

# **Game Design Document “Heroic Conquest”**

**Tobias Aranda Fehrenbach,  
Leon Lang,  
Marco Söhnges,  
Felix Meisen,  
Adrian Jäger,  
Jonas Klein,  
Jakob Berg**

**Tutor: Thierry Meiers**

**Gruppe 13: Wintersemester 23/24**

**13. Jan. 2024**

<b>Änderungsliste</b>	<b>3</b>
<b>Spielkonzept</b>	<b>3</b>
Zusammenfassung	3
Zentrale Mechanik	4
<b>Benutzeroberfläche</b>	<b>5</b>
Spieler Interface	5
Menüstruktur	8
<b>Technische Merkmale</b>	<b>8</b>
Technologien	9
Mindestvoraussetzungen	9
<b>Spiellogik</b>	<b>9</b>
Ziele	9
Angriff	9
Verteidigung	9
Optionen und Aktionen	9
Spielobjekte	12
Spielstruktur	15
Statistiken	15
Achievements	16
<b>Screenplay</b>	<b>16</b>

# Änderungsliste

Hier werden die nach dem Beta-GDD eingepflegten Änderungen aufgeführt

Kapitel	Änderung	Datum
Spieler Interface	Kamera zoombar gemacht	15.11.2023
Statistiken	Explizit persistente Statistiken und Achievements	16.11.2023
Menüstruktur	Einstellung: fenstermodus hinzugefügt	16.11.2023
	Techdemo eingeführt	16.11.2023
Optionen und Aktionen	Zielauswahlmodus ändern: Auswahlmodi definiert	05.12.2023
Optionen und Aktionen	Heldenfähigkeit hat Cooldown	07.12.2023
Optionen und Aktionen	Kamera lock with z key	13.12.2023
Anforderungen	Audiowiedergabegerät hinzugefügt, da ansonsten sound nicht funktionieren kann	02.01.2024
Gesamtes Dokument	diverse Sprachliche Anpassungen	
Spielobjekte	Ein neuer Typ von Gebäude wurde hinzugefügt	12.01.2024
Optionen und Aktionen	Held greift in die Richtung an in die er sich zuletzt bewegt hat, anstatt in Mausrichtung	12.01.2024
Spielstruktur	Zuvor mussten mehrere Levels besiegt werden. Nach Absprache ist dies nun ein gegnerischer Spieler, der wie wir seine Basis upgraden und auch angreifen und verteidigen kann	12.01.2024
Spieler Interface	Im Baumodus kann das gegnerische Dorf ausspioniert werden und es erscheint eine Nachricht, in der erklärt wird, wieso der Gegner seine Gebäude verbessert	12.01.2024
Statistiken	Nahezu alle Statistiken wurden geändert	12.01.2024
Achievements	Achievements wurden von Statistiken getrennt	12.01.2024

## Spielkonzept

## Zusammenfassung

Im Jahr 1222 nach Christus erlebt die Stadt Freiburg einen Wandel, indem sie von den Zähringern in die Hände des Hauses Habsburg übergeht. Mit diesem Machtwechsel beginnt eine Ära der Armut, geprägt von hohen Abgaben und anhaltenden Konflikten, welche die Bevölkerung stark belasten. Doch diese Notlage betrifft nicht den gesamten Breisgau. Du, als heldenhafter Anführer einer kleinen Dorf, wehrst dich gegen die Unterdrückung durch die Habsburger. Errichte dein eigenes Dorf, beschütze deine Bewohner und kämpfe darum, die Freiheit zurückzugewinnen.

In Heroic Conquest gestaltest du dein Dorf individuell, baust sie aus und stärkst sie als sicheren Rückzugsort für dich und deine Dorfbewohner. Dieser Schutz ist von essentieller Bedeutung, da die Habsburger keine Ruhe geben, bis sie dein Dorf erobern oder du ihnen zeigst, dass du dich nicht unterkriegen lässt. Dabei musst du jedoch nicht nur die Verteidigung deiner Dorf im Auge behalten. Die Herausforderung liegt in der Balance zwischen dem Ausbau deiner Angriffsfähigkeiten und dem verstärken deiner Verteidigungslinien.

Deine Schlachtzüge gegen die Habsburger müssen nicht nur erfolgreich sein, sondern auch im richtigen Verhältnis zu deiner Verteidigung stehen. Baue, kämpfe und erobere dir die Freiheit in diesem fesselnden Strategiespiel zurück!

## Zentrale Mechanik

Bei "Heroic Conquest" handelt es sich um ein Echtzeit-Basebuilding-Strategiespiel.

Die zentrale Mechanik von "Heroic Conquest" liegt im Wechselspiel zwischen dem Baumodus, Angriffsmodus und Verteidigungsmodus. Der Spieler verbringt die meiste Zeit damit, sein eigenes Dorf strategisch zu entwickeln, Gebäude und Verteidigungsanlagen zu errichten und Krieger auszubilden, das alles geschieht im Baumodus.

Das Hauptziel des Spielers besteht darin, sein Rathaus während der Angriffe des Gegners zu schützen und gleichzeitig die gegnerischen Rathäuser zu zerstören. Im Angriffsmodus steuert der Spieler seinen Helden, platziert Truppen geschickt und kommandiert diese, um das gegnerische Rathaus zu zerstören, bevor die Zeit abläuft. Ist dies geschafft, schreiten die Bauarbeiten im Dorf voran und die Gebäude steigen im Level auf. Im Verteidigungsmodus versucht der Spieler sein eigenes Rathaus zu schützen, gelingt ihm das nicht, verliert er ein Leben und kommt der Niederlage einen Schritt näher. Dabei kann der Spieler sein Dorf unterstützen, indem er seine Verteidigung anweist, welche Truppen priorisiert angegriffen werden und wann bestimmte Fähigkeiten der Gebäude eingesetzt werden sollen.

