

Castle Crushers

GDD SoPra Gruppe 14 WS 23/24

Gruppenmitglieder:

Pascal Stefanelli

Kai Malaka

Benjamin Wolf

Marcel Schuhmacher

Dominik Schweigler

Cem Yilmaz

Tutor:

Thierry Meiers

Stand:

12.01.2024

Inhaltsverzeichnis

Änderungsliste	3
Spielkonzept	4
Zusammenfassung des Spiels	4
Zentrale Spielmechanik	4
Benutzeroberfläche	5
Spieler-Interface	5
Menü-Struktur	7
Technische Merkmale	8
Verwendete Technologien	8
Mindestvoraussetzungen	8
Spiellogik	9
Optionen & Aktionen	9
Spielobjekte	15
Spielstruktur	17
Statistiken	18
Achievements	18
Screenplay	19
Konzeptzeichnungen & Storyboards	19
Story	22

Änderungsliste

1. Gruppenmitglieder angepasst
2. Im Rahmen des GDD Reviews wurden folgende Änderungen besprochen und vorgenommen (nicht in der Reihenfolge des Inhaltes):
 - 2.1. [Hinweis auf persistente Achievements hinzugefügt.](#)
 - 2.2. [Gesammelte Statistiken genauer genannt.](#)
 - 2.3. [Mehr Details zu den Upgrades hinzugefügt.](#)
 - 2.4. [Mehr Details zu der Karte hinzugefügt.](#)
 - 2.5. [Text zur Techdemo hinzugefügt.](#)
 - 2.6. [Text zum Hauptmenü erweitert bzw. angepasst.](#)
 - 2.7. [Text zum Pausemenü erweitert bzw. angepasst.](#)
 - 2.8. [Text zum Optionsmenü hinzugefügt.](#)
 - 2.9. [Gegenspieler genauer definiert.](#)
 - 2.10. [Mehr Aktionen hinzugefügt, aktuelle Aktionen angepasst und dadurch überflüssige Aktionen entfernt.](#)
 - 2.11. [Bilder zu den Menüs hinzugefügt.](#)
 - 2.12. [Details zum Sound hinzugefügt.](#)
 - 2.13. [Spielablauf genauer beschrieben.](#)
 - 2.14. [Texte zum Spielkonzept entsprechend der Rückmeldung angepasst.](#)
 - 2.15. [Unterschiede der Spielobjekte genauer definiert.](#)
 - 2.16. Layout angepasst.
 - 2.17. [Texte der Konzeptzeichnungen entfernt.](#)
 - 2.18. [Benutzte Technologien ergänzt.](#)
 - 2.19. [Mindestanforderung um Grafikkarte und genauen Prozessortyp ergänzt.](#)
3. Positionsmanagement überarbeitet: Statt Feldern wird das Spiel nun in Koordinaten gespeichert und gemanagt. Die Texte wurden dementsprechend angepasst, an der Funktionalität ändert sich sonst nichts.
4. [Neue Achievements hinzugefügt](#)
5. [Stein zu Hindernis geändert, da wir vorhaben, verschiedene Hindernisse zu implementieren.](#)
6. [Ereignisfluss zum Bauen von Gebäuden leicht abgeändert. Statt: Leere Stelle auf der Map anklicken -> Baumenü öffnet sich -> Gebäude im Baumenü auswählen -> Auf gewünschte Position klicken -> Gebäude wird gebaut \(falls genug Ressourcen vorhanden\). Ist dieser jetzt: Leere Stelle auf der Map anklicken -> Baumenü öffnet sich -> Auf Gebäude im Baumenü klicken -> Gebäude wird auf der zuvor geklickten Position gebaut \(falls genug Ressourcen vorhanden\).](#)

Spielkonzept

Zusammenfassung des Spiels

Es ist das Jahr 1011. Dunkle Magier haben einen Fluch ausgesprochen, der allen anderen Lebewesen und Untoten ihre Willensfreiheit nimmt, damit diese als Krieger benutzt werden können, um gegeneinander zu kämpfen.

