Spielkonzept zu

Thorak's Revenge

Autor: Christopher Bartel
Stand: 30.03.2012

Inhaltsverzeichnis

Vorwort....3
Hintergrund....4
Das Spiel....6
- Grundidee....6
- Spielmechanik....7
- Völker....8
  - Menschen....8
  - Zwerge (TODO)....11
  - Elfen (TODO)....12
  - Dschinn (TODO)....13
- Monster (TODO)....14

Umsetzung....15
- Entwicklungsstadien....15
  - Pre-Alpha....15
  - Alpha....15
  - Beta....15

Vorwort

Dies sind die ersten Ideen zu Thorak's Revenge. Es sind keine finalen Fakten die hier nieder geschrieben sind – dieses Dokument soll einer groben Orientierung und der Motivation dienen.

Das Spiel wird in Java entwickelt. Als Engine wird die jMonkeyEngine(jME) zum Einsatz kommen die sich zwar derzeit noch im Beta Status befindet, jedoch dank Shader ein guter Startpunkt für ein qualitatives Spiel ist und weiterhin unter BSD lizensiert ist.

Leider gibt es immer noch sehr viele Java Kritiker wenn es um den Einsatz in Spielen geht, daher ist es mein Wunsch mit Thorak's Revenge ein Beispiel zu liefern, dass man inzwischen doch gute bis sehr gute Ergebnisse mit Java erzielen kann.

Für die Modelerstellung wäre es günstig wenn Blender zum Einsatz käme, da mit Blender erstelle Models einfach in jME zu benutzen sind.

Für das GUI wird NiftyGUI genutzt werden aus ähnlichen Gründen wie oben genannt.

Ob Thorak's Revenge ein Free2Play Titel wird oder doch eine einmalige Gebühr (im low Budget Bereich) kosten wird sich während der Entwicklung herauskristallisieren. Gesetzt dem (geplanten) Fall, dass das Spiel kommerziell vermarktet wird könnte man über die Umsetzung einer Online Plattform mit Benutzerkonten nachdenken.

Hintergrund

Magie kann in vielen Formen angewandt werden, viele dieser Formen sind jedoch unbekannt. Das liegt daran, dass diese unbekannten Formen von Magie nicht zu kontrollieren sind. Diese Formen nennt man "Schwarze Magie".

Ein jeder Akolyth der Akademie erlernt als wichtigsten Grundsatz sich stets von schwarzer Magie fern zu halten. Doch leider ist unsere Welt von Gier und dem unendlich großen Verlangen nach Macht durchwachsen, welches einen Magie-begabten immer wieder dazu verleitet Gebrauch von dieser schwarzen Magie zu machen.
In den letzten Jahren hat die Akademie viele talentierte Magier hervor gebracht, jedoch gab es einen, der sich besonders von seinen Brüdern und Schwestern unterschied. Sein Name ist Thorak, ein Dschinn.

Dschinn sind von Natur aus magisch hochbegabt. Sie wurden vor Jahrtausenden von den Elfen erschaffen um ihnen zu dienen. Ein Dschinn besteht nicht aus Fleisch und Blut, ihre Körper sind durch Magie belebte Materie. Manche bestehen aus Stein oder Holz, andere aus Wasser oder gar Luft. Ihre Vielfalt kennt keine Grenzen. Jedoch bemerkten die Elfen bald, dass die Dschinn den Wunsch nach Freiheit verspürten. Da Elfen keinem Wesen grundlos der Freiheit berauben dürfen, mussten sie diesem Wunsch nachgeben. So kam es, dass sich die Dschinn als freies Volk und enge Verbündete der Elfen über die Jahre entwickelten. Irgendwann erlernten die Dschinn dann auch, wie man einen Dschinn beschwört und seinen Geist an ein Material bindet, wodurch sie begannen ihre Zahl zu mehren. Jedoch ist ein Dschinn nicht unsterblich wie ein Elf, seine Lebenskraft zieht er aus dem Material an dem sein Geist gebunden ist welches nach und nach immer mehr schwindet. Das Material ist auch ausschlaggebend dafür, wie mächtig ein Dschinn ist, Kal'tesch, ein Jahrtausende alter Dschinn und ihr Anführer, besteht aus Mondstein, dem magisch aktivsten Material das es gibt.
Die meisten Dschinn bestehen aus Holz, da ihr Geist am einfachsten, also ohne großes magisches Geschick, daran gebunden werden kann. Der Preis dafür ist, dass solche Dschinn meist nur ein paar hundert Jahre alt werden und ihre Magie schwach ist.
Thorak besteht aus Hexenholz, ein schwach magisches Holz, machte aber durch seine außerordentlich ausgeprägte Begabung auf sich aufmerksam.

