahe der ausgewählten Einheit oder dem ausgewählten Gebäude entweder die Einheit **FKing** befinden (König) oder die Einheit befindet sich in dessen Befehlsradius (siehe **“Besonderheit Befehlsradius”**). Eine weitere Möglichkeit besteht darin den **Taubenmodus** zu verwenden, der nur eine zeitlich versetzte Steuerung ermöglicht (siehe **“Besonderheit Taubenmodus”**).

Einheiten und Gebäude haben einen **Sichtradius**, in dem andere Einheiten wahr genommen werden können. Die Kaserne hat eine **Produktionsqueue** von Maximallänge zehn, in der die **zu produzierende Einheiten** eingereiht werden kann mit AProduceSwordsman, AProduceArcher, AProduceHorseman und AProduceSpy.

Gegnerische Einheiten und deren Gebäude können für den Angriff (AAttack) nur dann ausgewählt werden, wenn sie sich im Sichtradius einer Einheit des Königs oder eines eigenen Gebäudes befinden.

---

## Besonderheit Befehlsradius

Einheiten die nie weiter als ihr Sichtfeld voneinander entfernt stehen bilden eine Befehlskette. Wenn sich der König unter diesen Einheiten befindet, dann kann er alle in dieser Befehlskette befindlichen Einheiten kommandieren. D.h. diese Einheiten können überhaupt Befehle ausführen.

Nicht im Befehlsradius des Königs befindliche eigene Einheiten können Befehle nur ausführen, in dem durch eine Brieftaube der Befehl des König übergeben wurde.

## Besonderheit Taubenmodus

Die Aktion AUsePigeon aktiviert den **Taubenmodus**. Wenn Befehle im Taubenmodus gegeben wurden und diese nicht im Sichtradius des Königs, sondern im Befehlsfeld des Taubenradius geschahen, dann werden sie **nicht** sofort ausgelöst, sondern eine Taube wird erzeugt, die bei Ankunft APigeonArrived den Befehl aktiviert. **Erst dann** wird die Aktion ausgelöst!

Wird in der Zwischenzeit der Taubenmodus erneut benutzt, wird der jeweilige Befehl bei Ankunft der zugeordneten Taube ausgeführt. Stirbt eine Einheit (ADie) oder wird durch den Spieler (nicht automatisiert, wie für AAttack möglich) der Einheit vor Auslösen von APigeonArrived ein anderer Befehl erteilt, wird der Befehl entsprechend von der Taube los gelöst, d.h. bei der Ankunft der Taube am Zielpunkt geschieht nichts.

## Spielobjekte

Im Strategiespiel wird es eine Map mit verschiedenen statischen Hindernissen (Wasserfelder, Bäume) geben. Jedes Kartenfeld kann dabei separat 1. ein Hindernis oder durchlässig sein, 2. bebaubar oder nicht bebaubar sein, 3. durch Goldmine bebaubar sein. Letzteres soll nur für deutlich visualisierten **felsigen Untergrund mit Goldvorkommen** gelten.

Die Map hat dabei einen **Fog of War**, der die Geometrie der Karte für einen Spieler verdeckt, bis sie jeweils mindestens einmal im Sichtradius einer Einheit dieses Spielers waren.

Als mögliche benutzbare Objekte gibt es **Gebäude** und bewegliche **Einheiten**, die sowohl von der KI<sup>1</sup> als auch vom menschlichen Spieler verwendet werden können.

### Gebäude

Man startet dabei mit einem **Schloss** und einer **Goldmine**. Diese und alle weiteren Gebäude können im Spiel auch zerstört werden (dies ist jedoch keine Gewinnbedingung).

Gebäude **gehören** einem Spieler und sind dementsprechend farblich gekennzeichnet. Alle Gebäude, die diesem Spieler nicht gehören, sind aus dessen Sicht **gegnerische** Gebäude.

