

Game Design Document

Softwarepraktikum 2011

Gruppe 10

Stand: 24. Juni 2011

New Terrain

Tutor:

Marius Greitschus

Mitwirkende:

German Fordinal

Florin Godard

Daniela Pütz

Tim Veitengruber

Daniel Wadehn

Inhaltsverzeichnis

Game Design Document

Inhaltsverzeichnis

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

1.2 Alleinstellungsmerkmal

2.1 Spieler-Interface

Head Up Display

Shortcuts

2.3 Menü-Struktur

Hauptmenü

“Neues Spiel”-Menü

“Freies Spiel”-Menü

Einstellungsmenü

Soundmenü

Grafikmenü

Steuerungsmenü

Pausemenü

2.4 verwendete Technologien

2.5 Hardwarevoraussetzungen

2.6 Softwarevoraussetzungen

3 Spiellogik

3.1 Optionen & Aktionen

3.2 Spielobjekte

- Einheiten

- Fabriken

- Vegetation

- Berge und Gewässer

- Powerups

3.3 Spielstruktur

- Die Spielphasen (freies Spiel)

- Taktiken & Strategien

- Missionen

- Statischer jedoch offener Spielverlauf

3.4 Statistiken

4.1 Setting

4.2 Storyline

4.3 Konzeptzeichnungen & Storyboards

4.4 Screenshots

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

New Terrain ist ein taktisches Echtzeit-Strategiespiel.

Es entführt den Spieler in die ferne Zukunft, irgendwo in unserem Universum. Microsoft und Apple kämpfen seit Jahrhunderten um die Vorherrschaft, doch der Planet Linux hat sein eigenes Betriebssystem. Nun gilt es die Bewohner von Microsoft® Windows® zu überzeugen, denn Apple hat sich schon auf den Weg gemacht, um die eigenen überkauften Angebote zu verkaufen.

Entdecke und erobere eine völlig neue Welt, bevor es Apple tut! Ein erbitterter Kampf zweier Giganten beginnt.

Bringe den gesamten Planeten dazu, nur dein System zu benutzen.

Nehme linuxianische Fabriken ein, und lasse sie eine Armee von Robotern, Jeeps und Panzern bauen, um Apple zu besiegen! Denn verwenden und verbauen erst einmal alle Fabriken dein System, hat der Gegner keine Chance mehr!

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das grundlegende Spielprinzip von New Terrain ist, dass ausschließlich Einheiten produziert werden. Gebäude sind in Form von Fabriken bereits zu Spielbeginn auf der Karte vorhanden und müssen nur eingenommen werden. Ab der Einnahme durch einen Spieler produzieren sie Einheiten für diesen.

Die Produktionsdauer der Einheiten ist vom zweiten Merkmal der Fabriken abhängig: dem Einflussbereich. Einheiten des Besitzers, die sich in diesem befinden, zählen zur Besatzung der Fabrik. Je zahlreicher die Besatzung ist, desto kürzer dauert die Produktion kommender Einheiten. Es werden im gesamten Spiel keine Ressourcen verwendet.

2 Technische Merkmale

2.1 Spieler-Interface

New Terrain ist ein 3-dimensionales Spiel mit 3D-Objekten. Die Kamera sieht von schräg oben auf die Karte und kann bewegt und frei gedreht werden. Die Ansicht kann durch Scrollen mit der Maus gezoomt werden.

Anhand spielereindeutigen Models ist ersichtlich, welchem Spieler eine Einheit gehört. Der Einflussbereich einer Fabrik und die Zeit, bis diese wieder eine Einheit produziert, ist mit einem farbigen Untergrund und einem Timer visualisiert, wenn die entsprechende Fabrik ausgewählt ist oder der Mauszeiger über der Fabrik gehalten wird.



(Abbildung 1)

Head Up Display

Am unteren Bildschirmrand ist das HUD zu sehen.

Das HUD besteht aus einer Minimap im rechten Bereich und einem Infobereich im linken, welcher bei Auswahl von Einheiten deren Eigenschaften, wie beispielsweise Besitzer und Name anzeigt.

Daneben kann man das Verhalten der ausgewählten Einheiten einstellen.

Beim Klick auf eine Fabrik erscheinen entsprechende Buttons (stellvertretend für die Einheiten) im linken Bereich des HUD. Ein Klick auf einen Button wählt diese Einheit zur Produktion aus.

Die Minimap zeigt die Fabriken sowie die Einheiten in den Besitzerfarben und das Gelände.

