

# Conversion of Brutes

## Entwickler *Gruppe 7*

Julian Bürklin

Julian Löffler

David Luibrand

Pius Friedrich Meinert

David Spisla

## Tutor

Ivo Enke

# GDD

Sopra07

9. Mai 2015

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Spielkonzept</b>	<b>3</b>
1.1 Zusammenfassung des Spiels . . . . .	3
1.2 Alleinstellungsmerkmal . . . . .	3
<b>2 Benutzeroberfläche</b>	<b>3</b>
2.1 Spieler-Interface . . . . .	3
2.2 Menü-Struktur . . . . .	5
<b>3 Technische-Merkmale</b>	<b>8</b>
3.1 Verwendete Technologien . . . . .	8
3.1.1 Programmierung . . . . .	8
3.1.2 Organisation . . . . .	8
3.1.3 Audio / Video . . . . .	8
3.2 Mindestvoraussetzungen . . . . .	8
<b>4 Spiellogik</b>	<b>9</b>
4.1 Optionen und Aktionen . . . . .	9
4.2 Spielobjekte . . . . .	11
4.2.1 Einheiten . . . . .	11
4.2.1.1 Barbaren . . . . .	11
4.2.1.2 Atlantis . . . . .	12
4.2.2 Anderes . . . . .	13
4.3 Spielstruktur . . . . .	13
4.3.1 Karte . . . . .	13
4.3.2 Spielablauf . . . . .	13
4.4 Statistiken . . . . .	14
4.5 Achievements . . . . .	14
<b>5 Screenplay</b>	<b>15</b>
5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards . . . . .	16

## 1 Spielkonzept

### 1.1 Zusammenfassung des Spiels

Barbaren aus aller Herren Länder haben es auf die Schätze des Königreiches von Atlantis abgesehen. Es ist deine Aufgabe, die Menschen und das alte kulturelle Erbe zu verteidigen. Doch was tun gegen die rücksichtslosen und brutalen Krieger der Barbaren? Stelle dich der Übermacht deiner Gegner und baue auf die Fähigkeiten der mächtigen Priester des Sonnentempels. Bekehre gegnerische Einheiten und ziehe sie auf deine Seite. Doch die Priester brauchen Hilfe. Schütze deine Priester mit Verspotter-Schildwachen und greife deine Gegener mit Elitekriegern der königlichen Garde ein. Bist du gnadenlos und tötest alle Barbaren oder willst du sie lieber bekehren und in deine Reihen aufnehmen? Welchen Weg du auch wählst, es wird über das Schicksal Deiner Heimat entscheiden.

### 1.2 Alleinstellungsmerkmal

Die Besonderheiten des Spiels finden sich in seiner Konzeption. Es liegt eine asymmetrische Kampfsituation vor, das heißt die Horden der Barbaren (gesteuert durch eine KI) verfügen über zahlenmäßig mehr Einheiten, die aber alle konventionell sind, also über keine magischen Fähigkeiten verfügen. Die Atlantiker (gesteuert durch den Spieler) haben entsprechend weniger Einheiten, verfügen aber über spezielle Priestereinheiten, die mittels Nah- beziehungsweise Fernbekehrung gegnerische Einheiten "bekehren" und damit auf die eigene Seite ziehen können, so dass Sie für den Spieler steuerbar sind. Der menschliche Spieler kann zwischen einer eher "aggressiven" Strategie (möglichst viel töten) zum Erfolg kommen, aber auch mit einer eher "defensiven" (möglichst viel bekehren).

Eine weitere Besonderheit sind Spawnpunkte. Diese Punkte stehen sowohl den Barbaren als auch den Atlantikern zur Verfügung. Spawnpunkte können im Terrain gefunden werden und mit ihnen kann man durch sogenannte Siegpunkte weitere Einheiten ordnen. Beiden Seiten steht aber nur ein begrenztes Kontingent an Truppen zur Verfügung, sodass hier in der Spielführung eine weitere strategische Schwierigkeit besteht.

Siegpunkte können durch die Eroberung von neuen Gebieten gewonnen werden, zudem sind sie ein mögliches Gewinnkriterium. Hat eine Seite eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten erreicht, so gewinnt sie das Spiel. Vernichtet eine Seite die Einheiten der anderen Seite, ohne dass diese noch neue Einheiten ordnen könnte, so gewinnt sie ebenfalls. Damit stellen Siegpunkte ein weiteres strategisches Element dar.

