

The Lost Son



Gruppe 2

Lukas Hermann

Bastian Meyer

Haixing Gu

Julian Kunzelmann

Daniel Siebrecht

Daniel Saier

Florian Tautz

Tutor: Heinke Hihn

INHALTSVERZEICHNIS

1. Spielkonzept	3
1.1 Zusammenfassung des Spiels	3
1.2 Alleinstellungsmerkmal	3
2. Benutzeroberfläche	4
2.1 Spieler-Interface	4
2.2 Menüstruktur	6
3. Technische Merkmale	9
3.1 Verwendete Technologien	9
3.2 Mindestvoraussetzungen	9
4. Spiellogik	10
4.1 Aktionen	10
4.2 Spielobjekte	13
4.3 Spielstruktur	17
4.4 Statistiken	18
4.5 Achievements	18
5. Screenplay	19
5.1 Storyboards	19
5.2 Konzeptzeichnungen	20

Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Vor langer Zeit lebte ein König fortgeschrittenen Alters, dessen Reich mit seinem Tode zu zerfallen drohte. Zu seinem Reich gehörten drei Fürstentümer, von denen jeder Fürst den Thron für sich erobern wollte. Einer der Fürsten war sein einziger Sohn und rechtmäßiger Thronfolger und ihm die Krone zu übergeben, war seine letzte Hoffnung.

Aber wäre es nur so einfach gewesen...

Viele Jahre früher wurde sein Sohn von einem der damaligen Fürsten entführt und der König hatte ihn seitdem nie wieder gesehen. Der Sohn selbst wusste nichts von seiner Herkunft, stieg aber in der Zwischenzeit im Fürstentum seines Entführers zu dessen Nachfolger auf.

Die schwierige Aufgabe des Spielers in "The Lost Son" ist es, die Dynastie des Königs und sein Reich zu retten, indem er unter den drei Fürsten seinen Sohn wiedererkennt und mit diesem zusammen als Sieger aus dem Spiel hervorgeht. Der Spieler hat die Möglichkeit, im Laufe des Spiels die Wahrheit über den Königssohn ans Licht zu bringen, um sich mit ihm zu verbünden, doch der Zorn der beiden anderen Fürsten wächst daraufhin ins Unermessliche und sie versuchen gemeinsam die Dynastie des Königs zu beenden und damit den Thron für sich zu erobern. Kann der König zusammen mit seinem Sohn das Reich retten?

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das Besondere an "The Lost Son" ist, dass sich das Spielverhalten mit Eintreten eines bestimmten Ereignis während der Spielzeit schlagartig ändert.

Zu Beginn ist der Spieler darauf bedacht, sein Fürstentum aufzubauen, die Versorgung mit Ressourcen sicherzustellen und sich mit einer Armee zu rüsten. Er kann die Welt erkunden und Kämpfe führen, muss aber stets beachten, dass einer der drei Gegner sein Verbündeter ist. Wird dieser besiegt, ist das Spiel verloren.

Der Spieler kann während dem Spiel ein Treffen der Fürsten einberufen, bei dem die Wahrheit über seinen Sohn aufgedeckt wird. Ab diesem Zeitpunkt sind König und Sohn sowie die beiden übrigen Computerspieler zwei gegeneinander antretende Teams und es bricht ein Krieg aus, in dem das Gegnerteam versucht, König oder Sohn zu töten. Der Spieler muss somit sich selbst und gegebenenfalls auch seinen Sohn verteidigen und beide Gegner besiegen, um das Spiel zu gewinnen.

Für den Spielerfolg ist deshalb nicht nur Kampfkraft entscheidend, sondern ebenso der Zeitpunkt, an dem der Spieler die Bündnisstruktur aufdeckt.

Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

“The Lost Son” präsentiert sich dem Spieler in 3D-Grafik, die Kamera kann in der Spielwelt frei verschoben werden. Außerdem kann man die Kamera näher an das Geschehen heran oder weiter weg bewegen, um entweder eine detaillierte Ansicht des Vorgehens oder strategische Übersicht zu haben. Die Kamera ist eingeschränkt drehbar.

Es gibt verschiedene Menüs; diese sind im folgenden Abschnitt genauer beschrieben.

Im laufenden Spiel hat der Spieler ein HUD, das dem folgenden (Screenshot aus Warcraft 3) ähnelt:



Am unteren Bildschirmrand befindet sich ein großer Bereich, über den der Großteil der Interaktion mit dem Spieler stattfindet.

Links befindet sich eine Minimap, die das Gelände und wichtige Objekte auf der Karte in einer verkleinerten Ansicht darstellt. Außerdem wird das aktuelle Sichtfeld hervorgehoben und kann durch Klicken auf die Karte verschoben werden.

Auf der rechten Seite befindet sich ein Bereich mit mehreren Buttons, die Aktionen auslösen. Einige dieser Buttons sind immer vorhanden (zum Beispiel *Gebäude bauen*), andere nur abhängig von dem gerade ausgewählten Objekt (zum Beispiel *Gebäudeausbau* oder *Ausbilden von Einheiten*). Außerdem befindet sich hier der Button zum Aufdecken der Karte.

