

GDD 'Salazar's Fortress'

Softwarepraktikum 2010

Gruppenmitglieder:

- Benedikt Mildenerger
- Jens Hoffmann
- Johannes Seifert
- Leonore Winterer
- Robert Grönsfeld

Inhaltsverzeichnis

I.Spielkonzept.....	2
i.Zusammenfassung des Spiels.....	2
ii.Alleinstellungsmerkmal.....	2
II.Spiellogik.....	3
i.Spielstruktur.....	3
ii.Aktionen & Optionen.....	4
III.Spielobjekte.....	6
i.Einheiten	6
des Spielers:.....	6
des Gegners:.....	7
ii.Gebäude.....	8
des Spielers:.....	8
des Gegners:.....	8
iii.Forschung:.....	9
iv.Statistiken.....	9
IV.Technische Merkmale.....	9
i.Spieler-Interface.....	9
ii.Steuerung.....	11
iii.Kameraperspektive.....	11
iv.Menü-Struktur.....	12
v.Verwendete Technologien.....	12
vi.Hard-/Softwarevoraussetzungen.....	13
V.Screenplay.....	13
i.Geschichte.....	13
ii.Drehbuch.....	14
(optionale) Eröffnungssequenz:.....	14
Spielstart:	14
(optionale) Endsequenz:.....	14
VI.Glossar.....	15

I. Spielkonzept

i. Zusammenfassung des Spiels

In *Salazar's Fortress* schlüpft der Spieler in die Rolle eines Prinzen, der vom König – seinem Vater – den Auftrag erhalten hat, einen finsternen Magier zu konfrontieren. Der Spieler erreicht als Prinz samt königlichem Heer die Festung, in welcher sich der Magier verschanzt hat. In der Ebene vor der Festung lässt sich der Spieler in einem schon stehenden Lager nieder und beginnt die Belagerung.

Für den weiteren Ausbau seiner Armee stehen dem Spieler eine begrenzte Anzahl an Rekruten zur Verfügung, welche er entweder (mit den nötigen Rohstoffen) zu Militäreinheiten ausbilden oder zum Sammeln von weiteren Rohstoffen delegieren kann. Dabei können die Arbeiter und Militäreinheiten jeweils wieder zu Rekruten, über die wiederum frei verfügt werden kann, herabgestuft werden.

Nun ist das Ziel des Spieles, einen Weg zur Überwindung der drei Festungswälle vor dem Magierturm zu finden und anschließend den Verteidiger des Turms, einen Drachen, zu besiegen. Dazu muss bei jedem der drei Wälle eine unterschiedliche Strategie eingesetzt werden, da die Wälle über individuelle Verteidigungsmechanismen verfügen. Dabei geht der Gegner auch gelegentlich mittels ausfallender Einheiten in die Offensive über. Dem Spieler steht nur eine bestimmte Zeit zur Eroberung der Festung zur Verfügung, da der Magier Verstärkung erwartet.

ii. Alleinstellungsmerkmal

Salazar's Fortress unterscheidet sich in mancherlei Hinsicht vom Standard RTS-Spiel. Im Spiel geht es weder um den Aufbau einer Basis (der Spieler besitzt zum Spielbeginn schon eine Basis) noch um das Lokalisieren von Rohstoffen auf der Karte (Rohstoffe werden „hintergründig“ gesammelt). Vielmehr liegt des Spielers Fokus auf einem effizienten Management seines „Menschenkapitals“ sowie einer Berücksichtigung des anpassungsfähigen und teils zufälligen Verhaltens des Gegners.

Die wichtigste Ressource des Spielers sind seine Rekruten. Diese kann der Spieler einerseits mit den nötigen Rohstoffen militärisch ausbilden oder zum Sammeln von Rohstoffen einteilen. Die so gewonnenen Arbeiter verteilt der Spieler auf die verschiedenen Rohstoff-Kategorien (Eisen, Holz, Nahrung), wobei der Spieler diese Aufteilung auf die (gegenwärtig sowie zukünftig) benötigten Einheitenypen anpassen muss, da jeder Einheitentyp eine spezielle Rohstoff-Konstellation erfordert (bspw. vorwiegend Eisen für einen Nahkämpfer).

In dieser Rekruten-Ressource liegt auch eine der Haupt-Herausforderungen für den Spieler, da der Spieler über maximal 100 Einheiten (Rekruten, Arbeiter, Militäreinheiten) verfügen kann. Nun muss der Spieler im Laufe des Spieles eine geschickte Aufteilung seiner Rekruten in Arbeiter und Militäreinheiten wählen. Einerseits benötigt er nämlich fortwährend Rohstoffe zur Ausbildung neuer Einheiten, andererseits muss er selbst aufgrund vorgegebener Zeitlimits und zu erringender Boni bei Überwindung der einzelnen Wälle aggressiv vorgehen. Dabei lassen sich sowohl Arbeiter als auch Militäreinheiten wieder zu Rekruten herabstufen, wobei dies den Spieler Rohstoffe kostet.

Die zweite Besonderheit des Spiels ist das Verhalten des Gegners. Erstens variiert seine Verteidigungsstrategie von Wall zu Wall, sodass der Spieler seine Taktik jeweils anpassen bzw. umstellen muss. Zweitens reagiert der Gegner, indem er die Strategie des Spielers (Proportion Arbeiter/Militäreinheiten bzw. Proportionen der verschiedenen ausgebildeten Militäreinheiten-Typen) einkalkuliert und gezielt kontert (bspw. mit berittenen Einheiten angreift, falls der Spieler nur mit Bogenschützen und Belagerungsmaschinen anrückt). Außerdem ist das Verhalten des Gegners zu einem gewissen Maße dem Zufall überlassen, damit der Spieler jenes nicht als Konter seines eigenen Verhaltens vorhersehen kann. So wählt der Gegner unter gegebenen Umständen zwischen verschiedenen Aktionen zufällig aus.

