

Softwarepraktikum 2015 - Gruppe 5



Attack The God

Game Design Document

Christian Hofmaier, Philipp Jund, Saskia Rabald,
Jannik Schönartz, Sascha Thomczek

Tutor: Jan Hättig

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept
 - 1.1 Zusammenfassung des Spiels
 - 1.2 Alleinstellungsmerkmal
2. Benutzeroberfläche
 - 2.1 Spieler-Interface
 - 2.1.1 Kamera
 - 2.2 Steuerung
 - 2.2.1 Maussteuerung
 - 2.2.2 Tastatursteuerung
 - 2.3 Menü-Struktur
 - 2.3.1 Hauptmenü
 - 2.3.2 Pausemenü
3. Technische Merkmale
 - 3.1 Verwendete Technologien
 - 3.2 Mindestvoraussetzungen
4. Spiellogik
 - 4.3 Spieler
 - 4.3.1 Der 'menschliche' Spieler
 - 4.3.2 Der Gegenspieler
 - 4.3.3 Die Festung
 - 4.4 Spielstruktur
 - 4.4.1 Spielverlauf
 - 4.4.2 Spieleröffnung
 - 4.4.3 Handlungen
 - 4.4.4 Strategien
 - 4.4.4 Spielende
 - 4.4.5 Niederlage
 - 4.4.6 Boni
 - 4.5 Highscore
 - 4.6 Achievements
5. Screenplay
 - 5.1 Hintergrund
 - 5.2 Konzeptzeichnungen

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Es tobt ein zerstörerischer, grausamer Krieg zwischen dem Volk des Ostens und dem des Westens. Um den Krieg zu gewinnen ersuchten die Völker die Gunst der Götter, diese weigerten sich allerdings in die Geschehnisse der Menschen einzugreifen. Deshalb schmiedeten die Völker den Plan die Festung des obersten Gottes anzugreifen, ihn zu besiegen und dessen Macht zu nutzen um den Krieg zu gewinnen. Vor der Festung des Gottes treffen die Armeen ein letztes Mal zur entscheidenden Schlacht aufeinander...

Wagst du es den Gott zu bekämpfen oder versuchst du deine Gegner auszuschalten bevor sie es geschafft haben? Welchen Weg wirst du gehen? Wirst du den Krieg für dich entscheiden können?

Attack The God ist ein Echtzeit Strategiespiel geführt aus der Vogelperspektive. Als Herrscher über eines der beiden Völker befehlighst du deine Armee in der Schlacht um die Festung oder um die direkte Zerstörung des Feindes. Zeige dein Können in epischen Schlachten und erringe die Oberhand!

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Die Festung des Gottes steht in der Mitte der Karte, umgeben von einer Mauer mit zwei großen Toren und dem Gott im Inneren. Sie ist von beiden Spielern angreifbar, somit addiert sich der Schaden, falls sich beide entschließen sollten diese anzugreifen. Den Sieg erringt jedoch nur derjenige, der den letzten entscheidenden Schlag ausführt. Das führt dazu, dass an der Festung möglicherweise sowohl Angriffs-, als auch Verteidigungsmaßnahmen ergriffen werden müssen.

Auch eine partielle Eroberung der Festung kann von Vorteil sein, da bei Durchbrechen eines der Tore zufällig entweder der Ressourcenabbau erhöht oder der Fog of War ausgeschaltet wird.

2. Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

ATG bietet eine 2D TopDown Grafik. Das HUD (Head-up-Display) liefert einige wichtige Informationen. Oben Rechts befindet sich die Anzeige für die Ressourcen und die Übersicht der Einheiten, die der Spieler momentan besitzt, sowie die Anzahl an Einheiten die er noch erschaffen kann, ehe sein Limit ausgeschöpft ist. In der unteren linken Ecke befindet sich die Minimap, welche dem Spieler eine Übersicht der bereits aufgedeckten Bereiche der Karte ermöglicht. Die Aktionsleiste, die sich mittig am unterem Bildschirmrand befindet, beinhaltet mehrere Knöpfe mit denen sich Aktionen ausführen lassen.

Die Knöpfe in der Aktionsleiste sind abhängig von der ausgewählten Einheit bzw. dem ausgewählten Gebäude und verändern sich entsprechend. Die Aktionsleiste enthält Knöpfe mit Aktionen die mit dem ausgewählten Objekt ausgeführt werden können. Bei mehreren Objekten gibt es keine Aktionsleiste. Darüber befindet sich eine Anzeige mit den aktuellen Leben, Schaden und weitere Informationen. Am Rechten Rand des Bildschirms befindet sich eine Übersicht mit der Anzahl der momentan markierten Einheiten.

In der Mitte sieht man eine Einheit. Das Dreieck unter der Einheit wird nur angezeigt, wenn die Einheit markiert ist und stellt die Lebenspunkte dar. Je weniger Lebenspunkte die Einheit besitzt, desto weniger ist das Dreieck mit Farbe ausgefüllt. Sind Einheiten nicht markiert, wird ein Lebensbalken eingeblendet.

