

The Resistance
Aufstand der Wurmlinge
Game Design Document

Antony R. Neu Daniel Small Kristian Starkloff
Stanislav Ramine

Tutor : Florian Bärle
Gruppennummer: 5
12. Juni 2010

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung des Spiels	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	4
2	Technische Merkmale	5
2.1	Verwendete Technologien	5
2.2	Empfohlene Hardwarevoraussetzungen	5
2.3	Spieler-Interface	5
2.4	Menüstruktur	7
3	Spiellogik	8
3.1	Weltbeschreibung	8
3.2	Optionen und Aktionen	8
3.3	Spielobjekte	9
3.4	Spielstruktur	14
3.5	Statistiken	15
3.6	Screenplay	15
4	Skizzen	16

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

In einer entfernten Galaxie wird das Volk der Wurmlinge von der terranischen Konföderation unterworfen. Anstatt sich der Versklavung zu beugen, haben die Wurmlinge beschlossen sich zur Wehr zu setzen. Mit den Wundern der Gottheit Zornos an ihrer Seite, stellen sie sich der Konföderation entgegen. Doch schon bald erfährt auch diese davon, wie die Gunst Zornos zu erlangen ist. Wie wird der Krieg ausgehen?

In “The Resistance”, einem Echtzeit-Strategiespiel im Stil von Warcraft 3 (siehe Bild), kann der Spieler in diese faszinierende Welt eintauchen. Als Admiral der Konföderation oder König der Wurmlinge befiehlt er Armeen des jeweiligen Volkes und verhilft jenen zum Sieg.

Zwei Spieler bauen ihr Imperium auf und schicken ihre Soldaten in die Schlacht - ihr ständiges Ziel: die komplette Vernichtung des Gegners. Das Spiel ist als reines One-vs-One-Game ausgelegt und bietet somit besonderen Spielspaß im direkten Kampf gegen Freunde und Bekannte.



Abbildung 1: Das große Vorbild: Warcraft 3, ein sehr bekanntes Echtzeit-Strategiespiel

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das Alleinstellungsmerkmal besteht aus einem wesentlichen Bestandteil:

Wechselndes “Gott“-Element: Anders als in anderen Spielen kann in ”The Resistance“ nur ein Spieler die Gunst des Gottes Zornos erlangen und dadurch von mächtigen Zaubern, z.B. dem Feuersturm, profitieren. Beide Spieler können durch den Bau von Tempeln die Gunst in ständiger Konkurrenz erlangen. Doch dies ist teuer. Die Spieler müssen selbst entscheiden, ob sie lieber in Einheiten oder den Bau von Tempeln investieren. Das Blatt kann durch den unvorhergesehen Abschluss eines Tempels plötzlich gewendet werden. Da kein Spieler ahnen kann, wie lange er die Gunst des Gottes halten kann, wird das Spiel nie langweilig.



Abbildung 2: Das Gott-Menü erscheint, wenn der Spieler die Gunst des Gottes Zornos erlangt hat.

2 Technische Merkmale

2.1 Verwendete Technologien

Es werden folgende Technologien zur Spielerstellung eingesetzt:

- Microsoft Visual Studio 2008 (Visual C#)
- XNA Game Studio 3.1
- Lidgren Library (Netzwerk)
- Blender, Softimage (Modelle)
- Gimp, Paint.Net , Adobe Photoshop (Texturen)
- Audacity (Sound Editing)

2.2 Empfohlene Hardwarevoraussetzungen

- Der zum Ausführen des Spiels verwendete PC, sollte ähnliche Voraussetzungen haben, wie die PCs des Computerpools des Informatikinstituts der Universität Freiburg.