II. Spiellogik

i. Spielstruktur

Salazar's Fortress besitzt - anders als viele andere Strategiespiele - keine klassische Aufbauphase. Alle Gebäude sowie eine kleine Armee und der Held des Spiels - der Prinz Adaras - stehen dem Spieler von Anfang an zur Verfügung. Die wirklichen Phasen des Spiels kommen durch die verschiedenen Verteidigungsanlagen der gegnerischen Festung zu Stande, für die jeweils individuelles Vorgehen von Nöten ist. Für jeden der drei Verteidigungswälle ist ein Zeitlimit gegeben. Gelingt es dem Spieler, innerhalb dieser Vorgabe den Wall zu überwinden, so erhält er einen speziellen Bonus in Form der hinter den Wällen gelagerten Goldvorräte, die in die Forschung oder den Bau neuer Einheiten investiert werden können. Außerdem gibt es noch ein Gesamt-Zeitlimit: Wird die feindliche Burg nicht innerhalb dieser Zeit eingenommen, so ist das Spiel verloren.

Der **erste Wall** ist mit feindlichen Armbrustschützen besetzt und verfügt über ein breites Tor. Der Gegner unternimmt hier nur selten Ausfälle, weshalb es keine große Schwierigkeit darstellt, das Tor mit Rammböcken einzureißen. Von Zeit zu Zeit kündigt das Tor durch ein leichtes rotes Glühen Ströme von siedendem Öl an. Dann sollten sich die Rammböcke schnell zurückziehen, um nicht zu verbrennen. Dieses Risiko kann vermieden werden, indem man das Tor meidet und mit Rammböcken und Katapulten die Mauer direkt angreift. Allerdings ist diese stabiler gebaut und es dauert einige Zeit, bis sie in sich zusammenfällt. Um diesen Wall innerhalb des gegebenen Zeitlimits zu erobern, empfiehlt sich ein energisches Vorgehen gegen das Tor.

Der **zweite Wall** ist durch viele Türme verstärkt, die häufiger als das Tor Angreifer mit siedendem Öl überschütten. Außerdem unternimmt der Gegner jetzt oft Ausfälle mit Wolfsreitern und Pulverträgern, die Rammböcke schnell aus dem Weg räumen können. Die effektivste Methode stellen Katapulte dar, die aus der Entfernung die Türme zerstören und so die Mauer schwächen, bis sie schließlich nachgibt.

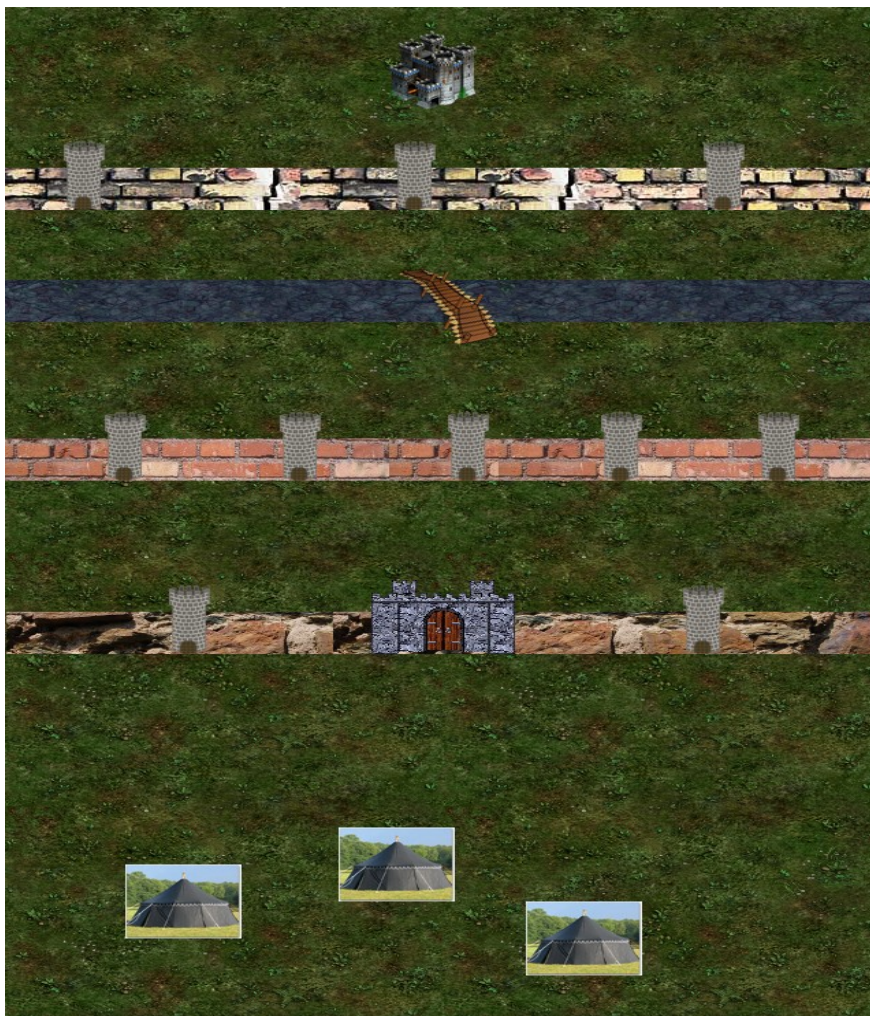
Vor dem **dritten Wall** liegt noch ein natürlicher Schutzring, der Fluss. Nur eine schmale Brücke führt hinüber - zu schmal für Belagerungsmaschinen. Dafür steht dem Spieler eine neue Einheit zur Verfügung - der Sprengmeister. Bei genauem Hinsehen zeigen sich Risse an einigen Stellen der Mauer. Dort muss der Sprengmeister angreifen, um der Mauer empfindlichen Schaden zuzufügen. Da der Sprengmeister allerdings recht langsam und verletzlich ist, sollten vorher unbedingt die gegnerischen Armbrustschützen getötet werden. Da diese nach einiger Zeit ersetzt werden, ist

