

Swordsman Saga

GDD SoPra Gruppe 06 WS 23/24

10.01.2023

Gruppenmitglieder:

Marvin Stötzel

Raphael Deuerlein

Tyler Kelsey

Sinan Kaplan

Frederik Junghans

Noah Berg

Rojus Lapinskas

Tutor: Luis Schaffner

1. Inhalt

1. Inhalt	2
2. Änderungsliste	3
3. Spielkonzept	4
3.1 Zusammenfassung	4
3.2 Zentrale Spielmechanik	4
4. Benutzeroberfläche	5
4.1 Spieler-Interface	5
4.1.1 Interface	5
4.1.2 Steuerung	7
4.2 Menüstruktur	7
4.2.1 Hauptmenü	7
4.2.2 Pausenmenü	9
4.2.3 Statistikmenü	9
4.2.4 Achievementmenü	9
4.2.5 Einstellungsmenü	9
5. Technische Merkmale	10
5.1 Verwendete Technologien	10
5.2 Mindestvoraussetzungen	10
6. Spiellogik	11
6.1 Optionen und Aktionen	11
6.2 Spielobjekte	15
6.3 Spielstruktur	17
6.4 Statistiken	18
6.5 Achievements	19
7. Screenplay	20
7.1 Storyboard	20

2. Änderungsliste

Es wurden Bauarbeiter hinzugefügt, damit genügend aktive Spielobjekte vorhanden sind.

Es wurden die Möglichkeiten: Lumber Camp / Stonequarry upgraden, Gebäude abreißen und Fernkampfangriff mit Archer hinzugefügt, damit genügend Aktionen vorhanden sind.

Es ist nun möglich, durch das Mausexplorer mit der Kamera hinein und heraus zu zoomen.

3. Spielkonzept

3.1 Zusammenfassung

"Swordsman Saga" ist ein Echtzeit-Strategiespiel, das dich in die Ära des Mittelalters eintauchen lässt. Als Spieler ist es deine Mission, ein mächtiges Königreich von Grund auf neu zu errichten, beginnend mit der *Town Hall*. Du musst *Wood* und *Stone* sammeln, um deine Siedlung zu erweitern und eine Armee aufzustellen. Jede Einheit in deinen Streitkräften hat einzigartige Stärken und Schwächen, und nur durch kluge strategische Entscheidungen kannst du die Oberhand gewinnen. Dein Königreich erstreckt sich über eine weite *Map*, auf der auch dein Gegner, gesteuert von einer KI, sein Imperium aufbaut. Mit fortschreitender Zeit ist es die Aufgabe, deine Festung gegen feindliche Angriffe zu verteidigen oder selbst in die Offensive zu gehen. Das Ziel ist klar: Zerstöre die *Town Hall* deines Gegners, um den Sieg zu beanspruchen und deine Herrschaft zu sichern. Kannst du deine Herrschaft durch strategische Meisterleistungen festigen? Stelle dich der Herausforderung in "Swordsman Saga".

3.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler baut eine *Base* auf und bildet eine Armee aus, um den *Baron* zu besiegen. Ressourcen, wie *Wood* und *Stone*, werden gesammelt, um Gebäude zu errichten und Einheiten auszubilden. Die Auswahl der Einheiten und ihre Verwendung in der Schlacht erfordert strategisches Denken, da diese jeweils ihre eigenen Stärken und Schwächen besitzen. Kämpfe gegen den *Baron* stellen die Stärke und Strategie des Spielers auf die Probe, denn dieser beginnt ab einem bestimmten Zeitpunkt damit, die *Base* des Spielers anzugreifen. Das Spiel endet, wenn der Spieler durch geschicktes Einsetzen seiner Einheiten die feindliche *Town Hall* zerstört oder wenn der *Baron* die *Town Hall* des Spielers zerstört.

4. Benutzeroberfläche

4.1 Spieler-Interface

4.1.1 Interface

Es ist ein isometrisches 2D Spiel. Die grafische Benutzeroberfläche ist wie in den meisten Echtzeit-Strategiespielen recht einfach gehalten, da der Fokus auf der Bewegung der einzelnen Einheiten liegt. Somit sieht man einen **Ausschnitt der SpielMap** von oben, auf dem die Kamera gerade steht, und darauf alle **Einheiten, Gebäuden** und **abbaubare Ressourcen**, die sich in diesem Abschnitt befinden, siehe Abbildung 4.1.1-1.