2.3 Spieler-Interface

Wie bei den meisten Echtzeit-Strategiespielen werden die Einheiten aus der Vogelperspektive gesteuert. Die Kamera ist zum Anfang des Spiels an einem festen Winkel fixiert und kann in X- und Y-Richtung bewegt werden. Die Karte, auf der das Spiel stattfindet, sowie Einheiten, Gebäude und andere Objekte sind drei-dimensional dargestellt. Das Gelände jedoch, auf dem sich die Einheiten des Spiels bewegen, ist eine zwei-dimensionale Ebene. Das heißt, auf der Spielkarte befindet sich dekorative Geländestruktur, die allerdings nicht von den Einheiten betreten werden kann. Die Steuerung des Spiels erfolgt standardmäßig über Maus und Tastatur. Die Einheiten können mit der Maus entweder einzeln durch Linksklick oder als Gruppe (Shift + Linksklick) ausgewählt werden. Weiterhin hat der Spieler die Möglichkeit die Gruppeneinteilung zu speichern (STRG + Zahl von 1-9). Im unteren Teil des Bildschirms befindet sich ein Menü. Dort findet der Spieler unter anderem eine Miniaturdarstellung der Spielkarte sowie weitere Optionen einer ausgewählten Einheit oder einem ausgewählten Gebäude Anweisungen zu geben. Am oberen Bildschirmrand

befindet sich eine kleine Übersicht über die vorhandene Quantität an bereits abgebauten Ressourcen. Falls ein Spieler die Gunst Zornos erlangt hat, erscheint zeitweise das Menü zum Wirken göttlicher Wunder am rechten Bildschirmrand dieses Spielers.