## 2 Benutzeroberfläche

### 2.1 Spieler-Interface

Das Spiel "Conversion of Brutes" wird mit einer 2.5D-Grafik ausgestattet. Die Kamera lässt sich in der Spielwelt frei verschieben und es gibt zusätzlich eine Zoom-Funktion, mit welcher der Spieler zwecks einer Detailansicht näher an die Aktion herantreten oder sich weiter weg bewegen kann, um eine strategische Übersicht zu erhalten. Das Head-up-Display (HUD) ist dem Strategiespielklassiker "Warcraft 3" entlehnt. Am unteren Bildschirmrand befindet sich links eine Minimap, welche die gesamte Spielwelt modellhaft abbildet. Angezeigt werden in der Minimap eigene und gegnerische Einheiten sowie die eroberten beziehungsweise in feindlichem Besitz befindlichen Gebiete. Auch Spawnpunkte werden angezeigt. Die entsprechenden Spielobjekte werden durch farbige Punkte repräsentiert. Die Minimap aktualisiert sich, wenn neue Gebiete entdeckt werden. Die Fog of War-Funktion ist auch für die Minimap aktiv.

Unten in der Mitte befindet sich ein Feld, das die jeweils angewählte Einheit beziehungsweise bei einer Gruppenwahl alle ausgewählten Einheiten näher beschreibt. Wird nur eine Einheit ausgewählt, so erscheint ein Portraitbild entsprechend des Figurentypus sowie Informationen über die Figur (HP, besondere Fähigkeiten,



Abbildung 1: HUD

usw.). Bei einer Gruppenwahl werden in diesem Feld lediglich die Portraits der einzelnen Figuren nebeneinander dargestellt. Auch Spawnpunkte werden, wenn sie angewählt werden, hier dargestellt. Die Auswahl ermöglicht es dem Spieler einzusehen, welche Spielfigur gerade geordert wird.

Unten rechts befindet sich schließlich das Aktionen-Feld. Durch Buttons werden hier diejenigen Aktionen angezeigt, die für die jeweilige Figur beziehungsweise Gruppe möglich sind. Bei einzelnen Figuren sind dies auch Aktionen, die nur dieser Typus ausführen kann. Gruppenaktionen sind demnach eingeschränkter. Die Buttons können mit der linken Maustaste angeklickt werden und bei einem erneuten Klick auf ein Objekt in der Spielwelt wird die jeweilige Aktion ausgeführt. Ist eine Aktion nicht möglich, so passiert nichts. Wird ein Spawnpunkt ausgewählt, so sieht der Spieler hier eine Auswahl an Spielfiguren, die er ordnen kann. Klickt er den entsprechenden Button, so wird die gewünschte Figur geordert.

Ganz oben befindet sich eine schmale Leiste, die durchgehend von links nach rechts abgebildet wird. Hier werden verschiedene Informationen beziehungsweise das Menü angezeigt (von links nach rechts):

- Menü (anwählbar, siehe Menüstruktur)
- Spielzeit (zeigt die aktuelle Spielzeit an)
- Siegpunkte (eigene und gegnerische)

Die Steuerung des Spielablaufs erfolgt primär mit der Maus. Die Kamera wird durch Bewegen der Maus an den Bildschirmrand verschoben und durch das Mausrad näher heran und weiter weg bewegt. Spielobjekte können durch einen einfachen Linksklick angewählt werden. Hält man die linke Maustaste gedrückt, so kann man einen Rahmen über die Spielwelt zeichnen. Lässt man die Maustaste anschließend los, so sind alle darin befindlichen Spielfiguren angewählt. Spawnpunkte sowie Gebäude und Objekte (siehe Tabelle 11) sind davon

ausgenommen. Gegnerische Einheiten können nur einzeln angewählt werden. Ein Rechtsklick auf den Boden gibt ausgewählten Einheiten den Befehl sich dorthin zu bewegen, ein Rechtsklick auf eine gegnerische Einheit gibt den Angriffsbefehl. Es werden eine Reihe von Hotkeys für die Tastaturbedienung zur Verfügung gestellt:

Beschreibung	Standardbelegung
Kamera zum ausgewählten Objekt bewegen	Leertaste
Kamerasteuerung	WASD
Game Menu öffnen	F10
Angreifen	Q
Patrouillieren	T
Verspotten	R
Bekehren	E
Gruppieren	CTRL + 0-9

Tabelle 1: Hotkeys

## 2.2 Menü-Struktur

Alle Menüs sind benutzerfreundlich strukturiert, jedes Untermenü bietet die Möglichkeit, in das obere Menü zurückzukehren. Das Spiel ist mit folgendem Main Menu ausgestattet:

### Main Menu

Menüeintrag	Aktion
Play	Startet ein neues Spiel
Load	Lädt einen gespeicherten Spielstand
Map	Eine Karte auswählen
Achievements	Man sieht eine Liste mit erreichten und erreichbaren Errungenschaften
Statistiken	Man sieht die entsprechenden Statistikwerte
Game Options	Wechsel ins Menü "Game Option". Konfigurieren der Spieleinstellungen
Exit	"Conversion of Brutes" wird nach erneuter Abfrage beendet

Tabelle 2: Main Menu

Das Game Menu kann durch Mausklick oder mit dem Hotkey F10 geöffnet werden. Dieses Menü stellt zugleich eine Art Pausefunktion dar.

