

Game Design Document

Primal Empire



Sopra Gruppe 10

Mitglieder:

Henri Oberpaur, Soufian Berraqa, Jannes Bold,
Aerda Saliko, Lea Nickel, Julian Krippes

Tutor: Tobias K.

January 11, 2025

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	3
1.1	Änderung der Benutzeroberfläche	3
1.2	Optionen & Aktionen	3
1.3	Spielobjekte	3
2	Spielkonzept	4
2.1	Zusammenfassung	4
2.2	Zentrale Spielmechanik	4
3	Benutzeroberfläche	5
3.1	Spieler-Interface	5
3.2	Menüstruktur	7
4	Technische Merkmale	9
4.1	Verwendete Technologien	9
4.2	Mindestvoraussetzungen	9
5	Spiellogik	10
5.1	Optionen & Aktionen	10
5.2	Spielobjekte	12
5.2.1	Gebäude	12
5.2.2	Einheiten	13
5.2.3	Ressourcen und Hindernisse	14
5.3	Spielstruktur	15
5.4	Statistiken	16
5.5	Achievements	16
6	Screenplay	17
6.1	Konzeptzeichnungen & Storyboards	18

1 Änderungsliste

1.1 Änderung der Benutzeroberfläche

Siehe Spiele-Interface

- **Minimap** Die Minimap zeigt jetzt nur noch die aktuelle Kameraposition an und nicht mehr zusätzlich die Gebäude der Spieler.
- **Baumenü** wurde neu hinzugefügt

1.2 Optionen & Aktionen

Siehe Optionen & Aktionen

- **Verteidigungsgebäude verwenden** wurde neu hinzugefügt
- **Reliquien besetzen/erobern** wurde neu hinzugefügt
- **Truppen Gruppieren** wurde neu hinzugefügt

1.3 Spielobjekte

Siehe Gebäude

- **Reliquie** wurde neu hinzugefügt

2 Spielkonzept

Dieses Kapitel beschreibt das grundlegende Konzept von Primal Empire, einschließlich der zentralen Mechaniken und des narrativen Rahmens, die das Spielerlebnis prägen.

2.1 Zusammenfassung

Im Herzen eines uralten Dschungels, wo ein stolzer Affenstamm von Generationen durch einen mächtigen Silberrücken-Gorilla vereint wurde, entbrennt ein erbitterter Machtkampf. Doch mit dem plötzlichen Tod dieses Anführers entsteht ein gefährliches Machtvakuum, das den Stamm zu spalten droht. Makoa, der Sohn des verstorbenen Häuptlings, erhebt den Anspruch auf den Steinthron, überzeugt davon, dass es seine Bestimmung ist. Doch seine Jugend und Unerfahrenheit stoßen nicht bei allen auf Zustimmung, und Zweifel an seiner Stärke und Führung wecken einen Widerstand, der den Stamm in Aufruhr versetzt.

Angeführt von dem klugen und charismatischen Atila formiert sich eine wachsende Rebellion, die Makoa Anspruch herausfordert. Atila, unterstützt von einer Gruppe entschlossener Anhänger, zieht sich aus dem Territorium des Steinthrons zurück und bereitet sich im Dschungel auf einen erbitterten Kampf um die Vorherrschaft vor. Es gibt kein Zurück mehr: von nun an beginnt ein Wettrüsten, in dem sich die beiden Fraktionen für den unvermeidlichen Konflikt rüsten.

Du hast die Macht, den Clan deiner Wahl in die Schlacht zu führen. Sammle Ressourcen, errichte strategische Strukturen und bereite dich auf die unvermeidlichen Angriffe des gegnerischen Clans vor. Jeder Kämpfer, sei es Gorilla, Schimpanse oder Makake, hat einzigartige Stärken und einen unverwechselbaren Kampfstil. Benutze Waffen wie Kokosnussschleudern und Lianenfallen, um das Blatt zu deinen Gunsten zu wenden und deine Feinde zu überlisten.

Nur Mut, Strategie und Instinkt werden darüber entscheiden, ob die alte Ordnung gestürzt und eine neue Ära eingeläutet wird, oder ob Makoa das Erbe der Silberrücken verteidigen kann. Wirst du die Affengemeinschaft vereinen und als wahrer Anführer triumphieren? Der Krieg hat begonnen – Wähle weise, kämpfe tapfer und führe deine Truppen zum Sieg!

2.2 Zentrale Spielmechanik

In Primal Empire treten zwei Spieler als Makoa oder Atila gegeneinander an, sammeln Ressourcen, erweitern ihre Basis durch strategisches Bauen von Gebäuden und bilden Einheiten aus. Der Sieg und damit die Herrschaft über den Stamm, wird durch die Zerstörung des gegnerischen Hauptgebäudes oder die Kontrolle aller drei Reliquien erreicht.

3 Benutzeroberfläche

Das Kapitel über die Benutzeroberfläche gibt einen detaillierten Überblick über die visuelle und funktionale Gestaltung von Primal Empire, die den Spielern eine klare Steuerung und Navigation im Spiel ermöglicht.