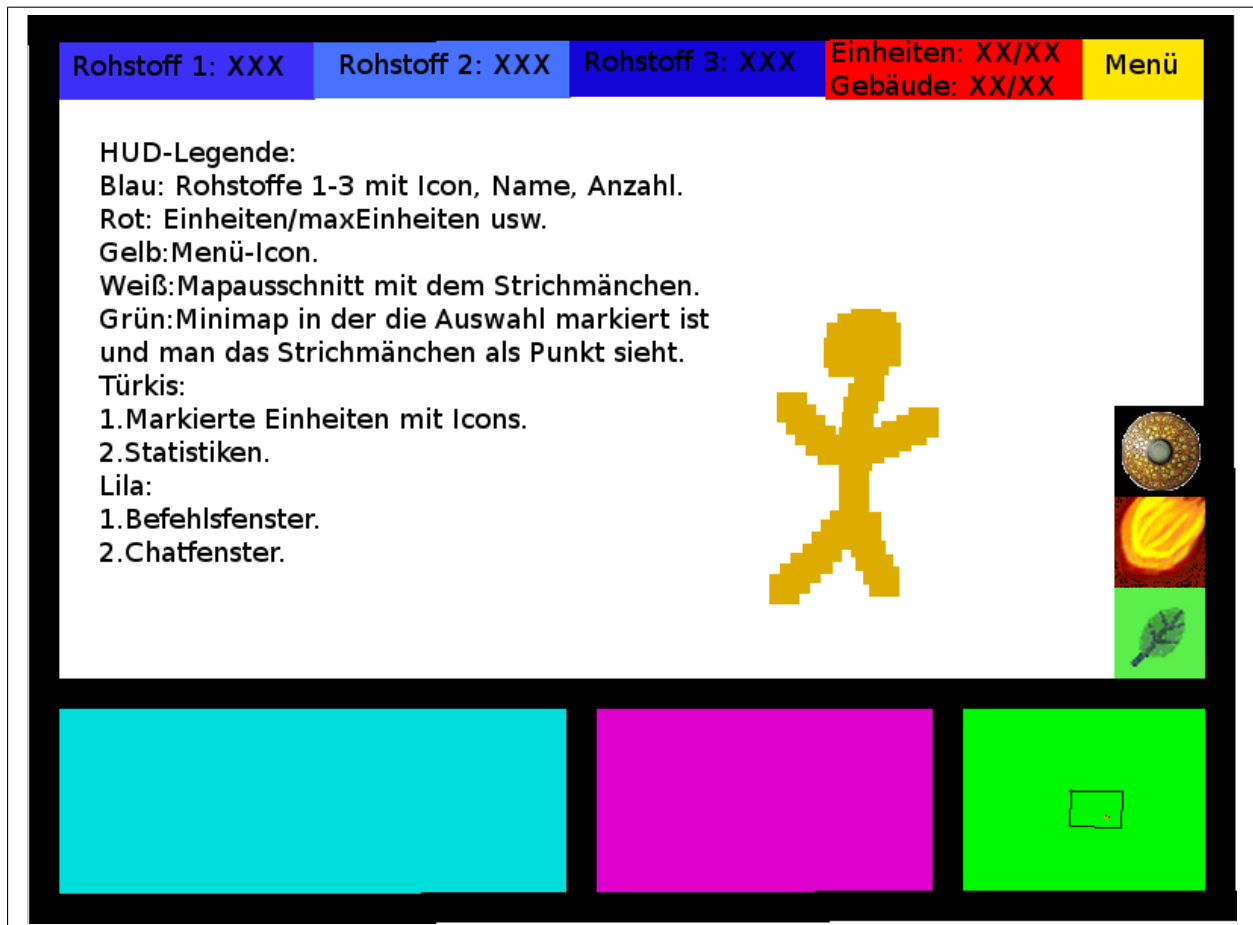


Abbildung 3: Symbolische Darstellung des Spielerinterfaces

2.4 Menüstruktur

Die Menüstruktur des Spiels wird in der folgenden Abbildung verdeutlicht.