In der Mitte, zwischen Minimap und Aktionsbuttons, befindet sich eine Liste der ausgewählten Einheiten und ein Bereich, in dem detaillierte Informationen über diese Einheit (zum Beispiel Lebenspunkte und Angriffsstärke) angezeigt werden.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit einem Button, der zum Spielmenü führt (siehe 2.2 Menüstruktur für genaue Beschreibung) und Informationen über das laufende Spiel (Ressourcen).

Ausgewählte Objekte werden durch einen farbigen Rand auf dem Boden hervorgehoben, zerstörbare Objekte haben außerdem einen Lebensbalken, wenn sie ausgewählt sind.

Ist mindestens ein Objekt ausgewählt, so werden Informationen über die Auswahl im Informationsbereich am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Die Steuerung des Spiels erfolgt mit Maus und Tastatur. Alle essentiellen Aktionen zur Steuerung des Spielgeschehens können mit der Maus ausgeführt werden, für einige gibt es jedoch auch Tastatur-Shortcuts. Die Kamera wird durch Bewegen der Maus an den Bildschirmrand verschoben und durch das Mausrad näher heran und weiter weg bewegt. Die Tastatur-Shortcuts und deren Standardbelegung gehen aus folgender Tabelle hervor.

Shortcuts

Beschreibung	Standardbelegung
Baumodus	B
Baumodus: Kaserne bauen	K
Baumodus: Mauer bauen	M
Baumodus: Tor bauen	T
Baumodus: Sägemühle bauen	H
Baumodus: Goldmine bauen	G
Baumodus: Bauernhof bauen	B
Baumodus: Steinbruch bauen	S
Kamera zum Hauptgebäude	Enter

Kamera zum ausgewählten Objekt	Leertaste
Einheit/Gebäude opfern	Entf
Spielmenü öffnen	F10

Objekte können durch einen Linksklick mit der Maus ausgewählt werden, das Halten der linken Maustaste und Ziehen eines Rahmens wählt alle Spieler-Objekte in diesem Bereich aus. Befinden sich Einheiten in diesem Bereich werden nur Einheiten ausgewählt, keine Gebäude. Die Aktionsbuttons passen sich an verfügbare Aktionen für das ausgewählte Objekt an. Durch einfaches Klicken auf einen Aktionsbutton wird die zugeordnete Aktion ausgelöst, für eine Liste der Aktionen siehe auch Abschnitt 4.1.

Ein Rechtsklick auf den Boden gibt ausgewählten Einheiten den Befehl sich dorthin zu bewegen, ein Rechtsklick auf eine gegnerische Einheit gibt den Angriffsbefehl.

2.2 Menüstruktur

Es gibt verschiedene Menüs, zwischen denen durch bestimmte Menüeinträge gewechselt wird:

Main Menu

Menüeintrag	Aktion
Play	Start eines neuen Spiels
Map	Wählen der Karte
Load	Laden eines gespeicherten Spielstandes
Achievements	Wechsel zum Bildschirm "Achievements" Dies ist eine Liste mit erreichbaren Erfolgen, bereits erreichte sind hervorgehoben
Options	Wechsel zum Menü "Game Options"
Quit	Beenden des Programms nach Abfrage

Pause Menu

wird im Spiel nach einem Klick auf den "Menü"-Button oder per Shortcut angezeigt

Menüeintrag	Aktion
Resume Game	Zum aktuellen Spiel zurückkehren
Save Game	Speichert das Spiel
Load Game	Lädt ein früher gespeichertes Spiel

Options	Wechsel zum Menü "In-Game Options"
Quit Game	Beendet das Spiel nach Abfrage, wechselt ins Hauptmenü
Quit The Lost Son	Beendet das Programm nach Abfrage