3.1 Spieler-Interface

Die Spieler können jeweils auf ihrer eigenen Bildschirmhälfte dank einer Split Screen-Ansicht ihre Sicht auf der Karte sehen. Diese wird durch ihren Controller gesteuert.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich eine gemeinsame Minimap, die die Position der aktiven Kamera auf der Karte zeigt.

Gebäude und Truppen, die von den Spielern gebaut oder ausgebildet wurden, erscheinen ebenfalls auf dem Hauptbildschirm. Die grundlegenden Ressourcen, die für den Bau von Gebäuden oder die Ausbildung von Truppen erforderlich sind, sind über die gesamte Karte verteilt.

Am unteren Rand jeder Bildschirmhälfte gibt es eine Übersichtsliste, die die verfügbaren Truppen anzeigt. Dies ermöglicht den Spielern, schneller Befehle zu erteilen. Beide Spieler steuern das Spiel jeweils mit einem Controller. Sie können Gebäude bauen, Truppen aus Kasernen produzieren und diesen Truppen Bewegungs- oder Angriffsbefehle erteilen.

Arbeiteraffen können angewiesen werden, Ressourcen zu sammeln. Mit einer Taste am Controller können die Spieler das Truppenmenü öffnen, um durch die Truppenliste am unteren Bildschirmrand zu navigieren, Einheiten auszuwählen und zu steuern oder das ebenfalls dort verfügbare Baumenü aufzurufen.

Die Spieler spielen in Echtzeit und können ihre Spielobjekte jederzeit unabhängig voneinander auswählen und bewegen. Sie haben die Möglichkeit, sofort auf die Aktionen des Gegners zu reagieren beispielsweise durch den Bau von Verteidigungsstrukturen bei herannahenden Einheiten oder das Reparieren beschädigter Gebäude.

Das ganze Game ist in einem 2D-Pixel Art Style konzipiert

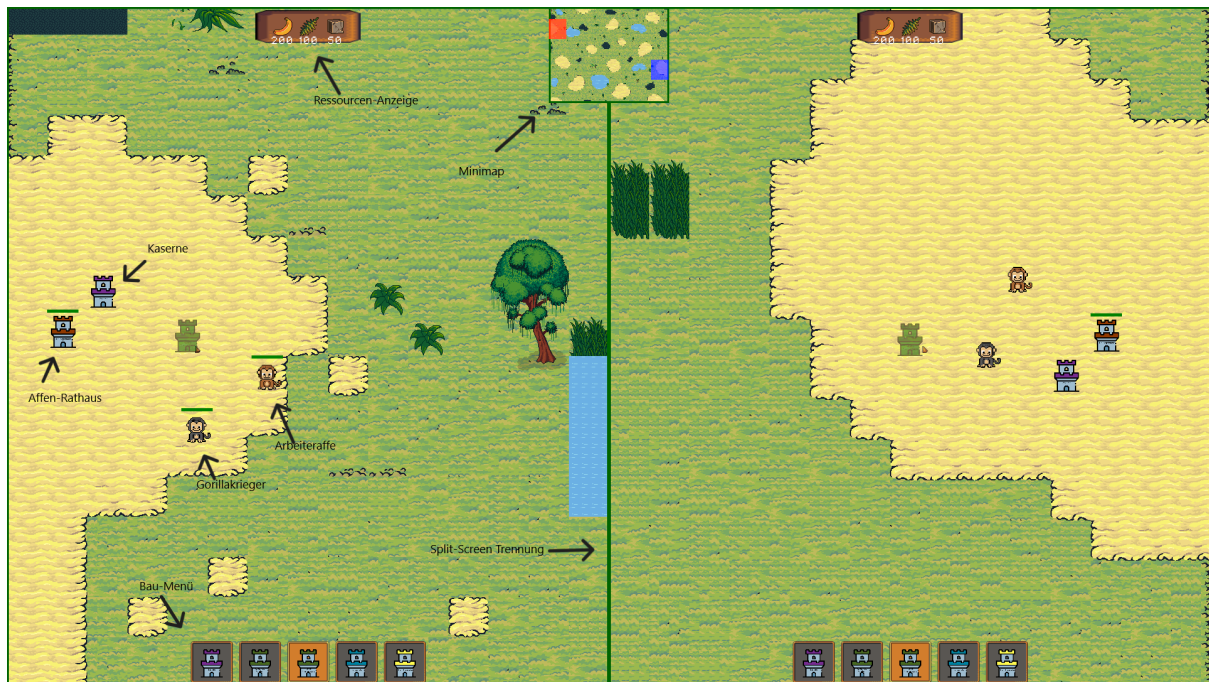


Figure 1: Spielbildschirm



Figure 2: Ressourcen

3.2 Menüstruktur

Wie in Abbildung 3 gezeigt, befindet man sich nach Programmstart direkt im Hauptmenü. Hier hat man die verschiedenen Optionen:

- Fortsetzen: So kommt man ins "Spiel laden"-Untermenü, in welchem man aussuchen kann, welchen gespeicherten Spielstand man laden möchte.
- Neues Spiel: So startet ein neues Spiel.
- Achievements: Hier wird eine Liste der bereits erreichten und noch ausstehenden Achievements gezeigt.
- Statistiken: Hier wird eine Statistik vom letzten, abgeschlossenen Spiel angezeigt.
- Optionen: Es öffnen sich die Einstellungen. Hier kann man Audio- und Videoeinstellungen anpassen, sowie die Tastenbelegung ändern.
- Techdemo: Es öffnet sich die Techdemo. Es wird also ein neues Spiel gestartet, bei welchem dem Spieler jedoch verschiedene Entwicklertools zur Verfügung stehen.
- Beenden: Beendet das Programm

Sobald man sich im Spiel befindet, kann man mithilfe eines festgelegten Tastendrucks ins Pausenmenü gelangen. Hier hat man etwas abgeänderte Optionen:

- Zurück zum Spiel: Das aktuelle Spiel wird fortgesetzt.
- Achievements: Hier wird eine Liste der bereits erreichten und noch ausstehenden Achievements gezeigt.
- Statistiken: Hier wird die Statistik des aktuellen Spielstand angezeigt.
- Optionen: Es öffnen sich die Einstellungen. Hier kann man Audio- und Videoeinstellungen anpassen, aber auch die Steuerung anpassen.
- Speichern: Hier kann man den aktuellen Spielstand in einem der Slots speichern.
- Laden: So kommt man auch ins "Spiel laden"-Untermenü, wo man aussuchen kann, welchen Spielstand man laden möchte.
- Zurück zum Hauptmenü: Man wird ins Hauptmenü zurückgebracht.

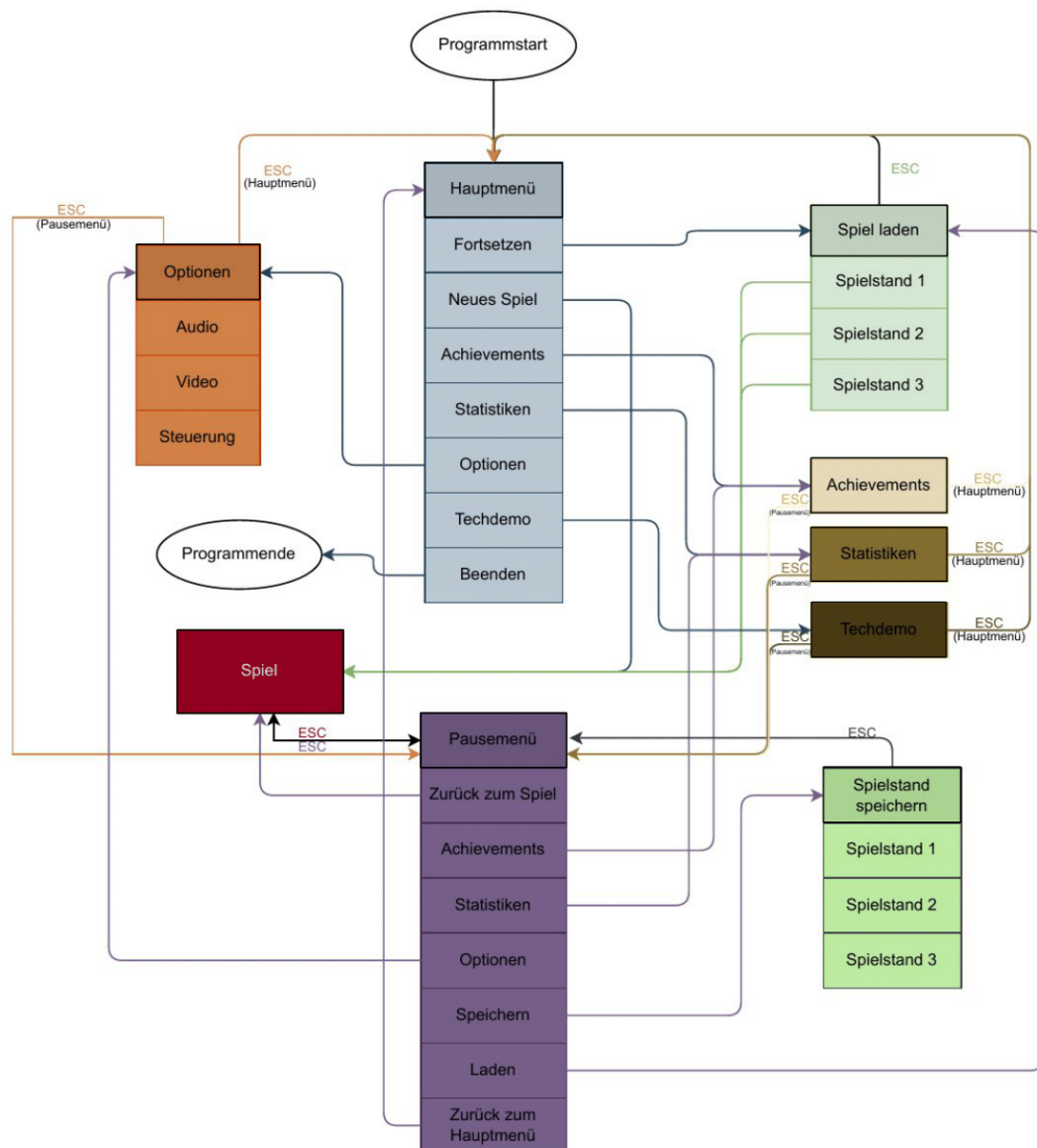


Figure 3: Menüstruktur

4 Technische Merkmale

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über die technischen Merkmale von *Primal Empire*, einschließlich der eingesetzten Technologien und der Systemvoraussetzungen, die für die Ausführung des Spiels erforderlich sind.

