

Game Design Document

Dead Planet

Softwarepraktikum
Sommersemester 2011

Gruppe 1
Tutor: Jan Hättig
Datum: 25.Juni 2011

Jens Stimpfle
Betim Musa
David Zügel
Sven Gauss

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept.....	3
1.1. Zusammenfassung.....	3
1.2. Alleinstellungsmerkmal.....	4
2. Technische Merkmale.....	4
2.1. Spieler-Interface.....	4
2.1.1. Steuerung.....	4
2.1.2. Das Head-up-Display (HUD).....	6
2.2. Menü-Struktur.....	7
2.2.1. Der Ladebildschirm.....	7
2.3. Verwendete Technologien.....	8
2.3.1. Grafik.....	8
2.3.2. Sound.....	8
2.4. Hardwarevoraussetzungen.....	8
3. Spiellogik.....	9
3.1. Optionen und Aktionen.....	9
3.1.1. Einheiten (allgemein).....	9
3.1.2. Infanterieeinheiten.....	10
3.1.3. Fahrzeuge.....	11
3.1.4. Ressourcen sammeln / benutzen.....	13
3.2. Spielobjekte.....	14
3.2.1. Infanterieeinheiten.....	14
3.2.2. Fahrzeuge.....	18
3.2.3. Einheitenübersicht nach dem Schere-Stein-Papier Prinzip.....	21
3.2.4. Entwicklungsbaum.....	22
3.2.5. Gebäude.....	23
3.2.6. Weitere Spielobjekte.....	24
3.3. Spielstruktur.....	25
4. Screenplay.....	26

1 Spielkonzept



1.1 Zusammenfassung

Dead Planet ist ein postapokalyptisch angehauchtes Echtzeit-Strategiespiel. Die Spielwelt wurde durch Naturkatastrophen und Kriege zerstört. Die Überlebenden organisieren sich in kleinen Gruppen, den so genannten Clans. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines überlebenden Clans, der aus anfangs wenigen Einheiten besteht, und versucht im weiteren Spielverlauf ums Überleben zu kämpfen. Hierzu kann der Clan, durch Vermehrung vergrößert werden und aus herumliegendem Schrott neue oder verbesserte Waffen gebaut werden, um so überlebensnotwendige Wasserquellen auf der Karte besetzen zu können.

Neue Einheiten lassen sich durch Fortpflanzung erstellen. Durch Vergrößerung der Truppenstärke wird jedoch auch mehr Wasser benötigt.

Somit muss der Spieler eine Balance finden zwischen der Vermehrung seiner Einheiten und ihrer Versorgung mit Wasser. Außerdem muss er sich entscheiden den eingesammelten Schrott in neue Einheiten, oder in die Weiterentwicklungen seiner Einheiten zu investieren.

Natürlich ist der eigene Clan nicht alleine in der Wüste und muss daher mit anderen Clans um die kostbaren Wasserquellen kämpfen.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Da sich der Spieler in Dead Planet in einer Wüstenkarte wiederfindet, ist Wasser eine für den Erhalt der Einheiten lebensnotwendige Ressource.

Jede Bodeneinheit besitzt im Spiel eine kleine Wasserreserve, die ihr für kurze Zeit ermöglicht sich außerhalb der auf der Karte verteilten Wasserreserven zu bewegen. Dies zeigt sich durch einen zweiten Balken unter dem Lebensbalken, der sich nur im Umfeld eines Wasservorkommens oder in Gegenwart eines Wassertransporters auflädt.

Bringt man seine Einheiten nicht in den Radius einer Wasserquelle zurück, verdursten die Einheiten: Nachdem sich der Wasserbalken entleert hat, verliert die Einheit konstant Lebenspunkte bis sie schließlich stirbt. Diese strategisch wichtigen Wasserquellen bleiben für den Spieler auf der Karte unsichtbar und es muss auf die Spezialfähigkeit des Anführers gesetzt werden, denn nur er kann diese Quellen aufdecken. Doch erst ein Brunnen und später gebaute Wassertransporter sichern eine zuverlässige Versorgung – auch an der Front, wo die eigenen Einheiten dringend auf Nachschub warten.

Genügend Wasser ermöglicht es auch die eigenen Einheiten untereinander vermehren zu lassen, indem aus zwei Einheiten eine dritte gezeugt wird – jedoch verbraucht auch dieser Vorgang einen Großteil der Wasserreserven beider Einheiten.

