

# Bauernkriege

-

*Veni, vidi **Zombie!***

Softwarepraktikum SS 2010 - Gruppe 10

Tutor: Alexander Nutz

Richard Hertel, Till Kaufmann, Pascal Raiola, Johannes Riege, Viktor Borgert

# Kapitel 1 - Spielkonzept

## 1.1 Zusammenfassung

Das Spiel „Bauernkriege – Veni, vidi Zombie!“ ist ein witziges, schnelles, kampflastiges Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspielelementen. Auf Elemente, die sich in jeder neuen Runde identisch wiederholen, wie der Abbau von Ressourcen, das Bauen der ersten Gebäude etc. wurde bewusst verzichtet. Stattdessen ist das Spiel von der ersten Minute an spannend und jeder einzelne Klick bringt eine echte strategische Veränderung mit sich.

Bauernkriege besitzt zwei verschiedene Spielmodi. Zum einen wird es einen 1on1 LAN-Modus geben, welcher gleichzeitig das Herzstück des Spiels darstellt. In ihm werden sich zwei Spieler über LAN spannende Duelle liefern können. Ein Spieler steuert hierbei die Armee der Bauern, während der andere Spieler die Horde der Zombies in den Krieg führen muss. Ziel des Spiels ist es, das gegnerische Lager zu stürmen und das darin liegende Hauptgebäude zu zerstören. Der Spieler, dem das als erstes gelingt, gewinnt die Partie.

Damit man auch alleine in der Lage sein wird, Bauernkriege spielen zu können, wird es neben dem Multiplayermodus auch eine Einzelspielerkampagne geben, die eine zusammenhängende Geschichte erzählt. Hier variieren die Spielziele von Mission zu Mission. Mal muss man sich durch die Spielwelt bis zu einem bestimmten Punkt vor kämpfen, ein anderes Mal kann es sein, dass man sein Basislager gegen eine herbei stürmende Armee von Zombies verteidigen muss.

### 1.1.1 Setting

Nach Jahren des Friedens ist die herrschende Klasse der Fürsten und Ritter zu einem versoffenen, spielsüchtigen Haufen verkommen. Unbemerkt konnte die Brut der Zombies erneut erstarben. Vereinzelt Hinweise des Landvolkes über Grabschändungen gehen bei den Orgien der Fürsten unter. Als die Zombies

schließlich den offenen Angriff wagen, sind die Verteidiger des Landes überrumpelt – der König wird in seinem eigenen Harem von den nach Gehirnen lechzenden Zombies bei lebendigem Leib verspeist. Alles was Rang und Namen hat, ist entweder tot oder selbst Teil der untoten Armee geworden. Das Landvolk ist eingeschüchtert und ein jähes Ende der Menschheit scheint unabwendbar.

Wenn da nicht Bauer Horst wäre, der ausgerüstet mit seiner Mistgabel die Sache selbst in die Hand nimmt. Als einzig verbliebener Mensch mit Führungscharakter schwingt er sich auf, die sich schnell dezimierende Gemeinde der Bauern gegen die Zombies in die alles entscheidende Schlacht zu führen. Denn auch wenn die Zombies mittlerweile zahlenmäßig weit überlegen sind, weiß Horst, dass selbst sein eigener bescheidener Verstand denen der untoten Armee weit überlegen ist. Doch wenn Horst glaubt, es mit dem völlig unkoordinierten Angriff einer führerlosen Truppe zu tun zu haben, irrt er sich gewaltig.

Nach Jahrhunderten unter der Erde hat es Totenbeschwörer Gunther endlich geschafft, dem Totenreich mal wieder zu entkommen und eine Armee von Zombies um sich zu scharen. Da Adel und Ritter zu sehr mit sich selbst beschäftigt sind, um die lauende Gefahr zu erkennen, sieht Gunther die Chance, das Reich der Lebenden endlich für sich zu erobern. Als einziger mit Verstand unter unzähligen willenslosen Zombies zieht er gegen Bauer Horst in den letzten, alles entscheidenden Krieg.

