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

# 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