

Game Design Document "Sauron's Revenge"



Sopra 03 – Ivo Enke

Philippe Woodruff
Leonie Feldbusch
Philipp Sandweg
Maximilian Skasik
Ben Biesenbach
Zhiwei Zhang
Dennis Armbruster

Freiburg, den 25.06.16

Inhaltsverzeichnis

| | |
|----------------------------------------|----|
| 1. Spielkonzept..... | 3 |
| 1.1. Zusammenfassung des Spiels..... | 3 |
| 1.2. Alleinstellungsmerkmal..... | 3 |
| 2. Benutzeroberfläche..... | 4 |
| 2.1. Spieler-Interface..... | 4 |
| 2.2. Menü-Struktur..... | 6 |
| 3. Technische Merkmale..... | 9 |
| 3.1. Verwendete Technologien..... | 9 |
| 3.2. Mindestvoraussetzungen..... | 9 |
| 4. Spiellogik..... | 10 |
| 4.1. Optionen und Aktionen..... | 10 |
| 4.1.1. Saurons Spezialfähigkeiten..... | 11 |
| 4.1.2. Skill-Baum..... | 12 |
| 4.2. Spielobjekte..... | 14 |
| 4.2.1. Bewegliche Objekte..... | 14 |
| 4.2.2. Kollidierende Objekte..... | 16 |
| 4.3. Spielstruktur..... | 16 |
| 4.3.1 Karte..... | 16 |
| 4.3.2 Ablauf..... | 17 |
| 4.3.3 Konfrontation mit dem Feind..... | 17 |
| 4.4. Statistiken..... | 18 |
| 4.5. Achievements..... | 18 |
| 5. Screenplay..... | 19 |
| 5.1. Hintergrund..... | 19 |
| 5.2. Konzeptzeichnungen..... | 19 |

1. Spielkonzept

1.1. Zusammenfassung des Spiels

In dem 2D-Tower-Defense Spiel "Sauron's Revenge" entführen wir dich in die fabelhafte Welt der "Herr der Ringe". Du bist Sauron, der verhindern will, dass der letzte Ring ins Feuer des „Schicksalsbergs“ geworfen wird. Dazu hast du verschiedene Einheiten zur Verfügung, die du mit Hilfe von Macht erweitern kannst und deine Fähigkeiten verbessern und neue erlernen kannst.

Die gegnerischen Einheiten versuchen in jeder Welle, Saurons Turm zu vernichten und der – zunächst unsichtbare – Ringträger versucht den Ring im Feuer des Schicksalsbergs zu vernichten. Sind alle gegnerischen Einheiten vernichtet oder hat "Gollum" den Ringträger gefunden, verliert der Ring seine Unsichtbarkeitswirkung und der Ringträger muss an der Vernichtung des Rings gehindert werden. Für jeden Schaden, den Saurons Einheiten verursachen, bekommst du Macht und wirst dadurch immer stärker. Doch Vorsicht, auch die Gegner verstärken nach jeder Welle ihre Einheiten, um den Ring zum Feuer zu tragen. Aus welchem Tor wohl die nächsten Einheiten kommen? Und wo kann nur der Ringträger sein?

1.2. Alleinstellungsmerkmal

Obwohl das Spiel einige Merkmale eines Tower Defense Spiels aufweist, gibt es bisher noch kein vergleichbares Spiel. „Sauron's Revenge“ lässt sich am besten als ein offensives Defense Spiel beschreiben. Der Turm und der Schicksalsberg müssen geschützt werden und dazu müssen gegnerische Einheiten vernichtet werden. Diese sind jedoch nicht an eine Lane gebunden und können jeden Fleck auf der Karte erreichen und so auch taktieren. Zusätzlich ist eine der wichtigsten gegnerischen Einheiten zunächst unsichtbar, und muss durch geschicktes Absuchen der Karte gefunden werden. Je nach Taktik müssen auch nicht alle gegnerischen Einheiten getötet werden, um zu gewinnen, was dieses Spiel von einem typischen Echtzeitstrategiespiel abhebt. Außerdem gibt es zwei Arten das Spiel zu verlieren, erstens wenn der Ring im Feuer ist und zweitens wenn der Turm kaputt ist, bzw. keine Lebenspunkte mehr hat und somit sehr viele Möglichkeiten, das Spiel taktisch zu gestalten.

2. Benutzeroberfläche

2.1. Spieler-Interface

Das Spieler-Interface besteht aus „Start Screen“, „Main Menu“, dem Spiel selber dem „End Menu“ sowie dem „Pause Menu“ wie in Abbildung 1 dargestellt.

