

Game Design Document

Legendary Retreat

Softwarepraktikum Sommersemester 2012

Gruppe 08
Tutor: Marius Greitschus

Mathias Bernhardt
Jan Burchard
Dominik Gebhart
Diana Henninger
Dennis Pohnke

16. Juni 2012

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Interface	4
2.1.1	Steuerung	4
2.1.2	OSD	5
2.1.3	Kamera	6
2.2	Menüführung	6
2.2.1	Hauptmenü	6
2.2.2	Ingame-Menü	6
3	Technische Merkmale	8
3.1	Verwendete Technologien	8
3.2	Mindestanforderungen	8
4	Spiellogik	9
4.1	Spiel-Überblick	9
4.2	Die Spielwelt	9
4.3	Handlungsmöglichkeiten	9
4.4	Bauen und Ressourcen	10
4.5	Upgrades	10
4.6	Equipment	10
4.6.1	Rifle	10
4.6.2	Teleporter	10
4.6.3	Shield	10
4.6.4	Stealth Device	10
4.6.5	Steroids	11
4.6.6	Nanoids	11
4.6.7	Virus	11
4.7	Schwierigkeit	11
4.8	Gewinnen des Spiels	11
4.9	Ende des Spiels	11
5	Spielobjekte	12
5.0.1	Gebäude	12
5.0.2	Spieler-Einheiten	15
5.0.3	Aliens	18
6	Story	21

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

Legendary Retreat ist ein 3D-Echtzeitstrategie-Survival Spiel. Im Gegensatz zu typischen Vertretern von Echtzeitstrategiespielen wie Starcraft, Warcraft oder C&C, besteht die Aufgabe nicht darin, zunächst eine Basis aufzubauen, in der dann Einheiten rekrutiert werden können. Stattdessen kann der Spieler auch ohne Basisbau mobile Einheiten anfordern. Diese Einheiten können direkt aus dem User-Interface heraus gewählt werden und tauchen dann nach einer kurzen Verzögerung auf der Karte auf. Gleichzeitig besteht aber auch die Möglichkeit, feste Verteidigungsstrukturen wie Türme oder Energiewände zu errichten. Verteidigungseinrichtungen sind zwar deutlich stabiler als mobile Einheiten, dafür aber nicht beweglich. Mit diesen Wahlmöglichkeiten kann sowohl eine gebäudelastige "Stand-your-Ground"-Verteidigung, als auch eine einheitenlastige "Hit-and-Run"-Taktik gespielt werden. Diese Vielfältigkeit erlaubt verschiedene Spielweisen und erhöht damit den Wiederspielwert.

Zusätzlich wird ein "Endless"-Spielmodus angeboten. In diesem ist das Ziel ohne Zeitlimit so viele Aliens wie möglich zu töten.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Legendary Retreat kann einerseits als eine Art Tower-Defense Spiel gespielt werden, wobei die Auswahl und die Anordnung von defensiven Gebäuden im Vordergrund steht, andererseits ist es auch möglich nur mit Hilfe von Einheiten oder gar ganz ohne weitere Unterstützung mit Hilfe von Verbesserungen der Fähigkeiten des Protagonisten zu gewinnen. Das Spiel ist gewonnen, sobald der Spieler die Angriffe der Gegner für eine festgelegte Zeitspanne überlebt hat.

Diese Mischung von verschiedenen möglichen Spielweisen und die Vielzahl von taktischen Möglichkeiten, die diese eröffnen, kombiniert mit der Besonderheit, dass nicht alle Gegner besiegt werden müssen, um das Spiel zu gewinnen, hebt dieses Spielkonzept von anderen Strategiespielen ab.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Interface

Abbildung 1 zeigt eine Übersicht über das Interface.

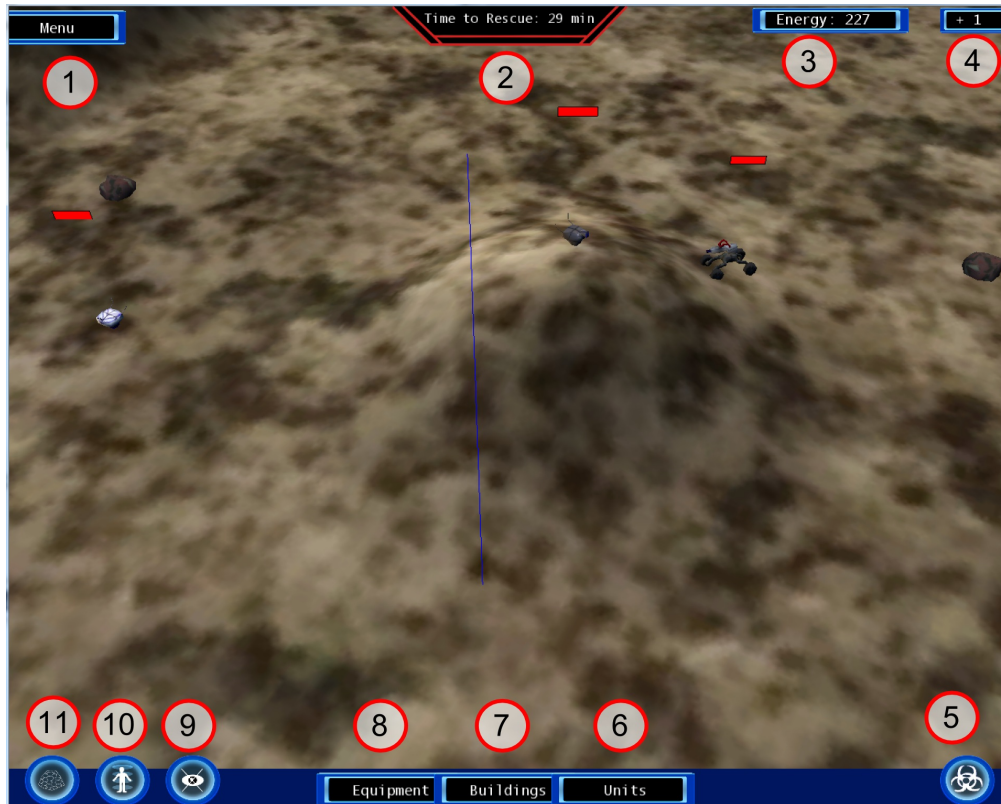


Abbildung 1: Das OSD mit einer Spielszene im Hintergrund. Die einzelnen Elemente des OSD werden in Abschnitt 2.1.2 beschrieben.

