

Steam Revolution

Gruppe 1

23. Juni 2018

Game Design Document

Gruppe:

Ben Bausch
Corbinian Gruber
Jonathan Hanser
Lukas König
Christian Leininger
Gregor Stief
Julian Weidhase

Tutor:

Nico Hauff

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung des Spiels	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Benutzeroberfläche	3
2.1	Spieler-Interface	3
2.2	Menü-Struktur	4
2.2.1	Hauptmenü	4
2.2.2	Pausenmenü	5
2.2.3	Menü “Neues Spiel”	5
2.2.4	Menü “Spiel Laden”	6
2.2.5	Menü “Spiel Speichern ”	7
2.2.6	Statistikmenü	7
2.2.7	Menü “Erfolge ”	8
2.2.8	Einstellungsmenü	9
2.2.9	Menü “Mitwirkende ”	9
2.2.10	Menüstruktur	10
3	Technische Merkmale	11
3.1	Verwendete Technologien	11
3.2	Mindestvoraussetzungen	12
4	Spiellogik	12
4.1	Spielobjekte	12
4.1.1	Hindernisse	12
4.1.2	Eigenschaften	12
4.1.3	Ressourcen	13
4.1.4	Platzierbare Gebäude	13
4.1.5	Steuerbare Einheiten	16
4.1.6	Gegnerische Einheiten	22
4.1.7	Gegnerische Gebäude	23
4.2	Optionen & Aktionen	24
4.3	Spielstruktur	31
4.3.1	Verhalten der KI	31
4.4	Statistiken	31
4.5	Erfolge	31
5	Screenplay	32
5.1	Spielgeschichte	32

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Kämpfe in Steam Revolution, einem 2D-Echtzeit-Strategiespiel in Top-Down-Ansicht und Steampunk Atmosphäre, gegen die Menschheit und vernichte sie mit der vereinten Kraft deiner unmoralisch, zu technischen Konstrukten modifizierten Menschen, den Cyborgs. Starte als verrückter Professor und baue Fabriken, in denen entführte Personen mit deinen technischen Vorstellungen (Zwangs-)vereint werden. Modifiziere deine Einheiten, bis sie stark genug für den finalen Schlag gegen die Menschheit sind. Aber Achtung! Technik kann den Menschen zwar verbessern, allerdings kann sie ohne den Menschen nicht richtig funktionieren.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Steam Revolution unterscheidet sich durch seine Möglichkeit der individuellen Modifikation seiner Einheiten zu anderen 2D-Echtzeit-Strategiespielen. Der Spieler hat durch die Veränderung seiner Einheiten Vor- und Nachteile, die nicht unbedingt deterministisch sind. Das führt zu taktisch nicht ganz planbaren Ereignissen und bietet dem Spieler bei jedem Spiel neue Herausforderungen, wodurch Steam Revolution jedes mal neue Taktische Dilemmas für den Spieler bietet. Außerdem bestehen die Einheiten des Spielers beinahe ausschließlich aus entführten gegnerischen Einheiten. Ebenfalls beeinflusst die Vorgehensweise des Spielers den weiteren Spielverlauf sowie das Verhalten seines Gegners und sorgt so für einen anhaltenden Spielspaß.

2 Benutzeroberfläche

Die gesamte Benutzeroberfläche in Steam Revolution ist klickbasiert und lässt sich mit der Maus alleine bedienen.

2.1 Spieler-Interface



Abbildung 1: Das Spielerinterface mit Spieler HUD (unten links) und Ressourcenanzeige (oben rechts)

Das Spieler Hud (Abbildung 1) ist für den Spieler nur sichtbar, während eine Einheit ausgewählt ist. Es zeigt ein Bild der ausgewählten Einheit sowie deren Werte. In der mittleren Leiste, wenn vorhanden, kann der Spieler die möglichen Aktionen mit der Maus anwählen. Diese führt die Einheit dann nach einem

Mausklick auf eine gültige Position im Hauptfenster durch. Das Ressourcenanzeige wird dem Spieler permanent Angezeigt, hier befindet sich auch der Button zum öffnen des Pausenmenüs.

Optional:

Das Auswählen von mehreren Einheiten ist möglich, diese werden in einem einzelnen Fenster mit der Anzahl der ausgewählten Objekte nach Typ Angezeigt.

2.2 Menü-Struktur

Das Spiel beinhaltet zwei primäre Menüs, das Hauptmenü und das Pausenmenü. In beiden befindet sich oben ein zurück Button, über den der Spieler das Spiel beenden, beziehungsweise wieder zum Spiel zurückkehren kann.

2.2.1 Hauptmenü

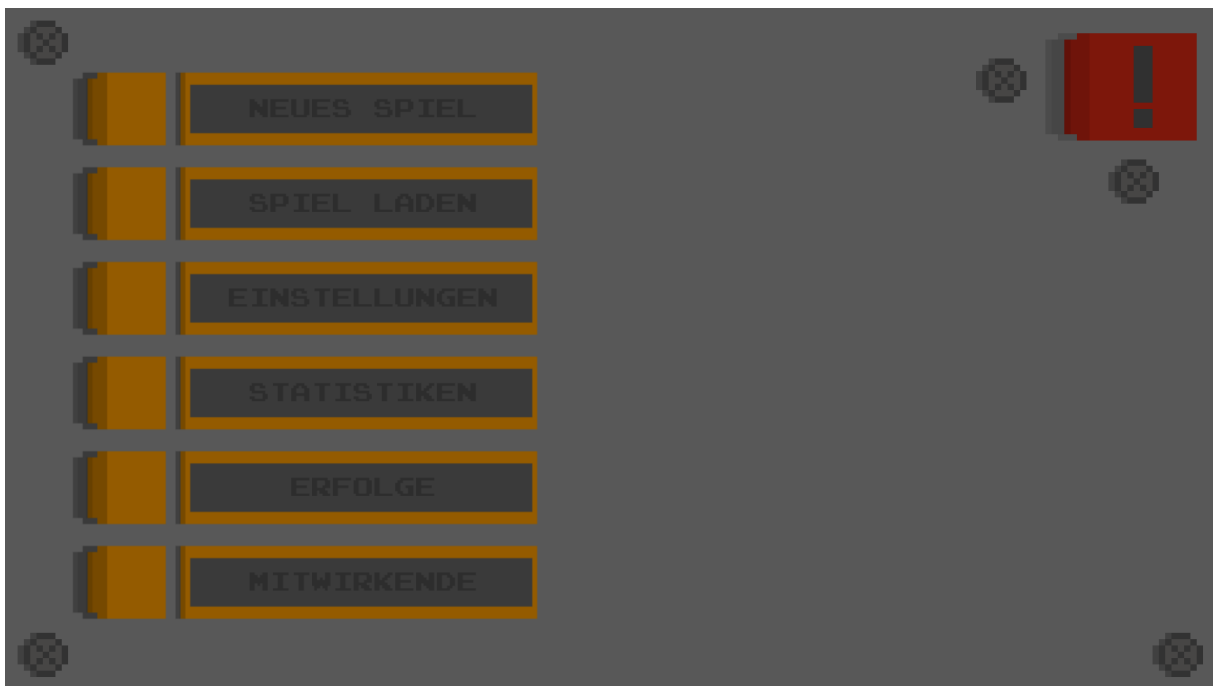


Abbildung 2: Das Hauptmenü, welches nach dem starten des Spiels Angezeigt wird. Oben rechts befindet sich der Button um das Spiel zu beenden.

Das Hauptmenü (Abbildung 2) ist der Ausgangspunkt für den Spieler nach dem Spielstart. Hier kann er

- ein Neues Spiel starten,
- gespeicherte Spielstände laden,
- die Einstellungen ändern,
- Statistiken sowie
- Erfolge einsehen
- und sich die Mitwirkenden der Spielentwicklung anzeigen lassen.

2.2.2 Pausenmenü

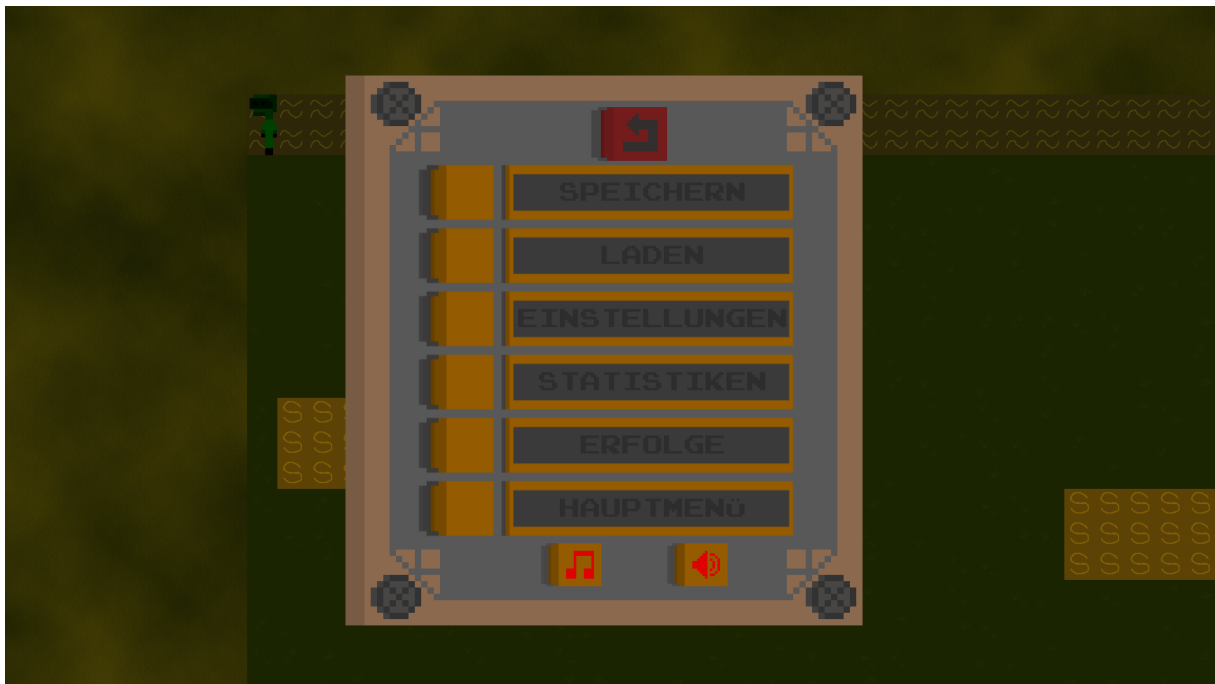


Abbildung 3: Das Pausenmenü, kann im laufenden Spiel geöffnet werden

Das Pausenmenü (Abbildung 3) erreicht man aus dem laufenden Spiel durch das drücken des Menübuttons im Spielerinterface. Es blendet das momentane Spielgeschehen im Hintergrund aus und das Pausenmenü ein. Neben Speichern und Laden kann der Spieler die Einstellungen öffnen, Statistiken und Erfolge Einsehen, sowie ins Hauptmenü zurückkehren. Außerdem lassen sich direkt die Spielmusik (unterer Button links) sowie die Soundeffekte (unterer Button rechts) an und abschalten.