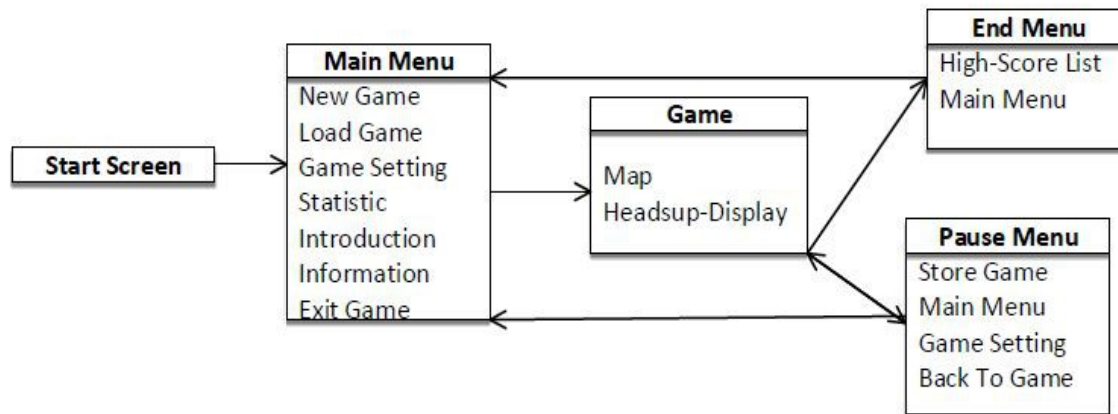


Abbildung 1: Menus im Spieler-Interface

Bevor das Spiel anfängt, wird zuerst der „Start Screen“ gezeigt.

Danach kann das „Main Menu“ durch das Drücken der „Enter“-Taste erreicht werden. In dem „Main Menu“ gibt es verschiedene Möglichkeiten, weiter vorzugehen.

Falls man den Start eines neuen Spiel oder das Laden eines gespeicherten Spiel auswählt, kommen wir in das Spiel. Wird in diesem „Pause“ gedrückt kommt der Spieler in das „Pause Menu“ in dem er das Spiel beenden kann, weiterspielen kann, wieder ins „Main Menu“ gehen kann oder Einstellungen des Spiels verändern kann.

Wenn der Spieler das Spiel gewonnen oder verloren hat, erscheint das „End Menu“. Im „End Menu“ gibt es die Möglichkeit, wieder zum „Main Menu“ zu kommen und ein neues Spiel zu starten.

Abbildung 2 zeigt die Anordnung der Elemente des Heads-Up-Display für den Spieler. Am rechten unteren Spielfeldrand befindet sich der Button zum Pause-Menü.

Am unteren linken Spielfeldrand gibt es eine kleine Übersichtskarte, die die eigenen Einheiten in grün anzeigt, und die gegnerischen Einheiten in einer anderen Farbe. Dort kann man auch mit einem Rechtsklick an eine bestimmte Stelle, an diese Stelle in der Map springen.

In der Mitte des unteren Spielfeldrands befindet sich der Hauptaktionsbereich für den Spieler. Dort kann er aktive Fähigkeiten von Sauron (wie Feuerbälle, Einheiten heraufbeschwören, etc.) anwählen und durch genügend Macht einsetzen. Zudem befindet sich dort auch die Möglichkeit den „Skill-Tree“ von Sauron zu öffnen um seine Fähigkeiten durch verschiedene Skills zu verstärken. Eingegrenzt wird der Hauptaktionsbereich links von der Lebensanzeige des dunklen Turms und rechts durch den Machtbalken, der die derzeitige Anzahl von Macht widerspiegelt.

An der unteren rechten Ecke über dem Pause Button befindet sich die Detailansicht für ausgewählte Einheiten, welche Aufschluss über die entsprechenden Angriffspunkte, Verteidigungspunkte, Lebenspunkte, Fähigkeiten etc. bietet. Direkt darüber kann man bestimmte Einheiten bei genügend Machtpunkten spawnen.

