

Conversion of Brutes

Entwickler *Gruppe 7*

Julian Bürklin

Julian Löffler

David Luibrand

Pius Friedrich Meinert

David Spisla

Tutor

Ivo Enke

27. Juni 2015
SS15

GDD

Sopra07

27. Juni 2015

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Spielkonzept | 3 |
| 1.1 | Zusammenfassung des Spiels | 3 |
| 1.2 | Alleinstellungsmerkmal | 3 |
| 2 | Benutzeroberfläche | 3 |
| 2.1 | Spieler-Interface | 3 |
| 2.2 | Menü-Struktur | 5 |
| 3 | Technische-Merkmale | 8 |
| 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 |
| 4 | Spiellogik | 9 |
| 4.1 | Optionen und Aktionen | 9 |
| 4.2 | Spielobjekte | 12 |
| 4.2.1 | Einheiten | 12 |
| 4.2.1.1 | Barbaren | 12 |
| 4.2.1.2 | Atlantis | 13 |
| 4.2.2 | Anderes | 14 |
| 4.3 | Spielstruktur | 14 |
| 4.3.1 | Siegpunkte | 14 |
| 4.3.2 | Einheitenkontingent | 14 |
| 4.3.3 | Karte | 14 |
| 4.3.4 | Spielablauf | 15 |
| 4.4 | Statistiken | 15 |
| 4.5 | Achievements | 16 |
| 5 | Screenplay | 16 |
| 5.1 | Konzeptzeichnungen und Storyboards | 17 |

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 Gegner 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 SpawnZonen. Diese Zonen stehen sowohl den Barbaren als auch den Atlantikern zur Verfügung. SpawnZonen können im Terrain gefunden werden und mit ihnen kann man durch sogenannte Siegpunkte weitere Einheiten ordern. 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 ordern 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 3D-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. Die Ansicht auf das Spielgeschehen ist statisch, die Kamera kann nicht schwenken. Das Head-up-Display (HUD) ist dem Strategiespieleklassiker "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



Abbildung 1: HUD

Portraitbild entsprechend des Figurentypus sowie Informationen über die Figur (HP, besondere Fähigkeiten, 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. 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 ordern 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)
- Eigenes Truppenkontingent

Die Steuerung des Spielablaufs erfolgt primär mit der Maus. Die Kamera wird durch Bewegungen 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 einzeln oder in der Gruppe 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. Diese lassen sich auch an die Wünsche des Spielers anpassen. Die Standardbelegung ist:

| 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 | Eine Karte wählen, Schwierigkeitsgrad wählen (Easy, Medium, Hard) und neues Spiel starten |
| Load | Lädt einen gespeicherten Spielstand |
| Map Editor | Eine Karte selber zusammenstellen |
| Statistiken | Man sieht die entsprechenden Statistikwerte |
| Achievements | Man sieht eine Liste mit erreichten und erreichbaren Errungenschaften |
| Game Options | Wechsel ins Menü "Game Option". Konfigurieren der Spieleinstellungen |
| Credits | Liste mit den Namen der Spieleentwickler |
| Quit | "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" |
| Main Menu | Beenden des Spiels nach erneuter Abfrage, Wechsel ins Hauptmenü |

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

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 oder eigene Hotkeys eingeben |

Tabelle 5: Game Options (during Game)

