

Game Design Document



Entwickler:

Pascal Hunkler

David Kan

Sandy Knödler

Emanuel Mühleisen

Florian Pollitt

Yannic Zimmer

Tutor: Samuel Becker

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept	3
1.1 Zusammenfassung des Spiels	3
1.2 Alleinstellungsmerkmal	3
2. Benutzeroberfläche	3
2.1 Spieler-Interface	3
2.2 Kamera	5
2.3 Menü-Struktur	5
3. Technische Merkmale	7
3.1 Verwendete Technologien	7
3.2 Mindestvoraussetzungen	7
4. Spiellogik	7
4.1 Aktionen	7
4.2. Fähigkeiten	14
4.2.1 allgemeine Fähigkeiten	14
4.2.2 Heldenfähigkeiten	14
4.3 Spielobjekte	15
4.3.1 Bewegliche Objekte	15
4.3.2 Unbewegliche Objekte	18
4.4 Spielablauf	21
4.4.1 Gewinnen und verlieren	22
4.5 Statistiken und Achievements	22
4.5.1 Statistiken	22
4.5.2 Achievements	22

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung:

Wähle einen von drei einzigartigen Helden und stürze dich in die Welt von "Game1". Beeile dich genügend Ressourcen zu sammeln und deine Basis aufzubauen, denn schon bald werden dich die finsternen Mächte der "Olokai" auf ihrem Weg zur Weltherrschaft angreifen. Errichte eine Armee, baue deine Festung aus und lerne mit dem Aufsteigen deines Helden die uralten Muster der Kriegsfähigkeiten, bis du bereit bist, die Welt vor den "Olokai" zu retten!

1.2 Alleinstellungsmerkmal:

Was "Game1" hervorhebt ist vor allem das Zeichenfenster, in welches der Spieler bestimmte Muster zeichnen muss, um die Fähigkeiten des Helden zu aktivieren. Denn anders als normale Echtzeitstrategiespiele bringt "Game1" auch einige Rollenspielelemente. Neben den typischen Möglichkeiten Ressourcen abzubauen, um eine Basis und Einheiten zu rekrutieren, steuert man hier auch einen Helden, der mit aufsteigenden Leveln neue Fähigkeiten lernt, für die man sich die Zeichenmuster einprägen muss.

2. Benutzeroberfläche

2.1 Spielerinterface:

HUD (Head-Up-Display)

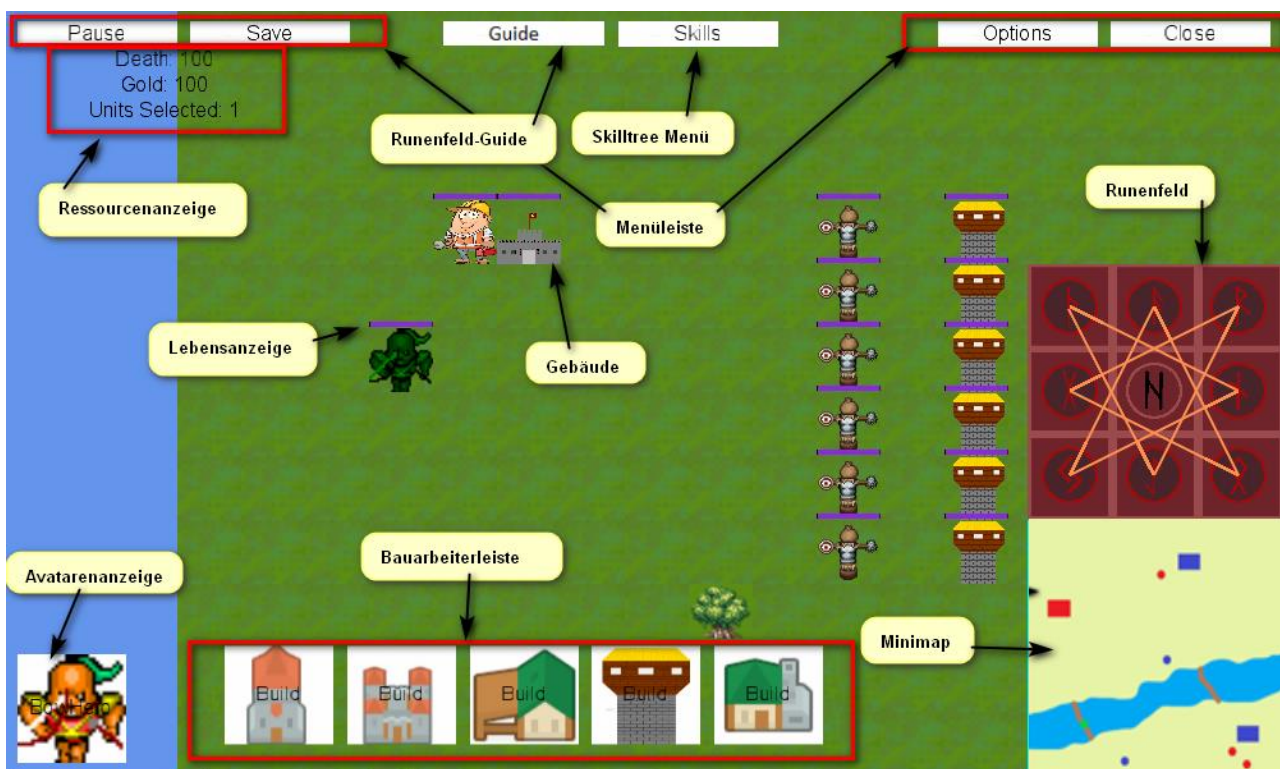


Abbildung 1: Spieler-Interface

Das 2D-Spielerinterface besteht aus 9 Bereichen.