Die symmetrische Natur des Spiels, bei der die KI im Angriffs-, Bau- und Verteidigungsmodus abwechselnd agiert, erhöht die strategische Komplexität. Während der Bauphase kommentiert die KI ihre Aktionen durch Chatnachrichten, wodurch der Spieler Einblicke in die Strategie des Gegners erhält. Außerdem ist es möglich, die gegnerische Basis in der Bauphase durch einen Spion zu sehen.

Um im Spiel voranzukommen, muss der Spieler nicht nur Angriffe erfolgreich durchführen, sondern auch sein Dorf effektiv verteidigen. Das Ziel ist es, das höchste Level des eigenen Rathauses zu erreichen, ohne drei Mal die Verteidigung zu verlieren.

# Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche besteht aus der Top-Down-Kamera dem HUD sowie verschiedenen Möglichkeiten zur Steuerung des Spiels

## Spieler Interface

Die Steuerung erfolgt mit der Maus und einigen Tasten, welche in Tabelle 1 aufgeführt sind.

Taste	Beschreibung
W	Held läuft nach Oben
A	Held läuft nach Links
S	Held läuft nach Unten
D	Held läuft nach Rechts
SPACE	Held schwingt Schwert
Q	Fähigkeit Held
Z	Camera Lock auf Held
Maus an Rand bewegen oder Pfeiltasten	Kamera steuern
Mausrad scrollen	Kamera zoomen
Maus klicken	führt verschiedene Aktionen aus
F1	Debugmodus
ESC	Kehrt ins Pause-Menü zurück.

Tabelle 1: Im Spiel genutzte Tastenbelegungen

### Kamera

Die Kamera ist top-down, daher schaut die spielende Person von oben auf die 2D Welt. Die Kamera kann dabei nach links, rechts, unten und oben verschoben werden, um die komplette Map zu zeigen. Somit zeigt sie einen ausgewählten Teil der Karte, je nachdem wohin wir steuern. Die Kamera wird per Maus oder Pfeiltasten gesteuert. Sobald der Mauszeiger an den Rand geht, bewegt sie sich in diese Richtung. Zusätzlich dazu kann mit dem Mausrad gezoomt werden.

### Sound

Es gibt im Spiel eine Hintergrundmusik. Zusätzlich dazu gibt es bei Durchführung mancher Aktionen Soundeffekte, wie zum Beispiel beim Angreifen mit dem Held oder wenn ein Gebäude zerstört wird.

## Menü

Das Menü wird über Buttons gesteuert, die mit der Maus angeklickt werden können. (Siehe Abbildung 1).

