

# SoPra GDD

"□□"  
[space space]

Gruppe 14

Leandra Gecaj  
Mario Goltz  
Marcel Krämer  
Hannah Mühlbauer  
Marius Weidner

Tutorin: Ming Hu

23. Januar 2021

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Änderungsliste</b>	<b>3</b>
<b>2. Spielkonzept</b>	<b>3</b>
A. Zusammenfassung des Spiels . . . . .	3
B. Zentrale Spielmechanik . . . . .	4
<b>3. Benutzeroberfläche</b>	<b>4</b>
A. Spieler-Interface . . . . .	4
B. Menü Struktur . . . . .	5
<b>4. Technische Merkmale</b>	<b>5</b>
A. Verwendete Technologien . . . . .	5
B. Mindestvoraussetzungen: . . . . .	5
<b>5. Spiellogik</b>	<b>8</b>
A. Spielobjekte . . . . .	8
B. Objekteigenschaften . . . . .	10
C. Optionen & Aktionen . . . . .	11
D. Spielstruktur . . . . .	13
E. Statistiken . . . . .	13
F. Achievements . . . . .	13
<b>6. Screenplay</b>	<b>14</b>
A. Konzeptzeichnungen und Storyboards . . . . .	14

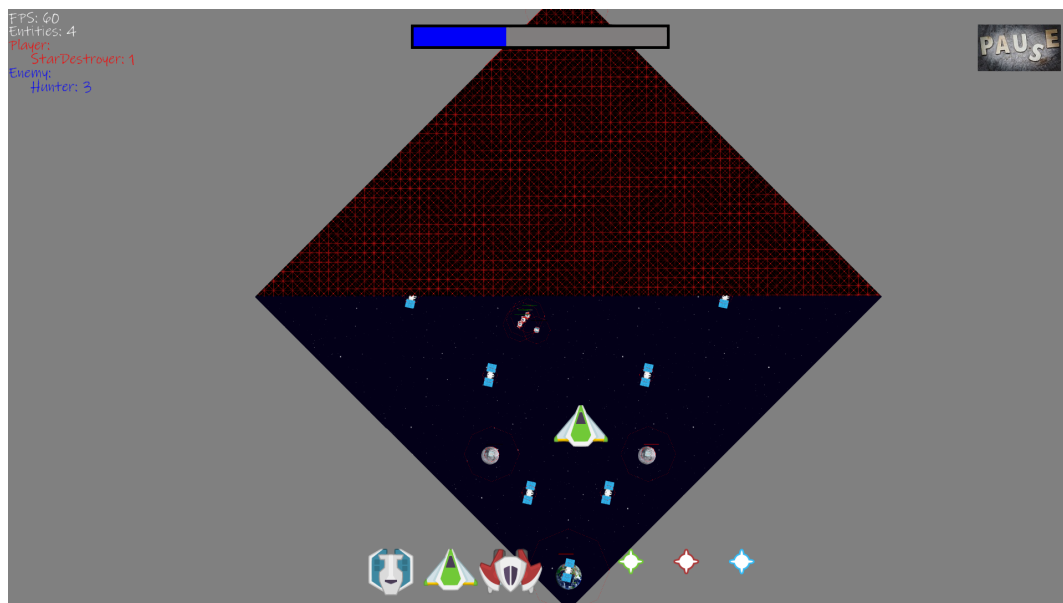


Abbildung 1: Ein erster Prototyp der Spielkarte

## 1. Änderungsliste

- Tutorial-Unterseite im Hauptmenü eingefügt
- mehr kontrollierbare Spielobjekte eingefügt:
- nicht-kontrollierbare aber kollidierende Einheiten angepasst:
- auswählbare Spielobjekte sind Jäger, Zerstörer und Sternzerstörer
- Jäger(Nahkampf) kann Gebäude und Einheiten angreifen
- Zerstörer(Fernkampf) kann nur Einheiten angreifen
- Sternzerstörer(Fernkampf, AOE) kann Einheiten und Gebäude angreifen
- verschiedene Maps

## 2. Spielkonzept

### A. Zusammenfassung des Spiels

In einer weit, weit entfernten Galaxie verirrt, verstricken sich deine Crew und du in ein Gefecht mit der intergalaktischen Föderation. Mitten im Nichts wirst du dich mit der KI der Föderation in einem Echtzeit-Turm Verteidigungsspiel beweisen müssen. Deine Crew muss versuchen, alle Gegner auszuschalten und alle Verteidigungsgebäude der Gegner zu zerstören. Nur so kann sie die Föderation zumindest temporär zurückschlagen. Sollte es ihnen nicht gelingen, werden sie für immer im schwarzen Loch enden und die dunklen Mächte der Föderation gewinnen erneut. Nutze also dein Mana weise und verteidige deine Basis geschickt mit den zur Verfügung stehenden Einheiten, oder du und deine Crew enden so wie die meisten SpaceSpace-Piraten, verschlungen an einem Ort, an dem weder Zeit noch Gravitation herrscht.

