

Kings of Sacred Star

Sopra Gruppe 02

Game Design Document

Kevin Fester

Eric Gisea

Johannes Gramsch

Dieter Liebrich

Victor Maier

Darius Schönlein

Robin Textor-Falconi

betreut von
Samuel Roth

1 Spielkonzept

Steuere deinen Helden und erhalte neue Fähigkeiten, indem du deinen Gegner vernichtest. Erobere Minen, um Zugang zu Gold und Stein zu erhalten. Bilde Einheiten aus, um dein Heimatdorf zu verteidigen. Verstärke deine Verteidigung mit hohen Mauern und Toren, um dich vor Eindringlingen zu schützen. Gewinne die Kontrolle über den heiligen SacredStar, um unbegrenzte Macht zu erhalten. Rette die Welt, indem du das Reich der Monster und Dämonen eroberst und sie zurück in die Schatten verbannst.

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Kings of Sacred Star ist ein Strategie- und Action-Rollenspiel. Das Ziel ist es das Dorf eines Computergegners zu besiegen, ohne dabei das eigene Dorf zu verlieren.

Gespielt wird auf einem Spielfeld, auf dem sich die Dörfer der beiden Spieler, sowie einnehmbare neutrale Gebäude befinden.

Das gegnerische Dorf muss von Einheiten oder dem Spielerhelden zerstört werden, damit man das Spiel gewinnt. Um das Zerstören des eigenen Dorfs zu verhindern, kann dieses mithilfe von Toren und Mauern vor dem gegnerischen Einfall geschützt werden.

Die benötigten Ressourcen für Einheiten und Gebäude werden, zusätzlich zu einer geringen, passiven Rohstoffgeneration, die dauerhaft zu Verfügung steht, aus den einnehmbaren Stein- und Goldminen auf der Karte gewonnen.

Diese Minen können mithilfe des Helden eingenommen werden. Befindet sich eine Mine in dem Besitz eines Spielers, generiert diese Rohstoffe des jeweiligen Minentyps. Dabei werden umso mehr Rohstoffe pro Mine generiert, desto länger sich die Mine bereits im Besitz eines Spielers befindet.

Durch diese Rohstoffe kann der Spieler Gebäude (mit Stein) errichten und Einheiten (mit Gold) ausbilden.

Zusätzlich zu den Minen befindet sich auf dem Spielfeld noch ein weiterer einnehmbarer Punkt, der SacredStar. Dieser kann nur eingenommen und gehalten werden, wenn der Spieler bereits mindestens die Hälfte der Rohstoffminen in seinem Besitz hat. Der Spieler, der den SacredStar in seiner Kontrolle behält, erhält einen Buff auf die Statuswerte seiner eigenen Einheiten.

Neben den ausbildbaren Basiseinheiten Schwertkämpfer, Bogenschütze, Kavallerie und Ramme besitzt jeder Spieler einen Helden. Dieser unterscheidet sich neben der Fähigkeit, Punkte auf der Karte einzunehmen, zu den restlichen Einheiten, dass er aktiv ausführbare Fähigkeiten besitzt und durch das Erhalten von Erfahrungspunkten sein Level erhöhen kann und somit Fähigkeiten neu zu erlernen oder verbessern. Weiterhin wird der Held nach seinem Tod nach einer festgelegten Zeit am Dorf des Spielers wiederbelebt.

Der Held erhält Erfahrungspunkte durch das Vernichten von gegnerischen Einheiten. Hat er genug Erfahrungspunkte für das nächste Level erreicht, steigt er eine Stufe auf und erhält Fähigkeitspunkte, die er verwenden kann, um neue Fähigkeiten zu erlernen oder bereits erlernte Fähigkeiten zu verbessern.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

KingsOfSacredStar ist eine einzigartige Mischung aus Strategiespiel und Action-Rollenspiel, welches durch die Nutzung von Fähigkeiten des Hauptcharakters interaktiv ist, jedoch durch das Ausbilden und strategisches Verteilen von Truppen, sowie das Bauen einer Verteidigungslinie trotzdem ein Strategiespiel bleibt. Der Hauptaspekt des Spiels ist die Verteidigung der zuvor eingenommenen Ressourcenquellen, um genug Rohstoffe für Truppen und Gebäude herzustellen und sich gegen die Feinde zu verteidigen. Die Schwierigkeit dabei ist es, dass diese Quellen nur mit dem Helden eingenommen werden, somit ist ein strategischer Einsatz des Helden unabdingbar. Grafisch unterscheidet sich KingsOfSacredStar durch die Verwendung einer 3D-Grafik.

2 Spielfläche

2.1 Spieler-Interface

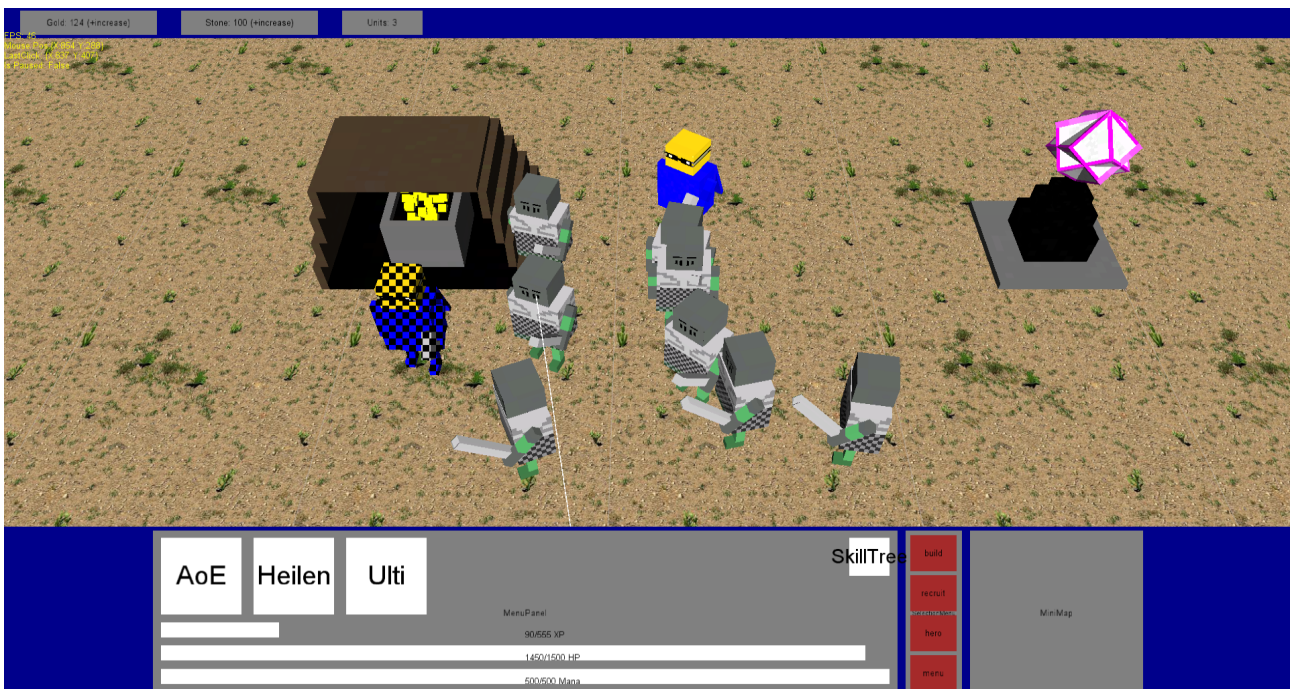


Abbildung 1: Spieler-Interface während eines Spiels

Das Interface des Spiels erinnert an das eines klassischen 3D Echtzeitstrategiespiels mit einer Kameraansicht in Vogelperspektive (siehe Abbildung 1). Die Benutzeroberfläche während des Spiels gliedert sich in die verschiedenen Bereiche Ressourcenmonitor(1), Spielfeld (2), Menüleiste (3), Auswahlmenü(4) und Minimap(5).