2 Technische Merkmale

2.1 Spieler-Interface

2.1.1 Steuerung

Dead Planet wird komplett aus einer angewinkelten Perspektive gespielt, sodass der Spieler jederzeit eine gute Übersicht hat. Zusätzlich hat man die Möglichkeit, die Kamera jederzeit entweder mit den Pfeil- oder WASD-Tasten in verschiedene Richtungen zu bewegen. Zoomen wird durch Scrollen der Maus ermöglicht, jedoch ist eine Rotation der Kamera nicht möglich. Einheiten können mit der Maus angeklickt werden und mittels rechter Maustaste entweder angreifen oder an eine bestimmte Position geschickt werden. Des weiteren können Einheiten auch durch einen Rechtsklick auf der Minimap an die eigentliche Kartenposition geschickt werden.

Eine Zusammenfassung der Steuerung kann in der folgenden Tabelle eingesehen werden.

Befehl	Taste	(alternativ)
Kamerabewegung (Tastatur)		
Kamera nach links bewegen	Pfeil links	A
Kamera nach rechts bewegen	Pfeil rechts	D
Kamera nach oben bewegen	Pfeil oben	W
Kamera nach unten bewegen	Pfeil unten	S
Kamerabewegung (Maus)		
Kamera nach links bewegen	Maus an linken Bildschirmrand	nach rechts ziehen
Kamera nach rechts bewegen	Maus an rechten Bildschirmrand	nach links ziehen
Kamera nach oben bewegen	Maus an oberen Bildschirmrand	nach unten ziehen
Kamera nach unten bewegen	Maus an unteren Bildschirmrand	nach oben ziehen
Zoomen	Mausrad nach oben / unten scrollen	
Einheitensteuerung		
Einzelne Einheit auswählen	Linke Maustaste auf Einheit	
Mehrere Einheiten auswählen	Linke Maustaste gedrückt halten und mit Rechteck über Einheiten ziehen	
Alle Einheiten eines Typs auswählen	Doppel-Klick auf Einheit	
Einheiten aus Gruppe entfernen	Über Einheiten der Gruppe mit der linken Maus fahren und STRG -Taste drücken	
Einheit zu Ziel befehlen / interagieren lassen	Rechte Maustaste auf Boden / Objekt	

Einheitengruppe speichern	Strg + [0 9]	
Einheitengruppe anwählen	[0 ... 9]	
Restliche Befehle		
In das Pause-Menü gelangen	ESC	
Schnellspeichern	F5	

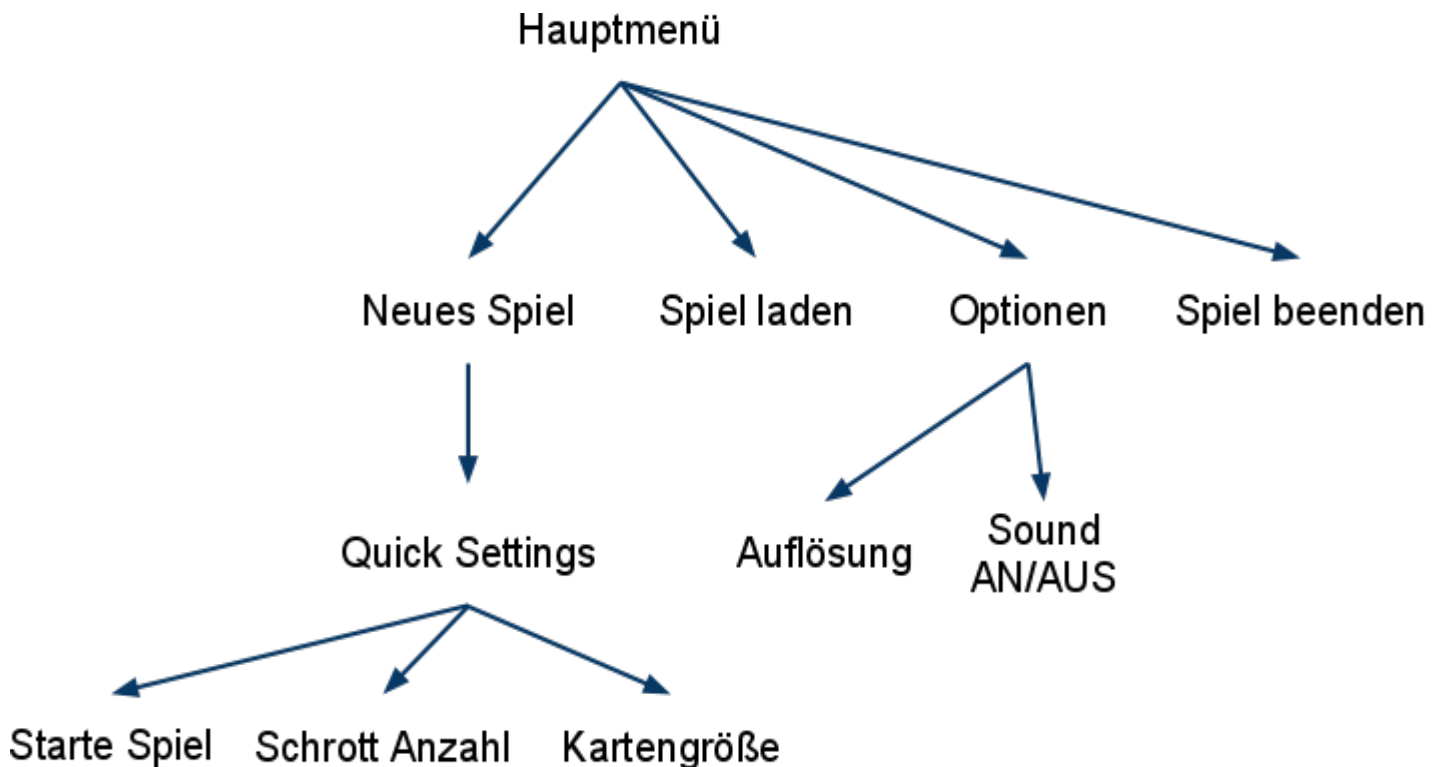
2.1.2 Das Head-up-Display (HUD)