## B. Zentrale Spielmechanik

Der Spieler (und seine Crew) versucht sich auf einem Schlachtfeld gegen die KI (Föderation) zu behaupten. Ein Spieler und eine KI versuchen mit Platzieren von Einheiten die eigenen Verteidigungsgebäude (VG) zu verteidigen und die gegnerischen zu zerstören. Sobald alle gegnerischen VG zerstört wurden, ist die Schlacht gewonnen. Sobald alle eigenen VG zerstört wurden, ist die Schlacht verloren. Die gegnerische Seite ist in einen dichten Nebel gehüllt, den es zuerst gilt aufzudecken. Dies gelingt mit dem Eindringen der eigenen Einheiten auf die gegnerische Seite des Schlachtfeldes. Sie decken den Nebel in einem kleinen Bereich, um sich selbst dauerhaft auf.

Einheiten werden mit Mana platziert. Die maximale Kapazität liegt bei 100. Diese sind zu Beginn komplett aufgefüllt. Mana regeneriert sich mit der Zeit und durch das Zerstören von gegnerischen Einheiten. Jede der verschiedenen Einheiten besitzt verschiedene Manakosten. Dasselbe gilt für Zauber. Einheiten können nur auf der eigenen Spielfeldseite platziert werden, Zauber überall. Jedoch auch nur, wenn sich dort nicht bereits ein Objekt befindet.

Der Spieler hält seine Einheiten als Karten auf der Hand (ähnlich wie in Hearthstone). (Karten sind an sich Buttons) Der Spieler hält zu jeder Zeit 6 Karten auf der Hand. Eine für jede Einheit und jeden Zauber. Man verliert diese nicht. Es gibt eine Nahkampf-, eine Fernkampf-, eine Tank-, eine Schadens- und eine Heil-, eine Verlangsamungskarte. Siehe Spielobjekte.

Eine Einheit, sobald platziert, bewegt sich auf dem kürzesten und realistischsten Weg in Richtung des nächsten gegnerischen VG.

Wenn zwei verfeindete Einheiten, bzw. eine Einheit auf ein gegnerisches VG trifft kommt es zum Kampf

Einheiten können direkt befehligt werden.

Es gibt 3 Level. Eines mit einem schwarzen Loch, eines ohne schwarzes Loch und eine Techdemo. In jedem Level (außer der Techdemo) gibt es Hindernisse wie Kometen, die für Einheiten nicht passierbar sind, und die VG (des Spielers und der KI, die auch nicht passierbar sind).

## 3. Benutzeroberfläche

### A. Spieler-Interface

SpaceSpace ist ein 2D Spiel mit Top-Down Ansicht. Die Kamera bleibt immer in der top-down Ansicht. Es besteht jedoch die Möglichkeit mit dem Mausrad bis zu einem gewissen Punkt herein zu zoomen und heraus zu zoomen. Außerdem ist es möglich, die Kamera in eine entsprechende Richtung zu bewegen, indem die Maus in der gewünschten Änderungsrichtung an den Bildschirmrand gezogen wird. Optional können zur Kamerabewegung auch die Pfeiltasten genutzt werden. Die Map ist rautenförmig und auf jeder Spielerseite gibt es 3 Türme. Der Größte steht in der Ecke. Jeder Spieler sieht seine Seite auf der unteren Spielfeldseite. Jedem Spieler wird eine andere Farbe zugewiesen, die auch die Einheiten umrahmt. Die Einheiten werden per Klick & Drop platziert. Man kann einige Einheiten anwählen und ihnen Befehle geben, die wie folgt definiert sind:

- Laufe an einen bestimmten Ort und von dort zum nächste Turm (Klick auf die zu laufende Stelle)
- Laufe zum nächsten Turm (Default)
- Laufe zum schwächsten Turm

Die Einheiten zum Platzieren befinden sich in einer Leiste am Bildschirmrand. In einer Ecke des Bildschirms befindet sich ein Menüknopf. -> Beim Klicken öffnet sich die Menü-Ansicht in der Mitte des Bildschirms. Das Spiel wird im Hintergrund pausiert.

Während des gesamten Spiels werden verschiedene Sound-Effekte (passend zu den verschiedenen Aktionen bzw. situationsabhängig) ertönen. Dies erhöht die dramatische Spannung, die durch das Spiel aufgebaut wird und sorgt für mehr Adrenalin der Spielenden.

## **B. Menü Struktur**

Man kann vom Menü aus, durch Klicken von **ESC**, das Spiel beenden.

### **Hauptmenü:**

Wenn man das Spiel startet, erscheint das Hauptmenü, auf dem man durch Mausklick das Spiel starten kann, Statistiken sowie Achievements einsehen kann, die Lautstärke einstellen kann, sich durch die Tutorialseite durchlesen und das Spiel schließen kann.

### **Pausemenü:**

Das Pausemenü kann man während des Spieles durch das Drücken der *P* Taste bzw. mit Klick auf den Pausebutton aktivieren. In diesem kann man wie schon im Hauptmenü durch einen einfachen Mausklick auf einen Button das Spiel fortführen, zum Hauptmenü zurückkehren, das Spiel abspeichern und auch die Lautstärke anpassen.

