

Aremorica

Game Design Document
Software Praktikum – Gruppe 13

Kai Helli

Hagen Mogalle

Sebastian Klähn

Joel Stanciu

12. Februar 2022

Tutor: Robin Wu

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	1
1.1	Inhaltliche Änderungen	1
1.2	GDD-Änderungen	1
2	Spielkonzept	2
2.1	Spielidee	2
2.2	Zentrale Spielmechanik	2
3	Benutzeroberfläche	3
3.1	Interface	3
3.2	Kamera	4
3.3	Menüstruktur	4
3.3.1	Main Menu	4
3.3.2	Settings Menu	6
3.3.3	Statistics	7
3.3.4	Pause Menu	7
4	Technische Merkmale	8
4.1	Technologien	8
4.2	Mindestvoraussetzungen	8
5	Spiellogik	9
5.1	Optionen und Aktionen	9
5.2	Soundeffekte und Musik	11
5.3	Spielobjekte	12
5.3.1	Dorfbewohner	12
5.3.2	Römer	15
5.3.3	Umweltobjekte	16
5.3.4	Gebäude	17
5.3.5	Ressourcen	17
5.4	Spielstruktur	18
5.5	Statistik	19
5.6	Achievements	19
6	Screenplay	20
6.1	Storyboard	20
7	Glossar	21

1 Änderungsliste

Die folgenden inhaltlichen Änderungen wurden mit den Kunden abgestimmt und von diesen genehmigt.

1.1 Inhaltliche Änderungen

- Die Schwellwerte um ein Achievement zu erreichen wurden auf das Spielverhalten im finalen Stand angepasst.
- Das Interface wurde um ein Pausezeichen zum Pausieren des Spiels erweitert.
- Aufgrund geringerer Gruppengröße wurden die Nachbarn (ein durch eine KI gesteuerter Mitspieler) entfernt.
- Die Funktion, dass Einheiten sich beim umwandeln automatisch auf verfügbare Waffenlager aufteilen, wurde entfernt. Die Auswahl des Waffenlagers soll beim Spieler bleiben.
- Die Option zum Laden eines Speicherstands wurde als neue Aktion definiert.
- Die Option zum Speichern aus dem Spiel heraus wurde als manuelle Aktion definiert.
- Das Audio-Menü wurde um einen Menüpunkt zum Stummschalten der Sounds erweitert.
- Das Graphik-Menü wurde um die Menüpunkte zum Ändern der Auflösung erweitert.

1.2 GDD-Änderungen

- Abbildung 1 wurde auf den finalen Stand des Spiels aktualisiert.
- Die Kritikpunkte und Anmerkungen nach Review des finalen GDDs wurden verbessert.
- Auf der Titelseite wurden die Namen der Teilnehmer auf die aktuelle Gruppengröße angepasst.
- Neu verwendete Technologien und Libraries wurden ergänzt. Nicht verwendete wurden entfernt.
- Die Positionen der Elemente im Interface wurden präzisiert.
- Die Gebiete zum Sammeln von Ressourcen wurden präzisiert.
- Das Bild der Menüstruktur wurde zur Berücksichtigung der neuen Speicherfunktion aktualisiert.
- Die Beschreibung der Soundeffekte wurde präzisiert.
- Bilder der verschiedenen Einheiten sowie des Interface und des Hauptmenüs wurden hinzugefügt.

2 Spielkonzept

2.1 Spielidee

In ‘Aremorica’ befindest du dich in der Rolle des Stammesführers eines kleinen, schönen Dorfes in Gallien. Doch das Leben ist nicht so friedlich wie es sich anhört, denn das Römische Reich expandiert und erobert immer größere Teile Galliens.

Nun ist es deine Aufgabe dich und dein Dorf so lange wie möglich gegen die immer größer werdenden Angriffswellen des Römischen Reichs zu verteidigen. Dafür musst du deine Bevölkerung vergrößern, um mehr Ressourcen zu sammeln und mit diesen deine Armee ausbilden. Aber Vorsicht, der Kampf ist nicht einfach, denn in jeder Schlacht musst du mit Geschick entscheiden, welche Einheiten am besten geeignet sind, um aus den Schlachten erfolgreich hervorzugehen.

2.2 Zentrale Spielmechanik

Im Spiel geht es darum, den größer werdenden Wellen der Angreifer so lange wie möglich standzuhalten. Dafür muss man sowohl Druiden (Sammler) als auch Gallier (Kämpfer) ausbilden und zwar möglichst in einem optimalen Verhältnis.