eventuell eine Wiederholung dieses Vorgangs nötig. Da der Gegner weiterhin häufig Ausfälle mit Wolfsreitern und nun auch Goblinschwertkämpfern unternimmt, sollte der Sprengmeister außerdem von einer Eskorte von Kriegern begleitet werden. Ist die Bombe gelegt, heißt es schnell den Rückzug antreten – sonst werden die eigenen Truppen mit in die Luft gesprengt. Werden genügend Mauerschwachstellen auf diese Art angegriffen, stürzt die Mauer ein und der Weg zum Turm ist frei – jedenfalls beinahe. Denn nun stellt sich uns der letzte Gegner in den Weg – der Drache.

Der **Drache** ist ein mächtiges Ungetüm, das den Angreifern übel zusetzt. Sein Feueratem verwandelt vorwitzige Nahkämpfer zu Asche. Am besten ist es, ihn mit Speerkämpfern auf Distanz zu halten.

Wenn ihn die Speerkämpfer genug beharkt haben, erhebt sich der Drache in die Luft, wodurch sein Feueratem an Reichweite gewinnt. Die Speerkämpfer sollten sich nun etwas zurückziehen und den Bogenschützen die Arbeit – vorzugsweise unterstützt von der 'Aura des Siegers', mittels derer der Prinz die Angriffsstärke seiner Verbündeten erhöht - überlassen, die jetzt freie Sicht auf die empfindliche Unterseite des Drachens haben. Ab und an wird der Magier sein Haustier zwar mit eigenen Feuerbällen unterstützen, doch diese Verluste muss man wohl oder übel hinnehmen.

Ist der mächtige Drache schließlich besiegt, ist der Weg frei ins Innere der Burg. Nur der Prinz selbst kann die Festung betreten, den Magier stürzen und seine Schwester befreien. Gelingt es dem Spieler, innerhalb des Zeitlimits die Wälle zu überwinden, den Drachen zu bezwingen und Adaras sicher zum Burgtor zu eskortieren, ist das Spiel gewonnen.



Veranschaulichung der vorgesehenen Karte

ii. Aktionen & Optionen

Das Spiel beginnt im eigenen Heerlager, bestehend aus Kaserne, Schießhof und Werkstatt (Lazarett: optional). Zu Beginn stehen außerdem einige Ressourcen und Einheiten so wie der *Prinz*, der Held des Spiels, zur Verfügung.

Weitere Einheiten können in den verschiedenen Ausbildungsstätten ausgebildet bzw. in der Werkstatt gebaut werden. Außerdem können dort Upgrades erworben werden, um die Einheiten mit neuen Fähigkeiten auszustatten oder ihre Statuswerte zu erhöhen. Ausbildung, Bau und Upgrades kosten Rohstoffe, wobei je nach Einheit und Upgrade Anzahl und Verhältnis unterschiedlich sind.

Dieser Rohstoffe gibt es vier an der Zahl – Holz, Eisen, Nahrung und Gold. Die Ressourcen werden nicht direkt auf dem Schlachtfeld produziert, sondern dem Spieler durch Nachschublieferungen aus dem Hinterland zugeführt. Von Zeit zu Zeit schickt der König eine kleine Menge aller Rohstoffe zur Unterstützung, ansonsten können per Menü Arbeiter auf die drei Betriebe – Holzfäller, Eisenmine und Bauernhof – verteilt werden.

Die Ressource Gold ist dabei ein Sonderfall – sie erhält man nur durch Boni, die man für das Erreichen bestimmter Etappenziele erhält.

Eine weitere „Ressource“ sind die vorhandenen Rekruten. Zu jedem Zeitpunkt kann nur eine feste Maximalanzahl von Einheiten (Militäreinheiten und Arbeiter) im Einsatz sein. Ist dieses Limit erreicht, können keine weiteren Einheiten gebaut oder ausgebildet werden. Kommen jedoch die vorhandenen Einheiten ums Leben, können nach einer gewissen Zeit wieder neue Einheiten gebaut oder ausgebildet werden. Auch Arbeiter werden von diesem Rekrutenkontingent abgezogen. Die Rekrutierung einer Einheit kostet einen Festbetrag an Nahrung, unabhängig davon, ob sie später militärisch ausgebildet oder zum Arbeiten geschickt wird. Arbeiter können jederzeit zurückgerufen und weiter ausgebildet werden. Auch Militäreinheiten können ausgemustert und zum Arbeiten delegiert werden, wodurch man einen Teil der in ihre Ausbildung investierten Ressourcen zurückerhält. Wurden die gewünschten Einheiten ausgebildet, kann der Spieler zum Angriff übergehen.

