

Game Design Document: Steamjump

Gruppe 8

Julian

Lukas

Janko

Alex

Benny

Michel

Tutor: Leon Holtmeier

Stand: 23. Januar 2021

Inhaltsverzeichnis

0	Änderungsliste	3
1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung des Spiels	3
1.2	Zentrale Spielmechanik	3
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Spieler-Interface	4
2.1.1	User Interface 1	4
2.1.2	Auswählen	6
2.1.3	Befehle für ausgewählte Truppen	6
2.1.4	Soundeffekte	6
2.1.5	Ansicht	6
2.1.6	Linksklick	7
2.1.7	Rechtsklick	7
2.1.8	Sonstige Befehle	7
2.2	Menü-Struktur	8
3	Technische Merkmale	9
3.1	Verwendete Technologien	9
3.2	Mindestvoraussetzungen	9
4	Spiellogik	10
4.1	Optionen & Aktionen	10
4.2	Spielobjekte	13
4.2.1	Gebäude	13
4.2.2	Truppen	17
4.2.3	Sonstige Objekte	18
4.2.4	KI-Spieler	22
4.3	Spielstruktur	22
4.4	Statistiken	23
4.5	Errungenschaften (persistent)	23
5	Screenplay	23
5.1	Geschichtliche Aufzeichnungen	23

0 Änderungsliste

- In 2.1.1 Skizze und Beschreibung mit aktueller Menüstruktur überarbeitet.
- Einige Skizzen mit Screenshots ersetzt und Beschreibung angepasst und Screenshots für Spielobjekt(Gebäude, Truppen, Sonstiges) hinzugefügt.
- in 3.1.1 D) den Fähigkeitsbutton von Units im HUD entfernt, da dieser durch die Funktion des Rechtsklickens mit ausgewählter Einheit auf Gegner obsolet ist.
- In 5.2.1 Rathaus zu Kommandozentrale und Haus zu Unterkunft umbenannt.
- Sonstige Änderungen sind Konkretisierungen oder Dinge die Hinzugefügt oder Angepasst wurden

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Die Erfindung stählerner Dampfmaschinen brachte eine Ära des Wohlstandes und erstaunlicher technologischer Errungenschaften in die Welt der Menschen. Doch alles änderte sich mit dem Auftauchen des Schwarms, einer grauenvollen Flut bestialischer Kreaturen. Keiner weiß woher sie kamen, doch binnen Kürze waren die Streitkräfte der Menschen dahin gerafft und in den einstigen Metropolen laben sich nun Scheusale an den Leibern der Toten.

Doch du könntest die letzte Hoffnung der Menschheit sein: Als wissenschaftlicher Führer der letzten verbliebenen Siedlung hast du gerade die Entwicklung einer experimentellen Sprungapparatur abgeschlossen, die mit ausreichender Energie ganze Städte versetzen kann. Aber wie lange wird es dauern bis die Ungeheuer euren neuen Standort entdecken und sich in immer größeren Scharen auf die Stadt stürzen? Eine kurze Verschnaufpause wird euch bleiben, um Ressourcen zu sammeln und die Ansiedlung auszubauen. Und viele werden bereit sein, die Stadt mit ihrem Leben zu verteidigen, wenn ihr sie bewaffnet und im Kampfe schult. Dennoch: Letzten Endes bleibt dir nur die Hoffnung, rechtzeitig genügend Energie zu erzeugen, um den Sprungapparat ein weiteres Mal zu aktivieren und wenigstens einen Teil der wachsenden Siedlung erneut zu retten. Es wird hart zu entscheiden, wer zurückbleibt und wer lebt. Doch die letzten Überlebenden der Menschheit zählen auf dich in dieser schier aussichtslosen Jagd.

1.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler baut in Echtzeitstrategiemanager eine Basis aus Gebäuden und kann Einheiten rekrutieren. Für beides benötigt er Ressourcen, die durch bestimmte Gebäude gewonnen werden können.

Er muss sich gegen angreifende Gegnerwellen verteidigen. Diese werden immer stärker und schließlich übermächtig. Hauptsächlich muss der Spieler sich also auf Gegnerwellen vorbereiten und seine Stadt sowie seine Streitkraft erweitern, damit dieser von den Gegnern nicht überrannt wird.

Der Spieler kann allerdings „springen“: Hat er ausreichende Mengen einer speziellen Ressource, der Energie, kann er auf eine neue zufällige Karte wechseln, wobei die Stärke der Gegner zurückgesetzt wird. Er kann dabei entscheiden, welche Gebäude und Einheiten er mitnimmt. Die Kosten des Sprunges erhöhen sich aber durch mitgenommene Gebäude und Einheiten.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

2.1.1 User Interface 1



Abbildung 1: Das User Interface.