Außerdem ist ersichtlich, welcher Teil der Karte von welchem Spieler kontrolliert wird und ob sich feindliche Einheiten in diesen Sektoren befinden.

2.2 Steuerung

New Terrain wird in erster Linie mit der Maus gesteuert.

Einheiten werden einzeln mit Klick der linken Maustaste markiert, oder als Gruppe, indem man mit gedrückter Maustaste einen rechteckigen Rahmen um sie zieht. Eine Fabrik kann wie bei einer Einheit als Ganzes markiert werden, allerdings nicht zusammen mit Einheiten.

Einheiten werden mit Linksklick markiert. Ein Doppelklick markiert alle der selben Art in Sichtweite, optional mit gedrückter Shift-Taste alle auf der Karte.

Markierte Einheiten werden mit der Maus via point'n'click bewegt. Um markierte Einheiten angreifen, sie an einen anderen Ort laufen oder einer befreundeten Einheit folgen zu lassen, klickt man mit der rechten Maustaste auf das Ziel. Wenn an das Ziel mit gedrückter rechter Maustaste in eine Richtung gezogen wird, formieren sich die Einheiten und richten an diesem Ort in die vorgegebene Richtung aus.

Die Kamera wird bewegt, indem der Spieler sich mit der Maus dem Bildschirmrand in der gewünschten Richtung bis zu einem bestimmten Abstand nähert. Alternativ lässt sich die Karte mit den Pfeiltasten auf der Tastatur verschieben. Bei einem Klick in die Minimap wird der Sichtbereich auf diesen Teil der Karte verschoben.

Die Sicht kann gezoomt werden, indem mit dem Scrollrad der Maus gescrollt wird. Scrollrad nach vorne rollen bedeutet vergrößern, also reinzoomen.

Während des Spiels kommt man durch Drücken von Escape in das Pausemenü.

Shortcuts

Das Spiel kann teilweise durch Shortcuts gesteuert werden.

Es gibt zwei verschiedenen Arten von Shortcuts.

Informationen auf bestimmten Tasten hinterlegen:

[Strg] und [0] - [9] -> Aktuell markierte Einheiten auf [0] - [9] hinterlegen

[Strg] und [F1] - [F6] -> Aktuelle Kameraeinstellung auf [F1] - [F6] hinterlegen

Tastenkombinationen mit direkter Aktion:

Kamera:

[Alt] und Maus hoch/runter -> Neigungswinkel der Kamera anpassen

[Alt] und Maus links/rechts -> Rotation der Kamera anpassen

Einheiten markieren:

Doppelklick links -> Alle Einheiten der gleichen Art der unter dem Cursor im Sichtbereich markieren

[Shift] und Doppelklick links -> Alle Einheiten der gleichen Art der unter dem Cursor markieren

Maus ziehen links -> Einheiten im Rechteck markieren

[Strg] und Maus ziehen links -> Einheiten im Rechteck zur aktuellen Auswahl hinzufügen

[Strg] und Linksklick -> Einheit unter dem Cursor zur aktuellen Auswahl hinzufügen

Einheiten schicken:

Rechtsklick -> Diese Stelle als Ziel für aktuelle Auswahl markieren (Fabrik/Einheit/Terrain sind Ziele)

Maus ziehen rechts -> Diese Stelle als Ziel für aktuelle Auswahl markieren und formiert ausrichten

[Strg] und Rechtsklick -> Diese Stelle Angreifen

[Strg] und [A] -> Alle Einheiten markieren

[Strg] halten beim Setzen eines Patrouilliefades -> beliebig viele Punkte werden gesetzt (sonst zwei)

2.3 Menü-Struktur

Hauptmenü

- Neues Spiel
- Einstellungen (-> Einstellungsmenü)
- Zurück zu Windows

“Neues Spiel”-Menü

- Freies Spiel
- Missionen
- Zurück (-> Hauptmenü)

“Freies Spiel”-Menü

- Mapauswahl
- Anzahl Fabriken
- Schwierigkeitsgrad
(*Gegnerwahl*)
- Spiel beginnen
- Zurück (-> Hauptmenü)

Missionenmenü

- Missionenauswahl (-> Startet gewählte Mission)
- Zurück (-> Hauptmenü)

Einstellungsmenü

- Sound (-> Soundmenü)
- Grafik (-> Grafikmenü)
- Steuerung (-> Steuerungsmenü)
- Zurück (-> Hauptmenü)

