

SoPra WS19/20 Uni Freiburg

Game Design Document



Entwickler:

Torben Striegel
Luzia Rabald
Jil Panter
Joshua Allgeier
Jan Cichosz
Stefan Haug
Robin Hochuli

Gruppe:

Sopra 02

Tutor:

Yannick Vogt

Letzte Aktualisierung:

18.01.2020

Inhalt

GDD Changelog	3
Spielkonzept	4
Zusammenfassung	4
Alleinstellungsmerkmale	4
Benutzeroberfläche	5
Spieler-Interface	5
Welt	5
Menüsteuerung	6
Menüstruktur	6
Main - Menu	6
New-Game-Menü	8
Optionsmenü	9
Statistics - Menü	10
Achievements - Menü	10
About ECTS - Menü	11
In - Game	12
In - Game - Hud	12
Klonmaschine	12
Idle Button	13
In - Game - Menü	13
Ressourcen - Menü	14
Tutorial	15
Technische Merkmale	16
Verwendete Technologien	16
Mindestvoraussetzungen	16
Spiellogik	17
Optionen und Aktionen	17
Spielobjekte	21
Einheiten	21
Ressourcen	26
Umwelt Objekte	28
Sonstige Spielobjekte	30
Effekte	31
Spielstruktur / Spielablauf	32
Künstliche Intelligenz	33
verschiedene Strategien	33
Auswahl der Strategie	34
Ablauf	35
Statistiken	35
Achievements	36
Screenplay	36
Geschichte	36

GDD Changelog

<u>Änderung</u>	<u>Begründung</u>
Highscore entfernt	Eine Highscoreliste macht wenig Sinn, da nur die Spiele von einem Spieler gespeichert werden.
Nur eine Nahkampf / Fernkampf Einheit	Wurde ersetzt durch verschiedene Upgrade-Stufen (Steigerung des Levels (s.u.) durch Aufsammeln eines DNA Samples).
Nur je eine Nah-/Fernkampf Einheit für KI (keine Fliegenden- oder Bossmonster)	Fliegende Monster werden ersetzt durch Fernkämpfer, da diese ebenfalls über die Mauer angreifen können. Es stellt einen höheren Schwierigkeitsgrad da, da man diese nicht so einfach bekämpfen kann, weil sie weiter weg sind. Anstatt des Bossmonsters, haben wir die Strategie, dass die Monstertruppe direkt das Raumschiff angreift, egal ob die Mauer noch ganz ist oder nicht.
Keine Geschütze	Nach Rücksprache mit Herrn Dietsch in der Sprechstunde vom 16.1.2020 aus dem Projekt entfernt.
Erze auf Metall zusammengefasst	Dies haben wir unpräzise formuliert. Metall wird aus Erz hergestellt. Wir hatten nie vor verschiedene Erze im Spiel zu integrieren. Wir wollten das hier nochmal festhalten.
Tiere und Fluss entfernt	Nach Rücksprache mit Herrn Dietsch in der Sprechstunde vom 16.1.2020 aus dem Projekt entfernt.
Endlich viele Ressourcen sind nun unendlich	Es macht bei der Tower Defense wenig Sinn, wenn man seine Basis nicht verteidigen kann, da man zu wenig Ressourcen hat.
Stärke und Schwäche bei den Eigenschaften der Einheiten entfällt.	Stärke und Schwäche errechnen sich durch Angriffsstärke, Verteidigungsstärke.
Level für Einheiten des Spielers wurde hinzugefügt.	Wenn der Spieler mit einer Einheit eine DNA aufsammelt, die von einem verstorbenen Monster hinterlassen wurde, so steigt das Level dieser einzelnen Einheit bis maximal Level 3. Mit dem Level steigen die Fähigkeiten der Einheit (z.B. Angriffsstärke oder Verteidigungsstärke). Die genauen Veränderungen der Fähigkeiten bei einem Wechsel des Levels hängen vom Typ der jeweiligen Einheit ab.

Spielkonzept

Zusammenfassung

Betrete die Welt von Epic Clash of Time and Space und finde dich an Bord eines havarierten Sternenschiffs wieder, auf einer unbekannten, feindlichen Welt, weit ab der Heimat. Leite die Mitglieder deiner Crew an, bei dem Versuch euer Schiff wieder flugfähig zu machen.

Errichte deine Basis inmitten von uralten Ruinen einer fremden Zivilisation und verbringe deine Tage damit, die Umgebung nach wertvollen Ressourcen abzusuchen, bevor die Nacht hereinbricht. Denn mit dem Sonnenuntergang kommen die rechtmäßigen Bewohner dieses Planeten aus ihren Verstecken und setzen alles daran, dich und deine Crew mitsamt eures Schiffs zu vernichten. Je länger es dir gelingt, dich gegen diese Monster zur Wehr zu setzen, umso wütender und verbissener werden deine Gegner, die deiner Crew zahlenmäßig weit überlegen sind.

Es kommt auf die richtige Strategie an. Entscheide, welche Mauern du am besten befestigt und wie viele Ressourcen dir von der Ausbeute des Tages noch bleiben, um die Schäden am Raumschiff zu beheben oder weitere Crewmitglieder zu klonen. Denn eins ist klar: Ewig kannst du mit deiner Crew nicht auf dieser Welt bleiben. Früher oder später werdet ihr unterliegen, solltet ihr nicht fliehen.

Wird es dir gelingen, diese feindliche Höllenwelt mit einem reparierten Schiff zu verlassen? Oder wirst du deine Crew in den Untergang führen und zulassen, dass deine Feinde das Schiff endgültig zerstören?

Alleinstellungsmerkmale

Epic Clash of Time and Space zeichnet sich durch die innovative Kombination aus Spielmechaniken der Genres Tower Defense und Echtzeitstrategie aus. Nicht alle Ressourcen auf der Map regenerieren sich. In der Nähe der Basis sind die Ressourcen stark begrenzt. Man muss immer weitere Wege auf sich nehmen, um ausreichend Ressourcen zu gewinnen. Wenn der Spieler seine gesammelten Ressourcen nicht strategisch einsetzt, kann es sein, dass die Reparatur des Schiffes ab einem gewissen Punkt, wegen mangelnder Ressourcen, nur noch sehr langsam vorangeht und ein Sieg nur noch schwer möglich ist, da die Gegner kontinuierlich stärker werden.

Außerdem ist es dem Spieler möglich, seine Einheiten zu heilen und ihre Werte, wie Angriffsstärke und Verteidigungsstärke, zu verbessern. Diese Upgrades erfolgen durch einsammeln von DNA-Fragmenten, die in den Überresten von besiegten Monstern gefunden werden können. Jedoch muss sich der Spieler beeilen, denn die DNA-Fragmente werden nach kurzer Zeit unbrauchbar und es birgt ein gewisses Risiko, Einheiten auf das Kampffeld zu senden, um DNA einzusammeln.

Im Unterschied zum klassischen Tower-Defense kann der Spieler sich nicht darauf beschränken Verteidigungsanlagen statisch um seine Basis herum zu platzieren, sondern muss mit seinen beweglichen Einheiten auf die stetig stärker werdenden und flexiblen Angriffe der KI reagieren und sie so abwehren.

Benutzeroberfläche

Spieler-Interface

Welt

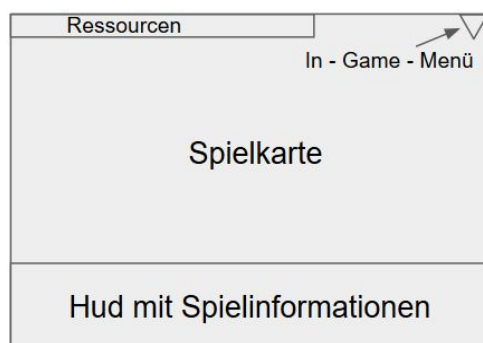


Bild 01: Das Spieler-Interface ist während dem Spiel zu sehen.



Bild 02: Dies ist der aktuelle Stand der Spielkarte.

Auf Bild 02 ist ein Ausschnitt der 2,5D Spielkarte zu sehen. Der Spieler schaut schräg von oben ohne einen Fluchtpunkt auf die Spielkarte. In der Mitte der Karte befindet sich das abgestürzte Raumschiff, dass beim Landen in der Ruinenlandschaft, einen Teil der Mauer zerstört hat. Diesen zerstörten Teil, kann im Spiel wieder repariert werden, so dass Monster nicht durch Durchtrittsstellen hindurch laufen können. Jedoch kann man durch zerstörte Mauerstücke und Tore die Ruinenlandschaft verlassen.