Aber auch der Kampf ist ein wichtiger Teil des Spiels, denn es gibt ein Schere-Stein-Papier-Prinzip der 3 Einheitentypen ‘Hinkelsteinwerfer’, ‘Faustkämpfer’ und ‘Kampfschwein’. Das heißt, zu jeder Einheit gibt es sowohl eine Einheit die schwächer ist als diese als auch eine stärkere. Hierdurch kann eine Einheit alleine nie zum Sieg verhelfen. Innerhalb deines Dorfes gibt es die Möglichkeit die verschiedenen Einheitentypen zu wechseln, um dich bestmöglich auf den Kampf vorzubereiten.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Interface

Mittelpunkt des Spiels stellt das eigene Dorf dar, welches es zu verteidigen gilt. Unten rechts gibt es eine Ressourcenanzeige, welche die Anzahl der verfügbaren Ressourcen von Holz, Stein und Nahrung/Kräuter zeigt. Unten in der Mitte befindet sich eine Hotbar, mit der die Produktion von Faustkämpfern, Druiden und Handwerkern in Auftrag gegeben werden kann. Mittig oben, gibt es eine horizontale Leiste, die den Zustand der Dorfmauer anzeigt. Daneben wird die aktuelle Spielzeit und die Dauer bis zur nächsten Welle angezeigt. Werden selektierbare Einheiten (d.h. Dorfbewohner, welche mit linker Maustaste angeklickt wurden) ausgewählt, werden diese markiert. Über den Einheiten werden in einer kleinen, über ihnen schwebenden Leiste, ihre noch vorhandenen Lebenspunkte angezeigt. Wird ein Gebäude von Handwerkern repariert, erscheint ebenfalls eine Leiste mit der die noch benötigte Zeit zur Fertigstellung angezeigt wird. Eine Übersicht des Interfaces findet sich in Abbildung 1.



Abbildung 1: Sicht auf das Dorf

3.2 Kamera

Das Spielgeschehen wird von oben herab aus der Top-Down Perspektive betrachtet. Zu Spielbeginn sieht der Spieler einen Ausschnitt der Karte, in dem sich das eigene Dorf befindet. Mit dem Mausrad hat er die Möglichkeit hinein bzw. heraus zu zoomen. Die Kamera kann bewegt werden, indem der Spieler die Maus in die Nähe des entsprechenden Bildschirmrands hält.