Zusätzlich gibt es noch ein Hauptmenü zum Starten, Laden und Konfigurieren des Spiels, sowie eine Spielübersicht nachdem ein Spiel gewonnen oder verloren wird.

Ressourcenmonitor:

Im Ressourcenmonitor kann der Spieler den Status der verschiedenen Ressourcen überwachen. Der Monitor ist permanent eingeblendet. Über ihn kann der Spieler jederzeit den aktuelle Bestand der einzelnen Ressourcen sowie den derzeitigen Zuwachs einsehen.

Spielfeld:

Über das Spielfeld kann der Spieler den Status der 3D-Spielwelt einsehen und verändern. Er kann mit der Maus eigene Einheiten oder seinen Helden auswählen. Ausgewählte Einheiten können dann per Mausklick mit Lauf- oder Angriffsbefehlen an den gewünschten Ort auf dem Spielfeld geschickt werden. Es ist auch möglich, mehrere Einheiten mit der Maus auf einmal auszuwählen.

Weiterhin kann der Spieler Gebäude errichten oder wieder entfernen, um seine Verteidigung auszubauen.

Menüleiste

Über das Auswahlmenü sind verschiedene Menüleisten zum Steuern des Spiels (Baumenü, Ausbildungsmenü, Heldenmenü) aufrufbar. Ein vierter Reiter pausiert das Spiel und ruft das Spielmenü auf. Über dieses können dann weitere Menüs (Speichern, Laden, Optionen,...) aufgerufen werden.

Wird einer der ersten drei Reiter ausgewählt, ändert sich die Menüleiste entsprechend und wird angezeigt, bis ein anderer Reiter aktiviert wird.

Folgende Interfaces zum Steuern des Spielgeschehens sind vorhanden:

- **Baumenü:**

Über dieses Menü kann der Spieler Gebäude auf dem Spielfeld errichten. Der Spieler kann ein Objekt mit der Maus aus dem Menü auswählen und anschließend an einer möglichen Stelle auf dem Spielfeld positionieren. In dem Menü werden zusätzlich noch die benötigten Ressourcen zum Bau einer Struktur angezeigt.

Das Rotieren des zu errichtenden Gebäudes ist über die Tastatur möglich.

Errichtet der Spieler ein Gebäude auf der Karte, werden die benötigten Ressourcen von seinem Ressourcenbestand abgezogen und das Gebäude platziert.

- **Ausbildungsmenü:**

Über das Ausbildungsmenü kann der Spieler die verschiedenen Kampf- und Belagerungseinheiten ausbilden. Es werden auch hier die benötigten Ressourcen für die Erstellung einer Einheit angezeigt. Der Spieler kann mit der linken Maustaste eine Einheit rekrutieren, die an dem eigenen Dorf erscheint. Rekrutiert der Spieler eine Einheit, werden die dafür benötigten Ressourcen

von seinem Ressourcenbestand abgezogen.

- **Heldenmenü:**

Über das Heldenmenü kann der Spieler den aktuellen Status seines Helden einsehen sowie dessen erlernte Fähigkeiten aktivieren.

Der Status des Helden zeigt die Lebens- und Manapunkte sowie die aktuellen Erfahrungspunkte und die nötigen Erfahrungspunkte zur nächsten Stufe an.

Über die Fähigkeitsleiste im Heldenmenü können die Fähigkeiten des Helden aktiviert werden.

In der Fähigkeitsleiste kann der Spieler die Manakosten sowie die Abklingzeiten der einzelnen Fertigkeiten einsehen, bis eine erneute Verwendung der Fähigkeit möglich ist.

Das Heldenmenü erscheint entweder durch Auswahl des Heldenmenüs über das Auswahlmenü oder durch Selektion des Helden auf dem Spielfeld.

Über das Heldenmenü erreicht der Spieler auch den Fähigkeitsbaum.

In diesem können die dem Helden durch Stufenaufstieg zu Verfügung stehenden Fähigkeitspunkte vergeben werden, um neue Fähigkeiten zu erlernen oder bereits erlernte Fähigkeiten zu verbessern.

- **Optionenmenü:**

Über das Optionenmenü sind Spieloptionen wie Laden, Speichern, Grafik- und Soundoptionen und Spiel verlassen aufrufbar.

Ist das Optionenmenü aktiv, wird das Spiel pausiert.

Auswahlmenü:

In der Menüleiste werden je nach derzeit ausgewähltem Reiter des Auswahlmenüs verschiedene Interfaces angezeigt. Über die Menüleiste sind wahlweise das Interface für das Errichten von Spielergebäuden, das Ausbildung für Einheiten, Fähigkeiten und Status des Helden, sowie ein Optionenmenü anzeigbar.

Minimap:

Auf der Minimap ist eine verkleinerte Ansicht der gesamten Spielkarte zu sehen. Über sie kann der Spieler schnell den Überblick über den Zustand der Karte, sowie die eigene Position auf dem Spielfeld bekommen.

Fähigkeitsbaum

Der Fähigkeitsbaum wird über die Heldenmenüleiste erreicht. In ihm kann der Spieler mit den durch Levelaufstieg des Helden erhaltenen Fähigkeitspunkten neue Fähigkeiten erlernen oder erlernte Fähigkeiten verbessern.

Steuerung:

Das Spiel wird über die Maus gesteuert. Dabei werden mit der linken Maustaste Aktionen wie Bauen, Ausbilden und Auswählen, mit der rechten Maustaste Angriffs oder Laufbefehle ausgeführt.

Die Kamera wird mit der Maus gesteuert. Über das Bewegen der Maus an den Bildschirmrand wird die Kamera bewegt. Auch eine Bewegung der Kamera über eine Tastensteuerung ist möglich (z.B. WASD). Die Veränderung der Zoomstufe der Kamera wird durch die Tastatur erreicht.

Hauptmenü:

Über das Hauptmenü sind Optionen wie Neues Spiel, Spiel Laden, Spieloptionen und Spiel Verlassen aufrufbar.

Spielendebildschirm:

Dieser Bildschirm wird nach einem Sieg oder Niederlage angezeigt. Auf dieser Übersicht werden verschiedene Statistiken über den Verlauf des Spiels angezeigt. Aus dem Spielendebildschirm kann in das Hauptmenü zurückgekehrt werden.

2.2 Menü-Struktur

In Abbildung 2 ist die Menüführung des Spiels zu sehen. Beim Starten des Spiels startet der Spieler in dem großen Menüblock, von dem aus das Spiel konfiguriert und gestartet werden kann.