Ein Gebäude kann errichtet werden wenn der Spieler den entsprechendem Goldbetrag besitzt (siehe ABuildMine, ABuildCastle, ABuildBarracks, ABuildResidence unter Gebäude-Aktionen). Sie bieten verschiedene **Aktionen**, die aktiv durch den Spieler (oder die KI) ausgelöst werden können. Dazu muss der Spieler (oder die KI) seine **Königsfigur** im Befehlsradius des Gebäudes platziert haben. Der Spieler kann nur seine eigenen Gebäude benutzen, nicht die der KI, selbiges gilt umgekehrt.

Im **Sichtradius** der Gebäude werden gegnerische Einheiten oder gegnerische Gebäude sichtbar. Der Sichtradius für alle Gebäude beträgt sechs.

Gebäude können nur sehr langsam beschädigt werden. Der König, Schwertkämpfer und Reiter richten einen **Schaden** von zwei aus, Bogenschützen einen Schaden von eins bei allen Gebäuden.

---

<sup>1</sup> Künstliche Intelligenz

Tabelle - Gebäude:

| Gebäude-ID / Name          | Akteure     | Mögliche Aktionen                                                                                                                                                                                             | Baukosten / Bauzeit<br>Bedingung                                                                           | LP <sup>1</sup> / SR <sup>2</sup> |
|----------------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| BBase /<br>"Hauptgebäude"  | Spieler, KI | Taube losschicken (APreparePigeon). Taubenanzahl ist fünf wenn in Befehlsreichweite des Königs. Kann zerstört werden (ADie)                                                                                   | 150 Gold/ 120 Sekunden, es darf bisher kein Schloss existieren (keine Errichtung zweier Schlösser möglich) | 100 LP / 6                        |
| BBarracks /<br>"Kaserne"   | Spieler, KI | Produzieren folgender Einheiten, siehe Tabelle Einheiten: AProduceSwordsman, AProduceArcher, AProduceHorseman, AProduceSpy, Kann zerstört werden (ADie).                                                      | 50 Gold, Schloss (es kann keine neue Kaserne gebaut werden, wenn kein Schloss existiert)                   | 40 LP / 6                         |
| BResidence /<br>"Wohnheim" | Spieler, KI | Kann zerstört werden (ADie). Erhöht durch seine Existenz die Bevölkerungsgrenze um zehn, bis die maximale <b>Bevölkerungsgrenze</b> erreicht ist. Bei Zerstörung wird diese entsprechend wieder herabgesetzt. | 30 Gold, Schloss                                                                                           | 20 LP / 6                         |
| BMine /<br>"Goldmine"      | Spieler, KI | Kann zerstört werden (ADie). Erzeugt durch Existenz 5 Gold in 30 Sekunden.                                                                                                                                    | 20 Gold, Schloss                                                                                           | 40 LP / 6                         |

<sup>1</sup> Lebenspunkte

<sup>2</sup> Sichtradius

## Gebäude-Aktionen:

- **APrepareBuild: Gebäude anwählen**

Das im Baumenü angewählte Gebäude wird zum Bau vorselektiert. Jegliche Auswahl an Einheiten oder Gebäuden auf der Karte wird aufgehoben. Wenn man nun mit der Maus über das Gelände fährt sieht man falls das Gebäude an dieser Stelle gebaut werden kann ein grünliches leicht durchsichtiges Gebäude, ansonsten ein rötliches leicht durchsichtiges Gebäude. Wenn man, falls es grün aufleuchtet mit der linken Maustaste klickt, wird an dieser Stelle ABuildXX ausgelöst. XX steht hier für das jeweilige Gebäude.

Die Zielwahl für den Taubenmodus und der Taubenmodus selbst werden verlassen, falls aktiv. (Es wird keine Brieftaube losgesendet)

Die KI kann diesen Gebäudeauswahlschritt überspringen und sofort Gebäude errichten.