Auf der Karte befinden sich verschiedene Rohstoffvorkommen wie Holz, Stein oder Metall. Die Ressource Nahrung besteht aus Pilzen, die gesammelt werden müssen.

Auf dem Bildschirm (siehe Bild 01) befindet sich links oben eine Leiste auf der aktuell vorhandene Ressourcen angezeigt werden. Oben rechts befindet sich ebenfalls dauerhaft ein dreieckiges Icon. Fährt man mit der Maus in die rechte obere Ecke, öffnet sich das Ingame-Menü.

Unten befindet sich eine Informationsleiste, das In-Game-Hud. Sie gibt Informationen über ausgewählte Spielobjekte und die Klonmaschine an.

Der Spieler startet mit wenigen Ressourcen und einer kleinen Crew von Überlebenden in das Spiel.

Menüsteuerung

Die Menüsteuerung erfolgt in allen Menüs mit der Maus. Außer, wenn der Spieler aufgefordert wird, seinen Spielernamen einzugeben. Dies erfolgt mit der Tastatur.

Menüstruktur

Beim Start des Spiels gelangt man zunächst in das Hauptmenü (Bild 03). Das Hauptmenü und die wichtigsten Untermenüs werden im Folgenden beschrieben.

Main - Menu



Bild 03: Zu sehen ist das Hauptmenü nach Starten des Spiels.

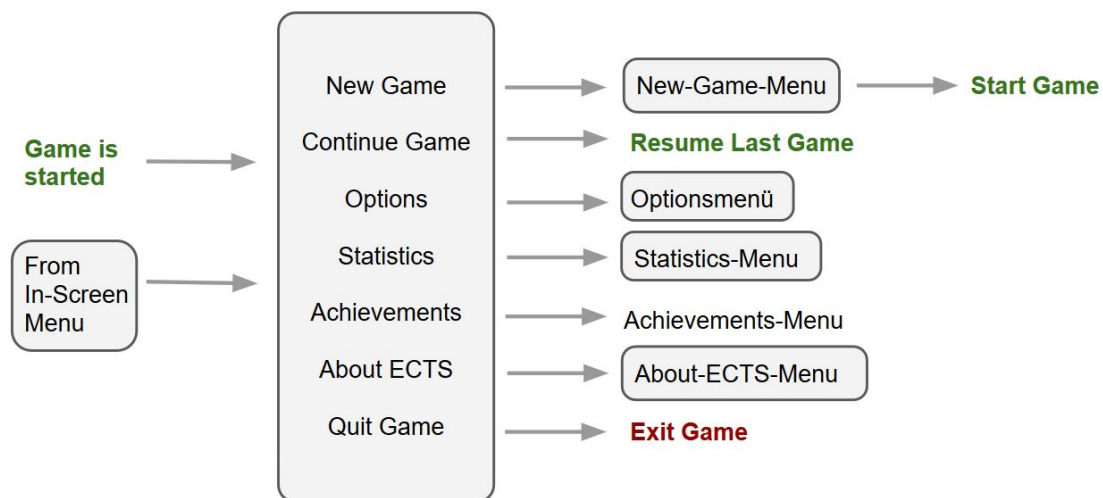


Bild 04: Abgebildet ist die Hauptmenü Struktur als Flowchart.

Die obige Grafik (Bild 04) zeigt die, vom Hauptmenü aus zugänglichen, Untermenüs und Spielteile. Von allen Untermenüs und auch aus dem laufenden Spiel heraus kann man wieder zum Hauptmenü gelangen. In dem Untermenü "About ECTS" steht ECTS für die Abkürzung des Spielnamens "The **E**pic **C**lash of **T**ime and **S**pace".

Die Menü-Aktionen im Hauptmenü werden im folgenden (Tabelle 01) gezeigt.

ID/Name	Ereignisfluss	Menü-Name	Endbedingung
M001: New Game	Klick mit linker Maustaste auf "New Game" startet ein neues Spiel und bringt den Spieler zum New-Game-Menü.	Hauptmenü	New-Game-Menü startet.
M002: Continue Game	Klick mit linker Maustaste auf "Continue Game" startet das zuletzt gespeicherte Spiel.	Hauptmenü	Zuletzt gespeichertes Spiel startet, sofern vorhanden.
M003: Options	Klick mit linker Maustaste auf "Options", startet das Options Menü mit Spieloptionen.	Hauptmenü	Options Menü startet.
M004: Statistics	Klick mit linker Maustaste auf "Statistics", öffnet das Statistics Menü.	Hauptmenü	Statistics Menü startet.
M005: Achievements	Klick mit linker Maustaste auf "Achievements", öffnet das Achievements Menü.	Hauptmenü	Achievements Menü startet.
M006: About ECTS	Klick mit linker Maustaste auf "About ECTS", öffnet das About ECTS Menü.	Hauptmenü	About ECTS Menü startet.
M007: Quit Game	Klick mit linker Maustaste auf "Quit Game", beendet das Spiel.	Hauptmenü	Das Spiel wird geschlossen.

Tabelle 01: Abgebildet sind die Menü-Aktionen des Hauptmenüs.

New-Game-Menü

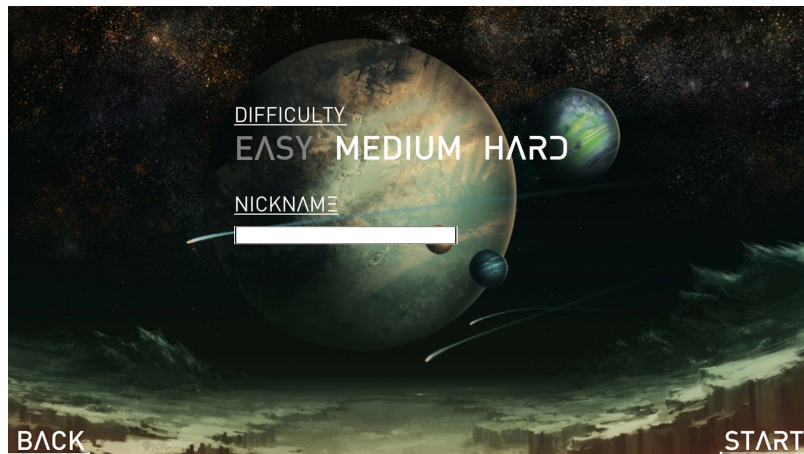


Bild 05: Zu sehen ist das New-Game-Menü nach Klicken auf "New Game" im Hauptmenü.

Das New-Game-Menü öffnet sich vor Spielstart und gibt die Möglichkeit Spielernamen und Spielschwierigkeit, unterteilt in Leicht, Mittel und Schwer, einzustellen (siehe Bild 05). Zudem kann von hier aus die TechDemo gestartet werden, welche noch nicht zu sehen ist.

Die TechDemo läuft mit mindestens 1000 Spielobjekten, in der zufällig Nahkämpfer und Monster verteilt auf der Karte verteilt werden. Dort greifen sie sich automatisch an, d.h. sie laufen zu einem Gegner und versuchen diesen zu töten. Sind keine Gegner im Aktionsbereich einer Spielfigur, bleibt sie stehen und tut nichts.

Die TechDemo testet die Handlungsplanung der einzelnen Spielfiguren ("Mikro-Ki"), Pathfinding (auf den Gegner zugehen) und den Abschluß von Kugeln / Granaten bei einer sehr große Zahl von gegnerischen Einheiten im Aktionsbereich jeder Spielfigur. Die sind die teuersten Aktionen einzelner Einheiten und wir können durch die TechDemo zeigen, dass wir diese effizient implementiert haben.

ID/Name	Ereignisfluss	Menü-Name	Endbedingung
M101: Nickname	Linksklick auf das weiße Feld unter "Nickname". Mit der Tastatur kann der Spieler einen Spielernamen eingeben.	New-Game	Spielernamen steht im Texteingabefeld.
M102: Difficulty	Mit der linken Maustaste kann durch Klicken auf "Leicht", "Mittel" oder "Schwer" der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht oder erniedrigt werden.	New-Game	Schwierigkeitsgrad hat sich verändert. → Siehe für Auswirkung bei KI
M103: TechDemo	Mit der linken Maustaste kann durch Klick auf "TechDemo" die TechDemo des Spiels mit min. 1000 Spielobjekten gestartet oder wieder	New-Game	TechDemo wird als Modus gewählt oder wieder abgewählt.

	abgewählt werden.		
M104: Back	Klick mit linker Maustaste auf "Back" schließt das aktuelle Menü und man kehrt zum Hauptmenü zurück.	New-Game	Hauptmenü startet.
M105: Start Game	Klick mit linker Maustaste auf "Start Game" startet das Spiel.	New-Game	Spiel startet.

Tabelle 02: Abgebildet sind die Menü-Aktionen des New-Game-Menüs.