Der Spieler wird die Geschichte des Spiels im Storymodus (siehe 2.1.1) erleben können. Da dieser in mehrere Missionen unterteilt ist, wird die Geschichte episodenhaft erzählt. Es wird sowohl Missionen aus Sicht der Bauern, als auch aus Sicht der Zombies geben. Wobei es jedoch keine Unterteilung in eine Bauern- und eine Zombiekampagne gibt, sondern der Spieler, abhängig vom Storyverlauf, mehrmals die Seiten wechseln wird. Damit der Spieler sich besser mit beiden Parteien identifizieren kann, gibt es sowohl bei den Bauern (Horst), als auch bei den Zombies (Gunther) jeweils einen

einzigartigen Spielcharakter, der die eigene Armee anführt. Im Verlaufe der Story nähern sich Horst und Gunther immer mehr an, bis sie schließlich im finalen Kampf aufeinander treffen, in welchem der Spieler sich für eine der beiden Seiten entscheiden muss.

## 1.2 Alleinstellungsmerkmale

In „Bauernkriege – Veni, vidi Zombie!“ wurde auf langwierigen Aufbau gänzlich verzichtet. Spannender Kampf von der ersten bis zur letzten Minute, das ist es, was „Bauernkriege – Veni, vidi Zombie!“ ausmacht. Zwei komplett unterschiedliche Rassen bieten zwei komplett unterschiedliche Spielerlebnisse.

Bei den Bauern ist jede Einheit ein Individuum. Hier findet der Spieler seinen Platz, der seine Einheiten gerne einzeln kontrolliert in die Schlacht führt. Das Spielerlebnis bei den Bauern wird dem eines Rollenspiels ähnlich sein, bei dem es darum geht, seine wenigen Einheiten individuell zu verbessern. Dem gegenüber stehen die Zombies, die durch ihre schiere Masse und brutale Gewalt den Menschen das fürchten lehren. Man wird, verglichen mit den Bauern, ein vielfaches an Einheiten bauen können. Einzelne Einheiten werden keinen großen Wert haben. Hier spielt Individualität keine Rolle, sondern einzig und allein die Überlegenheit in der Anzahl der Einheiten. Man kann den Kampf Bauern vs. Zombies auch als Klasse vs. Masse beschrieben.

Beiden gemeinsam ist, dass die Einheiten im Laufe der Kämpfe stärker werden, bei den Bauern können sie dann ganz individuell weiterentwickelt werden. Langwieriger Aufbau und Ressourcenmanagement wurden bei den Bauern durch individuelle Entwicklungen ersetzt, bei den Zombies durch allgemeine Forschungen, was eine Vielzahl verschiedener Strategien ermöglicht. Jeder einzelne Klick bringt dabei eine strategische Veränderung mit sich, die Spieler müssen sich laufend auf ihr Gegenüber einstellen.

### 1.2.1 Witz und seltene Ereignisse

Das Spiel „Bauernkriege – Veni, vidi Zombie!“ enthält eine Menge Witz und immer etwas zu entdecken. Dies spiegelt sich sowohl in den Missionen als auch im Gameplay wieder. So kann es schon mal passieren, dass ein Magierlehrling einen Spruch verpatzt, oder eine Einheit beim anklicken einen längeren Witz erzählt. Allein schon bei der Grundeinheit, dem Bauern, gibt es eine große Anzahl an Sounds, die zufällig oder angepasst an die Situation aus einer Liste ausgewählt werden.

## 1.3 Technische Merkmale

### 1.3.1 Spieler-Interface

Der Spieler kontrolliert das komplette Spielgeschehen mit der Maus per Point-and-Click und der Tastatur durch verschiedene Tastaturkürzel. Mit der linken Maustaste kann der Spieler Einheiten auswählen und mit der Rechten Maustaste kann der Spieler markierte Einheiten an einen Zielpunkt schicken. Es ist möglich mehrere Einheiten auf einmal zu markieren. Das Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive (top down) verfolgt. Auf dem Bildschirm wird nur ein Teil der Karte dargestellt. Durch Positionierung der Maus an die Ränder des Bildschirms kann man den Kartenausschnitt verschieben. Dies ist ebenfalls durch die Verwendung der Pfeiltasten auf der Tastatur möglich.