- **Menüleiste:** Die Menüleiste befindet sich am oberen Bildschirmrand. Dort kann das Spiel pausiert, gespeichert und beendet werden. Außerdem gelangt der Spieler dort ins Optionenmenü. Dort kann die Lautstärke angepasst werden.
- **Ressourcenanzeige:** Hier wird vorhandenes Gold und der Kill-Score des Helden angezeigt.
- **Lebensanzeige:** Die Lebensanzeige zeigt an, wie verwundet ein Objekt ist. Sie steht dauerhaft über den Objekten im Spiel.
- **Guide-Menü:** Hier kann sich der Spieler die möglichen Kombinationen für das Runenfeld anzeigen lassen.
- **Skilltree Menü:** In diesem Menü, kann der Spieler sich den Skilltree ansehen.

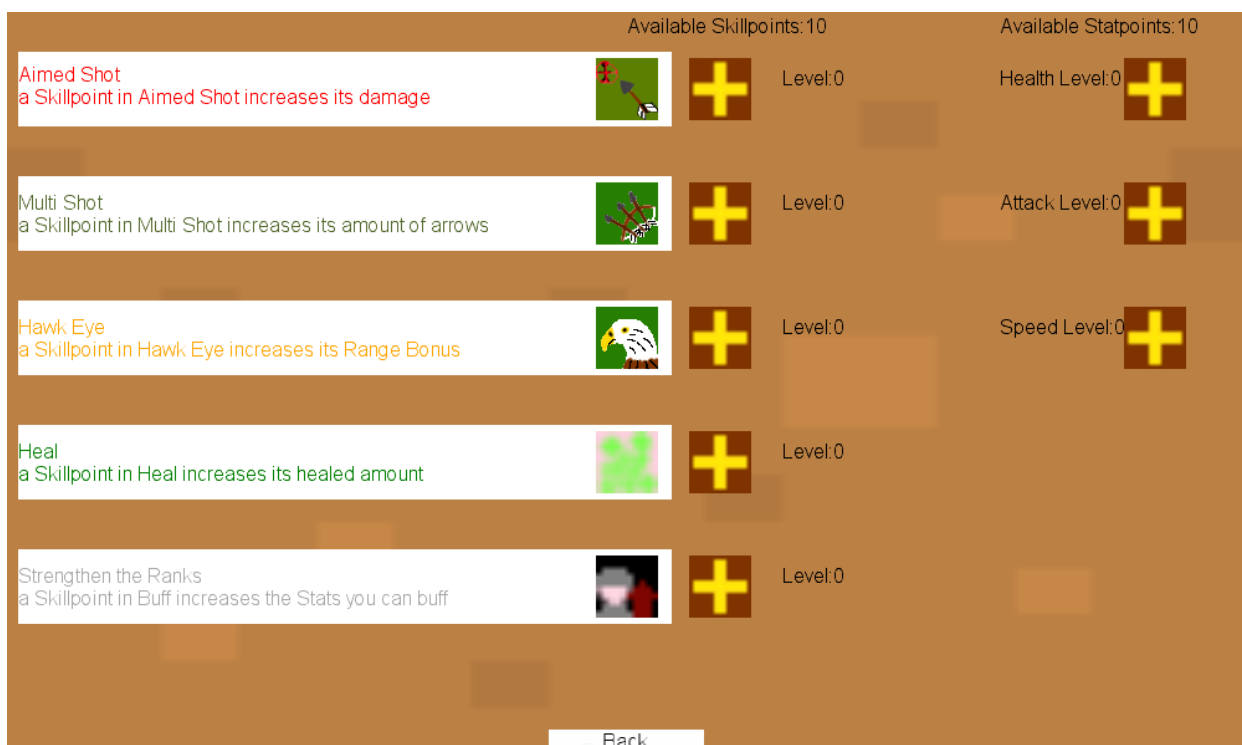


Abbildung 2: Skilltree-Menü

- **Avataranzeige:** Die Avataranzeige befindet sich unten links. Dort erhält der Spieler Informationen zu zuvor ausgewählten Objekten. Wurde ein einzelnes Objekt ausgewählt, sieht der Spieler eine Graphik des Objektes und die Lebensleiste, sowie Informationen zu Angriff und Verteidigung. Wurde ein Gebäude ausgewählt, sieht der Spieler in der Avataranzeige nur eine Graphik des Gebäudes und dessen Lebenspunkte. Wenn mehrere Objekte ausgewählt wurden, wird die Anzahl der einzelnen unterschiedlichen ausgewählten Objekte angezeigt. Auch hier sieht der Spieler eine Graphik jedes Objektes.
- **Bauarbeiterleiste:** Diese Anzeige ist nur dann zusehen, wenn Bauarbeiter aktiviert sind. Dort werden 5 Felder mit verschiedenen, Gebäuden angezeigt.