Optionsmenü

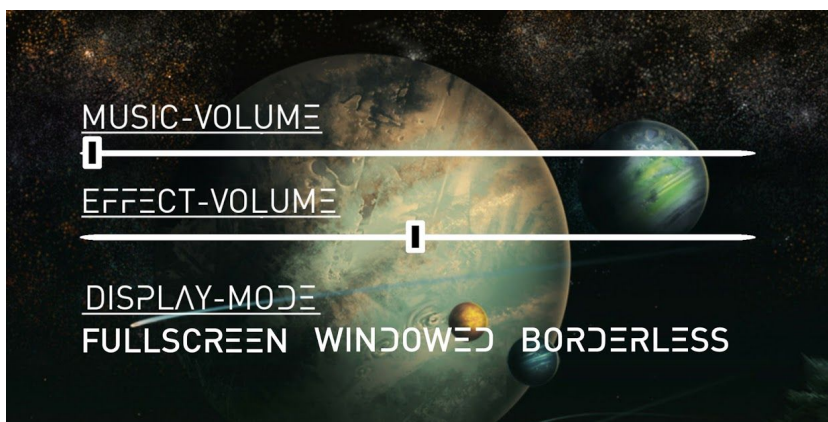


Bild 06: Zu sehen ist das Optionsmenü nach Klicken auf "Options" im Hauptmenü.

Das Optionsmenü (Bild 06) kann sowohl aus dem Hauptmenü als auch aus dem Spiel heraus erreicht werden, um verschiedene Spieloptionen, wie die Lautstärke für Musik und Soundeffekte und den Grafikmodus, zu ändern. Die Steuerung erfolgt ausschließlich per Maus.

ID/Name	Ereignisfluss	Menü-Name	Endbedingung
M201: Music Volume	Mit gedrückt halten der linken Maustaste lässt sich der Schieber nach links oder rechts bewegen.	Options-menü	Die Musik wird leiser oder lauter.
M202: Effect Volume	Mit gedrückt halten der linken Maustaste lässt sich der Schieber nach links oder rechts bewegen.	Options-menü	Die Effekte im Spiel werden leiser oder lauter.
M203: Display Mode	Klick mit linker Maustaste auf "Fullscreen", "Windowed" oder "Borderless" ändert den Modus	Options-menü	Der Grafikmodus hat sich geändert, sofern noch nicht

	der Grafik.		vorhanden.
M204: Back	Klick mit linker Maustaste auf "Back" schließt das aktuelle Menü und man kehrt zum vorherigen Fenster (Spiel oder Hauptmenü) zurück.	Optionsmenü	Hauptmenü startet oder Spiel öffnet sich.

Tabelle 03: Abgebildet sind die Menü-Aktionen des Options Menüs.

Statistics - Menü

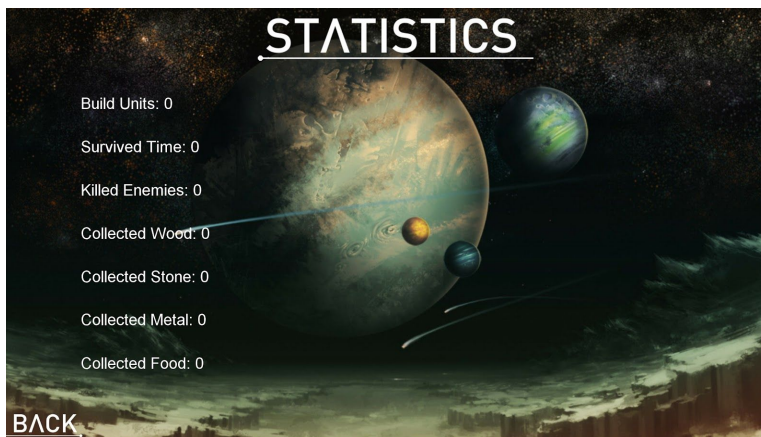


Bild 07: Hier ist das Statistik-Menü zu sehen.

Im Statistik-Menü (Bild 07) werden statistische Informationen zum laufenden Spiel angezeigt. Das Statistik-Menü kann vom Hauptmenü aus erreicht werden.

ID/Name	Ereignisfluss	Menü-Name	Endbedingung
M301: Back	Klick mit linker Maustaste auf "Back" schließt das aktuelle Menü und man kehrt zum Hauptmenü zurück.	Statistics	Hauptmenü startet.

Tabelle 04: Abgebildet ist die Menü-Aktion des Statistik-Menüs.

Achievements - Menü



Bild 08: Zu sehen ist eine Schemazeichnung des Achievement-Menüs.

Im Achievements Menü (Bild 08) werden erreichte und noch nicht erreichte Achievements angezeigt. Achievements sind einmalig, also können nur einmal erreicht werden. Das Achievements-Menü kann nur aus dem Hauptmenü erreicht werden.

ID/Name	Ereignisfluss	Menü-Name	Endbedingung
M401: Back	Klick mit linker Maustaste auf "Back" schließt das aktuelle Menü und man kehrt zum Hauptmenü zurück.	Achievements	Hauptmenü startet.

Tabelle 05: Abgebildet ist die Menü-Aktion des Achievement-Menüs.

About ECTS - Menü

Im About ECTS Menü (Bild 09) befindet sich die [Zusammenfassung](#) des Spiels.

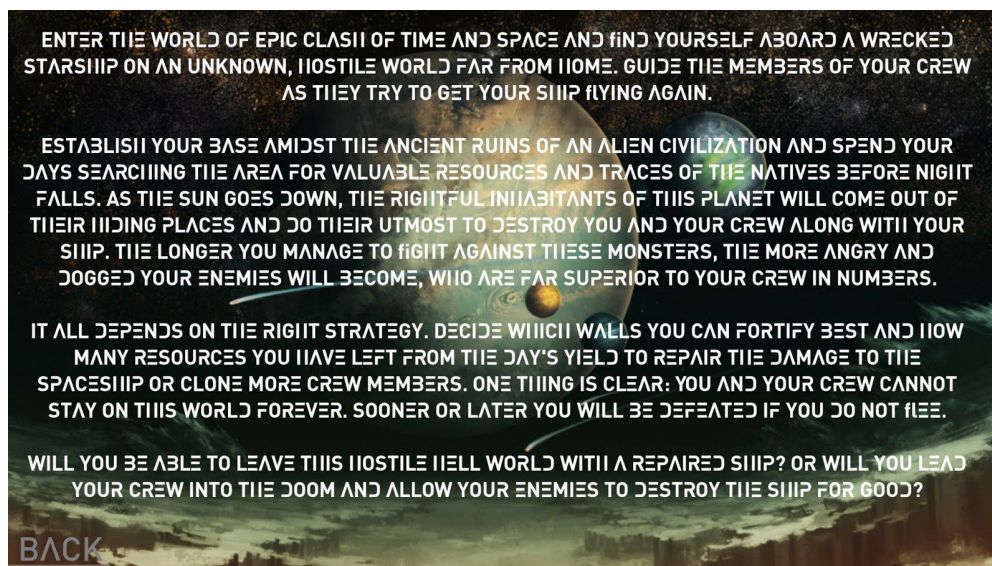


Bild 09: Dargestellt ist das About ECTS Menü.

ID/Name	Ereignisfluss	Menü-Name	Endbedingung
M501: Back	Klick mit linker Maustaste auf "Back" schließt das aktuelle Menü und man kehrt zum Hauptmenü zurück.	About ECTS	Hauptmenü startet.

Tabelle 06: Abgebildet ist die Menü-Aktion des About ECTS Menüs.

In - Game

In - Game - Hud

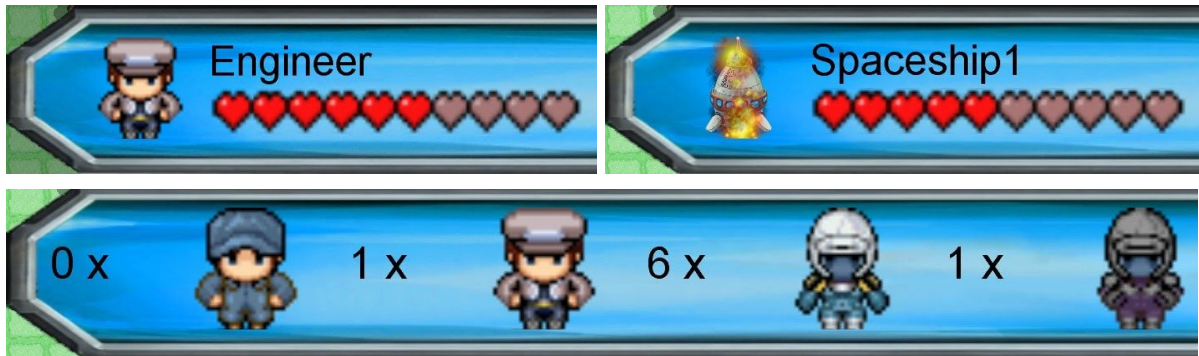


Bild 10: Gezeigt werden verschiedene Ansichten von markierten Objekten im Hud.