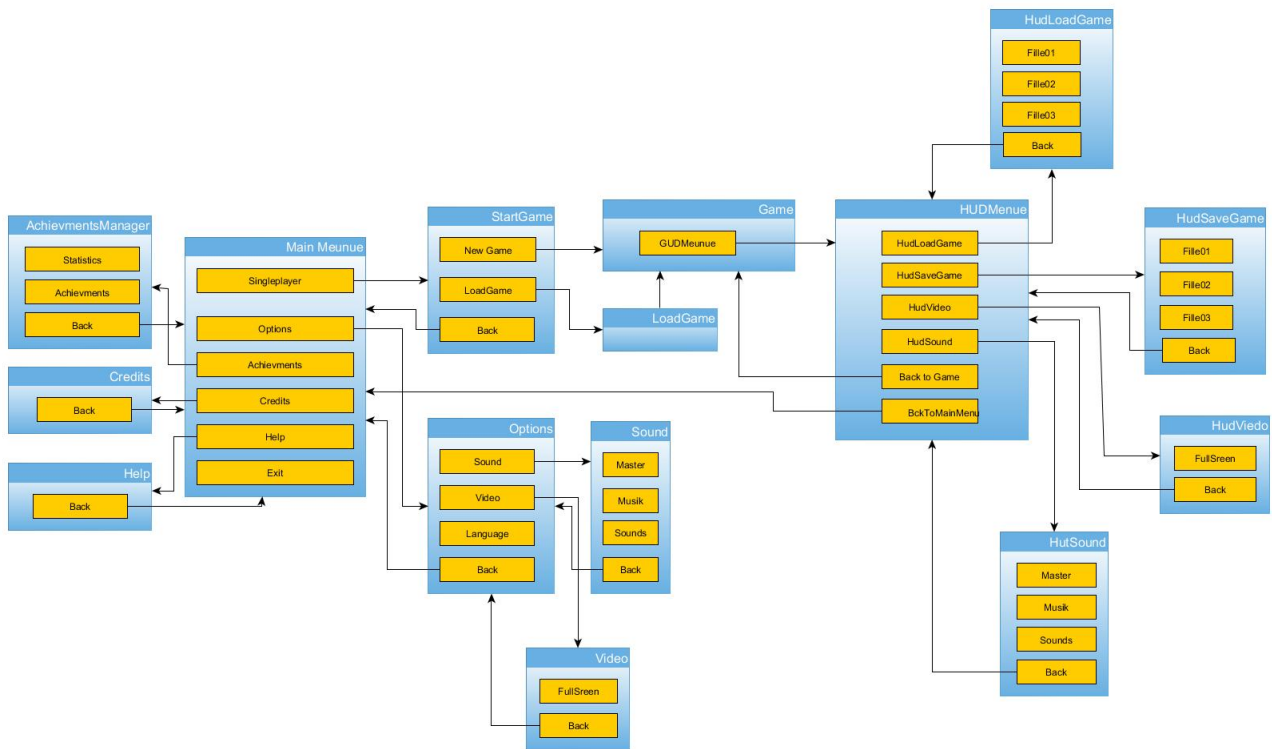


Abbildung 2: Struktur des Hauptmenüs

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

Folgende Technologien/Software wurden im Rahmen des Projektes verwendet:

- Git/Gitea
- Microsoft Visual Studio 2019 Community
- Microsoft C#
- Microsoft .NET Framework
- Monogame Framework 3.7.1
- JetBrains ReSharper 2019.1
- LaTeX
- Whatsapp

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 7 64 bit
- CPU: Intel Core i7-3770 @ 3.40GHz x 8
- GPU: Nvidia GeForce GT 630
- RAM: 8 GB
- Freier Speicherplatz: 200MB
- Maus und Tastatur
- Bildschirm mit FullHD-Auflösung

Quelle: Computer tfpool06

4 Spiellogik

4.1 Aktionen

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
A1: Baureiter	Spieler	Ablauf: 1. Spieler bewegt Maus über den Baureiter 2. Spieler klickt mit der LM auf den Baureiter 3. Die Menüleiste wechselt von der aktuell angezeigten zum Baumenü	Spieler drückt auf den Baureiter	Menüleiste wechselt zu Baumenü UND vorige Menüleiste wird nicht mehr angezeigt
A2: Ausbildungsreiter	Spieler	Ablauf: 1. Spieler bewegt Maus über den Ausbildungsreiter 2. Spieler klickt mit der LM auf den Ausbildungsreiter 3. Die Menüleiste wechselt von der aktuell angezeigten zum Ausbildungsmenü	Spieler drückt auf den Ausbildungsreiter	Menüleiste wechselt zu Ausbildungsmenü UND vorige Menüleiste wird nicht mehr angezeigt
A3: Heldenreiter	Spieler	Ablauf: 1. Spieler bewegt Maus über den Heldenreiter 2. Spieler klickt mit der LM auf den Heldenreiter 3. Die Menüleiste wechselt von der aktuell angezeigten zum Heldenmenü 4. Der Held wird ausgewählt 5. Die Kamera wird auf den Helden zentriert	Spieler drückt auf den Heldenreiter	Menüleiste wechselt zu Heldenmenü UND vorige Menüleiste wird nicht mehr angezeigt UND Held ist ausgewählt UND Kamera ist auf Held zentriert
A4: Optionenreiter	Spieler	Ablauf: 1. Spieler bewegt Maus über den Optionenreiter 2. Spieler klickt mit der LM auf den Optionenreiter 3. Das Optionenmenü öffnet sich über dem Spielerinterface 4. Das Spiel wird pausiert	Spieler drückt auf Optionenreiter	Optionenmenü erschienen UND Spiel ist pausiert
A5: Baumodus betreten	Spieler / KI	Ablauf: 1. Spieler wählt Reiter Baumenü aus (A1) 2. Spieler bewegt Maus über Gebäudeicon 3. Spieler klickt mit LM auf Icon 4. Spieler bewegt Maus auf Spielfeld, dabei wird eine Vorschau des zu platzierenden Gebäudes unter der Maus angezeigt	Der Spieler möchte ein Gebäude platzieren	Der Spieler befindet sich im Baumodus

A6: Gebäude errichten	Spieler / KI	Ablauf 1: 1. Der Spieler betritt den Baumodus (A5) 2. Spieler klickt mit LM auf Position, an der er das Gebäude errichten will 3. Die Wunschposition ist eine gültige Platzierungsposition 4. Die Kosten des Gebäudes werden vom Steinbestand des Spielers abgezogen 5. Das Gebäude wird auf der Karte platziert 6. Der Baumodus wird nicht verlassen Ablauf 2: 1. Der Spieler betritt den Baumodus (A5) 2. Spieler klickt mit LM auf Position, an der er das Gebäude errichten will 3. Die Wunschposition ist eine ungültige Platzierungsposition 4. Die Kosten des Gebäudes werden nicht vom Steinbestand des Spielers abgezogen 5. Das Gebäude wird nicht auf der Karte platziert 6. Der Baumodus wird nicht verlassen	Der Spieler möchte ein Gebäude platzieren.	Das Gebäude ist auf dem Spielfeld platziert UND die Kosten wurden bezahlt ODER die Wunschposition ist ungültig.
A7: Gebäude drehen	Spieler / KI	Ablauf: 1. Der Spieler betritt den Baumodus (A5) 2. Der Spieler drückt den <i>Gebäude drehen</i>-Button 3. Das Gebäude kann nun gedreht platziert werden (A6)	Der Spieler ist im Baumodus	Das Gebäude kann gedreht platziert werden
A8: Baumodus verlassen	Spieler / KI	Ablauf: 1. Der Spieler befindet sich im Baumodus (A5) 2. Der Spieler drückt mit der rechten Maustaste auf das Spielfeld 3. Der Baumodus wird verlassen	Der Spieler ist im Baumodus UND der Spieler drückt mit der rechten Maustaste auf das Spielfeld	Der Baumodus wurde verlassen