## **4. Technische Merkmale**

### **A. Verwendete Technologien**

Wir verwenden die Libraries Monogame(v3.8), MonoGame.Extended(v3.8) und Tiled(v1.4.3). Als Content-Tools haben wir vor MGCB(v3.8), MGCB Editor(v3.8), Microsoft XNA (v4.0), GIMP(v2.10.22) und Audacity(v2.4.2) zu verwenden, sofern diese benötigt werden. Die IDEs, die wir benutzen sind JetBrains Rider(v2020.2.4) und Visual Studio 2019(v16.8).

### **B. Mindestvoraussetzungen:**

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

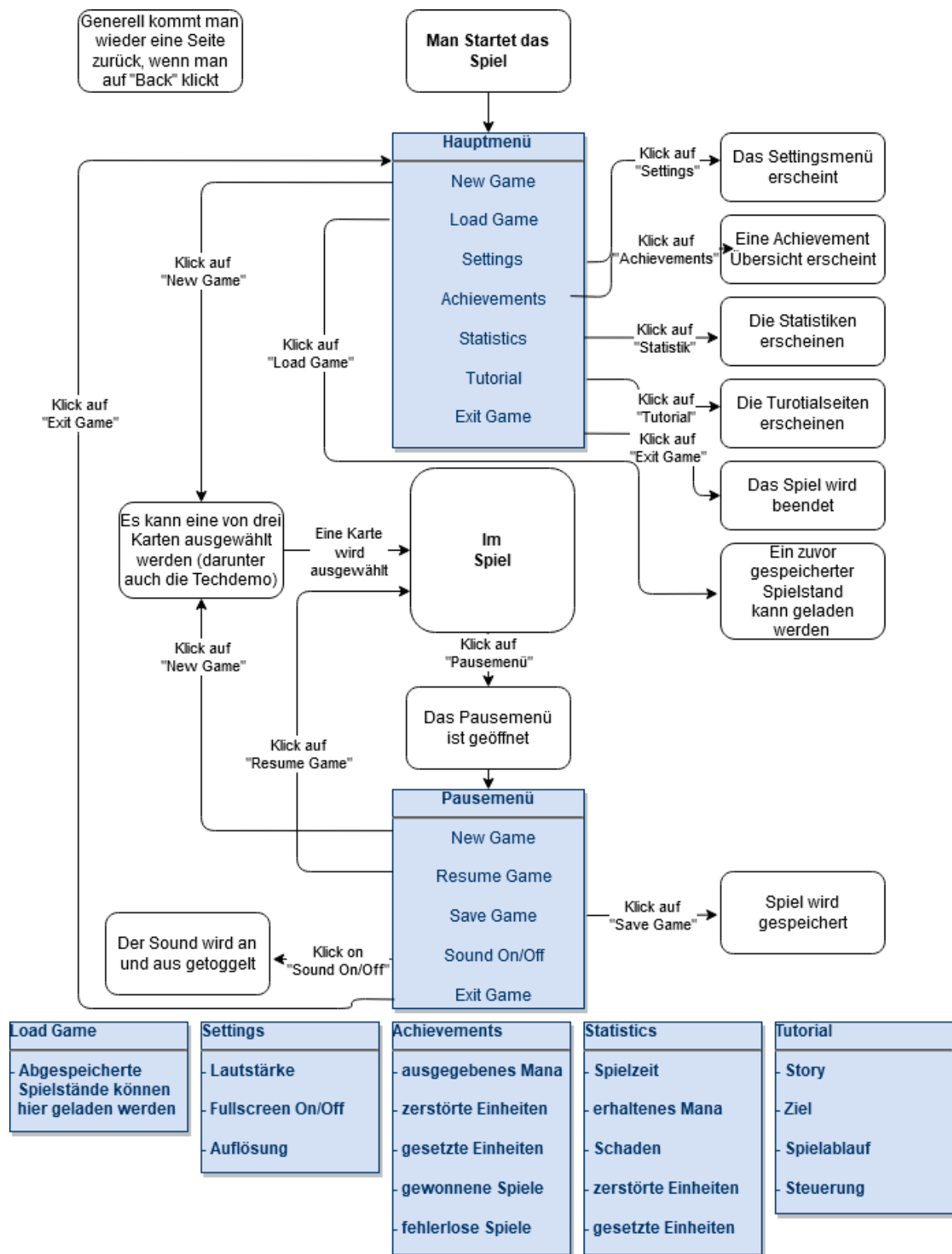


Abbildung 2: Das Menüstrukturdiagramm zeigt den genauen Aufbau unseres Menüs.