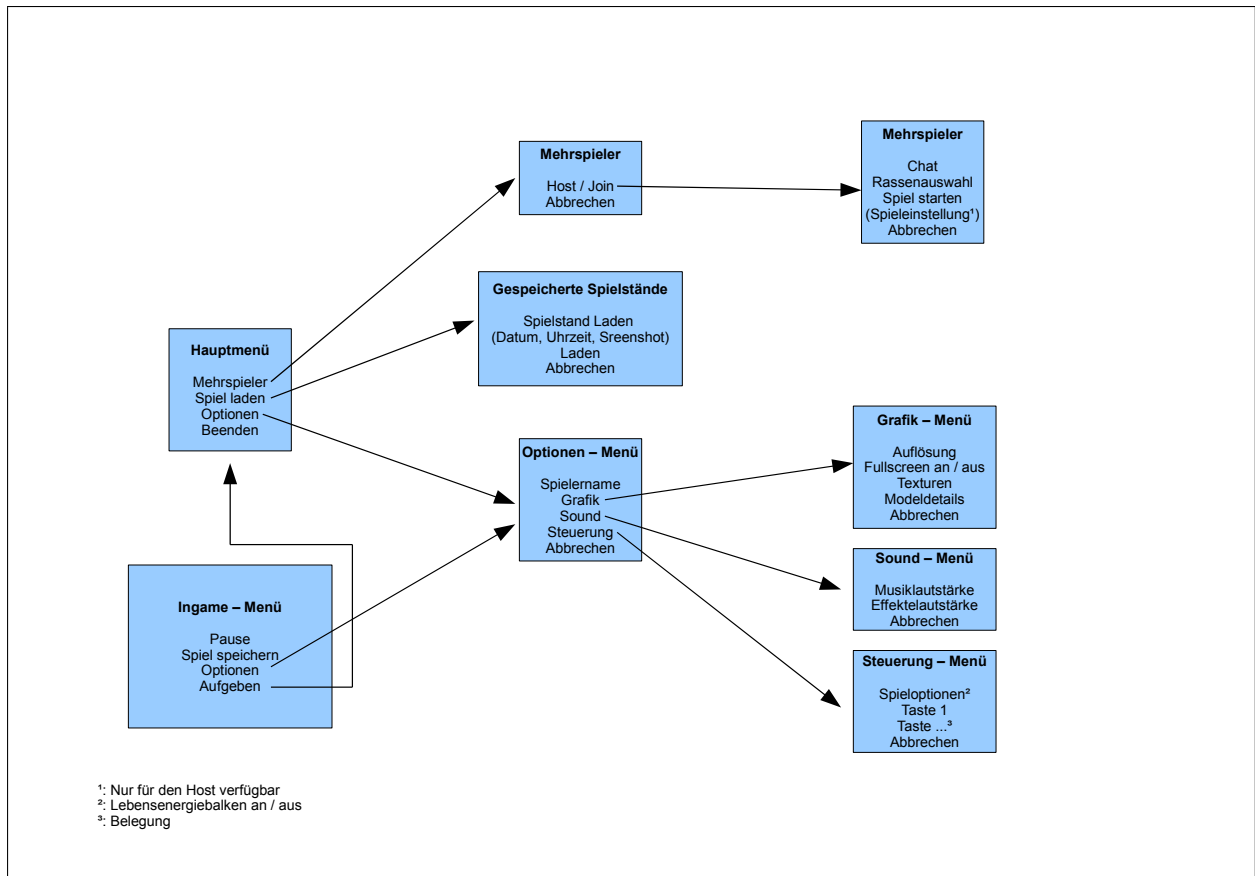


Abbildung 4: Vorrassichtliche Menü-Struktur des Spiels

3 Spiellogik

3.1 Weltbeschreibung

Die Landschaften bestehen zum einen aus Bergen, die neben den Pfaden liegen, die die Einheiten verwenden, zum anderen aus Bäumen. Die Landschaft soll so ähnlich wirken wie in dem Spiel Warcraft 3 oder Herr der Ringe - eine typische Fantasy-Welt.

3.2 Optionen und Aktionen

Der Spieler kann während des Spiels verschiedene Aktionen ausführen.

- In-Game Menü aufrufen: Hier kann der Spieler pausieren, speichern, usw. (s. Ingame-Menü)
- Chatten: Man kann sich mit seinem Gegner per Chat unterhalten. Die Chat-Oberfläche wird per Enter-Taste aufgerufen.
- Gebäude bauen: Stehen dem Spieler genug Ressourcen zur Verfügung, kann er ein Gebäude aus dem Bau-Menü (s. Basis) auswählen und auf einem freien Bereich der Karte platzieren. Der Bau beginnt mit einem Links-Klick und ist nach einer gewissen Zeit (abhängig vom Gebäude) abgeschlossen.
- Gebäude-Aktionen ausführen: Nach der Auswahl eines Gebäudes, erscheinen mögliche Aktionen im Aktionen-Menü des Spielers. Der Spieler kann nun, sofern verfügbar, eine Aktion auswählen. Ein Beispiel wäre das Bauen von Soldaten in der Kaserne. Gewisse Gebäude, z.B. der Turm, können wie Einheiten gegnerische Einheiten angreifen.
- Gebäude abreißen: Hat ein Spieler keine Verwendung mehr für ein Gebäude, so kann er es abreißen. Er erhält ein Viertel der zum Bau notwendigen Ressourcen zurück.
- Einheiten bewegen: Einheiten können mit Linksklick (oder Shift + Linksklick als Gruppe) ausgewählt werden und mit Rechtsklick auf eine Position auf der Karte bewegt werden.
- Einheiten angreifen lassen: Wählt man bei bereits ausgewählter Einheit eine gegnerische Einheit oder ein gegnerisches Gebäude mit Rechtsklick an, so greift die ausgewählte Einheit die gegnerische Einheit an.

- Göttliches Wunder anwenden: Sofern der Spieler die Gunst Zornos erlangt hat, stehen ihm spezielle Aktionen im "Wunder wirken"-Menü zur Verfügung. Zunächst bittet der Spieler Zornos um eines der Wunder. Je nach Wunder können bis zur Freischaltung drei Minuten vergehen. Ist das Wunder freigeschaltet bleibt dem Spieler ein Zeitfenster von 20 Sekunden um es zu gebrauchen. Wird diese Zeit überschritten, so ist das Wunder nicht mehr verfügbar. Das Wunder wird durch Auswahl im Menü und anschließendem Klicken auf einem beliebigen Punkt der Karte angewandt. Für eine weitere Wunderwirkung muss die Gunst Zornos von Neuem erlangt werden. Jedes Wunder kann nur einmal verwendet werden. Es wirkt in einem gewissen Radius um die ausgewählte Position. Es gibt drei verschiedene Wunder:
 1. Unverwundbarkeit (lange Wartezeit): In einem gewissen Umkreis werden die eigenen Einheiten unverwundbar gegen Angriffe.
 2. Feuersturm (mittlere Wartezeit): Zornos lässt einen Feuersturm auf die gegnerischen Einheiten los (wieder in gewissem Umkreis). Alle Einheiten erleiden einen Schaden von 60% ihrer Lebenspunkte.
 3. Göttliche Heilung (kurze Wartezeit): Fahrzeuge und Einheiten des Spielers erhalten 50% ihrer Lebenspunkte dazu.