2.2.3 Menü “Neues Spiel”

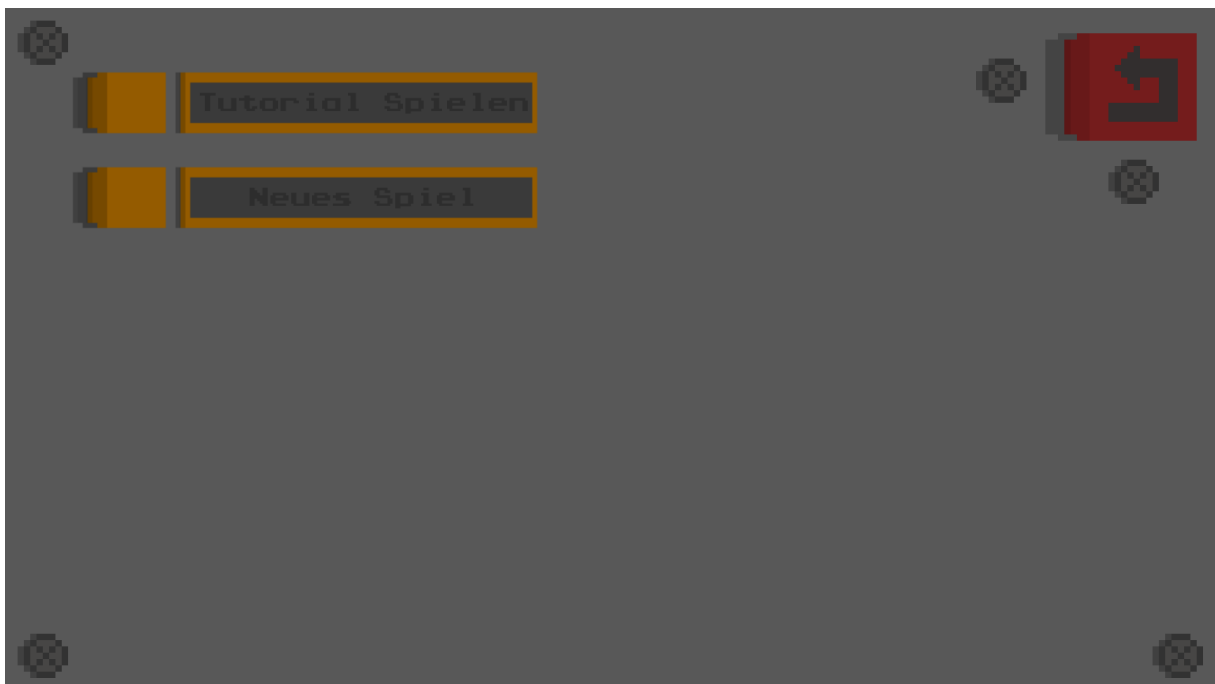


Abbildung 4: Menü “Neues Spiel”, kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.

Das Untermenü “Neues Spiel” (Abbildung 4) erreicht der Spieler vom Hauptmenü aus. Es lässt ihm die Wahl direkt in ein neues Spiel zu starten oder das Tutorial zu spielen.

2.2.4 Menü “Spiel Laden”

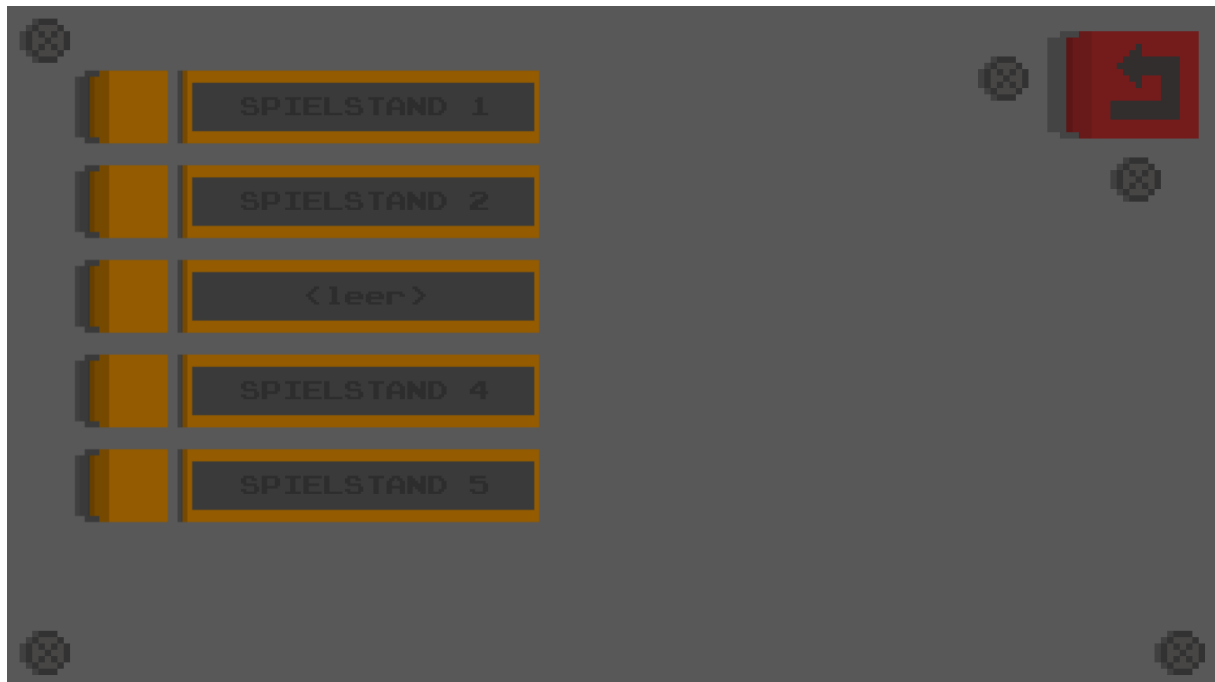


Abbildung 5: Menü “Spiel Laden”, kann sowohl vom Hauptmenü sowie vom Pausenmenü aus geöffnet werden.

Das Menü “Spiel Laden” (Abbildung 5) zeigt dem Spieler fünf Speicherslots an. Bei einem Klick auf den Spielstand wird das entsprechende Spiel geladen. Bei einem Klick auf den Löschen Button, symbolisiert durch einen Mülleimer rechts vom Slot, wird der Spielstand gelöscht. Speicherslots ohne gespeicherten Spielstand werden als “<leer>” angezeigt.

2.2.5 Menü “Spiel Speichern ”

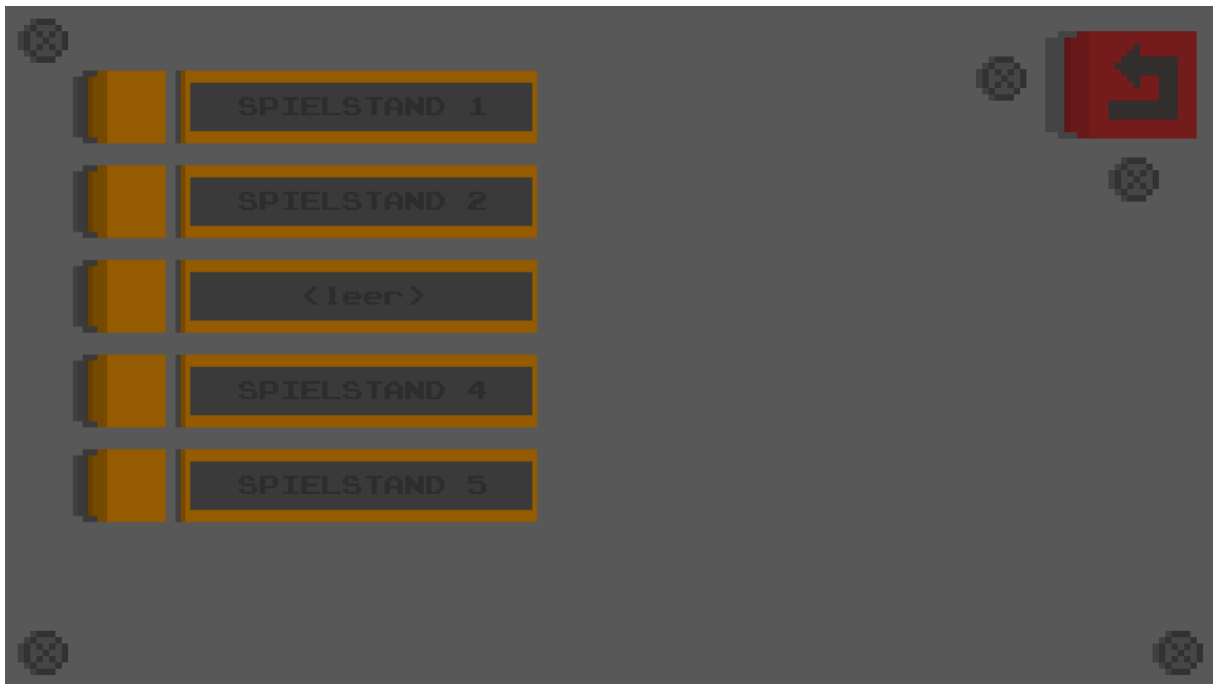


Abbildung 6: Menü “Spiel Speichern”, kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.