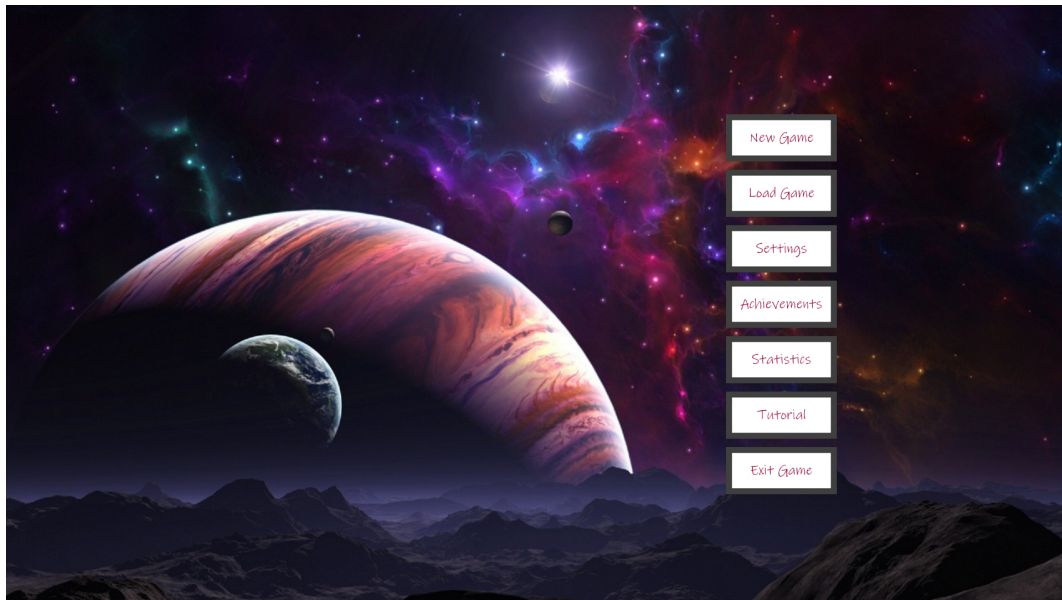


Abbildung 3: Das Hauptmenü

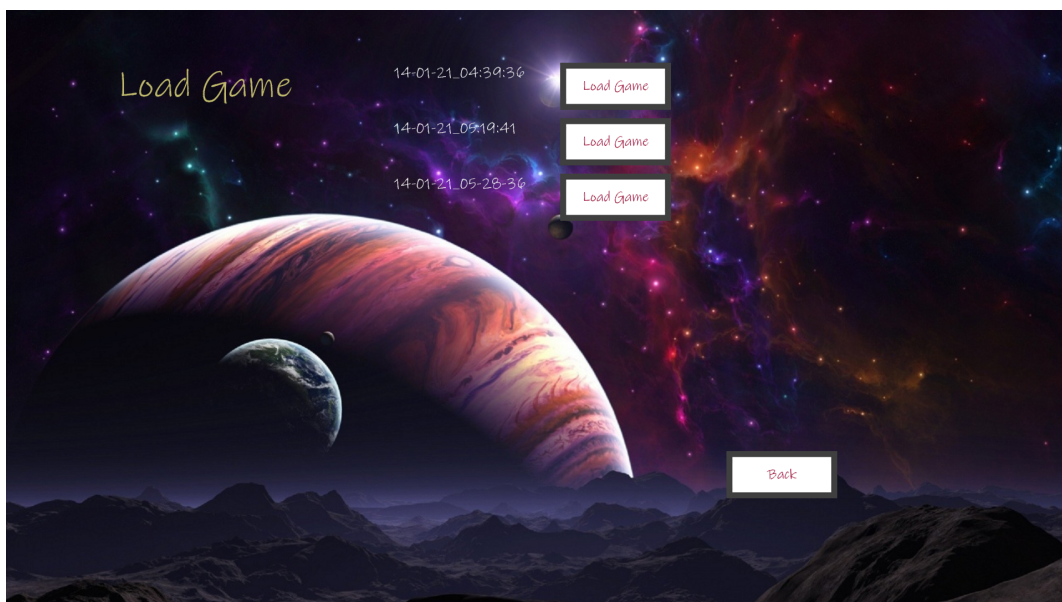


Abbildung 4: Das Untermenü in dem man ein Spiel laden kann.

## 5. Spiellogik

Dieser Abschnitt beinhaltet 3 Tabellen, mit detaillierten Informationen zu den Spielobjekten und deren Eigenschaften. Zudem sind die möglichen Aktionen und Optionen, des Spielers und spielinterner Objekte, wie die KI, aufgelistet.

### A. Spielobjekte

Diese [Tabelle 1](#) enthält alle Objekte die das Spiel enthält und deren Werte, also alle möglichen Einheiten, Zauber, VGs und Hindernisse.