Soundmenü

- Ton an/aus
- Lautstärke allgemein
- Effekte
- Hintergrundmusik
- Zurück (-> Einstellungsmenü)

Grafikmenü

- Auflösung
- Fenstermodus
- Zurück (-> Einstellungsmenü)

Steuerungsmenü

- Kameratasten
- Zoomempfindlichkeit Scrollrad
- Zurück (-> Einstellungsmenü)

Pausemenü

- Spiel fortsetzen (-> Gamescreen)
- Spiel beenden (-> Hauptmenü)
- Zurück zu Windows

2.4 verwendete Technologien

Verwendete Bibliotheken: QuickGraph, XNAnimation
XNA, Google SketchUp, PhotoFiltre, Blender, GIMP ...
Das Spielen im Netzwerk wird nicht unterstützt.

2.5 Hardwarevoraussetzungen

Prozessor: Intel Pentium 4 3.2 GHz oder Dual-Core
Speicher: 2GB RAM
Grafik: 256MB, DirectX9, Shader Model 3.0
Maus: 2-Tasten-Maus mit Scrollrad
Tastatur: Standardlayout PS/2-kompatibel

2.6 Softwarevoraussetzungen

XNA 4.0, .NET-Framework, Windows XP SP 2 (oder höher)

3 Spiellogik

3.1 Optionen & Aktionen

Allgemeines zu Fabriken:

Jede Fabrik besitzt einen Einflussbereich. Jede Einheit im Einflussbereich erweitert diesen um einen gewissen Teil, jedoch nie um mehr als die halbe Strecke zur nächstliegenden Fabrik. In diesem Einflussbereich stehende Einheiten werden geheilt, sofern sich keine gegnerischen Einheiten im Einflussbereich befinden.

Produktion von Einheiten:

Der Spieler hat die Wahl stärkere Einheiten mit längerer Produktionszeit produzieren zu lassen, oder schwächere, welche ihm dafür schneller zur Verfügung stehen.

Für jede Fabrik kann der Spieler auswählen, was für Einheiten diese Fabrik ab sofort, bis zu einer Änderung dieser Auswahl, produzieren soll.

Es kann aus einer Reihe von Einheitentypen gewählt werden.

Je mehr Einheiten im Einflussbereich einer Fabrik stehen, desto schneller werden, bis zu einer gewissen Untergrenze, neue Einheiten in dieser Fabrik produziert. Es ist immer vorteilhafter, zwei Fabriken zu kontrollieren als eine gut besetzte.

Übernahme von Fabriken:

Der Spieler kann Fabriken einnehmen und so den Spielfortlauf beeinflussen; je mehr Fabriken er besitzt, desto schneller wächst seine Armee.

Um eine unbesetzte Fabrik einzunehmen muss mindestens eine Einheit den Einflussbereich dieser Fabrik betreten.

Um eine bereits vom Gegner kontrollierte Fabrik zu übernehmen, muss man alle Einheiten im Einflussbereich eliminieren und mindestens eine Einheit 20 Sekunden dort halten (vgl. Battlefield). Kommen feindliche Einheiten während dieser 20 Sekunden in den Einflussbereich der Fabrik, wird der Timer angehalten und läuft weiter, wenn alle feindlichen Einheiten entfernt wurden, bzw. wird auf 20 Sekunden zurückgesetzt, wenn sich keine angreifenden Einheiten mehr im Einflussbereich befinden.

Sobald ein Spieler eine Fabrik kontrolliert, produziert diese Einheiten für ihn.

Kampf:

Einheiten können die Fabriken nicht betreten, Schlachten finden darum vor der Fabrik, bzw. auf dem freien Feld statt.

Punktesystem & Forschung:

Um Forschung zu betreiben kann der Spieler Punkte einlösen, die er während dem Spiel im 30-Sekunden-Takt bekommt. Es gibt zwei Arten von Forschung: durch Punktevergabe können sowohl gezielt Attribute eines Einheitentyps von zukünftig produzierten Einheiten verbessert als auch die Produktionsgeschwindigkeit eines Einheitentyps beschleunigt werden. Beide

Möglichkeiten wirken umgehend und global.

Die Verbesserung von Attributen ist in einer Baumstruktur realisiert, welche übersichtlich ihre Aufgabe erfüllt.

Spielprinzip:

Ziel ist es, den Gegner aus seinen Fabriken zu vertreiben und sie somit zu übernehmen.