Zu sehen (siehe Abbildung 1: Das User Interface) ist eine typische Spielsituation. Links unten greifen gegnerische Einheiten an. Der Spieler befiehlt die ausgewählten Einheiten welche bereits auf dem Weg zum Gefecht sind. Er kann Einheiten durch einen Linksklick markieren und ihnen mit einem Rechtsklick Bewegungs- und Angriffsbefehle geben. Rechts oben nahe der Mitte sieht man die abbaubaren Ressourcen, Kohle und Eisen, mit ihrer jeweiligen Mine, welche der Spieler im Baumenü mit der Maus auswählen und daraufhin platzieren kann. Noch dazu sieht man Wälder von welchen der Spieler mithilfe der Holzfällerhütten Holz sammeln kann. Weiterhin sieht man mittig die Kommandozentrale, das Herz der Kolonie, mit welcher man zu neuen Orten springen kann. Das Spiel ist 2D, die Kamera sieht von oben auf das Geschehen herab, wobei die Grafiken einen schrägen Blickwinkel suggerieren. Der Spieler kann die Kamera in alle Himmelsrichtungen verschieben.

A) Im Shortcuts Menü gibt es die Buttons:

- Baumenü: Damit wechselt das Hauptpanel zur Ansicht “Gebäude bauen”, siehe Abbildung 2C.
- Reparaturmodus: Dieser ermöglicht dem Spieler Gebäude zum Preis von Ressourcen zu reparieren.
- Abrissmodus: Dieser ermöglicht dem Spieler das abreißen bereits errichteter Gebäude.
- Pause: Dieser Button führt den Spieler ins Pausemenü, siehe Abbildung 3.

B) Die Ressourcen werden in diesem Fenster angezeigt. Das Icon zeigt an um welche Ressource es sich handelt. Die Zahl rechts daneben stellt die momentan vorhandene Menge dieser Ressource dar.

C) Das Hauptpanel. Siehe Abbildung 2.

Verschiedene Ansichten des Hauptpanels 2.

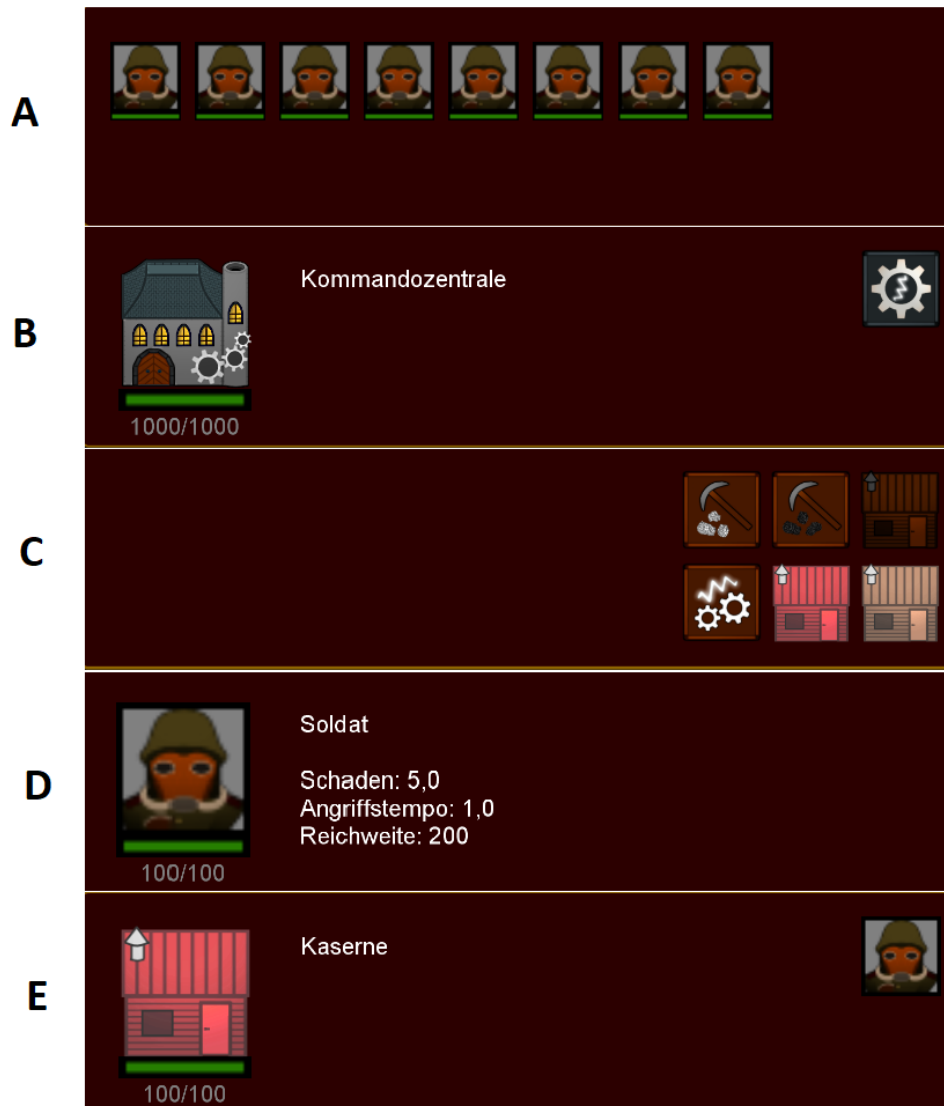


Abbildung 2: Übersicht der einzelnen Panels.

A) Wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, sind diese als kleine Bilder mit ihren aktuellen Lebenspunkten innerhalb des Hauptpanels zu sehen.