Sind eine oder mehrere Einheiten, Monster, einzelne Mauerstücke oder das Raumschiff markiert, erscheint im InGame Hud Spielinformationen zu diesem Objekt(en) wie der Name, das jeweilige Bild und das Leben oder bei mehreren ausgewählten Einheiten die Anzahl der ausgewählten Objekttypen (Bild 10). Man kann nicht verschiedene Einheiten, Monster oder ein Objekt gleichzeitig auswählen. Befinden sich verschiedene Objekte im ausgewählten Bereich wird nach folgender Priorität entschieden, was ausgewählt wird: mehrere Einheiten > mehrere Monster > eine Einheit > ein Monster > das Raumschiff oder ein Mauerstück.

Klonmaschine



Bild 11: Zu sehen ist die Anzeige im In - Game - Hud für die Klonmaschine.

Im rechten Drittel des InGame Huds (Bild 11), kann man durch Klicken auf die jeweiligen Icons einen Arbeiter, einen Ingenieur, einen Nahkämpfer oder einen Fernkämpfer klonen. Unter den jeweiligen Feldern steht die verbleibende Zeit, bis die Herstellung des jeweiligen nächsten Klons fertig ist. An jedem Einheiten-Icon steht eine Zahl, auf grauem Hintergrund, welche die Anzahl der Klone in der aktuellen Warteschlange angibt. Man kann nur durch

Klicken auf das Icon einen neuen Klon in die Warteschlange bringen, wenn man genug Ressourcen hat. Die Kosten eines Klons sieht man, indem man über die jeweiligen Bilder hovers. Es öffnet sich ein kleines Fenster, indem die Kosten stehen. Sind die Kosten rot, hat man zu wenig Ressourcen und man kann sich den Klon nicht leisten.

Idle Button



Bild 12: Der Idle Button im Hud Menü befindet sich unten rechts auf dem Display.

Ganz rechts im InGame Hud (Bild 12) befindet sich der Idle-Button. Mit einem Klick der linken Maustaste markiert er automatisch alle Arbeiter, die zur aktuellen Zeit nichts zu tun haben.

In - Game - Menü

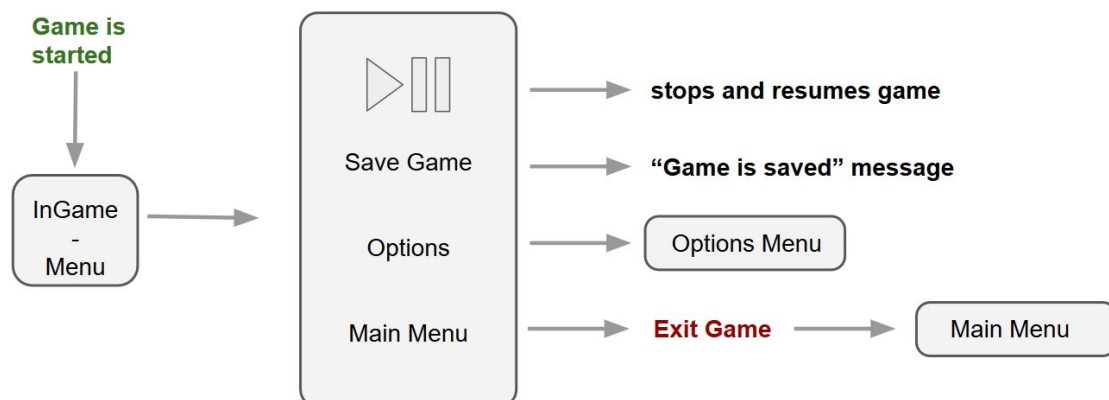


Bild 13: Zu sehen ist das In - Game - Dropdown - Menü als Flowchart.

Am oberen rechten Spielkartenrand befindet sich ein "In - Game - Menu - Icon". Fährt man über das Icon, öffnet sich ein Dropdownmenü mit den Items "Save Game", "Options" und "Main Menu" und einem Pause-Button (Bild 13). Es schließt sich indem man mit der Maus nicht mehr über dem Dropdown Menü ist.

ID/Name	Ereignisfluss	Menü-Name	Endbedingung
M601: InGame Menü	Solange man mit der Maus über das InGame - Menü - Symbol hovers.	In der Spielansicht	In-Game-Menü wird als Dropdown angezeigt.
M602: Pause Button	Klick mit linker Maustaste auf den Pause Button pausiert das Spiel. Ein erneuter Klick lässt das Spiel weiter laufen.	In-Game-Menü	1. Das Spiel wird pausiert. 2. Das Spiel läuft weiter.
M603: Save Game	Klick mit linker Maustaste auf "Save Game" speichert den aktuellen Spielstand. Es gibt nur einen Save-Slot.	In-Game-Menü	Spiel wird gespeichert und es erscheint eine "Game is saved"-Nachricht.
M604: Options	Klick mit linker Maustaste auf "Options".	In-Game-Menü	Man gelangt in das Optionsmenü.
M605: Main Menu	Klick mit linker Maustaste auf "Main Menu". Bevor das Spiel verlassen wird, erscheint eine "Would you like to save the game?" - Abfrage. "Yes" speichert das Spiel, "No" speichert nicht. Der Spieler kommt zum Hauptmenü.	In-Game-Menü	Der Spieler befindet sich im Hauptmenü und das Spiel wurde gespeichert / nicht gespeichert.

Tabelle 07: Abgebildet sind die Menü-Aktionen des In-Game-Menüs.

Ressourcen - Menü



Bild 14: Das Ressourcen Menü im Spiel zeigt dem Spieler die vorhandenen Ressourcen an.

Links oben befindet sich das Ressourcen Menü (Bild 14). Hier werden die aktuell vorhandenen Ressourcen, wie Nahrung, Metall, Holz und Stein, des Spielers, während dem Spiel, angezeigt.

Tutorial

Es wird sich oben rechts in der Ecke ein Fragezeichen Button befinden. Die künstliche Intelligenz der Raumschiffes erklärt dort, was sie bei der Analyse des neuen Planetens heraus gefunden hat. Klickt man mit der linken Maustaste auf den Button, wird das Spiel pausiert und es öffnet sich ein Bild von der Karte mit einer Erklärung zum Spiel. Klickt man nochmal mit derselben Maustaste auf den Bildschirm ist das Tutorial abgeschlossen und man befindet sich wieder im laufenden Spiel.

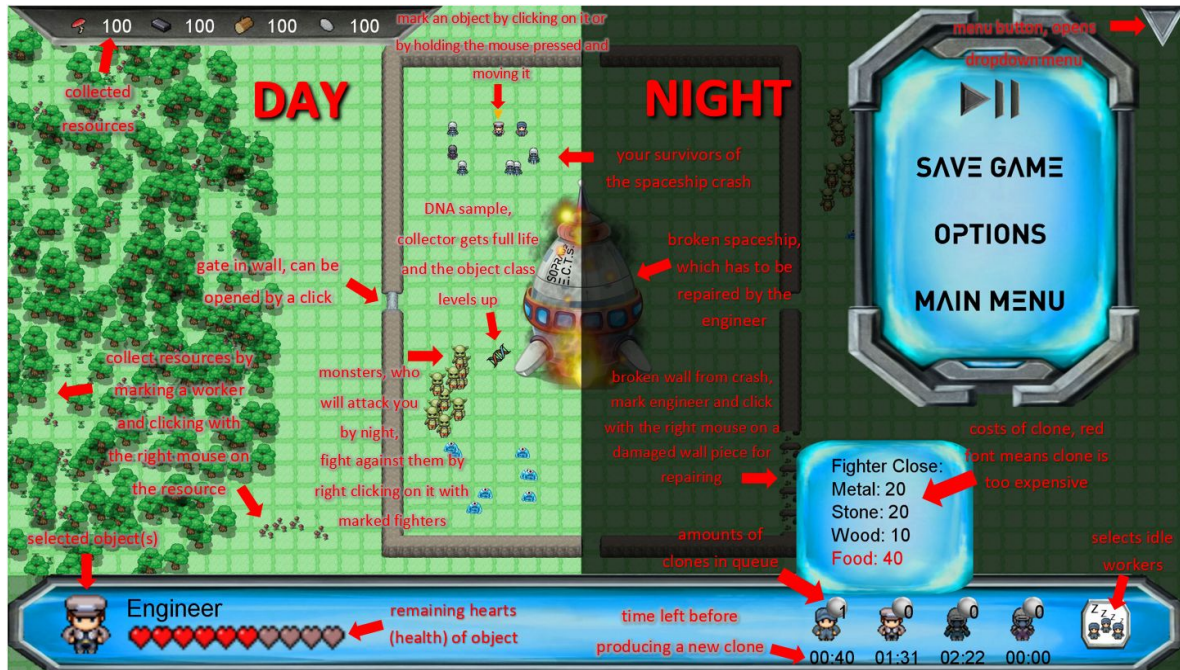


Bild 15: So wird das Tutorial aussehen.