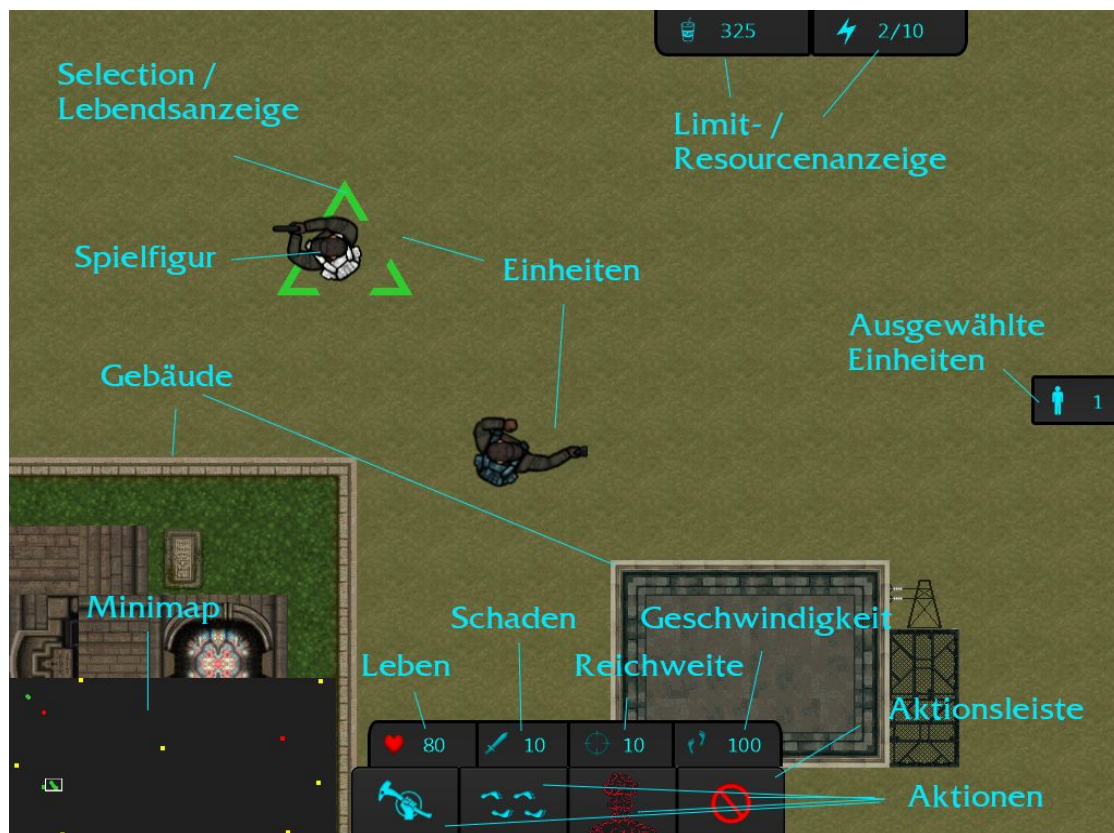


Abbildung 1: Spieler-Interface

2.1.1 Kamera

Die TopDown Kamera ist in X- und Y-Richtung innerhalb der Kartengrenzen frei beweglich, gesteuert werden kann sie durch Mausbewegungen und mit den Pfeiltasten. Änderungen der Neigung und Drehung sind nicht möglich. Mithilfe des Scrollrades kann der Zoom geändert werden.

2.2 Steuerung

2.2.1 Maussteuerung

Folgende Maussteuerungen sind möglich:

Taste	Aktion
Linksklick	Auswählen von Einheiten / Gebäuden
Rechtsklick	Aktion von Ausgewähltem Objekt
Maus an Bildschirmrand	Sichtfeld verschiebt sich in die jeweilige Richtung

2.2.2 Tastatursteuerung

Folgende Tastensteuerungen sind möglich:

Taste	Aktion
Pfeil nach Oben	Sichtfeld verschiebt sich nach oben
Pfeil nach Links	Sichtfeld verschiebt sich nach links
Pfeil nach Rechts	Sichtfeld verschiebt sich nach rechts
Pfeil nach Unten	Sichtfeld verschiebt sich nach unten
A	Einheit Angreifen
ESC	Pausemenü Spiel fortsetzen / Spiel verlassen
V	Lebensanzeige An / Ausschalten

2.3 Menü-Struktur

Alle Menüs entsprechen dem in Abbildung 2 gezeigten Design. Zur besseren Lesbarkeit werden die Optionen im Folgenden nur als Diagramme dargestellt.

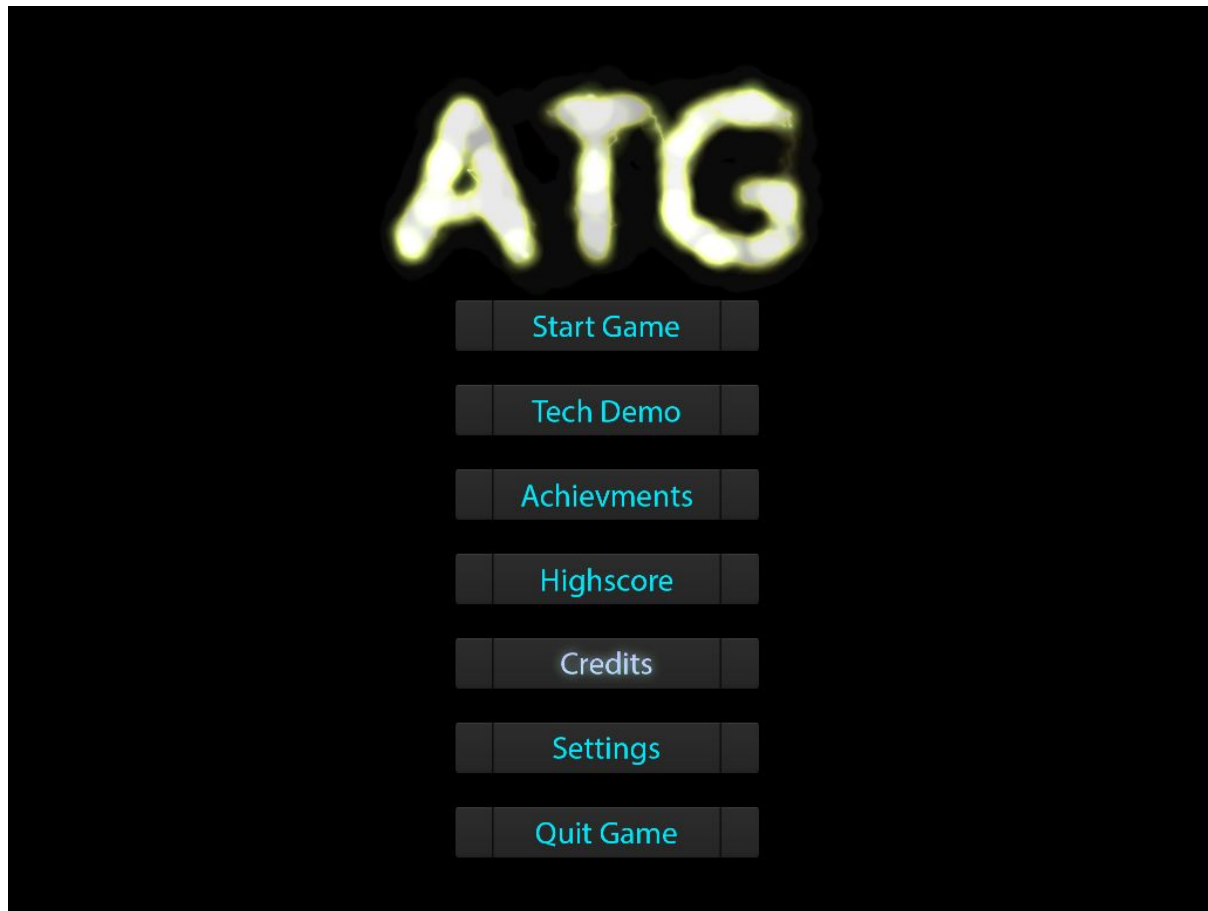


Abbildung 2: Hauptmenü

Für die Diagramme gilt folgendes Farbschema.