3.3 Spielobjekte

Im Spiel gibt es folgende Spielobjekte:

Gebäude der Wurmlinge

Basis: Die Basis hat von allen Gebäuden die meisten Lebenspunkte und dient somit dem Erhalt des Volkes. Außerdem findet der Spieler hier die Möglichkeit weitere Gebäude zu bauen.

Baum des Lebens: Hier werden Soldaten und Bogenschützen ausgebildet.

Große Grube: Hier werden Elefanten zum Kampf ausgebildet und mächtige Steinschleudern gebaut.

Turm: Der Turm dient der Verteidigung und kann als einziges Gebäude gegnerische Einheiten angreifen.

Mauer: Die Mauer dient ebenfalls der Verteidigung und hält die gegnerischen Einheiten von dem Lager fern.

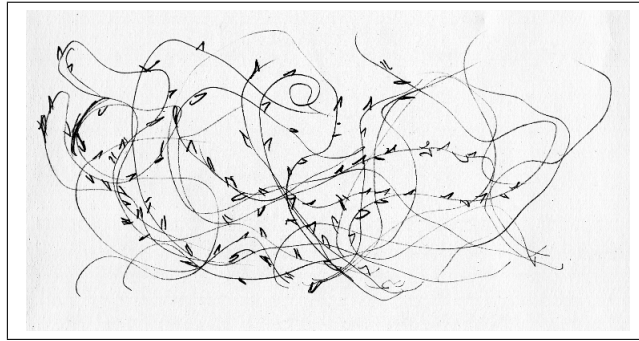


Abbildung 5: Mauer der Wurmlinge

Schleimtümpel: Der Schleimtümpel dient der Herstellung von Schleim, einer wichtigen Ressource der Würmlinge. Er kann nur in der Nähe eines Gewässers gebaut werden.

Sonnenkollektor: Dieses Gebäude dient der Gewinnung von Vitamin D. Es kann überall errichtet werden.

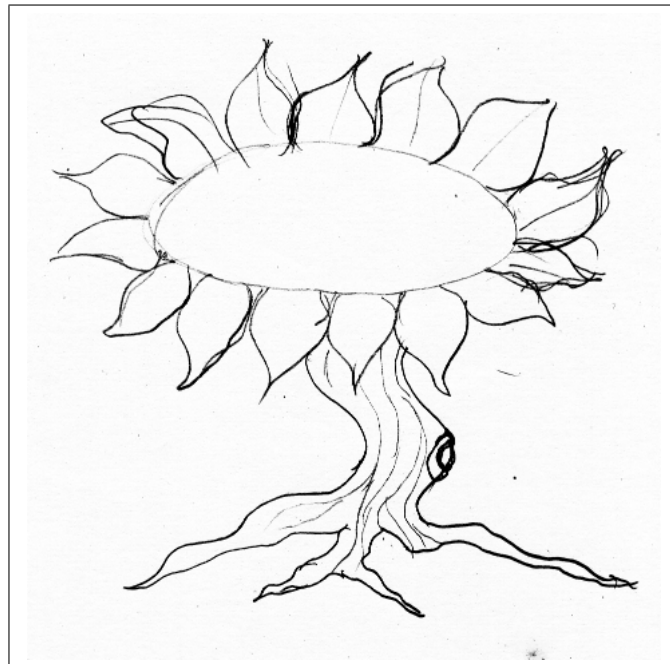


Abbildung 6: Der Sonnenkollektor dient dem Gewinn der Ressource Vitamin D.

Knochenfriedhof: Der Knochenfriedhof stellt Knochen her. Er kann nur in der Nähe von Überresten von Tieren (z.B. eines Mammuts) errichtet werden.

Tempel: Der Tempel ist das teuerste Gebäude im Spiel. Durch ihn kann man die Gunst Zornos erlangen.