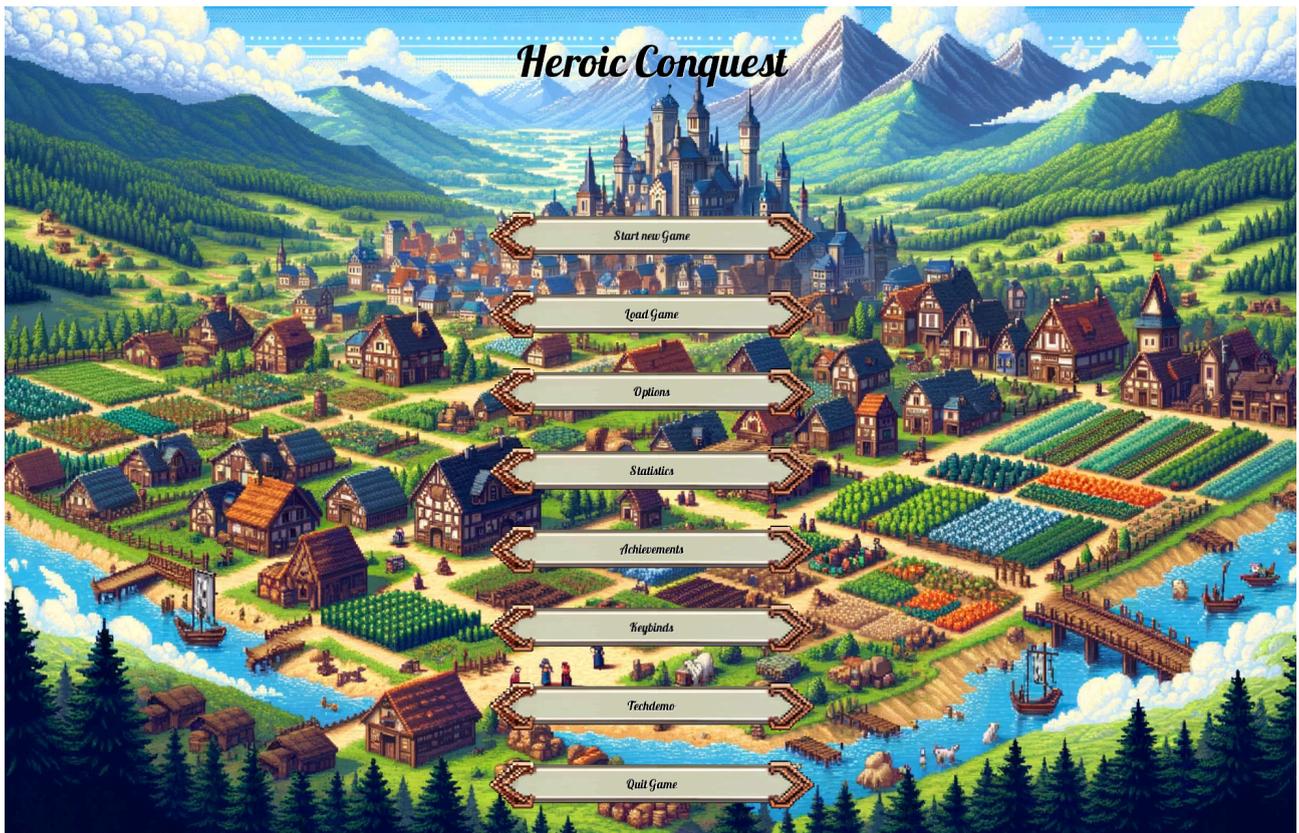


Abbildung 1: Screenshot des Menüaufbaus (13.01.2024)

### **Achievements, Statistiken & Credits:**

Für jede dieser Kategorien gibt es eine Ansicht, in der die Inhalte aufgelistet werden.

Achievements & Statistiken: Werden der Reihe nach aufgelistet. Dabei wird angezeigt, ob eine Kategorie bereits abgeschlossen ist oder nicht.

Credits: Listen der Reihe nach alle Personen auf, welche am Spiel mitgewirkt haben (Diese werden in Abbildung 1 später hinzugefügt).

### **Baumodus:**

Die untere Abbildung (Abbildung 2) zeigt den groben Aufbau, wenn wir im Baumodus sind. Dort können die Gebäude auf einer 2D-Map platziert werden. Verfügbare Gebäude werden angezeigt und können platziert werden. Hierbei werden Gebäude anhand eines vordefinierten Rasters platziert.

Gebäude können, nachdem auf sie geklickt wurde, verbessert, verschoben und spezifisch zu dem Gebäude eine Aktion gesetzt werden. Beim Auswählen des Gebäudes erscheinen Buttons, durch die eine entsprechende Aktion durchgeführt wird.

Des Weiteren kann im Baumodus auch das gegnerische Dorf ausspioniert werden, diese Aktion geschieht durch einen Button.

Dazu erscheint jede Runde eine Nachricht, in der erklärt wird, wieso der Gegner spezifische Gebäude verbessert.

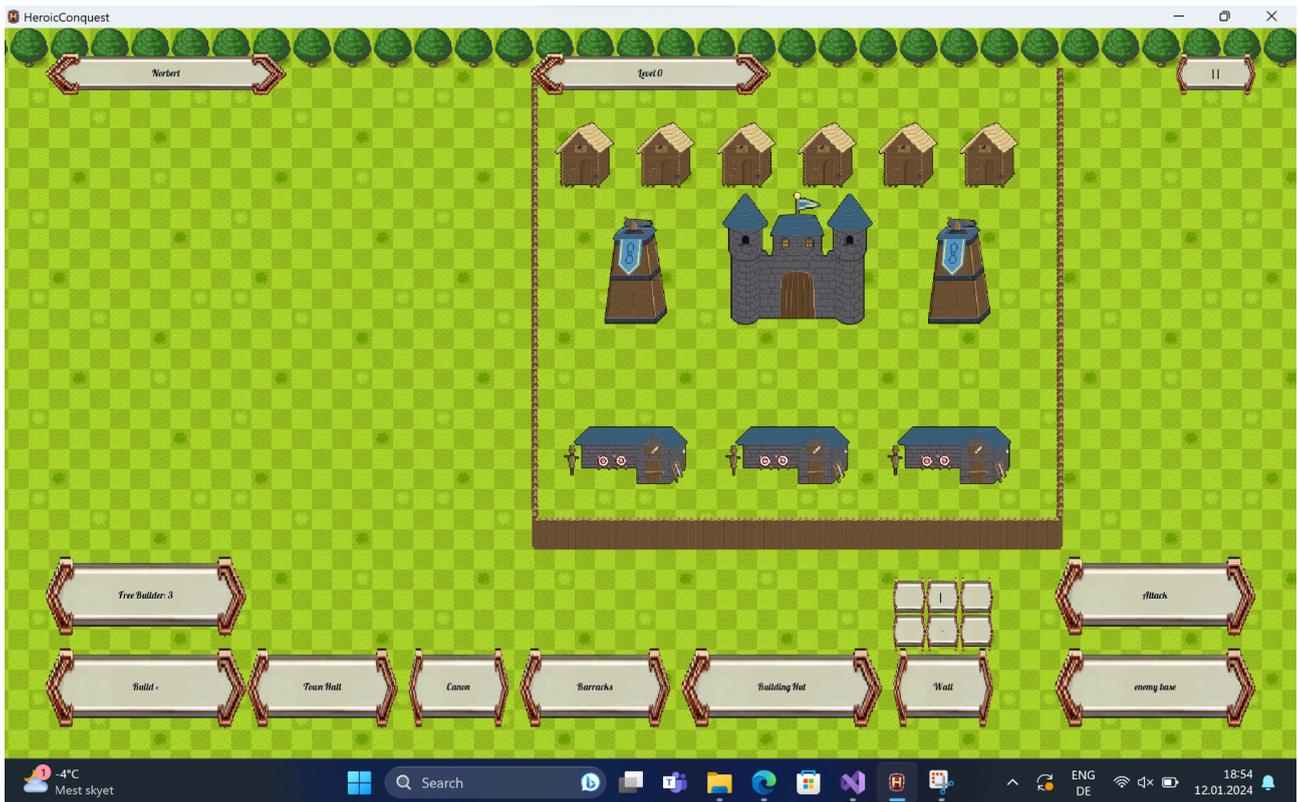


Abbildung 2: Baumodus mit Buttons, welche die Möglichkeit bieten Gebäude zu platzieren

## Angriff & Verteidigungsmodus

**Im Angriffsmodus** können Truppen auf der Map platziert werden, sodass diese die gegnerische Map angreifen.

Dabei gibt es unterschiedliche Truppenarten, welche einzeln gesetzt werden

Dazu gibt es auch einen Timer, der angibt, wie lange der Angriff des Spielers maximal noch dauert. Bei Ablauf des Timers ohne Zerstörung des Rathauses hat der Spieler den Angriff verloren.