2.1.1 Steuerung

Das **Hauptmenü** wird über die Maus oder Tastatur gesteuert. Klickt man auf einen Button wird dessen Funktion gestartet. Alternativ kann mit Enter- und Pfeil-Tasten durch das Menü gesteuert werden.

Das **Spiel** wird mit Hilfe der Maus und der Tastatur gesteuert. Durch einen Linksklick auf eine Einheit (bzw. ein Gebäude) wird diese markiert. Einer markierten Einheit wird durch einen Rechtsklick auf die Karte bzw. einen Gegner ein Bewegungs- bzw. Angriffsbefehl gegeben. Ein Linksklick auf einen freien Bereich auf der Karte hebt die Markierung auf.

Wird ein Gebäude markiert, können Upgrades für dieses Gebäude in einem eingeblendeten Upgrade-Menü erworben werden. Handelt es sich um ein Kampf-Gebäude, kann außerdem durch einen Rechtsklick auf eine gegnerische Einheit ein Angriffsbefehl gegeben werden.

Durch Ziehen eines Selektionsrechtecks können mehrere Einheiten markiert werden. Dabei gibt es eine Selektionshierarchie: Befinden sich im Selektionsrechteck Kampfeinheiten (Roboter und Protagonist), werden nur diese markiert. Ansonsten werden alle anderen Einheiten (Repair-Drone) markiert. Gebäude werden nicht durch das Selektionsrechteck markiert.

Durch einen Doppelklick auf eine Einheit werden alle Einheiten vom gleichen Typ im Sichtfeld der Kamera markiert.

Bewegungs- und Angriffsbefehle werden an alle markierten Einheiten weitergeben.

Die Kamera wird ebenfalls mit der Maus gesteuert: Bewegt man den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms, bewegt sich die Kamera in diese Richtung.

Mit Hilfe der "Escape"-Taste (oder durch Drücken des Menu-Buttons) kann der Spieler während des Spielens das Ingame-Menü öffnen. Zusätzlich kann die Kamera mit der Tastatur gesteuert werden. Die vollständige Tastaturbelegung kann Tabelle 1 entnommen werden.

Taste	Funktion
Esc	Ingame-Menü öffnen
D / Pfeil rechts	Kamera nach rechts bewegen
A / Pfeil links	Kamera nach links bewegen
W / Pfeil oben	Kamera nach oben bewegen
S / Pfeil unten	Kamera nach unten bewegen
E	Kamera nach rechts drehen
Q	Kamera nach links drehen
F5	Quicksave
F9	Quickload
NumPad 1	Shield
NumPad 2	Teleporter
NumPad 3	Stealth Device

Tabelle 1: Übersicht über die Tastaturbelegung

2.1.2 OSD

Das Spiel verwendet ein On-Screen-Display (OSD), um alle benötigten Informationen für den Spieler anzuzeigen (siehe Abbildung 1). Das OSD besteht aus statischen Elementen, die immer sichtbar sind, und dynamischen Elementen, die nur unter bestimmten Bedingungen angezeigt werden.

Statische OSD Elemente:

- Menu (1): Öffnet das Ingame-Menü
- Time To Rescue (2) (alternativ: Kill-Count)
- Aktuell gespeicherte Energie (3) und Zuwachs pro Sekunde (4)
- Funktions-Leiste bestehend aus Buttons für: Upgrades (6), Buildings (7) und Units (8)
- Fähigkeiten-Leiste bestehend aus Buttons für: Stealth Device (9), Teleporter (10) und Shield (11)
- Button für die Spezialfähigkeit "Virus" (5)

Dynamische OSD Elemente (nicht im Bild):

- Bau-Menü (wird bei einem Klick auf "Buildings" (7) geöffnet)
- Upgrade-Menü für den Protagonist (wird bei einem Klick auf "Equipment" (8) geöffnet)

- Bestell-Menü für Einheiten und globale Upgrades für diese Einheiten (wird mit einem Klick auf "Units" (6) geöffnet)
- Upgrade-Menü für markierte Gebäude (öffnet sich, wenn ein Gebäude markiert wird)

2.1.3 Kamera

Die Kamera schaut schräg von oben auf die Karte herab. Sie kann mit Hilfe der Maus oder Tastatur gesteuert werden, siehe Steuerung.

Außerdem kann die Kamera durch gedrückt halten der mittleren Maustaste um den Bildmittelpunkt gedreht werden. Durch Drehen am Mausrad kann der Zoom der Kamera verändert werden.

2.2 Menüführung

2.2.1 Hauptmenü

Hinweis: Klickt der Spieler auf eines der mit * markierten Felder, muss er seine Auswahl noch einmal bestätigen ("Wollen Sie diese Aktion wirklich durchführen?").

Nach dem Starten des Spiels wird das Hauptmenü geöffnet (siehe Abbildung 2). Dieses besteht aus den folgenden Untermenüs:

- **Main Menu:** Einstiegspunkt ins Spiel. Erlaubt dem Spieler die Wahl zwischen "New Game", "Settings", "Highscores" und "Quit Game".
- **New Game:** Startet ein neues Spiel im "Survival-" oder "Endless-Mode". Zusätzlich kann die Schwierigkeit des Spiels über das Feld "Difficulty" und die bevorzugte Spielzeit über das Feld "Survival Time" eingestellt werden.
- **Load Game:** Lädt ein gespeichertes Spiel. Der Spielstand wird über das Feld "Select Savegame" ausgewählt.
- **Settings:** Erlaubt es dem Spieler Musik und Sound ein- bzw. auszuschalten und die Bildschirmauflösung des Spiels zu verändern. Durch den "Apply Changes" Button werden die gewählten Einstellungen gespeichert.
- **Highscores:** Zeigt eine Liste der höchsten erreichten Kill-Counts des "Endless-Mode" an.
- **Quit Game*:** Beendet das Spiel.