Einheiten der Wurmlinge

Infanterie-Soldat: Kleine Wurmlings-Einheiten, die günstig und schnell ausgebildet sind.
Sie sind effektiv gegen Panzer.

Fernkämpfer: Sie sind etwas teurer, jedoch sehr effektiv gegen Infanterie.

Kampfschmetterling: Starke Einheit, die sehr effektiv gegen Fernkämpfer ist.

Steinschleuder: Die Steinschleuder hat eine sehr große Reichweite und ist ideal gegen Gebäude einsetzbar. Leider ist sie sehr verwundbar.

Gebäude der terranischen Konföderation

Basis: Die Basis hat von allen Gebäuden die meisten Lebenspunkte und dient somit dem Erhalt des Volkes. Außerdem findet der Spieler hier die Möglichkeit weitere Gebäude zu bauen.

Kaserne: Hier werden Infanterie und Scharfschützen ausgebildet.

Kriegswerkstatt: Die Kriegswerkstatt dient der Produktion von Panzern und Artillerie.

Turm: Der Turm dient der Verteidigung und kann als einziges Gebäude gegnerische Einheiten angreifen.

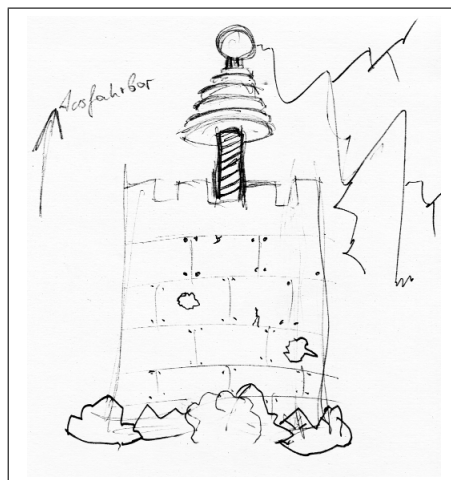


Abbildung 7: Ein Turm der terranischen Konföderation

Mauer: Die Mauer dient ebenfalls der Verteidigung und hält die gegnerischen Einheiten aus dem Lager.

Plantage: Dient der Gewinnung von Nahrung. Sie kann überall gebaut werden.

Kryptonit-Fabrik: Das Kryptonit-Werk stellt Kryptonit her, ein sehr energiereicher Rohstoff. Sie kann nur in der Nähe eines Kryptonitvorkommens gebaut werden.

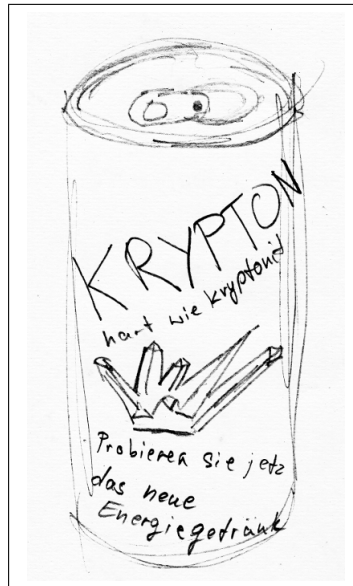


Abbildung 8: Kryptonit ist einer der wichtigsten Rohstoffe der terranischen Konföderation - ähnlich dem Koffein im 21. Jahrhundert.

Eisen-Mine: Eisen wird zur Herstellung von fast allen Einheiten der Konföderation benötigt und kann in der Eisenmine gewonnen werden. Die Mine kann nur in der Nähe eines Eisen-Vorkommens gebaut werden.

Tempel: Der Tempel ist das teuerste Gebäude im Spiel. Durch ihn kann man die Gunst Zornos erlangen.

Einheiten der terranischen Konföderation

Infanterie-Soldat: Loyale Nahkampf-Einheit. Kann günstig produziert werden und ist effektiv gegen Schmetterlinge.

Kampfdrohne: Fernkampfeinheit, die effektiv gegen Nahkämpfer ist.

Panzer: Mächtiger Panzer der terranischen Konföderation, besonders effektiv gegen Fernkampfeinheiten.