Zusätzlich sichtbar sind die **Lebensbalken** der Einheiten und Gebäuden, die Schaden genommen haben, und der **Mauszeiger**, alles auch in Abbildung 4.1.1-1. Wenn man die Taste B drückt, erscheint ein **Baumenü**. Letzteres lässt sich in Abbildung 4.1.1-2 sehen. Zudem kann man in Barracks (Kaserne) Einheiten ausbilden, ebenfalls in einem Baumenü unten links, wenn man eine Barracks ausgewählt hat.

Die **Ressourcen, die man besitzt**, die ausschlaggebend für den Bau der Einheiten und Gebäuden sind, stehen im Vordergrund und sind oben rechts im Fenster immer zu sehen, bei Abbildung 4.1.1-1 und Abbildung 4.1.1-2 sichtbar.

Das Spiel ist im Fullscreen-, sowie im Fenstermodus ausführbar. Im Fenstermodus kann es vergrößert und verkleinert werden.



Abbildung 4.1.1-1: Interface



Abbildung 4.1.1-2: Interface mit Baumenü

4.1.2 Steuerung

Die Maus steht bei der Steuerung im Vordergrund. Durch Drücken der WASD-Tasten bewegt sich die Kamera in die gewählte Himmelsrichtung. Somit lässt sich die Kamera auf der Map führen. Es gibt keine anderen Tasten, mit denen die Kamera bewegt werden kann.

Einheiten und Gebäude lassen sich mit Linksklick der Maus auswählen. Einheiten haben zwei Bewegungstypen, die normale Bewegung (Rechtsklick), und Attack-Move (F).

4.2 Menüstruktur

4.2.1 Hauptmenü

Nach dem Start des Programmes wird das "Hauptmenü" mit den Menüpunkten **New Game**, **Load Game**, **Achievements**, **Statistics**, **Settings**, **Tech-Demo** und **Exit Game** angezeigt.

Tabelle 4.2.1-1 beschreibt, was nach Anklicken der einzelnen Menüpunkte geschieht.

<u>Feld</u>	<u>Effekt</u>
New Game	Im momentan ausgewählten Fenster wird ein neues Spiel gestartet.
Load Game	Der zuletzt gespeicherte Spielstand wird geladen und im momentan ausgewählten Fenster gestartet.
Achievements & Statistics	Das Achievement- und Statistikmenü wird aufgerufen und angezeigt.
Settings	Das Einstellungsmenü wird aufgerufen und angezeigt.
Exit Game	Das Programm wird beendet und das Fenster geschlossen.

Tabelle 4.2.1-1: Tabelle mit Feldern und Effekten des Hauptmenüs.