“Castle Crushers” ist ein actionreiches Echtzeit-Strategiespiel, bei dem du die Rolle einer dieser dunklen Magier übernimmst. Deine Aufgabe ist es, dich gegen einen KI-Gegner zu verteidigen und seine Krieger auszuschalten. Dabei errichtest du eine Festung um dein [Schloss](#) und benutzt deine Krieger, um das Match zu gewinnen, indem du das gegnerische [Schloss zerstörst](#). Es stehen dir hierfür eine Vielzahl von [Einheiten](#) zur Verfügung. Wirst du es schaffen dich erfolgreich gegen deine Gegner durchzusetzen?

Zentrale Spielmechanik

Der Spieler platziert Verteidigungsanlagen, um das eigene Schloss zu schützen und setzt Truppen ein, um das Gegnerische zu zerstören. Er muss sich seine Ressourcen dabei sinnvoll einteilen.

Benutzeroberfläche

Spieler-Interface

“Castle Crushers” ist in 2D dargestellt und verwendet eine 3/4-Top-Down Perspektive, die dem Spieler eine klare Übersicht über das Spielfeld bietet. Das Spiel wird mit Maus und Tastatur gesteuert. Die Karte ist in 3D Optik designt, hat aber keine echten Erhöhungen oder Vertiefungen.

Wenn der Spieler ein eigenes Gebäude anklickt, öffnet sich ein Menü, das sich zentral am unteren Bildschirmrand befindet. Er hat dort die Möglichkeit, [Einheiten](#) zu produzieren (siehe [Kaserne](#)), [Gebäude zu upgraden](#) und die Statistiken des Gebäudes (aktuelle Lebenspunkte, maximale Lebenspunkte, Wert und Level) anzusehen. Hovert der Spieler über ein Objekt, erscheint am oberen Bildschirmrand eine Anzeige, welche dem Spieler Informationen über die Art des jeweiligen Objekts (Gebäude, Einheiten, Mauer, ..), das Level (Ausbaustufe) und die aktuellen Lebenspunkte (HP) gibt. Wenn der Spieler auf eine freie Stelle der Karte klickt, öffnet sich das Baumenü, welches sich ebenfalls zentral am unteren Bildschirmrand befindet. In diesem Menü kann man Gebäude wie Kasernen und Verteidigungsanlagen wie Mauern, Kanonen, usw. bauen. Wenn man im Baumenü mit der Maus über einem Gebäude hovert, wird ein kurzer Beschreibungstext, sowie Kosten und HP angezeigt.

Das Gebäudemenu und das Baumenü werden somit nur aktiviert, wenn der Spieler an eine entsprechende Stelle klickt (leer oder bebaut).

Beim Anklicken eigener Einheiten hat der Spieler die Möglichkeit, diesen Einheiten Befehle zu erteilen:

- Durch einen Klick (links) auf eine eigene Einheit kann der Spieler ihr spezifische Anweisungen erteilen.
 - Ein zweiter Klick (links) auf eine freie Stelle der Karte bewirkt, dass die ausgewählten Einheiten zu dieser Stelle [bewegt](#) werden.
 - Ein zweiter Klick (links) auf ein gegnerisches Objekt hingegen führt dazu, dass die Einheiten das gegnerische Objekt [angreifen](#).
 - Ein zweiter Klick (links) auf ein eigenes Objekt bewirkt, dass dieses Objekt [verteidigt](#) wird.
 - Ein zweiter Klick (links) auf die gleiche Einheit wählt sie [wieder ab](#).

Durch das Betätigen der ESC-Taste öffnet sich das Pausenmenü. Mit WASD wird das Blickfeld verschoben und mit dem Mausrad kann der Kamerazoom verstellt werden.

Bei allen Aktionen bekommt der Spieler akustisches Feedback durch entsprechende Sounds. Außerdem spielt durchgehend Hintergrundmusik.



Screenshot 1: WIP-Version Screenshot der Map



Screenshot 2: WIP-Version des Baumenüs



Screenshot 3: WIP-Version des Gebäudemenus

Menü-Struktur

Die Menü-Struktur des Spiels umfasst ein Hauptmenü, ein Pausenmenü, ein Einstellungsmenü und ein Endmenü.