Das Menü “Spiel Speichern” (Abbildung 6) ist ähnlich wie das Menü “Spiel Laden” aufgebaut. Hier lassen sich jedoch keine Spielstände löschen. Bei einem Klick auf einen Speicherslot wird das Spiel in diesen gespeichert und ein eventuell bereits vorhandener Spielstand überschrieben.

2.2.6 Statistikmenü



Abbildung 7: Das Statistikmenü mit den fünf Statistiken und ihren werten. Kann sowohl vom Hauptmenü sowie vom Pausenmenü aus geöffnet werden.

Das Statistikmenü (Abbildung 7) zeigt die global vom Spiel gesammelten Statistiken an. Es werden folgende Metriken erhoben:

- Durchgeführte Modifikationen
- Misslungene Modifikationen
- Getötete Gegner
- Spielzeit
- Mausklicks

2.2.7 Menü “Erfolge ”

Errungenschaften		
✓	E1 Erstes Blut Vergossen	Es wurde mindestens ein Gegner vom Spieler getötet
✗	E2 Fast and Furious	Der Spieler hat innerhalb einer halben Stunde das Spiel gewonnen
✗	E3 Troublemaker	Mehr als 100 Modifikationen, die der Spieler durchführte, sind fehlgeschlagen
✗	E4 Klickmaster	Der Spieler hat mehr als 10000 mal mit der Maus geklickt
✗	E5 Looser	Der Spieler hat das Spiel nach weniger als 10 Minuten verloren

Abbildung 8: Menü “Erfolge ”, kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.

Das Menü “Erfolge ” (Abbildung 8) zeigt alle möglichen Erfolge an. Neben den Erfolgen stehen die für den Erhalt zu erfüllenden Bedingungen. Erreichte und nicht erreichte Erfolge sind unterschiedlich gekennzeichnet.

2.2.8 Einstellungsmenü

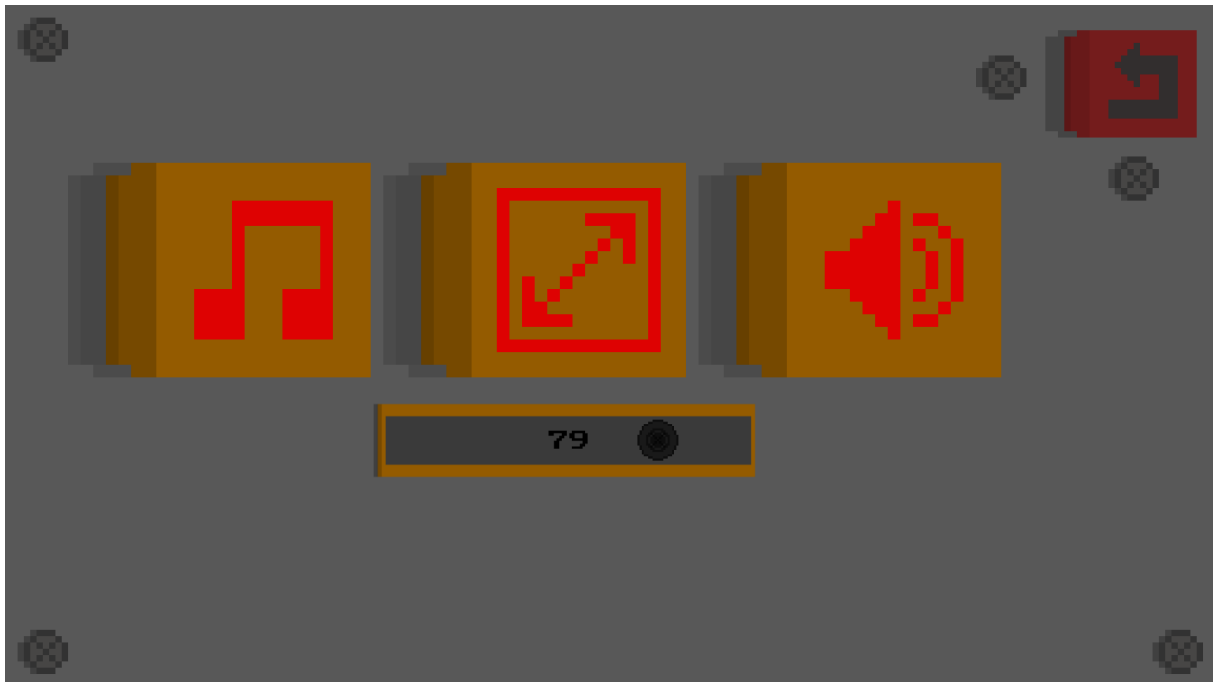


Abbildung 9: Das Einstellungsmenü, kann sowohl vom Hauptmenü sowie vom Pausenmenü aus geöffnet werden.

Im Einstellungsmenü (Abbildung 9) lässt sich die Lautstärke ändern, Vollbild ein- und ausschalten, sowie die Soundeffekte und Spielmusik aktivieren und deaktivieren. Die Lautstärke lässt sich mithilfe des Sliders ändern. Die Spielmusik, der Vollbildmodus und die Soundeffekte lassen sich, in dieser Reihenfolge von links nach rechts, über die drei Buttons steuern.

2.2.9 Menü “Mitwirkende ”

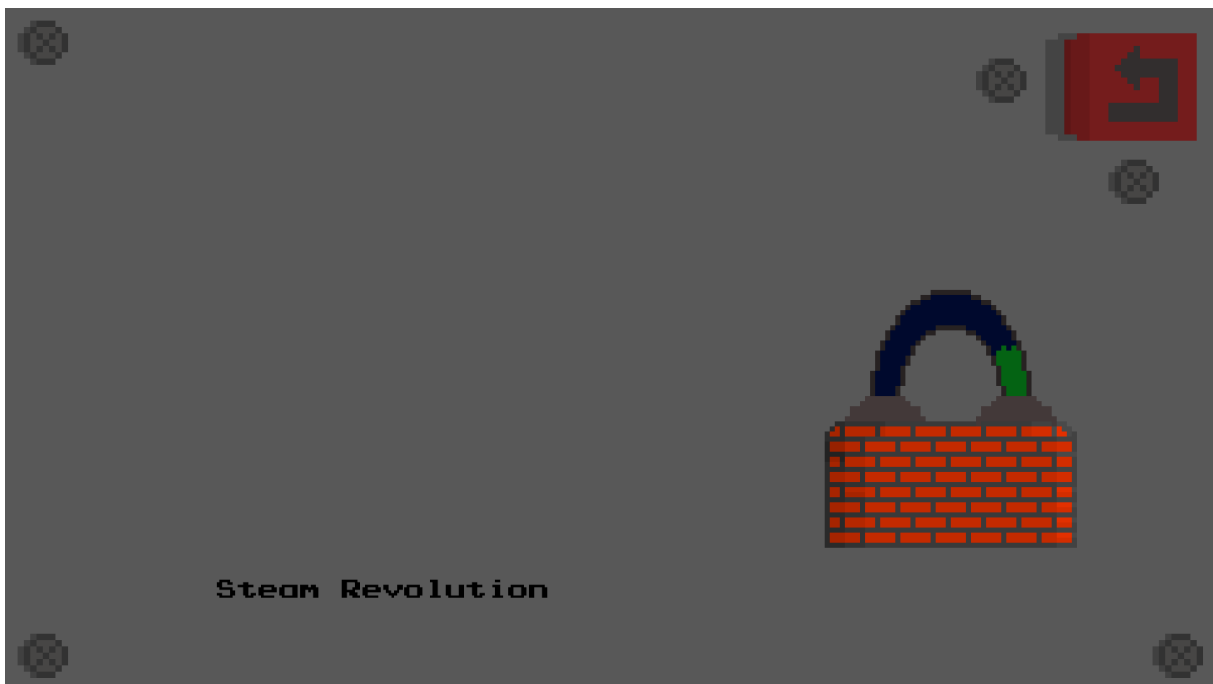


Abbildung 10: Menü “Mitwirkende ”, kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.

Im Menü "Mitwirkende" (Abbildung 10) werden die Namen der Entwickler und sonstigen Mitwirkenden genannt, außerdem kann hier eine Techdemo gestartet werden.