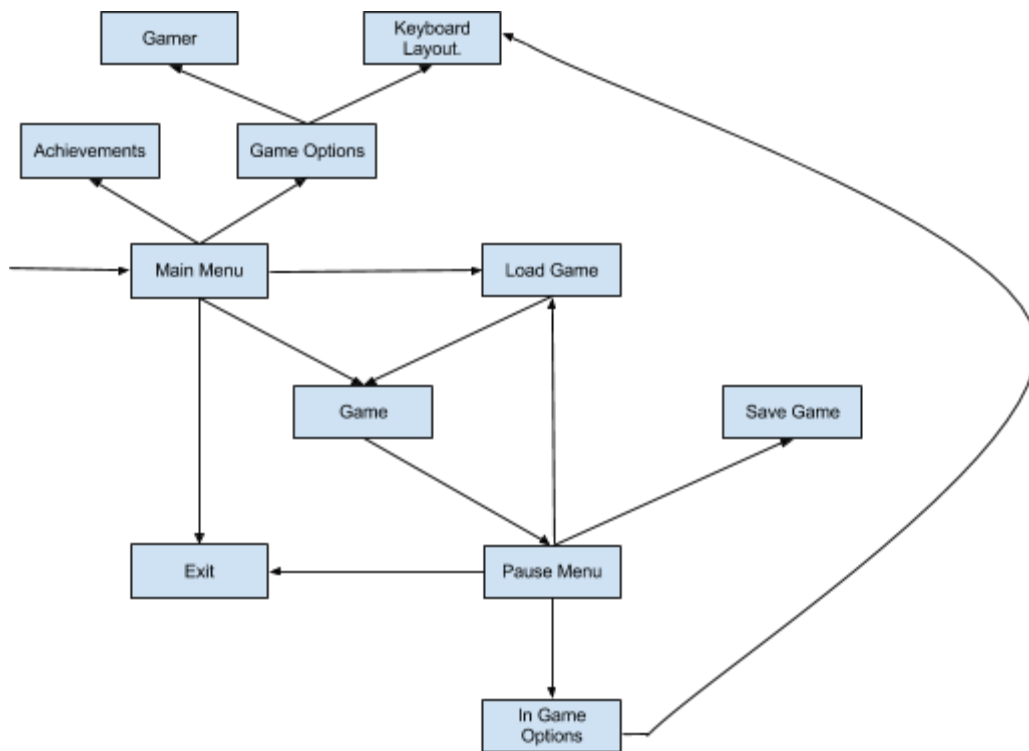
Game Options

Menüeintrag	Aktion
Gamer	Eingabe des Namens
Difficulty	Einstellen der Schwierigkeiten "Easy", "Medium", "Hard"
Resolution	800x600, 1024x768, 1280x800, ..., automatisch <i>verfügbare Auflösungen des Systems</i>
Anti Aliasing	"On" und "Off", um Anti Aliasing an bzw. aus zu schalten
Music Volume	Lautstärke der Musik
Sound Effect Volume	Lautstärke der Sound-Effekte
Fog of War	"On" oder "Off", um das Spiel mit bzw. ohne Fog Of War zu spielen.
Keyboard Layout	Wechsel zu einer Liste von Shortcuts, die durch Drücken einer Taste belegt werden können
Back	Wechsel zum Hauptmenü

In Game Options

Menüeintrag	Aktion
Resolution	800x600, 1024x768, 1280x800, ..., automatisch <i>verfügbare Auflösungen des Systems</i>
Anti Aliasing	"On" und "Off", um Anti Aliasing an bzw. aus zu schalten
Music Volume	Lautstärke der Musik
Sound Effect Volume	Lautstärke der Sound-Effekte
Keyboard Layout	Wechsel zu einer Liste von Shortcuts, die durch Drücken einer Taste belegt werden können
Back	Wechsel zum Spielmenü

Die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Menüs gehen auch aus folgendem Graphen hervor:



Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

Programmierung:

- Microsoft Visual Studios 2010 Ultimate
- Microsoft C#
- Microsoft XNA 4.0
- Microsoft .Net Framework
- Resharper

Grafik und Sound:

- Audacity
- Gimp
- Blender
- Paint.Net

Organisation:

- Trac
- SVN
- Google Drive

3.2 Mindestvoraussetzungen

Hardware	Mindestvoraussetzungen
Prozessor	Intel(R) Core(TM)2 Quad Q6600 @ 2.4 GHz
Arbeitsspeicher	4 GB RAM
Grafikkarte	NVIDIA GeForce 8800 GT
Freier Festplattenspeicher	1 GB

Spiellogik

4.1 Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss
01: Gebäude bauen	Spieler	Anfangsbedingungen: • Der Spieler muss genügend Ressourcen für den Bau des Gebäudes besitzen. • Das Bevölkerungslimit darf nach dem Bau des Gebäudes nicht überschritten werden. 1. Der Spieler klickt im HUD auf den Button zum Bau des gewünschten Gebäudes. Alternativ verwendet er den Shortcut für diese Aktion. 2. Das Gebäude erscheint rot oder grün an der Position des Mauszeigers auf der Karte. 3. Der Spieler kann das Bild des Gebäudes über die Karte bewegen. Dabei färbt es sich grün, wenn es an der aktuellen Position gebaut werden kann (d.h. es ist kein anderes Gebäude und keine Einheit im Weg). Ansonsten färbt es sich rot. 4. Der Spieler klickt an einer Position mit der linken Maustaste und die Position ist in Ordnung (s.o.) ◦ Die Ressourcen für den Bau des Gebäudes werden abgezogen. ◦ Die von dem Gebäude benötigte Anzahl an Bevölkerung wird zum Bevölkerungszähler addiert. ◦ Das Gebäude wird an dieser Position gebaut. Dazu braucht es eine bestimmte Zeit. Erst wenn diese vorüber ist kann das Gebäude ausgewählt und verwendet werden. 5. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste ◦ Die Aktion wird abgebrochen und das Bild des Gebäudes verschwindet wieder. Abschlussbedingungen: • Das gebaute Gebäude befindet sich auf der Karte. Es dauert eine bestimmte Zeit, bis es fertig gebaut wird. In dieser Zeit erhöhen sich die Lebenspunkte des Gebäudes. Wenn es fertig gebaut ist kann es verwendet werden. • Der Bau kann nur über die Funktion "Gebäude abreißen" abgebrochen werden.
02: Gebäude auswählen	Spieler	1. Der Spieler klickt auf ein fertig gebautes Gebäude, das ihm gehört. Abschlussbedingungen: • Das Gebäude gilt für folgende Aktionen als markiert. • Der Lebensbalken des Gebäudes wird angezeigt, solange es ausgewählt ist. • Im HUD erscheinen Informationen zum ausgewählten Gebäude, bspw. Buttons zum Ausbilden von Einheiten und zum Ausbauen und Abreißen des Gebäudes.

