

Galactic Chaos

Game Design Document

16.06.2012

Gruppe 3

Tutor: Jan Hättig

Simon Ley, Marius Bethge, Maximilian Bergmann, Julian Korell und Jonas Schlagenhauf

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung des Spiels	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Spieler-Interface	4
2.2	Steuerung	4
2.3	Menüstruktur	4
3	Technische Merkmale	6
3.1	Verwendete Technologien	6
3.2	Hardware-Vorraussetzungen	6
4	Spiellogik	7
4.1	Optionen und Aktionen	7
4.2	Spielobjekte	7
4.2.1	Planet	8
4.2.2	Kampfschiff	10
4.2.3	Minion	11
4.2.4	Asteroid	12
4.2.5	Death Star	12
4.3	Spielstruktur	12
4.4	Statistiken	13
5	Screenplay	14
5.1	Konzeptzeichnungen und Storyboard	14

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels



Es herrscht Krieg im Universum. Die Maschinen kämpfen gegeneinander um die Vorherrschaft in den Galaxien. Übernehmen Sie das Kommando über einen der Maschinen-Clans und leiten Sie mit Geschick und Verstand Ihre Minions, um in diesem erbitterten Kampf um Planeten und deren Ressourcen die Oberhand zu gewinnen.

In diesem 3D Echtzeitstrategiespiel tauchen Sie in die Tiefen des Universums ein. Sie kommandieren verschiedene Einheiten und versuchen die Ausbreitung des Gegners zu unterbinden. Setzen Sie auf Minions, Kampfschiffe oder riskieren Sie sogar den Bau eines Death Star, um den Heimatplaneten des Gegners zu vernichten? Egal welche Taktik Sie wählen, seien Sie sich nie zu sicher. Denn wahrscheinlich haben die gegnerischen Maschinen Sie längst durchschaut.

Auf Sie warten spektakuläre Grafiken, Karten mit unterschiedlichen Überraschungen, intuitive Steuerung, actionreiche Weltraumschlachten und hartnäckige Gegner. Tauchen Sie jetzt ein in das Universum von Galactic Chaos und erleben Sie ein einzigartiges Spielerlebnis.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Im Gegensatz zu gängigen Strategiespielen gibt es bei Galactic Chaos keine reinen Ressourcen. In diesem Spiel werden auf jedem vom Spieler besiedelten Planeten automatisch Minions generiert. Auf Kosten von Minions werden Planeten erobert und verteidigt sowie ausgebaut. Darüberhinaus können Minions benutzt werden um Kampfschiffe zu bauen oder Planeten durch Upgrades zu erweitern. So lässt sich ein Planet zum Death Star umwandeln, welcher dann frei beweglich ist und feindliche Planeten sowie Kampfschiffe angreifen kann. Minions bilden das Rückgrat eines jeden Spielers. Dies in Kombination mit den freibeweglichen Kampfschiffen, die fliegende Minions zwar zerstören, aber keine Planeten einnehmen können, vereint Galactic Chaos das süchtigmachende actiongetriebene Spielprinzip von Nano-Wars mit den klassischen Aufbauelementen der Strategiespielgeschichte.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

Galatic Chaos besitzt eine Top-Down-Perspektive. Das Geschehen findet auf einer zweidimensionalen Ebene statt, wird aber dreidimensional dargestellt. Neben der für Strategiespiele typischen Verschiebung der Kamera durch Bewegen des Mauszeigers an den Bildschirmrand kann außerdem stufenlos von einer Nahaufnahme eines Planeten bis zur Gesamtübersicht der Spielwelt gezoomt werden. Für ein intuitives und praktisches Bedienen der Planeten und Einheiten ist das HUD am Bildschirmrand so minimalistisch wie möglich gehalten, dort werden je nach aktueller Auswahl mögliche Aktionen angezeigt. Eine Minimap zeigt alle momentan sichtbaren Gegner und Planeten als Piktogramme. Gut sichtbar wird die aktuelle Minion-Zahl auf den einzelnen Planeten angezeigt.