Ziel des Spiels ist es, die feindliche Festung innerhalb einer gegebenen Zeit zu erobern, ohne dass Prinz Adaras dabei ums Leben kommt. Dazu müssen zunächst drei Verteidigungswälle überwunden werden, bevor schließlich der Magier im Herzen der Festung herausgefordert und geschlagen werden kann. Diese Verteidigungswälle bestehen aus Mauern und Türmen, die mit feindlichen Schützeneinheiten besetzt sind. Die Verteidiger werden durch Festungsmechanismen wie dem Ausschütten von siedendem Öl unterstützt. Auch der Magier, der im Inneren der Festung haust und die Verteidigung koordiniert, greift von Zeit zu Zeit in das Geschehen ein und lässt Feuerbälle auf die Angreifer los.

Um die Mauern zu durchbrechen, stehen dem Spieler diverse Belagerungseinheiten zur Verfügung. Die Armbrustschützen können durch die eigenen Bogenschützen ausgeschaltet werden. Von Zeit zu Zeit wagen die Verteidiger einen Ausfall und eine Horde Wolfsreiter, unterstützt von Pulverträgern oder Goblinschwertkämpfern, fällt über die Angreifer her, deshalb empfiehlt es sich, zum Schutz der eigenen Truppen auch einige Nahkämpfer auszubilden.

Besondere Bedeutung kommt dem berittenen Prinzen zu. Zwar ist er auch ein herausragender Kämpfer, doch seine besondere Stärke liegt in seiner Fähigkeit, seine Mitstreiter durch seine Aura

zu verstärken. Ihn zu beschützen ist das zweite Ziel des Spiels, denn nur er kann am Schluss in den letzten Turm der Festung eindringen und den Magier töten. Stirbt der Prinz, so ist das Spiel unweigerlich verloren. (Optional: Wird er verletzt, sollte er schnellstmöglich zum Lazarett gebracht und dort geheilt werden. Dies ist auch mit allen anderen menschlichen Einheiten möglich, die rechtzeitig vor ihrem Ableben vom Angriff zurückgezogen werden, jedoch kostet der Heilungsprozess wertvolle Nahrungsressourcen, es will also wohl überlegt sein, für welche Einheiten man diese opfert. Belagerungsmaschinen können nicht geheilt werden.)

Sind alle steinernen Verteidigungsanlagen durchbrochen, steht als letzte Herausforderung noch der Kampf gegen das Haustier des Magiers, den Drachen, bevor. Um diesen mächtigen Gegner zu besiegen, sind Geduld und die richtige Taktik notwendig. Er hat starke Angriffe, die den tapferen Recken übel zusetzen, und nur wenn er durch entschlossene Angriffe in die Luft getrieben wurde, kann er auch mit Geschossen verletzt werden. Bei diesem Kampf muss man vor allem darauf achten, entschlossen genug vorzugehen, um das Zeitlimit nicht zu überschreiten.

Ist der Drache jedoch besiegt, muss nur noch der Held zur Festung gebracht werden. Der Kampf gegen den Magier läuft automatisch, und das Spiel ist gewonnen.

III. Spielobjekte

i. Einheiten ...

des Spielers:

Prinz Adaras: Der Prinz ist die wichtigste Figur des Spiels. Er ist stärker als alle anderen Einheiten, und nur er kann den gegnerischen Magier zum letzten Duell fordern. Mit der 'Aura des Siegers' flößt der Prinz allen ihn umgebenden Einheiten neuen Mut ein und erhöht damit ihre Angriffskraft. Während der Anwendung dieser Fähigkeit kann sich der Prinz allerdings weder bewegen noch verteidigen, er ist gegnerischen Angriffen schutzlos ausgeliefert. Adaras sollte nicht unnötig in Gefahr gebracht werden, denn wenn er stirbt, ist das Spiel verloren. Er steht dem Spieler von Anfang an zur Verfügung.

Bogenschütze: Der Schütze ist der Fernkämpfer in den Reihen des Spielers. Aus sicherer Entfernung nimmt er die gegnerischen Einheiten ins Visier und deckt sie mit einem Hagel tödlicher Geschosse ein. Durch das Upgrade 'Brandpfeile' erhält er die Fähigkeit, auf Wunsch seine Pfeile anzuzünden, was ihnen zusätzliche Angriffskraft verleiht. Im Nahkampf ist er jedoch schutzlos. Er wird in der *Schießanlage* ausgebildet.

Kosten: Holz, ein Rekrut

Krieger: Der Krieger ist ein Nahkämpfer und die beste Waffe gegen ausfallende Truppen des Gegners. Außerdem dient er zum Schutz körperlich schwacher Einheiten wie dem *Sprengmeister*. Seine Waffe ist das Schwert, doch durch ein Upgrade kann zusätzlich einen Speer führen, was ihn dann besonders effektiv gegen berittene Einheiten macht. Im Nahkampf ist der unhandliche Speer jedoch unbrauchbar. Auf Knopfdruck kann der Krieger zwischen den beiden Waffen wechseln. Er wird in der *Kaserne* ausgebildet.