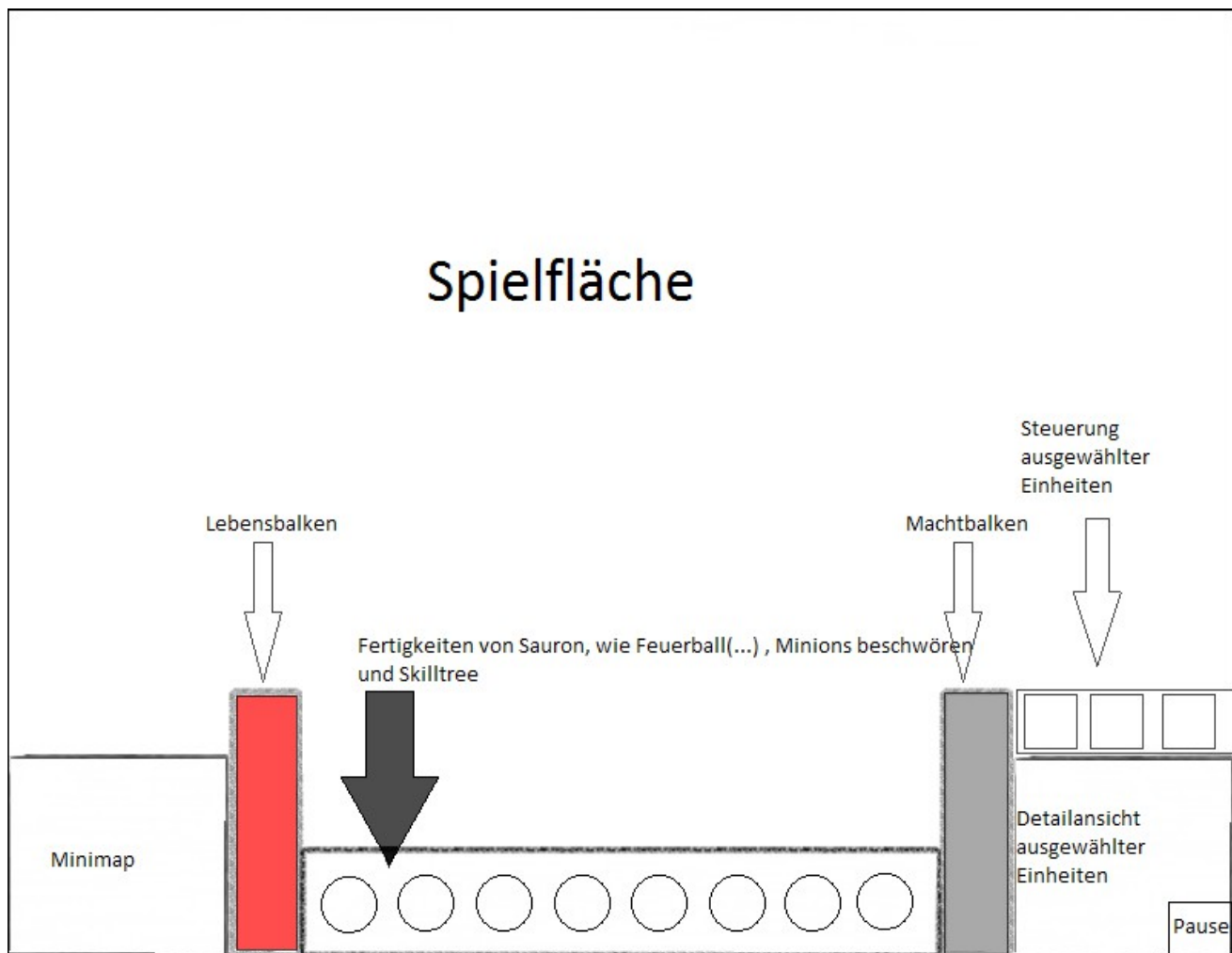


Abbildung 2: Anordnung der wesentlichen Spielelemente

Abbildung 3 zeigt eine vorläufige Version des Heads-Up-Displays im Spiel.



Abbildung 3: Testversion des HUD im Spiel

2.2. Menü-Struktur

Nach dem Starten der Exe-Datei gelangt man über den „Start Screen“ in das Hauptmenü, welches zu allen anderen Funktionen des Spiels führt. Abbildung 4 zeigt die Struktur des Menüs auf und Abbildung 5 zeigt ein Bild des fertig implementierten Menüs. Durch Drücken auf „New Game“ wird ein neues Spiel gestartet, in „Load Game“ kann ein gespeichertes Spiel geladen werden. In den „Game Settings“ können Einstellungen wie zum Beispiel zur Auflösung, zum Sound oder auch zur Tastenbelegung vorgenommen werden. Beim Klick auf „Statistics“ erscheint eine Tafel mit Statistiken und gesammelten Achievements. „Introduction“ erklärt die Story des Spiels, „Information“ gibt Informationen über die Entwickler aus und durch „Exit Game“ kann das Spiel bzw. die Exe-Datei verlassen werden.

Nach Ende des Spiels erhält der Spieler eine Statistik und wird anhand derer in der Highscoreliste platziert. Durch Klicken auf „Weiter“ gelangt man wieder in das Hauptmenü.