A9: Abrissmodus betreten	Spieler / KI	Ablauf: 1. Der Spieler wählt Reiter Baumenü aus (A1) 2. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den <i>Abreißen</i> Button 3. Der Spieler kann mit der linken Maustaste Gebäude auf dem Spielfeld anklicken 4. Wird ein Gebäude angeklickt, verschwindet es von der Karte	Der Spieler möchte ein Gebäude abreißen UND der Spieler befindet sich im Abrissmodus	
A10: Abrissmodus verlassen	Spieler / KI	Ablauf: 1. Der Spieler befindet sich im Abrissmodus (A9) 2. Der Spieler drückt mit der rechten Maustaste auf das Spielfeld 3. Der Abrissmodus wird verlassen	Der Spieler ist im Abrissmodus UND der Spieler drückt mit der rechten Maustaste auf das Spielfeld	Der Abrissmodus wurde verlassen
A11: Einheit ausbilden	Spieler / KI	Ablauf: 1. Spieler wählt den Reiter Ausbildungsmenü aus (A2) 2. Spieler bewegt Maus über Einheitenicon 3. Spieler klickt mit LM auf Icon 4. Die Kosten der Einheit werden vom Goldbestand des Spielers abgezogen 5. Die Einheit spawnnt am Dorf des Spielers	Der Spieler hat genug Gold für das Ausbilden der Einheit.	Die Einheit spawnnt an der Dorf des Spielers
A12: Spiel pausieren	Spieler	Ablauf 1: 1. Der Spieler ruft das Optionenmenü auf (A4) Ablauf 2: 1. Der Spieler drückt die Pausetaste	Spieler ruft Optionenmenü auf ODER drückt die Pausetaste	Spiel ist pausiert
A13: Spiel speichern	Spieler	Ablauf: 1. Spieler ruft das Optionenmenü auf (A4) 2. Spieler ruft die Option <i>Speichern</i> auf 3. Spielstand wird gespeichert	Spieler ruft Optionenmenü auf	Spiel ist gespeichert
A14: Spiel laden	Spieler	Ablauf: 1. Spieler ruft das Optionenmenü auf (A4) 2. Spieler ruft die Option <i>Laden</i> auf 3. Spielstand wird geladen 4. Der Spieler befindet sich in einem anderen Spielstand	Spieler ruft Optionenmenü auf	Spielstand ist geladen UND Spieler kann neuen Spielstand spielen

A15: Spiel gewinnen	Spieler	Ablauf: 1. Spieler zerstört gegnerisches Dorf 2. Spielendescreen wird angezeigt 3. Siegmusik wird abgespielt	Der Spieler zerstört das Dorf der gegnerischen Basis	Siegbildschirm wird angezeigt UND Siegmusik wird abgespielt.
A16: Spiel verlieren	Spieler	Ablauf: 1. Der Gegner zerstört das eigene Dorf 2. Spielende Bildschirm wird angezeigt 3. Niederlagemusik wird abgespielt.	Der Gegner zerstört die das Dorf in der Basis des Spielers	Niederlagebildschirm wird angezeigt UND Niederlagemusik wird abgespielt.
A17: Einheit auswählen	Spieler	Ablauf 1: 1. Spieler bewegt Maus auf Spielfeld über Einheit 2. Spieler klickt mit LM auf Einheit 3. Die Einheit ist ausgewählt und kann nun einen Aktionsbefehl erhalten Ablauf 2: 1. Spieler bewegt Maus auf Spielfeld über Helden 2. Spieler klickt mit LM auf Helden 3. Die Menüleiste am unteren Bildschirmrand wechselt zum Heldenmenü 4. Der Held ist ausgewählt und kann nun einen Aktionsbefehl erhalten Ablauf 3: 1. Spieler wählt Helden über Heldenreiter aus (A3)	Spieler klickt auf eigene Einheit UND Einheit ist am Leben	Die Einheit ist ausgewählt
A18: Mehrfachauswahl	Spieler	1. Spieler zieht mit Maus Rahmen um Einheiten auf Spielfeld 2. Alle Einheiten im Rahmen sind ausgewählt und können nun einen Aktionsbefehl erhalten 3. Befindet sich der Held unter den ausgewählten Einheiten, ändert sich auch die Menüleiste zum Heldenmenü	Spieler zieht Rahmen auf Spielfeld	Einheiten sind ausgewählt

A19: Laufen	Spieler / KI	Ablauf : 1. Spieler wählt Einheit aus (A17) 2. Spieler bewegt Maus auf erreichbare Position auf Spielfeld 3. Spieler klickt mit RM auf Spielfeld 4. Die Einheit setzt sich in Bewegung	Einheit wird ausgewählt UND Zielposition ist erreichbares Feld ohne gegnerische Einheit/Gebäude	Einheit ist an der Zielposition angekommen
A20: Sterben	Einheit / Gebäude	Ablauf 1: 1. Einheit/Gebäude ist nicht Held 2. Lebenspunkte von Einheit/Gebäude erreichen 0 3. Einheit/Gebäude führt Sterbeanimation aus 4. Einheit/Gebäude despawnt vom Spielfeld Ablauf 2: 1. Einheit ist Held 2. Lebenspunkte von Held erreichen 0 3. Held führt Sterbeanimation aus 4. Held liegt tot am Boden und kann nicht länger kontrolliert werden 5. Nach einem Timeout spawnet der Held neu am Dorf des Spielers	Einheit/Gebäude erreicht 0 Lebenspunkte	Einheit despawnt ODER (Einheit ist Held UND Einheit respawnt im Spielerdorf)

A21: Attackieren	Einheit	Ablauf 1: 1. Gegner befindet sich in Angriffsbereich der Einheit 2. Der Angriffsschaden wird nach Abzug eines Verteidigungswerts von den Lebenspunkten des gegnerischen Objekts (Einheit/Gebäude) abgezogen 3. Das gegnerische Objekt ist nicht vernichtet (A20) 4. Nach Timeout wird eine neue Attacke ausgeführt Ablauf 2: 1. Gegner befindet sich in Angriffsbereich der Einheit 2. Der Angriffsschaden wird nach Abzug eines Verteidigungswerts von den Lebenspunkten des gegnerischen Objekts (Einheit/Gebäude) abgezogen 3. Das gegnerische Objekt ist vernichtet (A20) 4. Die Einheit setzt ihre ursprüngliche Aktion fort (z.B. A22 oder A19)	Gegnerische Einheit betritt Angriffsbereich der Einheit	Gegnerische Einheit ist vernichtet ODER Einheit ist vernichtet ODER Gegnerische Einheit verlässt Angriffsbereich der Einheit
A22: Angreifen	Spieler / KI	Ablauf: 1. Spieler wählt Einheit aus (A17) 2. Spieler bewegt Maus über erreichbare Position mit gegnerischer Einheit/Gebäude auf Spielfeld 3. Spieler klickt mit RM auf Position 4. Einheit läuft zu der Position und attackiert die gegnerische Einheit/Gebäude (A21)	Einheit ist ausgewählt UND Zielposition ist erreichbares Feld mit gegnerischer Einheit/Gebäude	Einheit kommt an Zielposition an UND attackiert gegnerische Einheit/Gebäude ODER Einheit kommt an Zielposition an UND gegnerische Einheit/Gebäude ist nicht mehr an Zielposition