Objekt	Eigenschaft	Wert	Beschreibung
Jäger	LP	1000	Der Jäger ist ein kleines, moderat gepanzertes Raumschiff mit nur geringer Reichweite und moderatem Schaden. Jäger sind die totale Mittelklasse. Sie können alles ein wenig, aber nichts richtig. Trotzdem sollte man sich vor ihnen in acht nehmen, denn mit ihnen ist nicht zu spaßen. Vor allem weil sie doch des öfteren in Gruppen auftauchen
	AGSW	0.7	
	BGSW	6	
	DMG	250	
	RS	3	
	Kosten	30	
Zerstörer	LP	1500	Der Zerstörer ist ein mittleres, schwach gepanzertes aber dafür schnelles Raumschiff mit großer Reichweite und geringem Schaden. Zerstörer werden im Kampf oft als Späher eingesetzt, weshalb sie über eine außerordentliche Reichweite besitzen. Sind sie jedoch einmal entdeckt, sind sie ein Kinderspiel und schnell eliminiert.
	AGSW	0.3	
	BGSW	5	
	DMG	200	
	RS	2	
	Kosten	40	
Sternzerstörer	LP	4000	Der Sternzerstörer ist ein großes, stark gepanzertes Raumschiff mit moderatem Schaden. Es greift mit einer vernichtenden Aura alle Gegner in seinem Umkreis an. Sie sind sehr teuer in der Herstellung, weshalb man sie nur selten zu Gesicht bekommt. Sie können die Rüstung von Planeten und Monden (VG) durchbrechen (als wäre RS = 0)
	AGSW	0	
	BGSW	2	
	DMG	5	
	RS	4	
	Kosten	70	
Meteoritenschauer	Kosten	40	Wer im Weltraum unterwegs ist kommt über kurz oder lang nicht darum einem Meteoritenschauer zu begegnen. Diese zerstörerischen Brocken aus Eis und Stein fügen jedem der ihnen in die Quere kommt immensen Schaden zu.
	DMG	30/s	
	Haltbarkeit	10s	
Heilungsnebel	Kosten	40	Es ist nicht viel über diesen Nebel bekannt. Man weiß nur, dass er alle Raumschiffe in seinem Radius repariert (LP regeneriert).
	Heilung	20/s	
	Haltbarkeit	10s	
Raumverzerrung	Kosten	40	Ein weiteres seltsames Phänomen das immer öfter auftaucht ist die Raumverzerrung. Alles was ihr in die Quere kommt wird für einige Zeit verlangsamt. Selten jedoch kommt jemand zu Schaden wenn man in Berührung mit ihr kommt.
	Verlangsamung	1/5	
	Haltbarkeit	10s	
Planet	LP	100000	Planeten sind die VG auf denen das Kommando beider Fraktionen stationiert ist. Oft sind sie die Letzten VG die von den Gegnern zerstört werden. Auch deshalb sind sie stark gepanzert. Die Planeten befinden sich während des Krieges (Spiel) So weit wie möglich voneinander entfernt. (an den gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes)
	AGSW	1	
	BGSW	0	
	DMG	400	
	RS	3	
Mond	LP	60000	Jeder Planet wird von zwei Monden umkreist. Auf den Monden befindet sich ein Außenposten, welcher zwar nicht ganz so stark verteidigt wird, wie die die Basis auf den Planeten (geringere RS). Man sollte sie aber nicht unterschätzen, sie können gut austeilen. Während des Krieges (Spiel) befinden sich die Monde jeder Spielseite, jeweils links und rechts versetzt vor den Planeten.
	AGSW	0.2	
	BGSW	0	
	DMG	100	
	RS	2	
Nebel			Der Gegner hat seinen Teil des Sonnensystems in einen dichten Nebel gehüllt. Er verdeckt komplett was dort vor sich geht. Die Raumschiffe sind jedoch bestens dafür ausgerüstet den Nebel zu entfernen. Wenn sie durch den Nebel fliegen, löst er sich um sie herum auf.
Kometen			Es fliegen extrem viele Kometen durch das All. Deshalb ist es auch kein Wunder das es auch hier welche gibt (Auf der Karte verstreut). Es gibt sie in den verschiedensten Größen, doch sie alle blockieren den weiterweg.
Schwarzes Loch			Zwischen den beiden Kriegsparteien (genau in der Mitte einer der Karten) befindet sich ein schwarzes Loch, dass niemanden vorbeilässt. Es muss wohl ein Weg außen herum gefunden werden. Alles was versucht es zu durchqueren verliert ein bisschen an Haltbarkeit (LP) und wird von den starken Gravitation verlangsamt.

Tabelle 1: Liste der Spielobjekte

## B. Objekteigenschaften

In der folgenden [Tabelle 2](#) werden alle Eigenschaften der Einheiten, Zauber, VGs und Hindernisse beschrieben

Eigenschaft	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Die Zahl der Lebenspunkte einer Einheit oder eines VGs. Angriffe (ID02, ID08, ID09, ID10) verringern diesen Wert. Heilungen (ID03) erhöhen diesen Wert. Fällt der Wert auf 0, so wird die Einheit oder das VG zerstört (ID11).
Angriffsgeschwindigkeit (AGSW)	Frequenz, in welcher die Einheit oder das VG Schaden zufügen können
Bewegungsgeschwindigkeit (BGSW)	Distanz, die eine Einheit pro Zeiteinheit zurücklegen kann .
Schaden (DMG)	Eine Einheit oder ein VG verursacht Schaden mit einem Angriff (ID02, ID08, ID09, ID10). Der Wert des Schades wird von den LP abgezogen.
Rüstung (RS)	Verringert den erhaltenen Schaden den ein gegnerischer Angriff verursacht prozentual (2 RS = erhaltener Schaden wird halbiert)
Kosten	Platzieren einer Einheit (ID01) oder wirken eines Zaubers (ID02, ID03, ID04) kostet Mana. Diese werden von den vorhandenen Mana abgezogen.
Angriffsradius	Der Radius in dem die Einheit eine andere Einheit angreifen kann.
Heilung	Der Wert um den sich die LP einer Einheit/ VG pro Sekunde erhöhen.
Verlangsamung	Der Wert um den sich die BGSW einer Einheit verringert

Tabelle 2: Liste der Eigenschaften, die Objekte besitzen können

## C. Optionen & Aktionen

In dieser [Tabelle 3](#) werden alle Aktionen, die der Spieler oder die KI im Laufe des Spiel ausführen kann, aufgelistet.