- Runenfeld: Das Runenfeld ist nur sichtbar, wenn der Held aktiviert ist. Es besteht aus einem 3x3-Grid. Dieses Feld ist sensibel für bestimmte Mausbewegungen, durch die der Held einen Zauber ausführen kann.
- Runenfeld-Guide: Der Spieler findet dort alle Anleitungen für die Zauber, welche mit dem Runenfeld ausgeführt werden können.

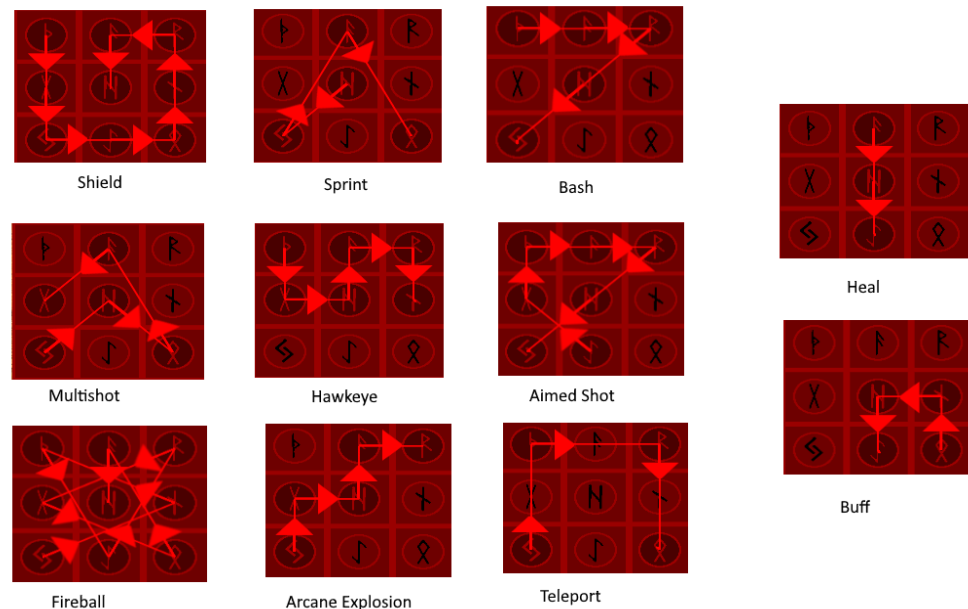


Abbildung 3: Guide

- Minimap: Die Minimap befindet sich in der unteren rechten Ecke des Spiels. Sie zeigt eine vereinfachte Übersicht des kompletten Spielfeldes. Alle eigenen Einheiten und Gebäude, sowie alle gegnerischen Einheiten und Gebäude werden dort markiert.

2.2 Kamera:

Die Kamera zeigt das Spielfeld in der Vogelperspektive. Die Kamera ist sowohl in der X-, als auch in der Y-Richtung frei beweglich und kann durch die Maussteuerung gesteuert werden. Durch Drehen des Mausekkrads ist ein Herein-, wie auch ein Herauszoomen der Kamera möglich. Die Neigung und Drehung können nicht verändert werden.

2.3 Menüstruktur:

Zu Beginn wird das Hauptmenü angezeigt. Wählt man "New Game", dann kommt der Spieler in die Heldenauswahl. Dort muss zwischen Schwertkämpfer, Bogenschütze und Magier ausgewählt werden. Wenn ein Held ausgewählt wurde, beginnt das Spiel.

Wird der Button "Load" gewählt, öffnet sich das Speichermenü. Durch Auswählen des "Load-Buttons" gelangt man an die zuletzt gespeicherte Stelle im Spiel.

Im Hauptmenü hat der Spieler die Möglichkeit sich die Achievements, Statistiken und Credits anzusehen. Aus den jeweiligen Menüs kommt er mit dem "Zurück-Button" wieder ins Hauptmenü.

Im Optionsmenü kann die Soundlautstärke, sowie die Fenstergröße reguliert werden.

Wenn das Spiel beendet wird, gelangt der Spieler zurück auf den Desktop.