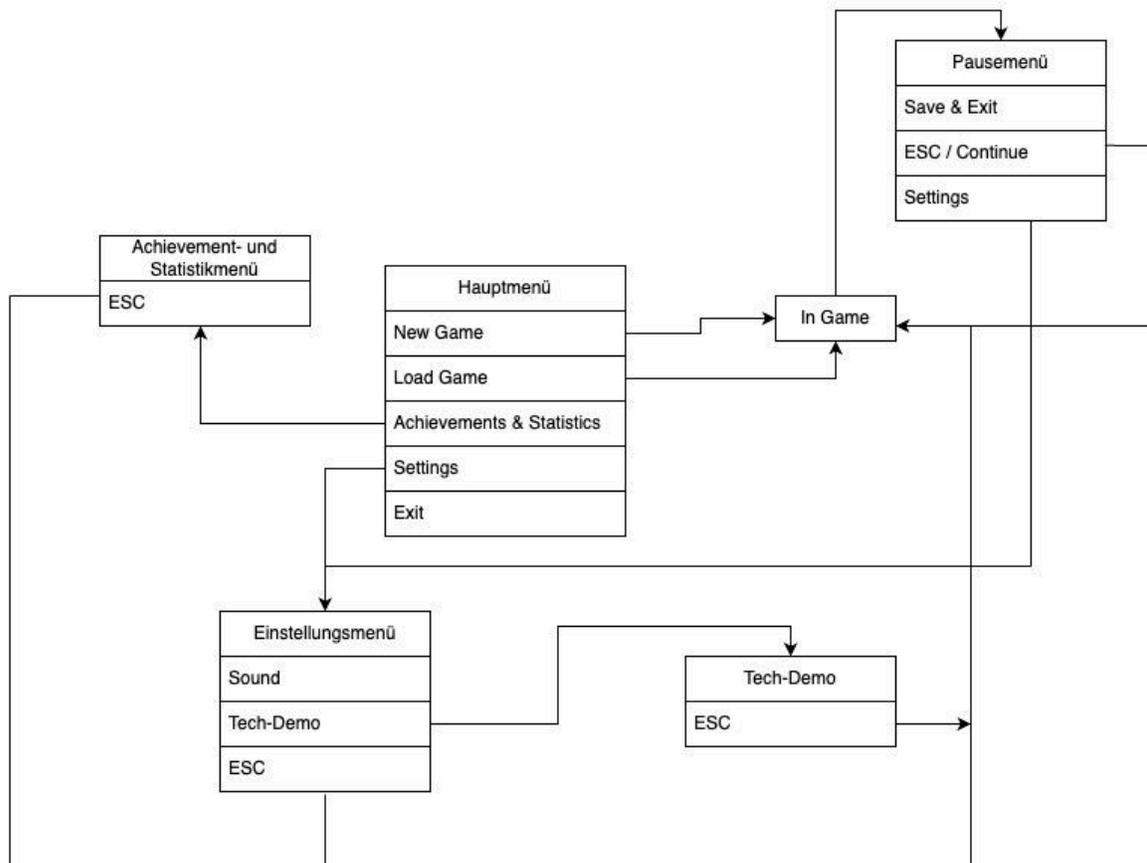


Abbildung 4.2-1: Abbildung der Menüstruktur

4.2.2 Pausenmenü

Nach Drücken der ESC-Taste, während des Spieles, wird das Pausenmenü angezeigt. Es besteht aus drei Feldern: **Continue**, **Save Game**, **Load Game**, **Options** und **Exit**. **Save Game** speichert das Spiel, **Load Game** lädt es. **Exit** beendet das Spiel und führt zurück zum Hauptmenü. **Continue** führt zurück zum Spiel.

4.2.3 Achievement- und Statistikmenü

Im Statistikmenü werden die Statistiken (siehe Kapitel 6.3) und die Achievements (siehe 6.5) angezeigt, und welche von diesen erreicht wurden. Drückt man die ESC-Taste, so führt dies zum Hauptmenü.

4.2.4 Einstellungsmenü

Im Einstellungsmenü können die Einstellungen wie z.B. die Lautstärke verändert werden, oder auch die Tech-Demo initialisiert werden. Drückt man die ESC Taste, so führt dies zum Hauptmenü / Pausenmenü, abhängig davon, ob man in das Einstellungsmenü aus dem Pausenmenü oder aus dem Hauptmenü heraus navigiert hat.

5. Technische Merkmale

In diesem Abschnitt werden Mindestanforderungen an das System des Spielers sowie die in der Produktion verwendeten Technologien aufgelistet.

5.1 Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- .NET 6.0
- MonoGame
- Visual Studio 2022
- ReSharper
- Gitea
- Discord

5.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 10 oder Linux (Ubuntu)
- .NET 6.0
- Maus/Tastatur
- 8 GB RAM
- Dual Core Prozessor mit mind. 2 GHz (amd64 oder x86intel)
- Intel HD Graphics
- Bildschirmauflösung 1920x1080

6. Spiellogik

6.1 Optionen und Aktionen

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Möglichkeiten des/der Spielers/KI Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen.

In der Tabelle 6.1-1 sind die einzelnen Aktionen mit zugehörigen IDs aufgeführt und jeweils mit Ereignis-Fluss, sowie Anfangs- und Abschlussbedingung genauer beschrieben. Aktionen, die als unterschiedlich gewertet werden, sind fett markiert.