4.1 Verwendete Technologien

- Programmiersprache: C#
- Framework: Monogame 3.8, .NET 8.0
- Entwicklungsumgebung: Visual Studio, JetBrains Rider
- Versionskontrolle: git, gitea
- Map: Tiled

4.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 10, macOS Big Sur oder neuer, Ubuntu 16.04 LTS (Xenial Xerus)
- Arbeitsspeicher: 8 GB RAM
- Prozessor: Dual-Core Prozessor mit 2,6 GHz
- Grafikkarte: Integrierte Grafikeinheit (z.B. Intel HD Graphics 620)
- Bildschirmauflösung: 1920 x 1080

5 Spiellogik

Dieses Kapitel widmet sich der Spiellogik von *Primal Empire*, indem es die verschiedenen Aktionen, Spielobjekte und Mechanismen beschreibt, die die dynamische Interaktion und Strategiegestaltung im Spiel ermöglichen.

5.1 Optionen & Aktionen

In Tabelle 1 sind die Aktionen aufgeführt, die beide Spieler im Spiel durchführen können. Diese Aktionen sind wichtig für das Sammeln von Ressourcen, den Bau von Gebäuden und den Einsatz von Einheiten im Kampf. Das Spiel wird mit einem Controller gespielt, und die Spieler können über anpassbare Tastenbefehle auf die verschiedenen Aktionen zugreifen.

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01	Ressourcen abbauen	Spieler	1. Spieler wählt die Einheit 'Arbeiteraffe' aus 2. Spieler wählt abzubauende Ressource aus (Palmen, Felsformation) 3. Die Einheit bewegt sich zum Abbaupunkt und sammelt die Ressource.	Die ausgewählte Einheit ist verfügbar UND die Ressource besteht	Ressource wird durch freies Feld ersetzt UND dem Ressourcenbestand des Spielers hinzugefügt UND Einheit ist auf dem Feld an dem die Ressource war
A02	Gebäude errichten	Spieler	1. Spieler öffnet Bau-Menü 2. Spieler wählt zu bauendes Gebäude und Bauplatz 3. Das Gebäude wird platziert, wenn genügend Ressourcen verfügbar sind, und die Ressourcen werden abgezogen.	Genügend Ressourcen UND Bauplatz ist frei	Gebäude erfolgreich errichtet UND Ressourcen wurden abgezogen
A03	Gebäude abreißen	Spieler	1. Spieler wählt Gebäude aus 2. Spieler wählt 'abreißen' aus 3. Gebäude wird entfernt	Gebäude wurde vom Spieler errichtet	Gebäude ist entfernt UND Feld ist frei
A04	Gebäude reparieren	Spieler	1. Spieler wählt beschädigtes Gebäude aus 2. Spieler wählt 'reparieren' 3. Das Gebäude wird mit Ressourcen repariert, falls genügend Ressourcen verfügbar sind.	Gebäude wurde vom Spieler errichtet UND Gebäude ist beschädigt UND Spieler hat genügend Ressourcen	Gebäude hat volle Lebenspunkte UND Ressourcen wurden abgezogen
A05	Einheiten ausbilden	Spieler	1. Spieler wählt Kaserne aus 2. Spieler wählt Einheit aus 3. Die Einheit wird nach einer Wartezeit erstellt, falls genügend Ressourcen vorhanden sind.	Genügend Ressourcen vorhanden UND Kaserne hat Platz in der Warteschleife	Einheit ist ausgebildet und zur Steuerung verfügbar UND Bananen wurden von Ressourcen abgezogen
A06	Einheit bewegen	Spieler	1. Spieler wählt Einheit aus 2. Spieler wählt Zielfeld aus 3. Einheit bewegt sich in seiner Geschwindigkeit in Richtung Zielfeld	Einheit gehört dem Spieler UND ist verfügbar	Einheit ist auf Zielfeld ODER steht auf Feld vor einem Hindernis, wenn das Zielfeld nicht erreichbar ist