3.3 Menüstruktur

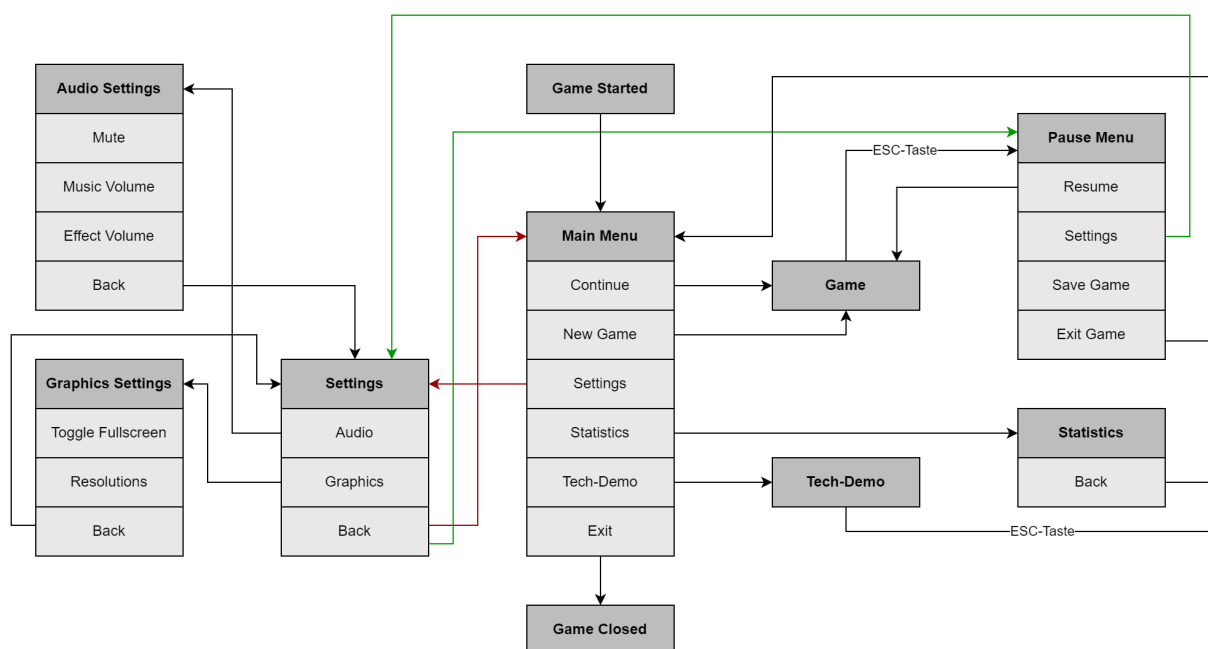


Abbildung 2: Konzept der Menüstruktur

3.3.1 Main Menu

Wird das Programm gestartet, gelangt man in das Hauptmenü. Die gesamte, von diesem Menü aus erreichbare, Struktur ist in Abbildung 2 dargestellt. Vom Hauptmenü aus kann man u.a. das Spiel starten, unterschiedliche Untermenüs erreichen oder das Programm schließen. Alle möglichen Aktionen sind in Tabelle 1 beschrieben. Das implementierte Hauptmenü wird in Abbildung 3 dargestellt.

Continue	Setzt das Spiel fort, sofern eines vorhanden ist
New Game	Startet ein neues Spiel
Settings	Öffnet das Settings Menu
Statistics	Öffnet das Statistics Menu
Tech-Demo	Startet die Tech-Demo
Exit	Schließt das Programm

Tabelle 1: Aufbau Main Menu

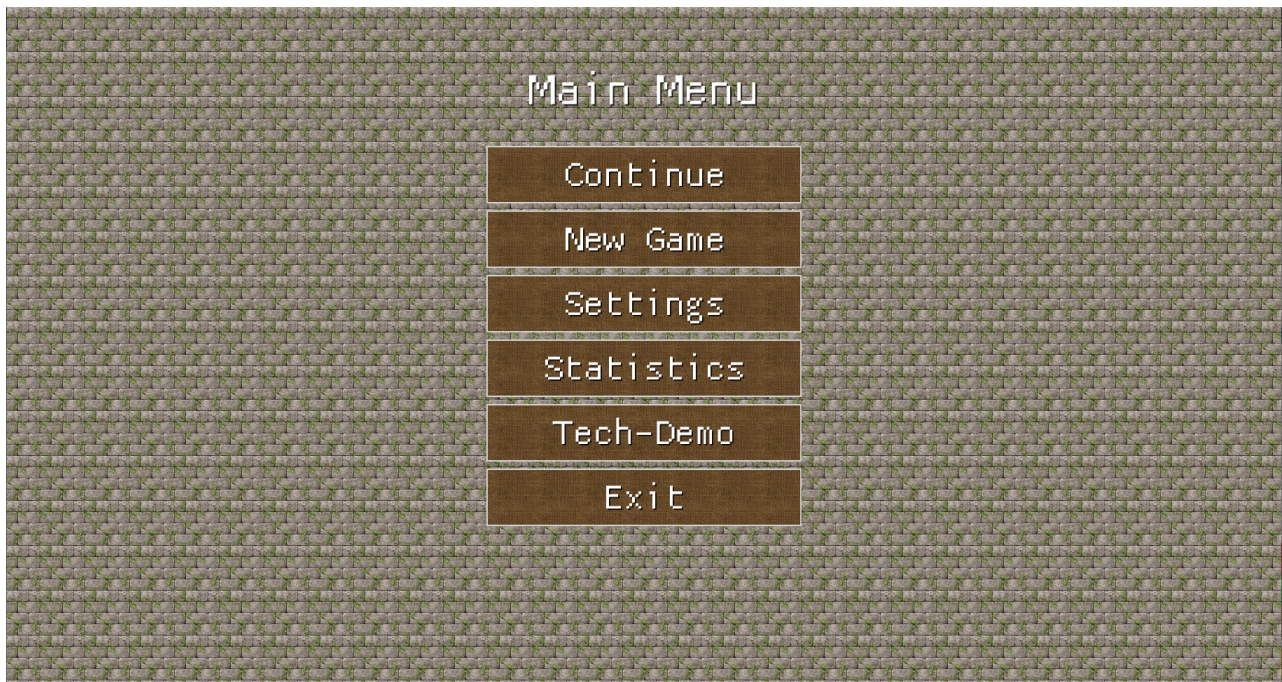


Abbildung 3: Main Menu

3.3.2 Settings Menu

Das Settings Menu kann aus dem Main Menu heraus erreicht werden. Von hier aus erreicht man die Untermenüs für die Audio- und Grafikeinstellungen. Die einzelnen Menüpunkte werden in Tabelle 2 aufgelistet.