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio Community 2019
- JetBrains ReSharper 2018.1
- MonoGame 3.7.1
- XNA
- .NET Framework 4.6.1
- C#
- Git
- Bildbearbeitungsprogramme (Gimp, Inkscape, Paint, ...)
- Audacity

Mindestvoraussetzungen

Empfohlen

- Arbeitsspeicher: 32GB RAM
- Prozessor: Intel Core i9 oder vergleichbares AMD-Flagschiff
- Grafikkarte: RTX 2080Ti Super
- Speicherplatz: 1GB
- Maus und Tastatur
- Bildschirm (4k, 144Hz, 1ms)

Minimalvoraussetzungen

- Arbeitsspeicher: 8GB RAM
- Prozessor: Intel Core i5 oder höher
- Grafikkarte: Intel integrierte HD Grafik
- Speicherplatz: 1GB
- Maus und Tastatur
- Bildschirm (1080p)

Spiellogik

Optionen und Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01: Kamera - steuerung	Spieler	1. Der Spieler bewegt die Maus an den Rand der Karte. 2. Sofern möglich wird der Sichtbereich der Karte in die Richtung verschoben, in welcher sich die Maus befindet. Nicht möglich, falls Rand der Karte erreicht wurde.	Das Spiel ist geladen und ein Teil der Spielkarte ist sichtbar.	Der sichtbare Bereich der Karte wurde verschoben.
A02: Auswählen von Einheiten	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Einheit oder hält die linke Maustaste gedrückt, während er die Maus bewegt, um ein Rechteck aufzuspannen. 2. Die Einheit, auf welche geklickt wurde, ist ausgewählt. Wurde ein Rechteck mit mehreren Einheiten aufgespannt, so werden nach folgender Priorität ausgewählt: eine Einheit > mehrere Einheiten > ein Monster > mehrere Monster	Auf der sichtbaren Karte muss sich ein auswählbares Objekt befinden.	Die ausgewählten Objekten sind auf der Karte markiert und im In-Game-Hud erscheinen Informationen über die Objekte.
A03: Abwählen von Einheiten	Spieler	1. Es ist mindestens ein auswählbares Objekt ausgewählt. 2. Durch Klicken auf die Karte oder durch erneutes Ausführen der Aktion A02 auf andere Objekte werden diese Objekte abgewählt.	Auf der Karte müssen sich ausgewählte Objekte befinden.	Die ausgewählten Objekte sind nicht mehr markiert und das In-Game-Hud zeigt keine Informationen über die Objekte mehr an.

A04: Bewegen von Einheiten	Spieler	1. Es ist mindestens eine auswählbare Einheit ausgewählt. 2. Durch Rechtsklick bewegen sich die Einheit(en) selbstständig an den angeklickten Ort auf der Karte. 3. Dabei verhalten sie sich wie folgt: - Ist der Zielpunkt nicht erreichbar, versuchen die Einheiten den Punkt zu erreichen, der noch begehbar ist und die kürzeste Entfernung zum Zielpunkt aufweist. - Die Einheiten gelangen immer auf dem kürzesten Weg zum Ziel. - Die Einheiten umlaufen Hindernisse rechtzeitig.	Markierung der Einheiten, die ihren Standort wechseln sollen.	Die Einheiten befinden sich am Zielort, sofern dieser zugänglich ist oder die Einheiten befinden an einem begehbaren Punkt auf der Karte, der möglichst nah am Zielpunkt liegt und sind immer noch markiert, sofern sie nicht abgewählt wurden.
	NPC	Die KI steuert (ihre) Einheiten "nach belieben" und gibt ihnen Zielbefehle.	Im Spiel ist es Nachts und die KI hat Einheiten gespawnt.	Die Einheiten befinden sich am ausgewählten Ort.
A05: Klonen von Einheiten	Spieler	Durch Klick mit linker Maustaste auf eine Einheit im Hud Menü wird das "Klonen" dieses Einheitentyps gestartet.	Es müssen genügend Ressourcen zum Erstellen der Einheiten vorhanden sein.	Die Ressourcen wurden um die Einheitenkosten reduziert und es läuft ein Timer, der angibt, wann der nächste Klon fertig ist. Ist der Timer abgelaufen, erscheint der Klon in der Nähe des Raumschiffes.
A06: NPC spawnt Monster	NPC	Die KI spawnt Monster entsprechend ihres Algorithmus.	Es ist Nacht.	In bestimmten Bereichen der Karte erscheinen Monster.

A07: Mauern oder Raumschiff reparieren/ aufbauen	Spieler	1. Der Spieler markiert ein oder mehrere Ingenieure. 2. Durch Rechtsklick auf das entsprechende Gebäude wird dessen Reparatur/Aufbau in die Wege geleitet: Der Ingenieur bewegt sich zum beschädigten Gebäude und fängt die Reparatur an. 4. Solange ein Ingenieur am reparieren ist, wird eine gewisse Zahl an Ressourcen verbraucht. 3. Nach einiger Zeit, welche dem Schaden entspricht, ist das Gebäude repariert/aufgebaut. Für Mauer und Raumschiff gilt analog A02 und A03.	Es existiert eine Beschädigung an dem ausgewählten Objekt und es sind genug Ressourcen vorhanden. Es existiert ein Ingenieur.	Mauer oder Raumschiff ist komplett oder teilweise (wenn A07 abgebrochen wird) repariert. Die verwendeten Einheiten bleiben vor Ort aktionslos stehen und die Ressourcen wurden entsprechend abgezogen.
A08: Mauern oder Raumschiff zerstören	NPC	1. Die KI greift entsprechend ihres Algorithmus Mauern und Raumschiff an. 2. Die Mauer / das Raumschiff verliert Lebenspunkte, solange der Angriff läuft. 3. Sinken die Lebenspunkte der Mauer auf Null, so ist diese zerstört und muss neu aufgebaut werden. Fallen die Lebenspunkte des Raumschiffes auf Null hat der Spieler verloren.	Es gibt eine unzerstörte Mauer oder das Raumschiff existiert noch. Einheiten des NPCs sind in Angriffsreichweite und der Algorithmus des NPC entscheidet die Zerstörung.	Eine Mauer oder das Raumschiff hat Schaden erlitten oder wurde zerstört.
A09: Abbauen von Ressourcen	Spieler	1. Der Spieler hat einen (oder mehrere) Arbeiter ausgewählt. 2. Der Spieler klickt mit seiner rechten Maustaste auf eine Ressource, die abgebaut werden soll. 3. Der Arbeiter bewegt sich zu dieser Ressource und baut diese ab.	Es existiert ein Arbeiter und eine Ressource.	Die Ressource ist vollständig abgebaut, der Arbeiter wird angegriffen und stirbt oder er wird durch den Spieler von der Ressource entfernt. Die Ressourcenanzahl wurde erhöht.