Blaue Kästen ■ stellen Buttons dar, welche gedrückt werden können. Aktionen, die durch das Drücken der Buttons ausgelöst werden, werden durch die **blauen Pfeile** dargestellt.

Orangene Pfeile ■ hingegen stellen Tastendrucke dar. Die Taste wird mit [Key] angegeben.

Rote Kästen ■ stellen andere Zustände dar, wie zum Beispiel das Laufende Spiel oder den Desktop.

Graue Kästen ■ stellen Felder in denen Informationen stehen, Dropdown-Menüs für die Auflösung und Regler für die Musik dar.

2.3.1 Hauptmenü

In Abbildung 3 sieht man die Menüstruktur des Hauptmenüs.

Im Hauptmenü hat der Spieler die Möglichkeit, das Spiel zu starten. Dort muss er sich dann entscheiden, ob er ein neues Spiel starten oder aber einen alten Speicherstand laden möchte. Auch erreicht man vom Hauptmenü die Tech Demo, Achievements, Highscore, Credits und Einstellungen. In den Einstellungen kann der Spieler die Auflösung umstellen, zwischen Window-Mode und Fullscreen wechseln und die Lautstärke der Musik und Soundeffekte einstellen oder sogar stummschalten.

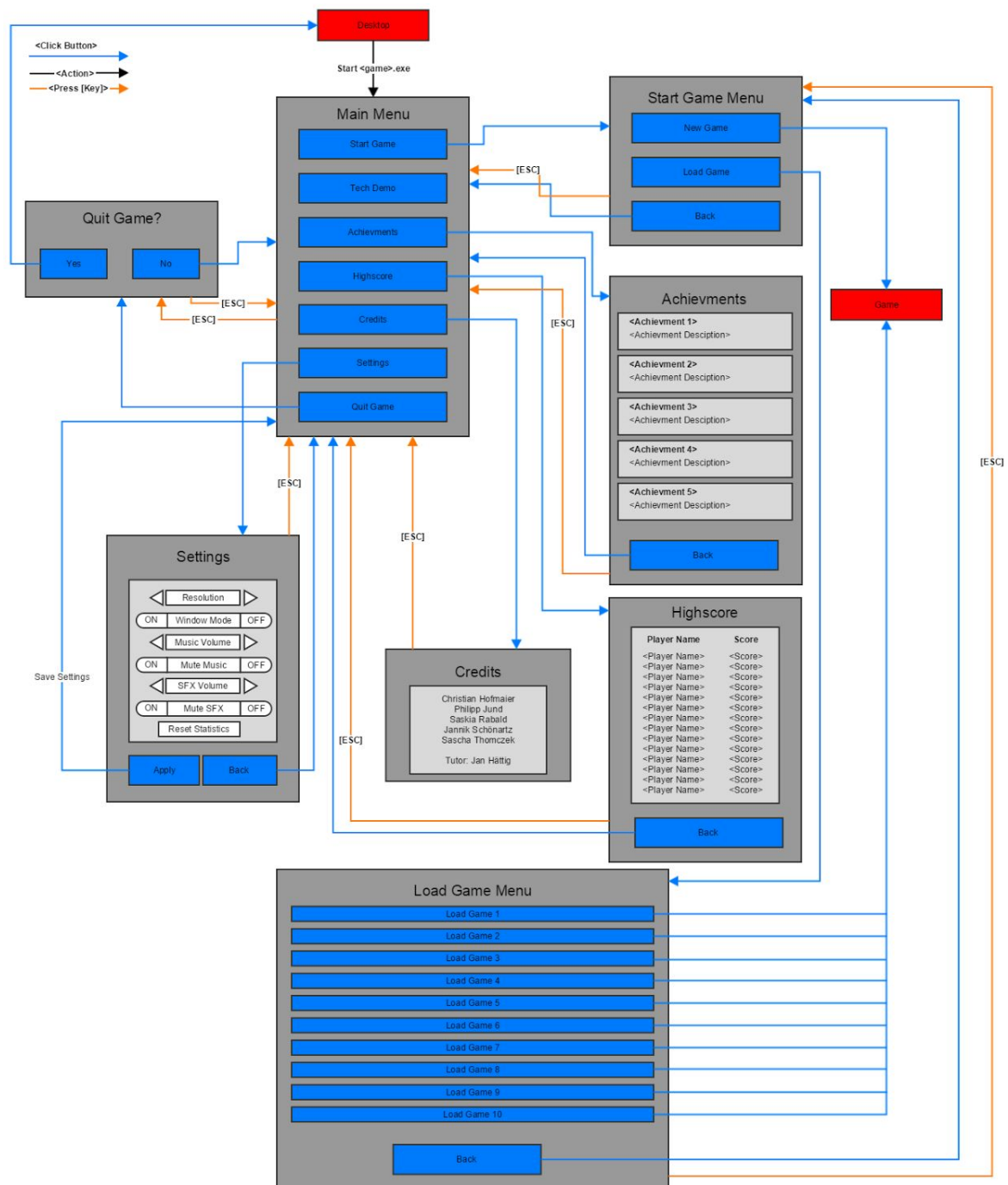


Abbildung 3: Struktur Hauptmenü

2.3.2 Pausemenü

In Abbildung 4 sieht man die Menüstruktur des Pausemenüs.

Hier hat der Spieler die Möglichkeit zum Spiel zurückzukehren, zu speichern und zu laden.

Auch kann er sich die Achievements anschauen und hat Zugriff auf die Einstellungen.