## Game Menu

Menüeintrag	Aktion
Resume Game	Mit dem aktuellen Spiel fortfahren
Save Game	Den aktuellen Spielstand abspeichern
Load Game	Ein bereits gespeichertes Spiel laden
Game Options	Wechseln ins Menü "Game Options"
Quit Game	Beenden des Spiels nach erneuter Abfrage, Wechsel ins Hauptmenü
Exit	"Conversion of Brutes" wird nach erneuter Abfrage beendet

Tabelle 3: Game Menu

Das Menü "Game Options" ist sowohl durch das Main Menu als auch durch das Game Menu erreichbar. Allerdings sind durch eine Anwahl innerhalb des Game Menu die Auswahlpunkte "Player name" und "Difficulty" nicht erreichbar:

## Game Options

Menüeintrag	Aktion
Player name	Den Spielernamen eingeben
Difficulty	Einstellen der Schwierigkeiten "Easy", "Medium" oder "Hard"
Resolution	800x600, 1024x768, 1280x800, ..., automatisch verfügbare Auflösungen des Systems
Music and Sound	Lautstärke der Musik bzw. der Soundeffekte einstellen
Hotkeys	vorgegebene Hotkeys anzeigen lassen

Tabelle 4: Game Options

## Game Options (during Game)

Menüeintrag	Aktion
Resolution	800x600, 1024x768, 1280x800, ..., automatisch verfügbare Auflösungen des Systems
Music and Sound	Lautstärke der Musik bzw. der Soundeffekte einstellen
Hotkeys	vorgegebene Hotkeys anzeigen lassen

Tabelle 5: Game Options (during Game)

Folgender Graph gibt eine Übersicht über die Verzweigungen innerhalb der einzelnen Menüs:

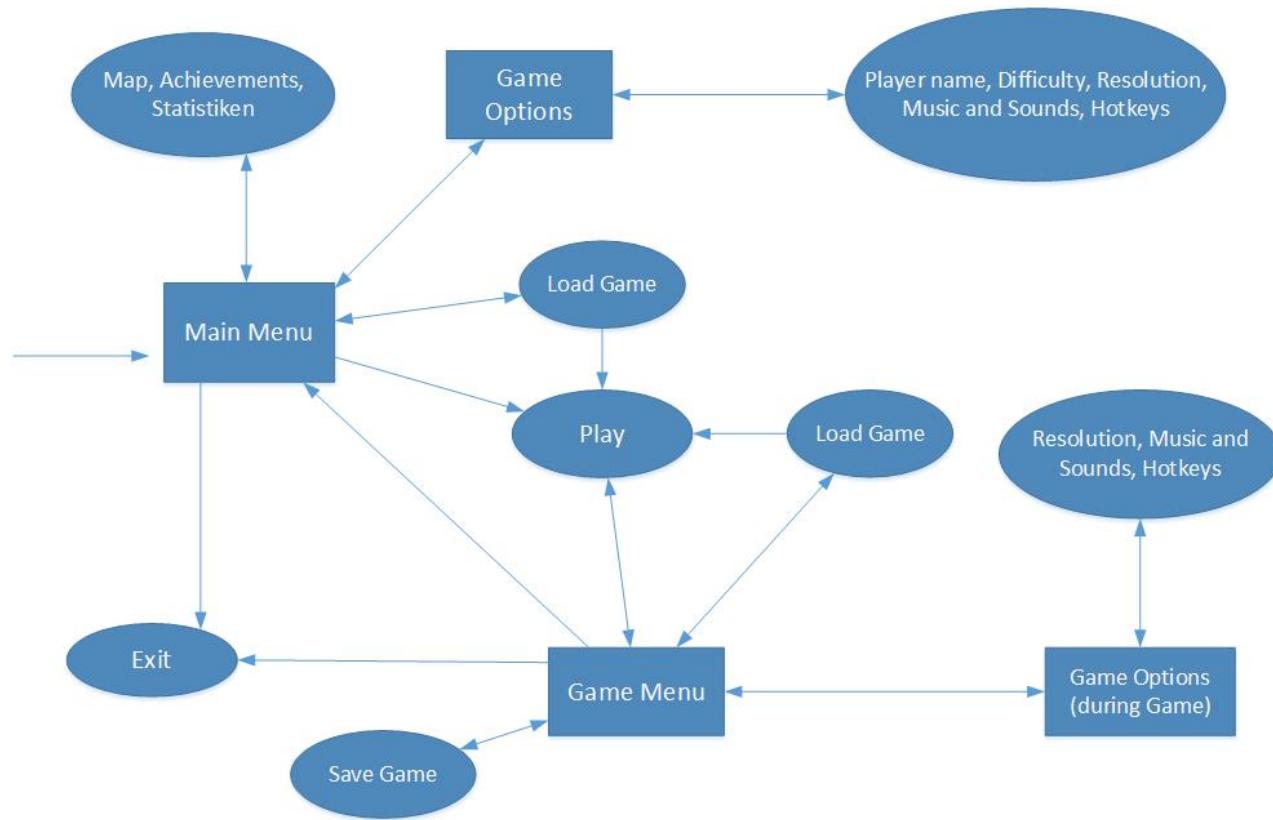


Abbildung 2: Menü Struktur

### 3 Technische-Merkmale

#### 3.1 Verwendete Technologien

##### 3.1.1 Programmierung

- Microsoft Visual Studio 2013, C#
- Microsoft XNA Game Studio 4.0
- Microsoft .NET Framework 4.5
- JetBrains ReSharper 9