Zusätzlich dazu können wir separat einen Helden steuern, welcher die Gebäude angreifen kann. (Steuerung des Helden ist in Tabelle 1 aufgelistet)

**Im Verteidigungsmodus** können bestimmte Gebäude mit der Maus ausgewählt werden, während der gegnerische Spieler die eigene Dorf angreift. Beim Auswählen kann das Gebäude bei der Verteidigung helfen. z.B. regeneriert es eine bestimmte Anzahl seiner Lebenspunkte (Fähigkeit von Gebäuden).



## Technologien

- Microsoft C# 6
- MonoGame 3.8
- Visual Studio Community
- JetBrains Rider
- Aseprite
- Affinity Photo

## Mindestvoraussetzungen

- Windows 10, Linux Ubuntu 20.04 LTS
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1920 x 1080 Bildpunkten
- .Net 6
- AMD Ryzen 5 3500 U oder leistungsgleicher Prozessor
- 8 GB RAM
- Radeon Vega 8 oder leistungsgleiche Grafikkarte
- Maus und Tastatur
- Audiowiedergabegerät

## Spiellogik

### Ziele

Eine Runde besteht aus einem Angriff und einer Verteidigung.

#### Angriff

Der Angreifer verliert, wenn sowohl der Held, als auch die Truppen eliminiert wurden oder durch Ablauf des Timers.

Der Angreifer gewinnt, wenn das Rathaus des Verteidigers zerstört wurde.

Beim Gewinnen eines Angriffs werden die Verbesserungen des eigenen Dorfes abgeschlossen.

#### Verteidigung

Die Verteidigung ist verloren, wenn das Rathaus des Verteidigers zerstört wurde.

Die Verteidigung ist gewonnen, wenn sowohl die gegnerische Held als auch die Truppen eliminiert wurden oder der Timer abläuft.

Beim Verlieren einer Verteidigung verliert der Spieler ein Leben.

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden und ist gewonnen, wenn der Spieler sein Rathaus auf dem maximalen Level hat. Der Spieler verliert ein Spiel, wenn er alle seine Leben verloren hat.

## Optionen und Aktionen

Im Spiel gibt es die Optionen zum Speichern, Laden, Lautstärke ändern, Bildschirmmodus und Auflösung umzustellen.