Für das Errichten eines jeden Gebäudes benötigt man genügend Gold, außerdem ist es notwendig schon ein Schloss zu besitzen (außer für das Bauen des Schlosses selbst).

- **ABuildMine: Goldmine errichten**

Im Baumenü wurde die Goldmine selektiert (APPrepareBuild), und eine geeignete Position mit felsigem Untergrund und Goldvorkommen wurde links angeklickt.

- **ABuildBarracks: Kaserne errichten**

Im Baumenü wurde die Kaserne selektiert (APPrepareBuild), und eine geeignete Position wurde links angeklickt.

- **ABuildResidence: Wohnhaus errichten**

Im Baumenü wurde das Wohnhaus selektiert (APPrepareBuild), und eine geeignete Position wurde links angeklickt.

- **ABuildBase: Schloss errichten**

Im Baumenü wurde das Wohnhaus selektiert (APPrepareBuild), eine geeignete Position wurde links angeklickt, und es ist noch kein Schloss vorhanden.

## Einheiten

Weiterhin gibt es folgende bewegliche Einheiten, wobei bis auf die **Königsfigur** und die **Brieftauben** jede Einheit (**Schwertkämpfer**, **Bogenschütze**, **Reiter**, **Spion**) zur Spielzeit mehrfach bis zur Bevölkerungsgrenze produziert werden kann (siehe Kaserne zur Produktion, siehe Wohnheim zu Bevölkerungsgrenze).

### Besonderheiten der Einheiten:

- **König**

Du bist der König, der König steuert das Spiel! Nur wenn der König ausgewählt ist kann man Gebäude bauen. Der Tod des Königs ist implizit die Sieges bzw. die Verlierbedingung des Spiels.

- **Schwertkämpfer**

Gut im Nahkampf, bewegt sich langsam, ist aber stärker als Reiter.

- **Bogenschütze**

Kann über die Distanz seines Sichtradius gegnerische Einheiten mit Pfeilen attackieren.

- **Reiter**

Gut im Nahkampf, bewegt sich schnell.

- **Spion**

Ist ein Feigling, rennt vor gegnerischen Einheiten weg, nur geeignet zum ausspionieren - er rennt wahnsinnig schnell und ausdauernd und berichtet dem König danach von seinem gesehenen - sofern er nicht dabei getötet wurde.

- **Brieftaube**

Überbringt befehle des Königs, bei erreichen des Ziels setzt die Taube den gewünschten Befehl ab und kehrt dann entweder zum Hauptgebäude oder König zurück. Die Taube kann nicht getötet werden.

Einheiten **gehören** einem Spieler. Alle Einheiten, die nicht diesem Spieler gehören, sind aus der Sicht dieses Spielers **gegnerische** Einheiten.

Die Einheiten der Kaserne erhöhen die **Bevölkerung** je Einheit um 1 Punkt (bei Tod wird dieser Punkt wieder abgesenkt). Die **Bevölkerungsgrenze** limitiert dabei die produzierbaren Einheiten.

Die **Tauben** können nur innerhalb des Hauptgebäudes gehalten werden (siehe Hauptgebäude) und vom König von dort mitgenommen werden (siehe König) und können nicht produziert werden.

Die Bevölkerungsobergrenze bei Einheitenproduktion (betrifft nur Schwertkämpfer, Bogenschütze, Reiter) ist 100 (maximal mit Wohnheimen erreichbar, weitere Wohnheime erhöhen die Grenze nicht). Zu Beginn des Spiels (bei keiner Wohnheimexistenz) ist die Bevölkerungsgrenze 20.