- B) Ist nur ein Gebäude ausgewählt, ist links ein kleines Bild des Gebäudes zu sehen und darunter seine momentanen Lebenspunkte. Rechts daneben ist der Name des Gebäudes zu sehen. Auf der rechten Seite werden die vom Gebäude ausführbaren Fähigkeiten als Buttons angezeigt (wenn vorhanden). Hier: Springen.
- C) In der “Baumenü” Ansicht finden sich verschiedene Gebäude-Buttons mit denen gewählt werden kann, welches Gebäude der Spieler errichten will. Darunter befinden sich in dieser Reihenfolge die Gebäude: Eisenmine, Kohlemine, Holzfällerhütte, Generator, Kaserne und die Unterkunft.
- D) Ist nur eine Einheit ausgewählt, ist links ein kleines Bild der Einheit zu sehen und darunter die momentanen Lebenspunkte dieser. Rechts daneben ist der Name der Einheit und darunter sind ihre Statuswerte zu sehen.
- E) Hier ausgewählt ist eines der Gebäude, die Kaserne. Links haben wir wieder ein kleines Bild sowie die Lebenspunkte und den Namen des Gebäudes und rechts einen Button um die Einheiten auszubilden. Dies geschieht dann im Austausch für Ressourcen.

2.1.2 Auswählen

- Auswählen neuer Objekte hebt die Auswahl vorheriger Objekte auf.
- Linksklick auf ein auswählbares Objekt wählt dieses aus.
- Linksklick halten dann bewegen der Maus und anschließendes loslassen erzeugt ein Rechteck in welchem Objekte ausgewählt werden.
- Linksklick auf ein Feld der Karte zeigt dort vorhandene Ressourcen an.

2.1.3 Befehle für ausgewählte Truppen

- Mit einem Rechtsklick auf die Karte schickt man diese dort hin.
- Rechtsklick auf einen Gegner befiehlt den Truppen diesen anzugreifen.

2.1.4 Soundeffekte

- Das Spiel wird von Hintergrundmusik begleitet und Tasten von einem dezenten Audiofeedback.
- Beim Kampfgeschehen sowie Kommandieren der Einheiten werden Soundeffekte abgespielt.

2.1.5 Ansicht

- Die Tasten W, A, S und D oder der Mauszeiger ,wenn dieser sich am Rand des Bildschirms befindet, bewegen die Sicht auf der Karte nach oben, links, unten und rechts.
- Scrollen mit dem Mausrad zoomt die Sicht auf die Karte je nach Drehrichtung rein oder raus

2.1.6 Linksklick

- Auf auswählbares Objekt
 - Auswählen neuer Objekte hebt die Auswahl vorheriger Objekte auf
 - Auf ein auswählbares Objekt wählt dieses aus
 - Linksklick halten dann bewegen der Maus und anschließendes loslassen erzeugt ein Rechteck in welchem Objekte ausgewählt werden, sind Spielereinheiten darunter, werden nur diese gewählt.
 - Auf ein Feld der Karte zeigt dort vorhandene Ressourcen
- Auf Knopf
 - Drückt diesen
- Im Baumenü
 - Wählt Gebäude aus und baut es an freie und vom Spieler gewählte Stelle.

2.1.7 Rechtsklick

- Gibt Befehle für ausgewählte Einheiten
- Beendet Baumenü
- Beendet Reparaturmodus
- Beendet Abrissmodus