Hauptmenü:

- "Continue" lädt den letzten Spielstand.
- "New Game" startet einen neuen Spielstand.
- "Achievements and Statistics" bietet Zugriff auf die Erfolge und Statistiken im Spiel.
- "Settings" öffnet die Einstellungen.
- "Techdemo" öffnet das Techdemo-Speziallevel. In diesem gibt es weniger Beschränkungen und man kann auf einen Klick mehrere Einheiten spawnen und bewegen.
- "End Game" beendet das Spiel und kehrt zum Desktop zurück.

Achievements und Statistiken:

- Der Spieler sieht alle [Achievements](#). Nicht freigeschaltete Achievements sind ausgegraut.
- Außerdem werden die [Statistiken](#) angezeigt.
- "Back": Spieler gelangt zurück ins Hauptmenü.

Optionsmenü:

- Schieberegler für Lautstärke.
- Auswahl für die FPS-Anzeige.
- Auswahl für den Vollbildmodus.
- "Back": Spieler gelangt zurück ins vorherige Menü.

Pausenmenü:

- "Continue" ermöglicht die Fortsetzung des laufenden Spiels.
- "Save Game" speichert den aktuellen Spielstand ab.
- "Settings" öffnet die Einstellungen.
- "Main Menu" kehrt zum Hauptmenü zurück.

Endmenü (nach Ende des Spiels):

- Zeigt an, ob der Spieler gewonnen oder verloren hat.
- Zeigt dem Spieler ein paar [Statistiken](#) zur aktuellen Runde.
- "New Game" ermöglicht es dem Spieler, ein neues Spiel zu starten.
- "Main Menu" kehrt zum Hauptmenü zurück.
- "End Game" beendet das Spiel und kehrt zum Desktop zurück.

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

- Visual Studio 2022 Community mit .NET 6
- MonoGame extension for Visual Studio
- ReSharper extension for Visual Studio
- Tiled (Tilemap Editor)
- TiledCS
- Newtonsoft Json.NET
- Blender
- Google Docs
- Discord
- Git und Gitea
- Jenkins
- SonarQube
- ChatGPT
- DALL·E 3
- figma
- Canva

Mindestvoraussetzungen

- Windows 10 oder Linux
- .NET 6
- Intel Core i5-7300U
- Intel HD-Grafik 620
- 8GB RAM
- Maus und Tastatur

Spiellogik

Optionen & Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
<u>ID 01:</u> <u>Einheit</u> <u>bewegen</u>	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Per Linksklick Einheit auswählen. 2. Per Linksklick auf eine leere Stelle der Karte klicken. 3. Mögliche Verhalten: A. Es existiert ein Weg zu dieser Stelle: Einheit bewegt sich zur angeklickten Position. B. Es existiert kein Weg: Einheit läuft den direkten Weg bis zum ersten Hindernis und bleibt dort stehen. 	Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.	Die Einheit steht an einer neuen Position.
<u>ID 02:</u> <u>Nahkampf</u> <u>gegen</u> <u>Einheiten</u>	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Per Linksklick Nahkampfeinheit auswählen. 2. Linksklick auf eine feindliche Einheit. 3. Nahkampfeinheit läuft in Reichweite und greift es sichtbar an. 4. Die angegriffene Einheit verteidigt sich, falls diese keinen anderen Befehl hat (siehe ID 09). 	Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.	Die Einheit bleibt stehen oder wurde besiegt, die andere Einheit nimmt Schaden und wird gegebenenfalls besiegt (siehe ID 10).
<u>ID 03:</u> <u>Nahkampf</u> <u>gegen</u> <u>Gebäude</u>	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Per Linksklick Nahkampfeinheit auswählen. 2. Linksklick auf eine feindliches Gebäude. 3. Nahkampfeinheit läuft in Reichweite und greift es sichtbar an. 	Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.	Die Einheit bleibt stehen oder wurde besiegt, das Gebäude nimmt Schaden und wird gegebenenfalls besiegt (siehe ID 10).
<u>ID 04:</u> <u>Einheit</u> <u>abwählen</u>	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Per Linksklick Einheit auswählen. 2. Per Linksklick auf dieselbe Einheit klicken. Die Einheit ist wieder abgewählt. 	Der Spieler hat eine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.	Die Einheit wird wieder abgewählt.