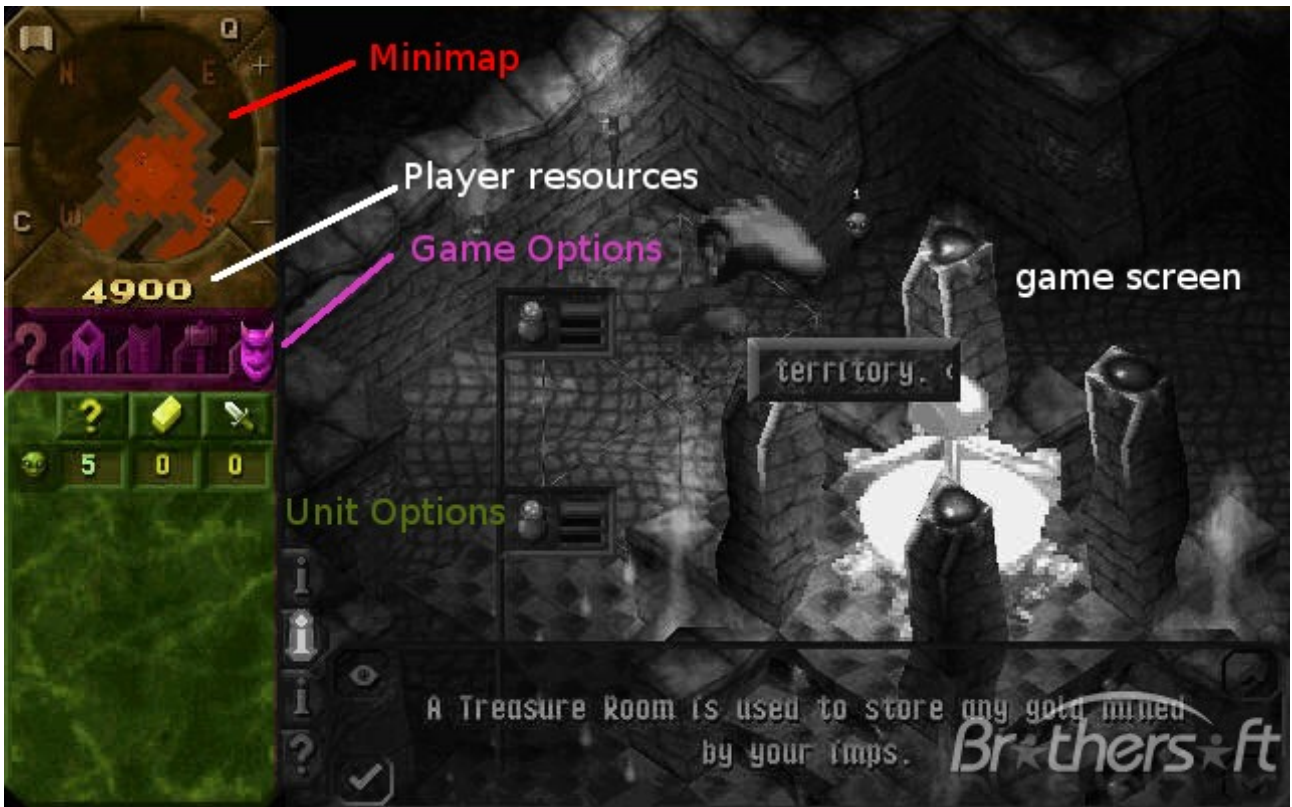


Abbildung 1: möglicher Game Screen

### 1.3.2 Menü Struktur

Sofern nicht durch einen Pfeil angegeben, kann der Menübaum in beide Richtungen durchlaufen werden.

