Inhaltsverzeichnis

[Abbildungsverzeichnis 2](#_Toc40192364)

[Kapitel 1. Einleitung 3](#_Toc40192365)

[1.1 Idee des Medienprojekts 3](#_Toc40192366)

[1.2 Zielsetzung 3](#_Toc40192367)

[1.3 Verortung in der Industrie 3](#_Toc40192368)

[Kapitel 2. Kontext 4](#_Toc40192369)

[2.1 Referenzen 4](#_Toc40192370)

[2.1.1 Technische Referenzen 4](#_Toc40192371)

[2.1.1.1 Kingdom: Two Crowns 4](#_Toc40192372)

[2.1.1.2 Minecraft 6](#_Toc40192373)

[2.1.1.3 Terraria 7](#_Toc40192374)

[2.1.1.4 World of Warcraft 7](#_Toc40192375)

[2.1.1.5 Clonk Rage 8](#_Toc40192376)

[2.1.2 Stilistische Referenzen 10](#_Toc40192377)

[2.1.2.2 Eastern Exorcist 10](#_Toc40192378)

[2.2 Vorstellung Spezieller Techniken 10](#_Toc40192379)

[2.2.1 Crafting 10](#_Toc40192380)

[2.2.1.1 Minecraft 10](#_Toc40192381)

[2.2.1.2 Terraria 11](#_Toc40192382)

[2.2.1.3 World of Warcraft 11](#_Toc40192383)

[2.2.1.4 Clonk Rage 11](#_Toc40192384)

[2.3 Vorstellung der Umgebung 12](#_Toc40192385)

[Kapitel 3. Methodik 12](#_Toc40192386)

[Kapitel 4. Durchführung 12](#_Toc40192387)

[Kapitel 5. Ergebnisse und Zusammenfassung 12](#_Toc40192388)

[5.1 Ergebnisse 12](#_Toc40192389)

[5.2 Zusammenfassung 12](#_Toc40192390)

# Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1 Kingdom: Two Crowns Multiplayer 5](#_Toc40192272)

[Abbildung 2 Kingdom: Two Crowns Angriff auf die Greed 6](#_Toc40192273)

[Abbildung 3 Ein blick auf eine Minecraft Welt 6](#_Toc40192274)

[Abbildung 4 Neuer Spiel Start in Terraria 7](#_Toc40192275)

[Abbildung 5 World of Warcraft Charakter Editor 8](#_Toc40192276)

[Abbildung 6 Beispielziel in Clonk Rage 9](#_Toc40192277)

[Abbildung 7 4 Spieler Split-Screen in Clonk Rage 10](#_Toc40192278)

# Kapitel 1. Einleitung

## Idee des Medienprojekts

Das Projekt soll eine Mischung aus Spielen sein, um ein neues einzelnes Spiel zu erschaffen. Dabei wird das meiste aus dem Spiel Kingdom: Two Crowns genommen. Die Idee ist es, die Mechaniken aus diesem Spiel zu nehmen und mit weiteren zu erweitern. Das heißt, es wird ein 2D Strategiespiel, in dem man als König seines Landes freie Bürger anwerben kann, um sein Königreich zu verteidigen. Dabei soll das Spiel noch mit einem Crafting System erweitert werden. Dies soll dafür sorgen, dass man die Ausrüstung seiner eigenen Truppen aufwerten und sich selbst eine Ausrüstung craften kann, um an der Seite der Truppen das Königreich zu verteidigen.

## Zielsetzung

Das Projekt soll ein 2D Crafting und Strategieplattformer sein. Die Qualität des Ergebnisses soll ein spielbares fertiges Produkt darstellen, auf gleicher oder ähnlicher Qualitätsstufe wie Kingdom: New Lands oder Kingdom: Two Crowns. Anders als bei Kingdom: Two Crowns ist kein Multiplayer Modus zu dem Zeitpunkt eingeplant. Das Projekt soll sich stark an der Kingdom-Reihe anlehnen. Das heißt, es werden Core-Features, wie das Erwerben von freien Bürgern, mithilfe einer Währung ermöglicht. Mit diesen wird dann ein Königreich gebaut und sich gegen die gegnerischen Streitmächte verteidigt. Das Projekt soll aber auch eigene Features beinhalten, wie zum Beispiel: Man kann von dem Reittier absteigen und selbst mit seinen Untertanen gegen die gegnerischen Streitmächte kämpfen. Man kann auch mithilfe eines Crafting-Systems sich die dafür benötigte Ausrüstung erstellen und weiter verbessern, um so den feindlichen Kräften Einhalt zu gebieten. Auch soll man seinen derzeitigen Spielstand speichern und wieder Laden können, so dass es zu keinem Verlust des derzeitigen Spielstandes kommt. Anders als bei der Kingdom Reihe soll kein Pixel Art Stil genutzt werden, sondern soll in dem Stil ähnlich wie „斩妖行 Eastern Exorcist“(). Zu dem derzeitigen Stand ist keine Veröffentlichung des praktischen Projekts auf Seiten wie Steam oder dem Epic Games Store geplant.