Kosten: Eisen, ein Rekrut

Sprengmeister: Der Sprengmeister ist eine verschlagene Einheit, die sich an die gegnerischen Mauern anschleichen und diesen mit Hilfe von Sprengstoff enormen Schaden zufügen kann. Dabei ist Vorsicht geboten, denn die Bombe fügt auch umstehenden Einheiten immensen Schaden zu. Feindlichen Angriffen ist der Sprengmeister wehrlos ausgeliefert, da er sich nur langsam bewegt und kaum Angriff- und Verteidigungskraft besitzt. Deshalb sollte er eine Eskorte aus Kriegeren erhalten. Feindliche Schützen sollten vor seinem Angriff möglichst ausgeschaltet werden. Er wird in der *Werkstatt* ausgebildet und wird dem Spieler ab dem dritten Wall durch Forschung zur Verfügung gestellt.

Kosten: Wenig Eisen, ein Rekrut

Katapult: Das Katapult ist eine starke Belagerungseinheit, die die gegnerischen Verteidigungsanlagen aus sicherer Entfernung aufs Korn nimmt und ihnen großen Schaden zufügen kann. Während die Bolzen der gegnerischen *Armbrustschützen* nicht weit genug fliegen, um dem Katapult schaden zu können, geht von den ausfallenden *Wolfsreitern* durchaus Gefahr aus.

Das Katapult wird in der *Werkstatt* gebaut.

Kosten: Viel Holz, Eisen, vier Rekruten

Rammbock: Der Rammbock ist eine verhältnismäßig schwache Belagerungseinheit. Durch eine dicke Plane ist er jedoch vor gegnerischen Bolzen geschützt. Lediglich gegen die Ausfälle des Gegners ist der Rammbock anfällig und muss entsprechend von Nahkämpfern verteidigt werden. Auch das siedende Öl des Tors und der Türme kann ihm gefährlich werden. Der Rammbock kann das gegnerische Tor einreißen und den nachrückenden Einheiten so den Weg ebnen. Er wird in der *Werkstatt* gebaut.

Kosten: Viel Holz, zwei Rekruten

des Gegners:

Magier: Der Magier ist die Haupteinheit des Gegners. Ihn gilt es zu besiegen, um das Spiel für sich zu entscheiden. Da er sich in der Sicherheit seines Hauptturms verschanzt, bekommt man ihn allerdings kaum zu Gesicht. Von dort aus koordiniert er die Verteidigung seiner Festung und unterstützt seine Truppen aus Leibeskräften mit Feuerbällen. Außerdem praktiziert er dunkle Magie und kann gefallene Einheiten wieder heraufbeschwören. Erst wenn alle Verteidigungslinien durchbrochen sind, kann der Held den finsternen Magier zum Duell fordern und die Schlacht so entscheiden.

Armbrustschütze: Feindliche Armbrustschützen sind überall auf den Mauern positioniert und begrüßen die herannahenden Angreifer mit einem Hagel aus gefährlichen Bolzen. Sie sind nicht besonders stark oder widerstandsfähig, doch durch ihre schiere Anzahl werden sie dennoch zu einer ernsthaften Bedrohung für *Sprengmeister* und *Krieger*. Verluste unter den Schützen werden verhältnismäßig schnell wieder beglichen.

Wolfsreiter: Von Zeit zu Zeit wagen die gegnerischen Wolfsreiter einen Ausfall und greifen den Spielers an. Sie sind schnell und ihre Angriffe sind oft verheerend, doch mit Hilfe von *Speerträgern* und der Unterstützung von *Bogenschützen* in sicherer Entfernung kann man ihrer recht schnell Herr werden.

Pulverträger: Am zweiten Wall werden die gegnerischen Wolfsreiter gelegentlich von den gnadenlosen Pulverträgern unterstützt. Diese Einheiten tragen Pulverfässer unter beiden Armen und

sprengen sich selbst in die Luft, um alle Einheiten in ihrer Umgebung mitzunehmen. Auch ihr Tod löst die Sprengung aus, deshalb sollten sie am besten aus sicherer Entfernung mit *Bogenschützen* getötet werden.

Goblinschwertkämpfer: Diese kleinen und flinken Kämpfer unterstützen die Ausfälle des Gegners vor allem am dritten Wall. Für mit Schwertern ausgestattete *Krieger* stellen sie keine echte Bedrohung dar, doch deren speertragenden Kameraden und den *Sprengmeistern* können sie durchaus gefährlich werden.

Drache: Der Drache ist das letzte Aufgebot des Magiers. Ist der Turm des Magiers erreicht, stellt er sich dem Spieler in den Weg und kann mit seinem Feueratem breite Schneisen in die Reihen der Angreifer schlagen. Geschosse prallen an seinen harten, glatten Schuppen einfach ab. Wird er mit Schwertern oder Speeren bedrängt, erhebt er sich manchmal für eine Weile in die Luft. Nahkampfeinheiten können ihn nun nicht mehr erreichen, doch sein empfindlicher Bauch bietet *Schützen* ein dankbares Ziel.

ii. Gebäude

des Spielers:

(Optional: Lazarett: Das Lazarett ist die Wirkstätte der mutigen Mönche und Heilkundigen, die sich mit den Soldaten in die Schlacht gewagt haben. In seiner Nähe heilen die Wunden verletzter Soldaten (jedoch nicht von Belagerungsmaschinen). Der Heilungsprozess benötigt allerdings Energie, die den Soldaten in Form von erhöhten Nahrungsrationen zugeführt werden muss.)

Kaserne: In der Kaserne werden mutige *Krieger* ausgebildet, was den Spieler vor allem Metall kostet. Außerdem kann hier das Upgrade *Speerträger* erforscht werden.