03: Gebäude ausbauen	Spieler	Anfangsbedingungen: • Der Spieler hat ein ausbaubares Gebäude ausgewählt. • Der Spieler muss die zum Ausbau nötigen Ressourcen besitzen. 1. Der Spieler klickt im HUD auf den Button zum Ausbauen des Gebäudes. 2. Die benötigten Ressourcen werden abgezogen. 3. Das Gebäude verschwindet. Stattdessen wird das ausgebaute Gebäude errichtet (vgl. Aktion "Gebäude bauen"). Abschlussbedingungen: • Das ausgebaute Gebäude befindet sich an der Position, an der vorher das alte Gebäude war. • Die Aktion kann nicht abgebrochen werden.
04: Gebäude abreißen	Spieler	Anfangsbedingungen: • Der Spieler hat ein Gebäude ausgewählt. 1. Der Spieler klickt im HUD auf den Button zum Abreißen des Gebäudes oder benutzt den entsprechenden Shortcut. 2. Das Gebäude verschwindet. Abschlussbedingungen: • Das Gebäude existiert nicht mehr. • Wenn das Gebäude gerade eine Aktion ausgeführt hat (bspw. die Ausbildung einer Einheit) so wird diese abgebrochen. Evtl. bezahlte Rohstoffe gehen dabei verloren.
05: Einheit ausbilden	Spieler	Anfangsbedingungen: • Der Spieler hat eine Kaserne ausgewählt. • Der Spieler muss die zur Ausbildung nötigen Ressourcen besitzen. • Nach der Ausbildung darf das Bevölkerungslimit nicht überschritten werden. 1. Der Spieler klickt im HUD auf einen Button, der eine Einheit ausbildet. 2. Die Ressourcen für die Ausbildung werden abgezogen 3. Eine Einheit des ausgewählten Typs wird zur Ausbildungswarteschlange des Gebäudes hinzugefügt 4. Ausbildungswarteschlange: ○ Es wird immer die erste Einheit in der Ausbildungswarteschlange bearbeitet, wenn dadurch nicht das Einheitenlimit überschritten wird. Ansonsten wird nichts getan. ○ Eine Einheit benötigt eine bestimmte Zeit zur Ausbildung. Ist diese Zeit abgelaufen erscheint die neue Einheit auf der Karte und wird aus der Ausbildungswarteschlange gelöscht. Dann wird der Bevölkerungszähler erhöht und mit der Ausbildung der nächsten Einheit in der Warteschlange begonnen, wenn diese noch nicht leer ist.

		Abschlussbedingungen: • Eine Einheit der ausgewählten Art erscheint auf der Karte und kann nun vom Spieler kontrolliert werden • Die Ausbildung kann nicht abgebrochen werden.
06: Einheit auswählen	Spieler	1. Der Spieler klickt auf ein Objekt auf der Karte. 2. Alternativ zieht der Spieler einen Rahmen um die Objekte, die er auswählen möchte. Abschlussbedingungen: • Die gewählten Objekte erhalten eine visuelle Markierung und gelten für folgende Aktionen als ausgewählt. ◦ Wenn mehrere Objekte durch einen Rahmen ausgewählt wurden wird i.d.R. nur ein Teil davon ausgewählt. ◦ Wenn sich mindestens eine Einheit des Spieler unter den ausgewählten Objekten befindet werden nur Einheiten des Spielers ausgewählt. ◦ Wenn sich mindestens ein Gebäude des Spieler unter den ausgewählten Objekten befindet werden nur Objekte des Spieler ausgewählt ◦ Ansonsten werden alle Objekte ausgewählt. • Wenn Gebäude oder Einheiten ausgewählt wurden, wird deren Lebensbalken angezeigt. • Im HUD erscheinen Informationen über die ausgewählten Objekte.
07: Einheit bewegen	Spieler	Anfangsbedingungen: • Der Spieler muss eine oder mehrere kontrollierbare, auswählbare Einheiten ausgewählt haben. 1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine Position auf der Karte. 2. Die ausgewählten Einheiten bewegen sich ausgehend von ihrer aktuellen Position auf den ausgewählten Punkt zu. 3. Verhalten in der Bewegung: ◦ Ist der Zielpunkt nicht erreichbar versuchen die Einheiten, den Punkt zu erreichen, der noch begehbar ist und die kürzeste Entfernung zum Zielpunkt aufweist. ◦ Die Einheiten gelangen immer auf dem kürzesten Weg zum Ziel. ◦ Die Einheiten umlaufen Hindernisse rechtzeitig. 4. Die Einheiten erreichen den Zielpunkt. Abschlussbedingungen: • Die Einheiten befinden sich am Zielpunkt. • Oder die Einheiten befinden sich an einem begehbaren Punkt, der möglichst nahe am Zielpunkt liegt.
08: Gegner angreifen	Spieler	Anfangsbedingungen: • Der Spieler muss eine oder mehrere Einheiten ausgewählt haben, die kämpfen können.