## Verortung in der Industrie

Das Projekt könnte auf der Gamescom gezeigt werden, um Spieler auf dieses aufmerksam zu machen. Diese könnten dann auf der Gamescom eine spielbare Version des Projektes spielen und mögliche Interessenten begeistern. Man könnte mit dem Projekt auf der SAE Alumni Convention und dem Deutschen Entwicklerpreis teilnehmen. Da das Projekt primär die Zielgruppe von Kingdom: Two Crowns ist, das Projekt sich sehr stark an diesem Spiel orientiert und Kernaspekte und Elemente aus Kingdom: Two Crowns übernimmt, sollten die Erwartungen der Zielgruppe und Spielern von Kingdom: Two Crowns entsprechen. Die Zielgruppe von Kingdom: Two Crowns sind Spieler im Alter von 6 Jahren bis 30 Jahren. Konkret sind es Spieler, die strategische und Pixel 2D Spiele spielen. Bezüglich der Nische des geplanten Spiels lassen sich wenige vergleichbare Spiele finden, unter anderem „Regions of Ruin“(), „Life is Hard“() und „Forsaken Realm“(). Die genannten Spiele haben mit dem geplanten folgende gemeinsam: Alle basieren auf der Kingdom Reihe und haben Aspekte wie: Das Verteidigen des Königreichs vor feindlichen Einheiten, das Erwerben von Truppen, das Aufbauen des Königreichs und sind auch im 2D und Pixel Art Stil gehalten. Jedoch unterscheidet sich das geplante Projekt in der Kombination aus einem Crafting-System zur Verbesserung der eigenen Ausrüstung und dass der Spieler in der Lage ist die Truppen direkt im Gefecht zu unterstützen.

# Kapitel 2. Kontext

# 2.1 Referenzen

## 2.1.1 Technische Referenzen

### 2.1.1.1 Kingdom: Two Crowns

Kingdom: Two Crowns ist das dritte Spiel in der Kingdom Reihe vom Entwickler Fury Studios. Das erste Spiel der Reihe war Kingdom: Classic zuerst Veröffentlicht am 21 Oktober 2015. Kingdom: Two Crowns wurde am 11 Dezember 2018 auf Steam veröffentlicht. Kingdom: Two Crowns ist wie seine vorherigen Ableger ein 2D Strategie Plattformer in dem man sein Königreich vor den gegnerischen Streitmächten Verteidigen. Anders in Kingdom: Two Crowns ist allerdings, dass dieses Spiel auch im Multiplayer mit einem weiteren Spieler/in gespielt werden kann. Der Multiplayer ist als lokaler Multiplayer an einem Computer, als auch als online Multiplayer verfügbar. Anders ist auch das Kingdom: Two Crowns das einzige Spiel der Reihe ist, für den zwei DLCs (Downloadable Content) verfügbar sind. Downloadable Content sind Erweiterungen für das Spiel, die mehr Spielinhalte für das Spiel bringen sollen nach dessen Veröffentlichung.

Abbildung Kingdom: Two Crowns Multiplayer

Das Ziel des Spiels ist es die gegnerischen Streitkräfte, die Greed, aus dem eigenen Reich zu vertreiben, um Friedlich in diesem leben zu können. Dabei muss man als Spieler auf mehreren Inseln diese Vertreiben, um Endgültig von ihnen befreit zu sein. Dabei muss man Mauern und eine Armee aufbauen um sich vor den Greed zu schützen. Um sich eine Armee aufzubauen muss man aus Zeltlagern *Herumstreicher* mithilfe von Gold zu Bürgern anwerben. Danach muss man dann für diese Bögen kaufen, damit diese dann zu Jägern werden. Am Tag jagen sie Tiere um Gold zu generieren für den Spieler, in der Nacht gehen sie hinter die Mauer und Verteidigen diese vor den anstürmenden Greed. Jäger können auch Türme besetzen welche man an bestimmten Stellen im Spiel bauen kann. Um Mauern oder auch Türme bauen zu können muss man Hammer, anstatt Bögen für die Bauern kaufen. Diese kümmern sich dann um den Aufbau von Türmen und Wälle. Wälle die von den Greed beschädigt werden wieder von diesen Repariert. Wird ein Wall allerdings niedergerissen muss der Spieler wieder Gold Investieren um den Wall wieder aufbauen zu können. Im weiteren Spielverlauf können die Bauern dann auch Katapulte bedienen um in der Nacht, mit diesen die Greed zu bekämpfen. Um die Greed aus der Insel zu vertreiben, muss der Spieler eine Bombe kaufen und einen Gegenangriff gegen die Greed starten. 