Abgesehen vom "Main Menu" gibt es in jedem Menu einen "Back"-Button, der den Spieler auf die nächsthöhere Menüebene bringt.

2.2.2 Ingame-Menü

Drückt der Spieler während des Spielens die "Escape"-Taste (oder klickt auf den "Menu"-Button), wird das Spiel pausiert und das Ingame-Menü öffnet sich. Dieses hat vier Wahlmöglichkeiten:

- **Continue:** Bringt den Spieler zurück ins Spielgeschehen.
- **Save Game:** Speichert den aktuellen Spielstand ab. Dabei wird automatisch ein neuer Spielstand angelegt.
- **Load Last Save *:** Lädt den zuletzt gespeicherten Spielstand.
- **Back to Main Menu *:** Beendet das laufende Spiel und bringt den Spieler ins Hauptmenü zurück.

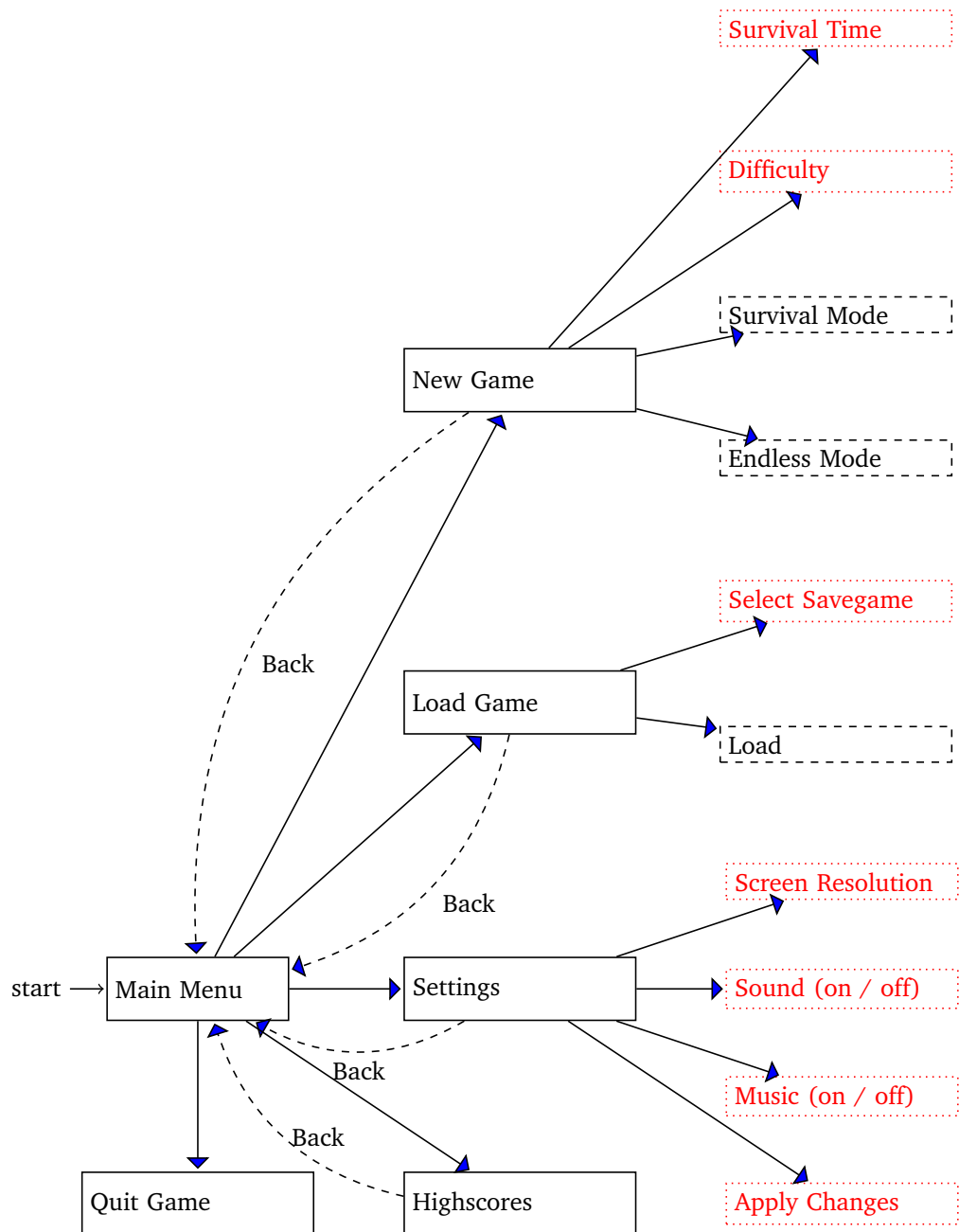


Abbildung 2: Menüstruktur für das Hauptmenü. Ein schwarzer Kasten stellt dabei jeweils einen Menübildschirm da. Ein Pfeil von A nach B bedeutet, dass man von Menü A zu Menü B gelangen kann. Rot markierte Kästen sind Einstellungen, die dem Spieler die Auswahl zwischen verschiedenen Optionen bieten. Schwarz gestrichelte Kästen starten das eigentliche Spiel. Gestrichelte Pfeile zeigen das Zielmenü, wenn der "Back"-Button gedrückt wird.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- C#
- XNA 4.0
- Visual Studio 2010 mit ReSharper
- Blender 2.6
- GIMP 2.6
- Cross-Platform Audio Creation Tool (XACT)
- Skinned Model Example (Animationen)

3.2 Mindestanforderungen

- Windows XP SP3
- Bildschirm mit mindestens 1024x768 Bildpunkten
- .Net Framework 4.0
- Quad-Core Prozessor
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Dedizierte Grafikkarte mit unterstützung für Shader Level 2.0
- Windows Media Player
- Maus

4 Spiellogik

4.1 Spiel-Überblick

Wenn das Spiel startet, befindet sich der Spieler im oben beschriebenen Hauptmenü, aus dem, beziehungsweise aus dessen Untermenüs heraus, er Einstellungen setzen, die Highscores anzeigen oder das Spiel in einem der beiden Modi starten kann.

