Inhaltsverzeichnis

[Kapitel 1. Einleitung 3](#_Toc35274960)

[1.1 Idee des Medienprojekts 3](#_Toc35274961)

[1.2 Zielsetzung 3](#_Toc35274962)

[1.3 Verortung in der Industrie 3](#_Toc35274963)

[Kapitel 2. Kontext 3](#_Toc35274964)

[2.1 Referenzmaterial 3](#_Toc35274965)

[2.2 Vorstellung Spezieller Techniken 3](#_Toc35274966)

[2.3 Vorstellung der Umgebung 3](#_Toc35274967)

[Kapitel 3. Methodik 3](#_Toc35274968)

[Kapitel 4. Durchführung 3](#_Toc35274969)

[Kapitel 5. Ergebnisse und Zusammenfassung 3](#_Toc35274970)

[5.1 Ergebnisse 3](#_Toc35274971)

[5.2 Zusammenfassung 3](#_Toc35274972)

# 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 bösen 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 bösen Streitmächte kämpfen. Man kann auch mithilfe eines Crafting-Systems sich die dafür benötigte Ausrüstung erstellen und weiter verbessern, um so den bösen Kräften Einhalt zu gebieten. Zu dem derzeitigen Stand ist keine Veröffentlichung des praktischen Projekts auf Seiten wie Steam oder dem Epic Games Store geplant.

## Verortung in der Industrie

Die Möglichkeit, das Projekt kommerziell verwertbar zu machen wäre dann gegeben, sofern keine Ressourcen der SAE genutzt werden würden. Auch wäre eine kommerzielle Nutzung nur dann möglich, wenn die Ersteller der Assets und Sounds damit einverstanden wären, dass ihre erstelle 4 Arbeit für kommerzielle Zwecke zu verwenden sind. Wenn diese Sachen geklärt wären oder zutreffend, wäre eine kommerzielle Verwendung des Projektes möglich. 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 Convetnion 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.

# Kapitel 2. Kontext

## 2.1 Referenzmaterial

## 2.2 Vorstellung Spezieller Techniken

## 2.3 Vorstellung der Umgebung

# Kapitel 3. Methodik

# Kapitel 4. Durchführung

# Kapitel 5. Ergebnisse und Zusammenfassung

## 5.1 Ergebnisse

## 5.2 Zusammenfassung