<p><u>ID 05:</u> <u>Schießen</u></p>	<p>Schütze</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Schütze auswählen. 2. Auf feindliches Ziel klicken. 3. Pfeil fliegt sichtbar auf das Ziel und verursacht dort Schaden. Wird die Feindliche Einheit bewegt, wird sie weiter beschossen, bis sie die Reichweite des Schützen verlässt. 	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Eine der beiden Einheiten ist besiegt oder das Gebäude zerstört (siehe ID 10).</p>
<p><u>ID 06:</u> <u>Explodieren</u></p>	<p>Knall-Kürbis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Knall-Kürbis auswählen. 2. Auf feindliches Ziel klicken. 3. Knall-Kürbis bewegt sich auf das Ziel zu und explodiert, sobald er das Ziel erreicht. 4. Knall-Kürbis verursacht Flächenschaden um die angegriffene Position. 	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Der Knall-Kürbis ist zerstört. Das Ziel hat Schaden bekommen und ist eventuell besiegt (siehe ID 10).</p>
<p><u>ID 07:</u> <u>(Ent-)tarnen</u></p>	<p>Spion</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spion auswählen. 2. Der Spion wird nicht von Geschützen erkannt, bis er diese angreift. 3. Wird ein feindliches Geschütz angegriffen, wird der Spion (für dieses Geschütz) enttarnt. 	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Der Spion ist weiterhin getarnt oder enttarnt.</p>
<p><u>ID 08:</u> <u>Objekt</u> <u>Verteidigen</u></p>	<p>Einheiten und Gebäude</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Per Linksklick Einheit auswählen. 2. Per Linksklick auf eigenes Gebäude oder eine eigene Einheit klicken. 3. Einheit verteidigt Ziel und greift die Einheiten an, die das zu verteidigende Gebäude (oder die zu verteidigende Einheit) angreift. <p>Spezialfall Verteidigungsanlagen: Greifen immer alle Gegner in ihrer Reichweite an.</p>	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Die Einheit verteidigt das ausgewählte Objekt.</p>

<u>ID 09:</u> <u>Automatische</u> <u>Verteidigung</u>	Einheiten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine Einheit hat keinen Befehl und wird angegriffen. 2. Die angegriffene Einheit kämpft mit dem Angreifer (siehe ID 02, ID 05). 	Die Einheit hat keinen anderen Befehl.	Die Einheit kämpft mit ihrem Angreifer.
<u>ID 10:</u> <u>Besiegt sein</u>	Einheiten und Gebäude (Spezialfall Schloss, siehe ID 16)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Einheiten bekämpfen sich. 2. Die Lebenspunkte der Einheit bzw. des Gebäudes sinken auf 0. 3. Die überlebende Einheit bleibt auf der Position stehen. 	Ein Kampf wird ausgelöst.	Überlebende Einheit bleibt stehen oder keine der beteiligten Einheiten überlebt.
<u>ID 11:</u> <u>Gebäude</u> <u>bauen</u>	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt auf eine freie Stelle der Karte. 2. Das Baumenü öffnet sich. 3. Der Spieler klickt auf ein Gebäude aus dem Baumenü. 4. Es wird unterschieden: <ol style="list-style-type: none"> A. Der Spieler hat nicht genug Geld oder die Position liegt nicht im Baubereich: Eine Fehlermeldung wird angezeigt. B. Der Spieler hat genug Geld und die Position ist im Baubereich: Das Gebäude wird an der zuvor angeklickten Position platziert und die Kosten vom Konto abgezogen. 	Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.	Ein neues Gebäude steht an der gewählten Position und das Geld wurde vom Konto abgezogen oder es wurde eine Fehlermeldung angezeigt.