2.1.8 Sonstige Befehle

W bewegt Kamera nach oben

A bewegt Kamera nach links

S bewegt Kamera nach unten

D bewegt Kamera nach rechts

ESC pausiert das Spiel und zeigt Pausenmenü

2.2 Menü-Struktur

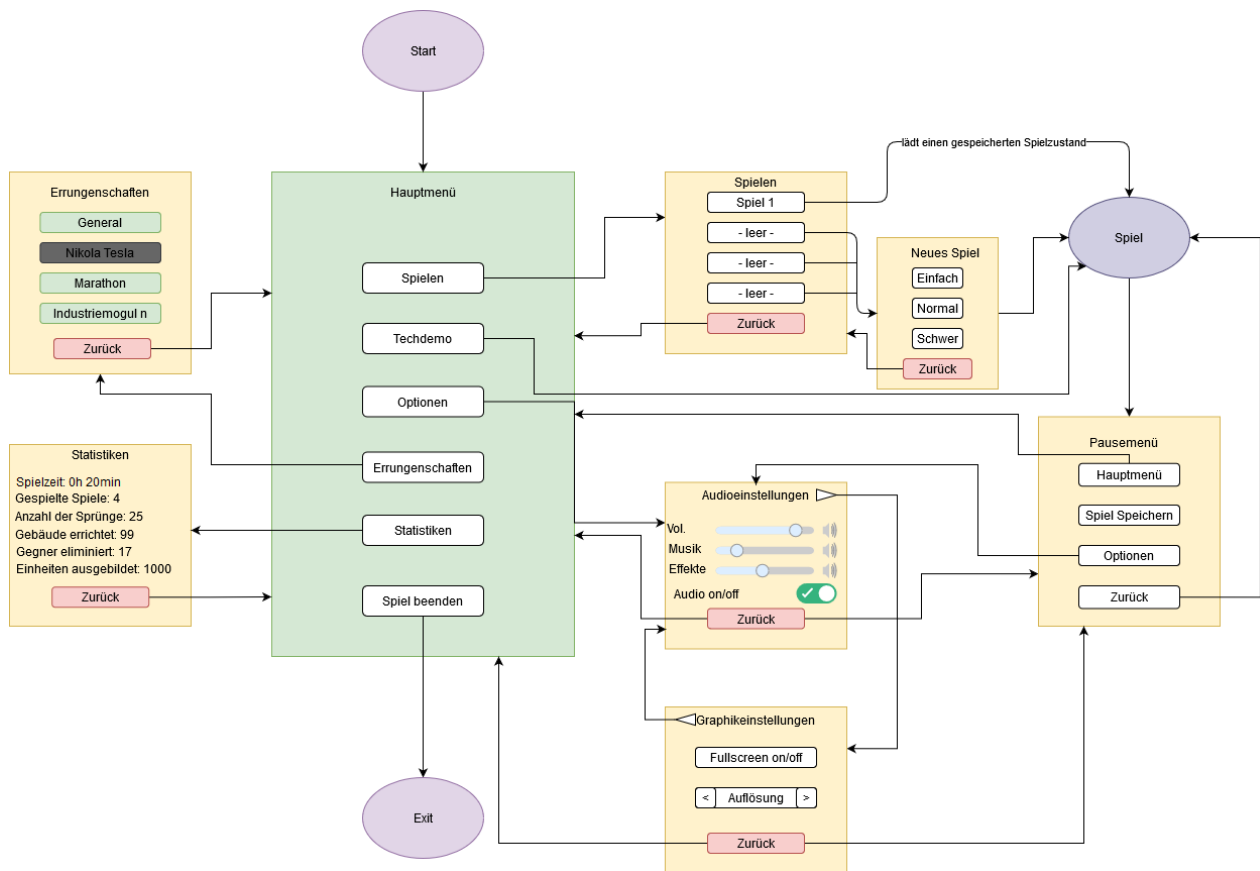


Abbildung 3: Die Menüstruktur des Spiels.

Beim Starten des Spiels, befindet man sich im Hauptmenü, von hier aus hat man sechs verschiedene Buttons (Abbildung 3: Die Menüstruktur des Spiels).

- Spielen öffnet die Auswahl der Spielstände, von hier aus wählt man entweder einen vorhandenen oder kann einen neuen erstellen, woraufhin das Spiel fortgesetzt oder ein neues gestartet wird.
- Vom Spiel aus lässt sich mit ESC oder dem Pausebutton das Pausemenü öffnen wobei das Spiel pausiert wird und in dem man die Buttons Hauptmenü, Spiel Speichern, Optionen und Zurück hat:
 - Der Hauptmenü-Button beendet das Spiel und bringt den Spieler zurück ins Hauptmenü.
 - Spiel Speichern, lässt den Spieler seinen Fortschritt in einem der Spielstände speichern.
 - Optionen öffnet das Optionenfenster in der Sound- und Grafikeinstellungen getroffen werden können.
 - Zurück bringt den Spieler zurück ins Spiel und dieses wird Fortgesetzt wo es zuvor pausiert wurde.

- Techdemo schickt den Nutzer direkt ins Spielgeschehen, wo das Spiel an seine Grenzen gebracht wird. Hier wird getestet, ob das Spiel 1000 gleichzeitig aktive Spielobjekte handhaben kann.
- Optionen öffnet auch hier das gleiche Optionenfenster wie wenn man Optionen im Pausemenü aufruft. Mit den Pfeilen am oberen Rand kann man zwischen Audio- und Graphikeinstellungen wechseln.
- Errungenschaften öffnet das Fenster in dem verschiedene Erfolge angezeigt werden welche man bereits Freigeschaltet hat oder noch freischalten kann.
- Statistiken öffnet das Fenster in dem diverse Statistiken wie z.B. Gespielte Spiele angezeigt werden.
- Spiel beenden schließt das Spiel.
- Mit Zurück gelangt man immer in das Fenster auf dem man zuvor war zurück. Im Pausemenü ist dieses Fenster das Spiel selbst.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft XNA
- Monogame 3.8
- C# mit .NET Core 3.1

Tools

- GIMP
- pdfTeX (GDD)
- Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2020.2
- Rider 2020.2.4
- Audacity

3.2 Mindestvoraussetzungen

- NVIDIA GeForce GTX 1060
- Intel Core i7-4770
- 8GB freier Speicherplatz (SSD)
- 8GB RAM
- Full-HD Monitor
- Windows 10 64-Bit