##### 3.1.2 Organisation

- Agilo Software Trac
- Subversion
- Skype
- ShareLatex

##### 3.1.3 Audio / Video

- Photoshop

#### 3.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 7, SP1
- Prozessor: 4 x 3.4 GHz
- Grafikkarte: DirectX 9.0c mit 2 GB Ram
- Arbeitsspeicher: 4 GB

## 4 Spiellogik

### 4.1 Optionen und Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
E01: einzelne Einheit auswählen	Spieler/KI	1.) Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Einheit. // Die KI wählt eine Einheit aus	1.) Das Spiel ist gestartet und eine Einheit ist im Sichtbereich.	Die Einheit ist ausgewählt.
E02: mehrere Einheiten auswählen	Spieler/KI	1.) Der Spieler drückt an einer Position die linke Maustaste und lässt sie an einer anderen Position wieder los. // Die KI wählt mehrere Einheiten aus	1.) Das Spiel ist gestartet und eine oder mehrere Einheiten sind im Sichtbereich.	Alle Einheiten im Bereich sind ausgewählt
E03: Einheiten Bewegen	Spieler/KI	1.) Der Spieler klickt mit der Rechten Maustaste auf einen Punkt in der Welt. // Die KI bestimmt einen Punkt in der Welt 2.) Die Ausgewählten Einheiten bewegen sich ausgehend von ihrer aktuellen Position auf den ausgewählten Punkt in der Welt zu.	1.) Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten befinden sich an der gewählten Position oder vor einem unüberwindbaren Hindernis in Richtung der Position
E05: Patrouillieren	Spieler/KI	1.) Der Spieler drückt T oder den Patrouillieren-Button und klickt mit der linken Maustaste auf einen Punkt in der Welt. // Die KI bestimmt einen Punkt in der Welt 2.) Die Ausgewählten Einheiten bewegen sich ausgehend von ihrer aktuellen Position auf die Zielposition in der Welt zu bis Sie ihn erreichen 3.) Die Einheiten laufen zum Startposition zurück und es wiederholen sich Schritte 2+3 solange bis die Einheiten andere Befehle erhalten.	1.) Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten patrouillieren zwischen Start- und Zielposition.
E06: Angreifen	Spieler/KI	1.) Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Einheit. // Die KI bestimmt eine Einheit die sie angreift 2.) Die ausgewählten Einheiten bewegen sich ausgehend von ihrer aktuellen Position auf den Gegner zu und greifen an. (i) Einheiten verfolgen den Gegner, falls diese außer Reichweite gelangen (ii) Einheiten greifen automatisch an, sobald Gegner in einer bestimmten Reichweite sind.	1.) Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten bekämpfen den Gegner.