2.2.10 Menüstruktur

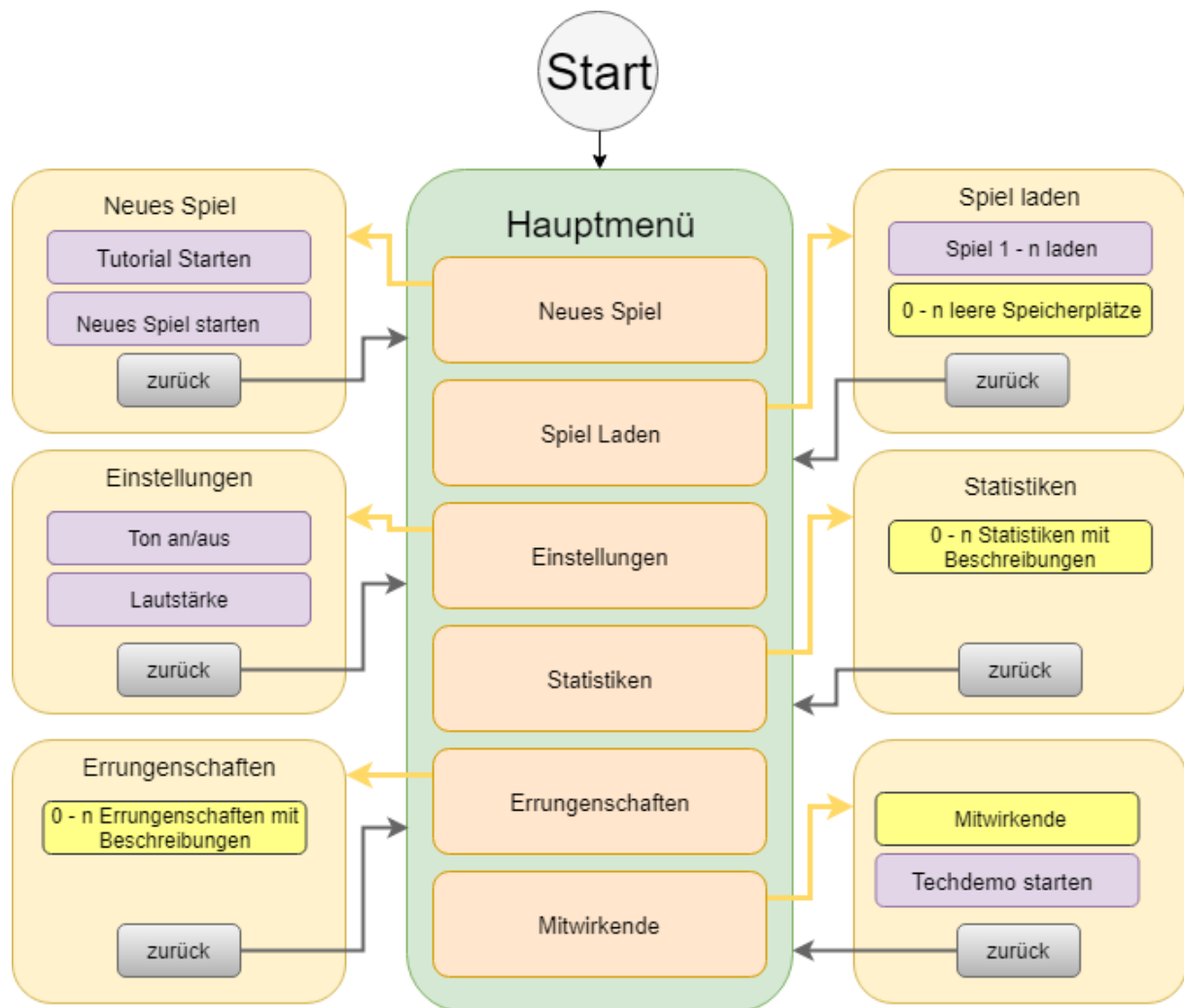


Abbildung 11: Struktur des Hauptmenüs

Hauptmenü In (Abbildung 11) sieht man die Struktur des Hauptmenüs. Alle orangefarbenen Flächen verweisen auf ein Untermenü. Violette Flächen lösen eine Einstellung/Aktion aus. Die Grauen Flächen lassen einen in das Hauptmenü zurückkehren. Gelbe Flächen zeigen lediglich Informationen an.

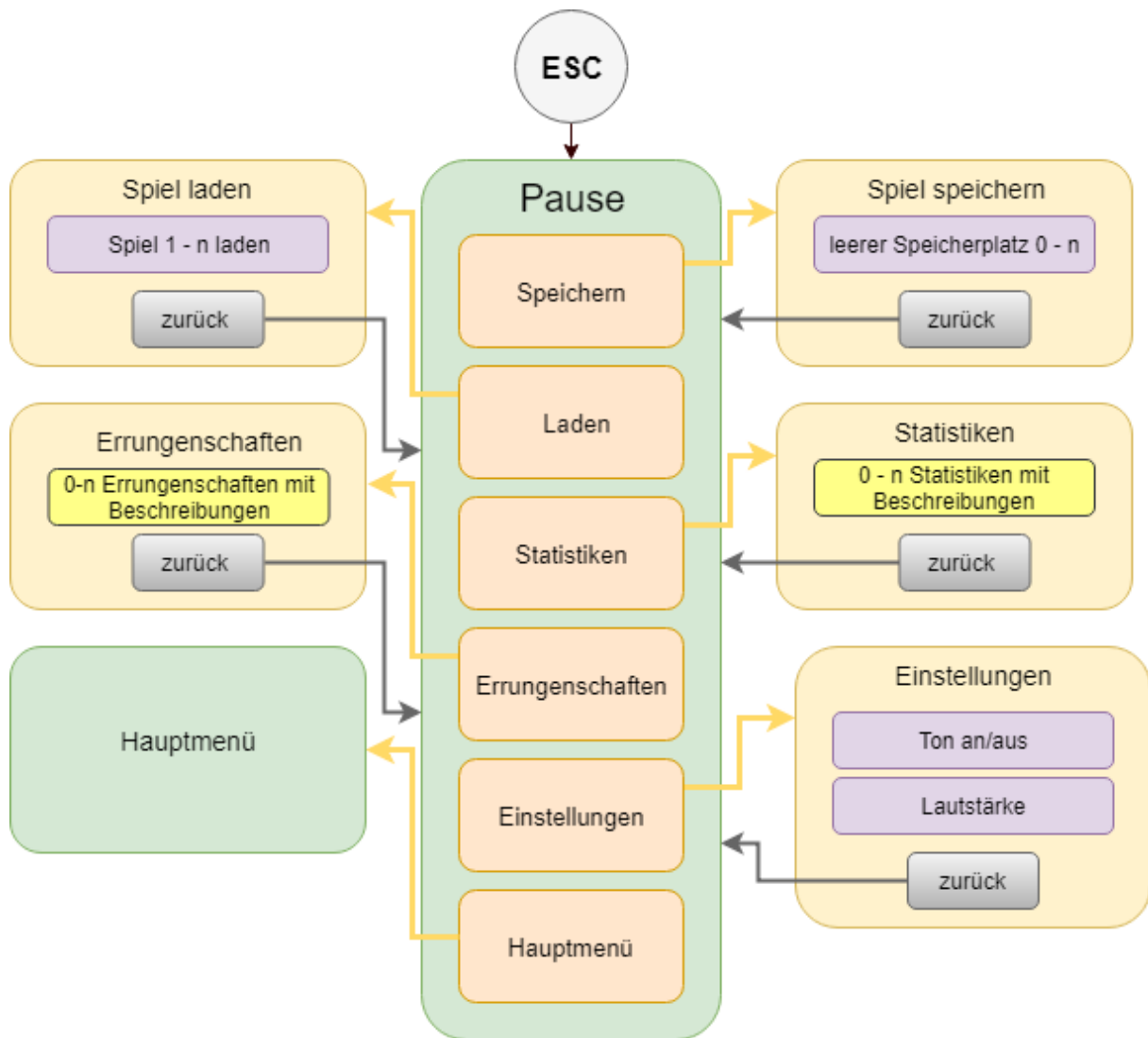


Abbildung 12: Struktur des Pausenmenüs

Pausenmenü In Abbildung (Abbildung 12) sieht man die Struktur des Pausemenüs. Alle orangefarbenen Flächen verweisen auf ein Untermenü. Violette Flächen lösen eine Einstellung/Aktion aus. Die Grauen Flächen lassen einen in das Pausemenü zurückkehren. Gelbe Flächen zeigen lediglich Informationen an.

3 Technische Merkmale

Steam Revolution ist ein Einzelspieler Spiel und benötigt daher keine aktive Internet- oder Netzwerkverbindung.

3.1 Verwendete Technologien

Für die Erstellung und Realisierung werden/wurden folgende Technologien verwendet:

- SVN
- Trac
- Microsoft Visual Studio 2015 Enterprise
- Microsoft C#
- Microsoft .NET Framework

- Monogame Framework 3.6
- JetBrains ReSharper für Microsoft Visual Studio 2015 Enterprise
- GIMP
- Adobe Photoshop
- Google Docs
- LaTeX
- Audacity
- Piskelapp (<https://www.piskelapp.com/>)

3.2 Mindestvoraussetzungen

Für die Ausführung von Steam Revolution benötigt man folgende Mindestvoraussetzungen:

- Betriebssystem: Windows 7/8/10
- Prozessor: Intel(R) Core(TM) i5 der vierten Generation
- Arbeitsspeicher: Mindestens 4GB RAM
- Grafikkarte: GeForce GTX 260 oder besser
- Festplatte: mindestens 2GB Festplattenspeicher
- Zubehör: Maus und Tastatur

4 Spiellogik

Im folgenden Kapitel werden die Spielobjekte sowie die Spielstruktur detailliert erläutert.

4.1 Spielobjekte

In folgendem Abschnitt sind die Spielobjekte detailliert erklärt.

4.1.1 Hindernisse

Es gibt Felsen sowie Flüsse und Seen im Spiel, welche von Einheiten nicht begehbar sind. Diese bestehen aus Flächen kleinerer Quadrate einer bestimmten Höhe und Breite.

4.1.2 Eigenschaften

Einheiteneigenschaften Neben einer Höhe, Breite und nach Einheitentyp individuellem Aussehen haben Einheiten fünf weitere Attribute. Diese sind in Tabelle 1 aufgelistet:

Name	Abkürzung	Beschreibung
Leben	HP	Das Lebensattribut einer Einheit. Wird es null, stirbt die Einheit.
Nahkampf	NK	Das Nahkampfattribut einer Einheit. Je größer es ist, desto stärker ist die Einheit im Nahkampf und zieht seinem Gegner mehr HP ab. Ist sie null, hat die Einheit keinen Nahkampfangriff.
Fernkampf	FK	Das Fernkampfattribut einer Einheit. Je größer es ist, desto stärker ist die Einheit im Fernkampf und zieht seinem Gegner mehr HP ab. Ist sie null, hat die Einheit keinen Fernkampfangriff.
Explosionsschaden	S	Das Explosionsschadenattribut einer Einheit. Je größer es ist, desto stärker ist der Explosionsangriff einer Einheit und zieht seinem Gegner mehr HP ab. Ist sie null, hat die Einheit keinen Explosionsangriff.
Geschwindigkeit	V	Die Geschwindigkeit einer Einheit. Je größer, desto schneller kann sich die Einheit bewegen.