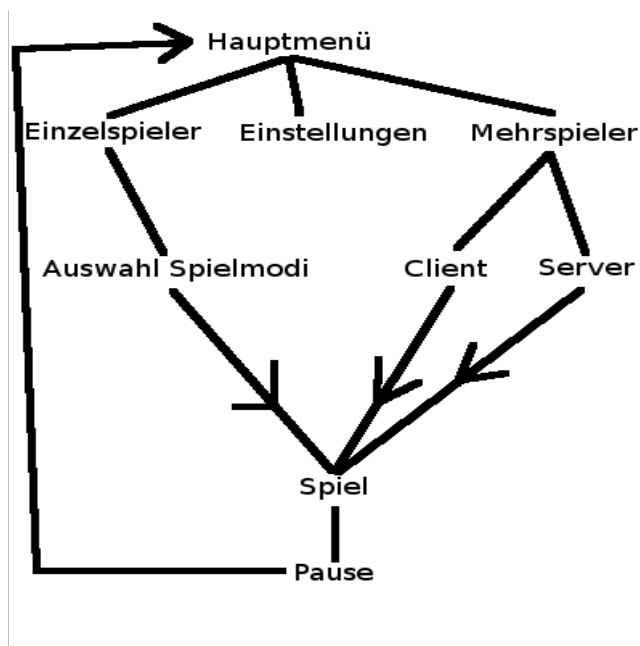


Abbildung 2: Menüstruktur

### 1.3.3 Verwendete Technologien

Das Spiel wird mit Microsoft Visual Studio 2008 und XNA Game Studios 3.1 programmiert. Für die Netzwerkfunktionalität wird die lidgren network library verwendet. Die Entwicklung wird das Hauptaugenmerk auf den Mehrspieler Modus richten, wobei es auch einen Einzelspielermodus geben wird. Das Spiel wird in 2D aus der Vogelperspektive dargestellt, Gebäude besitzen ein räumliches Aussehen. Die Darstellung der Spielwelt erfolgt mittels zweidimensionaler Sprites.

## 1.3. Technische Merkmale

### 1.3.4 Hardwarevoraussetzungen

Neben Tastatur, Maus und Netzwerkkarte wird auch eine Soundkarte vorausgesetzt. Das Spiel ist so konzipiert das es auf aktuellen Mittelklasse Rechnern mit ausreichender Bildwiederholungsrate ausgeführt werden kann.

# Kapitel 2 – Spiellogik

## 2.0.5 Rohstoffe

In Bauernkriege gibt es nur einen Rohstoff, Gold bei den Bauern bzw. Hirn bei den Zombies. Außerdem hat jeder Spieler ein Einkommen (z.B. 10 Gold / 10 s), welches abhängig von der Zahl der Produktionsstätten und der Zahl der Einheiten ist. Einheiten kosten eine Grundmenge an Gold bzw. Hirn und außerdem eine Menge an regelmäßigem Sold, welcher das aktuelle Einkommen verringert, solange die Einheit am Leben ist. Dadurch ist gewährleistet, dass der frühe Verlust einer Einheit, oder der Verlust einer starken Einheit im Laufe des Spiels durch gutes Spiel ausgeglichen werden kann. Das Einkommen kann nicht unter Null sinken, ist das Einkommen Null, kann der Spieler keine weiteren Einheiten mehr bauen. Gold bekommt jeder Spieler außerdem für besiegte gegnerische Einheiten. Dadurch ist der Spieler animiert, pausenlos zu kämpfen, was viel Spielspaß bringt, auf der anderen Seite nicht gezwungen den Gegner anzugreifen. Damit wird verhindert, dass sich der aktuell unterlegene Spieler zu seinem Hauptsitz zurückzieht und nur noch warten kann, bis der Gegner den finalen Angriff startet.

## 2.1 Optionen und Aktionen

Folgende Spielmöglichkeiten gibt es:

### 2.1.1 Storymodus

Hier wird der Spieler eine spannende und witzige Geschichte erleben. Der Spieler wird beim Finale die Möglichkeit haben, sich für eine Seite zu entscheiden und kann so den Ausgang der Geschichte selbst beeinflussen.