Tabelle 6: Optionen und Aktionen: Einheiten(i) E

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
E07: Angriffsbewegung	Spieler/KI	<p>1.) Der Spieler drückt Q und klickt mit der linken Maustaste auf einen Punkt in der Welt. // Die KI wählt einen Punkt in der Welt 2.) Die Ausgewählten Einheiten bewegen sich ausgehend von ihrer aktuellen Position auf den ausgewählten Punkt in der Welt zu und greifen alle Feinde an die in Reichweite kommen.</p> <p>(i) Die Einheiten stellen genau dann ihre Aktionen ein, wenn keine Gegner mehr vorhanden sind die angegriffen werden können oder die ausführende Einheit besiegt wurde.</p>	1.) Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt	Die ausgewählten Einheiten bekämpfen den Gegner oder sind an der Zielposition und stellen ihre Aktionen ein.
E08: Gruppieren	Spieler/KI	<p>1.) Der Spieler drückt CTRL und eine Zahl von 0-9. // Die KI wählt eine Zahl zwischen 0-9</p> <p>2.) Die Ausgewählten Einheiten werden gruppiert. (i) Ist eine Zahl bereits belegt wird diese einfach überschrieben.</p>	1.) Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt	Die Einheiten können mit der festgelegten Zahl ausgewählt werden.
A03: Verspotten	Spieler	<p>1.) Spieler drückt Verspotten-Button oder R wenn eine Schildwache ausgewählt ist. 2.) Alle Gegner im Umkreis werden Verspottet und greifen die Schildwache an</p>	1.) Schildwache ist ausgewählt 2.) Abklingzeit ist nicht aktiv	Fähigkeit wird gewirkt
A01,A02,A05: Bekehren	Spieler	<p>1.) Spieler greift mit einer Einheit an die Bekehren als Fähigkeit hat. 2.) die Einheiten ziehen Gegnern Faith-Points ab</p>	1.) Einheit hat Fähigkeit Bekehren 2.) Einheit ist in Reichweite	Einheit versucht Gegner zu bekehren
S01: Truppen Rekrutieren	Spieler/KI	<p>1. Der Spieler drückt den Button der Einheit die er Rekrutieren will. // KI wählt Einheiten die sie spawnen will. 2. Nach Ablauf einer Rekrutierungszeit spawnt die Einheit.</p>	1.) Eine Spawnzone ist ausgewählt	Die gewünschte Einheit spawnt in der Zone und bewegt sich zu dem Wegpunkt der Spawnzone, falls dieser gesetzt wurde.
S02: Spawnzonen Wegpunkte setzen	Spieler/KI	<p>1.) Der Spieler macht Rechtsklick auf einen Punkt in der Welt. // KI wählt einen Punkt in der Welt 2. Die ausgewählte Spawnzone setzt einen Wegpunkt an der angeklickten Stelle in der Welt als Zielpunkt. 3. Einheiten, die in der ausgewählten Spawnzone rekrutiert werden, führen, sobald sie spawnen, sofort eine Bewegung zu dem gesetzten Zielpunkt aus.</p>	1.) Eine Spawnzone ist ausgewählt	Wenn eine Einheit spawnt, bewegt sie sich zu dem Wegpunkt der Spawnzone.

Tabelle 7: Optionen und Aktionen: Einheiten(ii) E, Spawnzonen S, Fähigkeiten von Einheiten A

## 4.2 Spielobjekte

### 4.2.1 Einheiten

Eigenschaft	Beschreibung
Geschwindigkeit	Distanz pro Zeit, die eine Einheit auf der Karte zurücklegt.
HP	Lebenspunkte (hit-points) einer Einheit, welche durch Schaden, welchen gegnerische Einheiten verursachen können, vermindert werden. Mit 0 HP stirbt die Einheit.
FP	Glaubenspunkte (faith-points) einer KI-Einheit, welche durch Bekehrung abnimmt. Kann durch Aufenthalt in eigenen Gebieten wieder aufgefüllt werden. Bei 0 FP läuft die Einheit zum Gegner über.
Schaden	Anzahl an HP, die der gegnerischen Einheit pro Schlag abgezogen werden.
Glauben	Anzahl an FP, die der gegnerischen Einheit durch Bekehrung abgezogen werden.
Bekehrtempo	Rate mit der Gegner bekehrt werden.
Angriffstempo	Anzahl an Schlägen pro Sekunde.
Kosten	Angabe in x/y (Sekunden/Siegpunkten). Es werden y Siegpunkte benötigt um die Einheit anzufordern und nach x Sekunden, erscheint sie am Spawnpunkt.
Reichweite	Distanz, ab wann die Einheit die gegnerische Einheit bekehren, angreifen oder verspotten kann.

Tabelle 8: Attribute der Einheiten

Einheiten sind bewegliche und kollidierende Spielobjekte, die entweder vom Spieler oder der KI gesteuert werden können. Das Attribut 'FP' ist ausschließlich den Einheiten der Barbaren zugeordnet, da nur die Einheiten von Atlantis die Fähigkeit zu Bekehren besitzen.

#### 4.2.1.1 Barbaren

ID/Name	Symbol	HP/FP	Geschw.	Schaden	Angriffstmp.	Reichweite	Kosten	Beschreibung
B01: Schwertkämpfer	...	100	5	10	0.6	1	10/50	Nahkampfeinheit: durchschnittlicher Schaden und Geschwindigkeit, leicht gepanzert
B02: Ritter	...	150	8	15	0.5	1	30/100	Berittene Nahkampfeinheit: zäher, schneller und stärker als der Schwertkämpfer mit geringerem Angriffstempo
B03: Bogenschütze	...	70	4	6	0.9	10	10/30	Fernkampfeinheit: langsam, mit schwacher Rüstung und wenig Schaden, dafür aber mit hohem Angriffstempo

ID/Name	Symbol	HP/FP	Geschw.	Schaden	Angriffstmp.	Reichweite	Kosten	Beschreibung
B04: Berittener Bogenschütze	...	100	8	8	0.8	8	25/90	Berittene Fernkampfeinheit: bessere, mobile Version des Bogenschützen mit weniger Angriffstempo
B05: Fetter Barbar	...	300	3	30	0.4	1	60/200	Spezialeinheit: groß, sehr schwer gepanzert, geringes Angriffstempo, aber enormer Schaden pro Schlag, generiert auch außerhalb eigener Gebiete FP, falls für mehr als 10 Sekunden außer Gefecht