4 Spiellogik

4.1 Optionen & Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
01. einzelnes Objekt / Einheit auswählen	Spieler	Spieler macht einen Linksklick auf dem Objekt/der Einheit.	Spieler befindet sich im Spiel und Objekt/Einheit ist vorhanden.	Objekt/Einheit ist ausgewählt.
02. mehrere Einheiten auswählen	Spieler	Spieler hält die linke Maustaste gedrückt und zieht ein Rechteck.	Spieler befindet sich im Spiel und Objekte/Einheiten sind vorhanden.	Die Einheiten im Rechteck sind ausgewählt.
03. Auswahl aufheben	Spieler	Linksklick auf ein Leeres Feld.	Objekt/Einheit ist ausgewählt.	Es ist nichts mehr ausgewählt.
04. Einheiten bewegen	Spieler	Rechtsklick auf eine Position.	Eine oder mehrere Einheiten sind ausgewählt	Die Einheiten bewegen sich auf/möglichst nahe an das Feld.
05. Einheiten angreifen	Spieler	Rechtsklick auf ein Gegner greift diesen Gegner an	Eigene Einheit ist ausgewählt und Gegnereinheit ist vorhanden	Spielereinheit nähert sich der Gegnereinheit bis diese in Angriffsreichweite ist. Diese kämpfen solange bis jemand sich zurückzieht oder die Einheiten von Spieler oder Gegner zerstört wurden.
06. Die Einheit greift das zerstörbare Objekt an.	Kampfeinheiten & KI	Die Einheit bewegt sich näher an das gewählte Ziel und greift die gewählte Einheit oder das Gebäude an.	Der Spieler oder die KI haben ein angreifbares Ziel gewählt.	Die Lebenspunkte des getroffenen Gebäudes / der getroffenen Einheit werden reduziert.
07. Gegnerischer Angriff	KI	Eine Gruppe von Einheiten erscheint am Rand. Sie bewegen sich auf Einheiten/Gebäude vom Spieler, abhängig von der KI gewählten Strategie, zu.	Der Timer für einen gegnerischen Angriff ist abgelaufen.	Die Angriffseinheit der KI ist zu schwach geworden und die übrigen ergreifen die Flucht./ Alle Einheiten der KI sind zerstört./ Die Kommandozentrale wurde zerstört - der Spieler hat verloren.

Tabelle 1: Optionen & Aktionen der Einheiten/Gebäude und des Spielers.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
08. Springen	Spieler	Der Spieler klickt springen. Das Spiel pausiert und der Spieler wählt die Gebäude aus mit denen gesprungen werden soll.	Der Spieler wählt die Kommandozen-trale aus. Der Spieler hat genug Energie für einen Sprung.	Der Spieler ist auf einer neuen Karte und kann die vorher gewählten Gebäude neu platzieren.
09. Gebäude bauen	Spieler	Der Spieler klickt auf den Baumenü Button in den Shortcuts, wählt aus dem Baumenü (Abbildung 2C) ein Gebäude und platziert es mit Linksklick auf einem leeren Feld. Das Gebäude wird gebaut. Mit Rechtsklick lässt sich der Baumodus beenden.	Der Spieler hat genug Ressourcen, um das Gebäude zu bauen.	Das Gebäude wird eine Zeit lang gebaut.
10. Gebäude abreißen	Spieler	Der Spieler klickt den Abrissmodus Button in den Shortcuts an und klickt auf ein Gebäude. Das Gebäude wird abgerissen. Mit Rechtsklick wird der Abrissmodus beendet.	Gebäude abreißen ist in den Shortcuts ausgewählt.	Das Gebäude ist abgerissen.
11. Einheiten ausbilden	Spieler	Der Spieler wählt eine Kaserne aus. Im Menü der Kaserne (Abbildung 2E) wählt der Spieler die auszubildende Einheit aus. Die Kosten werden abgezogen.	Der Spieler hat genug Ressourcen, um Einheiten auszubilden.	Die Einheit ist erstellt und steht in der Nähe der Kaserne.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
12. Ressourcen sammeln	Gebäude	Der Spieler erhält regelmäßig Ressourcen von dem Ressourcentyp, schneller wenn er das passende Gebäude zur entsprechenden Ressource platziert hat.	Ein Ressourcengebäude ist (je nach Typ) auf bzw. neben einem Ressourcendepot der entsprechenden Art.	Die Anzahl der Ressourcen, die der Spieler besitzt, erhöht sich.
13. Menü öffnen	Spieler	Das Pausemenü öffnet sich und das Spiel pausiert bis er das Pausemenü wieder schließt.	Der Spieler befindet sich im Spiel und drückt entweder den Pausebutton auf dem Bildschirm (siehe Abbildung 1) oder ESC.	Der Spieler drückt den Zurück-Button im Pausemenü (siehe Abbildung 3). Das Menü schließt sich und das Spiel geht weiter.
14. Kamera bewegen	Spieler	Der Spieler drückt eine der Tasten für die Kamerabewegung oder bewegt seinen Mauszeiger an den Bildschirmrand. Die Kamera bewegt sich entsprechend in die Richtung.	Der Spieler befindet sich im Spiel.	Die Kamera hat sich bewegt.
15. Gebäude reparieren	Spieler	Der Spieler klickt den Reparaturmodus Button in den Shortcuts an und klickt auf ein Gebäude. Das Gebäude wird langsam repariert.	Das Gebäude wurde beschädigt und besitzt nicht mehr volle Lebenspunkte. Der Spieler hat genug Ressourcen, um das Gebäude zu reparieren.	Gebäude regeneriert Lebenspunkte und Ressourcen wurden abgezogen. Erhält das Gebäude Schaden, wird die Reparatur abgebrochen/ Mit Rechtsklick wird der Reparaturmodus beendet.
16. Mit Maus über etwas hovern.	Spieler	Der Spieler platziert seinen Mauszeiger auf einem Icon/Button und bewegt die Maus für kurze Zeit nicht mehr.	Der Spieler befindet sich in dem Spiel	Es öffnet sich eine kleine Textbox mit Zusatzinformationen welche verschwindet sobald der Spieler seine Maus wieder vom Icon/Button entfernt.