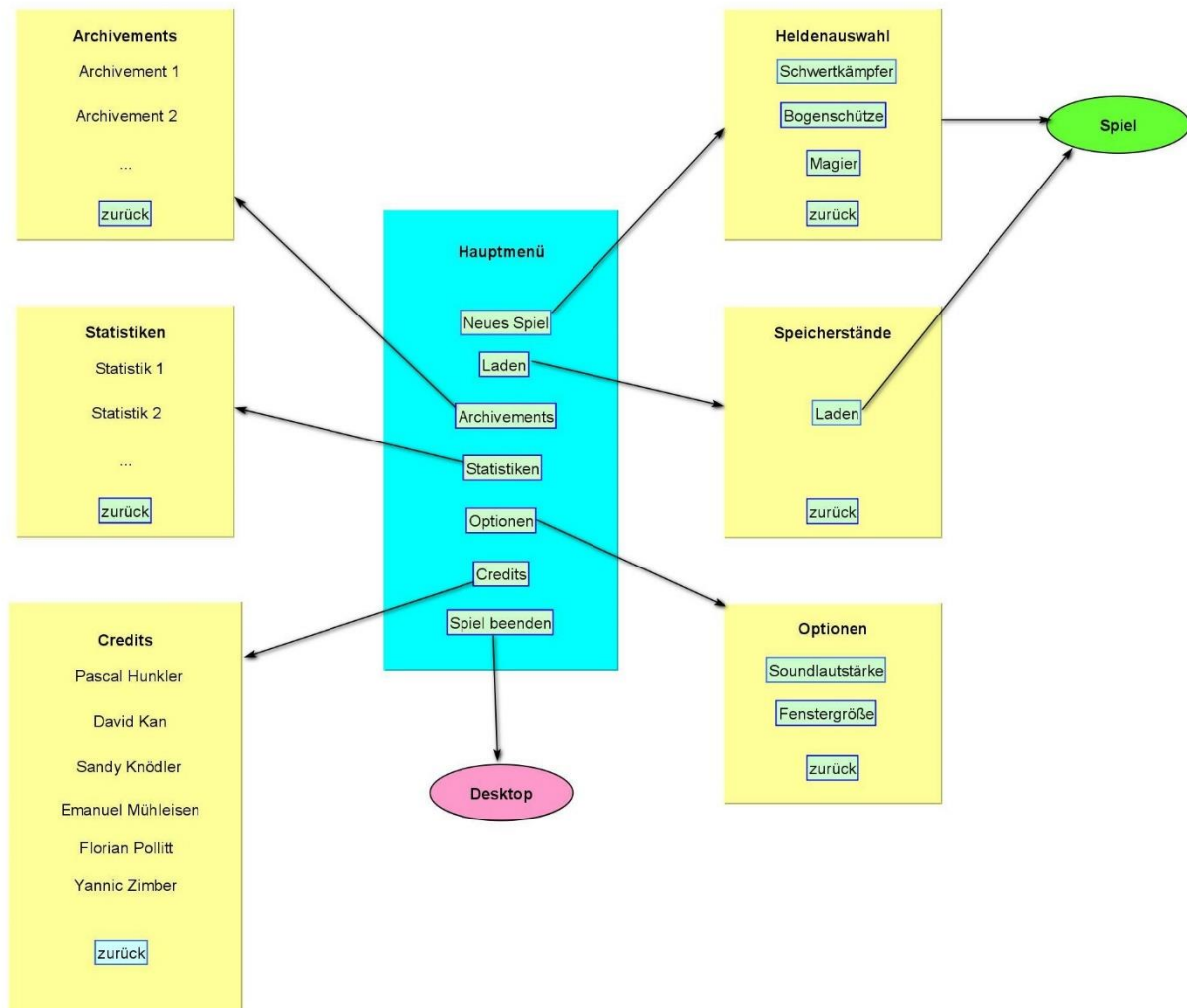


Abbildung 4: Menüstruktur

3. Technische Merkmale

3.1 verwendete Technologien:

- Microsoft C#
- MonoGame 3.7
- Visual Studio Community 2019
mit ReSharper 2019.1

3.2 Mindestvoraussetzungen:

- Windows 10
- Windows Full HD
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- .NET Framework 4.7
- Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- 4 GB RAM
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur

4. Spiellogik

4.1 Aktionen: (Akteure, Ereignisfluss, Anfangs,- und Endbedingung)

Tabelle 1: Aktionen

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anfangs Bedingung	Abschluss Bedingung
A01: Einzelnes Objekt auswählen	Spieler, KI	1.Linksklick auf ein Objekt, welches dem Spieler gehört. 2.Die Farbe des Objektes färbt sich sofort Grün, wenn es sich um ein eigenes Objekt handelt. Ein gegnerisches Objekt wird rot markiert. 3.Hud passt sich so an, dass das ausgewählte Objekt in der	Kein Objekt ist ausgewählt.	Objekt ist markiert.

		Avatarenanzeige erscheint und die dazugehörige Leiste sich öffnet. (Bsp. Bauarbeiter wird ausgewählt -> Bauarbeiterleiste öffnet sich)		
A02: Mehrere Objekte auswählen	Spieler, KI	1. Linke Maustaste gedrückt halten. 2. Mit der Maus ein farbiges Rechteck ziehen, welches beim Drücken der linken Maustaste entsteht. 3. Linke Maustaste loslassen. 4. Alle eigenen Objekte, welche sich im dem farbigen Rechteck befanden, werden grün markiert und das Hud passt sich an, sodass nun eins der markierten Objekte gewählt werden kann. Gegnerische Objekte werden rot markiert.	Keine Objekte sind ausgewählt.	Objekte sind markiert.
A03: Objekte abwählen	Spieler, KI	1.1. Ein neues Objekt auswählen (siehe A01) 1.2. Neue Objekte auswählen (siehe A02) 1.3. Mit der linken Maustaste ein leeres Feld der Map anklicken. 2. Alle zuvor ausgewählten Objekte, sind nicht mehr ausgewählt.	Ein oder mehrere Objekte sind ausgewählt.	Es ist kein Objekt mehr markiert.