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

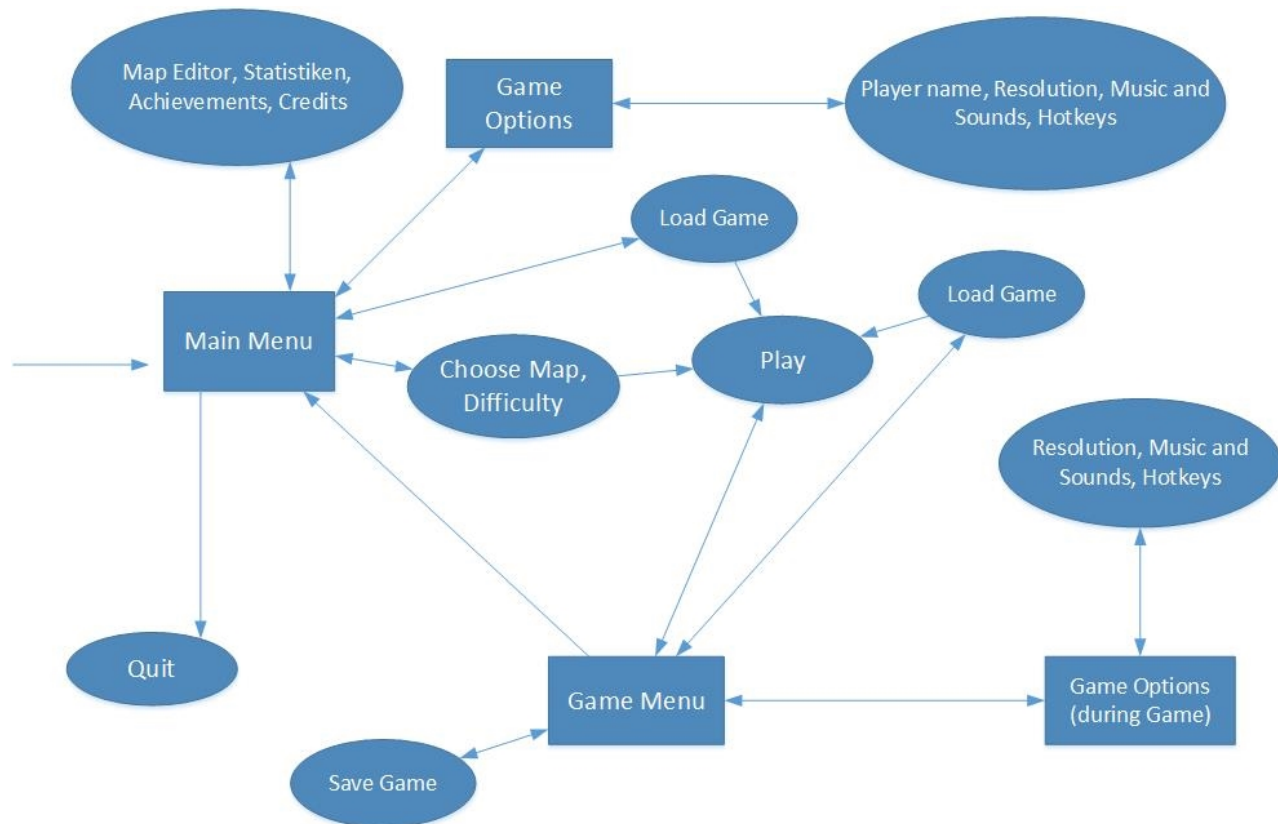


Abbildung 2: Menü Struktur

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: 3.4 GHz - 4 Kerne
- Grafikkarte: DirectX 9.0c mit 2 GB Ram
- Arbeitsspeicher: 4 GB

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

| Name | Akteure | Ereignisfluss | Anfangsbedingungen | Abschlussbedingungen |
|-----------------------------|------------|--|---|--|
| 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 |
| 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 |
| 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 |
| 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. |

Tabelle 6: Optionen und Aktionen: Einheiten(i)

| Name | Akteure | Ereignisfluss | Anfangsbedingungen | Abschlussbedingungen |
|------------------|------------|--|---|--|
| 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 freundliche Einheiten sind ausgewählt 2.) Die Einheit kann Angreifen. | Die ausgewählten Einheiten bekämpfen den Gegner. |
| Angriffsbewegung | Spieler/KI | 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. (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. | 1.) Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt | Die ausgewählten Einheiten sind an der Zielposition und stellen ihre Aktionen ein oder sind Gestorben. |
| Gruppieren | Spieler | 1.) Der Spieler drückt CTRL und eine Zahl von 0-9. 2.) Die Ausgewählten Einheiten werden gruppiert. (i) Ist eine Zahl bereits belegt wird diese einfach überschrieben. | 1.) Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt | Die Einheiten können mit der festgelegten Zahl ausgewählt werden. |

Tabelle 7: Optionen und Aktionen: Einheiten(ii)

| Name | Akteure | Ereignisfluss | Anfangsbedingungen | Abschlussbedingungen |
|-----------------------------|------------|--|--|---|
| Verspotten | Spieler | 1.) Spieler drückt Verspotten-Button oder R wenn eine Schildwache ausgewählt ist. 2.) Alle Gegner im Umkreis werden Verspottet und greifen die Schildwache an | 1.) Schildwache ist ausgewählt 2.) Abklingzeit ist nicht aktiv | Die Schildwache wird Angegriffen falls beim wirken Gegner im Umkreis waren. |
| Bekehren | Spieler | 1.) Spieler greift mit einer Einheit an die Bekehren als Fähigkeit hat. 2.) die Einheiten ziehen Gegnern Faith-Points ab | 1.) Einheit hat Fähigkeit Bekehren 2.) Einheit ist in Reichweite | Einheit versucht Gegner zu bekehren |
| Truppen Rekrutieren | Spieler/KI | 1. Der Spieler drückt den Button der Einheit die er Rekrutieren will. // KI wählt Einheiten die sie spawnen will. 2. Nach Ablauf einer Rekrutierungszeit spawnnt die Einheit. | 1.)Eine Spawnzone ist ausgewählt | Die gewünschte Einheit spawnnt in der Zone und bewegt sich zu dem Wegpunkt der Spawnzone, falls dieser gesetzt wurde. |
| Spawnzonen Wegpunkte setzen | Spieler/KI | 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. | 1.)Eine Spawnzone ist ausgewählt | Wenn eine Einheit spawnnt, bewegt sie sich zu dem Wegpunkt der Spawnzone. |