<p><u>ID 12:</u> <u>Gebäude</u> <u>verbessern</u></p>	<p>Spieler</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit Linksklick auf ein Gebäude. 2. Das Gebäudemenu öffnet sich. 3. Der Spieler klickt auf "Upgrade". 4. Eine der Folgenden Dinge passiert: A. Der Spieler hat genug Geld: Das Gebäude wird verbessert, repariert und das Geld vom Spieler abgezogen. B. Der Spieler hat nicht genug Geld: Eine Fehlermeldung wird angezeigt. <p>Upgrade Kaserne: Die HP der Kaserne wird erhöht. Die Baugeschwindigkeit für Einheiten wird um erhöht.</p> <p>Upgrade Mauer: Die HP der Mauer wird erhöht.</p> <p>Upgrade Geschütz: Der Schaden der Geschosse wird erhöht.</p>	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Das Gebäude ist verbessert und repariert oder ein Fehler wird angezeigt.</p>
<p><u>ID 13:</u> <u>Gebäude</u> <u>Reparieren</u></p>	<p>Spieler</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit Linksklick auf eine Einheit oder ein Gebäude. 2. Das Gebäudemenu öffnet sich. 3. Der Spieler klickt auf "Repair". 4. Eine der Folgenden Dinge passiert: A. Der Spieler hat genug Geld: Das Gebäude wird repariert und das Geld vom Spieler abgezogen. B. Der Spieler hat nicht genug Geld: Eine Fehlermeldung wird angezeigt. 	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Das Gebäude ist repariert oder ein Fehler wird angezeigt.</p>

<p><u>ID 14:</u> <u>Gebäude</u> <u>Abreisen</u></p>	<p>Spieler</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit Linksklick auf eine Einheit oder ein Gebäude. 2. Das Gebäudemenu öffnet sich. 3. Der Spieler klickt auf "Destroy". 4. Das Gebäude wird entfernt und der Spieler bekommt etwas Geld zurück. 	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Das gewählte Gebäude wird entfernt.</p>
<p><u>ID 15:</u> <u>Einheiten</u> <u>Rekrutieren</u></p>	<p>Spieler</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt mit Linksklick auf eine Kaserne. 2. Das Gebäudemenu öffnet sich. 3. Der Spieler wählt eine Einheit aus und fügt sie somit in die Warteschlange ein. 4. Sobald die Kaserne die Einheit angefertigt hat, wird unter folgenden Szenarien unterschieden: A. Vor der Kaserne ist noch Platz: Die Einheit wird vor dem Gebäude platziert und wartet auf Befehle. B: Vor der Kaserne ist kein Platz mehr: Die Einheit bleibt so lange (fertig) in der Warteschlange, bis vor dem Gebäude wieder Platz ist. C: Es befindet sich schon eine fertige Einheit in der Warteschlange und eine vor dem Gebäude. Die neue Einheit wird der Warteschlange hinzugefügt. 	<p>Der Spieler hat keine Einheit ausgewählt und ist nicht im Pausenmenü.</p>	<p>Die gewählte Einheit wird produziert und vor dem Gebäude platziert oder bleibt in der Warteschlange.</p>

<p><u>ID 16:</u> <u>Zerstörung</u> <u>Schloss</u></p>	<p>Schloss</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Schloss wird angegriffen. 2. Die Lebenspunkte vom Schloss sinken auf 0. 3. Das Schloss wird zerstört und der Spieler dessen Schloss zerstört wurde, verliert. 	<p>Das Schloss wird angegriffen.</p>	<p>Das Spiel wird beendet und der Spieler, dessen Schloss zerstört wurde, verliert.</p>
---	----------------	--	--------------------------------------	---

Tabelle 01: Aktionen & Option

Spielobjekte

Objekt	Beschreibung	Leben	Schaden	Tempo	Kosten
<u>Barbar</u>	Der Barbar ist eine mittelschnelle Bodeneinheit, die mittleren Schaden verursacht. Sie kann nur im Nahkampf angreifen und ist nicht in der Lage, Hindernisse zu überwinden oder Schaden über diese hinweg zu verursachen.	Mittel	Mittel	Mittel	Gering
<u>Schütze</u>	Der Schütze ist eine mittelschnelle Bodeneinheit, die mittleren Schaden mit einer hohen Reichweite verursacht. Sie ist nicht in der Lage, Hindernisse zu überwinden, ist jedoch in Lage, mit ihren Pfeilen Ziele hinter feindlichen Hindernissen zu attackieren.	Gering	Mittel	Mittel	Mittel
<u>Spion</u>	Der Spion ist eine schnelle Bodeneinheit. Sie wird vom Spieler strategisch eingesetzt, um feindliche Hindernisse zu überwinden. Diese Einheit wird nicht automatisch von feindlichen, Geschützen erkannt und kann dadurch unbemerkt Schaden an feindlichen Befestigungen anrichten. Sie verursacht allerdings geringeren Schaden als andere Bodeneinheiten.	Sehr Gering	Gering	Hoch	Mittel
<u>Knall-Kürbis</u>	Der Knall-Kürbis ist eine schnelle Bodeneinheit. Sie richtet großen Schaden in einem in einem definierten Umkreis an und ist somit ideal geeignet, um gegnerische Gebäude zu zerstören. Die Einheit kann jedoch nur ein Ziel angreifen und vernichtet sich beim Angriff selbst.	Sehr Gering	Hoch	Hoch	Gering
<u>Ritter</u>	Der Ritter ist eine Bodeneinheit mit niedriger Geschwindigkeit und verursacht hohen Schaden bei kurzer Reichweite. Er ist nicht in der Lage, Hindernisse zu überwinden oder Schaden über diese hinweg zu verursachen. Durch eine dicke Rüstung ist der Ritter gut geschützt und in der Lage, viel Schaden auszuhalten.	Hoch	Hoch	Gering	Sehr Hoch