Wenn das Spiel geladen ist, sieht der Spieler das in 2.1.2 beschriebene On-Screen-Display und darunter liegend die Spiel-Welt. Das Spiel lässt sich durch das Drücken des Menu-Knopfes im On-Screen-Display oder durch Drücken der Esc-Taste pausieren.

4.2 Die Spielwelt

Die Spielwelt besteht aus einer von mehreren Karten, die Teilgebiete einer zerstörten Kolonie auf einem Planeten darstellen. Sie ist dementsprechend in einem postapokalyptischen Stil gehalten und besteht hauptsächlich aus Sand und Felsen.

Die Karten verfügen jeweils über ein Höhenprofil und über Höhenunterschiede, die, je nach Neigung, nicht von Bodeneinheiten überwunden werden können.

In der Spielwelt gibt es verschiedene, feste Objekte wie Mauern und Steine, die nicht passiert oder zerstört werden können.

Die Karte liegt zu Beginn des Spiels im Fog of War, das heißt sie ist leicht ausgegraut sichtbar, aber der Spieler sieht keine Einheiten oder Objekte darauf. Diese werden nur im Sichtbereich von Einheiten und Gebäuden des Spielers aufgedeckt.

Der Spieler hat die Möglichkeit, seine Einheiten frei auf den zugänglichen Gebieten der Karte zu steuern.

Außer den Einheiten und Gebäuden des Spielers befinden sich in der Welt verschiedene Arten von Aliens, die alle Einheiten und Gebäude des Spielers angreifen und gegebenenfalls auch zerstören. Die verschiedenen Alienarten sind in Kapitel 3.6.10 beschrieben und handeln entsprechend der in 3.9 beschriebenen Künstlichen Intelligenz.

Die Aliens in der Spielwelt erscheinen während des ganzen Spiels an bestimmten, vordefinierten Orten, teils einzeln, teils in Wellen.

4.3 Handlungsmöglichkeiten

Der Spieler verfügt über eine Haupt-Einheit, den "Protagonisten". Das Ziel des Spielers ist es diesen Protagonisten am Leben zu halten. Der Spieler kann das bewerkstelligen, indem er die Einheit zwischen Mauern steuert, weitere Gebäude und Einheiten zur Verteidigung baut und die Aliens entweder tötet oder vor ihnen wegläuft.

Der Spieler kann eine oder mehrere Einheiten mit einem Linksklick markieren. Ein Linksklick auf eine leere Stelle löscht die Auswahl.

Wenn der Spieler mindestens eine Einheit markiert hat, dann kann er diese über die rechte Maustaste befehligen.

Wenn er dabei auf eine leere Stelle auf der Karte klickt, dann bewegt sich die ausgewählte Einheiten an die gewählte Position.

Wenn der Spieler dabei hingegen auf ein Alien klickt, dann wird dieses angegriffen.

Der Spieler kann die im Kapitel 3.6 beschriebenen Spezialfähigkeiten aktivieren, indem er den entsprechenden Knopf im OSD anklickt oder den entsprechenden Hotkey drückt.

Der Spieler kann das Baumenü im OSD durch einen Klick auf den "Buildings"-Button bzw. den "Units"-Button aktivieren und ein Gebäude bzw. eine Einheit daraus auswählen. Dann kann er das Gewählte mittels des Modells frei an einer begehbaren Stelle in seiner Reichweite auf der Karte platzieren und bauen lassen.

4.4 Bauen und Ressourcen

Zu Beginn des Spiels verfügt der Spieler nur über den Protagonisten. Darüber hinaus kann er aber über das im OSD integrierte Baumenü weitere Einheiten oder Gebäude bauen. Die Bauzeit beträgt 5 Sekunden.

Je nachdem was gebaut werden soll, wird ein bestimmter Betrag Energie dafür vom Konto des Spielers abgezogen. Anfangs verfügt der Spieler über 200 Einheiten Energie. Sind die Energiekosten für ein Gebäude größer, als die gespeicherte Energiemenge, kann das Gebäude nicht gebaut werden.

Die Energie lädt sich mit der Zeit auf. Anfangs geschieht das konstant mit einer Einheit pro Sekunde.

Durch den Bau von energiegenerierenden Gebäuden, wie zum Beispiel Solarzellen, kann diese Rate auch erhöht werden. Das befähigt wiederum den Spieler dazu mehr Gebäude und Einheiten zu bauen.

4.5 Upgrades

Alle Gebäude, Einheiten und Ausrüstungsgegenstände beginnen auf Level 0. Jedes Upgrade verbessert die wichtigsten Werte (z.B. Schaden) um einen fixen Wert. Ein maximales Upgrade-Level ist nicht vorgesehen, der Spieler muss also selbst entscheiden ab wann sich ein Upgrade nicht mehr lohnt.

Spieler-Einheiten werden global aufgewertet. Gebäude und Equipment hingegen werden individuell aufgewertet.

4.6 Equipment

Der Protagonist verfügt über Ausrüstung, die weiter verbessert werden kann. Die einzige Ausnahme dabei ist die Spezialfähigkeit "Virus", die nicht verbessert werden kann.

4.6.1 Rifle

Die Hauptwaffe wird automatisch benutzt. Upgrades erhöhen Range(Level 0: 500) oder Damage(Level 0: 25) um jeweils 10 Prozent.