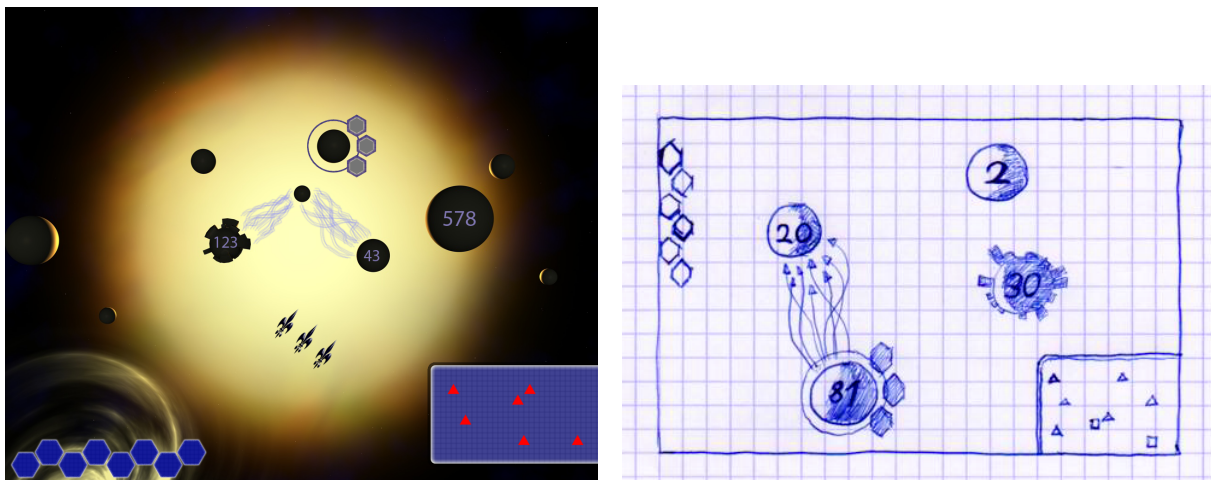


Abbildung 1: Interfacekonzepte

2.2 Steuerung

Die Steuerung erfolgt über die Maus. Über die Tastatur lassen sich Shortcut Befehle ausführen um die eigenen Aktionen zu beschleunigen. Frei bewegbare Einheiten können mit gedrückter linker Maustaste selektiert und per Rechtsklick zum Zielort geschickt werden. Planeten werden ebenfalls mit der linken Maustaste selektiert. Ist ein Planet selektiert, so kann man die im HUD angezeigten Schaltflächen mit Linksklick oder Shortcut betätigen. Um Minions (siehe Kap. 4, Spiellogik) zu verschicken, wird mit angewähltem Ursprungsplanet auf den Zielplanet ein Rechtsklick ausgeführt.

2.3 Menüstruktur

Die Menüstruktur entspricht der eines klassischen Singleplayer-Strategiespieles. Neben der Möglichkeit, ein neues Spiel mit den gewünschten Startparametern zu beginnen, kann man auch den aktuellen Spielstand speichern und wieder laden. Zusätzlich können globale Einstellungen vorgenommen werden. Wird die Anwendung gestartet, wird vor der Menüeinblendung direkt ein nicht spielbares Universum geladen und hinter dem Menü als Hintergrund angezeigt. Auch nachdem ein spielbares Universum erstellt oder geladen wurde, wird beim Wechseln zum Menü ebenfalls das laufende Spiel als Hintergrund angezeigt. Gerade nicht benutzbare Schaltflächen werden ausgegraut, wie zum Beispiel "Speichern", wenn noch keine Spielpartie gestartet wurde. Im folgenden ist die Menüführung als Diagramm zu sehen.