Es gibt verschiedene Aktionen, die Soundeffekte auslösen, wie z.B. Buttonclick, Bewegen einer Einheit, Angriff einer Einheit, Bau eines Gebäudes. Außerdem spielt eine Hintergrundmusik während das Spiel läuft.

ID / Name	Ereignis-Fluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01: Eine Einheit auswählen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mauszeiger wird über verbündete Einheit bewegt 2. LMB wird gedrückt 	Der Spieler hat Einheiten.	Die Einheit, die angeklickt wurde, ist ausgewählt.
A02: Mehrere Einheiten auswählen	<ol style="list-style-type: none"> 1. LMB wird gedrückt und gehalten 2. Die Mausbewegung zieht ein Rechteck über beliebig viele Einheiten 3. Loslassen des LMBs wählt die verbündeten Einheiten innerhalb des Rechtecks aus 	Der Spieler hat Einheiten.	Die Einheiten, welche markiert wurden, sind ausgewählt.

A03: Einheiten bewegen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mauszeiger wird auf Punkt auf der Map bewegt 2. RMB wird gedrückt 3. Die ausgewählten Einheiten bewegen sich an dem angeklickten Punkt. 	Mindestens eine Einheit ist ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten sind am angeklickten Punkt (oder dem nächsten erreichbaren) angekommen.
A04: Einheiten mit Attack-Move bewegen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mauszeiger wird auf Punkt auf der Map bewegt 2. Taste F wird gedrückt 3. Die ausgewählten Einheiten bewegen sich an dem angeklickten Punkt ODER (falls nicht erreichbar) an dem nächstgelegenen begehbaren Punkt, welcher auf dem Pfad zum Ziel liegt. Zusätzlich greifen die ausgewählten Einheiten alle gegnerischen Gebäude oder Einheiten an, welche auf oder neben dem Pfad zum Ziel liegen (sofern sich diese in Angriffsreichweite der Einheiten befinden). 	Mindestens eine Einheit ist ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten sind am angeklickten Punkt (oder dem nächsten erreichbaren) angekommen.
A05: Gebäude bauen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mauszeiger wird über Bau-Menü-Button bewegt 2. Im Bau-Menü wird das gewünschte Gebäude gewählt 3. LMB drücken, platziert das Gebäude an der Stelle des Mauszeigers. 	Die benötigten Ressourcen für das Gebäude sind vorhanden. Bauarbeiter sind vorhanden.	Der Bau des Gebäudes ist abgeschlossen. Am ausgewählten Feld steht nun das errichtete Gebäude.

A06: Verbündeter Knight/ Swordsman führt einen Nahkampfa ngriff aus	1. Die Einheiten werden ausgewählt 2. Drücken von RMB	Verbündete Einheiten sind ausgewählt.	Die verbündeten Einheiten greifen an.
A07: Gegnerische Gebäude angreifen	1. Der Mauszeiger wird über ein gegnerisches Gebäude bewegt 2. Mit Drücken des LMB greifen die momentan ausgewählten verbündeten Einheiten das gegnerische Gebäude an	Verbündete Einheiten sind ausgewählt.	Die verbündeten Einheiten greifen das gegnerische Gebäude an.
A08: Verbündeter Archer führt einen Fernkampfa ngriff aus	1. Der Archer wird ausgewählt 2. Drücken von RMB	Verbündeter Archer existiert.	<i>Verbündeter Archer</i> führt einen Fernkampfangriff aus. Es fliegt ein Projektil, welches Schaden verursacht. Dieses Projektil könnte theoretisch auch verfehlen.
A08: Kamera bewegen	1. Drücken der Tasten W/A/S/D 2. Kamera bewegt sich in die entsprechende Richtung 3. Loslassen der Taste	Die Kamera ist noch nicht am Rand der Map angekommen.	Die Kamera wurde wie gewünscht bewegt.