Audio	Öffnet Audio Settings
Graphics	Öffnet Graphics Settings
Back	Rückkehr ins Main Menu

Tabelle 2: Aufbau Settings Menu

3.3.2.1 Audio Settings

In diesem Menü kann die Audioausgabe nach Belieben eingestellt werden. Die einzelnen Einstellungsmöglichkeiten sind in Tabelle 3 aufgelistet.

Mute	Stummschalten aller Sounds
Music Volume	Lautstärkeanpassung Hintergrundmusik
Effect Volume	Lautstärkeanpassung Audioeffekte
Back	Rückkehr ins Settings Menu

Tabelle 3: Aufbau Audio Settings Menu

3.3.2.2 Graphics Settings

Hier können Einstellungen vorgenommen werden, die die Grafik betreffen. Die einzelnen Punkte können Tabelle 4 entnommen werden.

Toggle Fullscreen	Wechsel zwischen Fenster- und Vollbildmodus
Resolution	Auswahl unterschiedlicher Auflösungen
Back	Rückkehr ins Settings Menu

Tabelle 4: Aufbau Graphics Settings Menu

3.3.3 Statistics

Hier werden Statistiken und gesammelte Achievements angezeigt. Wie aus Tabelle 5 hervorgeht, hat man von hier aus die Möglichkeit wieder in das Main Menu zu gelangen.

Back	Rückkehr ins Main Menu
-------------	------------------------

Tabelle 5: Aufbau Statistics Menu

3.3.4 Pause Menu

Das Pausenmenü wird im Spiel durch die ESC-Taste oder mittels eines Linksklicks auf das Pausezeichen erreicht. Das Spiel wird pausiert. Wie aus Tabelle 6 hervorgeht, hat man von hier aus die Möglichkeit unterschiedliche Aktionen auszuführen.

Resume	Rückkehr ins Spiel
Settings	Aufrufen des Settings Menu
Save Game	Speichern des aktuellen Spielzustands
Exit Game	Rückkehr ins Main Menu

Tabelle 6: Aufbau Statistics Menu

4 Technische Merkmale

4.1 Technologien

Zur Umsetzung des Spiels werden folgende Technologien eingesetzt:

- Microsoft C#
- .NET Core 3.1
- Monogame 3.8 / Monogame Extended 3.8
- DefaultECS 0.17
- Newtonsoft Json 13.0.1
- Tiled 1.7.2
- Google OrTools 9.2
- Optimized Priority Queue 5.1
- Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2020.2.4 / JetBrains Rider 2021
- Logic Pro / Audacity
- Gimp / Affinity Photo / Affinity Designer

4.2 Mindestvoraussetzungen

Um das Spiel ausführen zu können, müssen die in Tabelle 7 ersichtlichen Mindestanforderungen durch das Zielsystem erfüllt werden. Diese ergeben sich aus den minimalen Hardware-Spezifikationen der am Entwicklungsprojekt beteiligten Personen sowie denen der Kunden.

CPU	Intel Core i5-6200U - 2 Cores à 2.3 GHz
RAM	8GB
GPU	Intel HD Graphics 520
Speichertyp	SSD
Freier Speicherplatz	3GB
Betriebssystem	Microsoft Windows 10 (64bit)
Peripherie	Maus und Tastatur

Tabelle 7: Übersicht der Systemvoraussetzungen

5 Spiellogik

5.1 Optionen und Aktionen

In Tabelle 8 werden die im Spiel vorhandenen Optionen und Aktionen beschrieben. Dabei wird beschrieben, wer diese Aktionen ausführen kann und wie sie ausgeführt werden. Außerdem wird definiert, welche Anfangs- und Abschlussbedingungen erfüllt sein müssen