Tabelle 1: Liste aller Attribute einer Einheit.

Gebäudeeigenschaften Neben einer Höhe, Breite und nach Einheitentyp individuellem Aussehen besitzen Gebäude nur eine gemeinsame Eigenschaft, ihr Leben (HP). Dieser Wert setzt fest, wie viel Schaden das Gebäude erduldet, bis es zerstört ist. Gebäude sind für alle Einheiten die nicht mit ihm Interagieren nicht begehbar.

4.1.3 Ressourcen

Es gibt zwei Unterschiedliche Ressourcen in SteamRevolution, diese haben den Zweck, dass der Spieler abwägen muss, in welcher Reihenfolge er Gebäude platziert oder Einheiten modifiziert. Die Menge der Ressourcen ist nicht begrenzt. In der Tabelle 2 sind die zwei Ressourcen des Spiels aufgelistet:

Name	Abkürzung	Beschreibung
Dampf	D	Dampf wird für Modifikationen der Einheiten benötigt. Er wird von der Dampfmaschine hergestellt.
Zahnräder	Z	Zahnräder werden zum Bauen von Gebäuden benötigt. Sie werden von dem Zahnradgebäude hergestellt.

Tabelle 2: Beschreibung der Ressourcen

4.1.4 Platzierbare Gebäude

Industrieller Dehumanisierer Das erste Gebäude, welches Gebaut werden kann. Es wird benötigt um Menschen zu eigenen Einheiten umzuwandeln. Zum Platzieren dieses Gebäudes werden keine Rohstoffe benötigt. Es kann nur einmal gebaut werden. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 3 beschrieben.

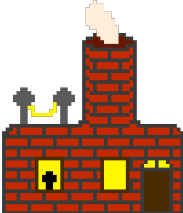
Industrieller Dehumanisierer	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.4
Baukosten	keine Baukosten, einmaliges Gebäude
Geäudestärke (TP)	20
Aktionen	Kann entführte Menschen in einfache Steambots umwandeln, verbraucht dabei Dampf

Tabelle 3: Industrieller Dehumanisierer

Dampfmaschine Der Spieler wählt, wo das Gebäude stehen soll. Es kann beliebig oft gebaut werden. Dieses Gebäude stellt die Ressource Dampf her, um Modifikationen durchführen zu können. Zum Bau dieses Gebäudes werden Zahnräder benötigt. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 4 beschrieben.

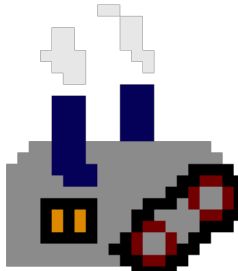
Dampfmaschine	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.4
Baukosten	50 Zahnräder
Geäudestärke (TP)	20
Aktionen	Erzeugt die Ressource Dampf

Tabelle 4: Dampfmaschine

Zahnradgebäude Der Spieler wählt, wo das Gebäude stehen soll. Es kann beliebig oft gebaut werden. Dieses Gebäude stellt die Ressource Zahnräder her um andere Gebäude bauen zu können. Zum Bau dieses Gebäudes werden Zahnräder benötigt. Gibt ein Spieler seine gesamten Ressourcen aus, ohne ein Zahnradgebäude errichtet zu haben, verliert er das Spiel. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 5 beschrieben.

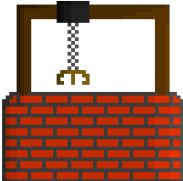
Zahnradgebäude	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.4
Baukosten	50 Zahnräder
Geäudestärke (TP)	20
Aktionen	Erzeugt die Ressource Zahnräder

Tabelle 5: Zahnradgebäude

Valerium Laboratorium Der Spieler wählt, wo das Gebäude stehen soll. Es kann beliebig oft gebaut werden. Dieses Gebäude führt Modifikationen an Einheiten durch und erhöht ihr Nahkampfattribut (benötigt dafür die Ressource Dampf und Zahnräder). Zum Bau dieses Gebäudes werden Zahnräder benötigt. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 6 beschrieben.

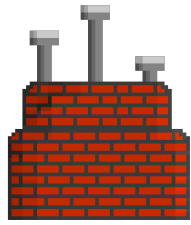
Valerium Laboratorium	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.4
Baukosten	100 Zahnräder
Geäudestärke (TP)	20
Aktionen	Modifiziert Einheiten und/oder wandelt sie um, verbraucht dabei Dampf

Tabelle 6: Valerium Laboratorium

Aetherium Laboratorium Der Spieler wählt, wo das Gebäude stehen soll. Es kann beliebig oft gebaut werden. Dieses Gebäude führt Modifikationen an Einheiten durch und erhöht ihr Fernkampfattribut (benötigt dafür die Ressource Dampf und Zahnräder). Zum Bau dieses Gebäudes werden Zahnräder benötigt. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 7 beschrieben.

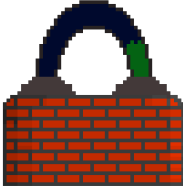
Aetherium Laboratorium	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.4
Baukosten	100 Zahnräder
Geäudestärke (TP)	20
Aktionen	Modifiziert Einheiten und/oder wandelt sie um, verbraucht dabei Dampf

Tabelle 7: Aetherium Laboratorium

Explodium Laboratorium Der Spieler wählt, wo das Gebäude stehen soll. Es kann beliebig oft gebaut werden. Dieses Gebäude führt Modifikationen an Einheiten durch und erhöht das Explosionsattribut (benötigt dafür die Ressource Dampf und Zahnräder). Zum Bau dieses Gebäudes werden Zahnräder benötigt. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 8 beschrieben.

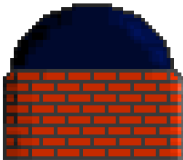
Explodium Laboratorium	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.4
Baukosten	100 Zahnräder
Geäudestärke (TP)	20
Aktionen	Modifiziert Einheiten und/oder wandelt sie um, verbraucht dabei Dampf

Tabelle 8: Explodium Laboratorium

4.1.5 Steuerbare Einheiten

Alle steuerbaren haben nur einen Angriff. Bei Einheiten die lediglich durch ein Gebäude modifiziert wurden hängt dieser von nur einem Attribut ab. Bei Einheiten die durch zwei beziehungsweise drei unterschiedliche Gebäude Modifiziert wurden hängt dieser auch von der entsprechenden Anzahl Attributen ab.

Professor Anfangs die einzige Spielfigur des Spielers. Sie wird benutzt um den industriellen Dehumanisierer zu bauen. Sie kann Menschen entführen. Sie kann vom Spieler durch Linksklick auf eine Gegnerische zum angriff, entführen oder bauen geschickt werde. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 9 beschrieben.

Professor	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	5
Nahkampf	1
Fernkampf	0
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	2
Entstehungsort	keiner
Entstehungskosten	keine

Tabelle 9: Professor

Einfacher Steambot Diese Einheit kann nur Gebäude bauen und Menschen entführen, aber nicht kämpfen. Entsteht, wenn eine bestimmte Gegnerische Einheit entführt und im industriellen Dehumanisierer abgelegt wurde. Sie kann vom Spieler zum Bauen, oder Menschen entführen geschickt sowie bewegt werden. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 10 beschrieben.

Einfacher Steambot	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	3
Nahkampf	0
Fernkampf	0
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	3
Entstehungsort	industrieller Dehumanisierer (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	Ein entführter Mensch

Tabelle 10: Einfacher Steambot

Zermalmer Diese Einheit entsteht, wenn man einen einfachen Steambot durch das Valerium Laboratorium modifiziert. Die Einheit hat nur Nahkampfattribute, kann keine Gebäude bauen und keine Menschen entführen. Sie hat mehr Leben als andere Spielereinheiten. Sie kann vom Spieler zum Angriff geschickt oder bewegt werden. Sein Angriff erfolgt aus unmittelbarer Nähe direkt auf die Einheit vor sich und bewirkt auch nur auf diese Einheit Schaden. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 11 beschrieben.


Zermalmer	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	4
Nahkampf	mehr als null
Fernkampf	0
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	1
Entstehungsort	Valerium Laboratorium (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	einfacher Steambot und Modifikationskosten

Tabelle 11: Zermalmer

Todesschütze Diese Einheit entsteht, wenn man einen einfachen Steambot durch das Aetherium Laboratorium modifiziert. Die Einheit hat nur Fernkampattribut, kann keine Gebäude bauen und keine Menschen entführen. Sie hat weniger Leben als der Zermalmer. Sie kann vom Spieler zum Angriff geschickt oder bewegt werden. Sein Angriff erfolgt aus einiger Entfernung auf eine Einheit. Sie trifft auch nur diese Einheit und bewirkt nur bei ihr Schaden. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 12 beschrieben.

Todesschütze	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	2
Nahkampf	0
Fernkampf	mehr als null
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	2
Entstehungsort	Aetherium Laboratorium (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	einfacher Steambot und Modifikationskosten

Tabelle 12: Todesschütze

Bomber Diese Einheit entsteht, wenn man einen einfachen Steambot durch das Explodium Laboratorium modifiziert wurde. Sie hat nur Explosionsattribute, kann keine Gebäude bauen und keine Menschen entführen. Sie hat weniger Leben als der Todesschütze. Sie kann vom Spieler zum Angriff geschickt oder bewegt werden. Der Bomber kann sich in die Luft sprengen und verursacht bei Einheiten in einem

kreisförmigen Umfeld Schaden. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 13 beschrieben.