		1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Einheit oder ein gegnerisches Gebäude. 2. Die ausgewählten Einheiten bewegen sich auf dieses Ziel zu (vgl. Aktion Einheit bewegen). 3. Wenn sie das Ziel erreichen greifen sie dieses an ○ Generische Mauern und Tore werden nur von ausgewählter Katapulten angegriffen. ○ Gegnerische Einheiten werden nur von ausgewählten Einheiten, die keine Katapulte sind, angegriffen. ○ Je nach Stärke des Angreifers sinken die Lebenspunkte des Gegners. ○ Hat die angegriffene Einheit keine Lebenspunkte mehr, stirbt die Einheit bzw. das Gebäude wird zerstört. Abschlussbedingungen: ● Der Angriff wurde ausgeführt.
09: Einheit opfern	Spieler	Anfangsbedingungen: ● Der Spieler muss eine oder mehrere seiner eigenen Einheiten ausgewählt haben. 1. Der Spieler klickt auf den Button "Einheit opfern" oder benutzt den entsprechenden Shortcut. Abschlussbedingungen: ● Die Einheit existiert nicht mehr und der Bevölkerungszähler sinkt.
10: Treffen einberufen	menschlicher Spieler	Anfangsbedingungen: ● Die Aktion wurde in diesem Spiel noch nicht ausgeführt. 1. Der menschliche Spieler klickt im HUD auf den Button, der die Karte aufdeckt. Abschlussbedingungen: ● Jeder Spieler hat einen Verbündeten, dessen Einheiten und Gebäude er nicht mehr angreifen kann ● Für jeden Spieler ist nun auch der Fog of War im Bereich seines Verbündeten aufgedeckt. ● Es erscheint eine Meldung, die erklärt, wer nun der Verbündete des menschlichen Spielers ist.
11: Spiel speichern	menschlicher Spieler	● Der Spieler öffnet das Menü und klickt auf den Punkt <i>Spiel speichern</i> ● Das Spiel wird so gespeichert, dass es später wieder geladen werden kann und an genau dem Punkt weitergeht, an dem es gespeichert wurde

4.2 Spielobjekte

Ressourcen

Es gibt die Ressourcen Holz, Stein und Gold, die mehrfach zufällig auf der Karte verteilt sind. Sie können vom jeweiligen Gebäude an den Ressourcenquellen abgebaut werden, jedoch weder von Einheiten betreten, noch von Gebäuden bebaut werden. Wenn Ressourcen abgebaut werden, wird die Quelle erschöpft. Wenn eine Quelle leer ist, verschwindet sie und die entsprechenden Abbaugebäude liefern keine Ressourcen mehr.

Holz und Stein werden benötigt, um Gebäude zu bauen, Gold, um Einheiten auszubilden und Gebäude auszubauen. Außerdem gibt es ein Bevölkerungslimit, welches durch den Bau von Bauernhöfen erhöht wird. Der Bau von Sägemühle, Steinbruch oder Goldmine sowie die Ausbildung von Einheiten erhöhen den Bevölkerungszähler. Das Bevölkerungslimit kann nicht überschritten werden.

Gebäude

Gebäude werden von einem Spieler gebaut. Er benötigt dafür bestimmte Ressourcen. Der Bau dauert eine gewisse Zeit. Einheiten können Felder auf denen ein Gebäude steht nicht betreten.

Hauptgebäude

- Das Hauptgebäude kann nicht gebaut werden, sondern wird jedem Spieler zu Beginn des Spiels einmalig zugeteilt. Wird das Hauptgebäude eines Spielers zerstört, stirbt sein König und dieser Spieler kann nicht mehr weiterspielen.
- Ressourcen: -
- nicht ausbaubar
- Stärke / Lebenspunkte: 100

Bauernhof

- Ein Bauernhof erhöht das Bevölkerungslimit eines Spielers um fünf Einheiten. Wird ein Bauernhof zerstört, sinkt das Einheitenlimit wieder. Hat der Spieler zu viele Einheiten, sterben so viele der zuletzt ausgebildeten Einheiten, bis das Einheitenlimit wieder ausreicht.
- Ressourcen: 20 Holz
- Ausbau: Durch den Ausbau eines Bauernhofes erhöht sich das Bevölkerungslimit des Spielers um weitere fünf Einheiten. Ressourcen für den Ausbau: 10 Gold
- Stärke / Lebenspunkte: 20

Sägemühle

- Kann nur auf einem freien Feld neben einem Waldfeld gebaut werden. Baut dann alle zehn Sekunden fünf Einheiten Holz ab.
- Ressourcen: 15 Holz, 5 Stein, 2 Bevölkerung
- Ausbau: Kostet mehr als der Neubau, produziert danach zehn Einheiten Holz in zehn Sekunden.
- Stärke / Lebenspunkte: 20

Steinbruch

- Kann nur auf einem freien Feld neben einem Felsen gebaut werden. Baut dann alle 15 Sekunden fünf Einheiten Stein ab.
- Ressourcen: 15 Stein, 5 Holz, 2 Bevölkerung
- Ausbau: Kostet mehr als der Neubau, produziert danach alle 15 Sekunden zehn Einheiten Stein.
- Stärke / Lebenspunkte: 20