Er kann zum Hauptmenü wechseln oder direkt das Spiel beenden.

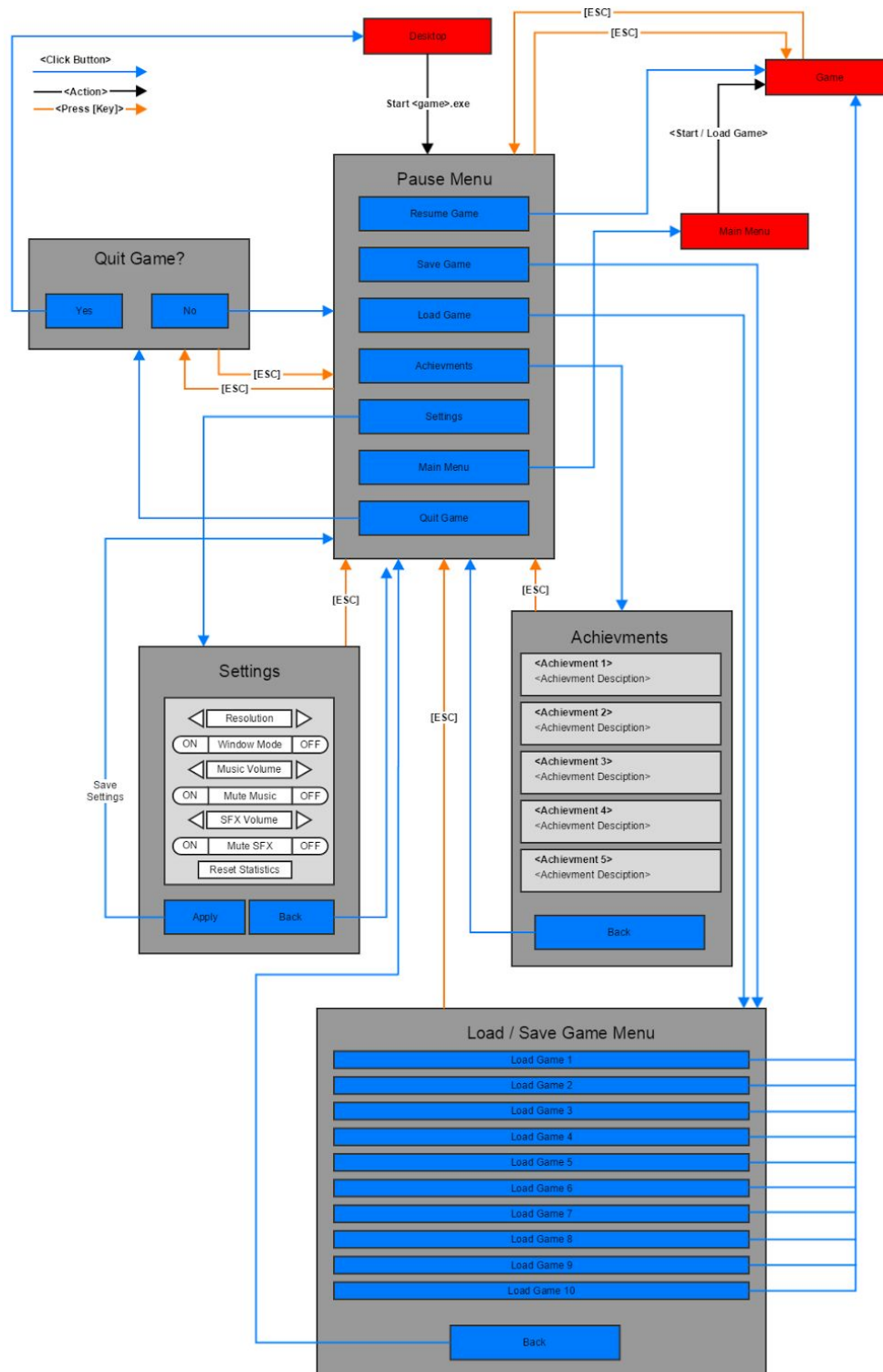


Abbildung 4: Struktur Pausemenü

3. Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- XNA 4.0
- .Net Framework 4.5
- Visual Studio 2013 Ultimate
- GIMP 2.8
- Photoshop
- ShoeBox (Spritesheet Creator)
- Tiled Map Editor
- Map Editor

Externe Bibliotheken:

- RVO2 (Collision, <http://ploobs.com.br/?p=2060>)
- RTree (http://sourceforge.net/projects/cspatialindexrt/?source=typ_redirect)
- Lightning
(<http://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/how-to-generate-shockingly-good-2d-lightning-effects--gamedev-2681>)
- Pathfinding (<https://xnapathfindinglib.codeplex.com/>)

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 7 / 8 / 8.1
- Intel Dual Core oder besser
- 2GB RAM
- 3GB Festplattenspeicher
- Grafikkarte Intel HD 5000 oder besser

4.Spiellogik

4.1 Optionen & mögliche Aktionen des Spielers

In Attack the God gibt es eine Anzahl an Möglichkeiten, seinen Spielstil anzupassen und mit dem Spiel zu interagieren. Eine Übersicht über alle Interaktionen:

Name	Ereignisfluss	Anfangbedingungen	Abschlussbedingungen
Spielobjekt auswählen	Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein Gebäude oder eine Einheit.	Der Spieler hat das Objekt im Sichtbereich.	Das Objekt ist ausgewählt und auf dem Interface tauchen Objektrelevante Informationen auf, sowie ein Menü für weitere Interaktionen.
Mehrere Einheiten auswählen	Der Spieler zieht ein Rechteck mit der gedrückten linken Maustaste auf dem Bildschirm.	Der Spieler hat alle Objekte im Sichtbereich.	Alle Einheiten werden logisch gruppiert, haben eine Übersicht im Interface und Bewegungs-Interaktionen werden gleichzeitig an alle ausgewählten Einheiten übertragen, sofern es sich nur um Einheiten handelt.
Einheiten bewegen	Der Spieler legt mittels Rechtsklick auf den Bildschirm das Ziel fest	Der Spieler verfügt über Einheiten und hat diese ausgewählt.	Die Einheiten bewegen sich zum Zielort. Ist der Zielort nicht begehbar, wird die nächstliegende begehbare Position genommen.
Gebäude errichten	Der Spieler klickt im Menü auf ein Gebäude und platziert dieses auf einer freien Stelle der Karte.	1) Eine Einheit mit Gebäudeoptionen ist ausgewählt. 2) Der Spieler verfügt über die notwendigen Ressourcen. 3) Die Stelle auf der Karte ist nicht durch andere Gebäude oder Einheiten besetzt	Das Gebäude wurde errichtet.