4.2 Spielobjekte

Eigenschaft	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Wie viel Schaden eine Einheit / ein Gebäude nehmen kann, bevor es zerstört wird.
Schaden (S)	Wie viele Lebenspunkte durch einen Angriff abgezogen werden.
Geschwindigkeit (GSW)	Wie schnell sich die Einheit bewegt.
Verwendungszweck (VZK)	Beschreibt die Rolle des Objekts im Spiel.
Baukosten (BK)	Wieviele Ressourcen werden benötigt, um das Gebäude / die Einheit zu bauen.
Aktion (AK)	Beschreibt bei kontrollierbaren Gebäuden ihre Aktionen

Tabelle 2: Eigenschaften von Spielobjekten.

4.2.1 Gebäude

Alle Gebäude sind auswählbar und kollidierend und erfüllen ihren Verwendungszweck, solange das Gebäude nicht zerstört worden ist. (Für eine Beschreibung der Eigenschaften siehe Tabelle 2: Eigenschaften von Spielobjekten.)

Kommandozentrale

Die Kommandozentrale ist das Hauptgebäude. Es kann nicht gebaut werden. Wenn es zerstört wird, hat der Spieler verloren. Die Kommandozentrale muss also um jeden Preis geschützt werden. Außerdem ermöglicht es dem Spieler mit Energie zu einer neuen Karte zu springen (siehe Tabelle 3 und Abbildung 4: Das Gebäude "Kommandozentrale").

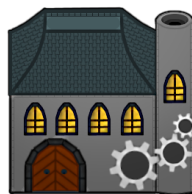


Abbildung 4: Das Gebäude "Kommandozentrale".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Hoch
Verwendungszweck (VZK)	Wird benutzt zum springen und produziert sehr langsam Ressourcen
Aktion (AK)	Im Austausch für Energie wird gesprungen

Tabelle 3: Das Gebäude "Kommandozentrale".

Eisenwerk

Der Spieler kann Eisenwerke platzieren diese generieren passiv eine bestimmte Anzahl an Eisen welche dem Spieler gutgeschrieben wird (siehe Tabelle 4 und Abbildung 5: Das Gebäude "Eisenwerk").



Abbildung 5: Das Gebäude "Eisenwerk".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mittel
Verwendungszweck (VZK)	Generiert Eisen
Baukosten (BK)	Mittel

Tabelle 4: Das Gebäude "Eisenwerk".

Kohlemine

Der Spieler kann Kohlewerke platzieren, diese generieren passiv eine bestimmte Anzahl an Kohle welche dem Spieler gutgeschrieben wird (siehe Tabelle 5 und Abbildung 6: Das Gebäude "Kohlemine").



Abbildung 6: Das Gebäude "Kohlemine".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mittel
Verwendungszweck (VZK)	Generiert Kohle
Baukosten (BK)	Mittel

Tabelle 5: Das Gebäude "Kohlemine".

Holzfällerhütte

Der Spieler kann Holzfällerhütten neben Wäldern platzieren, diese generieren passiv eine bestimmte Anzahl an Holz welche dem Spieler gutgeschrieben wird (siehe Tabelle 6 und Abbildung 7: Das Gebäude "Holzfällerhütte").



Abbildung 7: Das Gebäude "Holzfällerhütte".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mittel
Verwendungszweck (VZK)	Generiert Holz
Baukosten (BK)	Mittel

Tabelle 6: Das Gebäude "Holzfällerhütte".

Generator

Der Spieler kann einen Generator bauen. Der Generator erzeugt aus Kohle Energie (siehe Tabelle 7 und Abbildung 8: Das Gebäude "Generator").



Abbildung 8: Das Gebäude "Generator".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mittel
Verwendungszweck (VZK)	Generiert Energie und verbraucht Kohle
Baukosten (BK)	Hoch
Aktion (AK)	Energieproduktion kann gestoppt/fortgesetzt werden

Tabelle 7: Das Gebäude "Generator".

Unterkunft

Der Spieler kann Unterkünfte platzieren um die maximale Anzahl seiner Bewohner zu erhöhen (siehe Tabelle 8 und Abbildung 9: Das Gebäude "Unterkunft").



Abbildung 9: Das Gebäude "Unterkunft".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Niedrig
Verwendungszweck (VZK)	Jede Unterkunft hat eine bestimmte Anzahl Bewohner
Baukosten (BK)	Niedrig

Tabelle 8: Das Gebäude "Unterkunft".

Kaserne

Mit einer Kaserne kann der Spieler Einheiten erzeugen (siehe Tabelle 9 und Abbildung 10: Das Gebäude "Kaserne").



Abbildung 10: Das Gebäude "Kaserne".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mittel
Verwendungszweck (VZK)	Erzeugt Einheiten
Baukosten (BK)	Hoch
Aktion (AK)	Bildet im Austausch für Ressourcen eine der Einheiten aus

Tabelle 9: Das Gebäude "Kaserne".

4.2.2 Truppen

Alle Einheiten sind kontrollierbar und kollidierend. (Für eine Beschreibung der Eigenschaften siehe Tabelle 2: Eigenschaften von Spielobjekten.)