A09: Einheiten ausbilden in Barracks	1. Der Mauszeiger wird über eine verbündete Barracks bewegt 2. Drücken des LMBs wählt die Barracks aus 3. Über die Barracks wird die auszubildende Einheit ausgewählt	Es ist eine verbündete Barracks vorhanden. Es sind die benötigten Ressourcen für die auszubildende Einheit vorhanden.	Die ausgewählte Einheit wurde ausgebildet.
A10: Gebäude Inspizieren	1. Der Mauszeiger wird über ein verbündetes Gebäude bewegt 2. Drücken des LMBs zeigt die momentanen Eigenschaften des Gebäudes an (Lebenspunkte, Art des Gebäudes)	Es ist ein verbündetes Gebäude vorhanden.	Die Eigenschaften des ausgewählten Gebäudes werden angezeigt.
A11: Gebäude abreißen	1. Das Gebäude wurde inspiziert 2. "Destroy" wird im Menü ausgewählt	Es ist ein verbündetes Gebäude vorhanden und dieses wurde inspiziert.	Das ausgewählte Gebäude wird entfernt.
A12: Lumber Camp/ Stonequarry im Level upgraden	1. Das Gebäude wurde inspiziert 2. "Level Up" wird im Menü ausgewählt	Das Gebäude existiert und wurde inspiziert.	Das Level des Gebäudes wurde erhöht.
A12: Lautstärke ändern	Im Einstellungsmenü das Feld "Sound" mit LMB geklickt und ein Wert zwischen 0 und 100 eingegeben.	Im Einstellungsmenü	Die Lautstärke der Ingame-Sounds wurde geändert.
A13: Speichern des Spielstandes	LMB-klick auf Button "SaveGame"	Im Menü	Der Spielstand wird gespeichert.

A13: Laden des Spielstandes	LMB-klick auf Button "LoadGame"	Im Menü	Der Spielstand wird geladen.
A14: Spiel Beenden	LMB-klick auf Button "Exit"	Im Hauptmenü / Pausemenü	Das Spiel wurde beendet.
A15: Neues Spiel starten	LMB-klick auf Button "New Game"	Im Hauptmenü / Pausemenü	Ein neues Spiel wird gestartet.

Tabelle 6.1-1: Übersicht der Aktionen und Optionen.

6.2 Spielobjekte

Einheiten

In Tabelle 6.2-1 ist eine Übersicht über die 3 verschiedenen Einheitentypen, die in den *Barracks* ausgebildet werden können, zu sehen. Jede Einheit hat unterschiedliche Stärken und Schwächen und ist so für unterschiedliche Situationen am besten geeignet. So sind Archer stark gegen Swordsman, Swordsman stark gegen Knights und Knights wiederum stark gegen Archer.

Einheit	Schaden	Lebenspunkte	Reichweite	Geschwindigkeit	Kosten
Swordsman	Mittel	Hoch	Gering	Normal	Normal
Archer	Niedrig	Niedrig	Hoch	Normal	Normal
Knight	Mittel	Mittel	Gering	Schnell	Normal
Bauarbeiter	-	Mittel	-	Normal	Normal

Tabelle 6.2-1: Übersicht über die Einheiten

Es gibt Bauarbeiter, welche in der Lage sind, Gebäude zu bauen. Sie können in der *Town Hall* erzeugt werden.

Damit zählen als aktive Spielobjekte: **Bauarbeiter**, **Nahkampfeinheiten** (Swordsman und Knight) und **Fernkampfeinheiten** (Archer).

Attribute der Einheiten

In Tabelle 6.2-2 ist eine Beschreibung der Attribute, die Einheiten besitzen, zu sehen

Lebenspunkte	Anzahl der Schadenspunkte, die einer Einheit zugefügt werden kann, bevor sie stirbt.
Schadenspunkte	Wie viel Schaden ein einzelner Angriff der Einheit bei einer gegnerischen Einheit oder einem gegnerischen Gebäude zufügt.
Reichweite	Maximale Entfernung zwischen Einheit und Gegner, bei der die Einheit einen Angriff auf den Gegner ausführen kann
Geschwindigkeit	Fortbewegungsgeschwindigkeit der Einheit

Kosten	Benötigte Ressourcen, um Einheit in einer Barracks auszubilden.
--------	---

Tabelle 6.2-2: Übersicht über die Attribute der Einheiten

Gebäude und Ressourcen

Es gibt insgesamt 4 Gebäude, von denen 3 vom Spieler erbaut werden können.