Das HUD wird wie auf folgendem Screenshot über die Standardanzeigen, wie Einheitenmenü, Baumenü, Gruppierungen und Hauptmenü verfügen. Zusätzlich wird es eine Minimap geben, die einen Überblick über die gesamte Karte, inklusive Kamera-Viewport und Einheitenposition gibt.

Auch die Ressourcen, genauer Schrott und Anzahl der eigenen Wasserquellen, werden am oberen Bildschirmrand angezeigt.



2.2 Menü-Struktur



Die obige Grafik zeigt die grundlegende Menüstruktur des Spiels.

Nach starten des Spiels gelangt man ins Hauptmenü. Hier hat man die Auswahl zwischen Laden eines Spiels oder starten eines neuen Spiels, oder dem Optionsmenü. Im Optionsmenü kann man die Auflösung und den Sound einstellen.

Startet man ein neues Spiel gelangt man zu den Quick Settings für das Gefecht. Hier können Kartengröße und Schrottanzahl festgesetzt werden, jedoch nur in einem bestimmten Rahmen.

Die Übergänge zwischen den Menüs sind jeweils nahtlos ohne Animation, nur beim Optionsmenü schiebt sich eine Metallwand vom unteren Rand des Bildschirms nach oben.

2.2.1 Der Ladebildschirm

Der Ladebildschirm erscheint beim Starten eines neuen oder beim Laden eines Spiels.

Hier werden während der Initialisierung des Spiels und der Mapgeneration, bzw. des Ladens alter Spielstände Tipps angezeigt, um die Wartezeit des Spielers subjektiv zu verkürzen.

2.3 Verwendete Technologien

2.3.1 Grafik

Das Spiel wird komplett in 3D gestaltet sein. Dies hat den Vorteil, dass der Spieler komplett in die Welt von Dead Planet eintauchen kann. Des Weiteren bestehen alle Einheiten des Spiels aus 3D-Modellen und beherrschen rudimentäre Animationen.

Grafische Effekte kommen bei Schüssen von Panzer, Buggy und Infanterieeinheiten vor.

Dead Planet nutzt das .NET Framework sowie XNA und wurde mit C# programmiert. Auf weitere Technologien wird größtenteils verzichtet.

2.3.2 Sound

In Dead Planet wird normaler Stereo Sound verwendet. Im Menü wird Hintergrundmusik abgespielt. Verschiedene Aktionen der Einheiten werden mit Sounds untermalt. So zum Beispiel Schüsse von Infanterie oder Panzer, oder der typische "Jawohl mein Herr" Sound beim Anwählen einer Einheit. Außerdem wird es zu verschiedenen Events, wie zum Beispiel das Aufdecken einer Wasserquelle, einen Sound geben. Des weiteren wird eine statische Hintergrundmusik abgespielt, das heißt sie verändert sich nicht mit dem Spielgeschehen.

2.4 Hardwarevoraussetzungen

Prozessor: Intel Core2Duo @ 2,0 Ghz oder vergleichbar Arbeitsspeicher: 2048MB RAM

Grafikkarte: nVidia GeForce 8400 512MB RAM oder vergleichbar DirectX Version: 9.0c oder höher

Festplattenspeicher: 1GB

benötigt werden außerdem: XNA (Version 4.0), .NET-Framework Als Eingabemittel wird abgesehen von Maus und Tastatur nichts Weiteres benötigt.

3 Spiellogik

3.1 Optionen und Aktionen

3.1.1 Einheiten (allgemein)

ID	I.1
Beschreibung	Einheiten bewegen
Vorbedingung /-en	(1) Es steht mindestens eine Einheit zur Verfügung.
Nachbedingung /-en	(1) Die Einheit wird an den gewünschten Ort bewegt.
Ablauf	(1) Man klickt die gewünschte Einheit an. (Selektion) (2) Man klickt mit der rechten Maustaste auf den Ort, wo sich die Einheit hinbewegen soll. (3) (alternativ) Man klickt im Baumenü der selektierten Einheit auf den Icon "Bewegen" und dann wählt man den Ort aus, auch per linker Maustaste, wo sich die Einheit hinbewegen soll.