Tabelle - Einheiten:

| ID /<br>Name:                  | Schaden von:                                                  | Kosten<br>Ausbildungszeit<br>HP | Geschw.<br>Sichtradius                 | mögliche Aktionen                                                                                  |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FKing /<br>König:              | Kings = 8;<br>Archers = 3;<br>Horsemen = 3;<br>Swordsmen = 3; | -<br>-<br>50 HP <sup>1</sup>    | Geschw. = 2,5<br>SR = 6                | AMove, AHoldPosition,<br>AAttack, ADie,<br>APreparePigeon.                                         |
| FSwordsman /<br>Schwerkämpfer: | Kings = 7;<br>Archers = 5;<br>Horsemen = 4;<br>Swordsmen = 5; | 5 Gold<br>30 Sekunden<br>50HP   | Geschw. = 2<br>SR = 6                  | AProduceSwordsman,<br>AMove, AAttack, AHalt,<br>APatrol, AHoldPosition,<br>AFollow, AGuard, ADie   |
| FArcher /<br>Bogenschütze:     | Kings = 8;<br>Archers = 5;<br>Horsemen = 6;<br>Swordsmen = 6; | 4 Gold<br>35 Sekunden<br>40 HP  | Geschw. = 2<br>SR = 7<br>Reichweite=SR | AProduceArcher, AMove,<br>AAttack, AHalt, APatrol,<br>AHoldPosition, AFollow,<br>AGuard, ADie      |
| FHorseman /<br>Reiter:         | Kings = 7;<br>Archers = 4;<br>Horsemen = 5;<br>Swordsmen = 5; | 6 Gold<br>40 Sekunden<br>60 HP  | Geschw. = 3,5<br>SR = 7                | AProduceHorseman,<br>AMove, AAttack, AHalt,<br>APatrol, AHoldPosition,<br>AFollow, AGuard, ADie    |
| FSpy /<br>Spion:               | Kings = 8;<br>Archers = 6;<br>Horsemen = 8;<br>Swordsmen = 8; | 3 Gold<br>25 Sekunden<br>30 HP  | Geschw. = 4<br>SR = 8                  | AProduceSpy, AMove,<br>ASpy, ARunHome,<br>ATellWhatYouHaveSeen,<br>AHoldPosition, AFollow,<br>ADie |
| FPigeon/<br>Tauben:            | -                                                             | -                               | Geschw. = 3                            | ASendPigeon,<br>APigeonArrived                                                                     |

---

## Aktionen von Einheiten:

- **Aselect: Auswählen**

Auswahl einer Einheit oder eines Gebäudes durch direktes anklicken. Falls bisherige Auswahl nicht leer, dann wird diese aufgehoben. Danach wird das angeklickte Gebäude/ die angeklickte Einheit zur Auswahl hinzugefügt.

Alle nun folgenden Aktionen sind nur möglich, wenn sich die Einheit / das Gebäude im Befehlsradius des Königs befindet, oder durch den Taubenmodus aktiviert werden.

- **ARectangleSelect: Rechteckauswahl**

Falls bisherige Auswahl nicht leer, dann wird diese aufgehoben. Ein Rechteck wird beim Ziehen der Maus aufgespannt.

Sobald dabei eine eigene Einheit in das Rechteck gelangt (ein beliebiger Teil der Einheit wird vom Rechteck überdeckt), wird sie ausgewählt. Verlässt sie das Rechteck, wird sie wieder aus der Auswahl entfernt.

Wird die Maustaste losgelassen, wird die Auswahl beibehalten.

Gebäude können so nicht angewählt werden.

- **AProduce (Archer, Horseman, Swordsman, Spy): Einheitenproduktion**

Wird von der Kaserne ausgelöst, die Entsprechende Einheit wird nach der Produktionszeit "AProduced" anstoßen und neben der Kaserne aufgestellt, die Kosten werden belastet. Nur möglich, falls genug Gold zur Verfügung steht und Bevölkerungsgrenze noch nicht erreicht ist.

---

<sup>1</sup> Health Points - Lebenspunkte

- **AMove: Bewegen**

Einheit bewegt sich so nah wie möglich an diesen Punkt heran. Einheit greift unterwegs auch andere Einheiten an, sofern sie diesen sehr nah kommt. - Befehl "AAttack" wird aktiv.