*Für welche Seite wirst Du dich entscheiden?!?*



Einige Einheiten werden dabei von Mission zu Mission mitgenommen. Bei den Zombies wird dies der Totenbeschwörer Gunther sein, der seine aktuelle Stufe und Erfahrungspunkte beibehält. Bei den Bauern werden wichtige Story-Charakter auf ähnliche Weise in die nächste Mission übergeben.

### 2.1.2 Netzwerkspiel

Das Herzstück eines jeden Strategiespiels ist die Möglichkeit, sich über Netzwerk mit anderen Spielern zu messen. Hier bietet sich eine nicht endende Herausforderung - denn irgendjemand da draußen hat immer noch eine Abreibung nötig. Hat man einen Gegner gefunden, kann das Duell schon losgehen, das heißt, die Anzahl an Spielern ist hierbei auf zwei Spieler beschränkt.

## 2.2 Spielobjekte

In „Bauernkriege – Veni, vidi Zombie!“ gibt folgende Spielobjekte:

### 2.2.1 Strategische Gebäude

Diese werden im Gegensatz zu den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen nicht gebaut, sondern befinden sich fest auf der Karte und werden besetzt. Dafür muss der Spieler eine gewisse Menge Gold oder Hirn bezahlen, außerdem sind mehrere Einheiten eine Weile mit dem Besetzen beschäftigt und für diese Dauer nicht für den Kampf verfügbar (bei den Bauern 2-3 Einheiten, bei den Zombies Gunther). Wird die Besetzung durch einen Angriff des Feindes abgebrochen, geht das Gold, bzw. Hirn verloren. Die Besetzung eines neuen Gebäudes ist also der ideale Zeitpunkt für den Gegner um anzugreifen. Dadurch wird das Auskundschaften des Gegners noch etwas interessanter.

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein eigenes Strategisches Gebäude, bei den Bauern ein Dorf, bei den Zombies einen Friedhof. Dieses Gebäude dient als

Basis, wird diese zerstört, gilt das Spiel als verloren.

Der Vorteil eines zusätzlichen Strategischen Gebäudes ist ein erhöhtes Gold-/Hirneinkommen und ein zusätzlicher Spawn-Point auf der Karte. Sobald ein strategisches Gebäude eingenommen wurde, wird daraus bei den Bauern ein Dorf und bei den Zombies ein Friedhof.

Weiterhin gibt es die Möglichkeit, jedes strategische Gebäude aufzustufen, und dadurch ebenfalls das Gold-/Hirneinkommen direkt zu erhöhen. Dafür muss man allerdings eine gewisse Menge an Gold/Hirn bezahlen. Man muss deutlich mehr Gold, bzw. Hirn in eine Aufrüstung eines vorhandenen Gebäudes investieren, als bei einer Besetzung eines freien Gebäudes.

## 2.2.2 Einheiten der Bauern

### **Individualität**

Bauernkrieg setzt sich unter anderem dadurch vom Massenmarkt ab, dass jede einzelne menschliche Einheit anders ist. Dies äußert sich im Namen, Profession, Sprache und zu einem geringen Anteil in den Werten und Fähigkeiten.

### **Einheitenentwicklung**

Einheiten der Bauern bekommen immer wenn sie Schaden austeilen oder Fähigkeiten wirken Erfahrungspunkte. Ist eine gewisse Menge an Erfahrung erreicht steigen sie eine Stufe auf und können gegen Gold eine bestimmte Spezialisierung erlernen. Die neue Einheit behält die individuellen Eigenschaften der vorherigen Einheit, hat aber verbesserte Werte und neue/andere Fähigkeiten. Außerdem verlangt sie mehr Sold.