Bomber	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	1
Nahkampf	0
Fernkampf	0
Explosionsschaden	mehr als null
Geschwindigkeit	5
Entstehungsort	Explodium Laboratorium (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	einfacher Steambot und Modifikationskosten

Tabelle 13: Bomber

Eisenfaust Diese Einheit entsteht, wenn man einen einfachen Steambot, in beliebiger Reihenfolge, durch das Valerium Laboratorium und Aetherium Laboratorium modifiziert wurde. Sie besitzt Nahkampf- und Fernkampattribut, kann nichts bauen und keine Menschen entführen. Sie kann vom Spieler zum Angriff geschickt oder bewegt werden. Sein Angriff erfolgt auf eine Einheit aus unmittelbarer Nähe. Der Angriff verursacht außerdem einen kegelförmigen Schaden auf Einheiten hinter der direkt angegriffenen Einheit. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 14 beschrieben.


Eisenfaust	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	Abhängig von der Anzahl seiner geglückten Modifikationen
Nahkampf	mehr als null
Fernkampf	mehr als null
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	2
Entstehungsort	Valerium Laboratorium (Siehe 4.1.4) oder Aetherium Laboratorium (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	Zermalmer oder Todesschütze und Modifikationskosten

Tabelle 14: Eisenfaust

Explosiver Zermalmer Diese Einheit entsteht, wenn man einen einfachen Steambot, in beliebiger Reihenfolge, durch das Valerium Laboratorium und Explodium Laboratorium modifiziert wurde. Sie besitzt Nahkampf- und Explosionsattribute, kann nichts bauen und keine Menschen entführen. Sie kann vom Spieler zum Angriff geschickt oder bewegt werden. Sein Angriff erfolgt auf eine Einheit im unmittelbaren Umfeld. Er verursacht mit jeder Attacke eine ringförmige Explosion, die auf kurze Distanz Schaden bei anderen Einheiten verursacht. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 15 beschrieben.


Explosiver Zermalmer	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	Abhängig von der Anzahl seiner geglückten Modifikationen
Nahkampf	mehr als null
Fernkampf	0
Explosionsschaden	mehr als null
Geschwindigkeit	3
Entstehungsort	Valerium Laboratorium (Siehe 4.1.4) oder Explodium Laboratorium (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	Zermalmer oder Bomber und Modifikationskosten

Tabelle 15: Explosiver Zermalmer

Raketenmann Diese Einheit entsteht wenn man einen einfachen Steambot, in beliebiger Reihenfolge, durch das Aetherium Laboratorium und Explodium Laboratorium modifiziert wurde. Sie besitzt Fernkampf- und Explosionsattribute, kann nichts bauen und keine Menschen entführen. Sie kann vom Spieler zum Angriff geschickt oder bewegt werden. Sein Angriff erfolgt aus einiger Entfernung auf gegnerische eine Einheit. Dabei verursacht er ringförmig Schaden um die getroffene Einheit. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 16 beschrieben.

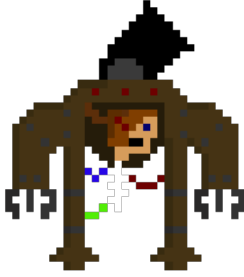
Raketenmann	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	Abhängig von der Anzahl seiner geglückten Modifikationen
Nahkampf	0
Fernkampf	mehr als null
Explosionsschaden	mehr als null
Geschwindigkeit	4
Entstehungsort	Aetherium Laboratorium (Siehe 4.1.4) oder Explodium Laboratorium (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	Todesschütze oder Bomber und Modifikationskosten

Tabelle 16: Raketenmann

Terminator Entsteht wenn man einen einfachen Steambot, in beliebiger Reihenfolge, durch das Valerium Laboratorium, Aetherium Laboratorium und Explodium Laboratorium modifiziert wurde. Sie hat Explosions, Nah- und Fernkampf Attribute, kann nichts bauen und keine Menschen entführen. Sie kann vom Spieler zum Angriff geschickt oder bewegt werden. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 17 beschrieben.


Terminator	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.5
Leben	Abhängig von der Anzahl seiner geglückten Modifikationen
Nahkampf	mehr als null
Fernkampf	mehr als null
Explosionsschaden	mehr als null
Geschwindigkeit	2
Entstehungsort	Valerium Laboratorium (Siehe 4.1.4) oder Aetherium Laboratorium (Siehe 4.1.4) oder Explodium Laboratorium (Siehe 4.1.4)
Entstehungskosten	Eisenfaust oder Raketenmann oder explosiver Zermalmer und Modifikationskosten

Tabelle 17: Terminator

4.1.6 Gegnerische Einheiten

Mensch Diese Einheit entsteht in gegnerischen Dörfern. Sie hat leichte Nahkampf Fähigkeiten und wird benötigt um einfache Steambots herzustellen. Sie entstehen immer seltener, je mehr Menschen entführt wurden. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 18 beschrieben.

Mensch	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.6
Leben	2
Nahkampf	1
Fernkampf	0
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	4
Entstehungsort	Wohngebäude (Siehe 4.1.7)
Entstehungskosten	keine

Tabelle 18: Mensch

Soldat Diese Einheit entsteht in gegnerischen Dörfern. Sie hat Nahkampf und Fernkampf Fähigkeiten, verteidigt gegnerische Dörfer und greift den Spieler an. Die Fähigkeiten und Anzahl der Soldaten wachsen an, während der Spieler im Spielverlauf voranschreitet. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 19 beschrieben.

Soldat	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.6
Leben	abhängig vom Spielverlauf
Nahkampf	abhängig vom Spielverlauf
Fernkampf	abhängig vom Spielverlauf
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	abhängig vom Spielverlauf
Entstehungsort	Wohngebäude (Siehe 4.1.7)
Entstehungskosten	keine

Tabelle 19: Soldat

Anführer Diese Einheit existiert von Anfang an und kann nur einmal existieren. Sie ist der Anführer der Menschen und kann nicht entführt werden. Stirbt diese Einheit, so ist das Spiel für den Spieler gewonnen. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 20 beschrieben.

Anführer	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.6
Leben	5
Nahkampf	3
Fernkampf	0
Explosionsschaden	0
Geschwindigkeit	4
Entstehungsort	keiner
Entstehungskosten	keine

Tabelle 20: Anführer

4.1.7 Gegnerische Gebäude

Wohngebäude Wohngebäude sind Entstehungspunkte für gegnerische Einheiten. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 21 beschrieben.

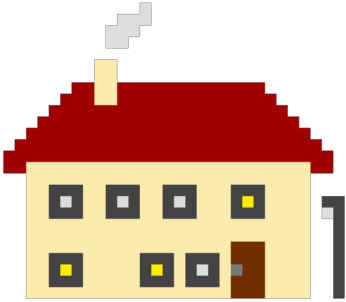
Wohngebäude	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.7
Baukosten	keine
Geäudestärke (TP)	20
Aktionen	Erstellt neue Menschen und Soldaten.

Tabelle 21: Wohngebäude

Turm Türme haben eine bestimmte Reichweite, in der Gegner erkannt und angegriffen werden. Sie bilden zusammen mit den Soldaten die Verteidigung der Dörfer. Weitere Eigenschaften werden in Tabelle 22 beschrieben.

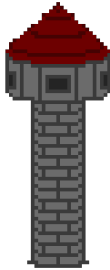
Turm	
	
Beschreibung	Siehe 4.1.7
Baukosten	keine
Gebäudestärke (TP)	20
Aktionen	Greift Einheiten des Spielers an.

Tabelle 22: Turm

4.2 Optionen & Aktionen

In der folgenden Tabelle sind alle Aktionen und Optionen des Spiels aufgelistet.

ID / Name der Aktion	Akteur	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01: Einheit auswählen	Spieler	Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine eigene Einheit.	Der Spieler befindet sich normal im Spiel, Wichtig: Nicht im Baumodus.	Die Einheit ist nun ausgewählt.
A02: Einheit abwählen	Spieler	Eine Einheit ist per Linksklick ausgewählt. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Karte.	Eine Einheit ist ausgewählt.	Keine Einheit ist mehr ausgewählt.
A03: Bewegen	Spieler	Eine eigene Einheit ist per Linksklick ausgewählt. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Position auf der Karte, die begehbar ist. Die Einheit bewegt sich selbstständig zu der markierten Position. Ist diese nicht begehbar, begibt sich die Einheit zur am nächsten gelegenen begehbaren Position	Es wurde eine eigene Einheit ausgewählt. Der Klick erfolgt auf eine begehbare Position, also kein unbewegliches Kollisionsobjekt wie zum Beispiel ein Gebäude.	Die Einheit steht nun an der angeklickten Position.

A04: Menschen entführen	Spieler	Eine eigene Einheit ist ausgewählt. Mit der linken Maustaste klickt man auf einen Menschen, der sich in der Nähe der Einheit befindet. Die Einheit begibt sich zu dem Menschen und betäubt ihn, nimmt den Menschen auf: Sie trägt nun diesen Menschen und kann währenddessen keine weiteren einfangen oder Kampffaktionen ausführen	Es ist entweder der Professor oder der einfache Steambot ausgewählt.	Die Einheit steht auf der Position, an der sie den Menschen eingefangen hat und trägt nun diesen Menschen.
A05: Menschen in einfache Steambots umwandeln	Spieler	Eine Einheit ist ausgewählt. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Industriellen Dehumanisierer. Daraufhin begibt sich die Einheit selbstständig zu diesem und lädt den Menschen ab. Die Einheit bleibt vor dem Gebäude stehen. Nach kurzer Zeit kommt ein einfacher Steambot aus dem Gebäude, welcher nun eine vom Spieler steuerbare Einheit darstellt.	Entweder der Professor oder ein einfacher Steambot ist ausgewählt. Diese Einheit hat die Aktion Mensch einfangen erfolgreich abgeschlossen, hat einen Menschen bei sich und befindet sich direkt am industriellen Dehumanisierer.	Die ursprüngliche Einheit und die neu dazu gewonnene stehen vor dem Industriellen Dehumanisierer.