Die *Town Hall* hat eine Sonderfunktion. Der Spieler und sein Gegner besitzen jeweils eines schon zu Beginn des Spiels, es kann nicht gebaut werden und wenn es zerstört ist, hat der jeweilige Spieler verloren und es können nicht gleichzeitig beide Gebäude zerstört werden. Dies ist die Sieg- / Niederlagebedingung des Spiels. Außerdem produziert die *Town Hall* neue Bauarbeiter, falls alle bisherigen gestorben sind. Alle Gebäude eines Spielers können von gegnerischen Einheiten zerstört werden.

Gebäude, die Ressourcen produzieren, können nur auf der jeweiligen, für das Gebäude spezifizierten, Ressource gebaut werden. Der Bau von Gebäuden benötigt Ressourcen.

Die Barracks ist kontrollierbar, da Einheiten ausgebildet werden können. Lumber Camp / Stonequarry sind kontrollierbar, da das Level der Gebäude im Tausch von Ressourcen erhöht werden kann. Die oben genannten Einheiten sind kontrollierbar.

<u>Name</u>	<u>Beschreibung</u>	<u>Lebenspunkte</u>	<u>Errichtung</u>	<u>Kosten</u>	<u>Kontrollierbar</u>	<u>Kollidieren</u>
Town Hall	Wird dieses Gebäude zerstört hat der Spieler verloren	Hoch	-	-	Nein	Ja
Lumber Camp	Produziert Wood in regelmäßigen Zeitabständen.	Niedrig	Kann nur auf Wood platziert werden	Niedrig	Ja	Ja
Stonequarry	Produziert Stone in regelmäßigen	Mittel	Kann nur auf Stone platziert werden	Mittel	Ja	Ja

	Zeitabständen.					
Barracks	Hier können Einheiten rekrutiert werden	Mittel	Kann auf jeder freien Fläche (eine Fläche, welche nicht bereits bebaut ist, oder auf der noch keine Einheiten stehen) platziert werden.	Hoch	Ja	Ja
Felsen	Feld auf dem eine Stonequarry platziert werden kann, um Stone zu produzieren	Mittel	-	-	Nein	Ja
Baum	Feld auf dem ein Lumber Camp platziert werden kann, um Wood zu produzieren	Mittel	-	-	Nein	Ja
Grasfeld	Der Boden auf dem sich das Geschehen abspielt	-	-	-	Nein	Nein

Tabelle 6.2-3: Übersicht über die Gebäude

Nicht kontrollierbares Spielobjekt: Das Projektil, welches vom Archer geschossen wird.

6.3 Spielstruktur

Der Spielverlauf ist in drei Zeitliche Phasen eingeteilt: Early-, Mid- und End Game. In jeder dieser Phasen verfolgt der Spieler unterschiedliche Ziele, um am Ende gegen den Baron zu gewinnen.

Early Game:

Der Spieler und der *Baron* starten an unterschiedlichen Positionen auf der *Map*, mit je einer *Town Hall*. Es gibt mehrere Abbaumöglichkeiten für *Wood* und *Stone* auf der gesamten *Map*. Mit den zu Beginn gesammelten Ressourcen können die ersten Gebäude errichtet werden. Je nach Strategie des Spielers, kann man sich entweder auf den Ressourcen-Abbau oder auf das Ausbilden von Einheiten fokussieren. Falls man bereits im Early Game viele Einheiten besitzt, kann dies ein Vorteil für den weiteren Verlauf des Spiels sein, auch wenn diese noch nicht verwendet werden.

Mid Game:

Dank wachsender Ressourcen Reserven können Spieler die Infrastruktur der Base vergrößern und weitere Gebäude errichten. Kontakte mit dem *Baron* werden nun häufiger, deshalb ist das strategische Vorgehen des Spielers zu diesem Zeitpunkt von großer Bedeutung, falls der Baron sich z.B. auf die Ausbildung von *Swordsmen* konzentriert, sollte der Spieler eher *Archers* ausbilden, um diese zu kontern. Es ist in dieser Phase bereits möglich, die gegnerische Base anzugreifen und das Spiel zu gewinnen, jedoch ist dies sehr riskant, da bei Versagen viele Einheiten und Ressourcen verloren gehen und der Baron dadurch einen starken Vorteil erhält.