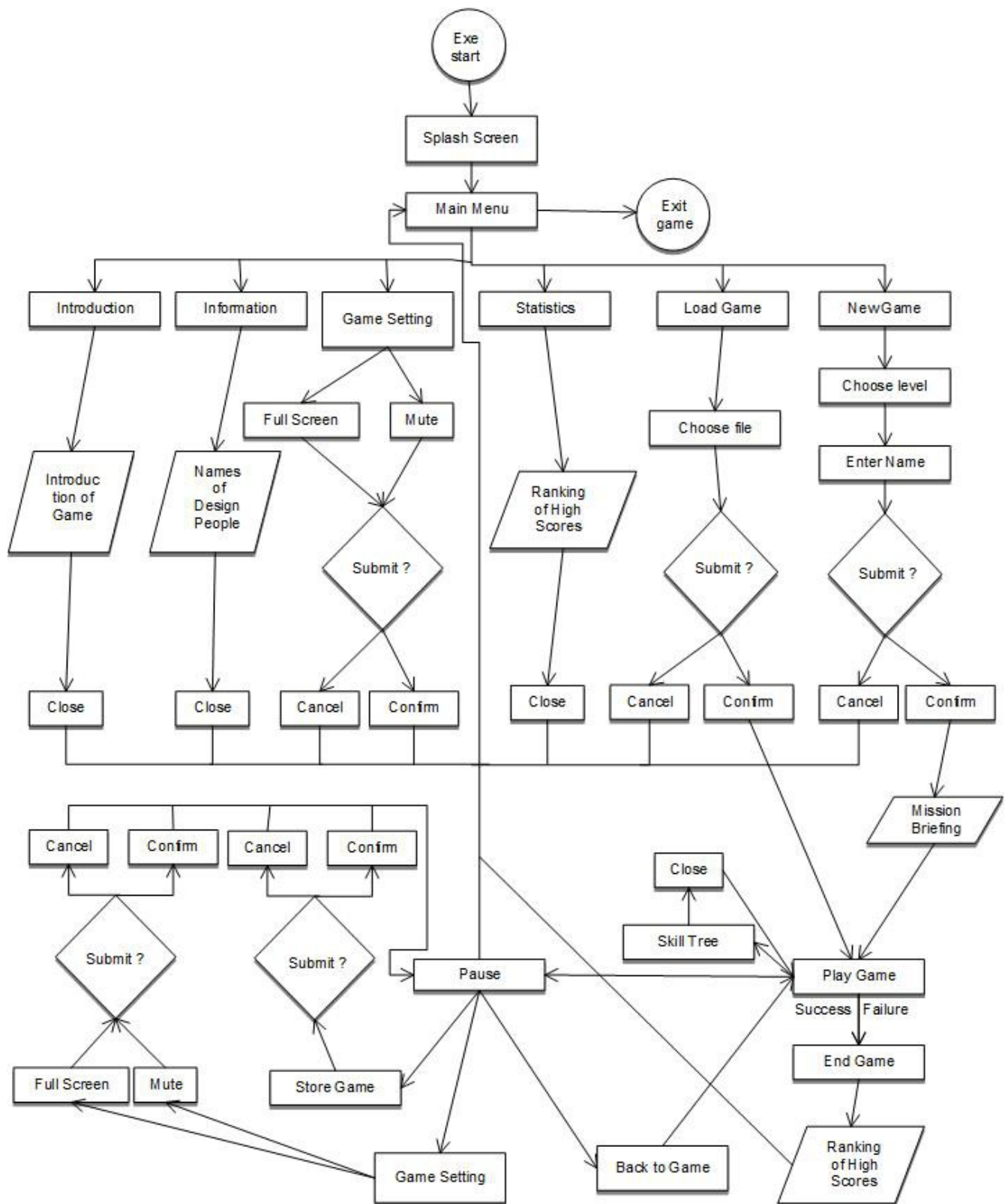


Abbildung 4: Flow Graph zur Menüstruktur



Abbildung 5: Main Menu im Spiel

3. Technische Merkmale

3.1. Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2015, C#
- JetBrains ReSharper
- Microsoft .NET 4.6.1
- Monogame
- Adobe Photoshop
- Gimp
- OpenOffice 4.1.2
- Subversion
- Trac
- Google Docs
- Telegram

3.2. Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 7
- Monitor: Auflösung von mindestens 1280x720
- Prozessor: 2.5 GHz
- Arbeitsspeicher: 4 GB
- Grafikkarte: Microsoft DirectX 9.0
- Zubehör: Maus & Tastatur

4. Spiellogik

Die Spielwelt ist eine 2D-Welt, in der sich die Figuren bzw. Einheiten frei bewegen können. Es gibt verschiedene Optionen und Aktionen, die mit den Einheiten auf der Welt ausgeführt werden können.

4.1. Optionen und Aktionen

| Name | Akteure | Ereignisfluss | Anfangsbedingungen | Abschlussbedingungen |
|---------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Karten-ausschnitt bewegen | Spieler | Der Spieler fährt mit der Maus an den Rand der Karte in die gewünschte Ausschnitttrichtung | Das Spiel läuft | Ein anderer Kartenausschnitt ist sichtbar |
| Einheit auswählen | Spieler / KI | Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Einheit Die KI wählt eine Einheit aus | Das Spiel läuft und eine Einheit ist im sichtbaren Bereich | Die Einheit ist ausgewählt |
| Einheiten auswählen | Spieler / KI | Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Bildschirm und zieht ein Rechteck um die Einheiten die er auswählen will Die KI wählt mehrere Einheiten aus | Das Spiel läuft und eine oder mehrere Einheiten sind im sichtbaren Bereich | Die Einheiten sind ausgewählt |
| Einheiten bewegen | Spieler / KI | Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Punkt in der Welt Die KI bestimmt einen Punkt in der Welt → die Einheiten bewegen sich auf diesen Punkt zu | Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt | Die gewählten Einheiten befinden sich an dem ausgewählten Punkt |
| Einheiten beschwören | Spieler / KI | Der Spieler klickt im Heads-Up-Display auf die Einheit die er haben möchte Die KI bestimmt Einheiten die sie für die nächste Welle benötigt | Das Spiel läuft und für die ausgesuchte Einheit sind genug Machtpunkte verfügbar | Die Einheit erscheint am Spawnpoint |
| Angreifen | Spieler / KI | Der Spieler bewegt ausgewählte Einheiten zu gegnerischen Einheiten. Sind die Gegner in einem gewissen Radius, werden die Kampffähigkeiten ausgeführt. Die KI bewegt ihre Einheiten zu den Spieler-Einheiten und lässt ihre Einheiten ihre | Es sind Einheiten ausgewählt. | Der Kampf hat stattgefunden. |