Zusätzlich gibt es im Spiel Aktionen, welche den Spielverlauf gestalten. Sie können der Tabelle 2 entnommen werden, hier ist insbesondere aufgelistet, unter welchen Bedingungen sie ausgeführt werden können und welche Wirkung sie haben.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
Gebäude upgraden	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt auf den Upgrade-Button.</li> <li>2. Wenn das Gebäude geupgradet werden darf, geht das Gebäude in den Upgrade-Modus über, der eine bestimmte Zeit braucht und der Bauarbeiter wird verplant.</li> <li>3. Nach Ablauf der gewissen Zeit wechselt das Gebäude in den Aktiv-Modus und der Bauarbeiter wird wieder freigegeben.</li> </ol>	Die Bauphase muss aktiv sein. Das Gebäude muss ausgewählt sein. Es muss genug freie Bauarbeiter geben.	<p>Das Gebäude bleibt unverändert ODER das Gebäude geht in den Upgrade-Modus über und der Bauarbeiter wird verplant.</p> <p>Wenn das Gebäude im Upgrade-Modus war und die Anzahl Runden vergangen ist, dann wechselt es in den Aktiv-Modus, ist ein Level höher als vor dem Upgrade und der Bauarbeiter wird freigegeben.</p>
Gebäude Zielauswahl ändern	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt auf den Zielauswahl-Button.</li> <li>2. Es erscheinen mehrere Buttons mit den verschiedenen Möglichkeiten zur Zielauswahl (z.B. nächste Truppe, Truppe mit am meisten/wenigsten HP in Reichweite).</li> <li>3. Der Spieler wählt eine der Möglichkeiten aus.</li> <li>4. Die Zielauswahl wechselt.</li> </ol>	Die Bau- oder Verteidigungsphase muss aktiv sein. Ein Angriffsgebäude muss ausgewählt sein.	Das Gebäude wechselt den Zielauswahl-Modus.
Gebäude bewegen (um die Dorf umzugestalten)	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt auf den Bewegen-Button.</li> <li>2. Das Gebäude wechselt in den Bewegen-Modus.</li> <li>3. Der Spieler kann das Gebäude mit der Maus bewegen und einen Ort zum Platzieren bestätigen.</li> <li>4. Das Gebäude wird, wenn möglich, am neuen Ort platziert, ansonsten bleibt man im Bewegen-Modus und kann einen neuen Ort auswählen.</li> <li>5. Wenn man das Gebäude nicht platziert hat und den Bewegen-Modus beendet, bleibt das Gebäude an dem ursprünglichen Ort</li> </ol>	Die Bauphase muss aktiv sein. Ein bewegbares Gebäude muss ausgewählt sein.	Das Gebäude bleibt unverändert ODER das Gebäude wird am neuen Ort platziert.
Gebäude bauen	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt auf das zu bauende Gebäude.</li> <li>2. Das Menü schließt sich, der Spieler kann das Gebäude mit der Maus bewegen und einen Ort zum Platzieren bestätigen.</li> <li>3. Das Gebäude wird, wenn es Platz am Ort hat, im Upgrade-Modus Stufe 1 platziert und eine bestimmte Anzahl Bauarbeiter werden verplant. Wenn es nicht platziert werden kann, verschwindet es wieder im Menü.</li> </ol>	Die Bauphase muss aktiv sein. Der Spieler muss im Menü mit den baubaren Objekten sein. Es muss genug freie Bauarbeiter geben	Das Gebäude wird im Upgrade-Modus Stufe 1 platziert ODER nichts passiert.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
Gebäude Fähigkeit aktivieren	Spieler oder KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt auf den Fähigkeits-Button</li> <li>2. Wenn nicht gerade noch ein Cooldown läuft, wird die Fähigkeit des Gebäudes eingesetzt</li> </ol>	Die Verteidigungs- bzw. die Angriffsphase muss aktiv sein. Ein Gebäude mit Fähigkeit muss ausgewählt sein. Nur der Verteidiger kann die Gebädefähigkeiten aktivieren.	Die Fähigkeit des Gebäudes wird eingesetzt ODER nichts passiert.
Ausbildungs-Modus ändern	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt auf den Ausbildungs-Modus-Button.</li> <li>2. Es erscheinen mehrere Buttons mit den verschiedenen Möglichkeiten, welche Truppen von dieser Kaserne bereitgestellt werden sollen.</li> <li>3. Der Spieler wählt eine der Möglichkeiten aus.</li> <li>4. Der Ausbildungsmodus wechselt.</li> </ol>	Die Bauphase muss aktiv sein. Eine Kaserne muss ausgewählt sein.	Der Ausbildungs-Modus des Gebäudes ändert sich und wird angezeigt ODER der Ausbildungs-Modus bleibt unverändert.
Held bewegen	Spieler oder KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt 'W', 'A', 'S' oder 'D' (auch gleichzeitige Eingaben möglich).</li> <li>2. Der Held bewegt sich in die Richtung passend zu den gedrückten Tasten.</li> <li>3. Ist der Weg in die gedrückte Richtung blockiert, ändert sich die Position nicht.</li> </ol>	Die Angriffs- bzw. die Verteidigungsphase muss aktiv sein.	Der Held bewegt sich in die gedrückte Richtung ODER Held kollidiert mit Objekt und kann sich nicht weiter in gedrückte Richtung begeben.
Held und Truppen platzieren	Spieler oder KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler wählt den Held oder eine Truppenart aus.</li> <li>2. Er kann mit der Maus einen Ort auf der Karte auswählen, wo er den Held oder eine Truppe dieser Art platzieren möchte.</li> <li>3. Wenn der Abstand des Helden / der Truppe zum nächsten Gebäude groß genug ist, wird er / sie platziert, ansonsten muss man einen neuen Ort auswählen.</li> </ol>	Die Angriffsphas- bzw. die Verteidigungsphase muss aktiv sein. Der Spieler muss noch mindestens eine platzierbare Einheit dieser Truppe zur Verfügung haben	Truppen werden platziert ODER Platzieren muss erneut vorgenommen werden.
Held Angriff	Spieler oder KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt die für den Angriff zugewiesene Taste.</li> <li>2. Der Held greift in die Richtung an, in die er sich zuletzt bewegt hat und macht Objekten, die er angreifen kann und die in seiner Reichweite stehen, Schaden.</li> </ol>	Die Angriffs- bzw. die Verteidigungsphase muss aktiv sein.	Der Held führt Angriff aus und macht ausgewählten Objekten Schaden (HP werden abgezogen).
Held Fähigkeit	Spieler oder KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt die für die Fähigkeit zugewiesene Taste.</li> <li>2. Der Held nutzt seine Fähigkeit entsprechend der Inputs, die vom Spieler gegeben wurden.</li> </ol>	Die Angriffs- bzw. die Verteidigungsphase muss aktiv sein. Der Cooldown ist schon abgelaufen, daher	Der Held führt seine Fähigkeit aus.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
Truppen bewegen	Spieler oder KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Punkt in der Welt.</li> <li>Die Truppen bewegen sich zu diesem Punkt.</li> <li>Ist der Zielpunkt nicht erreichbar, versuchen die Truppen, ihm so nahe wie möglich zu kommen.</li> </ol>	Die Angriffs- bzw. die Verteidigungsphase muss aktiv sein. Die Truppen müssen ausgewählt sein.	Truppen befinden sich am Zielpunkt ODER Truppen befinden sich in begehbarer Nähe des Zielpunktes.
Truppen Angriffsziel geben	Spieler oder KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein Ziel</li> <li>Die Truppen bewegen sich zu einem Punkt von dem aus sie das Ziel angreifen können und beginnen mit dem automatischen Angriff</li> <li>Ist das Ziel nicht erreichbar, wechseln sie in den Idle State</li> </ol>	Die Angriffs- bzw. die Verteidigungsphase muss aktiv sein. Die Truppen müssen ausgewählt sein.	Truppen gehen zu einem Punkt von dem aus sie das Ziel angreifen können und greifen an ODER Truppen gehen in den Idle state, falls zum Beispiel das Ziel unerreichbar
Angriff starten	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Spieler drückt die Taste, um den Angriff zu starten.</li> <li>Es wird zur Angriffsphase gewechselt.</li> </ol>	Die Bauphase muss aktiv sein und man befindet sich im Spionage-Modus in der gegnerischen Base.	Die Angriffsphase wird gestartet. Der Spieler kann nun Held und Truppen platzieren.