Tabelle 8: Optionen und Aktionen: Einheiten(iii), Spawnzonen, Fähigkeiten von Einheiten

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 in der SpawnZone. |
| Reichweite | Distanz, ab wann die Einheit die gegnerische Einheit bekehren, angreifen oder verspotten kann. |

Tabelle 9: 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. Außerdem ist der maximale FP-Wert identisch mit den HP.

4.2.1.1 Barbaren

| Name | HP/FP | Geschw. | Schaden | Angriffstmp. | Reichweite | Kosten | Beschreibung |
|--------------|-------|---------|---------|--------------|------------|--------|---|
| Axtkämpfer | 100 | 50 | 10 | 0.7 | 18 | 10/50 | Nahkampfeinheit: durchschnittlicher Schaden und Geschwindigkeit, leicht gepanzert |
| Ritter | 150 | 80 | 15 | 0.5 | 18 | 30/100 | Berittene Nahkampfeinheit: zäher, schneller und stärker als der Axtkämpfer mit geringerem Angriffstempo |
| Bogenschütze | 70 | 40 | 6 | 0.9 | 150 | 10/30 | Fernkampfeinheit: langsam, mit schwacher Rüstung und wenig Schaden, dafür aber mit hohem Angriffstempo |

| Name | HP/FP | Geschw. | Schaden | Angriffstmp. | Reichweite | Kosten | Beschreibung |
|-------------------------|-------|---------|---------|--------------|------------|--------|--|
| Berittener Bogenschütze | 100 | 80 | 8 | 0.8 | 120 | 25/90 | Berittene Fernkampfeinheit: bessere, mobile Version des Bogenschützen mit weniger Angriffstempo |
| Elite Barbar | 300 | 30 | 30 | 0.7 | 18 | 60/200 | Spezialeinheit: groß, sehr schwer gepanzert, geringes Angriffstempo, aber enormer Schaden pro Schlag |

Tabelle 10: Einheiten der KI

4.2.1.2 Atlantis

| Name | HP | Geschw. | Glauben | Bekehrtempo | Reichweite | Kosten | Beschreibung |
|-----------------|-----|---------|---------|-------------|------------|--------|---|
| Priester (fern) | 70 | 40 | 10 | 0.7 | 100 | 10/30 | Fernkampfeinheit: Äquivalent des Bogenschützen mit der Fähigkeit zu Bekehren, statt zu Töten |
| Priester (nah) | 100 | 50 | 15 | 0.7 | 18 | 10/40 | Nahkampfeinheit: Pendant zum Axtkämpfer, Fähigkeit zu Bekehren |
| Schildwache | 400 | 30 | 10* | 0.5 | 18/100*** | 30/100 | Spezialeinheit: sehr zäh, kann nicht bekehren, dafür jedoch die Fähigkeit "Verspotten" einsetzen und leichten normalen Schaden austeilen |
| Eliteatlantiker | 200 | 60 | 20* | 0.7** | 18 | 50/150 | Spezialeinheit: einzige richtige Angriffseinheit von Atlantis, gut gepanzert mit hohem Schaden (keine Spezialfähigkeit und kein Bekehren, dafür normale Angriffe) |

Tabelle 11: Einheiten des Spielers

*Schaden, **Angriffstempo, ***Reichweite der Fähigkeit Verspotten

4.2.2 Anderes

| Name | Beschreibung |
|----------------|--|
| Baum | Der Baum ist ein nicht kontrollierbares, kollidierendes Objekt. Vornehmlich in Gruppen auf der Karte platziert, als Hindernis. |
| Gewässer | Gewässer sind unpassierbares Terrain für Einheiten. (nicht kontrollierbar, kollidierend) |
| Berg | Berge sind unpassierbar für Einheiten (nicht kontrollierbar, kollidierend). |
| SpawnZone/Burg | Sowohl der Spieler, als auch die KI besitzen SpawnZonen und können diese einnehmen. An diesen können Einheiten von Siegpunkten in Auftrag gegeben werden, welche dann nach einer vorgegeben Zeit in der SpawnZone erscheinen. (kontrollierbar, kollidierend) |
| Zone/Dorf | Nicht kontrollierbar und kollidierend. Der Spieler und die KI können diese Zonen einnehmen um die Zuwachsrates an Siegpunkten zu erhöhen. |