4.6.2 Teleporter

Erlaubt es dem Protagonisten, sich über eine kurze Distanz zu teleportieren (auch durch Wände hindurch). Wenn das Ziel blockiert ist, wird die Teleport-Strecke zurückverfolgt und am erstmöglichen Punkt abgebrochen. Der Teleporter(Level 0) hat eine Abklingzeit von 30 Sekunden und eine Reichweite von 100. Upgrades reduzieren die Abklingzeit jeweils um 10 Prozent und erhöhen die Reichweite um 10 Prozent.

4.6.3 Shield

Der Schutzschild macht den Protagonisten für kurze Zeit (Level 0: 5 Sekunden) unverwundbar. Er kann dabei weiterhin schießen und wird auch weiter angegriffen. Das Shield hat eine Abklingzeit von 60 Sekunden. Upgrades reduzieren die Abklingzeit jeweils um 10 Prozent und erhöhen die Wirkungsdauer um 10 Prozent.

4.6.4 Stealth Device

Macht den Protagonisten für kurze Zeit (Level 0: 5 Sekunden) unsichtbar. Im Gegensatz zum Shield werden Angriffe eingestellt und Aliens greifen nicht mehr an. Das Stealth Device hat eine Abklingzeit von 60 Sekunden. Upgrades reduzieren die Abklingzeit jeweils um 10 Prozent und erhöhen die Wirkungsdauer um 10 Prozent.

4.6.5 Steroids

Verbessern die Muskelstruktur und erhöhen so die Hitpoints (Level 0: +10 Prozent) des Protagonisten. Upgrades erhöhen die Hitpoints jeweils um weitere 10 Prozent.

4.6.6 Nanoids

Nanosonden im Blut erhöhen die regenerativen Fähigkeiten in Form von sich schneller regenerierenden Hitpoints (Level 0: +10 Prozent) pro Sekunde beim Protagonisten. Upgrades erhöhen die regenerierenden Hitpoints pro Sekunde jeweils um weitere 10 Prozent.

4.6.7 Virus

Entlässt ein (für Aliens) tödliches Virus auf der gesamten Karte. Dabei sterben alle Aliens. Das Virus kann einmal pro Spiel eingesetzt werden.

4.7 Schwierigkeit

Dem Spieler stehen drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl: "Beginner", "Advanced" und "Expert" zur Verfügung. Je nach eingestellter Schwierigkeit haben die Aliens mehr oder weniger Hitpoints und erscheinen in geringerer oder größerer Anzahl und Frequenz. Im einfachen Spielmodus werden die Aliens langsamer und vereinzelt eintreffen und leichter zu vernichten sein, im schwierigen Modus werden größere Mengen von Aliens angreifen und schwerer zu vernichten sein.

Die Schwierigkeit im Survival-Modus bleibt konstant, während sie im Endless-Modus kontinuierlich ansteigt, um den Spieler zu fordern.

4.8 Gewinnen des Spiels

Survival Mode:

Das Spiel ist gewonnen, sobald der Protagonist die Angriffe der Aliens eine gewisse Zeit überlebt hat. Die Zeitspanne wird vom Spieler vor Beginn des Spiels ausgewählt.

Endless Mode:

In diesem Modus gibt es keine Möglichkeit das Spiel zu gewinnen.

Das Ziel ist es stattdessen, so viele Aliens wie möglich zu töten und so lange wie möglich zu überleben. Die Anzahl der vernichteten Aliens wird dabei auf dem OSD angezeigt.

Nachdem das Spiel beendet ist, kann der Spieler seinen "Kill-Count", und seine Spielzeit in eine Highscore-Liste eintragen.

4.9 Ende des Spiels

Das Spiel endet mit einem Sieg oder wenn der Protagonist stirbt. Anschließend wird dem Spieler eine Statistik über die Anzahl der getöteten Aliens und die überlebte Zeit angezeigt.

Optional: Während dem Spiel oder in der Statistik werden dem Spieler die von ihm erreichten "Archivements" für besondere Leistungen angezeigt - etwa wenn er besonders lange überlebt oder eine hohe Zahl an Aliens vernichtet hat.

Danach befindet sich der Spieler wieder im Hauptmenü.

5 Spielobjekte

5.0.1 Gebäude

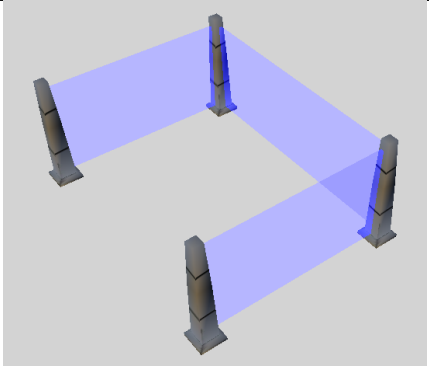
Die Gebäude werden nicht vom Protagonisten errichtet, sondern per Energieaufwand herbei teleportiert.

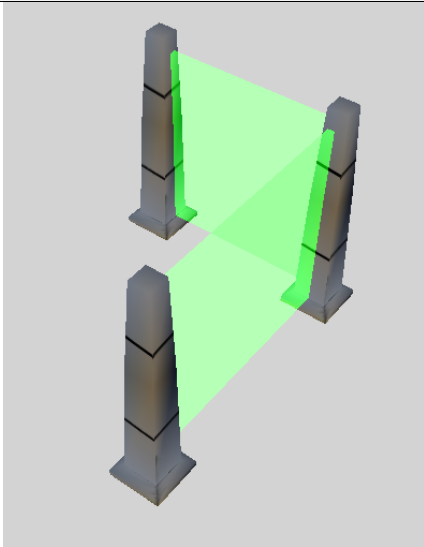
Um ein Gebäude zu platzieren, klickt man zunächst auf den "Buildings"-Button im OSD. Danach kann man das gewünschte Gebäude aus dem Menü auswählen und mit der Maus auf der Karte platzieren. Gebäude können dabei nur in der direkten Umgebung des Protagonisten platziert werden. Tabelle 2 gibt eine Übersicht über die möglichen Attribute von Gebäuden.