Werkstatt: In der Werkstatt werden *Rammböcke* und *Katapulte* gebaut. Ihre Herstellung verschlingt Unmengen von Holz und etwas Metall. Ab dem dritten Wall kann hier das Upgrade *Schwarzpulver* erforscht werden, so dass nun auch für etwas Metall die verschlagenen *Sprengmeister* ausgebildet werden können.

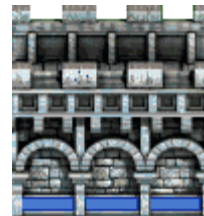


Schießanlage: Im Schießhof werden die geschickten *Bogenschützen* ausgebildet. Für ihre Bögen wird vor allem Holz benötigt. Hier kann auch das Upgrade *Flammenpfeile* erforscht werden.



des Gegners:

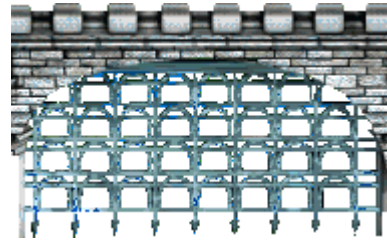
Mauer: Eine hohe und stabile Mauer aus Stein, die die gesamte gegnerische Festung umgibt. Kann von *Katapulten*, *Rammböcken* und *Sprengmeistern* zerstört werden, hat jedoch hohe Verteidigungswerte und Lebenspunkte, so dass die Angriffe hier einige Zeit in Anspruch nehmen. Auf ihren Zinnen sind oft Armbrustschützen positioniert, die die Angreifer aufs Korn nehmen.



Wachturm: Dienen der Stabilisierung der Mauer. Wachtürme haben dünnere Wände und können somit leichter zerstört werden, jedoch wird von ihren Zinnen siedendes Öl auf die Angreifer herab gegossen, dem auch die Plane des *Rammbocks* wenig entgegenzusetzen hat. Fallen die Türme, so stürzt jedoch auch die Mauer ein.



Tor: Wie die Türme wird auch das Tor zusätzlich durch siedendes Öl verteidigt. Fällt das Tor, ist der Weg zum nächsten Wall frei. Kann nur vom *Rammbock* zerstört werden.



Magierturm: Das Herz der feindlichen Festung. Residenz des *Magiers* und seines Haustiers, des *Drachen*.



iii. Forschung:

Speerträger: Kann in der *Kaserne* erforscht werden. Nach Erforschung dieses Upgrades erhalten die hier ausgebildeten *Krieger* einen Speer als zweite Waffe, der sie besonders effektiv gegen berittene Einheiten macht. Auf Knopfdruck kann dann zwischen beiden Waffen gewechselt werden.
Kosten: Gold und Metall

Flammenpfeil: Kann in der *Schießanlage* erforscht werden. Nach Erforschung dieses Upgrades können die hier ausgebildeten *Bogenschützen* auf Knopfdruck ihre Pfeile in Brand stecken. Dadurch fügen sie den meisten gegnerischen Einheiten mehr Schaden zu, der *Drache* jedoch ist immun gegen die Flammenpfeile.

Kosten: Gold und Holz

Sprengmeister: Kann in der *Werkstatt* erforscht werden. Nach der Erforschung dieses Upgrades können hier die durchschlagenden *Sprengmeister* ausgebildet werden, die Schwachstellen in der feindlichen Mauer gezielt angreifen können.

Kosten: Gold und Nahrung

iv. Statistiken

Nach dem Spiel werden in einer Statistik die verlorenen und getöteten Einheiten sowie die Zeit angezeigt, die zum Erreichen der einzelnen Verteidigungsringe und zum abschließenden Sieg benötigt wurde. Diese Werte werden zusammen mit dem Namen des kommandierenden Feldherren in einer Art Hall of Fame abgelegt. Anhand dieser Einträge können verschiedenen Spieler ihre Leistung vergleichen und sich aneinander messen.

Außerdem wird es möglich sein, Medaillen für das Erreichen bestimmter Achievements zu erringen. Dazu zählen unter anderem:

- die Eroberung der Festung innerhalb eines verschärften Zeitlimits
- die Ausbildung / das Töten einer bestimmten Anzahl von Einheiten
- das Töten aller gegnerischen Einheiten
- Eroberung der Festung ohne eine eigene Einheit zu verlieren
- das Sammeln einer bestimmten Rohstoffmenge,
- Entdeckung aller Goldlager
- etc.

IV. Technische Merkmale

i. Spieler-Interface



Veranschaulichung des vorgesehenen Interface

1. Wichtige Spielinformationen (Vorräte verschiedener Rohstoffe; Rekruten-/ Arbeiter-/ Militäreinheitenzahl) sowie Zugriff auf den Ressourcen-Manager
2. Zugriff aufs Hauptmenü zur Änderung der modifizierbaren Spieleinstellungen
3. Spielfeld
4. Minimap (für Überblick und schneller Navigation auf dem Spielfeld)
5. Info-Bereich: Informationen über gerade ausgewählte Einheiten und Gruppen. Hat der Spieler eine Gruppe von Einheiten ausgewählt, so werden hier die einzelnen Einheiten in der Gruppe durch Icons repräsentiert. Hat der Spieler eine einzelne Einheit ausgewählt, so stehen hier Informationen über die Hitpoints, den Schaden, unter welchen Einflüssen (Auren, negative Zauber) etc. die Einheit steht.
6. Aktionsmenü: Befehle, die für ausgewählte Einheit oder selektierter Einheitengruppe verfügbar sind. Bei Gebäuden können hier Einheiten in Auftrag gegeben und Upgrades erforscht werden.

ii. Steuerung

Wie die meisten RTS-Spiele wird auch *Salazar's Fortress* hauptsächlich mit der Maus gesteuert. Zusätzlich werden häufig benötigte Funktionen mittels Hotkeys auf der Tastatur bereitgestellt, um den Spielfluss zu verbessern.