Wird durch linke Maustaste oder den entsprechenden Button aktiviert.

- **AAttack: Angriff**

Einheit läuft zu der angeklickten gegnerischen Einheit / dem Gebäude und greift diese/s an.

Wird auch automatisch ausgelöst, wenn die Einheit nicht bereits attackiert und folgendes gegeben ist:

- **AHalt: Halt**

Revidiert alle gegebenen Befehle und bleibt stehen. Einheit steht still und drei Sekunden verstreichen, oder die Einheit stirbt währenddessen.

- **APatrol: Patrouillieren**

Einheit bewegt sich zwischen dem aktuellen Punkt und dem ausgewählten Punkt hin und her. Während der Bewegung sind die automatischen Triggermöglichkeiten von AAttack aktiv. Wird durch entsprechenden Button und Zielauswahl mithilfe der linken Maustaste aktiviert.

- **AHoldPosition: Stellung halten**

Einheit bleibt an der aktuellen Stelle stehen, und greift nur Einheiten an, die ihr sehr nahe kommen oder die sie angreifen.

- **AFollow: folgen**

Ausgewählte Einheit folgt einer danach selektierten Einheit, bis ein anderer Befehl erteilt wird. Wenn sich eine gegnerische Einheit nahe an der zu folgenden Einheit befindet, wird sie attackiert, bis die zu folgende Einheit sich außerhalb eines gewissen Radius von der (eigenen, ausgewählten) Einheit befindet. (Die Einheit folgt dann wieder der vorher bestimmten).

- **AGuard: beschützen**

Einheit versucht aktuelle Stellung zu halten. Nach einem möglichen Angriff kehrt sie wieder zurück zum Ausgangspunkt. Wird durch den entsprechenden Button aktiviert.

- **ASpy: spionieren**

Spioniert einen Teil der Karte aus, dieser Teil der Karte wird erst sichtbar, wenn die Einheit zum König zurückgekehrt ist und automatisch "ATellWhatYouHaveSeen" auslöst. Wird durch Button aktiviert, dann Zielpunkt der ausspioniert werden soll mit der linken Maustaste anklicken.

- **ARunHome: fliehen**

Falls der Spion mit "ASpy" losgeschickt wurde um einen Teil der Karte zu erkunden, wird ARunHome automatisch aktiviert sofern er von gegnerischen Einheiten angegriffen wird oder wenn er die Umgebung des gegebenen Punktes ausreichend erkundet hat. Er versucht dann schnellstmöglich wieder zu seinem König zu kommen um ihm mittels "ATellWhatYouHaveSeen" zu berichten.

- **ATellWhatYouHaveSeen: berichten**

Der Spion deckt teile der Karte erst dann auf wenn er von seiner Erkundungstour zurück kommt und dem König dann automatisch von dem gesehenen berichtet.

- **ApreparePigeon: Taubenmodus aktivieren**

Der Start einer Brieftaube wird vorbereitet. Die Zielwahl für den Taubenmodus wird aktiviert, die Auswahl jeglicher Einheiten aufgehoben. Der Mauszeiger ändert sich optisch, um eine Modusänderung zu verdeutlichen. Es wird ein deutlicher Radius angezeigt. Man kann nun links klicken um AUsePigeon zu aktivieren, ein Rechtsklick bricht ab.

Es ist notwendig, dass der König sich entweder im Befehlsradius des Schlosses befindet, und im Schloss noch nicht alle fünf Tauben ausgesendet wurden oder, dass er die Taube die er immer mit sich trägt noch nicht versendet hat.

- **AusePigeon: Taube n vorbereiten**

Der Taubenmodus wird aktiviert. Der Knopf für "ASendPidgeon" wird sichtbar.