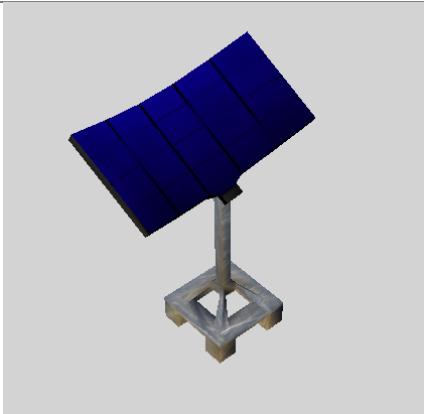
Name des Gebäudes	
Beschreibung	Kurze Beschreibung ("Was macht das Gebäude?")
Hitpoints	Anzahl an Lebenspunkten
Damage	Schaden pro Angriff
Attackspeed	Anzahl der Angriffe pro Sekunde
Range	Reichweite der Angriffe
LOS	Sichtweite
Kosten	Energiekosten bei der Bestellung des Gebäudes
Upgrades	Mögliche Verbesserungen des Gebäudes

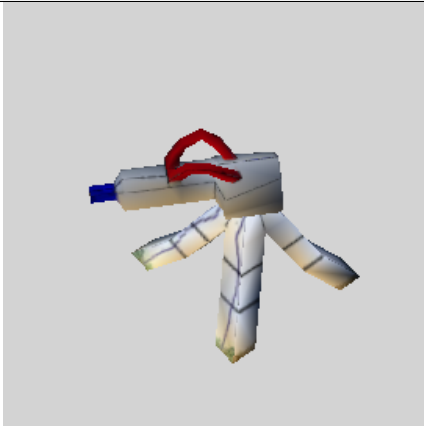
Tabelle 2: Erklärung der Felder bei der Gebäude-Beschreibung

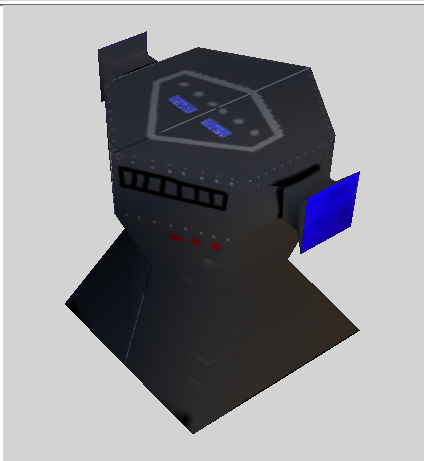
Liste der Gebäude (die angegebenen Werte beziehen sich auf Gebäude vom Level 0, also ohne Upgrades):

Energy Barrier	
	
Beschreibung	Gebäude, das Aliens den Weg versperrt. Besteht aus Pfosten und Verbindungen zwischen diesen Pfosten.
Hitpoints	2000 (Pfosten), 4000 (Verbindung)
Damage	-
Attackspeed	-
Range	-
LOS	100
Kosten	100
Upgrades	Hitpoints + 10 Prozent

Regenerating-Elektro-Magnetic-Barrier(REMB)	
	
Beschreibung	Gebäude, das Aliens den Weg versperrt. Besteht aus Pfosten und Verbindungen zwischen diesen Pfosten. Die Energie der Verbindung regeneriert sich automatisch.
Hitpoints	2000 (Pfosten),2000 (Verbindung)
Damage	-
Attackspeed	-
Range	-
LOS	100
Kosten	100
Upgrades	Hitpoints +10 Prozent, Hitpoint-Regerationsrate +10 Prozent

Solar-Cell	
	
Beschreibung	Erhöht das Energie-Einkommen um 1 pro Sekunde.
Hitpoints	100
Damage	-
Attackspeed	-
Range	-
LOS	1000
Kosten	200
Upgrades	Energie-Einkommen wird weiter erhöht (+0.2 pro Sekunde)

Turret	
	
Beschreibung	Verteidigungs-Gebäude. Verhält sich wie eine Einheit, ist aber unbeweglich.
Hitpoints	500
Damage	50
Attackspeed	1
Range	600
LOS	600
Kosten	200
Upgrades	Hitpoints, Range, Damage, Attackspeed (jeweils +10 Prozent)

Security Camera	
	
Beschreibung	Ermöglicht Sicht in Gebieten außerhalb des normalen Sicht-radius.
Hitpoints	50
Damage	-
Attackspeed	-
Range	600
LOS	2000
Kosten	200
Upgrades	Range + 10 Prozent
Special	Eingebauter Stealth Detector, um unsichtbare Gegner sichtbar zu machen.

5.0.2 Spieler-Einheiten

Zusätzlich zu den Gebäuden kann der Spieler Einheiten unter Aufwand von Energie herbei teleportieren. Diese sind im Gegensatz zu Gebäuden mobil und können vom Spieler per Maus kontrolliert werden.

Tabelle 3 gibt eine Übersicht über die Attribute von Spieler-Einheiten.

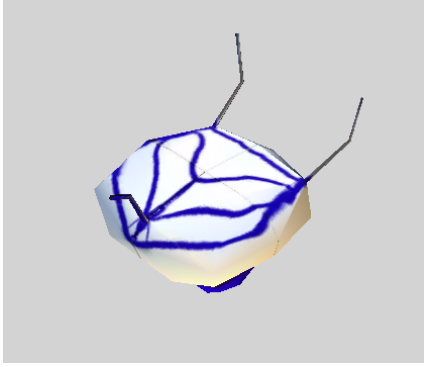
Die Einheiten greifen Gegner automatisch an. Falls der Spieler der Einheit einen anderslautenden (Angriffs-/Bewegungs-)Befehl gibt, wird dieser priorisiert befolgt. Die "Repair Drone" repariert automatisch alle Einheiten im Umkreis. Einheiten greifen ausschließlich Gegner an, die sich in ihrer Reichweite befinden. Wenn sich mehrere gültige Ziele in der Reichweite einer Einheit befinden, wird das Ziel angegriffen, das am nächsten ist.