A23: Verteidigen	Einheit	Ablauf 1: 1. Eine gegnerische Einheit begibt sich in den Angriffsbereich einer Einheit (von KI oder Spieler) 2. Die Einheit beginnt automatisch die Einheit zu attackieren (A21) 3. Die gegnerische Einheit im Angriffsbereich ist vernichtet (A20) Ablauf 2: 1. Eine gegnerische Einheit begibt sich in den Angriffsbereich einer Einheit (von KI oder Spieler) 2. Die Einheit beginnt automatisch die Einheit zu attackieren (A21) 3. Die Einheit wird von der gegnerischen Einheit vernichtet (A20) Ablauf 3: 1. Eine gegnerische Einheit begibt sich in den Angriffsbereich einer Einheit (von KI oder Spieler) 2. Die Einheit beginnt automatisch die Einheit zu attackieren (A21) 3. Die Einheit erhält einen Laufbefehl (A19) / Angriffsbefehl (A22), bricht die Verteidigung ab und setzt sich in Bewegung	Eine gegnerische Einheit befindet sich im Angriffsbereich einer Einheit/Gebäude	Einheit/Gebäude selbst ist vernichtet ODER gegnerische Einheit ist vernichtet ODER Verteidigung wird abgebrochen
A24: Punkt übernehmen	Held	Ablauf: 1. Held befindet Einnahmehereich von einnehmbarem Punkt 2. Ein Balken füllt sich, der anzeigt wie weit die Mine eingenommen ist 3. Ist der Balken vollständig gefüllt, ist die Mine eingenommen 4. Der Ressourcenmonitor wird aktualisiert	Held befindet sich im Einnahmehereich von einnehmbarem Punkt UND kein gegnerischer Held befindet sich im Einnahmehereich des selben Punkts.	Mine ist eingenommen.

A25: Übernahme verhindern	Spieler / KI	Ablauf 1: 1. Held nimmt gerade Punkt ein (A24) 2. Gegnerische Einheit betritt Einnahmebereich von selben einnehmbaren Punkt 3. Die Füllung des Statusbalken wird pausiert Ablauf 2: 1. Held nimmt gerade Punkt ein (A24) 2. Held verlässt den Einnahmebereich von einnehmbaren Punkt 3. Die Füllung des Statusbalken wird zurückgesetzt	Held nimmt gerade Punkt ein UND (gegnerischer Held betritt Einnahmebereich des selben Punktes ODER Held verlässt Einnahmebereich des Punktes)	Übernahme ist pausiert oder zurückgesetzt
A26: Einnehmen	Spieler / KI	Ablauf: 1. Spieler wählt Held aus (A17) 2. Spieler bewegt Maus über erreichbaren einnehmbaren Punkt auf Spielfeld 3. Spieler klickt mit RM auf Punkt 4. Held setzt sich in Bewegung und nimmt Punkt ein (A24)	Einheit ist ausgewählt UND ausgewählte Einheit ist Held und Zielposition ist einnehmbarer Punkt	Held beginnt Punkt einzunehmen
A27: Held aufleveln	Held	Ablauf: 1. Held erreicht genug Erfahrungspunkte zum Stufenaufstieg 2. Heldenstufe wird inkrementiert 3. Die Erfahrungspunkteleiste des Helden wird angepasst mit der nächsten Levelgrenze 4. Der Held erhält verteilbare Erfahrungspunkte 5. Die Statuswerte des Helden werden aktualisiert	Held erreicht genug Erfahrungspunkte für nächstes Level	Held ist aufgestiegen UND Held hat Fähigkeitspunkt(e) erhalten
A28: Fähigkeit erlernen	Spieler / KI	Ablauf: 1. Spieler wählt Held aus(A17) 2. Spieler ruft in Heldenmenüleiste den Fähigkeitsbaum auf 3. Der Spieler wählt die Fähigkeit aus, die er erlernen möchte 4. Die Fähigkeit wird als erlernt angezeigt 5. Dem Helden wird ein Fähigkeitspunkt abgezogen	Spieler will Heldenfähigkeit erlernen UND Held hat Fähigkeitspunkt	Fähigkeit wurde erlernt

A29: Fähigkeit aufleveln	Spieler / KI	Ablauf: 1. Spieler wählt Held aus(A17) 2. Spieler ruft in Heldenmenüleiste den Fähigkeitsbaum auf 3. Der Spieler wählt die Fähigkeit aus, die er verbessern möchte 4. Die Fähigkeit wird als verbessert angezeigt 5. Dem Helden wird ein Fähigkeitspunkt abgezogen	Spieler will Heldenfähigkeit aufleveln UND Held hat Fähigkeitspunkt	Fähigkeit wurde verbessert
A30: Fähigkeit ausführen	Spieler / KI	Ablauf: 1. Spieler wählt Held aus(A17) 2. Spieler drückt mit der Maus auf eine der Fähigkeiten in der Fähigkeitsleiste 3. Die gewählte Fähigkeit wird ausgeführt bzw. aktiviert oder deaktiviert 4. Die Manakosten der Fähigkeit werden von den verfügbaren Manapunkten des Helden subtrahiert	Held ist ausgewählt UND Held hat genug Manapunkte für die Fähigkeit	Held hat Fähigkeit ausgeführt und die Manakosten wurden abgezogen

4.2 Spielobjekte

4.2.1 Gebäude

Bei Gebäuden handelt es sich um kollidierende Objekte, die statisch auf der Karte platziert sind, bzw. vom Spieler dort platziert werden können. Gebäude können entweder neutral sein und sind unzerstörbar, oder gehören einem Spieler an und sind somit durch dessen Gegner zerstörbar. Gebäude werden schematisch auf der Minimap dargestellt, sodass ihre Position auf der Karte schnell überblickt werden kann. Dabei wird die Spielerzugehörigkeit durch farbliche Unterschiede visualisiert.