A04: Laufen	Spieler, KI	1.Rechtsklick auf irgendeinen Ort auf der Map, wenn Held oder Einheit ausgewählt wurde. 2. Ausgewähltes Objekt bewegt sich zum markierten Ort. 3.1. Falls die markierte Stelle erreichbar ist, bewegt sich das Objekt dort hin. 3.2. Falls die markierte Stelle nicht erreichbar ist, bewegt sich die Einheit zum nächsten möglichen Ort, der von der Markierung erreichbar ist.	Held und/oder Einheit(en) sind ausgewählt.	Objekt hat sich zur markierten Stelle hinbewegt.
A05: Angreifen	Spieler, KI	1.Wenn Einheiten und/oder der Held markiert sind, mit der rechten Maustaste auf ein sichtbares gegnerisches Objekt klicken. 2.Einheiten beginnen damit, zu dem ausgewählten Objekt zu laufen. 3.1. Wenn das ausgewählte Objekt für die vorher markierten Einheiten nicht erreichbar ist, laufen diese zum nächsten möglichen Ort zu der Einheit. 3.2. Wenn das ausgewählte Objekt erreichbar ist, kämpfen die	Held und/oder Einheit(en) sind ausgewählt.	Held und/oder Einheit(en) attackieren feindliche Objekte. Bei diesem Prozess verringern sich die Lebenspunkte dieser feindlichen Objekte, solange diese sich in der Reichweite der ausgewählten Einheiten befinden.

		vorher ausgewählten Einheiten gegen das Ziel, sobald es in Reichweite ist.		
A06: Gebäude bauen	Spieler	1. Wenn ein Gebäude in der Bauarbeiterleiste ausgewählt wurde, hängt das ausgewählte Gebäude am Cursor. Nun kann auf der Map eine Stelle zum Bauen mit einem Klick auf die linke Maustaste markiert werden. 2. Wurde eine Stelle ausgewählt, wird das Gebäude dort platziert. 3. Der Bauarbeiter läuft zu diesem Gebäude. Erst wenn der der Bauarbeiter dieses erreicht, ist das Gebäude fertig gebaut. Dies lässt sich daran erkennen, dass das fertige Gebäude nun eine Lebensanzeige besitzt.	Ein Gebäude in der Bauarbeiterleiste auswählen.	An einer ausgewählten Stelle ist ein Gebäude inklusive Lebensanzeige platziert.
A07: Zaubern	Spieler	1. Wenn der Held ausgewählt ist, erscheint das Runenfeld. 2. Wenn der Cursor sich über dem Runenfeld befindet, kann man mit dem Feld interagieren, indem man die linke Maustaste gedrückt hält. 3. Alle Runen-Knöpfe werden ausgewählt, über die man mit dem Cursor fährt.	Held ist ausgewählt.	Der Held zaubert, wenn eine richtige Auswahl an Runen aktiviert wurden. Falls dies nicht der Fall ist, kann der Cursor wieder zum Auswählen von Objekten genutzt werden.

		4.1. Wenn man mit dem Cursor das Runenfeld verlässt, wird der Vorgang abgebrochen und der Cursor kann wieder zum Auswählen von Objekten genutzt werden, sobald die linke Maustaste losgelassen wird. 4.2. Lässt man die linke Maustaste los und hat eine richtige Kombination an Runen aktiviert, zaubert der Held. 4.3. Lässt man die linke Maustaste los und hat keine richtige Kombination von Runen aktiviert, kann der Mauscursor wieder zum Auswählen von Objekten genutzt werden.		
A08: Menü-Buttons auswählen	Spieler	1. Mit einem Linksklick auf einem der Buttons in der oberen Menüleiste, wird dieser ausgewählt. Dadurch kann je nach Button folgende Dinge ausgelöst werden: -Pause: Spiel wird pausiert und erst wieder fortgeführt, wenn der "Back-Button" gedrückt wird. -Save: Das aktuelle Spiel wird gespeichert. -Guide: Man kommt in ein Menü, in dem alle bekannten	Keine Anfangsbedingungen vorhanden.	Durch Klicken einer der Menübuttons wird die entsprechende Funktion dieses Buttons ausgeführt.

		Runenkombinationen für Zaubersprüche angezeigt werden. -Skills: Hier kann man sich den Skilltree anzeigen lassen. -Options: Die Soundlautstärke kann verändert werden. -Close: Das Spiel wird beendet.		
A09: Gold schöpfen	Spieler, KI	1.Mit einem Linksklick eine Goldmine auswählen. 2.1.1.Der ausgewählte Bauarbeiter läuft zu dieser Goldmine, solange sie für ihn erreichbar ist. 2.1.2.Sobald der Bauarbeiter die Mine erreicht hat, baut dieser dort Gold ab. 2.2.Ist die Goldmine nicht erreichbar, wird der ausgewählte Bauarbeiter abgewählt.	Bauarbeiter ausgewählt	Bauarbeiter baut Gold ab. Die Ressource Gold in der Ressourcen-anzeige ist erhöht.
A10: Einheiten erstellen	Spieler, KI	Mit einem Linksklick ein Gebäude auswählen. Mit einem Klick auf "Build" wird die entsprechende Einheit erstellt, wenn genügend Gold vorhanden ist.	Erforderte Gold-ressourcen sind erfüllt.	Eine neue Einheit steht neben dem ausgewählten Gebäude.
A11: Upgraden	Spieler, KI	1.Mit einem Linksklick ein Gebäude oder eine Einheit auswählen. Und auf entsprechenden Button klicken. Dieser	Erforderliche Goldressource ist erfüllt.	Die Lebens-anzeige des verbesserten Gebäudes ist erhöht. Die Einheiten