Tabelle 8: Übersicht der Optionen und Aktionen

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A00	Dorfbewohner hinzufügen	Spieler	1. Durch einen Linksklick auf das jeweilige Symbol (Druide, Handwerker, Faustkämpfer, Kampfschwein oder Hinkelsteinwerfer) kann der Spieler neue Dorfbewohner dieser Art hinzufügen.	Im Zähler des Dorflagers ist ausreichend Holz, Nahrung und Stein vorhanden.	Ein neuer Dorfbewohner steht im Dorf.
A01	Auswählen	Spieler	1. Der Spieler kann mit einem Linksklick auf eine Einheit diese auswählen 2. Hält der Spieler die linke Maustaste gedrückt kann er mehrere Einheiten auf einmal auswählen.	Der Spieler hat anfangs kein Objekt ausgewählt.	Der Spieler hat ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten ausgewählt.
A02	Auswahl aufheben	Spieler	1. Der Spieler kann durch einen Linksklick auf eine leere Spielfeldfläche die Auswahl einer Einheit wieder aufheben.	Ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten ist ausgewählt.	Kein Objekt ist ausgewählt.
A03	Laufen	Dorfbewohner	1. Der Spieler kann mit einem Rechtsklick auf die Karte einen Dorfbewohner zu dieser Stelle laufen lassen.	Ein Dorfbewohner ist ausgewählt.	Der Dorfbewohner läuft an die angeklickte Stelle.

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A04	Sammeln von Ressourcen	Druiden	1. Durch einen Rechtsklick auf ein Sammelgebiet auf der Karte begibt sich der Druiden zur Ressource und sammelt diese. 2. Der Druiden führt die Aktion immer wieder aus, bis er eine andere Aktion zugewiesen bekommt.	Der Druiden ist ausgewählt.	Ressource taucht in der Anzeige für die jeweilige Ressource auf.
A05	Zaun reparieren	Handwerker	1. Durch einen Rechtsklick auf den Zaun begibt sich der Handwerker dorthin und repariert diesen.	Der Handwerker ist ausgewählt.	Der Zaun ist vollständig repariert (HP vollständig).
A06	Gebäude errichten	Handwerker	1. Durch einen Rechtsklick auf eine Ruine begibt sich der Handwerker dorthin und errichtet ein Gebäude.	Der Handwerker ist ausgewählt.	Das Gebäude ist vollständig errichtet.
A07	Gegen Römer kämpfen	Gallier	1. Durch Rechtsklick wird ein Römer ausgewählt gegen den gekämpft werden soll. 2. Der Gallier greift diesen Römer an und fügt ihm Schaden zu. 3. Der Schaden hängt von der gewählten Waffe und der Sorte Römer ab.	Ein Gallier ist ausgewählt.	Der Römer oder der Gallier haben keine HP mehr.
A08	Gallier attackieren	Römer	1. Der Römer greift ein angreifbares Objekt an (Gallier oder Zaun) und fügt ihm Schaden zu.	Angreifbares Objekt in Sichtweite.	Römer oder angreifbares Objekt hat 0 HP.
A09	Schaden erhalten	Gallier, Römer	1. Angreifbares Objekt (Gallier, Römer Zaun) erleidet Schaden.	Angreifbares Objekt ist Ziel von A08 oder A09.	Angreifbares Objekt hat weniger HP.
A10	Sterben	Gallier, Römer	1. Wenn die Lebenspunkte von Gallier / Römer auf 0 sinken, verschwinden diese vom Spielfeld. 2. Die Gallier stehen dem Spieler dann nicht mehr zur Verfügung.	HP der Einheit ist 0.	Einheit ist nicht mehr auswählbar und verschwindet von der Karte.

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A11	Kampfklasse wechseln	Gallier	1. Der Spieler kann die Kampfklasse der Gallier wechseln in dem er einen Gallier auswählt und anschließend mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Waffenlager klickt. Der Gallier bewegt sich daraufhin zu diesem Waffenlager und wechselt seine Kampfklasse.	Gallier ist ausgewählt.	Gallier nimmt eine andere Kampfklasse an.
A12	Menü öffnen	Spieler	1. Der Spieler kann durch Drücken der ESC Taste oder durch Linksklick auf das Pausezeichen das Menü öffnen.	Das Spiel wird ausgeführt.	Das Spiel ist pausiert und befindet sich im Menü.
A13	Verlieren	Spieler	1. Der Spieler und sein Gallierdorf haben verloren, wenn die Widerstandskraft des Zaunes auf 0 gesunken ist. 2. Das Spiel ist beendet.	Die HP des Zauns sind auf 0 gesunken.	Der Spieler verliert und das Spiel ist zu Ende.
A14	Speichern	Spieler	1. Nach Öffnen des Menus kann der Spieler auf 'Speichern und Beenden' klicken und den aktuellen Spielstand speichern	Der Spieler ist im Menu.	Das Spiel wird geschlossen, Spielstand ist gespeichert.
A15	Laden	Spieler	1. Nach dem Starten des Spiels kann der Spieler 'Continue' wählen um das letzte Spiel fortzusetzen	Der Spieler hat das Spiel gestartet und befindet sich im Hauptmenü.	Das vorherige Spiel wird geladen.