Erläuterung der Schaltflächen

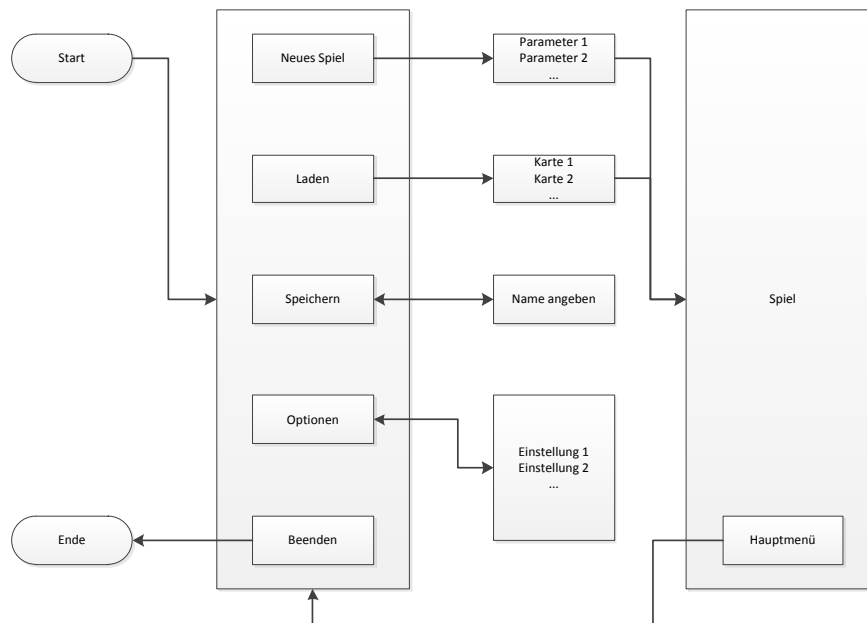


Abbildung 2: Mentendiagramm

- **Neues Spiel:** Es öffnet sich ein Dialog, in dem die zur Verfügung stehenden Karten ausgewählt werden können. Danach startet das Spiel.
- **Laden:** Es öffnet sich ein Dialog was die momentan auf der Festplatte befindlichen gespeicherten Spielstände anzeigt. Hat man seine Wahl getroffen wird der entsprechende Spielstand geladen.
- **Speichern:** (Ausgegraut wenn keine Spielepartie läuft) Es öffnet sich ein Dialog, in dem man einen Namen für den zu speichernden Spielstand angeben kann. Nach dem Speichern gelangt man wieder ins Hauptmenü.
- **Optionen:** Öffnet einen Dialog der verschiedene globale Parameter anzeigt und die Möglichkeit bietet diese zu verändern.
- **Hauptmenü:** Die im Spiel sichtbare Schaltfläche blendet das Menü während des Spiels ein.
- **Beenden:** Beendet das Spiel.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- C#
- .NET-Framework
- DirectX
- XNA 4.0
- StereoSound
- Verwendete Software: Visual Studio 2010, Cinema 4D, Photoshop CS5

3.2 Hardware-Vorraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 7
- Prozessor: Intel Core2Duo @ 2,4 Ghz oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 2048MB RAM
- Grafikkarte: nVidia GeForce 8400 512MB RAM oder vergleichbar
- DirectX Version: 9.0c oder höher
- Festplattenspeicher: 200MB
- Sonstiges: XNA 4.0, .NET 4.0, Maus, Tastatur

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

Bevor das Spiel startet, hat der Spieler die Möglichkeit, eine Karte auszuwählen, auf der er spielen möchte. Ausführbare Aktionen während des Spiels:

- Per Linksklick lassen sich folgende Einheiten selektieren: Kampfschiffe (Interceptor, Predator und Defender), Planeten und Death Stars.
- Per Gedrückthalten der linken Maustaste und Ziehen des Mauszeigers zu einer anderen Stelle wird ein Rechteck zwischen dem Punkt des ersten Klicks und der derzeitigen Position des Zeigers aufgespannt. Alle Kampfschiffe, die sich innerhalb dieser Fläche befinden, werden bei Loslassen der linken Maustaste selektiert.
- An einem selektierten Planeten sind folgenden Aktionen möglich:
 - Per Rechtsklick auf einen anderen eigenen Planeten klicken: Die Hälfte der Minions des selektierten Planeten zum rechtsgeklickten Planeten geschickt.
 - Per Rechtsklick auf einen Planeten der neutral ist oder der KI gehört klicken: Die Hälfte der Minions des selektierten Planeten werden zum rechtsgeklickten Planeten geschickt, um dort die Minionanzahl zu verringern oder den Planeten zu übernehmen.
 - Per Linksklick auf einen der Ausbaustufen-Button klicken, die erscheinen, sobald ein Planet selektiert ist: Die gedrückte Ausbaustufe wird entwickelt, sofern die Voraussetzungen dafür erfüllt sind (Nur eine Ausbaustufe ist zu einem Zeitpunkt pro Planet erlaubt).
 - Per Linksklick auf einen der Kampfschiff-Button klicken, die erscheinen, sobald ein Planet selektiert ist und die Ausbaustufe “Planetary Starfleet Academy” entwickelt wurde: Das gedrückte Kampfschiff wird erstellt, sofern die benötigten Minion auf dem Planeten vorhanden sind.
- An (einem) selektierten Kampfschiff(en) sind folgende Aktionen möglich:
 - Per Rechtsklick auf einen Punkt auf der Karte klicken: das selektierte Kampfschiff bewegt sich dort hin.
 - Per Rechtsklick auf ein von der KI gesteuertes Minion oder Kampfschiff klicken: Das Minion oder Kampfschiff wird von dem selektierten Kampfschiff angegriffen, wenn es in Schussreichweite ist, andernfalls verfolgt das selektierte Kampfschiff das rechtsgeklickte Minion/Kampfschiff, bis das Minion/Kampfschiff abgeschossen wurde oder aus der Sichtreichweite des Spielers gelangt und somit nicht mehr für den Spieler sichtbar ist.
- Kampfschiffe, die sich nicht bewegen, greifen automatisch gegnerische Kampfschiffe und Minion an, sofern diese in Schussreichweite sind.