Um das angeklickte Ziel wird der Taubenradius festgelegt. Er wird durch eine Markierung auf der Karte angezeigt. Es können nun Einheiten oder Gebäude angewählt und Aktionen ausgelöst werden wie bisher.

Sobald der Button für "ASendPigeon" betätigt wurde, wird der Taubenmodus verlassen und eine Taube wird los geschickt (die Taubenanzahl im sendenden Schloss oder beim König mindert sich um eins, bis diese wieder zurückgekehrt ist) Die KI kann direkt ASendPigeon mit geeigneten Befehlen auslösen.

- **ASendPidgeon: Taube los senden**

Für alle Einheiten, denen im Taubenmodus Aktionen erteilt wurden und die bei Bestätigung des “ASendPigeon”-Knopfes noch im Brieftaubenradius waren, wird eine zugehörige Aktion auf der Taube gespeichert mit nötigen Parametern (Einheit, Ziel, ...).

Der Taubenmodus wird beendet.

Eine Taube (FPigeon) wird erzeugt beim sendenden Schloss oder des sendenden Königs. Die Taube fliegt zum Ziel und löst dort angekommen APigeonArrived aus.

- **APigeonArrived: Aktionen aktivieren**

Die Aktionen, die auf der Brieftaube gespeichert wurden, werden ausgelöst, insofern die Einheiten nicht gestorben sind.

Die Taube fliegt zum sendenden Gebäude oder König zurück, und erhöht die Taubenzahl dort wieder um eins. Wird das sendende Schloss vor Rückkehr zerstört, fliegt die Taube zu einem beliebigen Rand der Map und verschwindet.

- **ADie: Tod einer Einheit**

Falls keine Lebenspunkte mehr vorhanden stirbt die Einheit, eine Sterbeanimation wird aktiviert, und die Einheit wird von dem Spiel gelöscht. Falls die gestorbene Einheit FKing - also die Königsfigur war, verliert der besitzende Spieler das Spiel.

Wird automatisch aktiviert wenn eine Einheit oder das Gebäude keine Lebenspunkte mehr hat.

## Spielstruktur

**Kill the King** lässt sich, wie die meisten Strategiespiele, in drei größere Intervalle aufteilen: Early-Game, Mid-Game, Late-Game. Zusätzlich kann, durch geschickten Einsatz von Tauben, auf ein breit gefächertes Spektrum von Strategien zurückgegriffen werden.

Im Folgenden werden für jedes der genannten Intervalle mögliche Aspekte, Strategien und Aktionen festgehalten und außerdem einige beispielhafte Strategien genauer erläutert:

### Early-Game

Im Early-Game sollte das Hauptaugenmerk des Spielers auf der Expansion seiner Stadt in Bezug auf Ressourcen und Bevölkerung liegen. Ebenfalls wichtig ist der Aufbau grundlegender Verteidigungsmöglichkeiten. Er kann schon früh einzelne Spione losschicken und das Terrain erkunden lassen, bzw. kann er dadurch auch versuchen herauszufinden wo sich der Gegner befindet.

### Mid-Game

Hier sollte das Hauptaugenmerk auf der Wahl der Siegesstrategie liegen. Soll der Gegner so früh wie möglich attackiert werden, dann muss die Einheitenproduktion so bald wie möglich in den Vordergrund treten. Soll defensiv gespielt werden, muss die eigene Verteidigung so ausgeprägt wie möglich werden. Sollten Versuche unternommen werden, den Gegner durch Hinterhalte und andere Überraschungen zum Fallen zu bringen, dann muss die Erkundung so ausführlich wie möglich ausgeführt werden.

Spätestens ab hier sollte auch zu jedem Zeitpunkt mit einem Angriff des Gegners gerechnet werden.

### Late-Game

Das Ziel ist hier die Vernichtung des gegnerischen Königs mit allen Mitteln, ohne seinen eigenen zu verlieren.