Gebäude reparieren	Der Spieler macht einen Rechtsklick auf ein eigenes Gebäude	1) Ein Arbeiter ist ausgewählt. 2) Das Gebäude ist beschädigt.	Die Einheit repariert das Gebäude, so dass es nach der Reparaturzeit volle Lebenspunkte hat.
Einheit produzieren	Der Spieler wählt im Gebäudeinterface eine Einheit aus.	1) Ein verbündetes Gebäude mit Einheitenoptionen ist ausgewählt. 2) Der Spieler verfügt über die notwendigen Ressourcen 3) Das Einheitenlimit wird durch die Produktion nicht überstiegen.	Nach einer Wartezeit ist die Einheit produziert.
Ressourcenabbau	Der Spieler macht einen Rechtsklick auf eine Ressource.	Der Spieler hat eine Einheit mit Ressourcenoptionen ausgewählt.	Der Arbeiter holt die Ressource, bringt diese zum Haupthaus und wiederholt den Vorgang, bis die Ressource erschöpft ist
Gegner angreifen	Der Spieler macht einen Rechtsklick auf ein feindliches Objekt.	1) Der Spieler hat eine Einheit mit Angriffsoptionen ausgewählt. 2) Die Einheit bewegt sich zum feindlichen Objekt und greift an, sobald dieses in Reichweite ist.	Das feindliche Objekt wird angegriffen.
Pausemenü öffnen	Der Spieler drückt ESC.	Das Spiel ist gestartet.	Das Menü öffnet sich und das Spiel wird pausiert.
Zu Kartenauschnitt springen	Der Spieler macht einen Linksklick auf die Minimap im Interface.	Das Spiel ist gestartet.	Der Sichtbereich wechselt auf den gewünschten Bereich.

4.2 Spielobjekte

Gebäude

In dem Spiel gibt es folgende Gebäude, die sowohl der Spieler als auch der Gegenspieler bauen können. Je nach Gebäude benötigt der Spieler eine gewisse Anzahl an Ressourcen, um das Gebäude zu bauen. Fehlen diese, ist es nicht möglich das Gebäude zu bauen. Mögliche Bauplätze sind nur auf freien Flächen, auf denen kein anderes Gebäude oder keine andere Einheit steht. Je nach Lebenspunkte der Gebäude ist es unterschiedlich schwer diese zu zerstören. Je mehr Lebenspunkte, desto mehr Angriff erfordert es, um das Gebäude zu zerstören. Im Falle des Elektrizitätswerks wird das Limit für die Einheiten wieder herabgesetzt. Die überschüssigen Einheiten behält man, kann allerdings erst nach ausreichendem Neubau von Elektrizitätswerken wieder neue erschaffen.

Ein Gebäude hat eine Bauzeit von 10 Sekunden.

Name	Benötigte Ressourcen	Lebenspunkte	Besonderheiten
Haupthaus	/	2000	existiert pro Spieler nur einmal, wird es zerstört, ist für diesen Spieler das Spiel verloren
Kaserne	250	1000	bildet Nah- und Fernkämpfer aus
Panzerfabrik	300	1000	bildet Panzer aus
Flughafen	300	1000	bildet Flugzeuge aus
Elektrizitätswerk	75	750	erhöht das Limit für das Erstellen von Einheiten
Kirche	275	1000	bildet Atheisten aus
Einkaufsladen	0	-	Kann nicht vom Spieler gebaut/zerstört werden, Ressourcen können von Arbeitern dort geholt werden

Einheiten

Jeder Spieler hat folgende Einheiten. Diese werden in den entsprechenden Gebäuden erschaffen und haben jeweils verschiedene Eigenschaften. Sie unterscheiden sich vor allem in der Menge an Schaden, die sie anrichten können und ihrer Reichweite. Weitere Attribute der Einheiten sind Leben, die entscheiden, wie robust sie gegen Angriffe sind, Geschwindigkeit, die sagt wie schnell eine Einheit sich bewegen kann (Kartenkoordinaten pro Sekunde), Ressourcen, die benötigt werden, um eine Einheit zu erschaffen und die Abklingzeit, nach der eine Einheit einen neuen Angriff starten kann (in Sekunden).

Eine Einheit hat eine Bauzeit von 5 Sekunden.

Name	Erstellt in	\$	Abklingzeit	Tempo	◀-▶	♥	Besonderheit
Fernkämpfer	Kaserne	100	1	100	100	210	haben größere Reichweite
Nahkämpfer	Kaserne	80	1	100	10	300	überleben in Kämpfen länger
Flugzeug	Flughafen	150	1	120	80	300	können nur andere Flugeinheiten angreifen und nur von diesen angegriffen werden, kollidieren nur mit Flugzeugen
Arbeiter	Haupthaus	50	2	100	10	60	sind für den Häuserbau zuständig
Panzer	Panzerfabrik	250	5	70	100	450	Machen mehr Schaden gegen Gebäude, weniger Schaden gegen Einheiten
Atheisten	Kirche	100	1	100	10	225	Einzigste wirksame Einheit gegen Gott, weniger Schaden gegen andere Einheiten
Gottes Wächter	kann nicht vom Spieler erstellt werden	-	1	50	100	200	Werden innerhalb des Turms spawned

Legende: \$ = Benötigte Ressourcen; ◀-▶ = Schadens-Reichweite;

♥ = Lebenspunkte;

Die Festung

Die Festung ist aufgebaut durch eine äußere Mauer, die unzerstörbar ist, mit zwei Toren auf nördlicher und südlicher Seite, durch welche man ins Innere gelangt und einem Raum in der Mitte, dem Kern der Festung, dort befindet sich der Gott. Zwischen diesen Räumen befinden sich die Wächter des Gottes. Die Tore der Außenmauer haben 2000 Lebenspunkte, der Gott selbst 4000 Lebenspunkte.