Tabelle 2: Aktionen im Spiel

## Spielobjekte

Im Spiel gibt es verschiedene Spielobjekte, mit denen die Aktionen durchgeführt werden können. Diese sind in der Tabelle 3 aufgeführt. Schwertkämpfer und Bogenschützen werden auch als Truppen bezeichnet.

Eine Auflistung der in Tabelle 3 benutzten Abkürzungen:

Kontrollierbar = Knt

Objekte, die man mit eigenem Input beeinflussen kann unter den richtigen Bedingungen

Auswählbar = Awb

Objekte, die man mit der Maus auswählen kann unter den richtigen Bedingungen

Kollidierend = Kld

Objekte, die Kollisionsabfragen mit anderen Objekten tätigen

Beweglich = Bwg

Objekte, die sich unter den richtigen Bedingungen bewegen

ID	Bezeichnung	Beschreibung	Werte	Knt	Kld	Bwg	Awb
<b>01xx</b>	<b>Figuren</b>						
0101	Held	Held wird als Hauptcharakter im Angriff eingesetzt	Der Held greift mit starken Nahkampfangriffen in seiner Umgebung an.  Er hat deutlich mehr Leben als die Truppen.  Er läuft gleich schnell wie der Schwertkämpfer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
0102	Schwertkämpfer	Greift per Nahkampf an	Der Schwertkämpfer greift mit Nahkampfangriffen an, die nur einem Ziel Schaden hinzufügen können und schwächer sind als die des Helden.  Der Schwertkämpfer hat ein höheres Angriffstempo als der Held.  Er läuft gleich schnell wie der Held.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
0103	Bogenschütze	Greift per Fernkampf an	Der Bogenschütze greift mit Fernkampfangriffen an, die nur einem Ziel Schaden hinzufügen können und etwas schwächer sind als die der Schwertkämpfer.  Der Bogenschütze hat ein etwas höheres Angriffstempo als der Schwertkämpfer.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>02xx</b>	<b>Gebäude</b>						
0201	Rathaus	Das Rathaus ist das Hauptziel des Angriffs und besitzt eine Fähigkeit, die dem Verteidiger hilft.	Das Rathaus greift nicht an.  Es hat viele Lebenspunkte.  Der Spieler besitzt nur ein Rathaus.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
0202	Verteidigungsturm	Verteidigt durch Schaden am Angreifer. Der Spieler und die KI haben die Möglichkeit, die Art der automatischen Zielauswahl zu ändern.	Der Verteidigungsturm greift von alleine an und macht Schaden, abhängig von seinem Level.  Er hat weniger Lebenspunkte als das Rathaus.  Der Spieler besitzt mehrere Verteidigungstürme im Laufe des Spiels.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

ID	Bezeichnung	Beschreibung	Werte	Knt	Kld	Bwg	Awb
0203	Kaserne	Der Spieler nutzt die Kaserne, um seinen Angriff zu planen, indem er wählen kann, welche Truppen er mitführt.	Die Kaserne greift nicht an. Sie hat ähnlich viele Lebenspunkte wie der Verteidigungsturm. Der Spieler besitzt mehrere Kasernen im Laufe des Spiels.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
0204	Trainingsplatz	Der Trainingsplatz ist entscheidend für das Level der Truppen, die in den Kampf mitgeführt werden.	Der Trainingsplatz greift nicht an. Er hat etwas mehr Lebenspunkte als ein Verteidigungsturm. Der Spieler besitzt nur einen Trainingsplatz.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
0205	Mauer	Die Mauer wird strategisch genutzt, um den Weg der Angreifer zu blockieren und ihr Level ist an das des Rathauses gebunden.	Die Mauer greift nicht an. Sie hat viele Lebenspunkte. Der Spieler besitzt eine hohe Anzahl an Mauern im Laufe des Spiels.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
0206	Werkstatt	Unterkunft der Bauarbeiter	Die Werkstatt greift nicht an. Sie hat ähnlich viele Lebenspunkte wie der Verteidigungsturm. Der Spieler besitzt mehrere Werkstätten im Laufe des Spiels.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>03xx</b>	<b>Umgebung</b>						
0301	Schlamm	Verlangsamt sich hindurch bewegend Truppen	Die Verlangsamung ist stärker als bei Dornen.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0302	Baum	Blockiert Wege für Truppen und Held		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0303	Stein	Blockiert Wege für Truppen und Held		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0304	See	Blockiert Wege für Truppen und Held		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
0305	Dornen	Erschwert Wege für Truppen und fügt Schaden hinzu	Die Verlangsamung ist nicht so stark wie beim Schlamm. Der Schaden ist gering.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tabelle 3: Spielobjekte und Eigenschaften