ID	I.2
Beschreibung	Einheiten angreifen
Vorbedingung /-en	(1) Es steht mindestens eine Einheit zur Verfügung, die angreifen kann. (Abgesehen vom Wassertransporter und Mechaniker können alle anderen Einheiten angreifen.)
Nachbedingung /-en	(1) Die angegriffene Einheit nimmt Schaden.
Ablauf	(1) Man klickt eine Einheiten an. (Selektion) (2) Man klickt mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Einheit, die man angreifen möchte. (3) (optional) Man klickt im Build-Menü auf den Icon "Angreifen" und dann wählt man eine gegnerische Einheit aus, die man angreifen möchte.

3.1.2 Infanterieeinheiten

ID	II.1
Beschreibung	Infanterieeinheiten vermehren
Vorbedingung /-en	(1) Es stehen mindestens zwei Infanterieeinheiten zur Verfügung. (2) Beide Infanterieeinheiten haben mindestens 30% der Wasserpunkte.
Nachbedingung /-en	(1) Es wird ein neuer Clanmember geboren. (2) Die Wasserpunkte der beiden Einheiten verringern sich um 30%. (3) Es steht eine weitere Infanterieeinheit zur Verfügung.
Ablauf	(1) Man klickt eine der beiden Einheiten an. (Selektion) (2) Man klickt im Bau-Menü der selektierten Einheit auf den Icon "Vermehren". (3) Dann klickt man auf die andere Einheit mit der man die Vermehrung durchführen möchte.

ID	II.2
Beschreibung	Infanterieeinheiten upgraden
Vorbedingung /-en	(1) Da man nur Clanmember upgraden kann, muss mindestens ein Clanmember zur Verfügung stehen. (2) Es muss die Anzahl an Schrotteinheiten vorhanden sein, die zum Upgrade benötigt werden.
Nachbedingung /-en	(1) Je nach dem Upgrade steht dann ein Clangrenadier oder ein Mechaniker zur Verfügung. (2) Die Anzahl an Schrotteinheiten, die zum Upgrade benötigt werden, sind verbraucht.
Ablauf	(1) Man klickt eine Clanmembereinheiten an. (Selektion) (2) Im Bau-Menü der selektierten Einheit klickt man auf den Icon "Upgrade zum Clangrenadier" oder auf den Icon "Upgrade zum Mechaniker".

ID	II.3
Beschreibung	Infanterieeinheiten mit Wasser versorgen
Vorbedingung /-en	(1) Es steht mindestens eine Infanterieeinheit zur Verfügung, deren Wasserpunkte nicht voll sind.
Nachbedingung /-en	(1) Wasserpunkte werden aufgeladen. (2) Der blaue Balken über der Einheit füllt sich.

Ablauf	<p>(1) Man bewegt die Infanterieeinheit in den Wirkungsradius einer Wasserquelle.</p> <p>(2) (alternativ) Man bewegt die Infanterieeinheit in den Wirkungsradius eines Wassertransporters.</p>
---------------	--

ID	II.4
Beschreibung	Wasserquellen aufdecken
Vorbedingung /-en	<p>(1) Clanleader muss noch am Leben sein.</p> <p>(2) Die Fähigkeit "Wasserquelle aufdecken" muss einsatzbereit sein.</p>
Nachbedingung /-en	<p>(1) Wasserquelle wird aufgedeckt.</p> <p>(2) Brunnen kann vom Mechaniker gebaut werden.</p> <p>(3) Die Fähigkeit "Wasserquelle aufdecken" kann für 3 Minuten 30 Sekunden nicht eingesetzt werden. (Abklingzeit)</p>
Ablauf	<p>(1) Man selektiert den Clanleader.</p> <p>(2) Im Bau-Menü des selektierten Clanleaders klickt man auf den Icon "Wasserquelle aufdecken".</p> <p>(3) Die vom Clanleader nächste Wasserquelle wird aufgedeckt.</p>

3.1.3 Fahrzeuge

ID	III.1
Beschreibung	Fahrzeuge bauen
Vorbedingung /-en	<p>(1) Ein Mechaniker steht zur Verfügung</p> <p>(2) Die zum Bau des jeweiligen Fahrzeugs benötigten Schrotteinheiten stehen zur Verfügung.</p>
Nachbedingung /-en	<p>(1) Fahrzeug steht zur Verfügung.</p> <p>(2) Die zum Bau benötigten Schrotteinheiten sind verbraucht.</p>
Ablauf	<p>(1) Man selektiert eine Mechanikereinheit.</p> <p>(2) Im Bau-Menü des Mechaniker klickt man auf das jeweilige Icon, "Buggy bauen", "Transporter bauen" oder "Panzer bauen".</p>