A10: Angreifen	Spieler (aktiv)	1. Der Spieler hat eine oder mehrere Einheiten ausgewählt. 2. Der Spieler klickt auf eine Spielkartenposition. 3. Die Einheiten bewegen sich dorthin (wenn möglich) und bekämpfen gegnerische Einheiten wenn sich diese in ihrer Reichweite befinden.	Es existiert mindestens eine eigene Einheit und eine gegnerische Einheit.	Die Einheit bewegt sich zur gegnerischen Einheit und initiiert einen Kampf.
	NPC	Die KI initiiert Kämpfe auf ähnliche Weise (ohne graphisches Interface ;-)		
A11: Automatisch angreifen	Spieler (passiv)	1. Gegnerische Einheiten nähern kommen in die Reichweite eines Nah- oder Fernkämpfers. 2. Die eigenen Einheiten greifen die gegnerischen Einheiten automatisch an.	Gegnerische Einheiten nähern sich den eigenen Einheiten.	Die beiden Parteien bekämpfen sich.
A12: Sterben von Einheiten / Erschöpfung von Ressourcen	Spieler / NPC	1. Eine Einheit oder eine Ressource hat keine Lebenspunkte mehr. 2. Die Einheit oder die Ressource wird aus dem Spiel entfernt.	Einheit oder Ressource hat keine Lebenspunkte mehr.	Einheit oder Ressource wurde aus dem Spiel gelöscht und ist somit nicht mehr sichtbar für den Spieler.
A13: Tor öffnen oder schließen.	Spieler	Der Spieler kann durch Linksklick ein Tor öffnen oder schließen. Wenn das Tor offen ist können Einheiten oder Monster hindurch, wenn es geschlossen ist, dann nicht.	Wenn das Tor offen ist, schließt es sich, wenn es geschlossen ist, öffnet es sich.	Tor offen oder geschlossen.
A14: DNA Sample aufsammeln / Einheiten verbessern.	Spieler	1. Der Spieler schickt eine Einheit zu einem DNA-Sample. 2. Sobald die Einheit das DNA-Sample erreicht, nimmt sie es auf.	Es existiert ein DNA-Sample auf der Karte (durch getötetes Monster gedroppt)	Die Spielfigur, die die DNA aufsammelt, bekommt volle Lebenspunkte und steigt im Level auf (bis maximal Level 3).

A15: Gewinnen	Spieler	Der Spieler schafft es das Raumschiff vollständig zu reparieren (A07).	Das Raumschiff wurde fertig repariert und der Spieler kann den Planeten verlassen.	Outro: Dem Spieler wird zum Sieg gratuliert.
A16: Verlieren	Spieler	Das Raumschiff wird durch gegnerische Einheiten so stark beschädigt, dass es nicht mehr möglich ist, dieses zu reparieren (A08).	Das Raumschiff wurde zerstört.	Outro: In welchem dem Spieler mithilfe eines "Game Over" Screens mitgeteilt wird, dass dieser verloren hat.

Tabelle 08: In dieser Tabelle befinden sich alle möglichen Optionen & Aktionen im laufenden Spiel.

Spielobjekte

Einheiten

Eigenschaft	Beschreibung
Lebenspunkte	Die Anzahl an Lebenspunkten, die eine Einheit besitzt. Angriffe von anderen Einheiten ziehen Lebenspunkte von einer Einheit ab. Fallen die Lebenspunkte auf null, so stirbt die Einheit.
Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit, mit der sich eine Einheit fortbewegt.
Angriffsstärke	Maß für die Angriffsstärke der kämpfenden Einheiten (Nah- und Fernkämpfer, Monster).
Angriffsgeschwindigkeit	Die Dauer, bis ein neuer Angriff einer Einheit erfolgt.
Angriffsreichweite, Abbaureichweite, Reparatur Reichweite	Die Entfernung, aus der eine Einheit angreifen kann.
Verteidigungsstärke	Die Verteidigungsstärke mindert die Angriffsstärke (bzw. die Zerstörungskraft) des Gegners um den Faktor 10/Verteidigungsstärke.
Typ	Die Art einer Einheit (Nahkämpfer, Fernkämpfer, Helfer)

Kosten	Die Kosten einer Einheit.
Produktionszeit	Die Zeit, die eine Einheit benötigt, bis sie fertig geklont ist.
Dropchance	Die Chance, dass ein gegnerisches Monster ein DNA-Sample beim Tod droppt.
Level	Level (1-3) einer Einheit. Mit dem Level steigen die Angriffs- und Verteidigungsstärke bzw. Für die Level gilt folgende Farbcodierung: Level 1: Blau Level 2: Violett (oder violett-braun oder violett-rötlich) Level 3: Grün (der Körper der jeweiligen Einheit ist entsprechend eingefärbt).

Tabelle 09: Dies ist eine Tabelle mit den Eigenschaften der Einheiten und ihre Erklärung.

Arbeiter	
	
Beschreibung	Der Arbeiter ist eine vom Spieler kontrollierbare, kollidierende und bewegliche Einheit, welche im Raumschiff geklont werden kann. Der Arbeiter kann als einzige Einheit Ressourcen abbauen (sammeln). Er kann nicht angreifen und hat nur eine schwache Verteidigung.
Lebenspunkte	100
Geschwindigkeit	4
Angriffsstärke	0
Angriffsgeschwindigkeit	0
Abbaureichweite	40 (in diesem Bereich werden Ressourcen abgebaut)
Verteidigungsstärke	10
Typ	Helfer

Kosten	10 Holz, 10 Nahrung
Produktionszeit	50 Sekunden

Ingenieur	
	
Beschreibung	Der Ingenieur ist eine vom Spieler kontrollierbare, kollidierende und bewegliche Einheit, welche im Raumschiff geklont werden kann. Der Ingenieur ist dafür zuständig die Mauern und das Raumschiff zu reparieren. Er kann nicht angreifen und hat nur eine schwache Verteidigung.
Lebenspunkte	100
Geschwindigkeit	4
Angriffsstärke	0
Angriffsgeschwindigkeit	0
Reparatur Reichweite	0 (zu reparierende Objekte müssen vom Spieler ausgewählt werden, Ingenieur wählt nicht automatisch Objekte in einem bestimmten Bereich aus.)
Verteidigungsstärke	10
Typ	Helfer
Kosten	20 Steine, 20 Holz, 10 Nahrung
Produktionszeit	100 Sekunden

Nahkämpfer	
	
Beschreibung	Der Nahkämpfer ist eine vom Spieler kontrollierbare, kollidierende und bewegliche Einheit, welche im Raumschiff geklont werden kann. Der Nahkämpfer kann Gegner mit Schüssen aus seiner Laserpistole angreifen und ist tendenziell schwächer als der Fernkämpfer (kostet jedoch weniger).
Lebenspunkte	100
Geschwindigkeit	6
Angriffsstärke	20
Angriffsgeschwindigkeit	5
Angriffsreichweite	300
Verteidigungsstärke	30
Typ	Nahkämpfer
Kosten	20 Metall, 20 Steine, 10 Holz, 40 Nahrung
Produktionszeit	150 Sekunden

Fernkämpfer	
	
Beschreibung	Der Fernkämpfer ist eine vom Spieler kontrollierbare, kollidierende und bewegliche Einheit, welche im Raumschiff geklont werden kann. Der Fernkämpfer kann Granaten

	verschießen, die bei Detonation mehrere Monster schädigen können. Die Reichweite ist deutlich größer als beim Nahkämpfer. Der Fernkämpfer ist teurer als der Nahkämpfer.
Lebenspunkte	100
Geschwindigkeit	5
Angriffsstärke	50
Angriffsgeschwindigkeit	2
Angriffsreichweite	600
Verteidigungsstärke	20
Typ	Fernkämpfer
Kosten	30 Metall, 20 Steine, 10 Holz, 60 Nahrung
Produktionszeit	200 Sekunden

Monsterschwein	
	
Beschreibung	Das Monsterschwein ist ein von der KI gesteuertes Monster, welches in der Nacht angreift. Das Monsterschwein ist ein Monster, dass Mauerstücke und Raumschiff schädigen, sowie Einheiten des Spielers angreifen kann. Die Zerstörung oder der Angriff erfolgt im direkten Kontakt (im Sinne von Schlägen auf Einheiten oder Objekte).
Lebenspunkte	100
Geschwindigkeit	5
Angriffsstärke	20
Angriffsgeschwindigkeit	5
Angriffsreichweite	300

Verteidigungsstärke	30
Typ	Nahkämpfer
Dropchance	sehr gering

Monsterfrosch	
	
Beschreibung	Der Monsterfrosch ist ein von der KI gesteuertes Monster, welches in der Nacht angreift. Der Monsterfrosch ist ein starkes Monster, welches mit Granaten auf Einheiten, Mauern und das Raumschiff schießt.
Lebenspunkte	100
Geschwindigkeit	4
Angriffsstärke	30
Angriffsgeschwindigkeit	2
Angriffsreichweite	500
Verteidigungsstärke	20
Typ	Fernkampf
Dropchance	gering

Ressourcen

Nahrung	
	
Vorkommen	Pilze (Wald, allgemeine Karte)

Nutzen	Klonen von Einheiten.
--------	-----------------------

Holz	
	
Vorkommen	Bäume (Wald)
Nutzen	Klonen von Einheiten. Reparatur des Raumschiffs und der Mauern.

Stein	
	
Vorkommen	Steine (Steinbruch, Erzmine)
Nutzen	Klonen von Einheiten. Reparatur des Raumschiffs und der Mauern.

Metall	
	
Vorkommen	Erze (Erzmine)
Nutzen	Klonen von Einheiten. Reparatur des Raumschiffs.