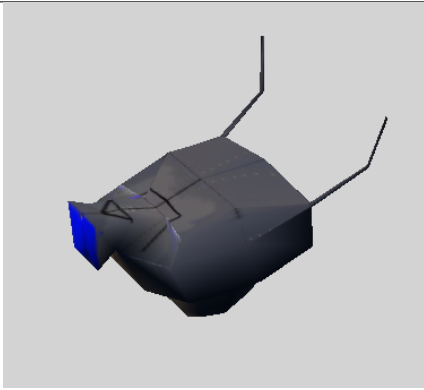
Wenn sich kein Ziel in der Reichweite einer Einheit befindet, dann bleibt die Einheit stehen und wartet auf weitere Befehle vom Spieler.

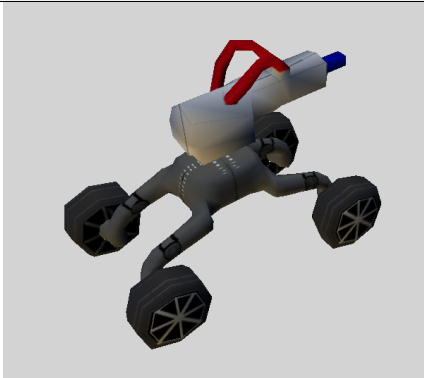
Name der Einheit	
Beschreibung	Kurze Beschreibung ("Was macht die Einheit?")
Hitpoints	Anzahl an Lebenspunkten
Damage	Schaden pro Angriff
Attackspeed	Anzahl der Angriffe pro Sekunde
Movespeed	Laufgeschwindigkeit
Range	Reichweite der Angriffe
LOS	Sichtweite der Einheit
Kosten	Energiekosten bei der Bestellung der Einheit
Upgrades	Mögliche Upgrades

Tabelle 3: Erklärung der Felder bei der Einheiten-Beschreibung

Liste der Einheiten (die angegebenen Werte beziehen sich auf Einheiten vom Level 0, also ohne Upgrades):

Repair Drone	
	
Beschreibung	Repariert Einheiten und Gebäude des Protagonisten um 10 Hitpoints pro Sekunde für 1 Energie pro Sekunde.
Hitpoints	100
Damage	-
Attackspeed	-
Movespeed	mittel
Range	direkter Kontakt
LOS	500
Kosten	200
Upgrades	Erhöht die Anzahl der reparierten Hitpoints um 10 pro Sekunde.

Spybot	
	
Beschreibung	Fliegende, mobile Version der Security Camera zu erhöhten Kosten.
Hitpoints	100
Damage	-
Attackspeed	-
Movespeed	mittel
Range	400
LOS	2000
Kosten	200
Upgrades	Erhöht den Sichtbereich.

Combat Robot	
	
Beschreibung	Mobile Version des Turret.
Hitpoints	500
Damage	50
Attackspeed	1
Movespeed	mittel
Range	600
LOS	600
Kosten	400
Upgrades	Hitpoints, Damage, Range, Attackspeed (jeweils +10 Prozent).

Protagonist	
	
Beschreibung	Die Hauptfigur des Spielers
Hitpoints	500
Damage	25
Attackspeed	1
Movespeed	langsam
Range	500
LOS	1000
Kosten	-
Upgrades	siehe: Equipment

5.0.3 Aliens

Aliens spawnen in unregelmäßigen Abständen und als Angriffswelle von über der Karte verteilten Spawnpoints. Ihr Ziel ist es den Protagonisten zu töten und alle seine Einheiten und Gebäude zu zerstören. Alle Aliens sind Nahkämpfer. Abhängig von der vergangenen Spielzeit greifen Aliens von unterschiedlichem Typ und Level an. Pro Level erhöhen sich die Attributwerte, Hitpoints und Damage um 10 Prozent. Die Anzahl der Aliens wird durch den Schwierigkeitsgrad festgelegt. Die Aliens verlieren auch kontinuierlich Hitpoints, während sie sich in der Spielwelt bewegen, und sterben somit nach einer gewissen Zeit.

Die Steuerung der Aliens wird gänzlich von der künstlichen Intelligenz übernommen und es gibt keine direkte Möglichkeit für den Spieler in ihre Entscheidungsfindung einzugreifen.

Aliens greifen zunächst alle erreichbaren Ziele in ihrer Sichtweite an, auch wenn sie auf dem Weg zu einem anderen Ziel sind.

Wenn ein Alien kein erreichbares Ziel in Sichtweite hat, so begibt es sich auf die Suche nach Zielen. Wenn ein Alien bei dieser Suche ein Ziel entdeckt, so ist dessen Position sofort allen Aliens bekannt und sie schwärmen auf diese Position zu.

Wenn der Spieler das Alien, das ihn gesehen hat, vernichtet, und sich dann ungesehen weg bewegt, so verlieren die anderen Aliens seine Spur, da sie nur die Position auf der Karte und nicht die aktualisierte Position der Einheit kennen.

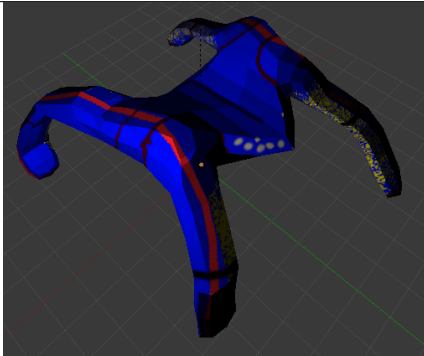
Tabelle 4 gibt eine Übersicht über die Attribute von Alien-Einheiten.