ID	III.2
Beschreibung	Wassertransporter aufladen
Vorbedingung /-en	(1) Es steht mindestens ein Wassertransporter zur Verfügung. (2) Es steht mindestens eine besetzte Wasserquelle zur Verfügung. (3) Diese Wasserquelle hat noch Wasser.
Nachbedingung /-en	(1) Wassertransporter wird aufgeladen. (2) Die Wasserquelle wird entleert.
Ablauf	(1) Man bewegt den Wassertransporter in den Wirkungsradius der besetzten Wasserquelle. (2) Im Baumenü des selektierten Wassertransporters klickt man auf den Icon "Aufladen".

ID	III.3
Beschreibung	Wassertransporter entladen (aktive Variante)
Vorbedingung /-en	(1) Es steht mindestens ein Wassertransporter zur Verfügung, dessen Wasserreservoir nicht leer ist. (2) Es steht mindestens eine besetzte Wasserquelle im Wirkungsradius des Wassertransporters zur Verfügung.
Nachbedingung /-en	(1) Wassertransporter wird entleert. (2) Die besetzte Wasserquelle wird aufgefüllt.
Ablauf	(1) Man selektiert den Wassertransporter und klickt im Baumenü auf den Icon "Entladen". (2) Die besetzte Wasserquelle wird aufgefüllt.

ID	III.4
Beschreibung	Wassertransporter entladen (passive Variante)
Vorbedingung /-en	(1) Es steht mindestens ein Wassertransporter zur Verfügung, dessen Wasserreservoir nicht leer ist. (2) Es befindet sich mindestens eine Infanterieeinheit im Wirkungsradius dieses Wassertransporters, deren Wasserpunkte nicht voll sind.
Nachbedingung /-en	(1) Wassertransporter wird entleert. (2) Die Infanterieeinheit wird mit Wasser versorgt.
Ablauf	(1) Sobald sich eine Infanterieeinheit im Wirkungsradius eines Wassertransporters befindet, wird diese automatisch mit Wasser versorgt.


3.1.4 Ressourcen sammeln / benutzen


ID	IV.1
Beschreibung	Schrott sammeln
Vorbedingung /-en	(1) Man hat einen Schrotthaufen gefunden. (2) Eine beliebige Einheit steht unmittelbar vor dem Schrotthaufen.
Nachbedingung /-en	(1) Die Anzahl an Schrotteinheiten, die in dem Schrotthaufen enthalten sind, werden den gesammelten Schrotteinheiten hinzugefügt.
Ablauf	(1) Man klickt mit der rechten Maustaste auf den Schrotthaufen drauf.


ID	IV.2
Beschreibung	Brunnen bauen / Wasserquelle besetzen
Vorbedingung /-en	(1) Es steht mindestens ein Mechaniker zur Verfügung. (2) Eine Wasserquelle wurde durch den Clanleader aufgedeckt. (3) Die Anzahl an Schrotteinheiten, die zum Brunnenbau benötigt werden, sind vorhanden.
Nachbedingung /-en	(1) Wasserquelle wird nutzbar gemacht. (2) Im Wirkungsradius der Wasserquelle befindliche Infanterieeinheiten werden mit Wasser versorgt. (3) Die Anzahl an Schrotteinheiten, die zum Brunnenbau benötigt werden, sind verbraucht.
Ablauf	(1) Man bewegt eine Mechanikereinheit zum Standort der aufgedeckten Wasserquelle. (2) Im Baumenü des selektierten Mechanikers klickt man auf den Icon "Brunnen bauen".


3.2 Spielobjekte

3.2.1 Infanterieeinheiten

Clanleader	Anführer des Clans
Fähigkeiten	- nächste Wasserquelle lokalisieren
	Besonderheit: Der Clanleader ist der Anführer des Clans und ist somit die wichtigste Einheit des Spiels. Durch seine spezielle Fähigkeit muss jederzeit auf die "Gesundheit" des Clanleaders geachtet werden. Wird dieser getötet, kann er nicht wieder neu erstellt werden.
Lebenspunkte (HP)	800
Wasserpunkte (WP)	300
Wasserverbrauch pro Zeiteinheit	5
Wasserverbrauch bei Vermehrung	30 % von WP
Sichtradius	hoch
Angriffspunkte gegen Clanmember Angriffspunkte gegen Clangrenadiere	10 25
Angriffspunkte gegen Fahrzeuge (APF)	7
Fortbewegungsgeschwindigkeit (FBG)	normal