Abbildung 2 Kingdom: Two Crowns Angriff auf die Greed

### 2.1.1.2 Minecraft

Minecraft ist ein 3D Open-World, Survival und Aufbauspiel. Die erste Version von Minecraft erschien 2009 für Windows PCs. Minecraft kam am 30 Juni 2010 in die Alpha, die Beta begann am 20 Dezember 2010. Die Offizielle Veröffentlichung von Minecraft war am 18 November 2011 mit der Version 1.0.0. Seitdem sind 15 Version Updates gekommen und der aktuelle Stand von Minecraft ist die Version 1.15.2. In den ganzen Updates kamen neue Spielinhalte hinzu, sowie Bugfixes. Seitdem ist Minecraft für Linux, Mac OS, Andorid, IOS, Windows Phone, XBOX, Playstation und die Switch herausgekommen. 

Abbildung Ein blick auf eine Minecraft Welt

Minecraft kann sowohl im Single- als auch Multiplayer mit mehreren Spielern gespielt werden. Dabei hat Minecraft kein richtiges Ziel. Jeder Spieler setzt sich sein eigenes Ziel. Auf dieses Ziel arbeitet dann jeder Spieler hin. So kann ein Ziel des Spielers sein eine sehr große Stadt aufzubauen, oder auch einfach alle Ressourcen zu sammeln und ein großes Minensystem aufzubauen. Minecraft hat keine Einschränkung in die Zielsetzung eines jeden einzelnen in dem Spiel.

### 2.1.1.3 Terraria

Terraria ist ein 2D Open World, Survival und Crafting Spiel, das am 16 Mai 2011 von dem Entwickler Re-Logic für Windows PCs erschien. Terraria ist sowohl als Single- und auch als Multiplayer Spiel spielbar. Das Ziel in Terraria ist gleich wie in Minecraft, der Spieler setzt sich selbst die Ziele. Terraria gibt aber auch Ziel Anstöße in dem man in dem Spiel Bosse besiegen kann. Dafür braucht man bestimmte Ausrüstung um das zu schaffen. Je weiter man kommt desto schwerer werden die Bosse und umso bessere Ausrüstung wird benötigt um diese zu besiegen.

Abbildung Neuer Spiel Start in Terraria

### 2.1.1.4 World of Warcraft

World of Warcraft ist ein MMROPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), bedeutet das eine Spieler Anzahl von 100-250 oder auch mehr gleichzeitig in einem Spiel spielen, welches 2004 für den Amerikanischen und 2005 für den Europäischen Markt erschien. Für World of Warcraft sind bereits 7 Erweiterungen erschienen. In diesen Erweiterungen wurden jeweils neue Klassen, Rassen und Gebiete dem Spiel hinzugefügt. Auch wurde das Höchstlevel, das man erreichen kann zu jeder Erweiterung erhöht, um den Spieler mehr Anreiz zu geben weiter zu spielen. In World of Warcraft kann man sich einen Charakter erstellen. Dabei wählt man aus verschiedenen Rassen und dem gewünschten Geschlecht eine aus, danach wählt man eine Klasse aus welche der Charakter haben soll. Wichtig dabei ist allerding, dass nicht jede Rasse jede Klasse nehmen kann. Das liegt unteranderem an der Herkunft der jeweiligen Rassen und ihrer Geschichte in der Spielwelt zusammen.

Abbildung World of Warcraft Charakter Editor

Nachdem man seine Rasse, Klasse und Geschlecht ausgewählt hat, kann man seinen Character noch Individuell anpassen. Man kann das Gesicht, die Gesichtsbehaarung, die Frisur, die Frisur Farbe und die Hautfarbe zwischen mehreren vorgefertigten auswählen und so seinen Character Individuell anpassen.