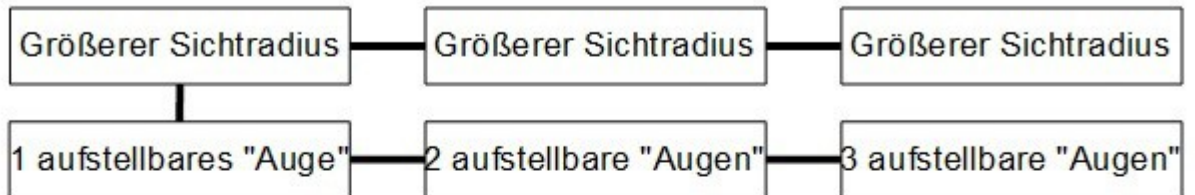
| | | | | |
|----------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| | | Kampffähigkeiten ausführen | | |
| Heilen | Spieler / KI | Der Spieler schickt die Einheiten zum Schicksalsberg, wo ihre Lebenspunkte (HP, siehe unten) wieder aufgefüllt werden. Die KI schickt ihre Einheiten zu dem Zauberer „Gandalf“, der mit seinen Kräften ihre Lebenspunkte wieder auffüllt. | Es sind Einheiten in einem gewissen Radius zu ihrem Heilpunkt. | Die Einheiten haben wieder volle Lebenspunkte |
| Skillbaum ausfüllen | Spieler | Der Spieler klickt mit der linken Maustaste im Skillbaum auf den Knoten, den er gerne als Fähigkeit hätte | Der Spieler hat für die ausgesuchte Fähigkeit genügend Machtpunkte | Er erhält die Fähigkeit und kann sie ab jetzt einsetzen |
| Skills einsetzen | Spieler (Balrog) | Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Fähigkeit, die er gerne (um Balrog herum) einsetzen möchte. | Der Spieler hat die Fähigkeit im Skillbaum | Balrog führt den Skill aus |
| Ringträger aufdecken | Spieler (Gollum) | Der Spieler bewegt Gollum auf der Map. Ist Gollum in einem gewissen Radius zum Ringträger, erscheint dieser und kann angegriffen werden | Der Ringträger ist in einem gewissen Radius um Gollum | Der Ringträger erscheint |

4.1.1. Saurons Spezialfähigkeiten

| Name | Ereignisfluss | Anfangsbedingungen | Abschlussbedingungen |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Balrog heilen | Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf Balrog und wählt irgendwo heilen aus | Balrog ist ausgewählt und genug Macht steht zur Verfügung | Balrog hat wieder volle Lebenspunkte |
| Dunkle Macht Explosion | Der Spieler wählt „Dunkle Macht Explosion“ aus. | Es steht genug Macht zur Verfügung | Alle gegnerischen Einheiten haben -Damagepoints (#DP) + Defensepoints (#VP) weniger Lebenspunkte |
| Balrog / Gollum wiederbeleben | Der Spieler wählt Balrog / Gollum aus und wählt wiederbeleben im Heads-Up-Display aus. | Balrog / Gollum ist tot, es steht genug Macht zur Verfügung | Balrog / Gollum steht wieder auf. |

4.1.2. Skill-Baum

Zu Gollum:



Zu Balrog:



Allgemein (alle):

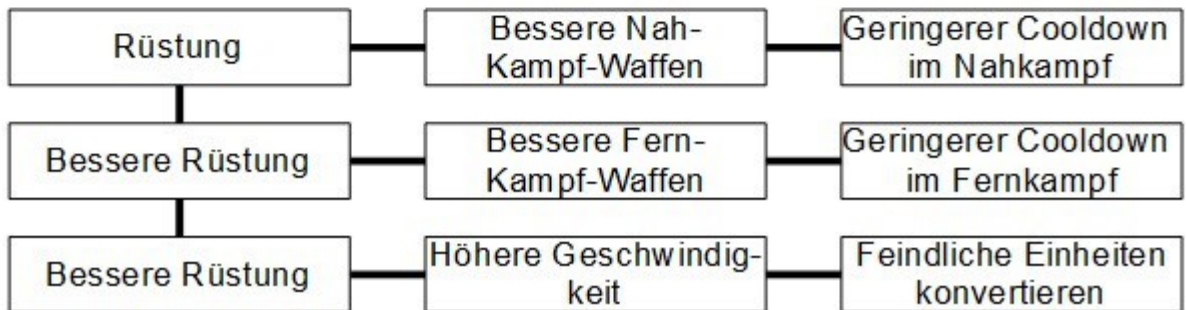


Abbildung 6: Skillbaum



Abbildung 7: Skillbaum im Spiel

Im Skillbaum kann man sich für Macht Skills kaufen, wie in Abbildung 6 gezeigt. Verschiedene Skills kosten unterschiedlich viel und können in Abhängigkeit zu anderen Skills stehen, was bedeutet, dass man sie erst kaufen kann, wenn man andere Skills vorher gekauft hat. Abbildung 7 ist ein Bild eines fertig gezeichneten Skillbaums.