Clanmember	Basiseinheit
Fähigkeiten	nur kämpfen
	
Lebenspunkte (HP)	100
Wasserpunkte (WP)	100
Wasserverbrauch pro Zeiteinheit	5
Wasserverbrauch bei Vermehrung	30 % von WP
Sichtradius	normal
Angriffspunkte gegen Clanmember Angriffspunkte gegen Clangrenadiere	10 25
Angriffspunkte gegen Fahrzeuge (APF)	7
Fortbewegungsgeschwindigkeit (FBG)	normal
Upgrade	Upgrade zum Clangrenadier bzw. Mechaniker möglich Kosten(jeweils): 10 Schrotteinheiten


Clangrenadier	eignet sich gut gegen Panzer
Fähigkeiten	kann nur kämpfen
	Besonderheit: Der Clangrenadier kann nicht direkt "gebaut" werden, aber man kann einen Clanmember (Basiseinheit) zum Clangrenadier ausbilden. Dieses Upgrade benötigt 10 Schrotteinheiten.
Lebenspunkte (HP)	200
Wasserpunkte (WP)	200
Wasserverbrauch pro Zeiteinheit	5
Wasserverbrauch bei Vermehrung	30 % von WP
Sichtradius	normal
Angriffspunkte gegen Bodeneinheiten (APB)	7
Angriffspunkte gegen Buggy Angriffspunkte gegen Wassertransporter Angriffspunkte gegen Panzer	40 40 80
Fortbewegungsgeschwindigkeit (FBG)	normal

Mechaniker	
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - kann Fahrzeuge (Buggy, Panzer oder Transporter) aus dem gesammelten Schrott bauen - kann Brunnen auf einer vom Anführer aufgedeckten Wasserquelle bauen (Besetzung der Wasserquelle) - kann NICHT kämpfen
	<p>Besonderheit:</p> <p>Der Mechaniker kann nicht direkt "gebaut" werden, jedoch kann man einen Clanmember zum Mechaniker ausbilden lassen. Dieses Upgrade benötigt 10 Schrotteinheiten.</p>
Lebenspunkte (HP)	300
Wasserpunkte (WP)	300
Wasserverbrauch pro Zeiteinheit	5
Wasserverbrauch bei Vermehrung	30 % von WP
Sichtradius	normal
Angriffspunkte gegen Bodeneinheiten (APB)	0
Angriffspunkte gegen Fahrzeuge (APF)	0
Fortbewegungsgeschwindigkeit (FBG)	normal

3.2.2 Fahrzeuge

Fahrzeuge können nur durch den Mechaniker und dem herumliegenden Schrott hergestellt werden.

Buggy	
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none">- eignet sich als Aufklärer wegen der hohen Fortbewegungsgeschwindigkeit- eignet sich gut gegen Bodeneinheiten, weil es mit einem Geschützturm ausgestattet ist
	
Lebenspunkte (HP)	400
Wasserpunkte (WP)	-
Wasserverbrauch pro Zeiteinheit	-
Sichtradius	normal
Angriffspunkte gegen Bodeneinheiten (APB)	30
Angriffspunkte gegen Fahrzeuge (APF)	10
Fortbewegungsgeschwindigkeit (FBG)	hoch
Kosten	50 Schrotteinheiten

Panzer	
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - eignet sich gut gegen Buggy - macht Gebietsschaden (Splash-Damage), besonders gegen statische Bodeneinheiten wirksam
 <p>http://go.to/funpic</p>	
Lebenspunkte (HP)	600
Wasserpunkte (WP)	-
Wasserverbrauch pro Zeiteinheit	-
Sichtradius	normal
Angriffspunkte gegen Bodeneinheiten (APB)	10
Angriffspunkte gegen Fahrzeuge (APF)	80
Fortbewegungsgeschwindigkeit (FBG)	langsam
Kosten	80 Schrotteinheiten