Verloren hat ein Spieler, wenn er 80 Sekunden lang keine Fabrik mehr kontrolliert hat, oder sobald er weder eine Fabrik kontrolliert noch Einheiten besitzt.

Wird eine Fabrik innerhalb der 80 Sekunden angegriffen und keine eigene Einheit ist mehr in ihrem Einflussbereich, geht aber nicht in den Besitz des Gegners über, weil dieser sie nicht 20 Sekunden halten kann, laufen die 80 Sekunden weiter. Wird die Fabrik allerdings vom Gegner übernommen, wird der Timer zurückgesetzt.

3.2 Spielobjekte

Es gibt Einheiten, Fabriken und funktionslose Objekte wie diverse Pflanzen, Gewässer und Berge.

Einheiten

Bilden den Kern des Kampfgeschehens. Können unterwegs angreifen und angegriffen werden.

Es gibt verschiedene Einheitentypen mit den jeweils verschiedenen Eigenschaften Leben, Angriffsstärke, Fortbewegungsgeschwindigkeit, Waffenreichweite und Produktionsdauer. Die Angriffsstärken der jeweiligen Einheiten funktionieren nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip, beispielsweise ist der Jeep besonders stark gegen Fußeinheiten, aber einem Panzer unterlegen.

Folgende Einheiten können während des Spiels produziert werden:

Grundlage	Leben	Stärke	Geschw.	Reichweite	Prod.Dauer	Eigenschaft
Droide	x1	x1	x1	x2	x1	
Jeep	x2	x2	x3	x2	x2	
Panzer	x3	x3	x2	x1	x3	

Idee (vollkommen unbalanced), Abweichungen zum Einheitentypengrundwert:

Spez. Droide,	Leben	Stärke	Geschw.	Reichweite	Prod.Dauer	Eigenschaft
Trooper	+0	+0	+0	+0	+0	
Sniper	-5	+0	+0	+20	+0	+20% Stärke vs. Fuß, Turm, Jeep
Panzerfaust	+5	+30	-5	-20	+0	+20% Stärke vs. Panzer

Spez. Jeeps	Leben	Stärke	Geschw.	Reichweite	Prod.Dauer	Eigenschaft
Leicht	+0	+0	+0	+0	-5	+10% vs. Fuß, -10% vs. Panzer
Schwer	+5	+10	-5	-5	+5	+10% Stärke

Spez. Panzer	Leben	Stärke	Geschw.	Reichweite	Prod.Dauer	Eigenschaft
Leicht	-10	+0	+0	+0	+0	+10% vs. Jeep, -10% vs. Fuß
Schwer	+20	+10	-20	+0	+20	+15% Stärke

Idee:

Spezialeinheit	Leben	Stärke	Geschw.	Reichweite	Prod.Dauer	Eigenschaft
Microsoft	-10	+0	+0	+0	+0	+10% vs. Jeep, -10% vs. Fuß
Apple	+20	+10	-20	+0	+20	+15% Stärke

Fabriken

Dienen der Produktion von Einheiten. Einheiten können die Fabrik nicht betreten.

Sie kommen zum Produktionszeitpunkt aus der Fabrik herausgefahren bzw. gelaufen.

Fabriken haben einen Einflussbereich, Einheiten die in diesem Bereich stehen, gehören zur Besatzung dieser Fabrik.

Man kann zu jedem Zeitpunkt auswählen, was für Einheiten die Fabrik produziert. Ab da produziert sie diese Einheiten mit der jeweiligen, von der Besatzung der Fabrik abhängigen Produktionsdauer.

Eigenschaften einer Fabrik:

- Besitzer

- Produktionsmöglichkeiten

- Anzahl und Typ der Einheiten im Einflussbereich

Vegetation

Hat keine Funktion und existiert nur zu Dekorationszwecken.

Berge und Gewässer

Teilen die Karte in strategische Abschnitte ein und können nicht überquert werden.

Forschung

Dauerhafte Verbesserungen - werden durch Punktevergabe erreicht (siehe 3.1).

Neue Hardware

Zukünftig produzierte Einheiten werden besser (mehr Leben, stärker etc)

- Software-Update (OS, Kernel, Service Packs)

Beschleunigte Produktion

Powerups

Vorübergehende und einmalige Verbesserungen mit diversen Wirkungen. Powerups sind zufällig auf der Karte verteilt und können von Einheiten, aktiv vom Benutzer gesteuert, eingesammelt werden.