5.2 Soundeffekte und Musik

Neben der Hintergrundmusik, die während des Spielens läuft, ertönen Soundeffekte bei der Auswahl von Menüpunkten, bei der Auswahl von Einheiten und beim Fertigstellen von Gebäuden. Ebenfalls werden Soundeffekte bei Kämpfen sowie dem Abbauen von Ressourcen abgespielt.

5.3 Spielobjekte

5.3.1 Dorfbewohner

Das gallische Dorf in dem unsere Helden wohnen, beherbergt drei verschiedene Sorten von Dorfbewohnern. Man findet unter diesen Druiden, Handwerker und Gallier, welche auf den Kampf spezialisiert sind. Jeder Sorte von Dorfbewohnern hat spezielle Fähigkeiten und kann mit diesen Fähigkeiten verschiedene Aktionen ausführen. Diese werden im Folgenden genauer erläutert.

Welche Aktion der Dorfbewohner ausführen soll, kann der Spieler frei wählen. Der Dorfbewohner führt diese Aktion dann so lange aus, bis der Spieler ihm eine andere Aktion zuweist.

Bei allen Dorfbewohnern handelt es sich um kontrollierbare, auswählbare, bewegliche und kollidierbare Spielobjekte.

5.3.1.1 Gallier

Die kämpfenden Gallier sind die Hauptakteure. Sie sind in der Lage mit den Römern zu kollidieren und gegen diese zu kämpfen. Die Aufgabe der kämpfenden Gallier ist es die Römer schon frühzeitig abzufangen und in einen Kampf zu verwickeln, so dass diese nicht bis zum Zaun vordringen um das Dorf zu schädigen. Die kämpfenden Gallier sind kollidierende Spielobjekte.

Die kämpfenden Gallier verfügen über Lebenspunkte, die sie durch den Kampf mit Römern verlieren. Sinken die Lebenspunkte eines kämpfenden Galliers auf 0 stirbt dieser und verschwindet vom Spielfeld.

Gallier besitzen die Möglichkeit verschiedenen Kampfklassen anzugehören. Je nachdem welche Römer angreifen, muss eine passende Kampfklasse zur Verteidigung gewählt werden. Als Spieler hat man daher die Möglichkeit kämpfende Gallier ins Dorf zurückrufen und dort in eines der drei Waffenlager zu schicken. Dort angekommen, wird sich der Gallier mit der entsprechenden Kampfklasse ausrüsten.

5.3.1.1.1 Faustkämpfer

Der Faustkämpfer ist ein Gallier, welcher auf Nahkampf spezialisiert ist. Er ist besonders stark im Kampf gegen römische Reiter, wobei er gegen gegnerische Bogenschützen im Nachteil ist. Faustkämpfer werden im Spiel durch das in Abbildung 4 ersichtliche Sprite dargestellt.



Abbildung 4: Faustkämpfer

5.3.1.1.2 Kampfschwein

Das Kampfschwein ist ein Gallier der auf einem Schwein reitet. Er ist Besonders stark im Kampf gegen römische Bogenschützen, wobei er gegen römische Speerkämpfer im Nachteil ist. Kampfschweine werden im Spiel durch das in Abbildung 5 ersichtliche Sprite dargestellt.



Abbildung 5: Kampfschwein

5.3.1.1.3 Hinkelsteinwerfer

Der Hinkelsteinwerfer ist ein Gallier der mit Hinkelsteinen auf seine Gegner wirft. Er ist besonders stark im Kampf gegen römische Speerkämpfer, wobei er gegen gegnerische Reiter im Nachteil ist. Hinkelsteinwerfer werden im Spiel durch das in Abbildung 6 ersichtliche Sprite dargestellt.