4.2 Spielobjekte

Einheit für Angriffsreichweite und Sichtweite: Parsec

Einheit für Geschwindigkeit: Parsec/s

Feuerrate: Sekunden zwischen den Angriffen

Produktionsgeschwindigkeit: Sekunden bis ein neuer Minion generiert wurde

Ein Parsec ist eine fiktive relative Einheit, die der Relationen der Objekte untereinander dient.

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Objekttypen: Planet, Kampfschiff, Minion, Death Star und Asteroiden.

4.2.1 Planet

Planeten dienen als Minionsproduzent und Produktionsstätte für Kampfschiff. Sie können zu jeder Zeit von der KI übernommen werden. Sie sind entweder vom Spieler kontrolliert, von der KI oder sind neutral. Anders als bei besetzten Planeten erhöht sich die Anzahl der Minions auf neutralen Planeten nicht. Zu Beginn eines Spiels ist der Großteil der Planeten neutral. Als Verteidigung eines Planeten dienen Minions. Angegriffen und übernommen können Planeten primär auch nur von Minions werden (ausgenommen sei der Death Star, s.u.). Wenn sich im Angriff befindliche Minions bei dem Zielplaneten angekommen sind, werden diese mit den stationären Minions verrechnet. Wenn es mehr angreifende als stationäre Minions gibt, kontrolliert von nun an der Angreifer den Planeten und die Differenz der Minions dient von da als Anzahl der stationären Minions auf dem Planeten. Durch eines der vier Upgrades (nur eines pro Planet erlaubt) lassen sich bestimmte Eigenschaften des Planeten, bzw. der Minions auf dem Planeten, verbessern. Sobald ein Planet einmal von der KI oder dem Spieler kontrolliert wird, kann er nicht wieder zu einem neutralen Planeten werden.

Folgende Eigenschaften gelten für Planeten allgemein:

einnehmbar/besiedelbar: Ja (durch Minions)

beweglich: Nein

zerstörbar: Nein

können angreifen: Nein

Planeten sind anhand ihrer Größe visuell unterscheidbar. Je größer der Planet, desto mehr Minions werden benötigt um den Planeten erstmalig zu übernehmen, jedoch umso besser sind auch die Eigenschaften des Planeten.

- Planet (klein)

Typ: Planet

Einheimische: 10 (neutrale Minions, die den Planeten verteidigen)

Ausbaustufe:

- Planetary Bridge: Ausbau von Interceptors
- Satellite Station: Mehr Sichtweite
- Planetary Shield: Mehr Minions zum Einnehmen nötig
- Minion Boost: Produktionsrate erhöhen

Produktionsrate: 2.0

Minionlimit: 50

Sichtweite: 500

- Planet (mittel)

Typ: Planet

Einheimische: 30 (neutrale Minions, die den Planeten verteidigen)

Ausbaustufe:

- Planetary Bridge: Ausbau von Interceptors
- Satellite Station: Mehr Sichtweite

- Planetary Shield: Mehr Minions zum Einnehmen nötig
- Minion Boost: Produktionsrate erhöhen

Produktionsrate: 1.5

Minionslimit: 100

Sichtweite: 700

- Planet(groß)

Typ: Planet

Einheimische: 50 (neutrale Minions, die den Planeten verteidigen)

Ausbaustufe:

- Planetary Bridge: Ausbau von Interceptors
- Satellite Station: Mehr Sichtweite
- Planetary Shield: Mehr Minions zum Einnehmen nötig
- Minion Boost: Produktionsrate erhöhen
- Death Star: Der Planet wird in einen Death Star umgewandelt

Produktionsrate: 1.0

Minionslimit: 150

Sichtweite: 1000

Ausbaustufen:

- Planetary Starfleet Academy

Kosten: 50 Minions pro Planet

Effekt: Errichtet eine Produktionsstätte, welche die Produktion von Interceptor, Predator und Defender erlaubt.

- Satellite Station

Kosten: 25 Minions

Effekt: Errichtet eine Satellitenanlage, welche die Sichtweite um 500 erhöht.