Table 1: Übersicht der Optionen und Aktionen

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A07	Heilung anwenden	Spieler	1. Spieler wählt Tamarinmagier Einheit 2. Spieler wählt verletzte Einheit 3. Tamarinmagier bewegt sich zur Einheit, bis diese in Reichweite ist 4. Magier wendet Heilung an 5. Wenn verletzte Einheit nicht erreichbar ist, dann stoppt Tamarinmagier an erstem Hindernis	Tamarinmagier und verletzte Einheit gehören dem Spieler	(Tamarinmagier steht auf Feld mit verletzter Einheit in Reichweite UND verletzte Einheit hat Lebenspunkte zurück) ODER Tamarinmagier steht auf Feld vor Hindernis, wenn verletzte Einheit nicht erreichbar ist
A08	Einheit/ Gebäude angreifen	Spieler	1. Spieler wählt Einheit 2. Spieler markiert anzugreifendes Ziel 3. Einheit bewegt sich Richtung Ziel, bis dies in Reichweite ist und beginnt mit automatischem Angriff 4. Wenn Ziel nicht erreichbar ist, dann stoppt Einheit an erstem Hindernis	Einheit gehört dem Spieler UND Ziel gehört dem Gegner	(Einheit ist auf Feld mit Ziel in Reichweite UND Lebenspunkte sind vom Ziel abgezogen) ODER Truppe befindet sich auf einem Feld vor einem Hindernis, wenn das Ziel nicht erreichbar ist
A09	Verteidigungsgebäude verwenden	Spieler	1. Spieler wählt Kokosnuss-Wurfturm oder Gorilla-Steinschläuder aus 2. Spieler legt Zielkegel fest 3. Kokosnüsse/Steine werden automatisch auf gegnerische Einheiten im Zielbereich geworfen	Ein Kokosnuss-Wurfturm oder Gorilla-Steinschleuder wurde vom Spieler errichtet	Zielkegel ist ausgerichtet
A10	Reliquie besetzen/erobern	Spieler	1. Spieler wählt Einheiten aus 2. Spieler wählt Reliquie aus 3. Die Einheiten rücken zur Reliquie vor, positionieren sich um sie herum und greifen, falls die Reliquie bereits von Gegnern besetzt ist, die feindlichen Einheiten in ihrer Umgebung an. 4. Die Reliquie geht in den Besitz des besetzenden Spielers über	Einheiten wurden Produziert und ihnen wurde der Bewegungsbefehl zur Reliquie erteilt	Die Reliquie ist im Besitz des Spielers, der sie Eingenommen hat
A11	Truppen Gruppieren	Spieler	1. Spieler wählt Einheiten aus 2. Spieler wählt den Gruppieren Hotkey aus 3. Spieler kann nun die von ihm gruppierte Einheit auswählen	Einheiten wurden ausgewählt	Die Einheiten sind gruppiert und können per Hotkey als Gruppe ausgewählt werden.

Table 2: Übersicht der Optionen und Aktionen

5.2 Spielobjekte

Alle Einheiten und Gebäude im Spiel können miteinander kollidieren und sind auswählbar, wobei nur Einheiten sowie die Gebäude O02 und O03 kontrollierbar sind. Alle Einheiten sind auch beweglich. Ressourcen O13, O14 und O15 sind ebenfalls kontrollierbar, während O19 ausschließlich kollidierend ist. Alle Ressourcenvorkommen O16, O17 und O18 sind auch auswählbar.

5.2.1 Gebäude

In Tabelle 3 sind die im Spiel zur Verfügung stehenden Gebäude mit jeweils einer kurzen Beschreibung und den für sie relevanten Eigenschaften aufgelistet.

ID	Name	Beschreibung	Eigenschaften
O00	Kaserne	Hier werden alle Affentruppen ausgebildet	Lebenspunkte: unzerstörbar
O01	Hauptgebäude	Das Hauptgebäude ist auf der einen Seite Attilas-Hütte, auf der anderen Seite ist es der Affen-Thron. Diese gilt es zu zerstören (Win-Condition).	Lebenspunkte: sehr hoch
O02	Kokosnuss-Wurfturm	Der Kokosnuss-Wurfturm ist eine leichte Verteidigungseinheit	Lebenspunkte: niedrig Kosten: niedrig Schaden: niedrig Reichweite: mittel
O03	Gorilla-Steinschleuder	Zwei mächtige Gorillas stehen auf einem Turm und werfen schwere Steine auf die Gegner	Lebenspunkte: niedrig Schaden: mittel Kosten: hoch Reichweite: mittel
O04	Lianenfalle	Die Lianenfalle vernichtet eine Einheit wenn sie darüber läuft	Lebenspunkte: niedrig Schaden: sehr hoch Kosten: mittel
O05	Palm-Barrikade	Zusammengestecktes Palmholz stellen ein Hindernis für gegnerische Affen dar	Lebenspunkte: hoch Kosten: niedrig
O06	Reliquie	Eine von drei, im Dschungel verteilten Reliquien, die besetzt werden kann. Besetzt ein Spieler alle drei für eine gewisse Zeit, gewinnt dieser Spieler (Win-Condition)	Lebenspunkte: unzerstörbar

Table 3: Übersicht der Gebäude

5.2.2 Einheiten

In der Tabelle 4 sind die Einheiten, die in der Kaserne ausgebildet werden können aufgelistet. Außerdem werden für jede Einheit neben einer kurzen Beschreibung charakterisierende Eigenschaften aufgeführt.