Abbildung 6: Hinkelsteinwerfer

5.3.1.2 Druiden

Druiden gehören ebenfalls zu den Dorfbewohnern und sind nur passiv am Kampf gegen die Römer beteiligt. Sie versorgen das Dorf mit den wichtigen Ressourcen Holz, Stein und Nahrung/Kräuter. Sie können nicht aktiv kämpfen, können jedoch Schaden erleiden. Der Spieler kann auswählen welche Ressource der Druide abbauen soll, in dem er den Druiden in das entsprechende Gebiet schickt (Wald = Holz, Mine = Hinkelsteine, Kräutergarten = Nahrung). Druiden werden im Spiel durch das in Abbildung 7 ersichtliche Sprite dargestellt.

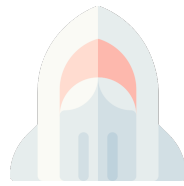


Abbildung 7: Druide

5.3.1.3 Handwerker

Die Handwerker sind die dritte Art der Dorfbewohner und widmen sich der Verteidigung. Einerseits können Handwerker aus den Ruinen innerhalb des Zaunes wieder Gebäude errichten, so dass das Dorf wächst. Außerdem können sie den Zaun reparieren, wenn er durch die Angriffe der Römer beschädigt wurde, wodurch die Widerstandskraft des Dorfes wieder wächst. Handwerker können Schaden erleiden, jedoch nicht aktiv angreifen. Handwerker werden im Spiel durch das in Abbildung 8 ersichtliche Sprite dargestellt.



Abbildung 8: Handwerker

5.3.2 Römer

Die im Laufe des Spieles stärker werdende Gegenerwelle besteht aus 3 verschiedenen Angreifertypen. Das oberste Ziel der Römer ist es den Zaun zu zerstören. Sehen sie jedoch einen Gallier in ihrer Nähe, greifen sie diesen an.

Die Römer verfügen über Lebenspunkte, die sie im Kampf verlieren. Sie verschwinden von der Karte sobald der Wert auf 0 sinkt.

5.3.2.1 Römischer Reiter

Der Reiter ist eine berittene Einheit die besonders gut im Kampf gegen Hinkelsteinwerfer ist, jedoch im Kampf gegen Faustkämpfer sich im Nachteil befindet. Reiter werden im Spiel durch das in Abbildung 9 ersichtliche Sprite dargestellt.



Abbildung 9: Römischer Reiter

5.3.2.2 Römischer Speerkämpfer

Der Speerkämpfer ist besonders gut im Kampf gegen Kampfschweine, befindet sich im Kampf gegen Hinkelsteinwerfer aber im Nachteil. Speerkämpfer werden im Spiel durch das in Abbildung 10 ersichtliche Sprite dargestellt.



Abbildung 10: Römischer Speerkämpfer

5.3.2.3 Römischer Bogenschütze

Der Bogenschütze ist besonders gut im Kampf gegen Faustkämpfer, befindet sich jedoch gegen Kampfschweine im Nachteil. Bogenschützen werden im Spiel durch das in Abbildung 11 ersichtliche Sprite dargestellt.



Abbildung 11: Römischer Bogenschütze

5.3.3 Umweltobjekte

Auf der Karte sind verschiedene Objekte zu finden, die dazu dienen Ressourcen zu beschaffen.

5.3.3.1 Wald

Der Wald ist von Anfang an auf der Karte verfügbar. Hier findet der Druide Holz, welches er abbauen kann und im Anschluss in der Ressourcenanzeige auftaucht.

5.3.3.2 Kräutergarten

Der Kräutergarten ist von Anfang an auf der Karte verfügbar. Hier findet der Druide Nahrung/Kräuter, die er sammeln kann und welche dann in der Ressourcenanzeige auftauchen.

5.3.3.3 Mine

Die Mine ist von Anfang an auf der Karte verfügbar. Hier findet der Druide Hinkelsteine, die er sammeln kann und welche dann in der Ressourcenanzeige auftauchen.

5.3.3.4 Ruinen

Ruinen liegen im Dorf und sind inaktive Gebäude, die durch Handwerker wieder errichtet werden können.

5.3.4 Gebäude

5.3.4.1 Dorfhütte

Die Dorfhütte dient dazu neue Dorfbewohner zu produzieren. Zu Beginn gibt es nur eine Dorfhütte, weshalb nur langsam neue Dorfbewohner hinzugefügt werden können. Handwerker können aus den Ruinen im Dorf weitere Dorfhütten errichten, so dass schneller Dorfbewohner produziert werden können.