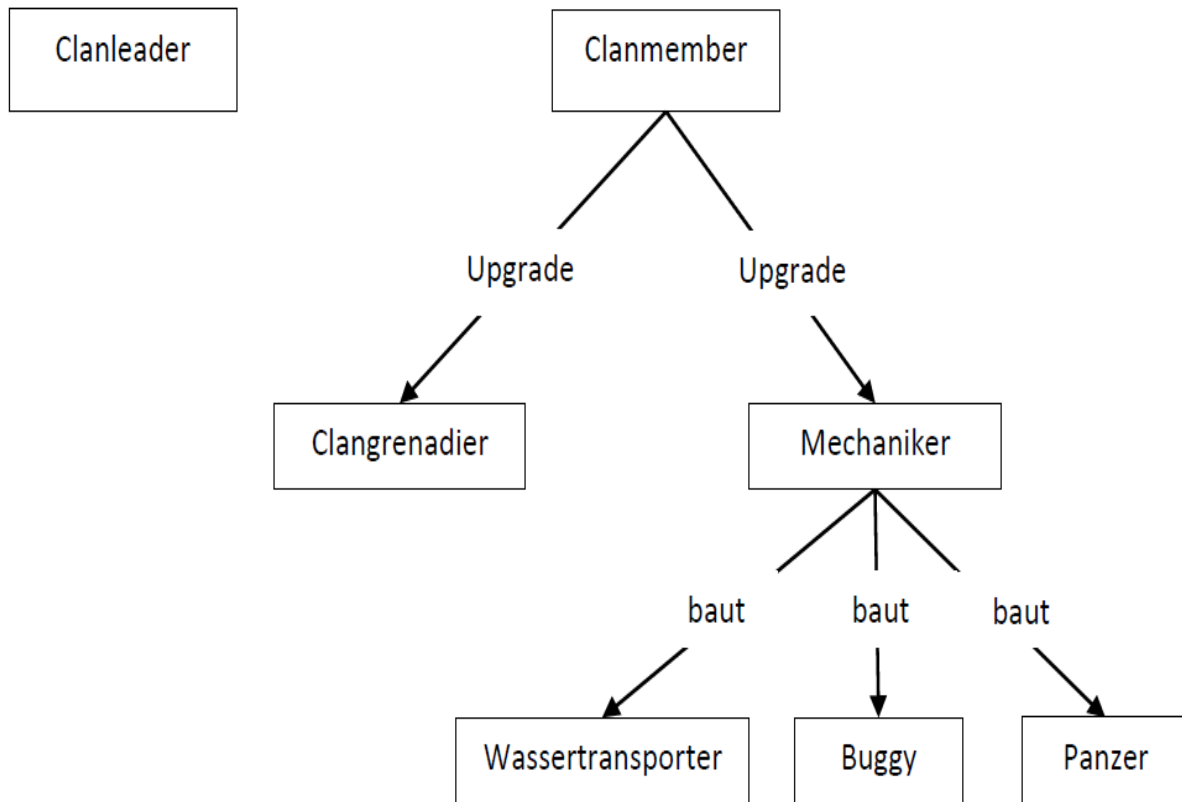
 mobiler Wassertransporter / Wasserversorger	
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - versorgt Bodeneinheiten in einem bestimmten Radius mit Wasser, somit stellt es eine mobile Wasserquelle dar - kann Wasser zwischen Wasserquellen transportieren - kann nicht kämpfen
	
Lebenspunkte (HP)	700
Wasserpunkte (WP)	1000
Wasserverbrauch pro Zeiteinheit	5
Sichtradius	normal
Angriffspunkte gegen Bodeneinheiten (APB)	-
Angriffspunkte gegen Fahrzeuge (APF)	-
Fortbewegungsgeschwindigkeit (FBG)	normal
Kosten	150 Schrotteinheiten

3.2.3 Einheitenübersicht nach dem Schere-Stein-Papier Prinzip

Einheit	Clanleader	Clanmember	Clangrenadier	Buggy	Panzer
Clanleader	●	●	▲	▼	●
Clanmember	●	●	▲	▼	●
Clangrenadier	▼	▼	●	▼	▲
Buggy	▲	▲	▲	●	▼
Panzer	●	●	▼	▲	●

Legende: ▲ = Vorteil
 ● = Neutral
 ▼ = Nachteil

3.2.4 Entwicklungsbaum



3.2.5 Gebäude

Brunnen:



Der Brunnen wird vom Mechaniker auf eine vom Clanleader vorher aufgedeckte Wasserquelle gebaut. Somit hat man die Wasserquelle für sich beansprucht. Der Bau verbraucht einen gewissen Teil des gesammelten Schrotts.

Der Gegner kann dieses Gebäude zerstören und dann einen eigenen Brunnen bauen, deswegen sollte man diesen immer gut verteidigen.

Gebäudeübersicht:

Brunnen	
Fähigkeit	- macht Wasserquellen nutzbar
Lebenspunkte	350
Kosten	200 Schrotteinheiten

3.2.6 Weitere Spielobjekte

Wasserquellen: Wasser ist die unabdingbare Ressource, um überhaupt weiter am Leben zu bleiben. Jede besetzte Wasserquelle versorgt Einheiten in einem bestimmten Radius mit Wasser.

Wasserquellen unterscheiden sich nur in der Regenerationsgeschwindigkeit, das bedeutet es gibt Wasserquellen mit kleiner, mittlerer und hoher Regenerationsgeschwindigkeit.

Jede versorgte Einheit strapaziert die Belastbarkeit einer Wasserquelle. Ist der Wasserbedarf größer als die Regenerationsgeschwindigkeit, wird die Quelle langsam austrocknen. Ist die Quelle ausgetrocknet, kann diese die Einheiten in ihrer Versorgungszone nicht mehr mit Wasser versorgen. Aber das heißt nicht, dass sie in irgendeiner Form unbrauchbar gemacht wird, denn sie regeneriert sich weiterhin.