## Spielstruktur

Wenn der Spieler ein neues Spiel beginnt, bekommt er zuallererst sein eigenes Dorf präsentiert, das zum Start aus der Landschaft, dem Rathaus, einem Verteidigungsturm und einer Werkstatt

besteht. Der Spieler soll nun die ersten Entscheidungen treffen. Er kann alle seine Gebäude frei im Bereich seines Dorfes an Stellen bewegen, die nicht durch andere Gebäude oder Hindernisse blockiert sind. Um voranzukommen, kann der Spieler nun das gegnerische Dorf beobachten und hat die Option einen Angriff zu starten. Bei diesem ersten Angriff hat der Spieler nur seinen Helden zur Verfügung, welchen er platzieren kann. Nach dem Platzieren wird der Held mit der Tastatur gesteuert und der Spieler entdeckt die Techniken des normalen Angriffs. Sobald der Spieler mit dem Held das Rathaus des Gegners zerstört hat, hat er den Angriff gewonnen und wird in die Verteidigungsphase gebracht. Dort bekommt er die Rathausfähigkeit vorgestellt und sieht, wie der Verteidigungsturm die gegnerischen Truppen zerstört. Danach wird er zurück in die Bauphase gebracht. In dieser kann er nun eine Kaserne und Mauern platzieren. Die Mauern werden sofort gebaut, aber die Kaserne bekommt den Bauarbeiter zugeteilt und wird erst fertiggestellt, wenn der nächste Angriff gewonnen wird, so wie alle weiteren Upgrades und Bauten, die keine Mauern sind. Im zweiten Angriff wird dem Spieler die Heldenfähigkeit vorgestellt, während er sieht, dass auch das Dorf des Gegners sich weiterentwickelt. Bei der nächsten Verteidigung sieht er, dass auch der Gegner einen Helden besitzt. Ist die Verteidigung geschafft, kommt man zurück in den Baumodus, in dem nun die Kaserne fertiggestellt wurde. Als nächstes muss das Rathaus aufgelevelt werden, um voran zu kommen. Bei diesem Angriff hat man nun das erste Mal Truppen zur Unterstützung dabei. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist und danach die Verteidigung absolviert wird, sieht der Spieler, dass auch seine Mauern durch die Rathaus Verbesserung stärker wurden. Außerdem erhält er den Trainingsplatz, um ihn zu platzieren und damit seine Truppen zu verstärken, was auch wieder einen Bauarbeiter in Anspruch nimmt. Der Spielverlauf geht nun so weiter, während der Gegner stetig stärker wird. Mit höheren Rathausleveln schaltet der Spieler auch den Bogenschützen und weitere Gebäude frei. Sollte der Spieler eine Verteidigung verlieren, verliert er auch eins seiner drei Leben. Das Spiel geht nun solange weiter bis der Spieler entweder gewinnt, indem er das höchste Rathauslevel erreicht oder verliert, wenn drei mal sein Rathaus bei drei Verteidigungen zerstört wurde.

## Statistiken

Folgende persistente Statistiken werden im Spiel erhoben und in der Statistik Ansicht (siehe Menüstruktur) angezeigt:

### Games won

Beschreibt die Anzahl an Spielen die der Spieler gewonnen hat, also wie oft der Spieler es geschafft hat das Rathaus auf die maximale Stufe zu bringen.

### Games lost

Beschreibt die Anzahl an Spielen, die der Spieler verloren hat, also wie oft der Spieler verliert alle vorhandenen Leben.

### Attacks won

Beschreibt die Anzahl an Angriffen, die der Spieler im Angriffsmodus gewonnen hat, also wie oft der Spieler das Rathaus des Gegners zerstört hat.

### Attacks lost

Beschreibt die Anzahl an Angriffen, in denen es der Spieler im Angriffsmodus nicht geschafft hat, das Rathaus zu zerstören.

### Defense won

Beschreibt die Anzahl an Angriffen, die der Spieler im Verteidigungsmodus gewinnt, also wie oft der Spieler es geschafft hat, beim Verteidigen sein Rathaus zu beschützen.

Defense lost

Beschreibt die Anzahl an Angriffen, die der Spieler im Verteidigungsmodus verliert, also wie oft der Spieler es nicht geschafft hat, beim Verteidigen sein Rathaus zu beschützen.

Buildings destroyed

Beschreibt die Anzahl an Gebäuden, die der Spieler mithilfe seines Helden oder seiner Truppen im Angriffsmodus zerstört hat.

Ingame Time

Beschreibt die Zeit, die der Spieler Ingame war, also in der Bau-, Angriffs- oder Verteidigungsphase.

## Achievements

Folgende persistente Achievements können erreicht werden und in der Achievement Ansicht (siehe Menüstruktur) angezeigt werden:

Spielstarter

Wird erreicht, wenn man das erste mal eine Runde gewinnt

Anführer

Wird erreicht, wenn man das erste mal ein Spiel gewinnt

Kommandant

Wird erreicht, wenn man das erste mal 20 Truppen beim Angriff gleichzeitig platziert hat

Robin Hood

Wird erreicht, wenn man einen Angriff nur mit Bogenschützen als Truppen gewinnt

Berserker

Wird erreicht, wenn man einen Angriff nur mit Schwertkämpfern als Truppen gewinnt

Wahnsinniger: Wird erreicht, wenn man 100 mal das Spiel gewinnt

## Screenplay

Die nachfolgenden Skizzen zeigen eine Konzeption des Angriffs- und Verteidigungsmodus mit Darstellung der Optionen welche das HUD dem Spieler bietet (Abbildung 4), einer Skizze des Baumodus mit einer ausgewählten Kaserne, bei der die Truppen ausgewählt werden können (Abbildung 5) sowie einer Skizze des Menüs (Abbildung 6).