---

## Strategika

- **Stellung:**

Eine gute, relativ einfach umzusetzende Taktik ist zum Beispiel das Ausnutzen der Fähigkeiten der Einheiten. So kann man mit Schwertkämpfern eine Verteidigungslinie bilden, hinter der Bogenschützen den Feind attackieren. Dadurch sind die Abwehr schwachen Bogenschützen vor direktem Feindkontakt bewahrt, können allerdings gut Schaden austeilen.

- **Flankieren:**

Frontale Angriffe werden vom Gegner stets erwartet und sind meistens nur von geringem Erfolg und großen Verlusten auf der eigenen Seite gekrönt. Unerwarteter sind Angriffe über die Flanken. Angenommen man teilt seine Armee in drei Gruppen, kann eine verwendet werden, den Gegner in gewohnter Art von vorne zu attackieren. Interessant wird es aber, wenn der Gegner plötzlich von beiden Flanken die anderen Gruppen auf sich zu stürmen sieht. Er wird gezwungen, seine Armee ebenfalls zu teilen, was im Getümmel keine einfache Angelegenheit ist. Alternativ kann er einer der Gruppen den Rücken seiner Armee zukehren und muss mit herben Verlusten rechnen. Dieser Angriff ist deutlich komplexer in der Umsetzung, als der frontale und erfordert den gekonnten Einsatz von Tauben. Das Ergebnis kann sich aber definitiv sehen lassen!

## Statistiken

Es gibt zwei Arten von Statistiken, zum einen die Spielstatistik, die nach jedem Spiel angezeigt wird, zum anderen eine Statistik die zwischen den bisher gespielten Spielen vergleicht und erreichte Achievements anzeigt.

Nachdem ein Spiel gewonnen oder verloren wurde gelangt der Spieler wie in der Menü-Struktur beschrieben zur Spielstatistik. Hier werden folgende Werte des gerade beendeten Spiels aufgelistet:

- **Erstellte Gebäude**

- **Zerstörte Gebäude**

Die Anzahl der Gebäude des Gegners, die durch eigene Einheiten zerstört wurden.

- **Gewonnenes Gold**

- **Ausgegebenes Gold**

- **Ausgebildete Einheiten**

- **Getötete Einheiten**

Die Anzahl der Einheiten des Gegners, die durch eigene Einheiten getötet wurden.

- **Spielzeit**

Die Zeit die im Spiel verbracht wurde, exklusive der Pausenzeiten.

- **Gesamtpunktzahl**

Gesamtpunktzahl =  $\text{ROUND}(\text{ausgebildete Einheiten} * 200 + \text{gebaute Gebäude} * 500 + (\text{getötete Einheiten} - \text{getötete Einheiten des Gegners}) * 300 + \text{selbst zerstörte Gebäude} * 1000 - \text{zerstörte Gebäude vom Gegners} * 500 + (\text{abgebautes Gold} / \text{verbrauchtes Gold}) * 1000)$

---

- **Rang**

Der Rang wird gebildet indem die Gesamtpunktzahl mit bisherigen Spielen verglichen wird. Sollten sich zwei Spiele nicht in der Gesamtpunktzahl unterscheiden erhält stets das Spiel mit der geringeren Spielzeit den höheren Rang.

Eine **zweite Statistik** ist wie in der Menü-Struktur beschrieben direkt aus dem Spiel heraus erreichbar. Sie listet die oben aufgeführten Werte der besten zehn Spiele auf. Außerdem enthält sie die **Achievements** die bereits erreicht wurden.

## Achievements

Der Spieler hat die Möglichkeit, durch kontinuierliches spielen, Achievements freizuschalten. Diese Achievements messen beispielsweise die Stärke des Spielers. Manche sind auch als Herausforderungen an erfahrene Spieler gedacht, damit diese beweisen können, dass sie ein großes taktisches Verständnis über das Spiel besitzen, und/oder ein Spiel auch mit Einschränkungen gewinnen können. Sie geben den Spielern auch Hinweise auf alternative Taktiken das Spiel zu gewinnen.