Tabelle 9: Einheiten der KI

#### 4.2.1.2 Atlantis

ID/Name	Symbol	HP	Geschw.	Glauben	Bekehrtempo	Reichweite	Kosten	Beschreibung
A01: Priester (fern)	...	70	4	10	0.7	10	10/30	Fernkampfeinheit: Äquivalent des Bogenschützen mit der Fähigkeit zu Bekehren, statt zu Töten
A02: Priester (nah)	...	100	5	15	0.7	1	10/40	Nahkampfeinheit: Pendant zum Schwertkämpfer, Fähigkeit zu Bekehren
A03: Schildwache	...	400	3	0	0	10(Verspt.)	30/100	Spezialeinheit: sehr zäh, kann weder angreifen, noch bekehren, dafür jedoch die Fähigkeit "Verspotten" einsetzen
A04: Elitekrieger	...	200	6	20(Schaden)	0.7(Angr.tmp.)	1	50/150	Spezialeinheit: einzige Angriffseinheit von Atlantis, gut gepanzert mit hohem Schaden

Tabelle 10: Einheiten des Spielers

#### 4.2.2 Anderes

ID/Name	Beschreibung
N01: Baum	Der Baum ist ein nicht kontrollierbares, kollidierendes Objekt. Vornehmlich in Gruppen auf der Karte platziert, als Hindernis.
N02: Gewässer	Gewässer sind unpassierbares Terrain für Einheiten. (nicht kontrollierbar, kollidierend)
N03: Berg	Berge sind unpassierbar für Einheiten (nicht kontrollierbar, kollidierend).
N04: Spawnpunkt	Sowohl der Spieler, als auch die KI besitzen Spawnpunkte. An diesen können Einheiten von Siegpunkten in Auftrag gegeben werden, welche dann nach einer vorgegebenen Zeit am Spawnpunkt erscheinen. (kontrollierbar, kollidierend)
N05: Dorf	Nicht kontrollierbar und kollidierend. Markiert ein Gebiet, welches Siegpunkte generiert.

Tabelle 11: Gebäude und Objekte der Karte

### 4.3 Spielstruktur

#### 4.3.1 Karte

Die Karte ist in verschiedene Gebiete unterteilt. Alle Parteien, die KI (Barbaren) und der Spieler (Atlantis), starten in Heimatgebieten, die ihnen gehören, nicht einnehmbar sind und an gegenüberliegenden Enden der Karte liegen. Alle anderen Gebiete sind zunächst neutral und können durch Anwesenheit von Einheiten eingenommen werden (vorausgesetzt es sind keine gegnerischen Einheiten zeitgleich dort). Die Zugehörigkeit eines Gebietes bleibt solange fest, bis es vom Gegner eingenommen wird. Nimmt eine Partei ein Gebiet ein, welches neutral ist, gehört es nach einer gewissen Zeitspanne dieser. Sollte es zuvor dem Gegner gehören, wird das Gebiet zunächst neutral und kann dann eingenommen werden. Die Zeit, die benötigt wird, um ein Gebiet einzunehmen, wird durch die Anzahl der anwesenden eigenen Einheiten bestimmt.

Sowohl die Heimatgebiete, als auch ein paar der anderen Gebiete, besitzen Spawnpunkte an denen neue Einheiten gegen Siegpunkte angeworben werden können. Die restlichen Gebiete erhöhen den Zugewinn an Siegpunkten pro Minute derjenigen Partei, welche das Gebiet hält.

Die Karte selbst ist aufgedeckt, aber von Kriegsnebel ("fog of war") bedeckt, sodass die Struktur ersichtlich ist, aber die tatsächlichen Truppenbewegungen des Gegners nur bei direktem Sichtkontakt durch Einheiten aufgedeckt werden. Zusätzlich wird ein gesamtes Gebiet aufgedeckt, solange es eingenommen ist.

#### 4.3.2 Spielablauf

- Early-Game

Bei Spielbeginn starten beide Parteien in ihren Heimatgebieten mit einer gewissen Anzahl an Siegpunkten und einem Einheitenkontingent, welches bestimmt, wie viele Einheiten im Verlaufe des Spiels angefordert werden dürfen. Im Spawnpunkt des Heimatgebietes werden dann Einheiten unter Verlust von Siegpunkten angefordert und in eine Warteschlange gegeben. Nach der angegebenen Zeit erscheinen die angeforderten Einheiten.

Mit den erhaltenen Einheiten können nun weitere Gebiete eingenommen werden, um mehr Siegpunkte zu erhalten (für weitere Einheiten), oder um strategisch gut gelegende Spawnpunkte einzunehmen.