ID/ Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID01: Einheit platzieren	Spieler/ KI	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine seiner Einheitenkarten. 2. Der Spieler linksklickt auf eine Stelle auf der Karte auf der die Einheit platziert werden soll. 3. Platzierung: 3.1.1 Falls auf dem Feld keine Einheit oder VG steht wird die Einheit platziert und bewegt sich dann auf kürzestem Weg in Richtung des nächsten VGs 3.1.2 Falls das Feld durch eine Einheit oder VG blockiert wird, wird der Platzierungsvorgang abgebrochen. ODER 3.2 Der Spieler bricht den Platzierungsvorgang mit einem Rechtsklick auf eine freie Stelle ab.	Der Spieler muss mindestens Mana in Höhe der Kosten der zu platzierenden Einheit besitzen	Die Einheit wurde platziert UND Mana in Höhe der Kosten werden abgezogen ODER Der Platzierungsvorgang wurde abgebrochen. Es wurde keine Einheit platziert.
ID02: Meteoritenschauer	Spieler/ KI	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Meteoritenschauerkarte 2. Zaubern: 2.1 Der Spieler linksklickt auf die Stelle auf der der Zauber platziert werden soll. ODER 2.2. Der Spieler bricht den Zauber per Rechtsklick auf eine freie Fläche ab. 3. Ein Meteoritenschauer erscheint auf dem Spielfeld, an dieser Stelle 4. Alle eigenen und gegnerischen Einheiten und VG im Radius des Zaubers verlieren sofort einige LP.	Der Spieler muss mindestens Mana in Höhe der Kosten des zu wirkenden Zaubers besitzen.	Der Zauberer wurde gewirkt UND Mana in Höhe der Kosten des Zaubers wurde entfernt. ODER Der Zauber wurde abgebrochen.
ID03: Heilungsnebel	Spieler/ KI	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Heilungsnebelkarte 2. Zaubern: 2.1 Der Spieler linksklickt auf die Stelle auf der der Zauber eingesetzt werden soll. ODER 2.2. Der Spieler bricht den Zauber per Rechtsklick auf eine freie Fläche ab. 4. Ein heilender Nebel erscheint auf dem Spielfeld an dieser Stelle. 3. Alle eigenen und gegnerischen Einheiten im Radius des Zaubers erhalten einige LP zurück.	Der Spieler muss mindestens Mana in Höhe der Kosten des zu wirkenden Zaubers besitzen.	Der Zauberer wurde gewirkt UND Mana in Höhe der Kosten des Zaubers wurde abgezogen. ODER Der Zauber wurde abgebrochen.
ID04: Raumverzerrung	Spieler/ KI	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die raumverzerrungskarte. 2. Zaubern: 2.1 Der Spieler linksklickt auf die Stelle auf der der Zauber eingesetzt werden soll. ODER 2.2. Der Spieler bricht den Zauber per Rechtsklick auf eine freie Fläche ab. 3. Die BGSW und AGSW aller eigenen und gegnerischen Einheiten im Radius des Zaubers wird reduziert. Die AGSW aller Türme im Radius des Zaubers wird reduziert.	Der Spieler muss mindestens Mana in Höhe der Kosten des zu wirkenden Zaubers besitzen.	Der Zauberer wurde gewirkt UND Mana in Höhe der Kosten des Zaubers wurde abgezogen. ODER Der Zauber wurde abgebrochen.