## Einheitenbaum der Bauern

So könnte der Einheitenbaum der Bauern aussehen:

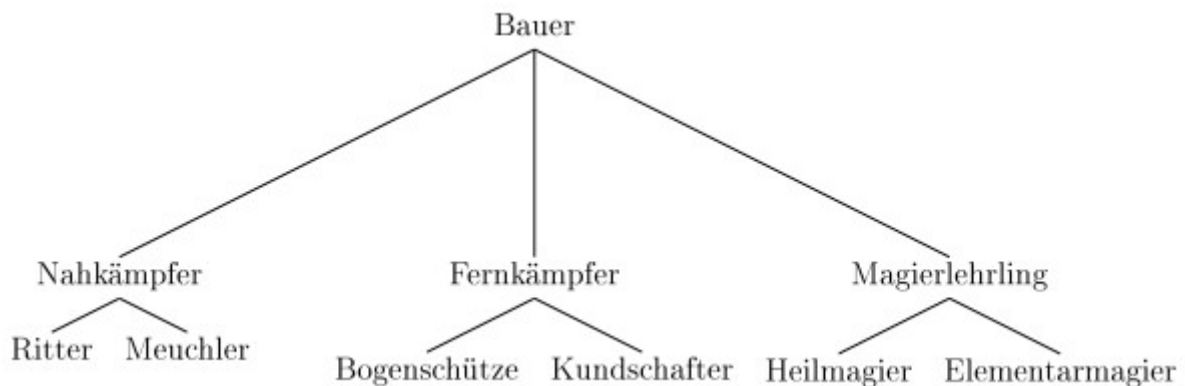


Abbildung 3: Einheitenbaum der Bauern

Bauer: Grundeinheit der Bauern - aus dieser entwickeln sich alle weiteren.

Nahkämpfer: Stärker als ein Bauer, passive Fähigkeit Rüstung.

Fernkämpfer: hohe Reichweite, hohe Sichtweite, aktive Fähigkeit spähen einmal pro Spiel (bestimmten Bereich der Karte aufdecken).

Magierlehrling: mittlere Reichweite, wenig Leben, aktive Fähigkeit Zauber wirken (gelingt nicht immer, eventuelle witzige Nebenwirkungen) Auf eigene Einheiten wirkt der Zauber zufällig als Schutzzauber oder Heilzauber, auf Gegner als Schwächung oder Angriff.

Ritter: langsam, viel Schaden, viele LP, passive Fähigkeit schwere Rüstung.

Meuchler: schnell, aktive Fähigkeit meucheln (lässt sich gut verwenden um fliehende Einheiten umzubringen).

Bogenschütze: sehr hohe Reichweite, passive Fähigkeit Brandpfeile.

Kundschafter: sehr schnell, hoher Sichtradius, aktive Fähigkeit spähen (lädt sich auf).

Heilmagier: automatische Fähigkeit Heilung.

Elementarmagier: Elementarschaden, aktive Fähigkeit Blitzschlag.

## 2.2.3 Einheiten der Zombies

### **Einheitenentwicklung**

Den Einheiten der Zombies fehlt es zwar an Individualität und der Möglichkeit zur persönlichen Entwicklung, dies wird aber kompensiert durch eine höhere mögliche Truppenanzahl (Bauern: 20 , Zombies: 100) und globale Forschungen, wodurch alle Einheiten generell stärker werden können und man zusätzliche Arten von Einheiten und Fähigkeiten für diese erhalten kann. Die einzige Ausnahme bildet der Totenbeschwörer Gunther, der ebenfalls durch Erfahrung Stufen aufsteigen kann und somit zu neuen Fähigkeiten gelangt.

Globale Forschungen sind hierbei:

- Errichtung von Zusätzen: (Zusätze befinden sich im Friedhof, es muss also kein zusätzliches Gebäude oder ähnliches gebaut werden)
- Sumpf: Das Ding aus dem Sumpf kann beschworen werden.
- Fitnessstudio: Der Bodybuilder kann beschworen werden. (Voraussetzung: Friedhof Stufe 2)
- Streichelzoo: Der Werwolf kann beschworen werden. (Voraussetzung: Friedhof Stufe 2)
- Sprenstofflabor: Der Explodierende Schädel kann beschworen werden. (Voraussetzung: Gruft)
- Angriff: Der Angriff aller Einheiten wird erhöht (3 Stufen).
- Verteidigung: Die Verteidigung aller Einheiten wird erhöht (3 Stufen).