Wasserquellen sind nicht auf der Karte sichtbar, sondern müssen vom Anführer aufgedeckt und mit einem Brunnen nutzbar gemacht werden.

Wird eine Wasserquelle durch den Anführer aufgedeckt, sind zunächst nur Palmen zu sehen. Erst durch den Brunnenbau gelangt das Wasser aus den unteren Bodenschichten an die Oberfläche und kann genutzt werden.



Abbildung 1: Visualisierung einer aufgedeckten Wasserquelle

Schrott: Schrott ist die Wasser ergänzende Ressource im Spiel und wird zum Bau von Fahrzeugen und zum Upgrade von Einheiten benötigt.

Schrotthaufen liegen auf der Karte verstreut. Bevor man einen Schrotthaufen einsammeln kann, muss dieser vorher sichtbar gemacht werden, d.h. Der Gefechtsnebel darf diesen Teil nicht verdecken.



Abbildung 2: Schrott

Fog of War: Der Gefechtsnebel ist überall dort, wo keine eigene Einheit die Situation überblicken kann. Er wird durch Verdunklung visualisiert. Innerhalb des Gefechtsnebels sind gegnerische Einheiten, Schrott und die vom Gegner besetzten Wasserquellen unsichtbar.

Umgebung:

Um einer langweiligen Karte entgegenzuwirken wird es verschiedenen Bodenarten geben, außerdem tauchen unpassierbare Hindernisse auf in Form von Steinen und Felsen.

3.3 Spielstruktur

Es wird keine Missionen/Kampagnen geben, nur ein Zufallskarten-Spiel gegen eine KI.

Die Struktur des Spiel ist wegen der geringen Anzahl verschiedener Einheiten und Ressourcen überschaubar und linear. Während des gesamten Spiels gilt es aber die Truppenstärke zu regulieren. Hat man zu viele Einheiten, so wird man den Wassermangel zu spüren bekommen. Um das Verdursten aller zu vermeiden, muss ein Teil der Einheiten die von Wasser versorgte Zone verlassen. Dies zwingt den Spieler zu unkontrollierten Aktionen und damit zur Verschwendung der aufgewendeten Ressourcen.

Das Besetzen von Wasserquellen und der Ausbau der Wasser-Infrastruktur mithilfe von Wassertransportern stellt als Vorbedingung für eine große Truppenstärke, und damit Macht, das zweite spielentscheidende Element dar.

Neben der Vernichtung der gegnerischen Einheiten gibt es auch die Möglichkeit, die Infrastruktur des Gegners anzugreifen. Optionen sind die Zerstörung von Brunnen oder Wassertransportern.

4 Screenplay

Story

Unzählige Kriege und verheerende Naturkatastrophen haben die Erde verändert. Sie wird wohl nie wieder als blauer Planet bezeichnet werden, denn als Folge der Zerstörung durch Mensch und Natur änderte sich das Klima und die Erde trocknete annähernd aus. Wüsten breiteten sich aus erodierten Berge, füllten Täler und verschlungen alles was sich ihnen in den Weg stellte.

Auf der Suche nach Wasser kämpfen die letzten Lebewesen um ihr Überleben. Sie organisieren sich in kleineren Stämmen um sich den lebensfeindlichen Bedingungen anzupassen. Große Gemeinschaften bedeuten den sicheren Tod in einer Welt ohne Wasser.

Doch selbst jetzt haben die Menschen nicht gelernt in Frieden zu leben. In dieser aussichtslosen Situation kämpfen sie um die letzten Wasservorräte. Sie suchen die besten Mechaniker um aus dem Schrott der alten Welt Kriegsmaschinen zu bauen und so die Vorherrschaft über das Wasser zu erringen.

Die Hoffnung jedoch lebt weiter in den Menschen. Manche glauben daran mithilfe des Schrotts einen Weg zu finden vom Todgeweihten Planeten Erde in ein neues Leben zu fliehen...

Tagebuch eines Unbekannten

Früher war es um diese Zeit des Jahres kalt...Kälte...ich weiß nichtmehr wie sich Kälte anfühlt...nur durch einen Luftzug wird einem das Gefühl in diesen Zeiten noch eingehaucht...

Ich habe in diesen Tagen das Gefühl, dass der Anführer einen sechsten Sinn besitzt...er bringt uns Woche für Woche zu neuen Wasserquellen verläuft sich niemals...dieses Glück ist wohl nur wenigen gegeben...gewiss nicht den armen Seelen, die wir gestern gegen Abend entdeckt haben...zerfleischt vom schneidenden Sand in der Luft.

Der letzte Schluck Wasser für heute...

12. Dezember 2458