Hierbei bedeuten die Skills folgendes: Ein größerer Sicht- bzw. Wirkradius erhöht den Umkreis, in dem Einheiten ihre Fähigkeiten einsetzen können. Bessere Rüstung erhöht die Defensepoints (#VP) der Einheiten, bessere Waffen die Damagepoints (#DP) und höhere Geschwindigkeit die Schnelligkeit. Die aufstellbaren Augen Gollums sind Objekte, die in die Karte gestellt werden können und dann in einem gewissen Umkreis Frodo entdecken können. Geringerer Cooldown bedeutet, dass Angriffe schneller ausgeführt werden können und feindliche Einheiten konvertieren macht, dass feindliche Einheiten, wenn Frodo vernichtet wurde, zu eigenen Einheiten werden. Firechop verstärkt den nächsten Angriff von Balrog, indem nach dem Angriff ein kleines Feuerfeld erzeugt wird, welches Schaden an gegnerischen in der Nähe befindlichen Einheiten verursacht. Firebreath hingegen ist ein kegelförmiger Feuerhauch, der von Balrog ausgeht und Schaden an den gegnerischen Einheiten verursacht, sowie deren Bewegungsgeschwindigkeit für kurze Zeit verringert. Fireaura bedeutet, dass gegnerische Einheiten, die sich nahe bei Balrog aufhalten, bereits passiven Schaden erleiden. Die Demonaura verstärkt zum einen den Angriff und die Rüstung von in der Nähe befindlichen befreundeten Einheiten und verringert zum anderen Rüstung und Angriff von in der Nähe befindlichen gegnerischen Einheiten.

4.2. Spielobjekte

4.2.1. Bewegliche Objekte









Anmerkung: Bewegliche Objekte sind immer auch kollidierend

| Name der Einheit | Besitzer | Fähigkeiten | Besonderes |
|--------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nahkampfeinheit | Spieler / KI | - Bewegen - Nahkampfangriffe ausführen | |
| Fernkampfeinheit | Spieler / KI | - Bewegen - Fernkampfangriffe ausführen | |
| Gandalf | KI | - Bewegen - Zauber wirken: Frostexplosion | Die Frostexplosion des Magiers bedeutet, dass für den Magier gegnerische Einheiten, also die Spielereinheiten, in einem Radius um den Magier Schaden abbekommen |
| Frodo (Ringträger) | KI | - Bewegen | Zunächst unsichtbar |
| Balrog | Spieler | - Bewegen - Nahkampfangriffe ausführen - Zauber wirken (siehe Abbildung 6) | Lässt sich durch Machtpunkte wiederbeleben |
| Gollum | Spieler | - Bewegen - Ringträger aufdecken | Lässt sich durch Machtpunkte wiederbeleben |



Eigenschaften von Einheiten:

| Eigenschaft | Beschreibung |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Name | Ermöglicht eindeutige Identifikation einer Einheit zu ihren Eigenschaften |
| Kampftart | Gibt an ob die Einheit eine Nah- oder Fernkampfeinheit ist, oder ob sie nicht kämpft |
| Besitzer | Zeigt an, wer die Einheit befehlen kann |
| #MP | Sagt aus, wie viele Machtpunkte zum Erlangen (bzw. Wiederbeleben) der Einheiten gebraucht werden, bzw. wie viele Machtpunkte die Einheiten der KI wert sind. |
| #LP | Gibt an, wie viele Lebenspunkte eine Einheit bei vollem Leben hat |
| #VP | Zeigt an, wie viele Verteidigungspunkte eine Einheit hat. Die erste Zahl gibt den Wert ohne Verbesserung an, die zweite den Wert mit Rüstung. |
| #DP | „Damage Points“ - gibt an, wie viel Schaden die Einheit an anderen Einheiten verursachen kann |
| Wirkradius | Gibt an, wie weit eine gegnerische Einheit entfernt sein darf, damit sie noch Schaden abbekommt. Die erste Zahl gibt den Wert ohne Verbesserung an, die nächsten die verbesserten Werte aus den Skills. |
| Geschwindigkeit | Gibt an, wie schnell eine Einheit sich fortbewegen kann. Die erste Zahl zeigt den Wert ohne Verbesserung, die zweite der Wert mit dem Skill höhere Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit ist relativ zu der initialen Geschwindigkeit von Balrog angegeben. |

Mehrfach-Zahlen entstehen durch Skills aus dem Skillbaum (vgl. Abbildung 6).