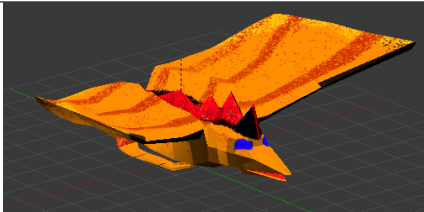
Name des Aliens	
Hitpoints	Anzahl an Lebenspunkten
Damage	Schaden pro Angriff
Attackspeed	Anzahl der Angriffe pro Sekunde
LOS	Sichtweite der Einheit
Movespeed	Laufgeschwindigkeit
Special	Besonderheiten der Einheit

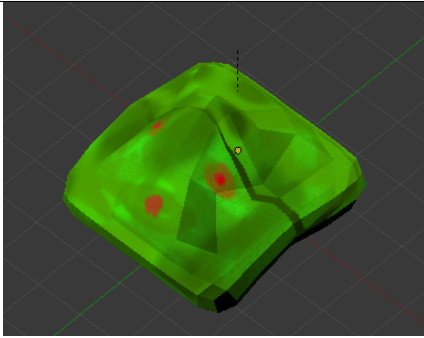
Tabelle 4: Erklärung der Felder bei der Alien-Beschreibung

Liste der Alien-Typen (die angegebenen Werte beziehen sich auf Aliens vom Level 0, also ohne Upgrades):

Raptor	
	
Hitpoints	500
Damage	50
Attackspeed	1
LOS	500
Movespeed	schnell
Special	-

Replicator	
	
Hitpoints	100
Damage	10
Attackspeed	0.5
LOS	500
Movespeed	mittel
Special	-

Bat	
	
Hitpoints	200
Damage	20
Attackspeed	0.5
LOS	500
Movespeed	mittel
Special	fliegend

Slime	
	
Hitpoints	2000
Damage	200
Attackspeed	0.2
LOS	500
Movespeed	langsam
Special	-

Stalker	
	
Hitpoints	200
Damage	100
Attackspeed	1
LOS	500
Movespeed	mittel
Special	unsichtbar

6 Story

Wir schreiben das Jahr 2526; die Welt lebt eigentlich in Frieden.

Der letzte Weltkrieg endete im Jahre 2172 und am Schluss riss eine Militärregierung die Macht über die zerschlagene Welt an sich. Fast 250 Jahre lang lebte die Menschheit unter dem düsteren Schleier einer globalen Gewaltherrschaft. Schließlich war nichts mehr übrig, das noch als Feind identifiziert werden konnte.

Ab etwa 2400 bildete sich auf den Ruinen der unnütz gewordenen Machtstrukturen eine neue Zivilgesellschaft. Sie nannte sich schlicht Erde und hatte es sich von Anfang an zum Ziel gesetzt, die schrecklichen Verwüstungen des Krieges zu beseitigen und die Welt wieder zu einem lebenswerten Ort zu machen.

Stück für Stück wurden auch die fortschrittlichsten Waffentechnologien in zivile Programme überführt. Zum ersten mal seit Jahrhunderten ging es für die Menschheit wieder deutlich aufwärts. Nachdem die größten Schwierigkeiten überwunden waren und die Ressourcen wieder frei wurden, war der Griff nach den Sternen für uns alle die natürliche Konsequenz.

Dank Energie-Materie-Transportern und ehemals militärischer Raumfahrttechnologie konnte bereits 2427 eine erste größere Kolonie auf einem weit entfernten Planeten errichtet werden.

Bereits 50 Jahre später brach ein goldenes Zeitalter über uns herein. Angetrieben von unendlichen Mengen an Rohstoffen, Energie und Raum schien nur noch die Phantasie unsere Möglichkeiten zu beschränken.

Zumindest glaubten wir das, bis wir auf "sie" stießen.

"Sie" überrannten in den letzten zwei Wochen eine Kolonie nach der anderen. "Ihre" Klauen zerfetzten die Schutzfolien unserer Produktions-Außenposten mit derselben Leichtigkeit, mit der sie unsere weichen Körper zerfetzten. "Sie" brachten unsere Wirtschaft zum Zusammenbrechen und versetzten unsere gesamte Zivilisation in einen Schockzustand.

Doch wir haben schon schlimmeres durchgestanden und sind nicht so weit gekommen, um uns von ein paar intergalaktischen Käfern ausradieren zu lassen.

Da uns die Aliens zahlenmäßig tausend zu eins überlegen sind, können wir einen direkten Kampf kaum gewinnen. Unsere fähigsten Virologen sind jedoch dabei eine Waffe zu entwickeln, bei der die schiere Masse des Feindes keine Rolle mehr spielt. Sollte dies gelingen, so können wir uns nicht nur dem unausweichlichen Kampf stellen, sondern auch siegreich daraus hervorgehen. Alles was uns noch fehlt sind Details zur Anatomie der höher entwickelten Arten dieser Spezies.

Heute morgen hat eines unserer Forschungsschiffe den Orbit von Neeth II erreicht, einer Kolonie, in der einst Tausende arbeiteten, forschten und mit ihren Familien lebten.

In den Ruinen konnten wir eine Art Hauptquartier der Aliens identifizieren und ein Team hat bereits wertvolle Daten auf dem Planeten gesammelt. Das Team war sogar in der Lage ein Exemplar der hochentwickelten Aliens lebendig zu fangen. Die Untersuchung dieses Aliens ist der Schlüssel zu unserem Plan. Hiervon hängt vielleicht das Schicksal der ganzen Menschheit ab.

Sie führen dieses Team.
Sie tragen unsere Hoffnung.
Die Aliens wissen das.

Momentan ist Ihr Team eingekesselt und wartet auf das Extraktions-Shuttle. Wir stellen Ihnen per Energie-Materie-Transport alle unbelebte Materie zur Verfügung, die unser Schiff hergibt.

Überleben Sie, damit die Menschheit überleben kann!
Das ist ein Befehl.