Tabelle 02: Mobile Einheiten

<u>Name</u>	Beschreibung	Leben	Kosten
<u>Schloss</u>	Das Schloss ist das wichtigste Gebäude des Spiels. Wird es zerstört, endet das Spiel mit einer Niederlage. Beim Spielstart ist es bereits platziert.	Hoch	Gratis
<u>Kaserne</u>	Die Kaserne wird genutzt, um mobile Einheiten zu produzieren. Je mehr dieser Gebäude ein Spieler besitzt, desto schneller kann er Einheiten produzieren.	Wenig	Hoch
<u>Geschütz</u>	Das Geschütz greift feindliche Einheiten automatisch an, sobald diese in Reichweite sind.	Wenig	Mittel
<u>Mauer</u>	Eine Mauer dient als einfaches Hindernis, sie besitzt selbst keine Fähigkeiten, außer den Gegner zu blockieren.	Mittel	Gering
<u>Hindernis</u>	Ein Hindernis besitzt selbst keine Fähigkeiten, außer Positionen zu blockieren. Im Gegensatz zu Gebäuden (außer dem Schloss) sind diese bereits bei Spielbeginn auf der Karte platziert und können nicht vom Spieler gebaut werden.	Unzerstörbar	Gratis

Tabelle 03: Stationäre Objekte

Spielstruktur

Während dem Spiel ist es die Aufgabe des Spielers, das [Schloss](#) des Gegners zu [zerstören](#). Der Verlauf des Spiels lässt sich dabei in 3 Spielabschnitte unterteilen:

Early-Game:

Im Early-Game starten die Spieler mit einem Startkapital und dem bereits platzierten Schloss. Der erste Schritt besteht darin, die eigene Basis zu errichten, abzuwägen, wie viele Ressourcen in die Verteidigung investiert werden sollen und die Produktion von grundlegenden [Einheiten](#) zu beginnen. Diese Phase ist entscheidend, da sie die Grundlage für den weiteren Spielverlauf legt. Spieler müssen klug investieren und sich dem Gegner anpassen, um eine solide Basis aufzubauen und eine Armee aufzustellen, die den Bedrohungen im Mid-Game standhalten kann.

Mid-Game:

Während des Mid-Games müssen die Spieler ihre Strategie festlegen. Hier gibt es zwei Hauptansätze, die sie wählen können:

- **Offensiv:** Spieler die sich für eine offensive Spielweise entscheiden, fokussieren sich auf die Produktion von Einheiten und arbeiten darauf hin, das Schloss des Gegners zu zerstören. Sie können Taktiken entwickeln, um die feindliche Basis zu infiltrieren (Spione) und den Gegner unter Druck zu setzen, indem sie viele Einheiten und z.B. Knall-Kürbisse in die feindliche Basis schicken und so dessen Gebäude einreißen.
- **Defensiv:** Auf der anderen Seite können Spieler eine defensive Strategie verfolgen. Sie konzentrieren sich auf den Ausbau ihrer Basis, errichten [Verteidigungsanlagen](#) und upgraden ihre [Gebäude](#), um sich vor gegnerischen Angriffen zu schützen. Das Hauptziel in dieser Phase ist es vorerst, das eigene Schloss zu verteidigen und einen finalen Gegenschlag vorzubereiten.