Schadensübersicht

Hier eine Übersicht über alle Einheiten und wieviel Schaden sie sich gegenseitig zufügen. Die Tabelle wird dabei von links nach oben gelesen.

	Fern- kämpfer	Nah- kämpfer	Flug- zeug	Arbeiter	Panzer	Atheisten	Wächter	Gott	Gebäude & Tore
Fernkämpfer	70	70	70	70	70	70	35	35	35
Nahkämpfer	100	100	/	100	100	100	50	50	50
Flugzeug	/	/	100	/	/	/	/	/	/
Arbeiter	30	30	/	30	30	30	15	15	15
Panzer	75	75	/	75	150	75	20	20	200
Atheisten	50	50	50	50	50	50	150	150	35
Wächter	125	125	/	125	125	50	/	/	/
Gott	200	200	/	200	200	100	/	/	/

4.3 Spieler

4.3.1 Der ‘menschliche’ Spieler

Das Haupthaus des Spielers befindet sich auf der linken Seite der Karte. Ihm stehen die Handlungen Häuser bauen, Einheiten erzeugen, mit diesen Ressourcen abbauen und Gegner angreifen zur Verfügung.

4.3.2 Der Gegenspieler

Der Gegenspieler startet auf der rechten Seite der Karte, er ist symmetrisch, alle Handlungen, die der Spieler ausführen kann, stehen ihm ebenfalls zur Verfügung.

4.3.3 Die Festung

Die Festung steht in der Mitte der Karte. Sie ist von einer Mauer umgeben, die weder vom Spieler noch vom Gegenspieler zerstört werden kann. An der nördlichen und südlichen Mauer befinden sich 2 Tore in der Mauer, durch diese erlangen die Spieler Zutritt zu der Festung, wenn sie die Tore vorher zerstört haben (Einzelheiten siehe nächster Abschnitt). Hinter der Mauer befindet sich eine Art Innenhof, in dem in regelmäßigen Zeitabständen Einheiten spawnen, die Wächter der Festung. Gelingt es einem Spieler die Tore zu durchbrechen und in den Innenhof zu gelangen, greifen die Wächter den Spieler dort an. Hinter den Wächtern liegt der Kern der Festung, ein Raum, in dem sich der Gott befindet. Diesen muss der Spieler nun besiegen um das Spiel zu gewinnen. Gegen Wächter und Gott sind Atheisten am wirkungsvollsten.

4.4 Spielstruktur

4.4.1 Spielverlauf

Das Spielfeld ist eine rechteckige Karte, die beiden Haupthäuser werden zufällig an den jeweiligen Spielfeldrändern generiert. Die Festung des Gottes liegt in der Mitte. Der Spieler muss strategisch entscheiden, ob er den Gegner eliminieren will oder ob er lieber die Festung einnehmen möchte. Je nachdem welche Strategie er wählt, muss er sich spezialisieren. Zum Beispiel braucht man für das Durchbrechen der Tore der Festung Belagerungseinheiten, für Wächter und Gott benötigt man Atheisteneinheiten. Dagegen braucht man für die Zerstörung des gegnerischen Haupthauses Belagerungseinheiten, Flugzeuge, um den Gegner auszuspionieren und Nah- und Fernkämpfer um gegnerische Einheiten auszuschalten. So muss man im Spiel entscheiden, welche Strategie man verfolgen möchte und sich dementsprechend ausrüsten.

4.4.2 Spieleröffnung

Der Spieler startet mit einem Haupthaus und 4 Arbeiter-Einheiten. Da das Limit für Einheiten zu Beginn sehr gering ist, sollte der Spieler sich durch das Bauen von Elektrizitätswerken ein höheres Limit verschaffen. Dann sollte er sich ein Bild seines Umfeldes erstellen, um herauszufinden, wo etwaige Ressourcenquellen sind. Dies kann er entweder mit den Bodeneinheiten oder mit den für das Ausspionieren gedachten Flugzeugen verwirklichen. Dann sollte er beginnen, eine Infrastruktur zu erschaffen. Mit genügend Bauarbeitern sollte gesichert sein, dass genügend Ressourcen für den Bau von Häusern und das Erschaffen anderer Einheiten vorhanden sind. Ein paar Nah- oder Fernkämpfer sollten zur Verteidigung in der Nähe des Haupthauses bleiben.

Der Spieler sollte ebenfalls überlegen, welche Strategie er später verfolgen möchte und dementsprechend einen Überblick über die Festung oder den Gegner gewinnen, um sich durch den Bau entsprechender Häuser und dem Erschaffen der geeigneten Kämpfer anzupassen.

4.4.3 Handlungen

Ausspähen

Um die eigene Strategie an die des Gegners anzupassen, ist es sinnvoll möglichst früh Flugzeuge für Spähtrupps zu bauen. Diese kommen leichter und schneller über das Spielfeld, da sie über Gebäude hinwegfliegen können und nicht von Bodeneinheiten angegriffen werden können.

Armee erstellen

Auch der Gegenspieler kann sich für eine Strategie entscheiden. Je nachdem welche er nimmt, muss sich der Spieler anpassen. Entschließt sich der Gegenspieler zum Beispiel, die Festung zu bekämpfen, kann der Spieler dies ausnutzen und währenddessen das Haupthaus des anderen zerstören. Belagerungseinheiten sind wirkungsvoll gegen die Tore der Festung sowie gegen gegnerische Gebäude. Nah- und Fernkämpfer sind nur geeignet gegen Einheiten des Gegners, Atheisten hingegen nur für die Eroberung der Festung sinnvoll.

Ressourcen

Bevor der Spieler mit der Aufrüstung beginnen kann, werden Ressourcen benötigt. Er muss also zuerst eine Gruppe von Arbeitern erschaffen und sie zum Ressourcenabbau einteilen, nachdem er durch Erkunden der Karte die Ressourcenquellen in naheliegender Umgebung ausgemacht hat. Erst danach kann er beginnen, eine Armee zu errichten. Ressourcen müssen kontinuierlich abgebaut werden, da sie mit dem Kauf einer Einheit oder dem Bau eines Hauses verbraucht werden.