		befindet sich unten in der Leiste. 2. Ist genügend Gold vorhanden, wird die Verbesserung durchgeführt.		bewegen sich schneller. Die Ressource Gold in der Ressourcenanzeige ist verringert.
A12: Helden- Fähig- keiten kaufen	Spieler, KI	1. Mit Rechtsklick auf das Skilltree-Menü, können Heldenfähigkeiten mit Skillpoints gekauft oder mit Statpoints upgegradet werden. Siehe Skilltree Menü im Hud. 2. Sind genügend Kills im Kill-Score vorhanden, kann nun der Held seine neue Fähigkeit ausüben.	Genügend Skill-points oder genügend Statpoints sind vorhanden.	1. Neue Fähigkeit des Helden kann benutzt werden oder die Lebensanzeige des Helden ist verbessert oder der Held bewegt sich schneller.
A13: Helden wiederbeleben	Spieler, KI	1. Wenn das Hauptgebäude ausgewählt ist und der Held gestorben ist, kann per Linksklick unten in der Leiste der Held wiederbelebt werden. 2. Der Held taucht vor dem Hauptgebäude wieder auf.	1. Hauptgebäude ist ausgewählt. 2. Ausreichend Gold ist vorhanden. 3. Held ist tot.	Held kann wieder ausgewählt und benutzt werden.
A14: Sterben/ zerstört werden	Spieler, KI	1. Lebenspunkte eines Objekts sind kleiner/gleich 0. 2. Objekt verschwindet von der Map und kann auf keine Weise mehr ausgewählt werden.	Zuvor wurde mit dem Objekt gekämpft, sodass die Lebenspunkte kleiner/gleich 0 sind.	Das Objekt ist nicht mehr auf der Map vorhanden und man kann nicht mehr mit diesem Objekt interagieren.
A15: Turm Attacke	Spieler, KI	1. Sobald ein gegnerisches Objekt sich in der Reichweite des Turms befindet.	Gegnerisches Objekt befindet sich in Reichweite des Turms.	Die Lebensanzeige des gegnerischen Objektes verringert sich.

		2.Turm kämpft automatisch gegen gegnerisches Objekt.		
--	--	--	--	--

4.2 Fähigkeiten

4.2.1 allgemeine Fähigkeiten:

Tabelle 2: Fähigkeiten

Aktion	Voraussetzung	Beschreibung
F01: Laufen	(siehe A04)	Objekt bewegt sich an entsprechende Stelle
F02: Angreifen	(siehe A05)	Siehe A05
F03: Gebäude bauen	(siehe A06)	Objekt bewegt sich an entsprechende Stelle und baut entsprechendes Gebäude
F04: Upgraden	A11	Ausgewähltes Objekt wird verbessert.
F05: Zaubern	(siehe A07)	Siehe Runenfeld in Hud
F06: Schaden erleiden	Lebensanzeige ist größer 0	Verringert Lebensanzeige, kann A14 verursachen
F07: Gold schöpfen	Siehe A09	Siehe A09
F08: Einheiten erstellen	Siehe A10	Siehe A10

4.2.2 Heldenfähigkeiten

Tabelle 3: spezifische Heldenzauber

Alle Helden	Zauber Heal (regeneriert Lebenspunkte), Zauber Buff (verstärkt temporär alle Einheiten des gleichen Typen, wie der Held)
Held Schwertkämpfer	Zauber Shield (temporär erhöhte Verteidigung), Zauber Bash (nächster Angriff macht mehr schaden), Zauber Sprint (temporär erhöhte Laufgeschwindigkeit)

Held Bogenschütze	Zauber Aimed Shot (nächster angriff macht mehr schaden), Zauber Multishot (nächster Angriff trifft 3 Gegner in Reichweite), Zauber Hawkeye (temporär vergrößerte Angriffsreichweite)
Held Magier	Zauber Fireball (hoher Schaden am Zielobjekt), Zauber Teleport (an einen "legalen" Ort auf der Karte), Zauber Arcane Explosion (Gegner in einem bestimmten Umkreis nehmen Schaden)

4.3 Spielobjekte:

Es gibt drei Arten von Objekten:

Bewegliche, Kontrollierbare, Interagierbare Objekte

Unbewegliche, Kontrollierbare, Interagierbare Objekte

Unbewegliche, Unkontrollierbare, Interagierbare Objekte

(Spieler referenziert in diesem Abschnitt sowohl den Spieler als auch die KI)

Eigenschaften von beweglichen Objekten:

Geschwindigkeit

Eigenschaften von kontrollierbaren Objekten:

Lebenspunkte (kann Schaden erleiden und zerstört werden (F06))

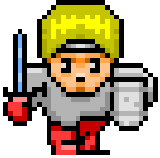
Aktionen (siehe Fähigkeitentabelle)

Geschwindigkeit, Lebenspunkte, Angriff noch nicht spezifiziert

4.3.1 Bewegliche Objekte:

Tabelle 4: Bewegliche Objekte

Einheiten (Bewegliche, Kontrollierbare, Interagierbare Objekte)	Beschreibung	Besonderheit	Aktionen
Held	Alle drei auswählbaren Helden werden	Sonderfähigkeiten, einzigartig nach	F01, F02, F05 F06