Tabelle 12: Gebäude und Objekte der Karte

4.3 Spielstruktur

4.3.1 Siegpunkte

Sowohl der Spieler als auch die KI sammeln während des Spielverlaufs permanent Siegpunkte. Diese sind zum einen Siegbedingung, da das Spiel gewonnen ist, sobald eine gewisse Anzahl von Siegpunkten erreicht wird (beziehungsweise verloren, sollte die KI diese zuerst erreichen). Andererseits sind die Siegpunkte auch Währung, die eingesetzt wird um in Spawnzonen neue Einheiten anzufordern. Hierbei ist darauf zu achten, dass eine gewisse Balance eingehalten wird, denn der Kauf von Einheiten könnte den Spieler den Sieg kosten.

Die Siegpunkte der beiden Parteien wachsen stetig, denn die Heimatzenen (Startgebiete auf der Karte) generieren stets welche. Zusätzlich können weitere Gebiete eingenommen werden, welche den Zuwachs erhöhen.

4.3.2 Einheitenkontingent

Innherhalb einer Partie ist es sowohl dem Spieler als auch der KI nur erlaubt eine gewisse Anzahl an Einheiten anzufordern. Das bedeutet für jede angeforderte neue Einheit wird das noch zur Verfügung stehende Kontingent um eins verringert und sobald dieses null erreicht hat, dürfen keine neuen Einheiten mehr angefordert werden. Der asymmetrischen KI steht hierbei ein größeres Kontingent zur Verfügung.

Sollte der Gegner keine Einheiten mehr auf dem Spielfeld besitzen und zudem keine mehr anfordern dürfen (sprich sein Kontingent ist aufgebraucht), ist das Spiel gewonnen, das heißt es müssen keine Siegpunkte mehr gesammelt werden.

4.3.3 Karte

Auf der Karte sind verschiedene Zonen verteilt: Heimatzenen, derer es zwei auf der Karte gibt (eine für den Spieler und eine für die KI). Diese sind uneinnehmbar, bieten die Möglichkeit neue Einheiten anzufordern und generieren stetig Siegpunkte. Weiterhin gibt es neutrale Zonen und Spawnzonen auf der Karte, die durch die Anwesenheit eigener Einheiten innerhalb der Zone eingenommen werden können. Hierbei dürfen keine gegnerischen Einheiten zur gleichen Zeit in der Zone sein. Spawnzonen dienen der Rekrutierung neuer Einheiten und normale Zonen erhöhen den stetigen Zuwachs an Siegpunkten.

Gegnerische Zonen werden beim Einnehmen zunächst neutral und dann zur eigenen Zone, jedoch neutrale Zonen werden direkt zu Eigenen. Wichtig bei diesem Vorgang ist jedoch, dass dies nicht direkt geschieht und einer gewissen Zeitspanne bedarf, welche durch Anwesenheit mehrerer eigener Einheit erheblich verkürzt werden

kann. Außerdem geht der Fortschritt der Einnahme verloren, sollte man die Zonen frühzeitig wieder verlassen (bevor sie neutral beziehungsweise zur eigenen Zone geworden ist).

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.

4.3.4 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. In der HeimatZone 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 gelegene 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 verloren HP erholen 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 dementsprechend, wenn keine eigene Einheit mehr lebt (und das Kontingent erschöpft ist) 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 die 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
- **brb** - Pausiere ein Spiel mindestens 15 mal

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 die Truppen der Atlantiker. Beide haben die Fähigkeit des Bekehrens, 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. Axtkämpfer und Ritter sind für den Nahkampf zuständig, während Bogenschützen und berittene Bogenschützen von der Ferne angreifen. Besonders furchterregend ist der Elite-Barbar, der besonders viel Schaden austeilen 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: Ein Priester versucht eine Überzahl an Barbaren davon abzuhalten, das Gebiet einzunehmen. Auf der Karte links unten sieht man die eingenommen und freien Gebiete.



Abbildung 4: Ein Priester und eine atlantischer Elite Kämpfer versuchen ein Gebiet einzunehmen und verteidigen sich dabei gegen mehrere Barbaren.