Goldmine

- Kann nur auf einem freien Feld neben einem Goldvorkommen gebaut werden. Baut dann alle 20 Sekunden fünf Einheiten Gold ab.
- Ressourcen: 20 Stein, 10 Holz, 2 Bevölkerung
- Ausbau: Kostet mehr als der Neubau, produziert danach alle 20 Sekunden zehn Einheiten Gold.
- Stärke / Lebenspunkte: 20

Kaserne

- Kann Einheiten ausbilden, vor dem Ausbau nur Schwertkämpfer und Bogenschützen
- Ressourcen: 25 Stein, 5 Holz
- Ausbau: Mit dem Ausbau einer Kaserne kann sie auch Reiter und Katapulte ausbauen. Ressourcen für den Ausbau: 15 Gold
- Stärke / Lebenspunkte: 30

Mauer

- Ist nicht passierbar, kann nur von gegnerischen Katapulten angegriffen werden
- Ressourcen: 10 Stein
- nicht ausbaubar
- Stärke / Lebenspunkte: 50

Tor

- Lässt nur Einheiten des eigenen Spielers passieren, kann nur von gegnerischen Katapulten angegriffen werden
- Ressourcen: 15 Stein, 5 Holz
- nicht ausbaubar
- Stärke / Lebenspunkte: 45

Einheiten

Der Spieler kann Einheiten ausbilden, wenn er eine Kaserne besitzt. Jede Einheit kostet Gold und erhöht den Bevölkerungszähler. Beim Tod einer Einheit sinkt der Bevölkerungszähler wieder.



Einheiten und deren Eigenschaften

	Schwertkämpfer	Schütze	Reiter	Katapult
Kosten	5 Gold, 1 Bevölkerung	5 Gold, 1 Bevölkerung	7 Gold, 1 Bevölkerung	10 Gold, 1 Bevölkerung
Lebenspunkte	10	5	7	20
Geschwindigkeit	2	3	4	1
Angriffsradius	0,5	8	0,5	10
Angriffsfrequenz	normal	niedrig	normal	sehr niedrig

Schaden der Einheiten

Ziel \ Angreifer	Schwertkämpfer	Schütze	Reiter	Katapult
Schwertkämpfer	2	3	1	-
Schütze	1	2	3	-
Reiter	3	1	2	-
Katapult	2	2	2	-
Gebäude	1	1	1	5

Hindernisse

Auf der Karte gibt es Wasser und Berge. Diese können nicht von Einheiten betreten werden und es kann auch nichts darauf gebaut werden.

4.3 Spielstruktur

Nach dem Starten eines neuen Spieles wird das Hauptgebäude aller vier Spieler jeweils an einer zufälligen Position erstellt. Jeder Spieler sieht zunächst nur einen Teil der Karte um sein Hauptgebäude. Der Rest der Karte ist verdeckt. Erst wenn man einen Ort auf der Karte einmal mit Gebäuden oder Einheiten erkundet hat, kann man für den Rest des Spieles sehen, was sich dort befindet. Die Spieler können nun Ressourcen abbauen, eine Basis aufbauen, Einheiten ausbilden und Einheiten oder Gebäude eines anderen Spielers angreifen.

Das Spielprinzip besteht darin, dass der menschliche Spieler mit einem der beiden Computerspieler verbündet ist. Zu Beginn weiß jedoch keiner der Spieler, wer sein Verbündeter ist. Der menschliche Spieler kann sich zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel entscheiden, ein Treffen des Königs mit den Fürsten einzuberufen. Dabei wird bekannt gegeben, mit wem der Spieler verbündet ist. Außerdem wird ab diesem Zeitpunkt für jeden Spieler auch die Karte im Bereich seines Verbündeten aufgedeckt.

Die jeweils verbündeten Spieler müssen nun versuchen, das Spiel gemeinsam zu gewinnen. Es ist eine wichtige strategische Entscheidung, wann man das Treffen einberuft. Wenn das geschieht, werden die beiden gegnerischen Computerspieler nämlich versuchen, ihre Angriffe auf den menschlichen Spieler oder seinen Verbündeten zu konzentrieren. Der Spieler muss also stark genug sein, um seinen Verbündeten zu beschützen. Gewinnen kann er nämlich nur, wenn beide Computergegner getötet wurden. Für die Gegner reicht es hingegen aus, nur einen ihrer beiden Gegner zu besiegen.

Es gibt daher verschiedene Strategien, das Spiel zu spielen. Man könnte beispielsweise versuchen, ein wenig gegen alle Computerspieler zu kämpfen, um diese alle zu schwächen. Man kann auch versuchen, einen Gegner alleine zu besiegen, ohne vorher die Karte aufzudecken. Dabei muss man aber vorsichtig sein: Besiegt man versehentlich seinen eigenen Verbündeten, hat man das Spiel verloren.

4.4 Statistiken

Nach Ende des Spiels wird eine Statistik über das gespielte Spiel angezeigt:

- Sieg / Niederlage
- gespielte Zeit
- Einheiten
 - insgesamt ausgebildete Einheiten
 - am Ende lebende Einheiten
 - getötete Einheiten
 - vom Spieler getötete Einheiten
- Gebäude
 - gebaute Gebäude
 - zerstörte eigene Gebäude
 - vom Spieler zerstörte Gebäude
- erwirtschaftete Ressourcen
 - Gold
 - Holz
 - Nahrung

4.5 Achievements

Der Spieler kann folgende Errungenschaften freispielen:

- Das Spiel gewinnen, ohne das Treffen einzuberufen.
- Alle Gebäude auf die maximale Stufe ausbauen.
- Gewinnen, ohne ein einziges Gebäude zu verlieren.
- In einem Spiel mehr als 100 gegnerische Einheiten töten.
- In einem Spiel mehr als 500 Gold abbauen.