- Mid-Game

Da beide Parteien weitere Gebiete für sich beanspruchen, wird es früher oder später zu Konflikten um die

verbleibenden Gebiete, beziehungsweise die Grenzgebiete geben. Kampf ist unvermeidlich. Hierbei versucht die KI durch schiere Kampfkraft den Spieler zu überwältigen, um ihn so aus dem begehrten Gebiet zu vertreiben und es einnehmen zu können. Der Spieler andererseits kontert primär mit der Fähigkeit, gegnerische Einheiten zu bekehren, sodass diese nun für ihn kämpfen. So wird nicht nur die Schlagkraft der KI durch direkten Einheitenverlust gemindert, es muss auch noch gegen die nun übergelaufene Einheit gekämpft werden.

Doch Vorsicht ist geboten, auch wenn sich die Einheiten der KI nicht von verlorenen HP erhöhen können, ist dennoch ein Rückzug in eigene Gebiete möglich, der die FP wieder auffüllt.

- **Late-Game**

Gewonnen ist das Spiel für den Spieler, wenn alle Einheiten der KI vernichtet sind (das heißt er keine Einheiten mehr auf der Karte hat und gleichzeitig keine Weiteren mehr anfordern kann) oder aber, wenn das Siegpunktelimit erreicht wird und noch mindestens eine Einheit überlebt hat. Verloren ist es dement sprechend, wenn keine eigene Einheit mehr lebt oder die KI das Siegpunktelimit zuvor erreicht.

Dieses Ziel vor Augen muss der Spieler im späteren Spielverlauf stets darauf achten, nicht zu viele Siegpunkte für Einheiten auszugeben, um das Siegpunktelimit zu erreichen, oder aber er setzt alles darauf den gegnerischen Einheiten zu vernichten, bevor es der KI möglich ist genügend Siegpunkte zu sammeln.

#### 4.4 Statistiken

Die folgenden Statistiken werden während eines laufenden Spiels gesammelt und nach dem Sieg oder der Niederlage des Spielers angezeigt:

- Die Anzahl der rekrutierten, bekehrten, getöteten und verlorenen Einheiten
- Die Anzahl der insgesamt erhaltenen und ausgegebenen Siegpunkte
- Die Anzahl der erfolgreichen Gebietseroberungen und Gebietsverluste
- Die Spieldauer

Sobald das Spiel zu Ende ist, werden die gesammelten Werte zu einer spielübergreifenden, über das Hauptmenü einsehbaren Statistik hinzugefügt, die zusätzlich noch folgende Einträge enthält:

- Die Anzahl der insgesamt gestarteten, gewonnenen, verlorenen und nicht beendeten Spiele

#### 4.5 Achievements

Es gibt zwei Typen von Achievements. Manche müssen innerhalb eines einzelnen Spieles erreicht werden, andere sind nur über mehrere Spiele hinweg erreichbar.

- **Rampage!** - Töte 10 feindliche Einheiten mit einem Elitekrieger
- **Faster Than Light** - Gewinne ein Spiel in unter XX Minuten
- **Wololo** - Bekehre 1000 feindliche Einheiten
- **Unstoppable** - Töte 1000 feindliche Einheiten

## 5 Screenplay

In "Conversion of Brutes" werden Sie in die Welt der alten Hochkultur Atlantis katapultiert. Dieses eigentlich friedliebende Volk, das seit vielen Jahrhunderten abgeschottet auf einer Insel zwischen Amerika und Afrika wohnt, ist in der übrigen Welt für seine kostbaren Schätze, kunstvollen Tempel und die magischen Fähigkeiten ihrer Priester bekannt. Barbarische Horden aus allen Herren Ländern haben jedoch ein Auge auf die Schätze dieses sagenumwobenen Reiches geworfen.

Manu, der oberste Eingeweihte des Sonnentempels und zugleich Sohn der Götter, steht vor einer schwierigen Aufgabe. Er wurde vom Herrscher des Reiches losgeschickt, um mit seinen treuen Gefolgen, den Priestern, die zahlenmäßig haushoch überlegene Streitmacht der Barbaren abzuwehren. Doch werden die magischen Fähigkeiten ausreichen, die Bewohner von Atlantis zu schützen?

Führe Manu und seine Priester in den Kampf gegen die barbarischen Horden. Mit den besonderen mentalen Fähigkeiten der Priester kannst du die Barbaren auf deine Seite ziehen oder vernichten. Es stehen dir im Laufe des Spiels daher verschiedene strategische Wege offen, die Stadt Atlantis vor der Vernichtung zu bewahren. Zwei Arten von Priestern begleiten. Beide haben die Fähigkeit des Bekrehrens, können diese aber entweder nur aus der Ferne oder aus der Nähe anwenden. Schildwachen, die ihre Gegner verhöhnen, sorgen für den Schutz der Priester. Schließlich sind in deiner Streitmacht Elite-Krieger der königlichen Garde vorhanden, die kraftvolle Angriffe ausführen können.