A06: Modifizierte Einheiten weiter modifizieren	Spieler	<p>Eine modifizierbare Einheit ist ausgewählt. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eines der folgenden Gebäude: Valerium Laboratorium, Aetherium Laboratorium oder Explodium Laboratorium. Die Einheit begibt sich selbstständig zu diesem Gebäude und betritt das Gebäude. Mögliche Szenarien: - Die Einheit stirbt mit einer ungewissen Wahrscheinlichkeit - Die Einheit kommt mit einer ungewissen Wahrscheinlichkeit mit veränderten Einheitseneigenschaften wieder heraus. (Möglicherweise ist die Einheit nun eine Andere. Beispiel: Aus einem Zermalmer wurde mithilfe des Explodium Laboratorium ein Explosiver Zermalmer geschaffen)</p>	<p>Es ist eine der folgenden Einheiten ausgewählt:- Einfacher Steambot-Zermalmer-Todesschütze-Bomber-Explosiver Zermalmer-Eisenfaust-Raketenmann-Terminator. Der Spieler hat genügend Ressourcen um die Modifikation durchzuführen.</p>	<p>Die Einheit besitzt nun neue oder verbesserte Eigenschaften oder die Einheit stirbt.</p>
A07: Bauen	Spieler	<p>Eine Einheit ist ausgewählt. Der Spieler wählt das Gebäude welches er bauen will aus der Leiste am unteren Fensterrand. Professor: Industriellen Dehumanisierer Einfacher Steambot: Dampfmaschine, Zahnradgebäude, Valerium Laboratorium, Aetherium Laboratorium, Explodium Laboratorium. Der Spieler kann nun mit der Maus bestimmen wo er das Gebäude platzieren will. Die Einheit begibt sich zu dieser Position und nach einer gewissen Zeit steht das Gebäude funktionsbereit an der ausgewählten Position.</p>	<p>Eine Einheit ist ausgewählt. Die ausgewählte Einheit ist entweder der Professor oder der Einfache Steambot. Die gewählte Position ist legal und kollidiert nicht mit anderen Spielobjekten. Der Spieler hat genügend Ressourcen um das Gebäude zu errichten.</p>	<p>An der gewählten Position steht das Gebäude und davor steht die benutzte Einheit.</p>

A08: Sterben	Spieler	Szenario 1: Das Leben einer Einheit fällt durch einen Angriff auf 0 oder weniger. Szenario 2: Bei einer Modifikation geht etwas schief. Szenario 3: Ein Bomber sprengt sich in die Luft. Die Einheit stirbt, sie verschwindet und kann nicht mehr ausgewählt werden.	Eine Einheit befindet sich im Kampf oder in einem Laboratorium oder im Industriellen Dehumanisierer.	Die Einheit trägt nicht mehr zum weiteren Spielverlauf bei. Stirbt der Professor ist das Spiel verloren.
A09: Kampfaktionen allgemein auf gegnerische Einheiten	Spieler	Eine Einheit ist ausgewählt. Mit der linken Maustaste wird auf eine gegnerische Einheit geklickt. Die Einheit begibt sich eigenständig in seine benötigte Kampfdistanz und beginnt mit dem Angriff. Dazu führt sie in bestimmten Abständen Angriffe aus.	Eine der folgenden Einheiten ist ausgewählt: -Professor -Zermalmer -Todesschütze -Bomber -Explosiver -Zermalmer -Eisenfaust -Raketenmann -Terminator. Der Spieler klickt tatsächlich auf einen Gegner und nicht nur in seine Nähe. Wichtig: Der Professor greift keine Menschen an. Wird nach einer Auswahl des Professors auf einen Menschen geklickt, fängt er diesen ein, siehe A04	Die Einheit führt seine Attacken aus. Folgende Endszenarien sind möglich: -die Einheit stirbt -die gegnerische Einheit stirbt.
A10: Kampfaktionen allgemein auf gegnerische Gebäude	Spieler	Eine Einheit ist ausgewählt. Mit der linken Maustaste wird auf ein gegnerisches Gebäude geklickt. Die Einheit begibt sich eigenständig in seine benötigte Kampfdistanz und beginnt mit dem Angriff. Dazu führt sie in bestimmten Abständen Angriffe aus.	Eine der folgenden Einheiten ist ausgewählt: -Professor -Zermalmer -Todesschütze -Bomber -Explosiver -Zermalmer -Eisenfaust -Raketenmann -Terminator. Der Spieler klickt auf ein gegnerisches Gebäude.	Die Einheit führt seine Attacken aus. Folgende Endszenarien sind möglich: -das Gebäude verschwindet, da es keine Gebäudestärke mehr hat -das Gebäude bleibt stehen, da es genug Gebäudestärke hat und die Einheit nicht lange genug Angriffe ausgeführt hat.
A11: Angriff des Professors	Spieler	Der Professor ist ausgewählt. Es erfolgt eine Kampfaktion A09 oder A10. Der Professor begibt sich auf eine nahe Distanz und greift an, solange bis das Ziel nicht mehr existiert, der Professor stirbt oder der Spieler ihn mit Aktion A03 wegbewegt.	Der Professor ist ausgewählt und der Angriffsbefehl erfolgt auf einen Soldaten, den Anführer oder ein Gebäude.	Der Professor greift das gewählte Ziel an.

A12: Angriff des Zermalmers	Spieler	Der Zermalmer ist ausgewählt. Es erfolgt eine Kampfaktion A09 oder A10. Der Zermalmer begibt sich zu dem gewählten Ziel und verursacht aus unmittelbarer Nähe Schaden, allerdings nur seinem Ziel, solange bis das Ziel stirbt, der Zermalmer stirbt oder der Spieler ihn mit Aktion A03 wegbewegt.	Der Zermalmer ist ausgewählt und es folgt eine Kampfaktion A09 oder A10.	Der Zermalmer greift das gewählte Ziel an.
A13: Angriff des Todesschützen	Spieler	Der Todesschütze ist ausgewählt. Es erfolgt eine Kampfaktion A09 oder A10. Der Todesschütze begibt sich zu dem gewählten Ziel und bleibt in einiger Entfernung stehen. Dann macht er diesem Ziel durch einen Fernangriff Schaden zu, aber nur diesem Ziel, solange bis das Ziel nicht mehr existiert, der Todesschütze stirbt oder der Spieler ihn mit Aktion A03 wegbewegt.	Der Todesschütze ist ausgewählt und es folgt eine Kampfaktion A09 oder A10.	Der Todesschütze greift das gewählte Ziel an.
A14: Angriff des Bombers	Spieler	Der Bomber ist ausgewählt. Es folgt eine Kampfaktion A09 oder A10. Der Bomber begibt sich zu dem gewählten Ziel und bleibt in naher Distanz stehen. Dann sprengt er sich in die Luft und fügt allen Gegnern Schaden zu, die sich kreisförmig in einer gewissen Distanz zum Bomber aufhalten.	Der Bomber ist ausgewählt und es folgt eine Kampfaktion A09 oder A10.	Der Bomber greift das gewählte Ziel an und führt genau einen Angriff aus, bei diesem Angriff stirbt er, siehe A08.

A15: Angriff des Explosiven Zermalmers	Spieler	Der Explosive Zermalmer ist ausgewählt. Es folgt eine Kampfaction A09 oder A10. Der Zermalmer begibt sich zu dem gewählten Ziel und macht aus unmittelbarer Nähe Schaden, sowohl seinem Ziel, als auch ringförmig allen umstehenden gegnerischen Einheiten, solange bis das Ziel nicht mehr existiert, der Explosive Zermalmer stirbt oder der Spieler ihn mit Aktion A03 wegbewegt.	Der Explosive Zermalmer ist ausgewählt und es folgt eine Kampfaction A09 oder A10.	Der Explosive Zermalmer greift das gewählte Ziel an.
A16: Angriff von Eisenfaust	Spieler	Eisenfaust ist ausgewählt. Es erfolgt eine Kampfaction A09 oder A10. Eisenfaust begibt sich zu dem gewählten Ziel und macht aus unmittelbarer Nähe Schaden, sowohl seinem Ziel vor sich, als auch kegelförmig auf hinter seinem Ziel stehende gegnerischen Einheiten, solange bis das Ziel nicht mehr existiert, Eisenfaust stirbt oder der Spieler ihn mit Aktion A03 wegbewegt.	Eisenfaust ist ausgewählt und es erfolgt eine richtig ausgeführte Kampfaction A09 oder A10.	Eisenfaust greift das gewählte Ziel an
A17: Angriff des Raketenmanns	Spieler	Der Raketenmann ist ausgewählt. Es erfolgt eine Kampfaction A09 oder A10. Der Raketenmann begibt sich zu dem gewählten Ziel und bleibt in einiger Entfernung stehen. Dann fügt er diesem Ziel Schaden durch einen Fernangriff zu, außerdem kreisförmig um dieses Ziel herum ebenfalls gegnerischen Einheiten, solange bis das Ziel nicht mehr existiert, der Raketenmann stirbt oder der Spieler ihn mit Aktion A03 wegbewegt.	Der Raketenmann ist ausgewählt und es folgt eine Kampfaction A09 oder A10.	Der Raketenmann greift das gewählte Ziel an