- Patentklage

Der Gegner kann für eine gewisse Zeit (in einer Fabrik) nicht mehr produzieren

- Exploit

Einige gegnerische Einheiten werden übernommen

- Bugs

Einheit wird läuft vorübergehend unkontrollierbar durch die Gegend

3.3 Spielstruktur

Die Spielphasen (freies Spiel)

- Zu Beginn des Spiels kontrolliert der Spieler eine Fabrik und 3 Einheiten. Dann geht es darum möglichst schnell möglichst viele Fabriken für sich zu übernehmen, solange sie noch besitzerlos sind.
- Wenn alle Fabriken besetzt sind, geht das Spiel richtig los. Strategische Entscheidungen des Spielers bestimmen hier den Verlauf des weiteren Spiels. Mögliche Strategien und deren Auswirkungen im nächsten Abschnitt.
- Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 80 Sekunden lang alle Fabriken kontrolliert hat oder dessen Gegner keine Einheiten und Fabriken mehr besitzt.

Taktiken & Strategien

Strategische Entscheidungen beeinflussen zu jedem Zeitpunkt den Verlauf des Spiels. Eine falsche Entscheidung am Anfang kann das ganze Spiel ruinieren. Gute Entscheidungen lenken das weitere Spiel in eine erfolgreiche Richtung.

- Strategien sind beispielsweise viele Einheiten in eine Fabrik zu schicken um einen Großangriff zu planen. Das hat auch den Vorteil, dass diese Fabrik eine sehr hohe Einheitenproduktionsgeschwindigkeit hat. Auswirkung hiervon ist, dass man unter Umständen schnell mehr Einheiten hat als der Gegner und der Sieg fast sicher wird.

- Eine andere Taktik wäre alle Einheiten gleichmäßig auf seine Fabriken zu verteilen um den Gegner einzukreisen oder um ihn nach und nach mit einzelnen kleinen Angriffen zu schwächen. Auswirkung dieser Strategie ist, dass alle Fabriken gleichmäßig und einigermaßen schnell neue Einheiten produzieren. Bei einem Angriff des Gegners ist man aller Wahrscheinlichkeit unterlegen, kann aber nicht vernichtend geschlagen werden, da man ja noch alle anderen Fabriken hat.

Missionen

- Es wird verschiedene Missionen geben:
- Level 1: Einführende Story, nur Einnehmen von neutralen Fabriken, kein Widerstand
- Level 2: Kampf, auch mit gegnerischen Fabriken
- Level 3: Kampf, inkl. Panzer
- Level 4: Kampf, inkl. Jeep
- Level 5: Kampf
- Level 6: Erster freier Kampf