- **Minen**

Hierbei handelt es sich um Gebäude, die an festgelegten Orten auf der Karte platziert sind. Durch das Erobern und Verteidigen der Minen kann der jeweilige Spieler zusätzlich zu einem ständigen geringen Rohstoffzuwachs Rohstoffe generieren. Die Gebäude können nur vom dem Helden eines Spielers eingenommen werden. Die Minen besitzen unterschiedliche Stufen. Die Rohstoffproduktion ist abhängig von der Stufe der Mine. Umso länger ein Spieler eine Mine in seinem Besitz hat, desto höher wird die Stufe der Mine und es werden mehr Ressourcen generiert. Wechselt die Mine den Besitzer, wird auch die Stufe der Mine zurückgesetzt

- Goldmine

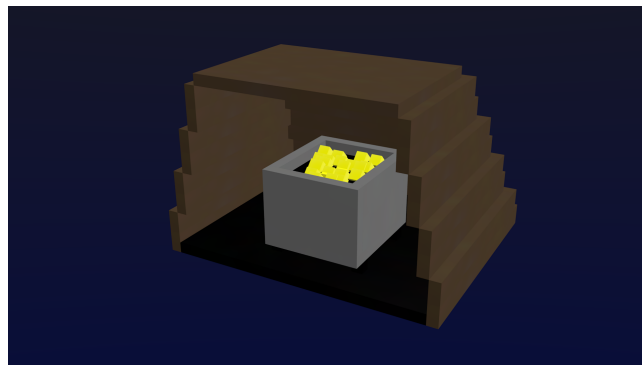


Abbildung 3: Goldmine

In der Goldmine wird Gold generiert. Dieses wird gebraucht um Einheiten auszubilden.

- Steinmine

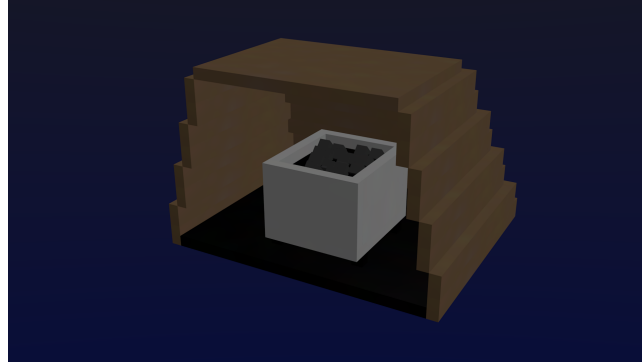


Abbildung 4: Steinmine

In der Steinmine wird Stein generiert. Dieser wird benötigt um Gebäude zu bauen.

- SacredStar

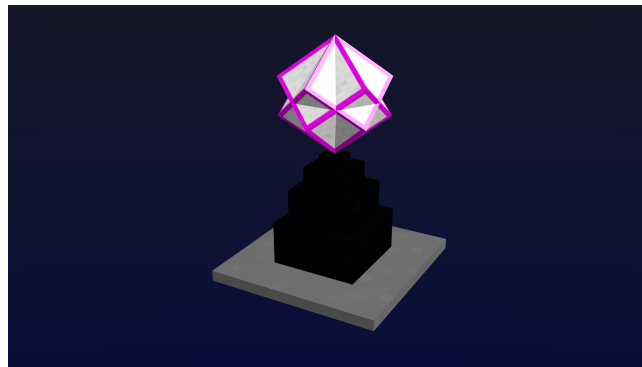


Abbildung 5: SacredStar

Der SacredStar befindet sich in der Mitte des Spielfeldes. Er kann genauso wie die Minen nur vom Held erobert werden. Der SacredStar kann erst eingenommen werden, wenn ein Spieler es schafft, mindestens die Hälfte der Minen des Spielfeldes in seinem Besitz zu haben.. Ist ein Spieler der Besitzer des SacredStars, bekommen alle Einheiten einen Angriffsstärkebonus. Verliert ein Spieler, der den SacredStar in seiner Kontrolle hat, den Status, dass er mindestens die Hälfte der Minen auf der Karte besitzt, so verliert er auch den Besitz des SacredStars.

- Fels

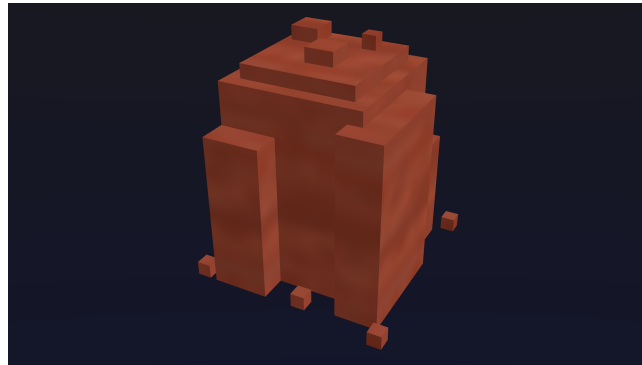


Abbildung 6: Fels

Bei einem Felsen handelt es sich um ein unpassierbares Objekt in Form eines Felsbrockens, der auf dem Spielfeld herumliegt. Mit ihm kann nicht interagiert werden.

- Spielergebäude

Diese Gebäude sind Objekte auf dem Spielfeld, die einem Spieler zugeordnet sind und Lebenspunkte besitzen. Erreichen diese Lebenspunkte den Wert 0, ist das Gebäude zerstört und es verschwindet vom Spielfeld. Die Verringerung der Lebenspunkte eines gegnerischen Gebäudes wird erreicht durch Angreifen mit den eigenen Einheiten. Der Spieler kann nur gegnerische Spielergebäude angreifen. Beschädigte Gebäude erneuern sich durch eine geringe Regeneration selbst. Die Spielergebäude können von einem Spieler (mit Ausnahme des Dorfes) auf dem Spielfeld platziert und auch wieder abgerissen werden.

- Dorf

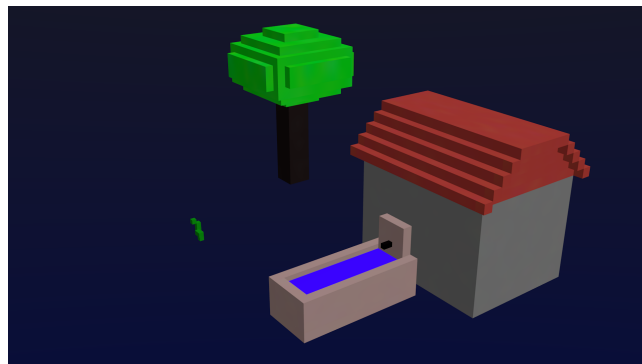


Abbildung 7: Dorf

Dieses Gebäude ist das Zentrum der jeweiligen Basis und wird an einem festgelegten Punkt auf dem Spielfeld generiert. Weiterhin ist es der Punkt an dem neue Truppen nach der Ausbildung erscheinen. Das Dorf besitzt eine hohe Menge an Lebenspunkten. Das eigene

Dorf sowie das des Gegners sind schematisch auf der Minimap zu sehen.

Das Dorf ist der Schlüssel zum Spielende. Wird das Dorf eines Spielers zerstört, hat dieser das Spiel verloren.

– Verteidigungsanlagen

Diese Gebäude sind vom Spieler auf dem Spielfeld platzierbar. Dabei sind die Gebäude anhand eines Rasters positionierbar. Bei der Platzierung ist es möglich, die Rotation des Gebäudes in 90 Grad Schritten zu variieren. Die Verteidigungsanlagen sind über die Ressource Stein erhältlich. Die Verteidigungsanlagen stellen für Einheiten unpassierbare Objekte dar, sodass damit die Verteidigung der Basis möglich wird. Lediglich die Tore sind von Einheiten an vorgesehenen Stellen passierbar.