Artillerie: Die Artillerie kann aus großer Entfernung schießen und ist somit sehr effektiv gegen Gebäude. Leider ist sie schwach gegen alle anderen Einheiten.



Abbildung 9: Infanterieeinheit der terranischen Konfoederation

Neutrale Objekte

Portal: Auf der Karte sind einzelne Portale verstreut. Diese sind mit einem anderen Portal auf der Karte verbunden. Schickt der Spieler seine Einheiten hindurch, tauchen sie beim anderen Portal wieder auf.



Abbildung 10: Schickt der Spieler Einheiten durch das Portal, gelangen sie zu einem weiteren Portal auf der Map.

3.4 Spielstruktur

Zunächst verbindet sich der Spieler per IP-Adresse mit dem bereits angelegten Spiel eines Freundes oder ist selbst Host eines Spiels. Danach kann man sich im Chat unterhalten und eine Map auswählen. Dann wählt er aus, ob er auf der Seite der terranischen Konföderation oder der Wurmlinge kämpfen möchte, und beginnt das Spiel. Jeder Spieler beginnt mit einer gewissen Anzahl an Ressourcen. Zunächst sollte der Spieler anfangen Gebäude zur Ressourcen-Gewinnung bauen. Dazu muss er zunächst die Karte erkunden und nach einer Ressourcenquelle suchen.

Im weiteren Spielverlauf kann der Spieler sich auf die Einheitenproduktion konzentrieren. Möchte er jedoch die Gunst Zornos erlangen, so sollte er auf Tempel setzen, die jedoch sehr teuer sind. Am Anfang des Spiels hat kein Spieler die Gunst Zornos. Dies ändert sich, sobald der erste Tempel fertiggestellt ist. Nun kann der Spieler Zornos um eines der drei Wunder bitten. Nach der Wartezeit steht das Wunder zur Verfügung und kann eingesetzt werden. Schafft es jedoch der Gegner die Gunst zu erlangen, verschwindet das Wunder-Menü.

Hat ein Spieler alle Einheiten und Gebäude des Gegners zerstört, so hat er gewonnen. Jeder Spieler hat außerdem die Möglichkeit, aufzugeben und somit das Spiel vorzeitig zu beenden.

Kann eine Partie aus Zeitgründen nicht beendet werden, so gibt es die Möglichkeit das Spiel zu speichern. Will man das Spiel abspeichern, muss der andere Mitspieler bestätigen oder ablehnen.

3.5 Statistiken

Während des Spiels wird für jeden Spieler eine Statistik geführt:

- Anzahl der errichteten Gebäude, Anzahl der produzierten Einheiten
- jeweilige Anzahl gesammelter Ressourcen-Punkte
- Anzahl zerstörter Gebäude/Einheiten
- Anzahl verlorener Gebäude/Einheiten

3.6 Screenplay

Am Anfang des Spiels wird die Story in Text-Form mit einem virtuellen Flug über die Map oder in Textform (wie bei Star Wars) erzählt. Hat ein Spieler das Spiel gewonnen, so erhält er einen Abspann, abhängig davon, welche Rasse er spielt.

4 Skizzen

Es gibt schon einige Vorstellungen zum Aussehen der Gebäude und Einheiten.