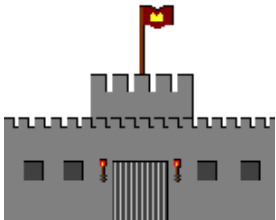
	vom Spieler gesteuert. Kann wiederbelebt, verbessert, vom Spieler gesteuert werden. Ist die Hauptkampfeinheit des Spielers. Hat viel bessere Werte als andere Einheiten. Die KI hat keinen Helden zur Verfügung.	Wahl zu Spielbeginn (siehe Zauberliste)	
Held Schwertkämpfer 	Nahkampfeinheit mit vielen Lebenspunkten, geringer Angriffsreichweite, mittlerer Geschwindigkeit und hoher Angriffsschaden	Siehe Besonderheiten Held	Siehe Aktionen Held.
Held Bogenschütze 	Fernkampfeinheit mit mittleren Lebenspunkten, hoher Angriffsreichweite, hoher Geschwindigkeit und Mittlerem Angriffsschaden	Siehe Besonderheiten Held	Siehe Aktionen Held
Held Magier 	Fernkampfeinheit mit geringen Lebenspunkten, mittlerer Angriffsreichweite, mittlerer Geschwindigkeit und hohen Angriffsschaden	Siehe Besonderheiten Held	Siehe Aktionen Held

Bauarbeiter 	Wird vom Spieler gesteuert. Baut Gold in der Goldmine ab und baut neue Gebäude. Sehr geringe Lebenspunkte, hohe Geschwindigkeit	Kann nicht angreifen	F01, F03, F08, F06
Schwertkämpfer 	Wird vom Spieler gesteuert. Kann ausgebildet, verbessert, hierfür sind die Kosten gering. Nahkampfeinheit mit vielen Lebenspunkten. Geringe Angriffsreichweite, geringe Geschwindigkeit und geringer Angriffsschaden.	Stark gegen Bogenschütze	F01, F02, F06
Bogenschütze 	Wird vom Spieler gesteuert. Kann ausgebildet, verbessert werden. Hierfür sind die Kosten mittel hoch. Fernkampfeinheit mit mittleren Lebenspunkten, hoher Angriffsreichweite, hoher Geschwindigkeit und mittlerem Angriffsschaden.	Stark gegen Magier	F01, F02, F06

Magier 	Wird vom Spieler gesteuert. Kann ausgebildet und verbessert werden, jedoch sind die Kosten dafür sehr hoch. Fernkampfeinheit mit geringen Lebenspunkten, mittlerer Angriffsreichweite, mittlerer Geschwindigkeit und hohen Angriffsschaden.	Stark gegen Schwertkämpfer	F01, F02, F06

4.3.2 Unbewegliche Objekte

Tabelle 5: Unbewegliche Objekte, kontrollierbare, interagierbare Objekte

Gebäude (Unbewegliche, Kontrollierbare, Interagierbare Objekte)	Beschreibung	Nutzen	Aktionen (Siehe Fähigkeiten-tabelle)
Hauptgebäude 	Kann verbessert werden, Zentrum deiner Basis, viele Lebenspunkte	Ermöglicht Wiederbelebung des Helden, Ausbildung von Bauarbeitern	F04, F08, F06
Kaserne	Kann gebaut und verbessert werden, kosten gering, mittlere Lebenspunkte	Dient zur Erstellung von Schwertkämpfer	F08, F04, F06,

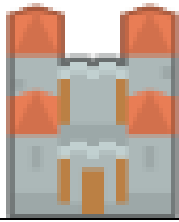
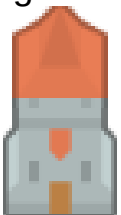
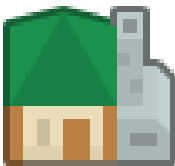
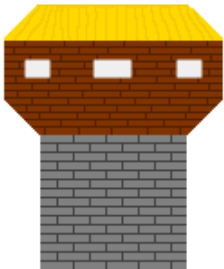
			
Schießplatz 	Kann gebaut und verbessert werden, kosten gering, mittlere Lebenspunkte	Dient zur Erstellung von Bogenschützen	F08, F04, F06
Magier-Gilde 	Kann gebaut und verbessert werden, kosten gering, mittlere Lebenspunkte	Dient zur Erstellung von Magiern	F08, F04, F06
Schmiede 	Kann gebaut und verbessert werden, kosten hoch, mittlere Lebenspunkte	Kann keine Einheiten permanent verstärken	F04, F06,
Turm 	Kann gebaut werden, kosten mittel, kann verteidigen, hohe Lebenspunkte	Dient zur Verteidigung des Dorfes	F02, F04, F06