* Mauer

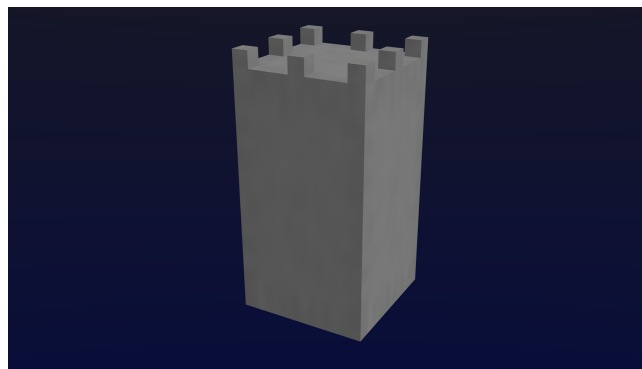


Abbildung 8: Mauer

Bei der Mauer handelt es sich um ein unpassierbares Gebäude, das zur Verteidigung errichtet werden kann. Mauern sind immun gegen den Schaden von Bogenschützen und Kavallerieeinheiten, sind dafür aber besonders anfällig gegen Angriffe von Rammen

* Tor

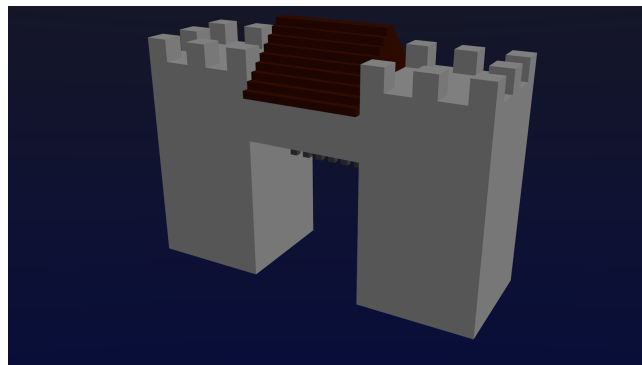


Abbildung 9: Tor

Bei dem Tor handelt es sich um kontrollierbares Gebäude. Das Tor kann durch den

Spieler geöffnet oder geschlossen werden. Im geöffneten Zustand können Einheiten passieren, im geschlossenen wird das sonst passierbare Feld für Einheiten blockiert. Somit kann es dafür genutzt werden, um in der Verteidigungslinien kontrollierbare Öffnungen zu schaffen. Die Lebenspunkte eines Tores sind höher als die einer Mauer Tore sind ebenfalls immun gegen den Schaden von Bogenschützen und Kavallerieeinheiten, sind dafür aber besonders anfällig gegen Angriffe von Rammen

4.2.2 Einheiten

Einheiten sind bewegliche und kollidierende Objekte, die unter der Kontrolle eines Spielers stehen. Sie können auf dem Spielfeld bewegt werden und für die Angriffe auf den Gegner oder der Verteidigung vor diesem herangezogen werden. Mit einer Spezialeinheit, dem Helden ist es zusätzlich möglich, Fähigkeiten auszuführen und bestimmte neutrale Gebäude auf der Karte einzunehmen. Einheiten werden wie Gebäude schematisch auf der Minimap angezeigt. Auch hier zeigen farbliche Unterschiede die Spielerzugehörigkeit auf. Alle Einheiten besitzen die Attribute Lebenspunkte, Angriffsstärke, Rüstung, Bewegungsgeschwindigkeit und Angriffsgeschwindigkeit. Der Held besitzt zusätzlich die Attribute Mana, Level und Erfahrungspunkte.

- Basiseinheiten

Einheiten können für Gold gekauft werden. Nach einem Kauf erscheint die Einheit am eigenen Dorf. Einheiten können zum Attackieren von gegnerischen Gebäuden, Einheiten und dem gegnerischen Helden verwendet werden. Einheiten haben Lebenspunkte. Falls die Einheit keine Lebenspunkte mehr hat, stirbt die Einheit und verschwindet von der Karte.

- Bogenschützen



Abbildung 10: Bogenschütze

Bogenschützen sind Fernkämpfer und verfügen somit über eine erhöhte Angriffsreichweite gegenüber anderen Einheiten. Sie sind weiterhin in der Lage, gegnerische Einheiten über Mauern hinweg anzugreifen. Bogenschützen haben eine niedrige Anzahl an Lebenspunkten und sind sehr anfällig gegenüber Nahkampfangriffen, machen diese Schwächen aber durch höhere Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit wett. Bogenschützen sind nicht in der Lage, Mauern und Toren Schaden hinzuzufügen.

– Schwertkämpfer



Abbildung 11: Schwertkämpfer

Schwertkämpfer sind stark gepanzerte und langsame Einheiten. Sie besitzen eine hohe Anzahl an Lebenspunkten. Ihre mächtige Rüstung sorgt weiterhin dafür, dass sie eine langsame Angriffsgeschwindigkeit haben. Dafür schlagen sie aufgrund einer erhöhten Angriffsstärke besonders mächtig zu.

– Kavallerie



Abbildung 12: Kavallerie

Die Kavallerie ist eine sehr schnelle Einheit. Sie ist nur leicht gepanzert und besitzt wenig Leben. Dafür zeichnet sie sich durch eine erhöhten Angriffsgeschwindigkeit aus, schlägt aber nicht ganz so fest zu wie ein Schwertkämpfer

- Ramme



Abbildung 13: Ramme

Bei der Ramme handelt es sich um ein schwerfälliges Belagerungsgerät. Dies zeichnet sie vor allem durch eine langsame Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit aus. Durch eine gute Panzerung gegenüber Fernkampfangriffen und hohe Lebenspunkte ist sie gut für Belagerungen einsetzbar, sollte aber aufgrund der Anfälligkeit gegenüber Nahkampfangriffen von anderen Einheiten eskortiert werden. Da die Ramme ein reines Belagerungsgerät ist, kann sie Einheiten keinen Schaden hinzufügen.

- Held

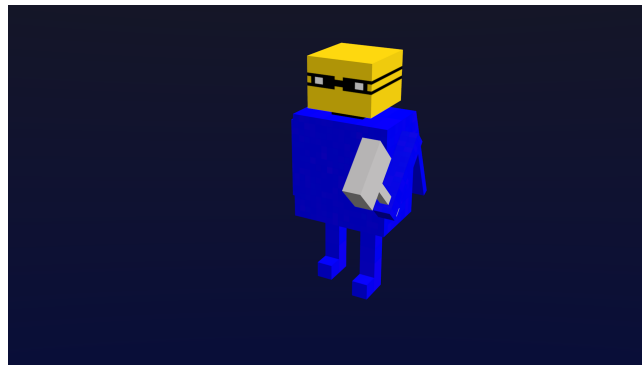


Abbildung 14: Held

Der Held ist eine spezielle Einheit. Er unterscheidet sich von den Basiseinheiten dadurch, dass er Stufen aufsteigen und Fähigkeiten lernen kann und nach seinem Tod wiederbelebt wird. Der Held bekommt durch das Töten von gegnerischen Einheiten Erfahrungspunkte. Erreicht er genug Erfahrungspunkte, steigt er eine Stufe auf und erhält somit Fähigkeitspunkte, die der Spieler dafür aufwenden kann, neue Heldenfähigkeiten zu erlernen, bzw. bereits erlernte Fähigkeiten zu verbessern. Weiterhin verbessert er seine Statuswerte bei einem Stufenaufstieg (Angriffsstärke, Lebenspunkte, Manapunkte).