- Planetary Shield

Kosten: 25 Minions

Effekt: Bildet einen Schild um den Planeten, der 30 Minions abhält. Der Gegner muss erst diesen Schildwert durch seine Minions auf Null senken, bevor tatsächlich die Minionzahl des Planeten angetastet wird. Der Schildwert regeneriert sich langsam wieder bis auf 30.

- Minion Boost

Kosten: 50 Minions

Effekt: Minion-Produktionsrate des Planeten wird um 25% erhöht

- Death Star

Anforderung: Planet muss ein großer Planet sein

Kosten: 150 Minions

Effekt: Planet wird zum Death Star (Siehe Death Star)

Jede Partei kann höchstens einen Death Star gleichzeitig besitzen

4.2.2 Kampfschiff

Kampfschiffe dienen dem Zerstören von im Transit befindlichen Minions und anderer Kampfschiffe. Zu den Kampfschiffen gehören der Interceptor, der Predator und der Defender. Sie sind frei bewegbar in der Welt und werden auf Planeten mit dem Upgrade Planetary Starfleet Academy produziert. Kampfschiffe verfügen darüberhinaus über eine Trefferpunktesanzeige und eine Angriffsstärke. Wenn ein Kampfschiff keine Trefferpunkte mehr hat, ist es zerstört und verschwindet von der Karte. Trefferpunkte können nicht regeneriert werden. Sie werden durch Angriffe von anderen Kampfschiffen oder des Death Stars verringert.

einnehmbar/besiedelbar: Nein

beweglich: Frei

können angreifen: Feindliche Kampfschiffe

zerstörbar: Ja (durch andere Kampfschiffe und den Death Star)

- Interceptor

Beschreibung: Interceptor sind die günstigste Kampfschiff-Einheit. Sie sind durchschnittlich in Angriff, Geschwindigkeit und Verteidigung und bieten sich dadurch besonders zu Beginn des Spiels an. Mit ihnen kann man früh den Gegner bei der Ausbreitung stören, sich verteidigen oder die Galaxy erkunden.

- Typ: Kampfschiff
- beweglich: frei
- Angriffsstärke: Mittel
- Trefferpunkte: Mittel
- Geschwindigkeit: Mittel
- Feuerrate: Mittel
- Angriffsreichweite: Mittel
- Sichtweite: Mittel
- Kosten: 50 Minions

- Predator

Beschreibung: Predator sind deutlich kostspieliger als Interceptor. Sie sind schnell in der Fortbewegung und haben eine hohe Sichtweite. Sie eignen sich daher am besten als Aufklärer.

- Typ: Kampfschiff
- beweglich: frei
- Angriffsstärke: Mittel
- Trefferpunkte: Niedrig
- Geschwindigkeit: Hoch
- Feuerrate: Mittel
- Angriffsreichweite: Hoch

- Sichtweite: Hoch
- Defender

Beschreibung: Der Defender ist langsamer als der Interceptor und der Predator, macht dies aber durch einen hohen Angriff und viel Leben wieder wett. Im Kampf gegen andere Kampfschiffe hat er hierdurch einiges an Vorteil. Produziert wird er ebenfalls durch die Fusionierung von zwei Interceptors.

- Typ: Kampfschiff
- beweglich: frei
- Angriffsstärke: Hoch
- Trefferpunkte: Hoch
- Geschwindigkeit: Niedrig
- Feuerrate: Hoch
- Angriffsreichweite: Niedrig
- Sichtweite: Niedrig

4.2.3 Minion

Minions dienen gleichermaßen als Ressource, Verteidigung für Planeten und Angriffseinheit gegen Planeten. Sie werden kontinuierlich auf vom Spieler bzw. der KI kontrollierten Planeten generiert. Die Rate, wie schnell neue Minions generiert werden, hängt von der Größe des jeweiligen Planeten, sowie dem Upgrade des Planeten ab, sofern vorhanden. Es gibt jedoch für jede Planetengröße eine maximale Anzahl an Minions, die auf dem Planeten stationiert sein darf. Wenn diese Anzahl überschritten wird, sinkt die Minionanzahl allmählich wieder auf die auf dem Planeten erlaubte maximale Minionanzahl. So kann ein Überschuss an Minions zum Beispiel durch das Versenden von Minions zwischen vom Spieler kontrollierten Planeten entstehen. Minions werden nur indirekt vom Spieler gesteuert. Der Spieler hat nur die Möglichkeit stationären Minions einen Zielplaneten zu geben, der Flug erfolgt von da an automatisch. Minions haben dadurch nur einen von zwei möglichen Zuständen: im Transit und stationär. Im Transit befindliche Minions befinden sich auf dem Weg zu einem Zielplaneten. Der Zielplanet kann neutral, in gegnerischem Besitz, oder im eigenen Besitz sein. Währenddessen können die Minions von Kampfschiffen zerstört werden. Minions verfügen über keine Trefferpunkteanzeige. Ein Minion gilt bereits bei einem Treffer als zerstört.