Niemand verstand damals woher Thorak die Kraft nahm um Zauber zu wirken, die normalerweise jahrelanges Training und Disziplin erfordern. Niemand verstand wieso Thorak stärker als alle anderen Dschinn, die gleichzeitig mit ihm in die Akademie aufgenommen wurden, war.

Heute wissen wir alle, dass Thorak ein schwarzer Magier ist. Er hat von Anfang an schwarze Magie praktiziert. Man kann nicht sagen wie er Zugang zu seinen Praktiken erhalten hat, niemand kennt Thoraks Vergangenheit, jedoch weiß man heute: Thorak zieht seine Kraft aus dem Hass und Neid der auf unserer Welt existiert. Er hat eine Möglichkeit entdeckt sein Mana durch diesen Energiefluss zu stärken. Jedoch wusste er nicht, dass jedes mal wenn er diese Energie nutzte der Hass seine Seele verschlang und diese mit Finsternis durchsetzte.

Nach seinem Studium an der Akademie wurde er dem mächtigen Kal'tesch als Magier unterstellt. Aus dieser Position heraus war es für Thorak möglich seine Kraft zu vervielfältigen. Er machte sich am Hofe von Kal'tesch einen Namen und wurde zu einem

engen Berater des Oberhauptes der Dschinn. Irgendwann erlernte er dann die Kunst einen Dschinn zu beschwören und seine Gestalt zu manifestieren.
Diese Kunst missbrauchte er, um sich selbst willenlose Dschinn zu beschwören die er für seine Machenschaften missbrauchen konnte. Er hetzte seine Dschinn gegen Elfen und ließ morden um Hass zwischen diesen Parteien zu schüren.

Jedoch begab es sich so, dass Kal'teschs Untersuchungen bezüglich der neuesten Entwicklungen zwischen Dschinn und Elfen Thoraks dunkles Geheimnis offenbarte. Als Konsequenz und Bestrafung für Thorak kam nur eine Entzauberung in Frage, die Höchststrafe unter Dschinn die einem Todesurteil unter Menschen gleich kommt. Der Elfenkönig Ferath und Kal'tesch entfernten in einem Ritual Thoraks Geist von seiner Materiellen Hülle und verbannten ihn damit aus dieser Welt. So dachten sie zumindest... Was sie nicht wussten war, dass Thoraks Geist inzwischen zu sehr von Hass zerfressen war. Es bestand eine feste Verbindung zwischen dieser Welt, Thorak und der Anderwelt. Jedoch blieb dies Jahrhundertelang unbemerkt.

Und da Menschen nun einmal aus Machthunger einander bekriegen und berauben, Zwerge eine endlose Gier nach Reichtum haben, wird die Art von Energie die Thorak sich zunutze macht niemals aus dieser Welt verschwinden.

Insgeheim tränkte Thorak seinen Geist mit dieser Magie. Bis er eines Tages wieder so mächtig war, dass er wieder ein fester Bestandteil auf dieser Welt wurde. In dieser Zeit befinden wir uns gerade, in einer Zeit in der Thorak auf unerbittliche Rache aus ist. In einer Zeit in der er einer unendlichen Schar an Kreaturen aus der Anderwelt Zugang zu unserer Welt verschafft, auf das sie diese Welt vernichten.

Bewaffnet Euch – Menschen, Zwerge, Elfen und Dschinn.
Thoraks Rache ist auf dem Weg.

Das Spiel

Grundidee

Thorak's Revenge spielt sich wie eine klassische Tower Defense in 3D mit einigen kleinen Besonderheiten und vor allem liegt der Fokus auf einem Mehrspielererlebnis.

In Thorak's Revenge muss der Spieler alleine oder zusammen mit anderen Mitspielern eine Stadt, Festung oder Ähnliches vor einer großen Menge sich annähernder Monster verteidigen. Dies geschieht durch die Bebauung der Karte (Map) durch Türme (Tower) die unterschiedliche Fähigkeiten haben, dies ist jeweils von der Wahl des Volkes abhängig. Weiterhin hat jedes Volk unterschiedliche aktive Fähigkeiten (z.B. der Feuerball Zauber der Menschen) zur Verfügung.

Als Völker sind geplant: Menschen, Zwerge, Elfen und Dschinn.