Die **linke Maustaste** wird dabei zur Auswahl von Einheiten und zur Navigation im Spielmenü verwendet. Die **rechte Maustaste** ist die primäre Aktionstaste für gegenwärtig ausgewählte Einheiten und Strukturen. Gerade ausgewählte Einheiten können per rechter Maustaste über die Karte bewegt werden oder neue Angriffsziele erhalten. Für Strukturen, welche Einheiten produzieren können, wird durch ein Rechtsklick auf der Karte ein Sammelpunkt für produzierte Einheiten festgelegt.

Hotkeys sind zum schnellen Zugriff auf häufig benötigte Funktionen verfügbar:

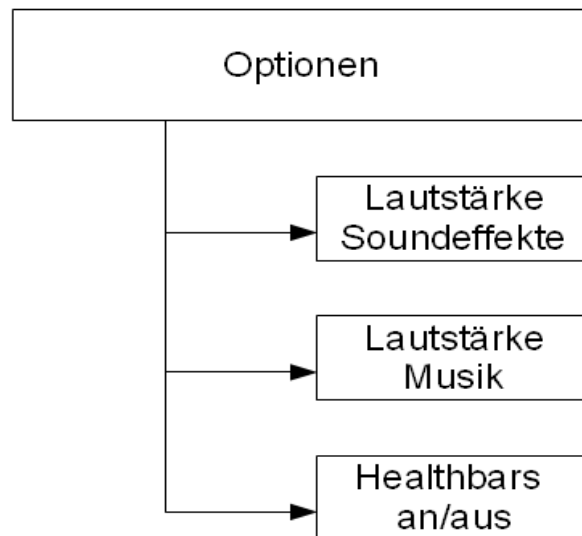
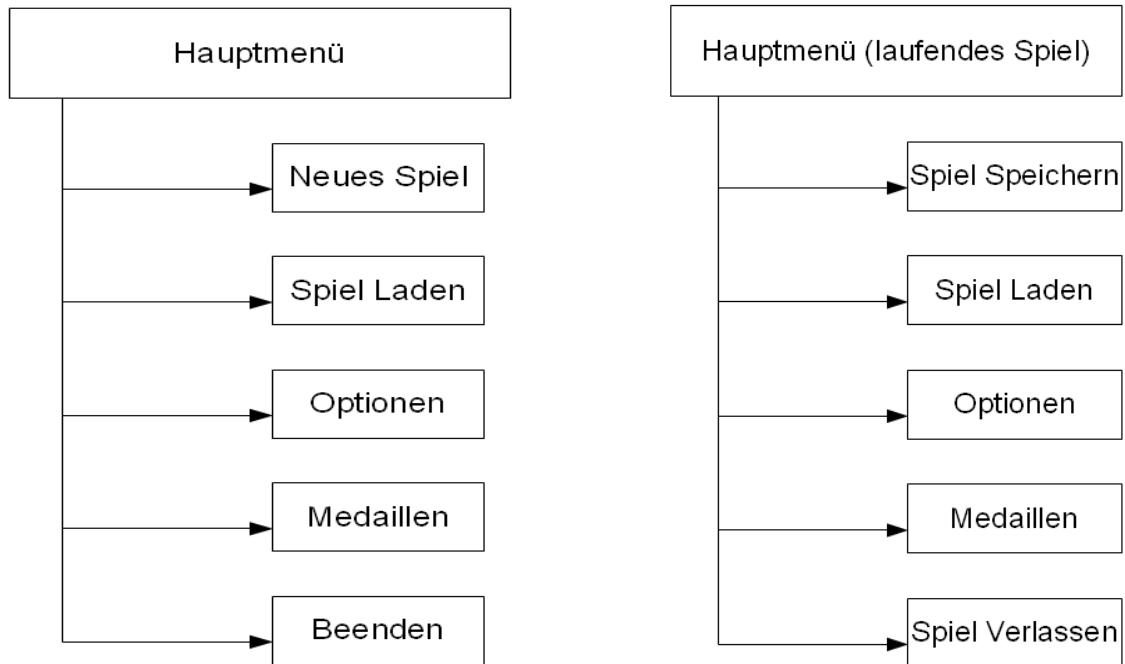
- Gebäudetyp-Selektion:
Zugriff auf ein gewünschtes Gebäude (ohne dieses sehen zu müssen)
- Einheiten-Produktion:
Produktion gewünschter Einheiten bei Selektion des entsprechenden Gebäudes (Organisation von Nachschub ohne das Kampfgeschehen zu vernachlässigen)
- Einheiten-Verhalten:
Änderung des Verhaltens ausgewählter Kampfeinheiten
 - aggressiv ... Einheit bekämpft und verfolgt erblickte gegnerische Einheiten/Gebäude
 - neutral ... Einheit bekämpft erreichbare gegnerische Einheiten/Gebäude ohne die Verfolgung aufzunehmen
 - defensiv ... Einheit bekämpft nur sich angreifende und erreichbare gegnerische Einheiten/Gebäude
- Einheiten-Gruppierung:
Gruppierung von Einheiten und Zugriff auf gruppierte Einheiten