4.4.4 Strategien

Strategie: Gegenspieler eliminieren

Mithilfe der Nah-, Fern- und Belagerungskämpfer kann das Haupthaus des Gegners zerstört werden. Dafür müssen zuerst alle anderen Gebäude des Gegners zerstört worden sein, eh das Haupthaus angegriffen werden kann. Hier kann auch die Strategie des Gegenspielers ausgenutzt werden, sollte dieser in jenem Moment zum Beispiel die Festung angreifen und nicht so viele Kämpfer für die Verteidigung zurück gelassen haben.

Strategie: Festung einnehmen

Um die Festung einzunehmen, werden verschiedene Einheiten benötigt. Die Festung ist durch eine Mauer mit zwei Toren geschützt, nur durch diese kann man in das Innere gelangen. Hierfür sind Belagerungseinheiten am effektivsten. Im Innern der Festung stößt der Spieler auf die Wächter der Festung, die ihn angreifen sobald er die Tore durchbrochen hat.

Der Spieler muss sich gegen diese Einheiten verteidigen und in den innersten Raum der Festung gelangen. Dort ist der Gott zu finden, mit dessen Vernichten das Spiel gewonnen ist.

Strategie: Eine Mischung aus beidem

Mit dem Durchbrechen der Tore der Festung bekommt der Spieler einen Bonus, mit diesem kann der Spieler sich einen Vorteil verschaffen und so einfacher das Haupthaus des Gegenspielers zerstören. Die genaue Auflistung der verschiedenen Boni ist in Kapitel 4.4.6.

4.4.4 Spielende

Das Spiel ist auf zweierlei Arten gewonnen: Entweder hat der Spieler sich durch die Verteidigung des Gegenspielers gekämpft und das Haupthaus zerstört, oder er hat sich durch die Ringe der Festung gekämpft und den Gott im Kern besiegt.

4.4.5 Niederlage

Gelingt es dem Gegner das Haupthaus des menschlichen Spielers zu zerstören oder den Gott im Kern zu besiegen, hat man das Spiel verloren.

Außerdem gibt es die Möglichkeit, das Spiel aufzugeben. Der zugehörige Knopf dafür befindet sich in der Aktionsleiste des Haupthauses.

4.4.6 Boni

Der Spieler erhält mit Durchbrechen der Verteidigung der Festung (Eingangstor und Ausschalten des letzten Wächters der Festung) einen Bonus, der die Vernichtung des Gegners vereinfachen kann. Entweder wird der Fog of War für eine Minute ausgeschaltet oder die Ressourcen, die der Spieler innerhalb der nächsten Minute abbaut, vervielfachen sich.

4.5 Highscore

Der Highscore setzt sich zusammen aus der gespielten Zeit bis zum Sieg und die Anzahl der getöteten Gegner. Der Highscore ist über das Hauptmenü zu finden, so dass sich Spieler vergleichen können. Für die Berechnung gilt: je kürzer die Spielzeit und je größer die Anzahl an besiegten Gegnern, desto besser der Highscore.

4.6 Achievements

Achievements steigern den Wiederspielwert, die folgende Tabelle listet Namen der Achievements und die Leistungen, die dafür erbracht werden müssen.

Name	Leistung
“Atheism Is Great”	Nutze Atheisten um gegen Gott zu kämpfen, obwohl sie nicht an einen glauben.
“Your Advertisment Could Be Here”	Wähle Mr. Proper als Spielernamen.
“Best Player EUW”	Verliere das Spiel.
“Merciless”	Zerstöre die komplette Verteidigung des Gottes und besiege dann den Gegenspieler.
“Terraner N00b”	Gewinne das Spiel nur mit Nahkämpfern.
“Gotta Stay High”	Überbiete den Standardwert des ersten Platzes im Highscore.
“High IQ”	Das Spiel wurde erfolgreich gestartet.
“Have you ever went fast”	Gewinne das Spiel in 15 Minuten.
“u w0t m8”	Gib innerhalb von 5 Minuten auf
“Hit the enemy”	Schlage den Gegner.

5. Screenplay

5.1 Hintergrund

Am Anfang schufen die Götter die Frage, ob man lieber gegen eine Ente kämpfen würde, die so groß ist wie ein Pferd, oder gegen hundert Pferde, die so groß sind wie Enten.

Das Volk des Westens war Anhänger der Theorie, dass letzteres aufgrund des Schwarmverhaltens deutlich gefährlicher ist, das Volk des Ostens argumentiert, dass aufgrund der friedlichen Natur der Pferde die aggressivere Ente der härtere Gegner wäre...

Wir schreiben das Jahr 1961. Der Kampf zwischen dem Volk des Ostens und dem Volk des Westens wird erbitterter geführt denn je, und eine Einigung ist nicht in Sicht.

Der oberste Gott, der Gott Festung, lehnt Hilfe für eine der beiden Seiten ab und nun sind beide Völker auf ihn sauer. Da sie wissen, dass eine Eroberung der Festung zum sofortigen Sieg führen würde, treten die Dorfältesten zusammen und beraten, ob der Sieg durch Eroberung der Festung oder durch Belagerung der Kontrahenten errungen werden soll.

5.2 Konzeptzeichnungen

Dies stellt einen groben Aufbau des Spielfeldes dar.