Jede Map besitzt einen oder mehrere fest definierte Startpunkte (Spawnpoints) an denen Monster in Wellen erscheinen (spawnen). Jede Tötung (kill) eines Monsters gibt dem Spieler je nach Monsterstärke eine gewisse Menge Erfahrung (Exp) und Gold. Zusätzlich gibt es bestimmte Monstertypen die eine Spezialwährung fallen lassen (droppen) welche spezifisch für jedes Volk ist.

Mit Gold und der jeweiligen Spezialwährung kann der Spieler die Tower auf der Karte platzieren oder bereits bestehende Tower aufwerten. Mit der Erfahrung wird der Spieler während einer Spielrunde Stufen aufsteigen (Maximal Stufe 30). Jeder Stufenaufstieg gewährt dem Spieler einen Fähigkeitspunkt (Skillpoint) welchen er nutzen kann um seinen Fähigkeitsbaum (Skilltree) auszubauen.

Die Fähigkeitsbäume beinhalten jeweils drei Unterbäume. Der erste mit Offensiven Fokus, der zweite mit einem Fokus auf Unterstützung und der dritte mit Fokus auf die aktiven Fähigkeiten. In jeden dieser Unterbäume kann man 20 Fähigkeitspunkte investieren.

Die Spielrunde endet entweder wenn das zu verteidigende Ziel zerstört wurde oder wenn die letzte Monsterwelle überstanden ist.

Spielmechanik

Der Spieler wird das Spiel von oben steuern ähnlich wie in jedem üblichen Strategie Spiel und das Spiel läuft in Echtzeit ab. Die Steuerung erfolgt über die Maus und die Tastatur.

Die Monster spawnen in bestimmten Wellen und laufen vom Startpunkt aus entlang der optimalen Route zu ihrem Zielpunkt. Es wird für den Spieler nicht möglich sein den Monstern den Weg komplett zu verbauen, daher ist es Sinnvoll für Türme Angriffswerte und für Monster Verteidigungswerte zu definieren.

Türme

- Normaler Schaden, Feuerschaden, Eisschaden, arkaner Schaden, ...
- Angriffsrate
- Reichweite
- Flächenschaden (Radius)

Monster

- Rüstung (normaler Schaden), Resistenzen (für diverse Magiearten)
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Leben
- Erfahrung und Gold (Wertigkeit)
- Level (sozusagen ein Skalierungsfaktor für die o.g. Werte damit man den selben Monstertyp in unterschiedlich starker Ausführung nutzen kann)

Völker

Menschen

Die Menschen sind unter allen Völkern am Anpassungsfähigsten. Ihre enorme Vielfalt ist ihre stärkste Waffe.

Menschen verteidigen sich durch stabile Bauten. Sie bauen Hochburgen, Mauern und platzieren Bogen- und Armbrustschützen darauf. Reicht dies nicht aus haben sie Zugang zu Katapulten, Ballista und sogar Kanonen. Die Menschen haben aber auch eine Affinität zur Magie. Menschenmagier beherrschen die Elemente wie kein anderer und rufen zerstörerische Stürme oder Feuersbrünste herbei. Sie können aber auch ihre Verteidungsanlagen durch Magie verbessern.

Menschen haben folgende Fähigkeitsbäume zur Verfügung:

Baumeistergilde(Angriff):

Türme

- Schützenturm (Von Anfang an freigeschaltet, schnell)
- Katapultturm (Flächenschaden, langsam)
- Ballistaturm (hoher Schaden, langsam)
- Kanonenturm (Flächenschaden)

Passive Verbesserungen

- Verstärkung (erhöht die Schussrate aller Türme) 4x
- verbesserte Ausbildung (erhöht den Schaden aller Türme) 4x
- explosive Munition (jeder Turm verursacht zusätzlich Flächenschaden) 2x
- Armbrustschützen (Schützenturm verursacht mehr schaden) 1x
- Schützenausbildung (erhöht die Schussrate des Schützenturms) 2x

Aktive Fähigkeiten

- Alarmglocke (erhöht kurzzeitig den Schaden und die Schussrate aller Türme) 3x

Burgbau(Unterstützung):