Screenplay

5.1 Storyboards

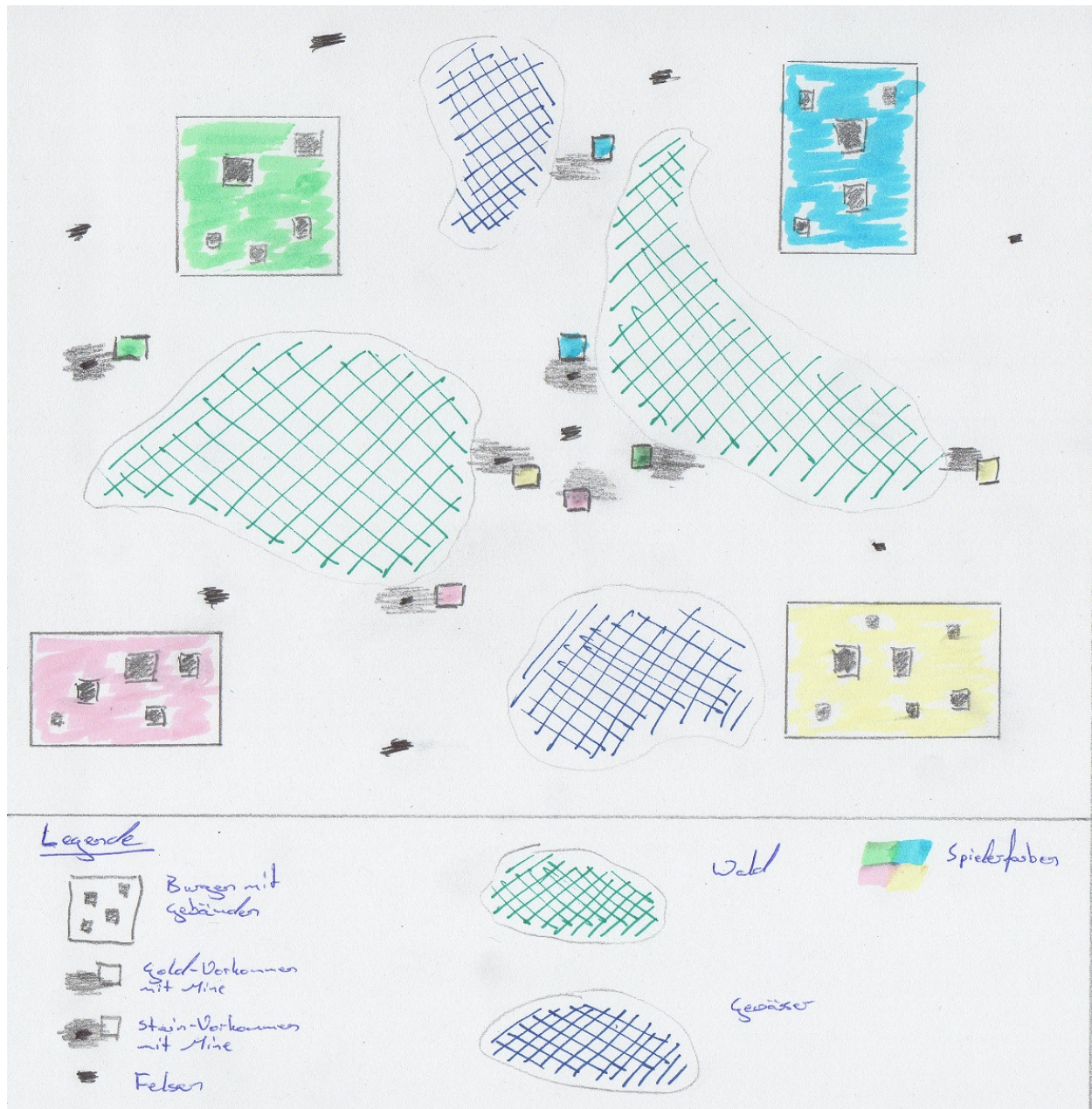
Der König ist alt und die Beziehung zu seinen drei Fürstentümern mehr als angespannt. Das Reich droht mit seinem Tode zu verfallen. Sein einziger Sohn und rechtmäßiger Erbe wurde vor Jahren von einem der Fürsten entführt und seitdem nicht mehr gesehen. Und nun drängen auch noch die Fürstentümer, den Thron für sich zu erobern. Krieg ist nur noch eine Frage der Zeit.

Des Königs einzige Hoffnung ist es, seinen verlorenen Sohn wiederzufinden, der nichts von seiner Herkunft ahnt. Der König weiß nur, dass sein Sohn mittlerweile eines der Fürstentümer leitet. Aber welches? Wie soll er seinen Erben finden, ohne einen direkten Krieg mit den anderen Fürstentümern zu riskieren, für den er noch nicht bereit ist?