| Textur | Name der Einheit | Kampfart | Besitzer | #MP | #LP | #VP | #DP | Wirkradius | Geschwindigkeit |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------|----------|-----|-----|-------|--------|-------------|-----------------|
|  | Balrog | beide | Spieler | 100 | 200 | 20/50 | 50/100 | 100/200/500 | 1/2 |
|  | Gollum | - | Spieler | 25 | 100 | 05/10 | 5/5 | 100/200/400 | 2/3 |
|  | Orks | fern | Spieler | 10 | 100 | 10/20 | 25/40 | 50 | 1/2 |
|  | Urukhai | nah | Spieler | 30 | 100 | 20/30 | 50/70 | 20 | 1/2 |
|  | Elfen | fern | KI | 15 | 100 | 10 | 25 | 50 | 1 |
|  | Frodo | - | KI | 50 | 100 | 5 | 0 | 20 | 2 |
|  | Gandalf | beide | KI | 100 | 100 | 10 | 40 | 100 | 1 |
|  | Menschen | nah | KI | 40 | 100 | 20 | 50 | 20 | 1 |

4.2.2. Kollidierende Objekte

| Bild | Name | Beschreibung |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Tore | Am Spielfeldrand stehen 4 Tore, aus denen die gegnerischen Einheiten erscheinen können. Sie können nicht zerstört werden. |
|  | Dunkler Turm | Der „Dunkle Turm“ verkörpert Sauron und kann von gegnerischen Einheiten zerstört werden. Zerstören die gegnerischen Einheiten diesen Turm, ist das Spiel verloren. <Fähigkeiten hat der Turm aktuell keine, wir behalten uns aber vor dem Turm noch Fähigkeiten hinzuzufügen.> |
|  | Schicksalsberg | Der Schicksalsberg ist das Ziel des Ringträgers. Hat er ihn erreicht, so ist das Spiel verloren. Gleichzeitig ist der Berg der Heilpunkt der Einheiten des Spielers. |
|  | Steine (ggf. Bäume, Büsche, Felsen, ...) | Die Steine haben keine weiteren Eigenschaften. |

4.3. Spielstruktur

4.3.1 Karte

Im Zentrum der Karte steht ein Vulkan (Schicksalsberg), welchen der Ringträger versucht zu erreichen, um den Ring dort zu vernichten. Dort starten Balrog und Gollum beim Start des Spiels. In einiger Entfernung zum Schicksalsberg steht der dunkle Turm.

Wir behalten uns jedoch vor, „Fog of War“ einzuführen. Damit kann der Spieler nur die Bereiche der Karte sehen, in denen sich eigene Einheiten befinden.

An den 4 Rändern der Karte befinden sich 4 Tore, durch welche zu Beginn jeder Welle Feinde spawned werden.

4.3.2 Ablauf

Zu Beginn des Spieles ist die Kamera auf den Vulkan (Schicksalsberg) gerichtet. Man besitzt ein Startkapital an Macht welches man nach eigener Einschätzung für das Erschaffen zusätzlicher Einheiten investieren kann. Balrog und Gollum sind zu Beginn des Spiels mit voller Lebenspunktzahl auf dem Spielfeld. Nach ca. 10 Sekunden beginnt die erste Welle, in der durch ein zufällig gewähltes Tor Feinde erscheinen. Unter den feindlichen Einheiten befindet sich auch ein Ringträger, der unsichtbar ist, außer Gollum ist innerhalb eines gewissen Radius oder alle gegnerischen Einheiten bis auf den Ringträger sind tot. Die feindlichen Krieger versuchen den Dunklen Turm zu zerstören und der Ringträger versucht in den Schicksalsberg zu gelangen um den Ring dort zu vernichten.

Man kann nun Balrog, Gollum und die erschaffenen Einheiten auswählen und zu beliebiger (erreichbarer) Position auf der Karte schicken. Es wird versucht die feindlichen Einheiten zu vernichten. Wenn Saurons Einheiten Schaden anrichten, bekommt man Machtpunkte. Ein Schadenspunkt entspricht dabei einem Machtpunkt. Darüber hinaus ist es auch nicht nötig die Einheit zu zerstören, sondern Schaden zuzufügen reicht aus. Sollten alle feindliche Krieger vernichtet worden sein, ausgenommen der Ringträger, so wird dieser sichtbar und es gilt ihn zu vernichten.

Sobald der Ringträger vernichtet ist, stößt der Dunkle Turm eine Welle von dunkler Macht über die gesamte Map aus, welche alle Gegner sofort tötet und uns Macht in Höhe ihrer verbleibenden Lebenspunkte gibt (mglw. mit Ausnahme von einer besonderen Fähigkeit aus dem Skillbaum, die gegnerische Einheiten konvertieren lässt).

Es folgt erneut eine Pause bis die nächste Welle beginnt. In jeder neuen Welle gibt es einen neuen Ringträger und mehr sowie stärkere Feinde.

Ein Spiel gilt als verloren wenn der Dunkle Turm vernichtet wurde, also seine Lebenspunkte kleiner gleich 0 sind oder der Ringträger den Vulkan erreicht. Gewonnen hat man, wenn alle Ringträger aus den Wellen vernichtet wurden.

4.3.3 Konfrontation mit dem Feind

Jede Einheit, einschließlich Balrog und Gollum haben Lebenspunkte. Sinken diese auf 0, sterben sie. Einheiten gehen dadurch unwiderruflich verloren, außer Gollum und Balrog: beide können durch Macht wiederbelebt werden.