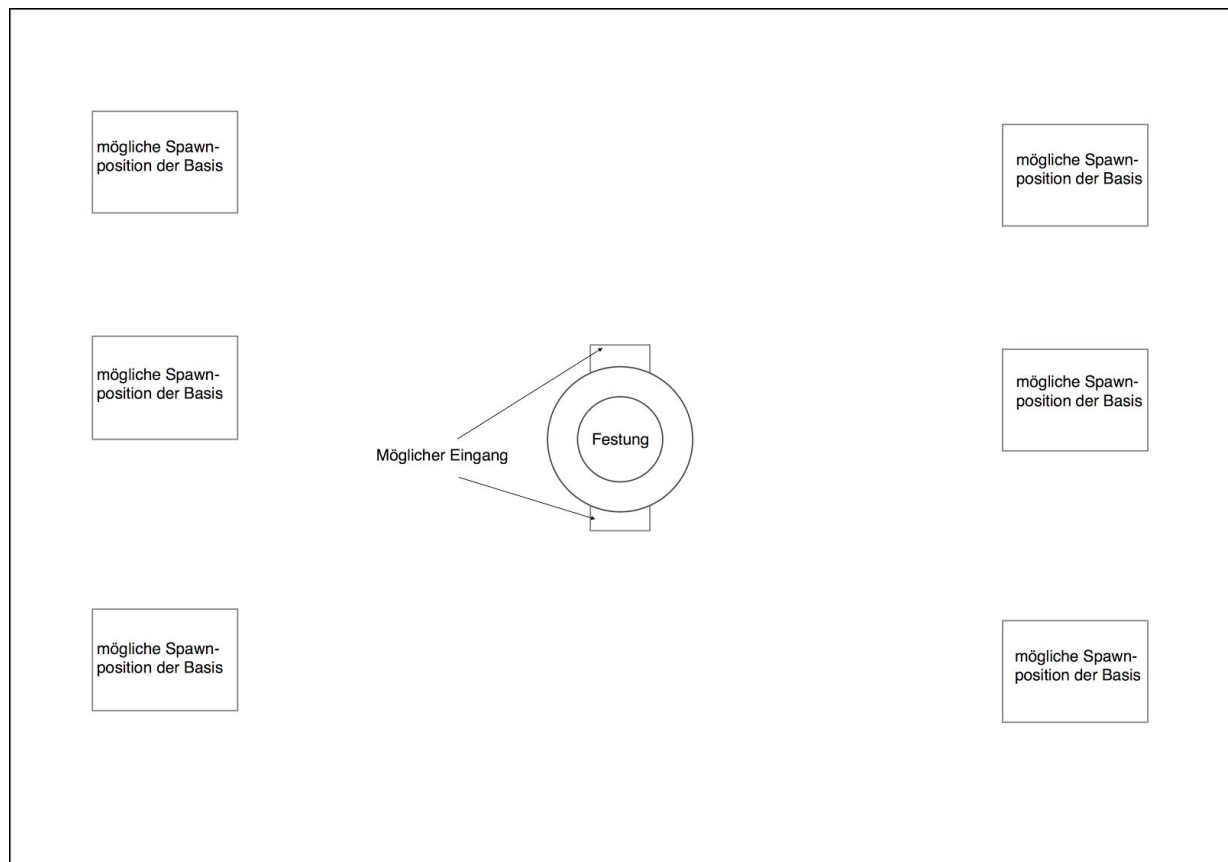


Abb: Grobe Übersicht der Karte

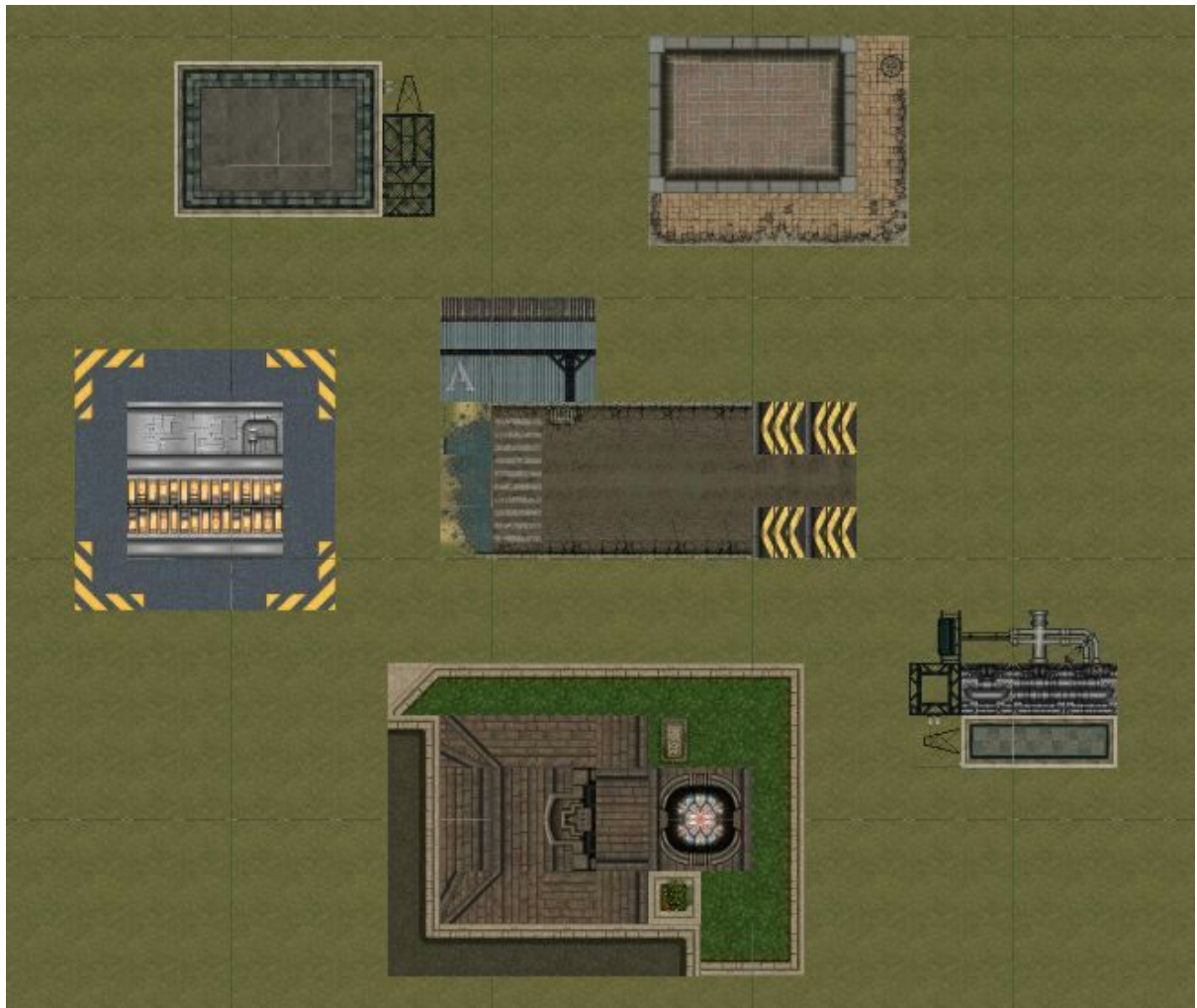


Abb: Übersicht aller Gebäude