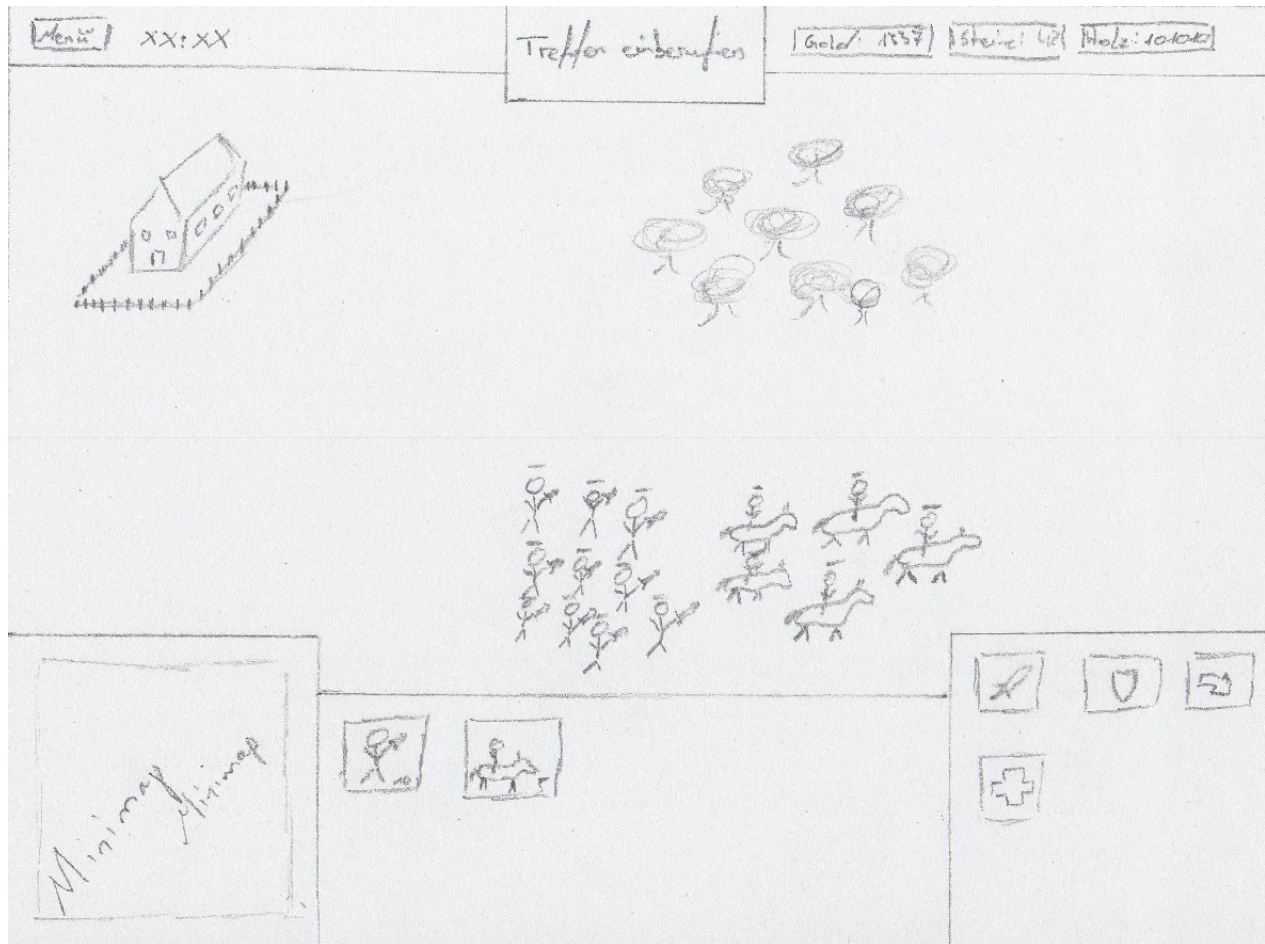
Nun gilt es also, eine Armee aufzubauen, um sich für den Krieg zu rüsten. Nur so kann der König die anderen Fürstentümer daran hindern, den Thron zu erobern. Er muss jedoch Vorsicht walten lassen. Stirbt dadurch sein eigener Sohn, endet seine Dynastie und alles ist verloren.

Um die Probleme vielleicht doch noch friedlich lösen zu können, ruft der König ein letztes Mal seine drei Fürsten zusammen. Doch die Fürsten zeigen sich uneinsichtig und beharren, jeder für sich, auf den Thron. Kurz vor der unvermeidlichen Eskalation sieht der König jedoch etwas, das sein Reich doch noch retten kann: Einer der Fürsten trägt die Kette, die der Königssohn zu seiner Geburt bekommen hatte. Der Sohn ist wiedergefunden! Zusammen mit seinem Sohn könnte er es schaffen, sein Reich gegen die anderen beiden Fürsten zu verteidigen. Doch deren Wut ist unermesslich...

5.2 Konzeptzeichnungen



Konzeptzeichnung einer möglichen Karte in Draufsicht (mit Legende).



Konzeptzeichnung eines möglichen Spieles mit HUD und sichtbarem Kartenbereich.