Es wird für den Spieler die Möglichkeit geben, die Tastenbelegung selbst anzupassen.

iii. Kameraperspektive

Der Spieler wird das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive mitverfolgen. Dabei kann der Kamerawinkel [optional] aus einer von vier möglichen Perspektiven gewählt werden. Eine Zoomfunktion ist nicht vorgesehen.

iv. Menü-Struktur



v. Verwendete Technologien

Da es sich bei *Salazar's Fortress* um ein 2,5-dimensionales Spiel handelt, wird keine Bibliothek zur Simulation der Spielphysik benötigt. Damit beschränken sich die verwendeten Bibliotheken

voraussichtlich auf

- das XNA Game Studio 3.1
- das .NET Framework 3.5

Sound wird in Form von einer Hintergrundmusik und diversen Soundeffekten während des Spiels unterstützt. Dabei werden sowohl die Musik als auch die Effekte fest im Spiel verankert und nicht durch den Spieler modifizierbar sein.

Ein Netzwerkmodus ist nicht vorgesehen.

vi. Hard-/Softwarevoraussetzungen

Welche Hardware für ein flüssiges Spielerlebnis benötigt wird, lässt sich im Vorfeld noch nicht genau bestimmen und hängt hauptsächlich vom Ressourcenverbrauch des XNA Frameworks ab. In jedem Fall sollte ein halbwegs moderner Rechner mit Dual-Core-CPU, 2048 MB RAM und einer Grafikkarte mit 256 MB Grafikspeicher ausreichen.

Darüber hinaus müssen sowohl eine Maus als auch eine Tastatur als Eingabemittel vorhanden sein. Weitere Eingabemittel werden nicht unterstützt.

Um das Spiel starten zu können wird Windows XP SP 3 oder höher und das .NET Framework 3.5 oder höher benötigt.

V. Screenplay

i. Geschichte

Der Magier Salazar hat es schon lange Zeit auf das Königreich Triadan abgesehen. Nachdem er jahrelang angeheuerte Söldner zum Rauben und Plündern ins Königreich entsandt hat, formt er einen Plan, das Land an sich zu reißen: Nachdem es ihm gelingt, den triadanischen Palast mit mehreren Spionen zu infiltrieren, lässt er die Tochter des Königs – Prinzessin Serena – entführen und beauftragt seine berüchtigten Assassinen, den König zu ermorden.

Obwohl die Entführung der Prinzessin gelingt, entkommt der König verwundet doch lebend den Meuchlern. Nachdem er von der Entführung seiner geliebten Tochter hört, schickt er sofort seinen Sohn – Prinz Adaras – mit einem Großteil der königlichen Streitkraft gen Norden zur Festung Salazars.

Adaras erreicht die in Gewitterwolken gehüllte Festung und die Schlacht um das Königreich beginnt, denn sollte Adaras mit seinem Heer fallen, so steht dem Magier nur noch wenig im Wege, in Triadan einzumarschieren ...

ii. Drehbuch

(optionale) Eröffnungssequenz:

Bild: grüne Hügel, blauer Himmel, Palast im Hintergrund

Text: Triadan ist ein florierendes Königreich, dessen König Dorian von seinen Untertanen geliebt wird.

Bild: dunkle Festung in einer Gebirgslandschaft, Salazar auf einem Wall

Text: Der Magier Salazar heckt jedoch Pläne aus, den König zu beseitigen und Triadan an sich zu reißen.

Bild: dunkle Gestalten mit Frau im Schlepptau; dunkle Gestalten mit gezogenen Schwertern dem König gegenüber

Text: Er lässt Prinzessin Serena, die er des Anspruchs auf das Königreich zu heiraten gedenkt, entführen und schickt seine Assassinen gegen den König.

Bild: Prinz Adaras reitet mit Streitkraft aus den Palast

Text: König Dorian entkommt jedoch schwer verwundet mit seinem Leben und schickt seinen Sohn Prinz Adaras als Anführer seiner Armee gen Norden.

Bild: Armee vor dunkler, von Gewitterwolken umgebenen Festung [kein Text]

Spielstart:

Eine berittene Gestalt betritt, gefolgt von einer Armee, das Spielfeld im Süden, wo sich ein Lager mit mehreren Gebäuden befindet. Im Norden erhebt sich eine gewaltige Festung umgeben von drei bemannten Wällen und Gebirge. Im Osten schmiegt sich ein Fluss an seine steinigen Ufers und im Westen erstreckt sich ein dichter Wald.

(optionale) Endsequenz:

Verlust

Bild: Salazar tötet Adaras mit einem Lichtstrahl

Bild: ein Drache verwüstet das Armeelager

Gewinn

Bild: Adaras ersticht Salazar auf der Spitze des Turms

Bild: Adaras und Serena umarmen sich während die Festung im Hintergrund brennt

VI. Glossar

- ◆ RTS ... Real-Time-Strategy bzw. Echtzeit-Strategie
- ◆ Achievement ... besondere Errungenschaft während des Spiels, die sich nicht auf den Spielverlauf selbst auswirkt
- ◆ Hotkey ... Tastenkombination
- ◆ Sammelpunkt ... Ziel eines Gebäudes auf dem Spielfeld, wohin sich produzierte Einheiten des Gebäudes begeben