ID	Name	Beschreibung	Eigenschaften
O07	Arbeiteraffe	Die gewöhnlichen Arbeiteraffen können zu Ressourcenvorkommen geschickt werden, um diese abzubauen	Geschwindigkeit: mittel
O08	Gorillakrieger	Der Gorillakrieger ist groß und schwer. Er hält viel Schaden aus ist aber Langsam	Lebenspunkte: hoch Geschwindigkeit: langsam Schaden: hoch Kosten: hoch Kampfstil: Nahkampf
O09	Makakenschwarm	Makaken sind extrem schnell und wendig. Im Schwarm können sie zudem großen Schaden anrichten.	Lebenspunkte: sehr niedrig Geschwindigkeit: sehr schnell Schaden: mittel Kosten: mittel Kampfstil: Nahkampf
O10	Schimpansenkrieger	Der Schimpansenkrieger kann aufgrund seiner Intelligenz Werkzeuge benutzen. Mit Kokosnusshelm und Speer ist er ein Gefährlicher Krieger	Lebenspunkte: mittel Geschwindigkeit: mittel Schaden: sehr hoch Kosten: sehr hoch Kampfstil: Nahkampf
O11	Pavianbande	Die Pavianbande besteht aus drei Pavianen, die mit Steinen werfen.	Lebenspunkte: niedrig Geschwindigkeit: schnell Schaden: mittel Kosten: niedrig Kampfstil: Fernkampf
O12	Tamarinmagier	Der Tamarinmagier hat durch jahrelanges Studium der Geheimnisse des Jungels die Fähigkeit erlangt, seine Kameraden zu heilen	Lebenspunkte: niedrig Geschwindigkeit: langsam Heilkraft: mittel Kosten: mittel Kampfstil: Nahkampf

Table 4: Übersicht der Einheiten

5.2.3 Ressourcen und Hindernisse

Die Ressourcen und Hindernis-Tabelle 5 gibt einen Überblick über die im Spiel verfügbaren Ressourcen, wie sie zu erlangen sind und wofür sie im Spiel verwendet werden können, sowie über Hindernisse, die Einheiten den Weg versperren können.

ID	Name	Beschreibung
O13	Palmholz	Palmholz wird verwendet um Gebäude zu bauen
O14	Steine	Steine werden verwendet, um Gebäude zu bauen
O15	Bananen	Bananen werden verwendet um die Einheiten zu bezahlen
O16	Felsformation	Die Felsen können abgebaut und zu Steinen verarbeitet werden
O17	gewöhnliche Palme	Die gewöhnliche Palme kann gefällt und zu Palmholz verarbeitet werden
O18	Bananenpalme	Die Bananen der Bananenpalme können geerntet werden.
O19	Dichter Lianenvorhang	In manchen Stellen des Jungels sind die Lianen so dicht, dass die Einheiten nicht durchkommen und ausweichen müssen

Table 5: Übersicht der Ressourcen

5.3 Spielstruktur

Beide Spieler starten das Spiel mit jeweils einer Basis mit wenigen Gebäuden, wie einer Kaserne oder dem Hauptgebäude. Auf der Map sind reichlich Ressourcen verteilt. Teile der Map sind jedoch noch von einer Art Nebel verdeckt, welcher erst durch Erkundung verschwindet. Unter dem Nebel verbergen sich auch die drei Reliquien.

Um sich auf den Kampf vorzubereiten müssen erst mal Ressourcen gesammelt werden. Dazu werden Arbeiteraffen auf Ressourcenvorkommen angesetzt. Die Einheiten bewegen sich dann zu ihrem Ziel, sammeln die Ressourcen und fügen sie dem Bestand des Spielers hinzu. Die Ressourcenvorkommen regenerieren sich nach einer bestimmten Zeit, sodass auch später im Spiel noch Ressourcen vorhanden sind.

Mit den gesammelten Ressourcen lassen sich Verteidigungsgebäude errichten und Truppen ausbilden. Sowohl die Gebäude als auch die Truppen brauchen nach dem Errichten eine gewisse Zeit, um einsatzfähig zu sein.

Sobald die Truppen bereit sind, können sie jetzt auf Gebäude des gegnerischen Spielers angesetzt werden. Sie machen sich dann auf den Weg und greifen so lange an, bis ihr Ziel besiegt ist oder sie selbst. Falls ein Gebäude beschädigt oder zerstört wird, kann es wieder repariert werden. Verletzte Truppen können mit dem Tamarinmagier geheilt werden, gefallene Truppen können jedoch nicht ersetzt, beziehungsweise wiederbelebt werden.

Mit der Zerstörung des Hauptgebäudes oder der Besetzung aller drei Reliquien durch einen Spieler endet das Spiel. Sobald ein Spieler alle drei Reliquien besetzt, startet ein Countdown, währenddessen der andere Spieler noch die Möglichkeit hat, eine Reliquie zurückzuerobern und den Sieg des Gegners zu verhindern. Das Hauptgebäude des einen Spielers ist der umkämpfte Affen-Thron, das des anderen Spielers ist Atilas-Hütte.

Die **Spielstrategie** erlaubt zahlreiche Herangehensweisen und dynamische Anpassungen:

Angriff vs. Verteidigung: Spieler können auf schnelle Angriffe setzen, um den Gegner früh zu schwächen, oder sich auf Verteidigung fokussieren, um im späten Spielverlauf strategische Vorteile zu haben.

Angriffsvarianten: Durch gezielte Angriffe auf bestimmte Gebäude oder Ablenkungsmanöver (z. B. Scheinangriffe auf eine Flanke) können Spieler versuchen, den Gegner in die Irre zu führen und Schwachstellen auszunutzen. Spieler können auch den Fokus auf die Besetzung der Reliquien legen.