End-Game:

Das Schloss des Gegners muss zerstört werden. Dies ist der entscheidende Moment, in dem sich zeigt, welche Strategie erfolgreicher war. Ist es einem der Spieler gelungen die Basis des anderen zu öffnen, liegt das Schloss frei und kann angegriffen werden. Es geht jetzt nur noch darum, das Schloss um jeden Preis zu verteidigen und sich die Möglichkeit zu erspielen, einen Gegenangriff zu starten.

Das Spiel bietet dem Spieler die Freiheit, seine Herangehensweise zu wählen und erfordert taktisches Denken und schnelle Entscheidungen.

Statistiken

In jeder Runde werden folgende Statistiken gesammelt und am Ende der Runde dem Spieler gezeigt. Diese werden im aktuellen Spielstand gespeichert:

- Rundendauer
- Anzahl zerstörter Einheiten
- Anzahl verlorener Einheiten
- Gebaute Gebäude

Unabhängig von den Runden werden folgende Statistiken gesammelt. Diese werden rundenübergreifend gespeichert:

- Spielzeit
- Siege
- Niederlagen
- Gesamtanzahl zerstörter Einheiten (nach Einheit)
- Gesamtanzahl verlorener Einheiten (nach Einheit)
- Gesamtanzahl gebauter Gebäude (nach Gebäude)

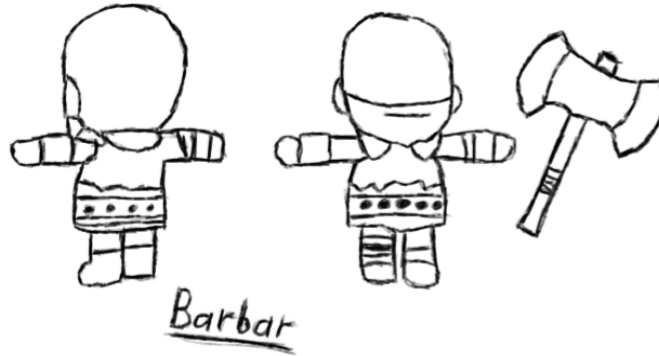
Achievements

Noch nicht erreichte Achievements werden während jeder Runde verfolgt und wenn eines erreicht wird, wird es dauerhaft (Runden übergreifend) als "erreicht" angezeigt. Folgende Achievements können freigeschalten werden:

- Overkill : Besitze 20 [Ritter](#).
- Einfach barbarisch : Gewinne nur mit [Barbaren](#).
- Archivement: Gewinne nur mit [Schützen](#).
- How did that happen? : Gewinne, obwohl dein [Schloss](#) nur noch minimale Lebenspunkte übrig hat.
- Kaffeepause : Führe während des Spiels für mehr als 2 min am Stück keine Aktion aus (es zählen alle Aktionen in [der Tabelle](#) mit Spieler als Akteure).
- Taktischer Rückzug : Ziehe eine Einheit mit einem Lebenspunkte aus einem Kampf zurück.
- Alles zu seiner Zeit : Brauche mehr als eine Stunde, um eine Runde zu gewinnen.
- Stealth 100 : Zerstöre ein gegnerisches Gebäude mit [Spionen](#).
- Angriff ist die beste Verteidigung : Gewinne eine Runde ohne [Geschütze](#) oder [Mauern](#) zu bauen.