ID/ Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID05: Einheiten auswählen und steuern	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die zu befehlende eigene Einheit. (Es erscheint ein Menü über der Einheit) ODER Der Spieler hält die linke Taste gedrückt, und zieht sie über das Spielfeld. Alle eigenen Einheiten in diesem Rechteck werden ausgewählt. 2.1 Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle auf dem Spielfeld. ODER 2.2 Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle auf dem Spielfeld. 3.1 Falls 2.1 bewegt sich die Einheit mit dem kürzesten Weg auf diese Position. (Falls gegnerische Einheiten oder VG in Reichweite der Einheit werden diese angegriffen (ID07 - ID09) - danach weiter bis zu der Position) ODER 3.2 Falls 2.2 folgt die Einheit weiter ihrem derzeitigen Weg. (Der Befehl wurde abgebrochen)	Es existiert eine eigene Einheit.	Die Einheit hat ihre neue Position erreicht. ODER Der Befehl wurde abgebrochen. ODER Die Einheit wurde zerstört. (ID11)
ID06: Angriffsziel wechseln	Spieler	1. ID05 wird ausgeführt. 2.1 Der Spieler kann per Linksklick (auf das die kleinen buttons auswählen ob die 2.1.1 Einheit zum nächsten VG (Default) 2.1.2 Einheit zum schwächsten VG läuft ODER 2.2 Der Spieler bricht die Auswahl per Rechtsklick auf eine freie Stelle auf dem Spielfeld ab.	Es existiert eine eigene Einheit.	Das Ziel dieser Einheit wurde verändert. ODER Die Einstellung wurde abgebrochen. Das Ziel der Einheit bleibt gleich. ODER Die Einheit wurde zerstört. (ID11)
ID07: Kampf	Spieler/ KI	1. Die eigene Einheit bewegt sich auf ein gegnerisches Einheit zu. 2. Kampf (sobald im Radius): Der Sternenzerstörer greift mit einer Aura alle Gegner im Angriffsradius an 2.2 Zerstörer/ Jäger/ VG Sie greifen die erste (und nur diese) gegnerische Einheit/ VG die sich in ihrem Angriffsradius befindet an.	Es existiert eine eigene Einheit/ VG UND Es existiert eine gegnerische Einheit/ VG	Das gegnerische bzw. eigene VG wurde zerstört. (ID11) ODER Der eigene bzw. gegnerische Einheit wurde zerstört. (ID11)
ID08: Beenden des Spiels	Spieler/ KI	1. Es findet ID07 statt 2. Es werden VG zerstört 3.1 Wenn alle eigenen VG zerstört wurden, hat man das Spiel verloren 3.2 Wenn alle gegnerischen VG zerstört wurden, hat man das Spiel gewonnen.	Es existieren eigene und gegnerische VG	Alle gegnerischen VG wurden zerstört. ODER Alle eigenen VG wurden zerstört.
ID09: Mana regenerieren	Spieler/ KI	1. Es ist Zeit vergangen ODER Eine gegnerische Einheit wurde zerstört (ID11) 2. Die	Der Spieler bzw. die KI besitzen weniger als 100 Mana.	Der Spieler bzw. die KI besitzen 100 Mana
ID10: Nebel vertreiben	Spieler	1. Die gegnerische Seite ist in einen dichten Nebel gehüllt. 2. Die eigene Einheit bewegt sich auf die gegnerische Spielfeldseite zu. 3. Wenn die eigene Einheit den Nebel durchquert wird dieser in einem kleinen Radius um die Einheit dauerhaft entfernt.	Es muss Nebel auf der gegnerischen Spielfeldseite vorhanden sein	Die eigene Einheit wurde zerstört. (ID11) ODER Es ist kein Nebel mehr auf der gegnerischen Spielfeldseite vorhanden.
ID11: Zerstörung	Spieler/ KI	1. Die LP einer Einheit oder VG fallen entweder durch 1.1 Kampf (ID07) ODER 1.2 den Einsatz des Meteoritenschauers auf 0 2. Die Einheit/ das VG deren LP auf 0 fällt wird vom Spielfeld entfernt. 3. Die Stelle die vorher von dem VG/ der Einheit belegt wurde ist jetzt (wieder) durchquerbar/ kollidiert nicht mehr.	Es existiert eine Einheit oder VG	Die Einheit mit 0 LP wurde vom Spielfeld entfernt ODER Das VG wurde vom Spielfeld entfernt.

Tabelle 3: List der möglichen Optionen und Aktionen

## D. Spielstruktur

Siehe [Tabelle 3](#).

Eröffnung:

Am Anfang des Spiels befinden sich die zwei Spieler in Startposition (Je 3 Verteidigungsgebäude, keine Truppen auf dem Feld, 100 Mana je Spieler) auf jeweils ihrer eigenen Seite. Die gegnerische Seite ist dabei von einem Nebel umgeben, der sich jedoch um die eigenen Einheiten herum auflöst, sobald diese den Nebel durchqueren. Daher kann es wichtig sein, zuerst die gegnerische Seite zu erkunden, um Angriffe besser zu koordinieren und sich vor den Gegnern besser verteidigen zu können, da man mit aufgedecktem Nebel die Aktionen des Gegners besser sehen kann.

Strategische Positionen festigen:

Die Einheiten müssen selbst platziert werden, dies geschieht durch drag & drop der eigenen Spielkarten auf das Spielfeld.

Nachdem die Position festgelegt wurde kann das richtige Spiel beginnen:

Im Verlauf des weiteren Spiels versucht jeder Spieler seine eigenen Verteidigungsgebäude zu verteidigen. Im Gegenzug versucht der jeweils andere Spieler durch geschickte Manöver den Gegner zu schwächen und dessen Türme zu zerstören. Das Ziel des Spiels ist es, alle Verteidigungsgebäude des Gegners zu zerstören. Das Zerstören kann durch Zauber sowie eines Angriffs, welcher durch die eigenen Einheiten erfolgt, geschehen. Die Einheiten können während des Spiels die Gegend erkunden, immer neu platziert (ID01) (wenn genug Mana vorhanden ist) und bewegt werden (ID06, ID05) (Routenänderung).

Late-Game:

Kurz vor Ende des Spiels, also wenn bereits mehrere Verteidigungsgebäude zerstört wurden, wird versucht möglichst viel Druck auf die Schwachpunkte des Gegenübers auszuüben, um sich einen strategischen Vorteil zu verschaffen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Verteidigungsgebäude mehr besitzt. Dieser Spieler hat das Spiel verloren.

## E. Statistiken

Spielübergreifend werden sowohl die Spielzeit, das erhaltene und ausgegebene Mana, der erhaltene und verursachte Schaden, die zerstörten und gesetzten Einheiten gespeichert. Diese decken sich teilweise mit den Achievements, sodass man überprüfen kann, wann das nächste Achievement erreicht wird. Zudem werden gewonnene und verlorene Spiele aufgezählt, aus denen ein W/L(Win/Lose)-Ratio errechnet und angezeigt wird.