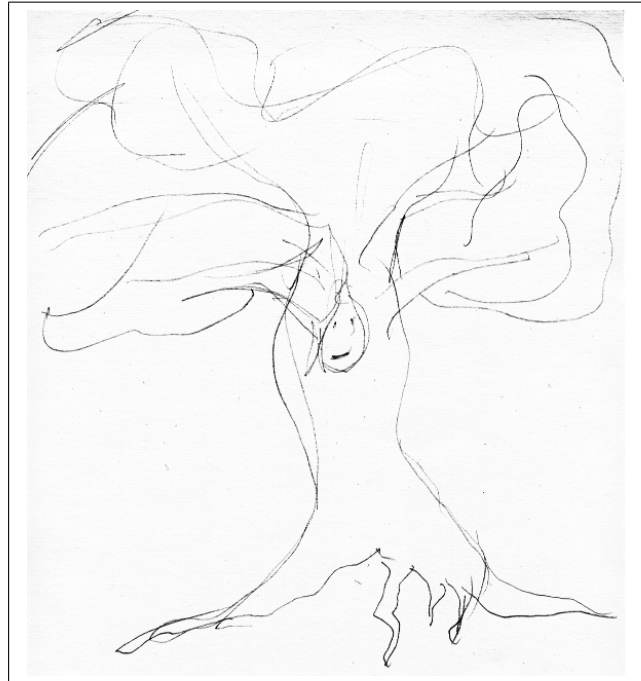


Abbildung 11: Baum des Lebens - Basis der Wurmlinge

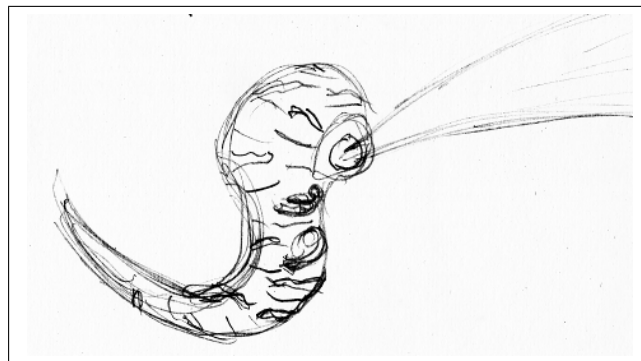


Abbildung 12: Fernkampfeinheit der Wurmlinge, die ätzenden Schleim spuckt.



Abbildung 13: Infanterie der Wurmlinge (nette Version)



Abbildung 14: Infanterie der Wurmlinge (böse Version)

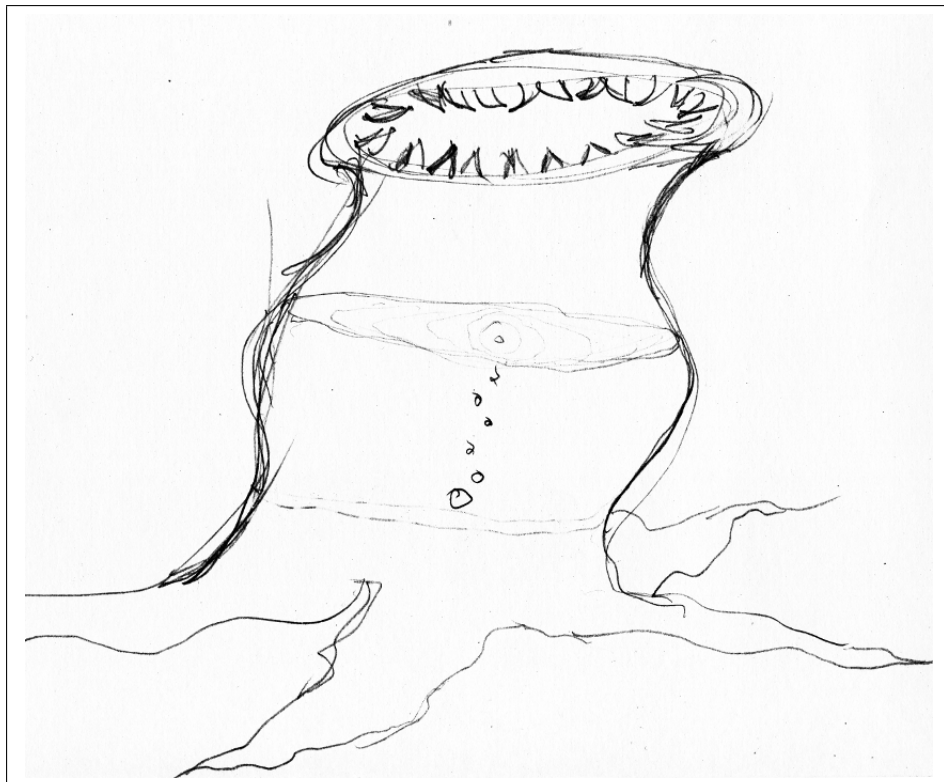


Abbildung 15: Turm der Wurmlinge