- Minion (Im Transit)
 - zerstörbar: ja (durch Kampfschiffe und Death Star)
 - Trefferpunkte: 1
 - beweglich: automatisches Fliegen
 - Geschwindigkeit: 100
 - Sichtweite: 500
- Minion (stationär)
 - zerstörbar: ja
 - beweglich: nein
 - Sichtweite: N/A

4.2.4 Asteroid

Asteroiden sind unbewegbare, nicht einnehmbare, nicht kontrollierbare, statische Objekte auf der Karte. Essentiell blockieren sie für Kampfschiffe, Minions und Death Stars den Weg.

- einnehmbar/besiedelbar: Nein
- beweglich: Nein
- können angreifen: Nein
- zerstörbar: Nein

4.2.5 Death Star

Der Death Star ist ein besonders kostspieliges Upgrade eines Planeten und führt dazu, dass der Planet frei bewegt werden und Kampfschiffe, Planeten sowie Death Stars angreifen kann. Die KI und der Spieler kann jeweils nur einen Death Star zur Zeit kontrollieren. Seine Verteidigung funktioniert, genauso wie bei Planeten, über Minions (s.o. Planet). Hinzu kommt jedoch, dass, wenn der Death Star von dem anderen Spieler übernommen wird, dieser das Death Star-Upgrade verliert und wieder zu einem normalen Planeten wird. Bei einem Angriff eines Death Stars gegen einen Planeten reduziert der Death Star fortlaufend die Anzahl der Minions auf dem Zielplaneten. Dies gilt ebenso, wenn der Zielplanet auch ein Death Star ist.

- Typ: Death Star
- beweglich: frei
- Angriff gegen Kampfschiffe: 100
- Feuerrate gegen Kampfschiffe: Hoch
- Geschwindigkeit: Sehr Niedrig
- Sichtweite: Niedrig
- Angriffsbereichweite: Niedrig
- Minionlimit: 250
- Produktionsrate: 0
- Angriff gegen Planeten: Anzahl der Minions wird jede Sekunde um X reduziert

4.3 Spielstruktur

Wenn der Spieler ein neues Spiel startet, kann er zwischen verschiedenen vorgegebenen Karten wählen. Kampagnen sind nicht geplant, auch die KI ist für die einzelnen Karten nicht im Voraus angepasst. Egal welche Karte man wählt, handelt es sich immer um eine Schlacht 1 zu 1, das heißt menschlicher Spieler gegen KI Spieler. Jeder Spieler startet bei seinem Heimatplaneten mit einer vorgegebenen Anzahl an Minions darauf. Sichtbar ist beim Spielstart nur die Umgebung in Sichtweite des Heimatplaneten. Der Rest ist durch den sogenannten Fog of War verborgen. Die Spieler werden sich daher zu Beginn noch nicht sehen und versuchen, zunächst die umliegenden Planeten zu erobern, indem sie Minions von ihren bereits eingenommenen Planeten dorthin aussenden. Dadurch erweitert sich ihr Sichtfeld. Schon beim Einnehmen der Planeten muss der Spieler strategische Entscheidungen treffen. Die neutralen Planeten besitzen unterschiedliche Minion Produktionsraten und unterschiedliche Anzahl an Minions die benötigt werden um den

Planeten einzunehmen. Auch auf die Entfernung der Planeten wird der Spieler achten müssen.

Wenn der Spieler genug Minions hat, kann er durch den Bau einer Planetary Starfleet Kampfschiffe erstellen, mit denen er die Karte erkunden kann. Außerdem kann der Spieler mit diesen Einheiten schon früh die gegnerische Ausbreitung verhindern oder aber seine eigenen Planeten schützen.

Während die Ausbreitung der Minions auf weitere Planeten hat der Spieler viele verschiedene Möglichkeiten seine Strategie zu wählen. Durch defensive Planetenupgrades (Planetary Shield oder Satellite Station) kann er wichtige Planeten schützen. Im Zusammenspiel mit gut positionierten Defendern kann der Spieler so größere Bereiche absichern.