Nahkampfeinheit

Die Nahkampfeinheit kann Gegnertruppen in den Feldern neben sich angreifen. Außerdem besitzt diese Einheit einen Schild der sich außerhalb des Kampfes langsam regeneriert (siehe Tabelle 10 und Abbildung 11: Die Einheit "Nahkampfeinheit").

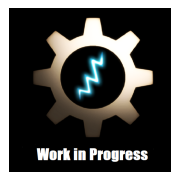


Abbildung 11: Die Einheit "Nahkampfeinheit".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mittel + Schild
Schaden (S)	Mittel
Geschwindigkeit (GSW)	Mittel
Verwendungszweck (VZK)	Greift im Nahkampf an
Baukosten (BK)	Niedrig

Tabelle 10: Die Einheit "Nahkampfeinheit".

Fernkampfeinheit

Die Fernkampfeinheit kann Gegnertruppen von einer großen Distanz angreifen (siehe Tabelle 11 und Abbildung 12: Die Einheit "Fernkampfeinheit").



Abbildung 12: Die Einheit "Fernkampfeinheit".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Niedrig
Schaden (S)	Hoch
Geschwindigkeit (GSW)	Bisschen weniger als Nahkampfeinheit
Verwendungszweck (VZK)	Greift von Entfernung an
Baukosten (BK)	Mehr als Nahkampfeinheit

Tabelle 11: Die Einheit "Fernkampfeinheit".

4.2.3 Sonstige Objekte

Sonstige Objekte sind nicht kontrollierbar. (Für eine Beschreibung der Eigenschaften siehe Tabelle 2: Eigenschaften von Spielobjekten.)

Eisenvorkommen

Eisenvorkommen sind verteilt auf der Karte zu finden. Sie sind für Einheiten passierbar. Auf ihnen können Eisenwerke zur Ressourcenproduktion gebaut werden (siehe Tabelle 12 und Abbildung 13: Das Objekt "Eisenvorkommen").

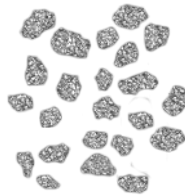


Abbildung 13: Das Objekt "Eisenvorkommen".

Eigenschaft	Wert
Verwendungszweck (VZK)	Hier kann ein Eisenwerk gebaut werden

Tabelle 12: Das Objekt "Eisenvorkommen".

Kohlevorkommen

Kohlevorkommen sind verteilt auf der Karte zu finden. Sie sind für Einheiten passierbar. Auf ihnen können Kohleminen zur Ressourcenproduktion gebaut werden (siehe Tabelle 13 und Abbildung 14: Das Objekt "Kohlevorkommen").



Abbildung 14: Das Objekt "Kohlevorkommen".

Eigenschaft	Wert
Verwendungszweck (VZK)	Hier kann eine Kohlemine gebaut werden

Tabelle 13: Das Objekt "Kohlevorkommen".

Waldstück

Waldstücke sind verteilt und meist als Cluster auf der Karte zu finden. Sie sind für Einheiten nicht passierbar. Neben ihnen können zur Ressourcen Produktion Holzfällerhütten gebaut werden (siehe Tabelle 14 und Abbildung 15: Das Objekt "Waldstück").



Abbildung 15: Das Objekt "Waldstück".

Eigenschaft	Wert
Verwendungszweck (VZK)	Daneben kann eine Holzfällerhütte gebaut werden

Tabelle 14: Das Objekt "Waldstück".

See

Die Seen sind verteilt und meist in Clustern auf der Karte zu finden. Sie sind für Einheiten nicht passierbar. (siehe Tabelle 15 und Abbildung 16: Das Objekt "See").



Abbildung 16: Das Objekt "See".

Eigenschaft	Wert
Verwendungszweck (VZK)	Dienen als Hindernis und Augenschmaus

Tabelle 15: Das Objekt "See".

Ruine

Die Ruinen sind verteilt auf der Karte zu finden. Sie sind für Einheiten nicht passierbar. (siehe Tabelle 16 und Abbildung 17: Das Objekt "Ruine").



Abbildung 17: Das Objekt "Ruine".

Eigenschaft	Wert
Verwendungszweck (VZK)	Dienen als Hindernis und Augenschmaus

Tabelle 16: Das Objekt "Ruine".

Fels

Die Felsen sind verteilt auf der Karte zu finden. Sie sind für Einheiten nicht passierbar. (siehe Tabelle 17 und Abbildung 18: Das Objekt "Fels").



Abbildung 18: Das Objekt "Fels".

Eigenschaft	Wert
Verwendungszweck (VZK)	Dienen als Hindernis und Augenschmaus

Tabelle 17: Das Objekt "Fels".

Stacheldraht

Die Stacheldrähte sind verteilt auf der Karte zu finden. Sie sind für Einheiten nicht passierbar. (siehe Tabelle 18 und Abbildung 19: Das Objekt "Stacheldraht").



Abbildung 19: Das Objekt "Stacheldraht".

Eigenschaft	Wert
Verwendungszweck (VZK)	Dienen als Hindernis und Augenschmaus

Tabelle 18: Das Objekt "Stacheldraht".

4.2.4 KI-Spieler

Die KI nutzt verschiedene Angriffsstrategien. Die KI agiert im Kampf geschickt indem sie zum Beispiel geschwächte oder wichtige Ziele aussucht oder eigene verwundete Einheiten zurückzieht. Zurückgezogene Truppen erscheinen bei der nächsten Welle zusätzlich. Dies zwingt den Spieler dazu auch sich zurückziehende Truppen zu besiegen. (Für eine Beschreibung der Eigenschaften siehe Tabelle 2: Eigenschaften von Spielobjekten.)

