Inhaltsverzeichnis

[Kapitel 1. Einleitung 3](#_Toc40027915)

[1.1 Idee des Medienprojekts 3](#_Toc40027916)

[1.2 Zielsetzung 3](#_Toc40027917)

[1.3 Verortung in der Industrie 3](#_Toc40027918)

[Kapitel 2. Kontext 3](#_Toc40027919)

[2.1 Referenzen 4](#_Toc40027920)

[2.1.1 Technische Referenzen 4](#_Toc40027921)

[2.1.1.1 Kingdom Two Crowns 4](#_Toc40027922)

[2.1.1.2 Minecraft 4](#_Toc40027923)

[2.1.1.3 Terraria 4](#_Toc40027924)

[2.1.1.4 World of Warcraft 4](#_Toc40027925)

[2.1.1.5 Clonk Rage 4](#_Toc40027926)

[2.1.2 Stilistische Referenzen 4](#_Toc40027927)

[2.1.2.1 Kingdom Two Crowns 4](#_Toc40027928)

[2.1.2.2 Eastern Exorcist 4](#_Toc40027929)

[2.2 Vorstellung Spezieller Techniken 4](#_Toc40027930)

[2.2.1 Crafting 4](#_Toc40027931)

[2.2.1.1 Minecraft 4](#_Toc40027932)

[2.2.1.2 Terraria 4](#_Toc40027933)

[2.2.1.3 World of Warcraft 5](#_Toc40027934)

[2.2.1.4 Clonk Rage 5](#_Toc40027935)

[2.3 Vorstellung der Umgebung 5](#_Toc40027936)

[Kapitel 3. Methodik 5](#_Toc40027937)

[Kapitel 4. Durchführung 5](#_Toc40027938)

[Kapitel 5. Ergebnisse und Zusammenfassung 5](#_Toc40027939)

[5.1 Ergebnisse 6](#_Toc40027940)

[5.2 Zusammenfassung 6](#_Toc40027941)

# 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

### 2.1.1.2 Minecraft

### 2.1.1.3 Terraria

### 2.1.1.4 World of Warcraft

### 2.1.1.5 Clonk Rage

## 2.1.2 Stilistische Referenzen

### 2.1.2.1 Kingdom Two Crowns

### 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)

- 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