A18: Angriff des Terminators	Spieler	Der Terminator ist ausgewählt. Es erfolgt eine Kampfaktion A09 oder A10. Der Terminator begibt sich zu dem gewählten Ziel und bleibt kurz davor stehen. Dann macht er mit einer großen kreisförmigen Explosion um sich herum allen gegnerischen Einheiten Schaden, solange bis das Ziel nicht mehr existiert, der Terminator stirbt oder der Spieler ihn mit Aktion A03 wegbewegt	Der Terminator ist ausgewählt und es folgt eine Kampfaktion A09 oder A10.	Der Terminator greift das gewählte Ziel an
A19: Kamera bewegen	Spieler	Der Spieler bewegt seinen Mauszeiger an einen Fensterrand. Das Sichtfenster über der Spielkarte verschiebt sich langsam in diese Richtung.	Spieler befindet sich mit Maus an Fensterrand und hat den Rand des Spielfeldes noch nicht erreicht.	Das Sichtfenster über der Spielkarte ist in Richtung des Fensterrandes an dem sich vorher die Maus befand verschoben, maximal bis zum Rand der Karte.
A20: Bewegen	KI	Die gegnerischen Einheiten bewegen sich eigenständig.	Keine	Die gegnerischen Einheiten bewegen sich zu neuen Positionen.
A21: Wegrennen	KI	Die gegnerischen Menschen bewegen sich von den eigenen Einheiten weg.	Der Spieler hat bereits einige Menschen eingefangen.	Die gegnerischen Einheiten bewegen sich zu neuen Positionen, die weiter entfernt zum Spieler sind.
A22: Angreifen	KI	Soldaten und der Anführer der Menschen greifen automatisch die Einheiten des Spielers an.	Der Spieler hat eigene Einheiten, die sich in Reichweite von Soldaten oder dem Anführer befinden.	Ein Angriff auf die Einheit(en) des Spielers erfolgt
A23: Verteidigen	KI	Von einem Turm heraus werden die Einheiten des Spielers schon von größerer Entfernung als der von Soldaten angegriffen.	Der Spieler hat eigene Einheiten die sich in Reichweite des Turms befinden .	Ein Angriff auf die Einheit(en) des Spielers erfolgt
A24: Sterben	KI	Das Leben einer gegnerischen Einheit fällt durch einen Angriff auf 0 oder weniger. Diese Einheit verschwindet aus dem Spiel.	Die gegnerische Einheit wird von einer Einheit des Spielers angegriffen.	Die Einheit nimmt keinerlei Einfluss mehr auf das Spielgeschehen. Stirbt der Anführer, hat der Spieler das Spiel gewonnen.

Tabelle 23: Beschreibung der Optionen und Aktionen

4.3 Spielstruktur

Die Spielwelt besteht aus einer entworfenen Karte auf der gespielt wird. Zu Beginn startet der Spieler in der Spielwelt, auf der sich nur Ki Gebäude und neutrale Objekte, z.B. Flüsse und Steine, befinden, mit einer Einheit, dem Professor. Mit ihm kann der industrielle Dehumanisierer gebaut, und gegnerische Einheiten entführt und modifiziert werden.

Im Verlaufe des Spiels kann der Spieler die Menschen angreifen und wird auch von ihnen angegriffen.

Ziel des Spiels ist es den Anführer der Menschen zu töten. Ist dieses Ziel erreicht, so hat der Spieler das Spiel gewonnen.

Der Spieler kann die Menschen erst angreifen, ohne dabei den Sieg zu riskieren, wenn er die ersten kampffähigen Einheiten erstellt hat. Der Spieler benötigt für diese Umwandlung Gebäude, die er nur von einfachen Steambots bauen lassen kann. Dabei können jedoch auch unerwünschte Probleme für den Spieler auftreten, sodass er den ganzen Prozess der Modifikation gut abwägen muss.

Die einzige Möglichkeit für den Spieler an mehr Einheiten zu kommen, ist die Entführung von Menschen. Je mehr Menschen jedoch entführt wurden, desto aggressiver werden die verbleibenden Menschen und greifen den Spieler schlussendlich an. Zu einer Niederlage für den Spieler kommt es, indem sein Professor stirbt oder der industrielle Dehumanisierer, welchen man nur einmal bauen kann, zerstört wird.

4.3.1 Verhalten der KI

Am Anfang jedes Spieles ist der Gegner (KI) noch zurückhaltend, jedoch zahlenmäßig überlegend, baut nur passive Einheiten zum Erlangen von Ressourcen (Menschen) und erzeugt nur sehr wenige neue Einheiten zur Verteidigung (Soldaten).

Je früher der Spieler die Ki angreift, um so schneller wird die Ki auf den Spieler aufmerksam, somit muss sich der Spieler einen guten Zeitpunkt für seine Angriffe überlegen. Je länger das Spiel läuft und je mehr Steambots der Spieler hat, desto aggressiver wird die KI, indem Sie mehr Kampfeinheiten baut und mit diesen Angriffe ausführt. Wobei dies zuerst lediglich mit wenigen Einheiten erfolgt, auch gegen Zahlenmäßig überlegene Truppen. Die Einheiten werden bis zum Verlust der gesamten Truppe kämpfen, oder ziehen sich taktisch zurück falls nötig. Dies wird sich im weiteren Verlauf ändern, so das diese nur noch in Überzahl angreifen.

Sollten die angreifenden Einheiten während des Kampfes in Unterzahl geraten, werden die verbliebenen Einheiten versuchen sich zum Hauptquartier zurückziehen.

Des weiteren wird die KI versuchen die Ressourcengewinnung zu unterbrechen, indem Sie die Gebäude, welche zur Ressourcengewinnung eingesetzt werden, angreift.

Der Spieler muss taktisch gegen die Ki vorgehen, z.B. darf er seine Gebäude und den Professor nicht ungeschützt lassen, da Ki dies erkennt und folglich angreift.

4.4 Statistiken

Während dem Spielen werden Statistiken über das Spiel gesammelt und unabhängig von den Spielständen global erfasst, aufsummiert und gespeichert. Die Statistiken lassen sich über das Hauptmenü und das Pausenmenü einsehen. Es werden die hier aufgelisteten Statistiken erfasst:

- Anzahl der durchgeführten Modifikationen
- Anzahl der schief gelaufenen Modifikationen
- Anzahl der getöteten Menschen
- Spielzeit
- Anzahl der Mausklicks

4.5 Erfolge

In Steam Revolution gibt es mehrere Erfolge, die durch Aktionen im Spiel oder durch das Erreichen bestimmter Werte in den Statistiken erhalten werden können. Die bereits erhaltenen und noch nicht erreichten Erfolge lassen sich über das Hauptmenü und das Pausenmenü einsehen. Die Erfolge werden unabhängig von den Spielständen global erfasst und gespeichert. In der folgenden Tabelle sind die Erfolge und die benötigten Bedingungen für den Erhalt aufgelistet:

Name	Bedingung
Erstes Blut vergossen	Es wurde mindestens ein Gegner vom Spieler getötet
Fast and Furious	Der Spieler hat innerhalb einer halben Stunde das Spiel gewonnen
Troublemaker	Mehr als 100 Modifikationen, die der Spieler durchführte, sind fehlgeschlagen
Klickmaster	Der Spieler hat mehr als 10000 mal mit der Maus geklickt
Looser	Der Spieler hat das Spiel nach weniger als 10 Minuten verloren

Tabelle 24: Erfolge und ihre Bedingungen

5 Screenplay

5.1 Spielgeschichte

Wir befinden uns in einer alternativen Realität, die der unseren sehr ähnlich sieht. Ein genialer Wissenschaftler, von allen nur der Professor genannt, hat mit seinen technischen Errungenschaften die Entwicklung der Menschheit um ein Weites vorangebracht. Doch sein genialer Intellekt, den viele von Wahnsinn nicht mehr zu unterscheiden vermögen, brachte ihn dazu immer weiter und weiter zu gehen. Nachdem er gegen den Willen der Regierung Experimente an Menschen durchführte, wurde es der dieser zu bunt. Sie setzten ein Tötungskommando unter der Leitung des legendärsten Soldaten aller Zeiten ein, von seiner Gefolgschaft nur ehrfurchtsvoll "der Anführer" genannt, um ein für alle Mal die Bedrohung des Professors zu bannen. Doch der gewitzte Professor entkam mit kaum mehr, als seiner Kleidung am Leibe. Von der Menschheit enttäuscht schwor er Rache, in blindem Zorn nahm er sich vor, sich an dem Menschen zu rächen, der ihn eliminieren wollte.

Abbildungsverzeichnis

1	Das Spielerinterface mit Spieler HUD (unten links) und Ressourcenanzeige (oben rechts) .	3
2	Das Hauptmenü, welches nach dem starten des Spiels Angezeigt wird. Oben rechts befindet sich der Button um das Spiel zu beenden.	4
3	Das Pausenmenü, kann im laufenden Spiel geöffnet werden	5
4	Menü "Neues Spiel", kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.	5
5	Menü "Spiel Laden", kann sowohl vom Hauptmenü sowie vom Pausenmenü aus geöffnet werden.	6
6	Menü "Spiel Speichern", kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.	7
7	Das Statistikmenü mit den fünf Statistiken und ihren werten. Kann sowohl vom Hauptmenü sowie vom Pausenmenü aus geöffnet werden.	7
8	Menü "Erfolge ", kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.	8
9	Das Einstellungsmenü, kann sowohl vom Hauptmenü sowie vom Pausenmenü aus geöffnet werden.	9
10	Menü "Mitwirkende ", kann vom Hauptmenü aus geöffnet werden.	9
11	Struktur des Hauptmenüs	10
12	Struktur des Pausenmenüs	11

Tabellenverzeichnis

1	Liste aller Attribute einer Einheit.	13
2	Beschreibung der Ressourcen	13
3	Industrieller Dehumanisierer	14
4	Dampfmaschine	14
5	Zahnradgebäude	15
6	Valerium Laboratorium	15
7	Aetherium Laboratorium	16
8	Explodium Laboratorium	16
9	Professor	17
10	Einfacher Steambot	17
11	Zermalmer	18
12	Todesschütze	18
13	Bomber	19
14	Eisenfaust	19
15	Explosiver Zermalmer	20
16	Raketenmann	21
17	Terminator	21
18	Mensch	22
19	Soldat	22
20	Anführer	23
21	Wohngebäude	23
22	Turm	24
23	Beschreibung der Optionen und Aktionen	30
24	Erfolge und ihre Bedingungen	32