Screenplay

Konzeptzeichnungen & Storyboards



Skizze 1: Der Barbar



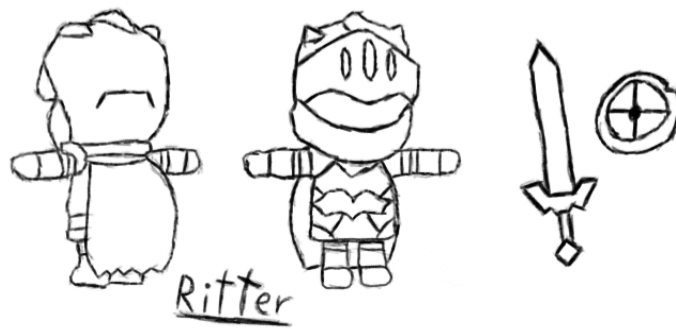
Skizze 2: Der Schütze



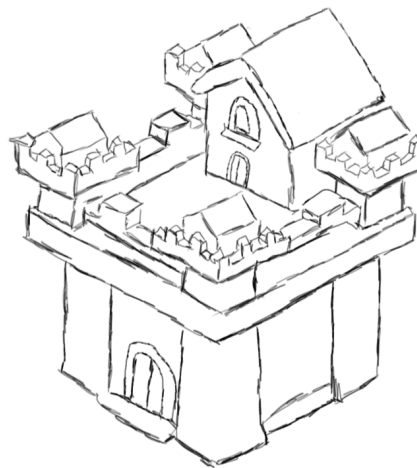
Skizze 3: Der Spion



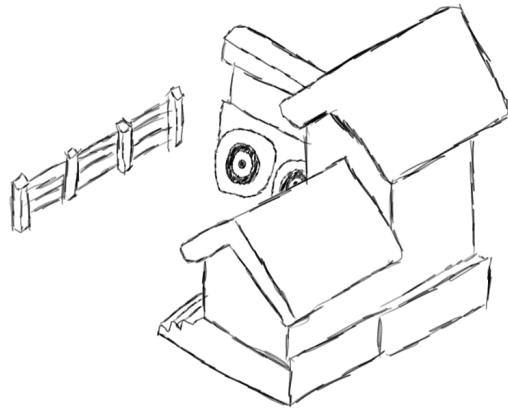
Skizze 4: Der Knall-Kürbis



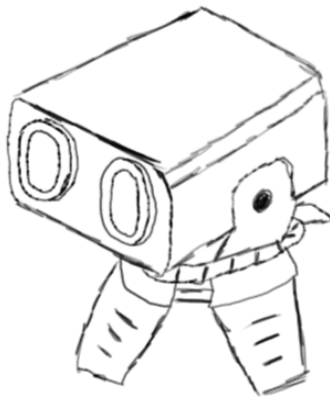
Skizze 5: Der Ritter



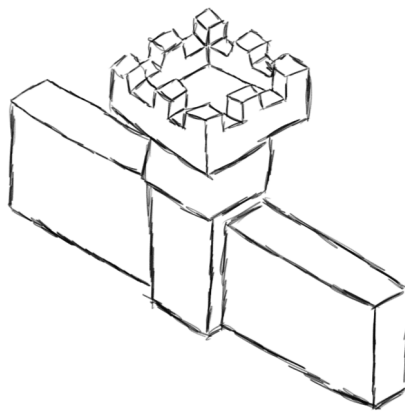
Skizze 6: Das Schloss



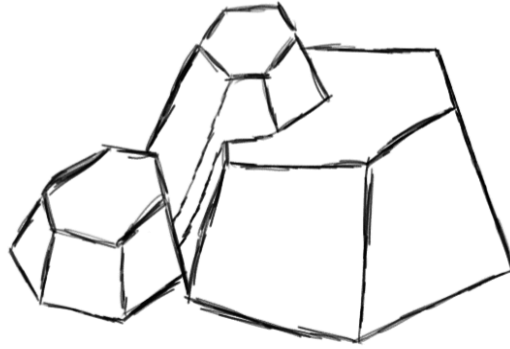
Skizze 7: Die Kaserne



Skizze 8: Das Geschütz



Skizze 9: Die Mauer



Skizze 10: Ein Stein als Hindernis

Story

Im Jahr 1011 brachen düstere Zeiten an, als mächtige dunkle Magier einen verheerenden Fluch auf die Welt legten. Dieser zwang alle Königreiche, von einst friedlichen Allianzen zu erbitterten Feinden zu werden und sich unter der Kontrolle der dunklen Magier gegeneinander zu vernichten. Ein Königreich könnte nur überleben, wenn es alle anderen besiegen würde, und so begann eine epische Ära des Krieges und der Intrigen.

Die Völker der verschiedenen Königreiche, die einst in Harmonie und Wohlstand gelebt hatten, sahen sich nun gezwungen, für ihr Überleben zu kämpfen. Könige und Königinnen, edle Ritter und mächtige Magier wurden zu Generälen und Strategen in einem verzweifelten Kampf um die Vorherrschaft. Schlachten wurden geschlagen, Allianzen geschmiedet und verraten, während das Schicksal der Welt auf des Messers Schneide stand.