Truppenauswahl: Spieler können sich zwischen verschiedenen Einheiten entscheiden, sei es durch den Einsatz vieler kleiner oder weniger starker Einheiten oder durch eine Kombination beider Typen, um eine vielseitige Angriffsstärke zu gewährleisten.

5.4 Statistiken

Nach Abschluss eines Spiels werden die in Tabelle 6 genannten Statistiken für die beiden Spieler angezeigt.

ID	Name der Statistik	Ausgabe
S01	Gebaute Verteidigungsgebäude	Zeigt die gesamte Anzahl an platzierten Verteidigungsgebäuden pro Spieler an
S02	Ausgebildete Truppen	Zeigt die gesamte Anzahl an ausgebildeten Truppen pro Spieler an
S03	Gesammeltes Palmholz	Zeigt die gesamte Anzahl an gesammeltem Palmholz pro Spieler an
S04	Gesammelter Stein	Zeigt die gesamte Anzahl an gesammeltem Stein pro Spieler an
S05	Gesammelte Bananen	Zeigt die gesamte Anzahl an gesammeltem Bananen pro Spieler an
S06	Kontrollierte Reliquien	Zeigt die Anzahl der Reliquien, die ein Spieler kontrollierte

Table 6: Statistiken im Spiel

5.5 Achievements

In der Tabelle 7 sind die im Spiel zu erreichenden Achievements aufgelistet. Dabei sind die Namen und die an sie gekoppelten Bedingungen der Achievements angegeben.

ID	Name des Achievements	Bedingung
A01	Kokosknacker	Besiege deinen Gegner in weniger als XY Minuten
A02	Unberührter Urwald	Gewinne ein Spiel ohne Schaden an deiner Hauptbasis zu nehmen
A03	Dschungel Architekt	Errichte XY Gebäude
A04	Stammesführer	Bilde 50 XY-Affen in einem Spiel aus
A05	Affenglück	Gewinne, obwohl dein Hauptgebäude mit einem einzigen Schlag zerstört werden könnte.
A07	Hüter der Reliquien	Gewinne ein Spiel, indem du alle drei Reliquien kontrollierst.

Table 7: Liste der Achievements und deren Bedingungen

6 Screenplay

In den Tiefen eines uralten Dschungels lebte einst ein stolzer Stamm, der sich aus den verschiedensten Affenarten zusammensetzte. Seit Generationen wurden sie von einem mächtigen Silberrücken-Gorilla namens Mundiala geführt. Sein Name, der "die Welt" bedeutete, stand für seine Vision eines harmonischen Zusammenlebens aller Arten im Dschungel. Mundiala war weise, stark und gerecht – ein Herrscher, dessen Wort Gesetz war und dessen Weisheit den Stamm durch viele Herausforderungen geführt hatte.

Doch eines Tages, als der Morgennebel sich schwer auf die Baumkronen legte und die Tiere still waren, starb Mundiala. Sein Verlust riss ein tiefes Loch in die Gemeinschaft, und das Volk, das so lange durch seine Hand vereint gewesen war, spürte plötzlich die scharfe Kluft des Machtvakuumms, das zurückblieb. In der Stille der Trauer begann ein Flüstern, das bald zu einem Raunen und schließlich zu einer offenen Frage wurde: Wer würde Mundialas Nachfolge antreten?

Sein Sohn, Makoa, war von stattlicher Gestalt und einem starken Silberrücken ähnlich, doch jung an Jahren und besaß bei weitem nicht die Erfahrung seines Vaters. Trotz seines natürlichen Anspruchs auf die Führung zweifelten einige Mitglieder des Stammes an seiner Fähigkeit, das schwere Erbe seines Vaters zu tragen. Für Makoa war es jedoch klar – die Linie der Silberrücken musste weitergeführt werden und er glaubte fest daran, dass ihm das Blut das durch seine Adern fließt die Stärke geben würde, die er brauchte.

Doch nicht alle sahen das so. Unter ihnen war Atilla, ein gerissener und charismatischer Mandrill, der für seine scharfe Zunge und seinen listigen Verstand bekannt war. Atilla sprach offen über seine Zweifel an Makoa und scharte andere um sich, die in der Unsicherheit nach einem neuen Weg suchten. Anfangs waren es nur leise Gespräche im Schutz der Nacht und verstohlene Blicke, doch bald wurde Atillas Stimme lauter, seine Worte klangen überzeugender und das, was einst nur Gemurmel war, begann zu einer offenen Rebellion heranzuwachsen.

Atilla forderte Veränderung. Er sagte, der Stamm brauche mehr als die bloße Fortsetzung einer alten Blutlinie. Die Gemeinschaft, so erklärte er, benötige eine Führung, die bereit sei, sich den neuen Herausforderungen des Dschungels zu stellen – nicht die eines unerfahrenen, jungen Gorillas, der bloß das Erbe seines Vaters verteidigen wollte. Seine Worte fielen auf fruchtbaren Boden und viele im Stamm begannen, sich ihm anzuschließen. Die Spannung im Stamm wuchs, die Fronten verhärteten sich, und das Misstrauen breitete sich aus wie ein Schatten über der einst so vereinten Gemeinschaft.