Weitere Möglichkeiten sind der Bau von Minion Boost Upgrades, um die Produktionsrate der Planeten weiter zu erhöhen, die Erstellung mehrerer Planetary Starfleet Academics oder der Bau eines Death Stars, mit dem er gegnerische Kampfschiffe und Planeten angreifen kann.

Umso länger das Spiel andauert, umso actionreicher und dynamischer wird es. Mit steigender Anzahl an Minions und Kampfschiffen hat der Spieler die Möglichkeit an vielen Fronten gleichzeitig für Unruhe zu sorgen.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Minions mehr besitzt.

Mögliche Strategien gibt es viele. Der Spieler könnte nur auf Ausbreitung seiner Minions setzen und durch ein starkes Übergewicht an Minions dann sämtliche feindliche Planeten einnehmen. Oder er erstellt sehr früh Kampfschiffe und hindert den Gegner daran sich in irgendeiner Weise auszubreiten.

4.4 Statistiken

Am Ende eines jeden Spieles hat der Spieler die Möglichkeit, Statistiken über den Verlauf des Spieles einzusehen. Diese nützlichen Informationen sollen dem Spieler dabei helfen seine Spielweise zu analysieren. Der Spieler erhält zum einen Informationen über sein Aufbauspiel. Die maximale Anzahl an Minions, die durchschnittliche Minion Produktion, eingenommene neutrale Planeten und die Zahl der erstellten Kampfschiffe bewerten diesen Bereich.

Die Anzahl der zerstörten feindlichen Kampfschiffe, eingenommenen feindlichen Planeten und der Aktionen Pro Minute (APM) zeigen die Aggressivität und Geschwindigkeit des Spielers.

	Spieler	Computer
Maximale Anzahl an Minions	511	420
Minionproduktion (pro Minute)	32	26
Eroberte neutrale Planeten	8	6
erstellte Kampfschiffe	6	4
zerstörte Kampfschiffe	4	3
eroberte feindliche Planeten	6	2
APM	212	Not Available

Tabelle 1: Beispiel für eine statistische Auswertung nach einem Spiel

5 Screenplay

5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboard

Die Menschheit wurde schon vor vielen Jahren in eine Randgalaxie gedrängt, als die Maschinen die Macht übernahmen. 2115 wurde die Erde wegen Naturkatastrophen und Ressourcenmangel unbewohnbar. Für die Maschinen waren die Menschen eine Belastung, so dass sie auf der toten Erde zurückgelassen wurden. Nur wenige Tausend schafften es, neue Siedlungen auf umliegenden Planeten zu gründen. Meist konnten sie dort auch nur wenige Jahrzehnte bleiben, bis die Maschinen kamen und sie vertrieben. Unter den Maschinen entbrannte ein heftiger Streit um die Planeten und ihre Ressourcen. Der Energie- und Rohstoffbedarf stieg stetig durch neue Technologien und Ausbreitung der Maschinen. So wurden Planeten innerhalb weniger Jahre ausgenutzt und wieder verlassen.

Im Jahre 2511 herrscht nun ein erbitterter Krieg im ganzen Universum. Die verschiedenen Maschinenanführer senden ihre Minions in großen Mengen durch die Galaxien, um die verbleibenden Rohstoffe auf den Planeten zu sichern. Dabei werden Planeten, Sonnen und ganze Maschinennationen ausgelöscht. Dieser intergalaktische Krieg ist die letzte Hoffnung der Menschheit. Sollten sich die Maschinen gegenseitig auslöschen, so könnte die Menschheit vor dem Ende bewahrt werden.