Late Game:

In dieser Phase geht es in erster Linie um das Kämpfen gegen den Baron, seine *Town Hall* zu zerstören und das Spiel zu gewinnen. Einerseits sollte sich der Spieler auf das Stärken seiner Armee und das Planen von groß angelegten Angriffen auf die feindliche Base konzentrieren, andererseits muss eine starke Defensive gehalten werden, da auch der Baron die eigene Base mit vielen Einheiten angreift und versucht die *Town Hall* des Spielers zu zerstören.

Kampfsystem:

Das Spiel verwendet ein Kampfsystem mit drei Einheitentypen, die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben. Jede Einheit ist stark gegen eine andere und schwach gegen eine andere, dies fordert das strategische Planen des Spielers heraus, um erfolgreich zu sein. Der Spieler weist den Einheiten Aktionen zu, wie z.B. den Angriff auf ein feindliches Gebäude. Das

richtige Gleichgewicht und die richtige Platzierung der Einheiten können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

6.4 Statistiken

Im Laufe des Spiels werden verschiedene Statistiken gesammelt. Diese werden in Tabelle 6.4-1 aufgelistet. Die Statistiken kann der Spieler im Menümodus (sei es Pausen- oder Hauptmenü) einsehen. Sie sind persistent und bleiben über mehrere Spielstände erhalten.

Name	Beschreibung
Number of Lost Units	Anzahl an insgesamt verlorenen Einheiten
Number of Trained Units	Anzahl an insgesamt ausgebildeten Einheiten.
Number of Defeated Enemy Units	Anzahl an insgesamt besieigten Einheiten.
Number of Collected Wood	Anzahl an insgesamt gesammeltem <i>Wood</i> .
Number of Collected Stone	Anzahl an insgesamt gesammeltem <i>Stone</i> .

Tabelle 6.4-1: Auflistung der Statistiken

6.5 Achievements

Achievements sind besondere Erfolge, die der Spieler sammeln kann. Diese Erfolge werden mit einer Auszeichnung belohnt. In Tabelle 6.5-1 werden diese Achievements genannt. Jedes Achievement kann nur einmal gesammelt werden und die Achievements sind persistent über mehrere Spielstände und Neustarts

Name	Beschreibung
Cobbler	Besitze 100 Stone Mason
Mason	Besitze 500 Stone
Master Builder	Besitze 2000 Stone
Lumberjack Novice	Besitze 100 Wood
Forest Master	Besitze 500 Wood
Timber Trader	Besitze 2000 Wood
Wood Hamlet	Besitze 10 Gebäude gleichzeitig
Village	Besitze 50 Gebäude gleichzeitig
Empire	Besitze 200 Gebäude gleichzeitig
Lumber Cutter	Platziere deine erstes Lumbercamp
Quarry Pioneer	Platziere deine erste Quarry
Military Deterrent	Platziere deine erste Kaserne
I have more APM than you	Gewinne mit nur einer Barracks
Dream 2.0	Gewinne eine Runde in nur 5 Minuten
Role Credits	Gewinne mit nur einer Barracks

One Hit Wonder	Gewinne mit nur einer Kampfeinheit
----------------	------------------------------------

Tabelle 6.5-1: Auflistung der erreichbaren Achievements

7. Screenplay

7.1 Storyboard

In einer mittelalterlichen Welt, geprägt von Machtstreben und Eroberungslust, stehen zwei mächtige Königreiche im Wettstreit um die Vorherrschaft. Die Länder sind reich an Ressourcen wie Wood und Stone, die von den Königreichen begehrt werden, um ihre Städte zu bauen und ihre Armeen zu stärken. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines aufstrebenden Herrschers, der sein Königreich von Grund auf neu aufbaut. Doch in dieser Welt ist der Frieden trügerisch. Ein rivalisierendes Königreich, gesteuert von einer raffinierten KI, beginnt am anderen Ende der *Map* und strebt ebenfalls nach Dominanz. Mit der Zeit und wachsender Macht wird der Spieler vor die Wahl gestellt: Entweder er verteidigt sein Reich gegen die heranrückende Bedrohung oder er geht in die Offensive, um das *Town Hall* des Feindes zu zerstören und seine Überlegenheit zu beweisen.