Globale Forschungen werden im Kontextmenü der Gebäude ausgewählt und aufgerufen.

### **Beschwörung**

Die Einheiten der Zombies können auf dem Friedhof beschworen werden. Hierfür benötigt man eine gewisse Anzahl an Gräbern, die nur begrenzt verfügbar sind, aber deren Anzahl im Spielverlauf steigen kann (Upgrade des Friedhofs oder Einnahme strategischer Gebäude). Schwache Einheiten

benötigen nur ein Grab, stärkere gleich mehrere. Die Beschwörung selbst dauert eine gewisse Zeit, erst danach steht die Einheit zur Verfügung.

## **Einheitentypen**

Es gibt sechs Arten von Einheiten:

Zombie: schwache Nahkampfeinheit, die aber die Fähigkeit besitzt, Menschen zu infizieren, sobald diese von ihr angegriffen wurden. Stirbt ein infizierter Mensch, verwandelt sich dieser ebenfalls in einen Zombie, welcher dann vom Spieler gesteuert werden kann.

Das Ding aus dem Sumpf: Fernkampfeinheit mit geringer Reichweite, wirft mit Schlammkugeln. Fähigkeit: Seuchenwolke (Giftwolke um Einheit, schadet Feinden in unmittelbarer Nähe automatisch) kann erforscht werden.

Bodybuilder: Fernkampfeinheit mit großer Reichweite, wirft mit Grabsteinen. Fähigkeit: Anabolika-Booster (Steigerung der Angriffsrate/-stärke, schadet sich aber selbst) kann erforscht werden.

Werwolf: schnelle, starke und widerstandsfähige Nahkampfeinheit mit Selbstheilungsfähigkeit.

Explodierender Schädel: Kamikaze-Einheit, die sich Feinden nähert und explodiert, erzeugt großen Gebietschaden.

Totenbeschwörer Gunther: Story-Charakter, verfügt über Magieangriffe. Einzige Einheit der Zombies, die Erfahrung sammeln und sich weiterentwickeln kann. Kann wiederbelebt werden, sobald im Kampf gestorben.



*Abbildung 4: Konzeptzeichnung der Bodybuilder-Einheit*

## 2.3 Eigenschaften der Spielobjekte

Die Eigenschaften der jeweiligen Spielobjekte (Einheiten und Gebäude) wurden in einer Tabelle zusammengefasst.

Die Tabelle befindet sich im Dokument „*GDD\_Eigenschaften\_Spielobjekte.pdf*“.

## 2.4 Das Schere-Stein-Papier Prinzip

In Bauernkriege wird ein Spieler, der immer nach der gleichen Strategie spielt und einfach eine Menge Einheiten des selben Typs baut, wenig Erfolg haben. Jeder Einheitentyp hat Stärken und Schwächen. Baut ein Spieler also z.B. alle seine Einheiten zu schwer gerüsteten Nahkämpfern aus, so kann er von seinem Gegner mit relativ wenigen z.B. Elementarmagiern besiegt werden, oder durch schnelle Fernkämpfer geschwächt werden, die zu schnell sind, um von den schwer Gerüsteten eingeholt zu werden. So wird der Spieler also immer gezwungen sein, seine Strategie an den Gegner anzupassen, was ein wichtiges und spannendes Element des Spiels darstellt. So wird auch das Auskundschaften des Gegners zu einem wichtigen strategischen Element. Außerdem neigt das Spiel dazu sich selbst aus zu balancieren - ist eine Einheit scheinbar zu stark, wird also oft gebaut, so kann sich der Gegner darauf einstellen und eine mögliche Gegeneinheit bauen, die den Vorteil schnell wieder zu Nichte macht.