## F. Achievements

Folgende Achievements soll es in unserem Spiel zu erreichen geben: Spielübergreifend ausgegebenes Mana in den Stufen: 1000 Mana, 10000 Mana, 100000 Mana.

Spielübergreifend zerstörte Einheiten in den Stufen: 100 Einheiten, 1000 Einheiten, 10000 Einheiten.

Spielübergreifend gesetzte Einheiten in den Stufen: 100 Einheiten, 1000 Einheiten, 10000 Einheiten.

Insgesamt gewonnene Spiele in den Stufen: 1 Spiel, 10 Spiele, 100 Spiele, 1000 Spiele

Insgesamt fehlerlos gewonnene Spiele(kein eigenes Verteidigungsgebäude wurde zerstört) in den Stufen: 1 Spiel, 10 Spiele, 100 Spiele, 1000 Spiele

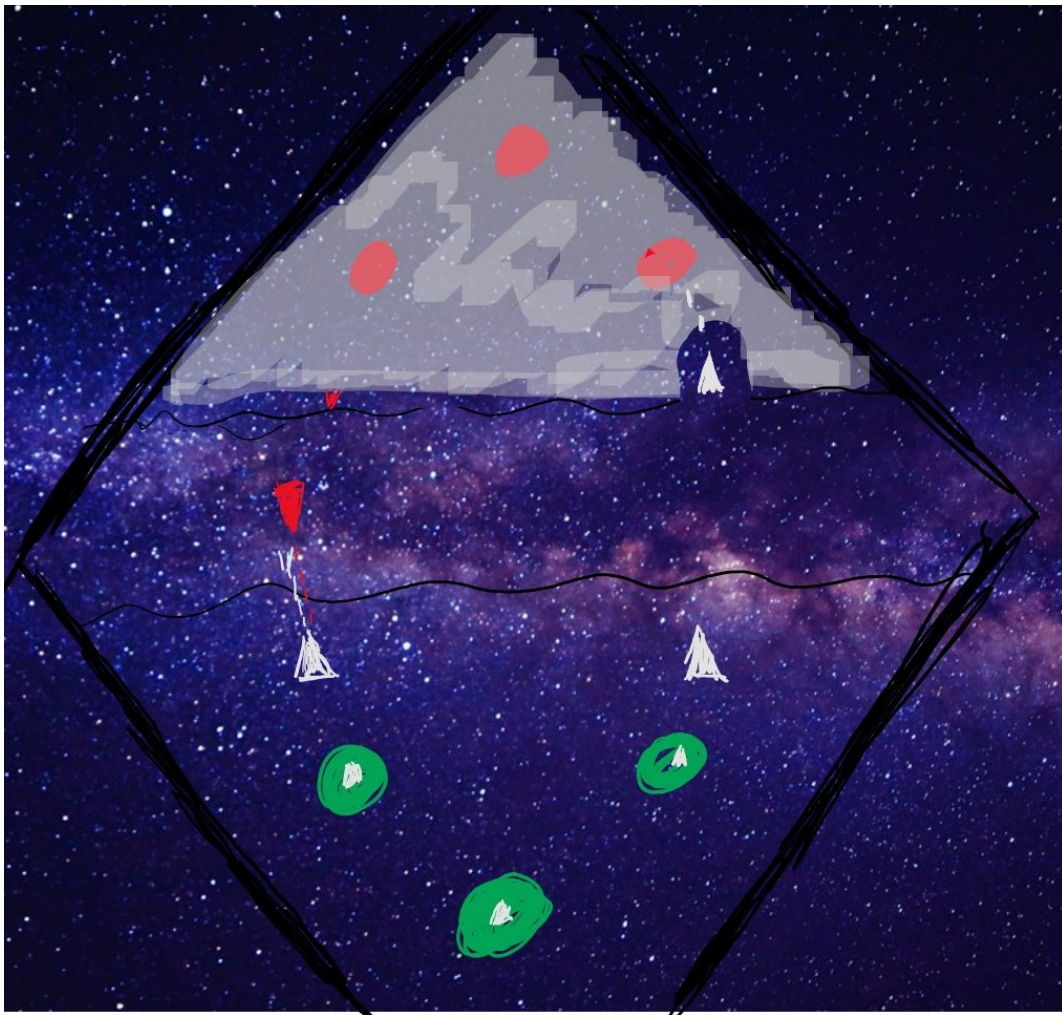


Abbildung 5: Eine erste Konzeptzeichnung

## 6. Screenplay

### A. Konzeptzeichnungen und Storyboards

Du bist Anführer einer Space-Crew die im «Guardians of the Galaxy»-Style den Weltraum plündert. Keine Spezies ist dir unbekannt und du hast alles in deinem Leben schon einmal gesehen. Natürlich sind dir die Autoritäten immer auf den Fersen. Du und deine Crew stehen schon lange auf der schwarzen Liste der Föderation (intergalaktisches Machtmonopol). Ihr wurdet aufgespürt und jetzt kommt es zur Konfrontation mit der Föderation. Wie koordinierst du deine Truppen? Wann ist die Zeit magische Zauber zu benutzen? Sparst du Mana oder bist du ein Draufgänger? Besiege die Föderation, damit du und deine Crew weiter den Weltraum unsicher machen können!