Umwelt Objekte

Baum	
	
Beschreibung	Bäume lassen sich in bestimmten Arealen auf der Karte finden. Der Arbeiter kann diese abbauen, um Holz zu erhalten.
Ressource	Holz

Stein	
	
Beschreibung	Steine lassen sich in bestimmten Arealen auf der Karte finden. Der Arbeiter kann diese abbauen, um Steine zu erhalten.
Ressource	Stein

Erz	
	
Beschreibung	Erze lassen sich in bestimmten Arealen auf der Karte finden. Der Arbeiter kann diese abbauen, um Metall zu erhalten.
Ressourcen	Metall

Pilz	
	
Beschreibung	Pilze lassen sich auf der Karte verteilt finden. Der Arbeiter kann diese aufsammeln, um Nahrung zu erhalten.
Ressource	Nahrung

DNA-Sample	
	
Beschreibung	DNA-Samples werden nach dem Tod eines Monsters mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit am Todesort gedroppt. Wenn sie von einer Einheit des Spielers aufgesammelt werden, so erhält diese Einheit volle Lebenspunkte und steigt ein Level auf (bis maximal Level 3). Nach einer gewissen Zeit verschwindet das DNA-Sample wieder. Welches Level eine Einheit hat, sieht man an der jeweiligen Farbe (Siehe Einheiten Level). Hat der Spieler sich in das Spiel hineingefunden, bringen die DNA-Samples einen schnelleren Spielfluss durch verbesserte Fähigkeiten der Einheiten. Der Spieler kommt dadurch, der Reparatur des Raumschiffes näher und kann schneller die Monster besiegen. Jedoch birgt es ein gewisses Risiko für manche Einheiten diese nachts auf das Schlachtfeld zu bringen, um die DNA einzusammeln, bevor das Klima des fremden Planetens, die DNA unbrauchbar gemacht hat. Die DNA hat nur Auswirkungen auf die Einheiten und nicht auf das Raumschiff direkt.

Sonstige Spielobjekte

Raumschiff	
	
Beschreibung	Das Raumschiff ist der zentrale Punkt auf der Karte. Es ist das wichtigste Gebäude im Spiel. Nach dem Absturz sind wichtige Komponente, wie das Schutzschild kaputt. Sobald das Raumschiff vollständig zerstört wurde, hat der Spieler das Spiel verloren, da sich nicht alle Bauteile auf diesem Planeten herstellen lassen. Ist das Raumschiff repariert, kann die Crew los fliegen und den feindlichen Planeten verlassen. Neben dem Raumschiff werden neu geklonte Einheiten platziert, welche im Raumschiff erzeugt werden. Die künstliche Intelligenz des Raumschiffes erklärt dem Spieler das Spiel.
Klonmaschine	Hier können Einheiten geklont werden (siehe Hud - Menü).
Reparatur	Das Raumschiff kann von einem Ingenieur repariert werden. Dafür ist Stein, Metall und Holz von Nöten. Sobald das Raumschiff vollständig repariert wurde, hat der Spieler das Spiel gewonnen.

Mauer (mit Toren)	
	
Beschreibung	Die Mauer (Bild links) erstreckt sich um das komplette Raumschiff in der Mitte der Karte als Ruine. Es gibt viele zerstörte Mauerstücke, die durch den Absturz des Raumschiffs zerstört wurden. Diese Ruinenteile kann der Spieler reparieren lassen, jedoch kann keine neuer Mauer gebaut werden, da der Untergrund des Planetens zu hart ist um ein Fundament zu setzen. Solange, wie Mauerstücke komplett zerstört sind, dienen sie als Durchtrittsstelle für Monster und Einheiten.

	Zudem befindet sich an jeder Seite ein Tor (Bild mitte und rechts), welches per Mausklick geöffnet und geschlossen werden kann. Wenn ein Tor geschlossen ist können weder Einheiten noch Monster hindurch. Die Mauer bietet dem Raumschiff Schutz und kann von gegnerischen Einheiten zerstört werden. Das Tor kann jedoch nicht von Monstern zerstört werden. Mauerstücke können genauso von Ingenieuren wieder aufgebaut werden.
--	---

Effekte

Während im Hauptmenü die Titelmusik zu hören ist, spielt am Tag und in der Nacht unterschiedliche Hintergrundmusik. Soundeffekte werden von Aktionen ausgelöst, welche vom Spieler, als auch von der KI, ausgelöst werden können. Das Speichern und Laden wird ebenfalls jeweils durch einen Soundeffekt bestätigt.

ID/Name	Akteur	Bedingung	Effekt
S01 Button drücken	Spieler	M001 bis M007, M102 bis M104, M201 bis M204, M301, M401 und M501, M602 bis M605	Soundeffekt
S02 Erfolgtes Speichern des Spiels	Spieler	M603	Soundeffekt
S03 Erfolgtes Laden eines Spiels	Spieler	M002	Soundeffekt
S04 Klonen von Einheiten	Spieler	A05	Soundeffekt
S05 Ressource abbauen	Spieler	A09	Soundeffekt
S06 Schuss oder Explosion	Spieler	A10, A11	Soundeffekt
S07 DNA Sample erscheint	Spieler	A14	Soundeffekt
S08 Gewinnen	Spieler	A15	Soundeffekt
S09 Verlieren	Spieler	A16	Soundeffekt

Tabelle 10: Dies ist die Übersicht der Soundeffekte.

Spielstruktur / Spielablauf

Das Spiel beginnt mit dem Absturz des Raumschiffs auf der statisch designten Oberfläche des Planeten. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Raumschiffkapitäns und kann die Mitglieder seiner Crew auf verschiedene Aufgaben verteilen. Es befindet sich ein kleiner Vorrat an allen Ressourcen im Laderaum des Schiffs. Dieser Vorrat kann verwendet werden, um die Mauer der Ruine, in der das Schiff abgestürzt ist, provisorisch wieder aufzubauen. Zusätzlich hat der Spieler eine kleine Crew zur Verfügung, die den Absturz überlebt hat. Danach hat der Spieler für den Rest des Spieltages Zeit, die Umgebung um die Absturzstelle herum mit Hilfe seiner Crewmitglieder nach weiteren Ressourcen wie Nahrung, Holz, Stein oder Metallen durchsuchen zu lassen. In der ersten Nacht greift lediglich ein einziges Monster an, um einen einfachen Einstieg in den Spielablauf zu ermöglichen.

Alle Ressourcen werden direkt auf der Karte abgebaut. Es gibt keine separaten Karten für Wälder oder Erzminen in denen der Ressourcenabbau stattfindet. Der Spieler schickt Einheiten zu den Ressourcen, die er abbauen lassen möchte und die Einheiten erledigen diese Aufgabe solange, bis entweder die Ressource aufgebraucht ist oder sie vom Spieler an einen anderen Ort geschickt werden.

Die Übergänge von Tag zu Nacht werden durch eine langsame Verdunkelung der Karte repräsentiert und ermöglichen es dem Spieler seine Einheiten in den Schutz der Mauern zurückzuziehen und die in den Mauern befindlichen Tore per Mausklick zu schließen.

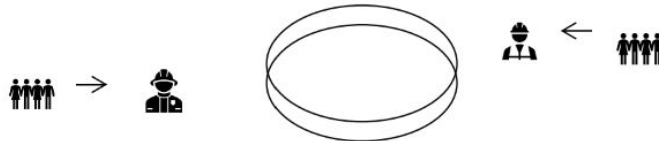
Im weiteren Spielverlauf nimmt die Anzahl der angreifenden Monster jede Nacht zu und es greifen außerdem verschiedene Monster an. Je weiter der Spieler voran kommt, umso weniger Ressourcen sind in unmittelbarer Nähe um das Raumschiff vorhanden. Der Spieler muss in größerer Entfernung von seiner Basis suchen lassen und es wird immer schwieriger, ausreichend Ressourcen zu erhalten, da sich diese weiter weg befinden. Ist ein Arbeiter nicht vor Anbruch der Nacht in der Basis, wird er höchstwahrscheinlich von Monstern angegriffen.

Der Spieler hat das Ziel sein Raumschiff wieder flugfähig zu machen. Dazu muss das Schiff mit gesammelten Ressourcen repariert werden. Sobald das Schiff vollständig repariert ist, hat der Spieler gewonnen. Wenn seine Verteidigungen allerdings soweit zerstört wurden, dass die angreifenden Monster bis zum Raumschiff vordringen und es zerstören können, hat er das Spiel verloren.