Es gibt verschiedene Feinde, welche verschiedene Angriffs- und Verteidigungspunkte besitzen. Sollte eine Einheit A eine Einheit B schlagen, läuft die Schadensberechnung wie folgt ab:

Falls die Verteidigungspunkte von Einheit B höher sein sollten als die Angriffspunkte der Einheit A, so verliert diese keine Lebenspunkte (Sie blockt den Angriff). Andernfalls bekommt sie die Differenz als Schaden. Dies gilt für Nahkampfangriffe. Bei Zauber schützt keine Rüstung und der Schaden wird direkt abgezogen.

4.4. Statistiken

Es existieren 2 Arten von Statistiken. Die Erste ist über das Hauptmenü zu erreichen, welche eine Übersicht über alle bisherigen Schlachten liefert. Die Übersicht besteht aus folgenden Punkten:

- Ingesamte Spielzeit
- Machtpunkte
- Getötete Feinde
- Geschaffene Einheiten
- Verlorene Einheiten

4.5. Achievements

Es werden mindestens folgende Achievements zu erreichen sein:

- **Gollum's evil side:** Lasse Gollum innerhalb von 5 Sekunden den Ringträger finden.
- **Life in Middle Earth:** Habe eine Spielzeit von 2 Stunden.
- **Little eye:** Schalte eine Fähigkeit im Skillbaum frei.
- **Lord of the ring:** Schalte alle Fähigkeiten im Skillbaum frei.
- **Killer:** Töte 1000 Gegner.

5. Screenplay

5.1. Hintergrund

„Herr der Ringe“ ist eine tolle Geschichte, die keinen Zweifel am Ende Saurons lässt, oder?

In Mittelerde hat sich so einiges anders zugetragen, als Geschichtenerzähler es uns weismachen wollen. Denn bisher ist der Ring nicht vernichtet! Doch die ganzen Gerüchte haben Sauron schwer zugesetzt. Frodo ist schon auf dem Weg um die Tat zu vollenden. Kannst du Sauron vor dem sicher geglaubten Untergang bewahren?

5.2. Konzeptzeichnungen

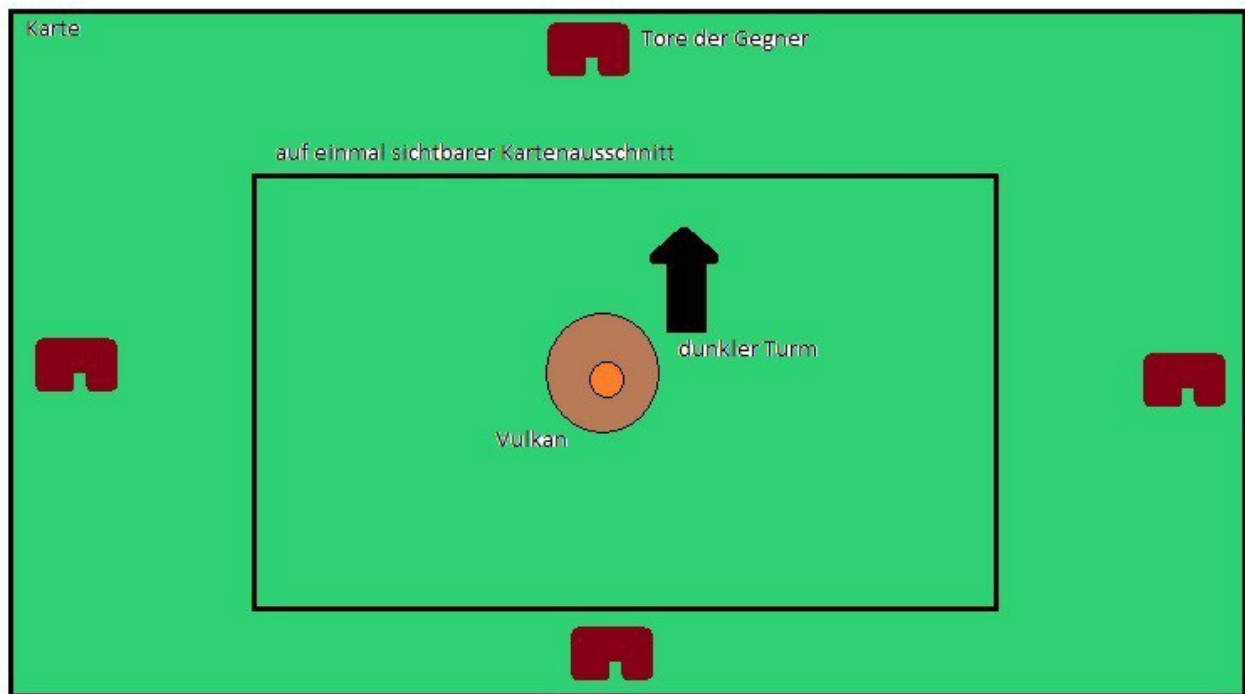


Abbildung 8: Konzept zum Map-Aufbau