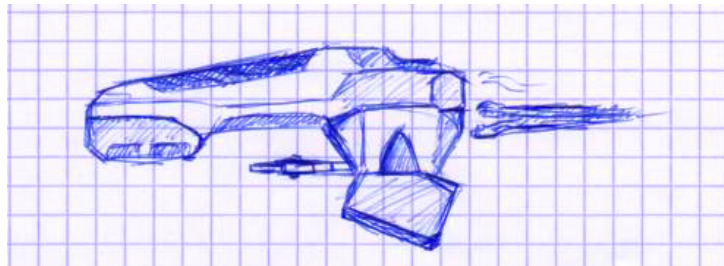


Abbildung 3: Interceptor-Konzept

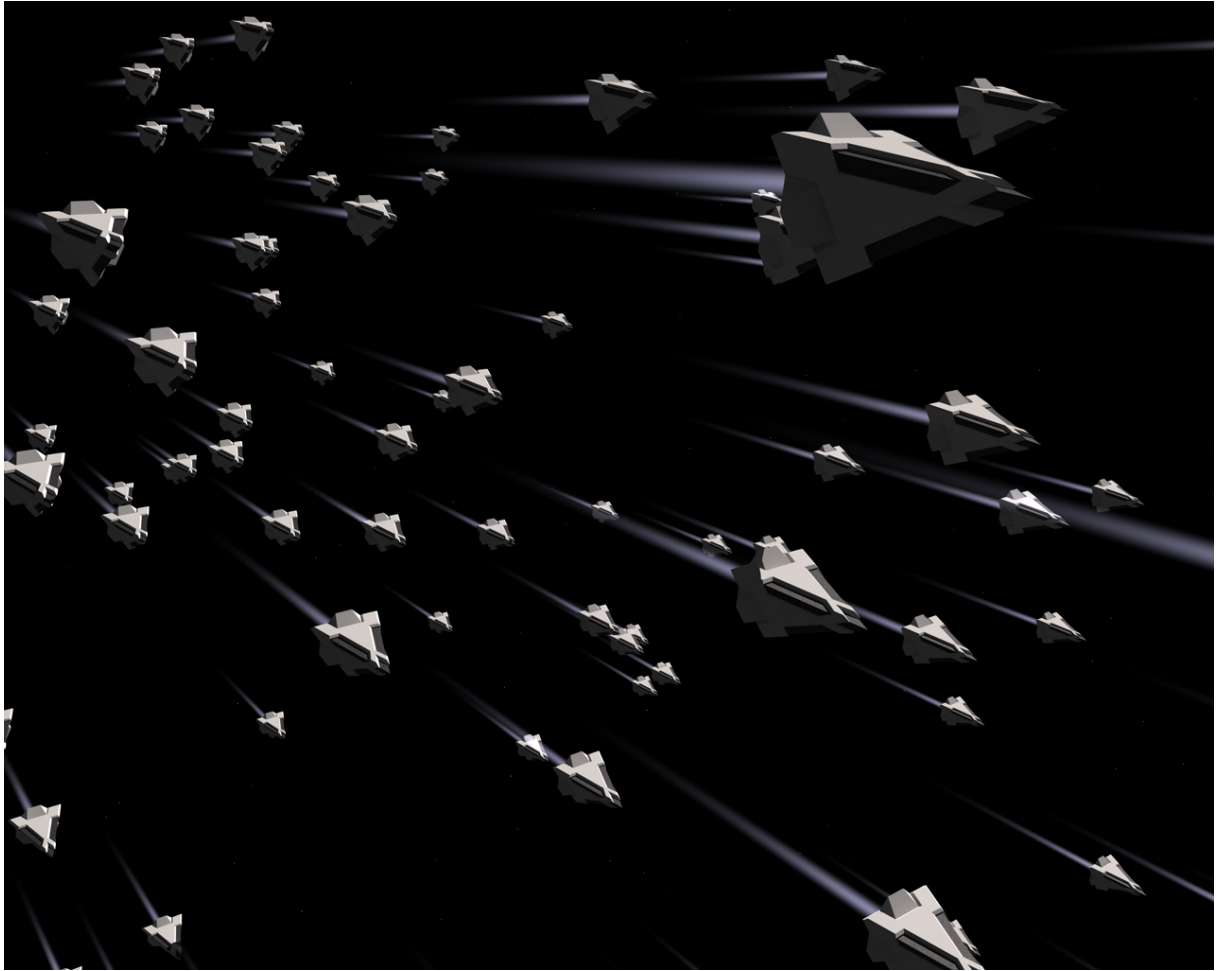


Abbildung 4: Beispiel-Render, Minion-Transfer

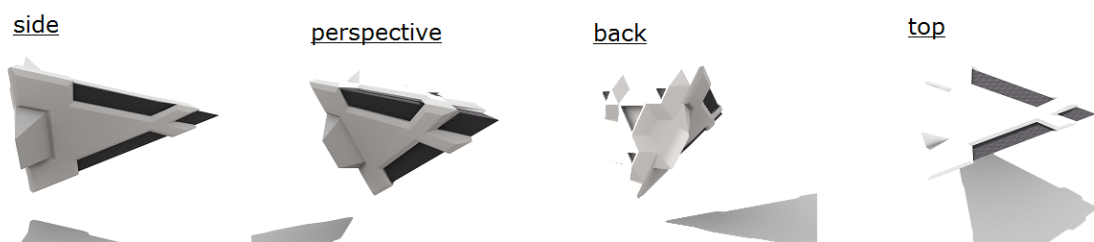


Abbildung 5: Beispiel-Render Minion