Statischer jedoch offener Spielverlauf

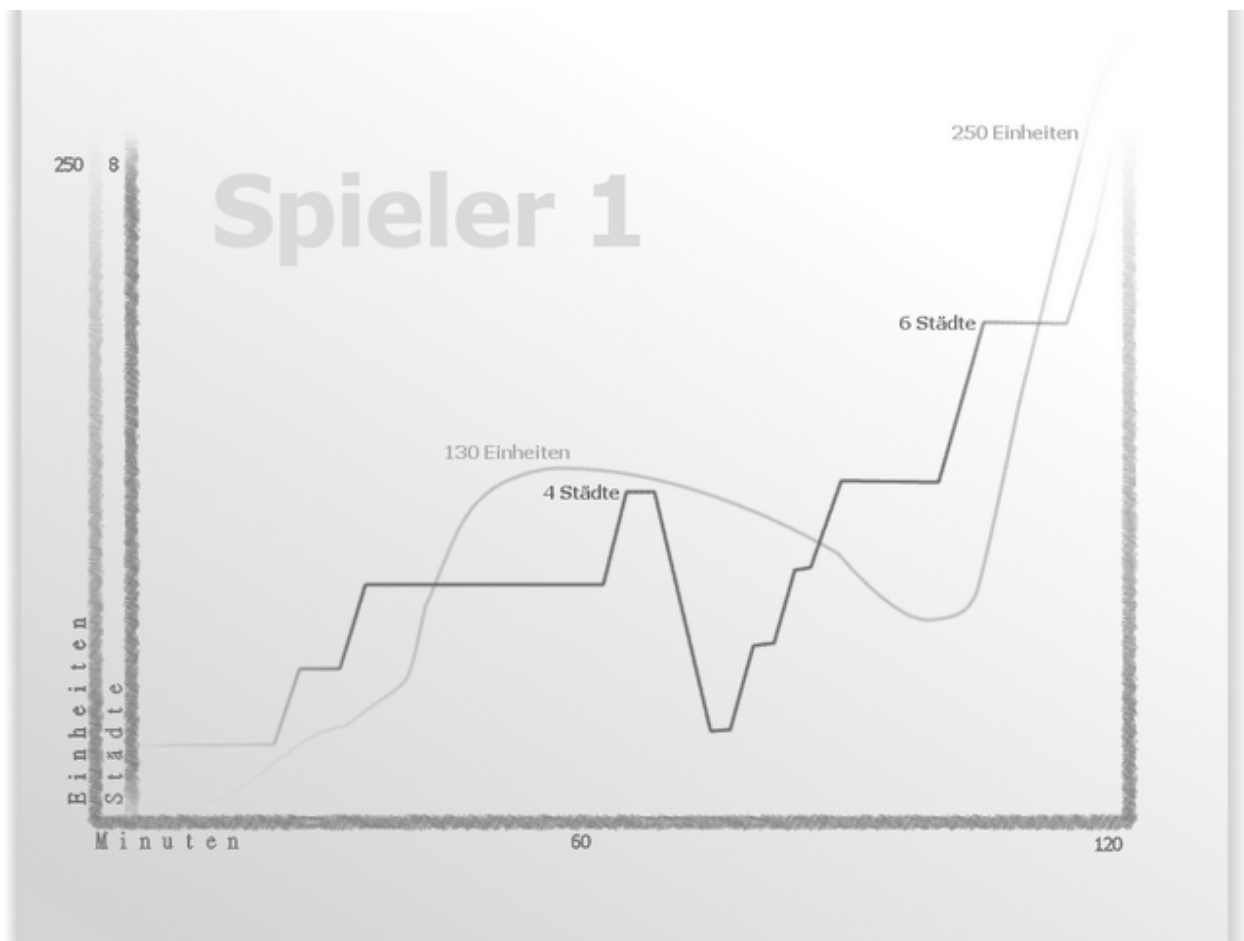
- Durch die vorgegebenen Fabriken ist es nicht möglich, Standorttaktiken oder Gebäudepräferenzen auszuspielen. Es wäre zum Beispiel denkbar, dass ein Spieler mit bestimmten Gebäuden und Orten für diese den Gegner kontrollieren möchte. Manch einer zieht es auch vor, Gebäude zu verstecken und es der KI dadurch schwer zu machen um so zu gewinnen. Das geht in New Terrain nicht; wer in die Knie gezwungen wurde hat so gut wie verloren, wer sich andersherum eine Kriegsmacht aufgebaut hat ist zu Recht am gewinnen. Somit ist dieser Teil des Spiels eher statisch.
- Es ist dem Spieler jedoch freigestellt, aggressiv oder defensiv zu Spielen, viele Einheiten in einer einzigen Fabrik zu stationieren oder jede Fabrik als alleinstehende Kaserne zu behandeln. Den Gegner in einem Rush zu überfallen oder ihn stets klein zu halten. Dieser taktische Teil des Spiels ist sehr offen und entscheidet letztendlich über Sieg oder Niederlage.

3.4 Statistiken

Nach einem beendeten Spiel, wird eine Statistik angezeigt, welche Informationen über die Anzahl gefallener Einheiten beider Parteien enthält. Sie gibt außerdem Auskunft darüber, wie lange welche Partei im Besitz welcher Fabriken war, ob man im Spielverlauf einmal keine Fabrik besessen hat, wie lang das Spiel ging, sowie Typ und Anzahl produzierter Einheiten über die gesamte Spielzeit.

Zusammengefasst:

- Typ und Anzahl gefallener Einheiten beider Parteien
- Typ und Anzahl produzierter Einheiten
- Anzahl besessener Fabriken beider Parteien
- Dauer des Spiels



4 Screenplay

4.1 Setting

Die Linuxianer lebten jahrhundertlang friedlich auf ihrem Planeten und produzierten für Foxconn Roboter, die auf diverse Welten ihrer Galaxis exportiert wurden.

Bis eines Tages die Firmen Microsoft® und Apple® den Planeten entdecken. Ihr Heimatplanet war unter ihnen aufgeteilt, das Duopol ist stabil. Linux aber war ein Planet mit sehr viel Kundschaft, die es noch von den Vorteilen des eigenen Betriebssystems und der Hardware zu überzeugen galt! Und den Gegner ein weiteres Mal zu besiegen.