Tabelle 6: Unbewegliche, unkontrollierbare, interagierbare Objekte

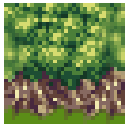
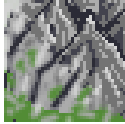
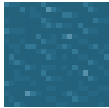
Unbewegliche, Unkontrollierbare, Interagierbare Objekte	Beschreibung	Eigenschaften
Wald 	Existiert auf der Spielwelt	Muss von bewegbaren Objekten umlaufen werden
Stein 	Existiert auf der Spielwelt	Muss von bewegbaren Objekten umlaufen werden
Fluss 	Grenzt Gebiete voneinander ab	Muss von bewegbaren Objekten umlaufen werden
Brücke 	Ermöglicht Überquerung von Fluss	Muss von bewegbaren Objekten benutzt werden, um Fluss zu überqueren
Goldmine 	Existiert auf der Spielwelt, kann genutzt werden, um Gold abzubauen	Siehe F07

Tabelle 7: Ressourcen

Ressourcenobjekte	Beschreibung
Gold	Kann in der Mine abgebaut werden. Wird zum Bezahlen von Upgrades, Gebäuden und neuen Einheiten verwendet. Zu Beginn besitzt der Spieler 100 Gold.
Skillpoints	Können benutzt werden, um Fähigkeiten im Skilltree Menü zu kaufen.

	Zu Beginn besitzt der Spieler 10 Skillpoints. Für 10 Kills gibt es einen neuen Skillpoint.
Statpoints	Können benutzt werden um die Gesundheit, die Geschwindigkeit und die Angriffsleistung des Helden zu erhöhen. Zu Beginn besitzt der Spieler 10 Statpoints. Für 10 Kills gib es einen halben Statpoint.

4.4 Spielablauf:

Wenn der Spieler ein neues Spiel starten möchte, kann er einen Helden auswählen. Zur Wahl steht ein Schwertkämpfer, ein Bogenschütze und ein Magier. Nach der Wahl eines Helden wird das Spiel geladen und die Kamera ist auf den Helden, der vor dem Hauptgebäude steht, gerichtet. Neben den unbeweglichen, unkontrollierbaren Objekten, die zur Karte dazugehören, existieren zu Beginn nur die beiden Hauptgebäude des Spielers und der KI, der Held und ein Bauarbeiter. Der Held hat zu Beginn die vollen Lebenspunkte.

Der Spieler hat anfangs nur wenig Gold zur Verfügung. Daher sollte er zu Beginn vom Early Game einen oder mehrere Bauarbeiter einsetzen, um Gold von den Goldadern abzubauen. Im Early Game spielt das Gold eine wichtige Rolle, da nun einige Gebäude gebaut werden müssen, damit überhaupt Einheiten, die für den späteren Verlauf des Spiels unerlässlich sind, produziert werden können.

Das Mid Game startet damit, dass der Spieler die Einheitsengebäude gebaut hat und die Einheiten der KI langsam gefährlicher für den Spieler werden. In dieser Phase des Spiels beginnt der Spieler, Verteidigungsgebäude zu bauen, um den Angriffen der KI standhalten zu können. Außerdem beginnt er, seine Einheiten zu verbessern, um sich in den Kämpfen, die immer wieder auftreten, eine gute Ausgangsbasis für das End Game zu schaffen.

Im End Game gibt es große Kämpfe, die es zu gewinnen gilt, da jeder Tod des Helden verheerende Folgen haben kann, da die KI nun sehr viele starke Einheiten hat, die in kürzester Zeit sehr viel Schaden verursachen können. In dieser Spielphase ist der Spieler unter hohem Druck, da er sehr viele Aufgaben gleichzeitig bewältigen muss. Er muss Kämpfe gewinnen, genügend Gold besitzen, um Verteidigungsgebäude zu bauen, Einheiten zu produzieren und verbessern. Dann

muss er die gegnerischen Gebäude und nach Möglichkeit das Hauptgebäude zerstören, um das Spiel schließlich zu gewinnen. Falls er diesem Druck nicht standhalten kann, zerstören die gegnerischen Einheiten das Hauptgebäude des Spielers und das Spiel ist verloren.

4.4.1 Wann ist das Spiel gewonnen/verloren?

Um das Spiel zu gewinnen, muss der Spieler das gegnerische Hauptgebäude zerstören. Wird das eigene Hauptgebäude zerstört, dann ist das Spiel verloren.

4.5 Statistiken und Achievements:

4.5.1 Statistiken:

- Anzahl gesammeltes Gold
- Anzahl ausgegebenes Gold
- Spielzeit
- Anzahl beschworener Einheiten
- Anzahl getöteter Einheiten
- Anzahl gebauter Gebäude
- Anzahl zerstörter Gebäude
- Anzahl der Tode

4.5.2 Achievements:

- Clean Sheet: Gewinne ein Spiel ohne den Verlust einer Einheit.
- Can't touch this: Gewinne ein Spiel, in dem dein Held keinen Schaden erlitten hat.
- Nobody needs the mob: Gewinne ein Spiel nur mit deinem Helden.
- Powerlevel over 9000: Erreiche mit einem Helden die Maximalstufe aller Skills.
- SO EIN FEUERBALL JUNGE: Vernichte eine gegnerische Einheit mit einem Feuerball.

In folgenden Achievements sind Einheiten ausgenommen, welche nicht zum Kampf gedacht sind.

- Glory of the Archery: Gewinne ein Spiel mit nur Fernkampfeinheiten.
- Glory of the Swordsman: Gewinne ein Spiel mit nur Nahkampfeinheiten.
- Evanescio Hostis: Gewinne ein Spiel mit nur magischen Einheiten.