Abbildung 4: Konzeptzeichnung Angriffs- / Verteidigungsmodus

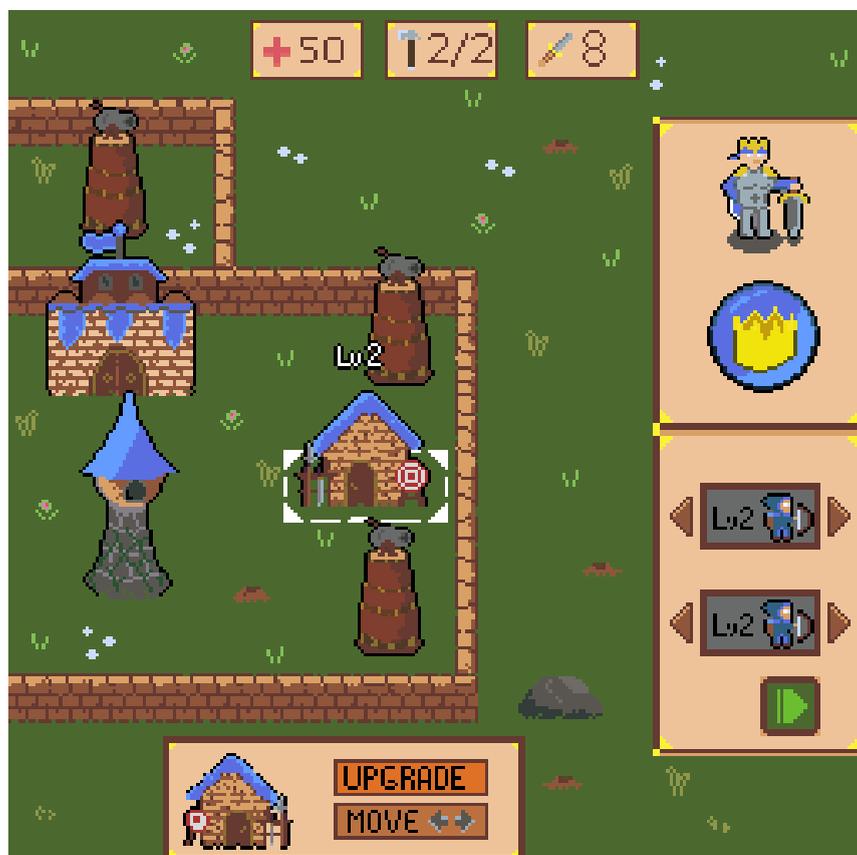


Abbildung 5: Konzeptzeichnung Baumodus

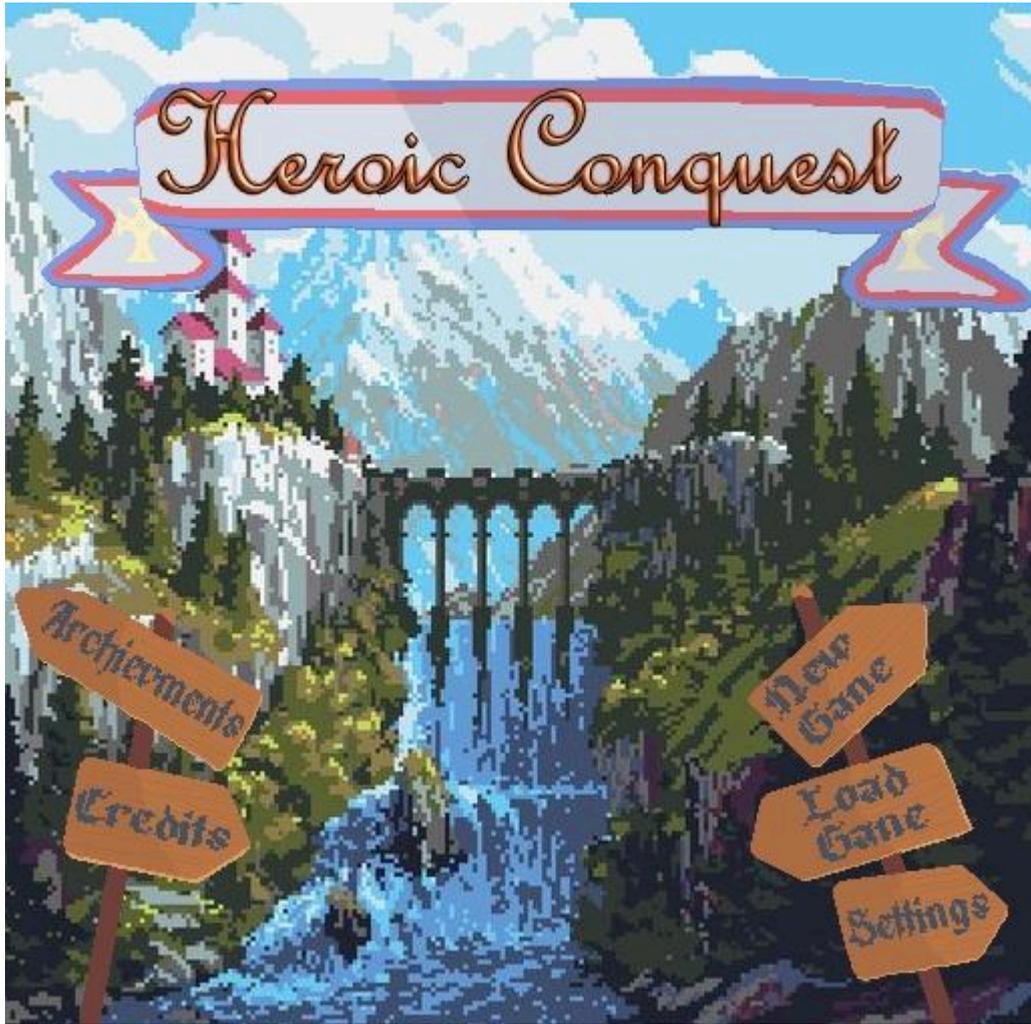


Abbildung 6: Konzeptzeichnung des Hauptmenüs