Türme

- Mauerabschnitt (von Anfang an freigeschaltet, zum "mazen" gedacht, kann durch "bewachte Burgmauern" verbessert werden indem Bogenschützen auf dem Mauerteil platziert werden)
- Verteidigungsturm(benötigt Burgtürme 1, bemannter Turm der mit Pfeilen auf Gegner schießt)
- Kesselturm (benötigt Burgtürme 2, getroffene Ziele erleiden Schaden über Zeit und bekommen einen Debuff der den erhalten Schaden erhöht)
- Magierturm (benötigt Burgtürme 3, ein Turm der mit Magiern bemannt ist und 2 Modi besitzt, Modus 1 hat eine kurze Reichweite und die Magier benutzen Eiszauber um Gegner massiv zu verlangsamen, Modus 2 besitzt eine große Reichweite und die Magier benutzen Feuerbälle um massiven Schaden auszuteilen)

Passive Verbesserungen

- Burgtürme (Ermöglicht es Türme aus einem Viereck aus Mauern zu erstellen, jeder Skillpunkt ermöglicht neue Bauarten) 3x
- bewachte Burgmauern (Mauerabschnitte werden mit Bogenschützen bemannt, jeder Punkt der dieser Fähigkeit zugewiesen wird erhöht den Schaden und die Schussfrequenz der Bogenschützen) 5x
- magische Bogenschützen (Bogenschützen die auf Burgmauern platziert sind schießen nun mit Eispfeilen die ihre Ziele verlangsamen) 4x
- verbessertet Verteidigungsturm (Verteidigungstürme werden mit mehr Männern besetzt wodurch die Schussrate steigt) 2x
- arkane Ausbildung (der Magierturm erhält mehr Reichweite, Schaden und Schussfrequenz) 5x

Akademie(aktive Fähigkeiten):

Aktive Fähigkeiten

- Feuerball (von Anfang an freigeschaltet, Flächenschaden, günstig) 2x
- Feuerregen (Flächenschaden über Zeit) 2x
- Kälteregen(Flächenverlangsamung) 2x
- Eisnova(Friert alle Monster in einem Gebiet kurzzeitig ein) 2x

Passive Verbesserungen

- Feuermeister (verbessert alle Feuerzauber durch größere Reichweite) 2x
- Frostmeister (verbessert alle Eiszauber durch größere Reichweite) 2x
- Ausgebildeter Zauberer (verringert die Manakosten aller Zauber) 2x
- Meisterhafter Zauberer(erhöht die Manaregeneration) 2x

Turmverbesserungen

- Feuerverzauberung (der Turm verursacht zusätzlich Feuerschaden)
- Eisverzauberung(Angriffe des Turmes verlangsamen getroffene Ziele)
- Arkane Verzauberung(Angriffe des Turmes verursachen massiven Zusatzschaden)

Zwerge (TODO)

Die Zwerge sind ein technisch hochbegabtes Volk. Ihre Gier nach Gold hat sie immer tiefer und tiefer in das innere der Berge getrieben. Um effizienter graben zu können haben sie raffinierte Maschinen entwickelt und Technologien erfunden. Diese Technologien finden aber nicht nur im Bergbau ihren Nutzen. Zwerge bauen zerstörerische Verteidungsanlagen die ihre Gegner mit Flammenwerfern oder auch mit kräftigen Windstößen in die Schranken weisen. Magie ist den Zwergen weitestgehend unbekannt, sie setzen lieber auf ihre Ingenieurskunst.

Zwerge haben folgende Fähigkeitsbäume zur Verfügung:

- Maschinenbau (Angriff)
- Bautechnik (Unterstützung)
- Technologie (aktive Fähigkeiten)

Elfen (TODO)

More to write here....

Dschinn (TODO)

More to write here....

Monster (TODO)

Umsetzung

Entwicklungsstadien

Folgendes als grobe Orientierung (diverse Milestones werden dann noch genauer definiert z.B. über Trac).

Pre-Alpha

- Funktionsfähiges Menu das den Wechsel zwischen den verschiedenen „States“ ermöglicht (Hauptmenu, inGame, inGameMenu, ServerBrowser, ……)
- Laden einer Map funktionsfähig
- Verbindung zwischen Server und Client (Nachrichtentransport)
- Grundlegendes Eventsystem
- Erste Models annähernd fertig(das Laden und Anzeigen dieser ist durch jME implementiert)

Alpha

- Ein vollständig implementiertes Volk (inkl. Models)
- Mehrere Monstertypen fertig im Design und implementiert
- Monster spawnen und laufen entlang der optimalen Route (A* ?)
- Türme greifen automatisch an (Animationen?)
- Multiplayer mit beliebiger Spielerzahl funktioniert

---> Optimieren !!!!

Beta

- Nach und nach die anderen Völker implementieren
- Weitere Monstertypen
- Weitere Maps (Mapeditor?)
- (Online Plattform)
- Optimieren, Optimieren, ...