Es gibt verschiedene Arten von Achievements: Einige testen die Kampftaktiken, andere das Ressourcenmanagement oder befassen sich mit allgemeinen Spielmechaniken.

Zusätzlich sind sie ein Ansporn an den Spieler, mehr/aktiver zu spielen, also eine Möglichkeit den Spieler an das Spiel zu binden.

## Liste der Achievements:

- Multitasking (Benutze alle Tauben gleichzeitig)
- König aller Könige (Gewinne <XX<sup>1</sup>> Spiele)
- Bauer (Gewinne gegen eine leichte KI)
- Adelige (Gewinne gegen eine mittlere KI)
- König (Gewinne gegen eine schwere KI)
- Architekt (Baue <XX> Gebäude in einem einzigen Spiel)
- Von der Gier besessen (Baue <XX> Gold in einem einzigen Spiel ab)
- Heerführer (Produziere <XX> Einheiten in einem einzigen Spiel)
- Meuchelmörder (töte den gegnerischen König, obwohl der Gegner mindestens eine Bevölkerung von <XX> besitzt.
- Aus der Asche auferstanden (Gewinne ein Spiel nachdem dein Hauptgebäude zerstört wurde)
- Opfer (verliere doppelt so viele Einheiten wie der gegnerische König in einem einzigen Spiel)
- Pigeon Power (Geben <XX> Einheiten in einem Spiel Befehle mithilfe von Tauben)
- No Pigeon Power (Gewinnen sie ein Spiel ohne Tauben zu benutzen)
- Goldrush (bauen sie <XX> Goldminen in den ersten <XX> Minuten des Spiels)
- No Mercy (Töte doppelt so viele Truppen wie der gegnerische König)
- Demolisher (zerstöre <XX> Gebäude in einem einzigen Spiel)
- Pazifist (verliere ein Spiel ohne eine gegnerische Einheit zu töten)
- You are awesome!!!! (Sammle alle Achievements)

---

<sup>1</sup> Diese Zahlen sollen zur Steigerung der Spannung geheim bleiben.

## Screenplay

### Geschichte – Urilia

Einst war *Urilia* die Blüte der Zivilisation, die, einzigartig in ihrer Pracht, ihrem Volk Heimat und ein Leben in Frieden bot.

Regiert wurde sie von einem König, beispielhaft in Gerechtigkeit und Verständnis. Von der Palaststadt *Yoth* aus, regierte er sein Land mit dem Ziel den Frieden und Wohlstand auf ewig zu sichern. Doch dann kam der Angriff...

Ohne Vorwarnung und offensichtliche Gründe, entschlossen sich die Vereinten Königreiche von *Valusia*, einem Nachbarstaat *Urilias* und diesem in Größe weit überlegen, Krieg zu beginnen.

Die erste Welle der Zerstörung brandete gegen *Ryeh*, das militärische Zentrum *Urilias*, und forderte ihren Tribut. Nach erbitterten Kämpfen und wochenlangender Belagerung, sank auch der letzte Verfechter der ehemaligen Freiheit zu Boden und erlag dem valusischen Feind.

Die zweite Welle überrollte *Arlyeh*, Säule des urilischen Reichtums. Ihre Schönheit und Kunst ignorierend, wurde sie in Brand gesteckt und mitsamt ihren Einwohnern den Flammen übergeben.

Die letzte Bastion, der sich die Könige von *Valusia* noch gegenübersehen ist *Yoth*, in deren Mauern der König, gepeinigt durch das Leid seiner Untertanen, der Rache und Vergeltung sinnt.

Wird es ihm gelingen, den mächtigen Gegner in einem letzten Aufbäumen seiner Macht in die Knie zu zwingen, oder wird man ihn als den Herrscher in Erinnerung behalten, der sein Land in den Untergang geführt hat?