Der Kampf, am Anfang noch mit Marketing und Lockangeboten geführt, was aber bei den von freier Software verwöhnten Linuxianern nicht zum Erfolg geführt hat, wurde schnell blutig. Apple erfand die iGun, den iTank und den iJeep, um die Linuxianer nunmehr mit Waffengewalt dazu zu bringen, ihre Software und Hardware zu benutzen. Das konnte die von diesem Schritt überraschte Marketingabteilung von Microsoft nicht auf sich sitzen lassen. Nur wenige Jahre später kam Microsoft mit der Microsoft® Windows® Pro Gun 4017 Home & Student, dem Microsoft® Windows® Tank Professional 8 und schließlich dem Microsoft® Windows® Live Jeep 4019 Communicator heraus. Seitdem kämpfen die beiden Lager darum, möglichst viele Linuxianer zum Nutzen ihrer Software zu bringen.

Da die Einwohner eingenommener Fabriken vom aktuellen System mit guten Argumenten überzeugt werden, produzieren diese für ihren aufgezwungenen Softwaregiganten immer neue Kampfeinheiten, die dabei helfen, ihr Betriebssystem, ihre Religion angemessen zu verbreiten.

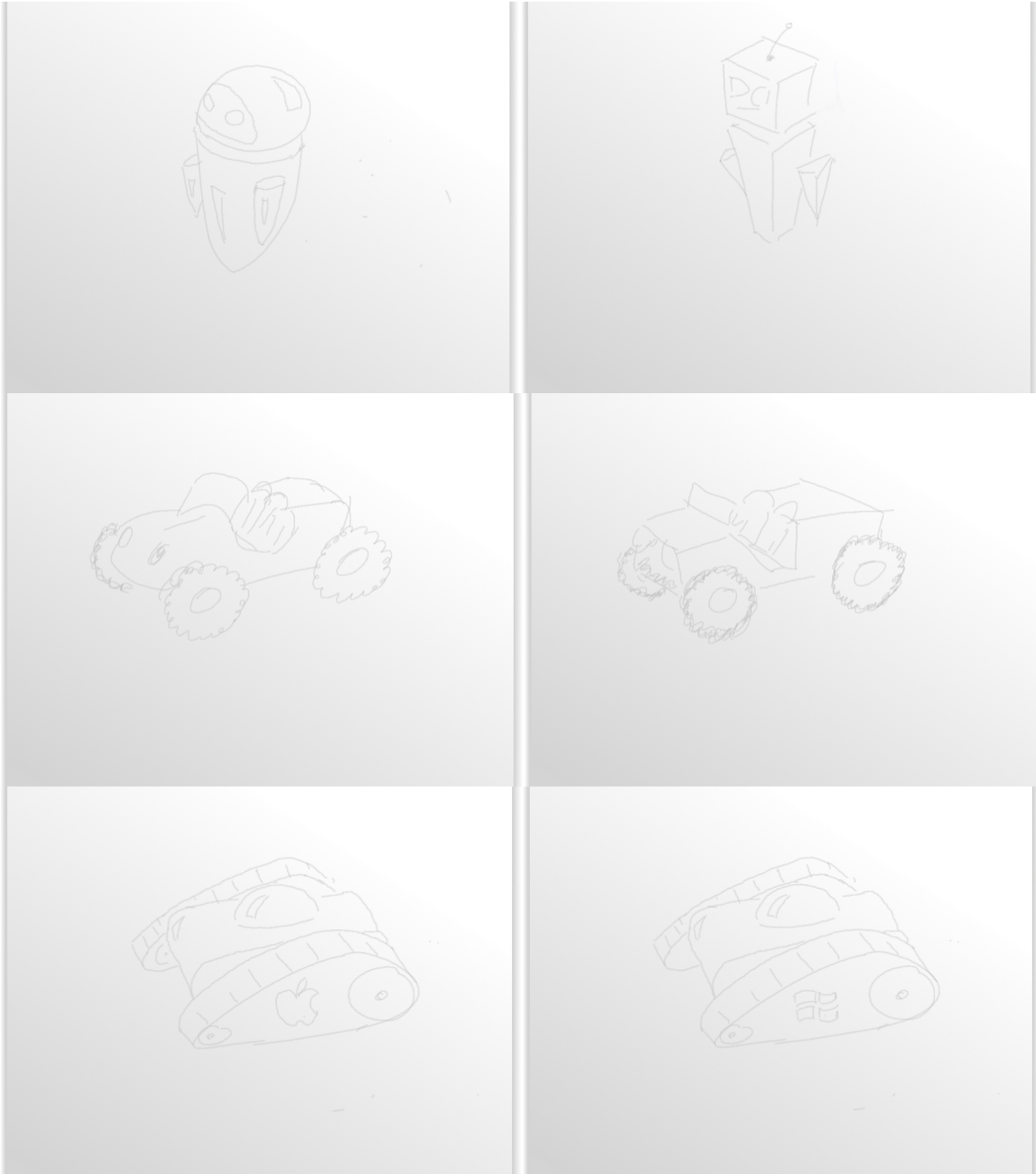
4.2 Storyline

Im Jahr 4017 kommt der junge Karl Klammer als Praktikant bei Microsoft, das er im Rahmen seines "New Millenium Marketing"-Studiums absolviert, auf den Planeten Linux. Schnell stellt sein Chef fest, dass er auch im