Nach mehreren gescheiterten Versuchen, die Streitigkeiten zu lösen, eskalierte die Situation. Atilla, von seinen Anhängern umgeben, verließ das Revier und ließ das Lager um den mächtigen Steinthron zurück, auf dem Mundiala einst gesessen hatte. Nicht weit entfernt, aber gerade so außerhalb des Einflussbereichs des Silberrückens, schlug er sein eigenes Lager auf, um von dort aus seinen eigenen Plan vorzubereiten. Und von hier aus begann das Wettrüsten zwischen dem einst so friedlichen Volk.

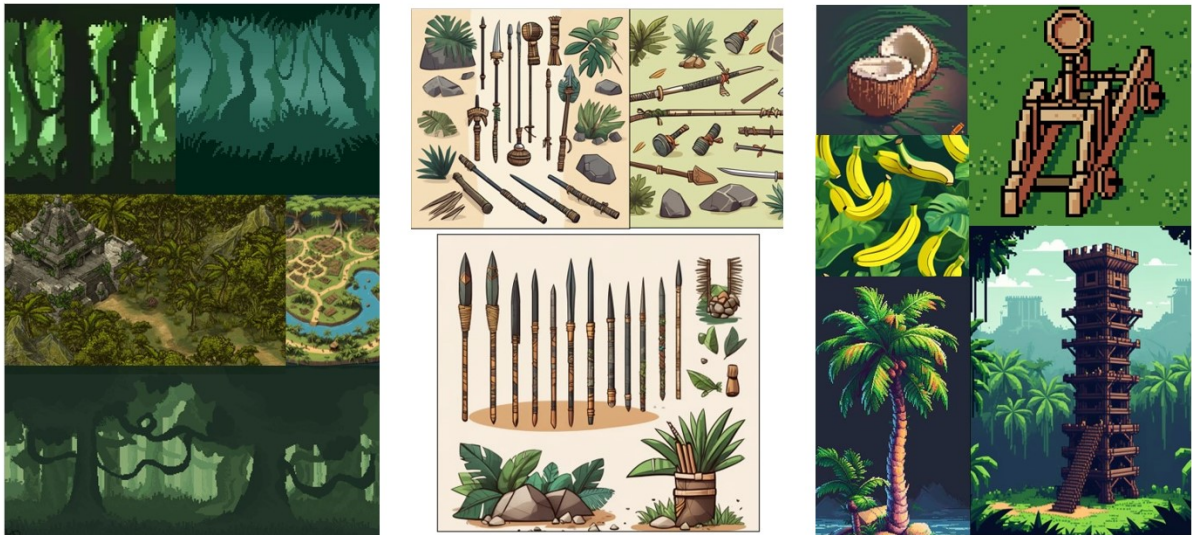
6.1 Konzeptzeichnungen & Storyboards



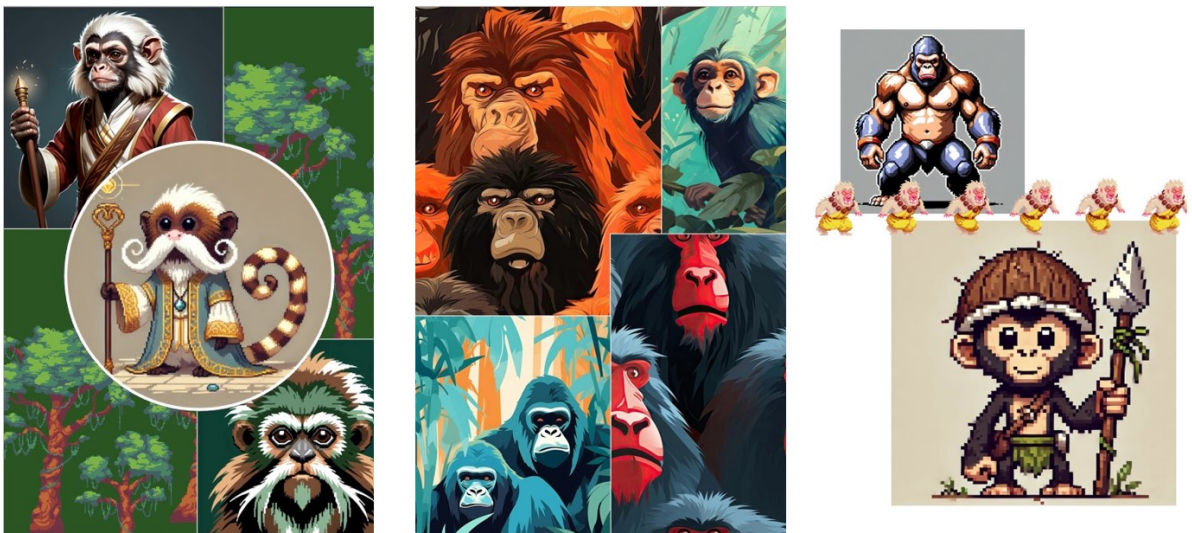
(a) Makoa, der Steinthron und Atila



(b) Map-Inspiration



(c) Setting, Ressourcen und Gebäude



(d) Spielfiguren