### 2.1.1.5 Clonk Rage

Clonk Rage ist der dritte Ableger der Clonk Reihe. Clonk Rage erschien erstmals im Jahr 2008 von dem Entwickler RedWolf Design für Windows, Linux und Mac. Clonk Rage ist ein 2D Strategie, Aufbau, Wirtschaft, Kampf und Geschicklichkeit Plattformer. Das Ziel in Clonk Rage kann nicht so einfach definiert werden, da die jeweiligen Ziele an dem geraden gespielten Level abhängen. So kann es sein das man eine bestimmte Anzahl an Wirtschaftspunkten sammeln muss, oder man muss als einziges Team noch in dem Level überleben um dies zu Gewinnen. Manche Level und Karten haben aber auch kein vordefiniertes Ziel, so kann sich der Spieler dann selbst überlegen welches Ziel er erreichen möchte. 

Abbildung Beispielziel in Clonk Rage

Clonk Rage kann sowohl im Single- und Multiplayer spielbar, unteranderem ist Clonk Rage auch an einem Computer im Split-Screen mit bis zu vier Personen spielbar. Ein Split-Screen teilt den gesamten Monitor anhand der Spieleranzahl an einem Computer auf. Und gibt jedem Spieler dann seinen eigenen Bereich in dem er spielen kann.

Abbildung 4 Spieler Split-Screen in Clonk Rage

## 2.1.2 Stilistische Referenzen

### 2.1.2.2 Eastern Exorcist

## 2.2 Vorstellung Spezieller Techniken

## 2.2.1 Crafting

### 2.2.1.1 Minecraft

- Craften im Inventar bedingt möglich. Inventar Crafting ist auf ein 2x2 Crafting Feld limitiert. Damit können keine größeren Sachen wie: Rüstung, Werkzeug oder Waffen hergestellt werden.

- Für Solches wird eine Werkbank benötigt. In dieser ist Crafting in einem 3x3 Feld möglich.

- Um Rezepte rauszufinden müsste man diese ausprobieren, oder im Internet raussuchen. (Vor Minecraft Version 1.14) Ab 1.14 gibt es im Inventar ein Rezeptbuch. Dort werden neue Rezepte angezeigt sobald man neue Ressourcen hat.

- Um bessere Ausrüstung herzustellen ist besseres Material notwendig. Dieses muss man abbauen und dann in einem Ofen zu einem Barren schmelzen.

### 2.2.1.2 Terraria

- Craften von verschiedenen Gegenständen per Hand möglich

- Um größere Sachenherzustellen ist ein Crafting Tisch erforderlich

- Für neue Gegenstände sind neue Materialen nötig. Um Eisen Sachenherzustellen braucht man Eisenerz etc.

- Um Barren herzustellen ist ein Ofen Notwendig. Für bestimmte Erze werden größere/Verbesserte/Andere Öfen benötigt

- Neue Rezepte verfügbar sobald neues Erz, oder Gegenstände im Besitz sind.

### 2.2.1.3 World of Warcraft

- Drei Profession Stufen. Primär, sekundär und Pseudo Profession.

- Professionen werden als „Jobs“ gesehen die ein Character haben kann.

- Ein Character kann zwei Primäre Professionen erlernen. Diese kann man auch wieder verlernen um eine andere Primäre Profession sich auszusuchen. Allerdings verliert man in der verlernten Profession den ganzen Stand den man hatte.

- Wenn man die verlernte nach einer Zeit wieder lernt. Muss man wieder von vorne anfangen

- Sekundäre Professionen kann man nicht verlernen. Da es kein Limit für Sekundäre Professionen gibt die man haben kann.

- Neue Rezepte können durch Verbessern der Profession beim Profession Lehrer erlernt werden.

- Rezepte müssen beim Profession Lehrer durch die Ingame Währung, gekauft werden damit man diese dann nutzen kann.

- Ressourcen für die Rezepte müssen in bestimmten Gebieten gesammelt werden.

### 2.2.1.4 Clonk Rage

- Craften von Gegenständen möglich

- Dafür sind Gebäude notwendig um diese Herzustellen. Sägewerk muss ein Baum rein, kommt Ressource Holz raus.

- Anfangs eine Auswahl an „Bauplänen“ von Gebäuden. Um neue zu bekommen muss man diese in einem Forschungszentrum erforschen.

- Strom ist eine wichtige Ressource um viele Gebäude zu beliefern damit diese Ressourcen und Gegenstände herstellen können.

- Für einige Gebäude wird allerdings kein Strom benötigt z.B. Hochofen, um Metall herzustellen.

## 2.3 Vorstellung der Umgebung

- Unity

# Kapitel 3. Methodik

# Kapitel 4. Durchführung

# Kapitel 5. Ergebnisse und Zusammenfassung

## 5.1 Ergebnisse

## 5.2 Zusammenfassung