Die Streitmacht der Barbaren vertraut ganz auf die Muskelkraft und Skrupellosigkeit ihrer Einheiten. Alle Einheiten sind konventionell und verfügen weder über mentale, noch magische Fähigkeiten. Schwertkämpfer und Ritter sind für den Nahkampf zuständig, während Bogenschützen und berittene Bogenschützen von der Ferne angreifen. Besonders furchterregend ist der "fette Barbar", der besonders viel Schaden austeilten und einstecken kann.

Die Schlachten finden statt in den umliegenden Landschaften der Stadt Atlantis. Berge, Bäume und Gewässer können die Beweglichkeit ihrer Truppen beeinflussen. Erobern Sie möglichst viele Dörfer, um den Barbaren nicht zu erlauben, sich in Ihrem Königreich auszubreiten.

## 5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards



Abbildung 3: Kampf zwischen 3 Priestern und mehreren Barbaren, auf der Karte sieht man die eingenommenen Gebiete, links unten befinden sich die Zäuber.

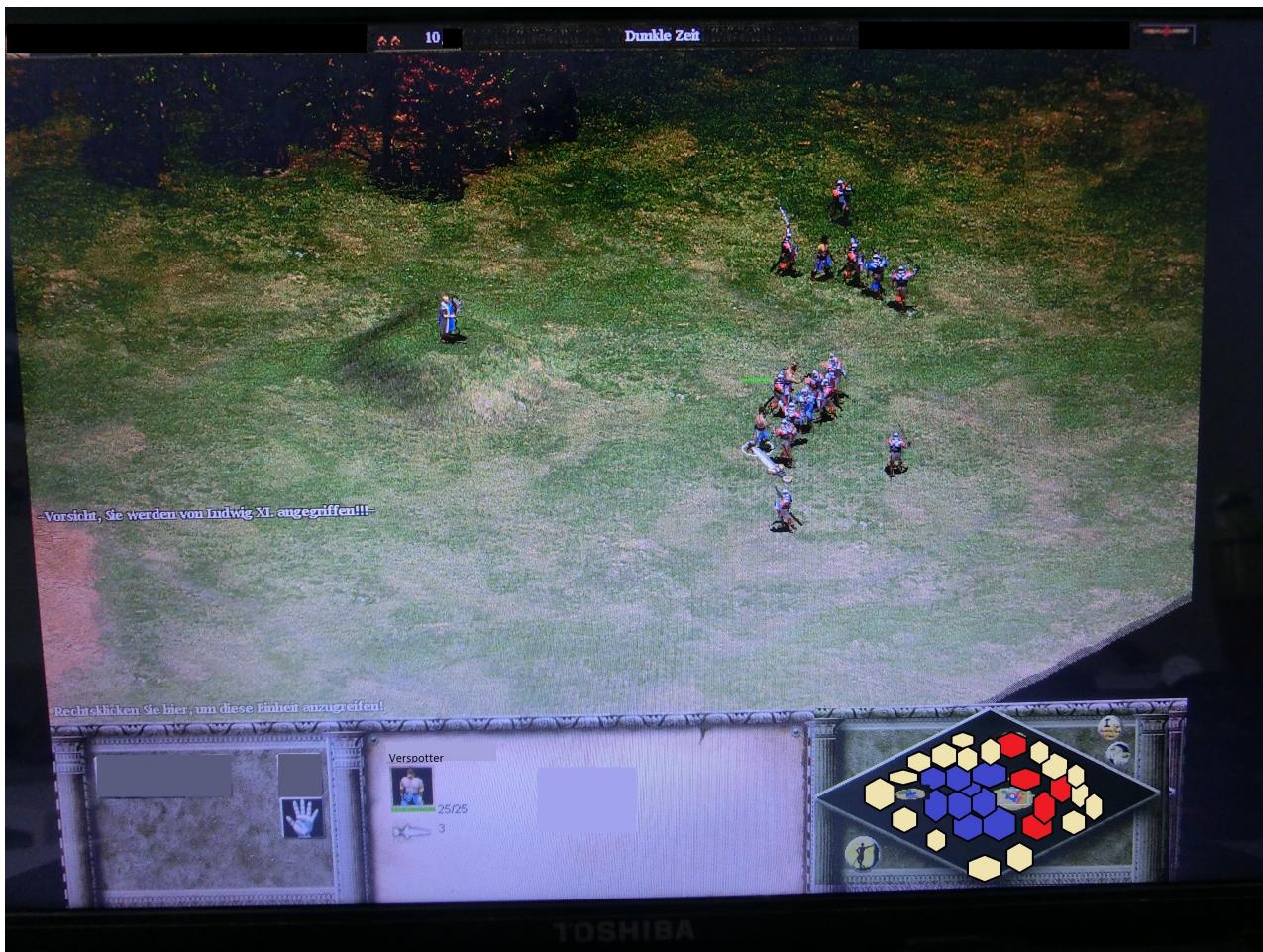


Abbildung 4: Kampf zwischen einem Priester und einer Überzahl an Gegnern. Der Spieler führt gerade einen Wellenzauber auf die gegnerischen Einheiten aus.