Der Held besitzt Lebens- und Manapunkte. Wie bei Basiseinheiten stirbt der Held, wenn keine Lebenspunkte mehr vorhanden. Geschieht dies, wird der Held nach einem festgelegten Zeitintervall am Dorf des Spielers wiederbelebt. Die Manapunkte benötigt der Held, um seine erlernten Fähigkeiten ausführen zu können. Dabei verfügt jede Fähigkeit über einen eigenen Cooldown, der abgewartet werden muss, bevor die Fähigkeit erneut ausgeführt werden kann. Der Held verfügt weiterhin über eine passive Lebens- und Manaregeneration, sodass er seine Lebens- und Manapunkte wieder auffüllen kann. Die wichtigste Rolle des Helden ist es, die Minen und den SacredStar auf dem Spielfeld einzunehmen, um dem Spieler Spielvorteile zu verschaffen. Da nur der Held selbst diese Fähigkeit hat, ist es wichtig, ihn strategisch einzusetzen.

Der Held verfügt über eine große Angriffsstärke und eine hohe Anzahl an Lebenspunkten. Seine Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit entsprechen den Werten der Bogenschützen.

4.3 Spielstruktur

4.3.1 Early-Game

Der Spieler startet zunächst mit seinem eigenen Dorf und dem Helden. Das erste Ziel ist es, möglichst schnell eine Gold- und Steinmine in der Nähe zu erobern um Ressourcen zu generieren. Sobald der Spieler die entsprechenden Mine erobert hat, kann die Verstärkung der eigenen Position begonnen werden, in dem erste Verteidigungen errichtet und Truppen ausgebildet werden, um sich vor dem Gegner zu schützen und sich auf die Eroberung und Verteidigung der Minen vorzubereiten.

4.3.2 Mid-Game

Hier liegt der Fokus des Spiels auf dem Leveln des eigenen Helden, um schnell neue Fähigkeiten zu erlernen und verbessern. Da dies nur durch das Vernichten von gegnerischen Einheiten geschieht, werden die ersten Schlachten gefochten. Weiterhin steht das Verteidigen und das Erobern der Minen im Vordergrund. Mit den Rohstoffen werden weiterhin die eigenen Truppen vermehrt und die Verteidigungsanlage der Burg ausgebaut, um die Zerstörung des eigenen Dorfes für den Gegner zu erschweren. Um den Gegner in seiner Position zu schwächen, ist es sinnvoll, erste Angriffe auf die Basis des Gegners einzuleiten. Mit weiterem Verlauf des Spiels wird der SacredStar immer mehr in den Fokus des Spielers rücken, damit sich der eventuell spielentscheidende Verstärkungsbuff bald in der eigenen Kontrolle befindet.

4.3.3 End-Game

Zum Ende eines Spiels wird sich der Kampf um neue Minen reduzieren, der Fokus wird vielmehr auf dem Halten der eigenen Minen liegen, da eine Mine umso mehr Rohstoffe generiert, desto länger sie sich in der Hand des Spielers befindet. Zu diesem Zeitpunkt wird der SacredStar eine stark angefochtene Machtposition auf dem Spielfeld darstellen, da dieser im Zweifel spielentscheidend sein kann. Falls der Gegner die Kontrolle über den SacredStar bekommt, kann durch Rückeroberung des SacredStars oder das Erobern der Hälfte der Minen auf der Karte dafür gesorgt werden, dass der Gegner nicht mehr vom SacredStar profitieren kann. Mit den Rohstoffen der Minen und der Macht des SacredStars wird nun versucht, das Dorf des Gegners endgültig zu vernichten und somit das Spiel für sich zu entscheiden.

4.4 Statistiken

Folgende Statistiken werden im Verlauf eines Spiels gesammelt:

- Anzahl der Einheiten, sortiert nach Spieler
- Anzahl der Gebäude, sortiert nach Spieler
- Generierte Rohstoffe, sortiert nach Spieler
- Anzahl kontrollierter neutraler Gebäude

Diese Informationen sind nach der Beendigung eines Spiels über einen separaten Bildschirm einsehbar

4.5 Achievements

Eigenschaft	Beschreibung
Erster Sieg	Gewinne ein Spiel.
Vielleicht beim nächsten mal	Verliere ein Spiel.
Getting Rich	Du hast 100 Gold verdient.
Herr des Kriegs	Töte 100 Einheiten.
Do not die!	Verliere 100 Einheiten.
Starte die Produktion	Erschaffe 10 Einheiten.
Sammler	Besitze 1000 Stein in einem einzigen Spiel.

5 Screenplay

5.1 Story

Vor tausenden von Jahren tobte auf der Erde ein erbitterter Krieg zwischen Göttern des Lichts und denen der Finsternis, der die Menschheit in tiefes Elend stürzte. Als das Leid der Menschen unerträglich wurde, erbarmten sich die Götter. Sie erschufen gemeinsam einen mächtigen Talisman und schenkten ihn den Menschen zur Verwahrung, bevor sie die Erde für immer verließen und ihren Zwist fortbrachten. Der Talisman gab den Menschen das Gleichgewicht zwischen Tag und Nacht, Kälte und Wärme, Winter und Sommer. Die Menschen nannten ihn Sacred Star. Seitdem wachten zwei Völker über den Talisman: Tagsüber die Iliq, nachts die Sovuq. Die Verantwortung der Wacht verband die Völker zu einem schier ewigen Frieden.

Doch mit der Zeit vergaßen die Erben des Talismans die Bedeutung ihres Friedens. Eintausend Jahre

später versucht ein Feldherr der Sovuq, Ghetar, die Macht über beide Völker zu erlangen. Im Schutz der Nacht überfallen und vertreiben die ruchlosen Inquisitoren von Ghetar die schlafenden Iliq und verstecken den Talisman, um ewige Dunkelheit über das Land herrschen zu lassen. Doch die Dunkelheit bringt eisige Kälte und lässt schnell das Vieh und die Ernten erfrieren. So bricht der Verrat von Ghetar das Friedensband zwischen den Iliq und Sovuq und ein jahrlanger, blutiger Krieg um Ressourcen und das Überleben entbrennt zwischen den Völkern.

Wenngleich Hetta, König der Iliq, auch nach Rache dürstet, weiß er, dass er die Sovuq braucht, um Gleichgewicht über die Naturgewalten zu erhalten, sobald die Iliq den Talisman finden. Sie müssen mit strategischem Geschick vorgehen, um einerseits Ghetar zu stürzen und andererseits nicht das Wissen über die Nachtwache für immer zu verlieren. Verteidige Hetta vor den Angriffen der Inquisitoren, denn er ist der einzige, der um die Macht des Gleichgewichts durch Sacred Star weiß. Um das Erbe der Götter wiederherzustellen, sende Spione zu den Sovuq. In ihrer Gefangenschaft befindet sich das Orakel, das wertvolle Prophezeiungen über deine Suche des SacredStar hüten soll. Rekrutiere derweil Soldaten. Du kannst in entfernten Gebieten nach Stein und Gold suchen, wo du jederzeit auf Inquisitoren treffen kannst. Wenn jene seltenen Ressourcen jedoch dauerhaft besetzt sind, ist das Schicksal aller besiegelt.