Rahmen des sogenannten "Bullet Marketing", also der taktischen Kriegsführung, große Fähigkeiten hat. Nachdem er in Mission 1 nur eine kleine Armee aus Fußsoldaten führen darf, um zu versuchen, einige kleinere Fabriken, die von Apple noch unbesetzt waren, zu erobern, bekommt er schnell Befehlsgewalt über eine größere Armee, um in Mission 2 erstmals auch einige von Apple kontrollierte Fabriken zu übernehmen. Ab Mission 3 trifft er dabei auf ernsthaften, bewaffneten Widerstand, weswegen er bereits schweres Gerät wie den Microsoft® Windows® Tank Professional 8 einsetzen darf. Sein Chef ist von seinen Erfolgen mehr als überrascht, sodass ihm die Entwicklungsabteilung ab dem Jahr 4018 (Mission 4) ihm auch einige Muster der Beta-Version des sich in Entwicklung befindlichen Microsoft® Windows® Live Jeep 4019 Communicator zur Verfügung stellt.

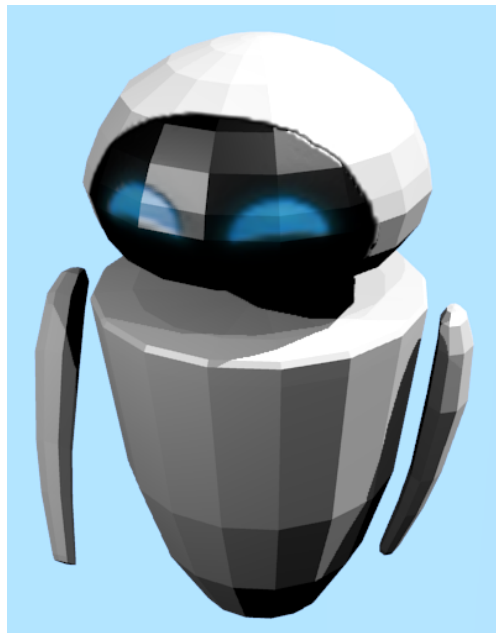
Wenige Monate (Mission 5) später ist Karl nicht mehr nur Praktikant, sondern fest angestellt als Senior Marketing Strategy Manager. Er darf jetzt praktisch frei über seine Einheiten gebieten, selber

Forschungen in Auftrag geben und der Siegeszug von Microsoft ist kaum noch aufzuhalten.

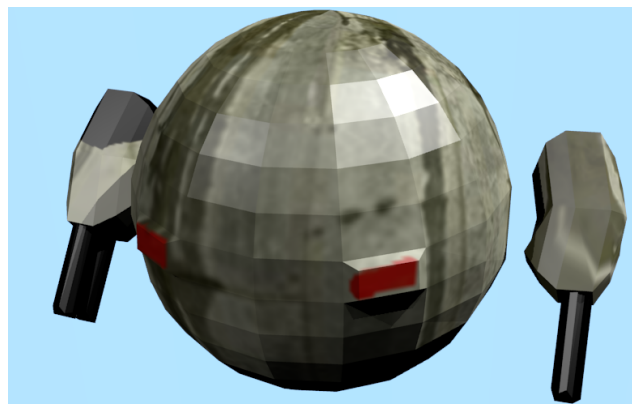
4.3 Konzeptzeichnungen & Storyboards



4.4 Screenshots



Eve



Winbot