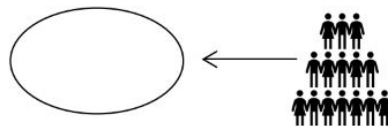
Künstliche Intelligenz

verschiedene Strategien

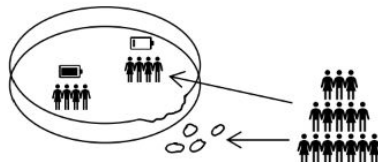
1. Es werden Einheiten angegriffen, die sich außerhalb der Mauer aufhalten.
(Nahkämpfer)



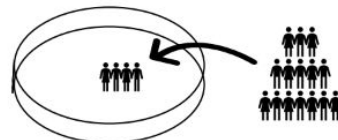
2. Die KI greift in Vierergruppen zwei benachbarte Mauerstücke an.
(Nahkämpfer)



3. Angriff auf verletzte Einheiten und beschädigte Objekte.
(Mischung)



4. Angriff auf zufällige Einheiten
(Mischung)



5. Angriff des Raumschiffes mit Nahkämpfern.
6. Angriff des Raumschiffes mit Fernkämpfern.



Bild 16: In dieser Aufzählung sind die verschiedenen Strategien der KI aufgelistet.

Auswahl der Strategie

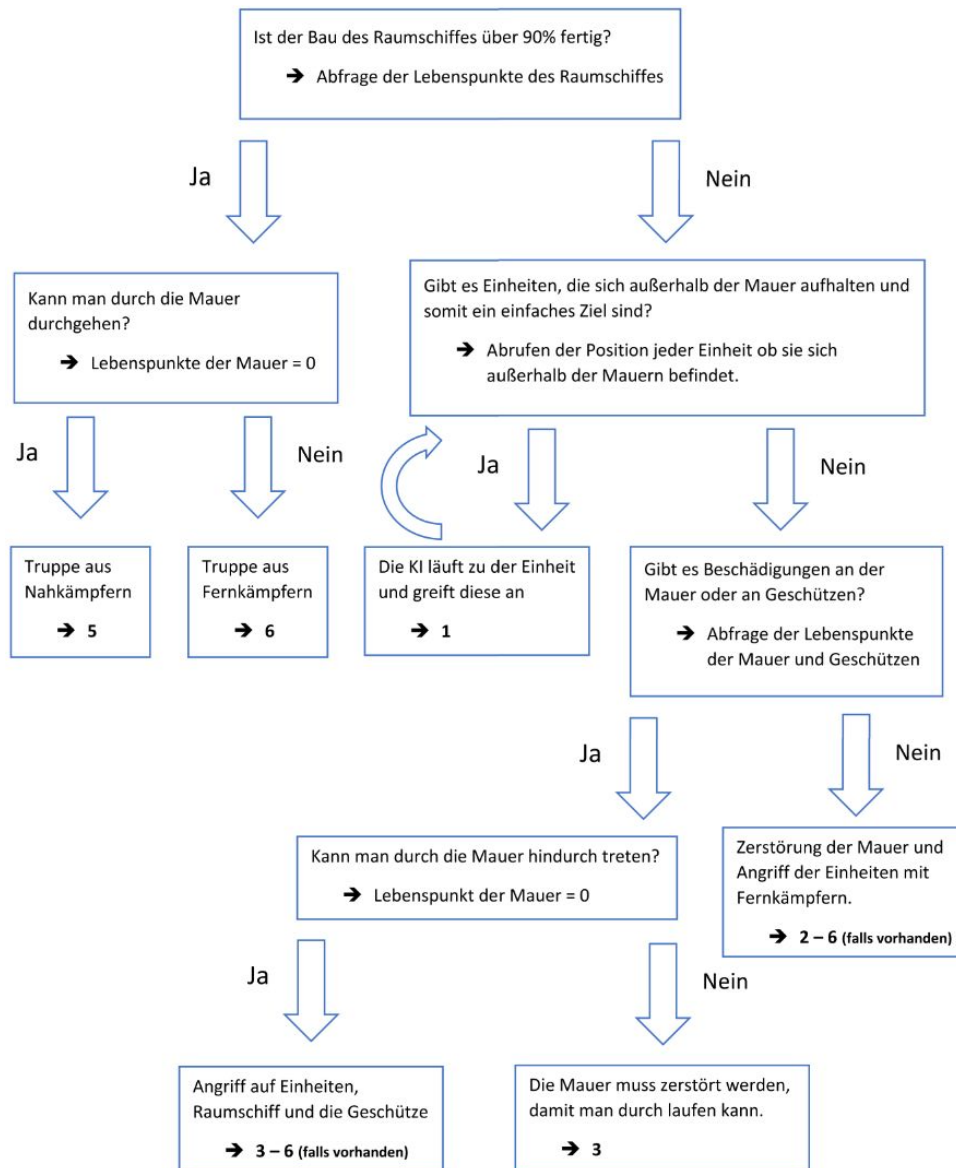


Bild 17: Zu sehen ist der Prozess des Auswählens der verschiedenen Strategien.

Ablauf

Der Anfangs gewählte Schwierigkeitsgrad bestimmt über den Schwierigkeitsgrad der Monstertruppe, der jede Nacht um den ausgewählten Schwierigkeitsgrad steigt. Schwerer bedeutet in diesem Fall, die Anzahl der Monster steigt oder es werden mehr Fernkämpfer geschickt, da diese schwerer zu bekämpfen sind.

Die Monstertruppe spawnt immer zufällig irgendwo auf der Karte, damit der Spieler nicht weiß aus welcher Richtung sie kommen.

Die KI entscheidet ebenfalls je nach Strategie, ob sie eine Monstertruppe aus Nah- oder nur Fernkämpfern schickt oder ob es eine Mischung aus beiden Kämpfertypen gibt.

Jedes Monster erhält eine Liste von Zielobjekten, welche es nacheinander angreifen soll.

Ist das Raumschiff fast fertig, wird versucht dieses um jeden Preis zu zerstören.

Abgesehen davon, ist die oberste Priorität, Einheiten, die sich außerhalb der Mauer befinden, anzugreifen. Diese sind ein leichtes Ziel, da man keine Mauer zerstören muss und die verbrauchten Ressourcen für die Produktion nach dem Tod der Einheit für immer für den Spieler verloren sind. Außerdem soll somit verhindert werden, dass Arbeiter auch nachts Ressourcen abbauen können. Falls die Monster nicht durch die Mauer treten können, kommt als nächstes ein Mauerstück auf die Liste. Zum Schluss haben alle Monster das Ziel das Raumschiff zu zerstören. Diese Ziele werden nur unterbrochen, wenn ein Monster angegriffen wird. Dann greift das angegriffene Monster den Attackierer an, bis er getötet wurde und fährt anschließend fort mit der Liste.

Statistiken

Bezeichnung	Beschreibung
Survived Time	Wie lange hat der Spieler schon überlebt. (aktuelles Spiel)
Fastest Win	Die minimalste Zeit, die der Spieler gebraucht hat, um zu gewinnen.
Build Units	Wie viele Einheiten hat der Spieler geklont, um sein Raumschiff zu verteidigen beziehungsweise wieder aufzubauen.
Killed Enemies	Wie viele Gegner hat der Spieler geschafft zu eliminieren.
Collected Wood	Wie viel Holz hat der Spieler gesammelt.
Collected Stone	Wie viel Stein hat der Spieler gesammelt.
Collected Metal	Wie viel Metall hat der Spieler gesammelt.
Collected Food	Wie viel Nahrung hat der Spieler gesammelt.
Reparatur des Raumschiffes	Zu wieviel Prozent ist das Raumschiff aktuell repariert.

Tabelle 11: In den Statistiken sind die gesammelten Daten zum Spiel zu sehen.

Achievements

Bezeichnung	Beschreibung
Master of War	Schaffe es, in einer bestimmten Zeit den Planeten wieder zu verlassen.
Collector	Sammle eine gewisse Anzahl an Ressourcen.
Builder	Baue eine gewisse Anzahl an Einheiten.
Humiliator	Schaffe es eine gewisse Anzahl an Gegnern zu besiegen.

Tabelle 12: Diese Achievements können erreicht werden.

Screenplay

Geschichte

Der Spieler befindet sich in einer futuristischen Welt, in der die Raumfahrt alltäglich ist und ständig neue Planeten entdeckt und erkundet werden. Der Planet auf dem er strandet, ist von den Umweltbedingungen her recht erdähnlich. Auf der Welt wachsen Bäume, es gibt Steine und an einigen Stellen liegen Metallklumpen herum. Außerdem gibt es eine Mauerstruktur einer scheinbar untergegangenen einheimischen Zivilisation, die ansonsten kaum Spuren in der Welt hinterlassen hat. Bewohnt wird der Planet nur noch von monströsen Kreaturen, den degenerierten Nachkommen der zivilisierten Ureinwohner, die ihre Heimat verbissen gegen jeden Eindringling verteidigen.