Gegnereinheit

Die Gegnereinheit, das Scheusal, ist vom KI Gegner Kontrollierbar und kollidierend. Mit ihr wird die KI versuchen den Spieler zu bezwingen (siehe Tabelle 19 und Abbildung 20: Die Einheit "Scheusal").



Abbildung 20: Die Einheit "Scheusal".

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mehr als Fernkampfeinheit
Schaden (S)	Ungefähr so viel wie die Nahkampfeinheit
Geschwindigkeit (GSW)	Mehr als die Fernkampfeinheit, aber ungefähr wie die Nahkampfeinheit
Verwendungszweck (VZK)	Die Truppe mit der die KI den Spieler angreift

Tabelle 19: Die Einheit "Scheusal".

4.3 Spielstruktur

Dies ist der ungefähre Ablauf des Spiels auf einer Karte:

- 1) Am Anfang gibt es eine Phase, wo kaum Gegner kommen, damit der Spieler in Ruhe aufbauen kann, dafür werden ihm Anfangs ein paar Ressourcen zur Verfügung gestellt.
- 2) Der Gegner greift den Spieler in sogenannten Raids an, welche mit der Zeit zunehmend stärker werden und den Spieler dazu zwingen mehr Einheiten zu erstellen und diese an sinnvolle Positionen zu verteilen.
- 3) Die Angriffe des Gegners werden mit der Zeit so stark, dass der Spieler, de facto, gezwungen wird, zu springen.

4.4 Statistiken

- Spielzeit (Gesamt)
- Gespielte Spiele (Gesamt)
- Anzahl der Sprünge (Gesamt)
- Gebäude errichtet (Gesamt)
- Gegner eliminiert (Gesamt)
- Einheiten ausgebildet (Gesamt)

4.5 Errungenschaften (persistent)

- n*20 Kampfeinheiten produziert: “General n”
- n*500 Energie gesammelt: “Nikola Tesla n” (Energie)
- Spielzeit von 42 Minuten: “Marathon”
- n*5 Ressourcen Gebäude Typ gebaut: “Industriemogul n”

5 Screenplay

5.1 Geschichtliche Aufzeichnungen

1803

Die erste funktionsfähige Dampfmaschine wird in New Silas für den Steinkohlebergbau in Betrieb genommen. In den folgenden Jahrzehnten kommt es zu einer rasanten Industrialisierung.

1856

Anton Thomson erzielt einen Durchbruch in seiner Forschung zu Gleichströmen. Bald wird es möglich sein Strom zu speichern und über große Distanzen zu transportieren.

31. Dezember 1899

Eindrucksvolle Zeppeline gleiten im Scheinwerferlicht über den nächtlichen Himmel der funkelnden Metropolen. Der Lebensstandard ist auf bislang ungeahnte Höhen gestiegen und die Menschheit läutet die Jahrhundertwende mit ausgelassenen Tänzen und atemberaubendem Feuerwerk ein. Niemand glaubt ernsthaft an die Gerüchte von Monstern, die nahe dem Tenaya Wald gesichtet worden sein sollen.

1990

Die ersten Berichte über Ungeheuer wurden lange als Spinnereien von Verschwörungstheoretikern abgetan. Zu lange, denn als die Regierung reagiert und das Militär mobilisieren will, ist es bereits zu spät. Der Schwarm überrennt die wenigen gefechtsbereiten Soldaten. Den überraschten Menschen in den bevölkerten Städten bleibt kaum die Zeit, ihre Liebsten ein letztes Mal in die Arme zu schließen.

Auszug aus deinen Memoiren

In meinen Jahren der Forschung hatte ich einige beachtliche Technologien hervorgebracht und letztes Jahr wurde ich schließlich zum Leiter dieser Stadt der Wissenschaften ernannt. Es war dennoch nicht leicht Investoren von einem gewagten Projekt zu überzeugen: Einem Gerät, das augenblicklich von einem Ort zu einem anderen springen und dabei weitere Materie mit sich transportieren kann. Auch der Wissenschaftsrat äußerte ernste Bedenken. Sie fürchteten die Freisetzung solch enormer Energiemengen könnte die Atmosphäre in Brand setzen oder gar Löcher in die Realität selbst reißen! Aber ich ließ mich nicht beirren: Viele Fehlversuche und einige kostspielige Unfälle später, stellten sich endlich die ersten Erfolge ein. Und dann geschah es. Früh am Morgen erreichte der Schwarm die Stadt. Ich erstarrte und traute meinen Augen nicht, als ich dieses Meer tollwütiger Kreaturen gegen die Stadtmauern branden sah, doch mein rationaler Geist verdrängte die aufsteigende Panik und ich sah nur einen Ausweg: Der Sprungapparat war zwar bisher nur an Tieren und kleinere Felsen erprobt worden, doch in der Theorie sollte er in der Lage sein nicht nur mich, sondern die gesamte Stadt zu retten. So kalibrierte ich das Gerät neu und hoffte inständig, dass die Energiewandler der Belastung standhalten würden.