5.3.4.2 Waffenlager

Es gibt drei Typen von Waffenlagern, jeweils eines für die drei Kampfklassen (Faustkämpfer, Kampfschwein, Hinkelsteinwerfer). Sie dienen dazu die Kampfkategorie der kämpfenden Gallier zu wechseln.

5.3.5 Ressourcen

5.3.5.1 Holz

Findet der Druide im Wald. Holz dient dem Handwerker, um Gebäude zu bauen und den Zaun zu reparieren.

5.3.5.2 Nahrung/Kräuter

Findet der Druide im Kräutergarten. Nahrung/Kräuter werden benötigt um neue Dorfbewohner ins Dorf zu holen.

5.3.5.3 Hinkelsteine

Findet der Druide in der Mine. Hinkelsteine dienen dem Handwerker, um Gebäude zu bauen und den Zaun zu reparieren.

5.4 Spielstruktur

Das Spiel ist auf Wellen von Angreifern ausgelegt. Der Schwierigkeitsgrad nimmt mit der Spielzeit zu. Am Anfang gibt es noch wenige Römer, jedoch stehen zu diesem Zeitpunkt auch noch nicht alle Kampfklassen zur Verfügung. Man beginnt mit dem Sammeln von Holz, Stein und Nahrung und tritt wenigen Römern entgegen. Im weiteren Verlauf werden mit den Ressourcen neue Gebäude freigeschaltet sowie mehr Dorfbewohner produziert. Jedoch werden die Angriffswellen der Römer auch stärker und es müssen die verschiedenen Kampfklassen ausgebaut werden, um den Zaun noch verteidigen zu können. Können die kämpfenden Gallier die Römer nicht aufhalten und lassen es zu, dass diese den Zaun zerstören (HP des Zaunes ist 0), so ist das Spiel beendet.

5.5 Statistik

Über die Spielverläufe werden die in Tabelle 9 aufgeführten Statistiken erhoben.

Statistik	Beschreibung
Spielzeit	Zeigt die Gesamtspielzeit an.
Besiegte Gegner	Zeigt die Anzahl der gestorbenen gegnerischen Einheiten.
Gefallene Dorfbewohner	Zeigt die Anzahl der gefallenen verbündeten Einheiten.
Gesammeltes Holz	Zeigt die Anzahl des gesammelten Holzes.
Gesammelte Steine	Zeigt die Anzahl der gesammelten Steine.
Gesammelte Nahrung	Zeigt die Anzahl der gesammelten Nahrung.

Tabelle 9: Übersicht der Statistiken

5.6 Achievements

Während dem Spielverlauf werden die in Tabelle 10 gelisteten Achievements nach Erreichen der jeweiligen Grenze vergeben.

Jeder Anfang ist hart	10 Minuten durchgehalten
Augen zu und durch!	20 Minuten durchgehalten
Blut geleckt	100 Gegner getötet
In den Topf gefallen?	1000 Gegner getötet
Offensive ist die beste Defensive	10000 Gegner getötet
Bereit für die Verteidigung	100 Einheiten erstellt
Auf dem Weg zum Imperium	1000 Einheiten erstellt
Wer ist Caesar?	10000 Einheiten erstellt
Wer hat, der hat!	1000 Einheiten einer Ressource gesammelt
Sammler oder Messi?	10000 Einheiten einer Ressource gesammelt

Tabelle 10: Übersicht der Achievements

6 Screenplay

6.1 Storyboard

Freiheit für die Gallier!

Die Römer kommen! Unaufhaltsam schreiten sie mit einem Ziel voran. Sie wollen das gallische Dorf brennen sehen. Willst du wirklich, dass sie deine Heimat vernichten? Stelle eine Armee auf und verteidige dein Dorf. Zeige den Römern, dass die Gallier dank taktischer Kriegsentscheidungen immer die Oberhand behalten, egal wie viele von ihnen heranschreiten. Eines muss dir dabei im Klaren sein: Beschütze die Mauer!

Ist die Mauer einmal gefallen, steht den Römern nichts mehr im Wege das Dorf zu überrennen.

7 Glossar

Aremorica Beschreibt eine Landschaft an der nordwestlichen Küste Galliens. Dem Comic nach, das Gebiet in dem das Dorf von Asterix und Obelix lag.

HP Beschreibt die Lebenspunkte eines Spielobjekts.