

COMMANDO ISLANDS

Gruppe 04

Patrick Nasdala

Emre Bayazitoglu

Kevin Niedermaier

Mika Wilpert

Fabian Ganter

Vincent von Bosse

Tutor:

Tobias Kolzer

14.01.2023

Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------------|----|
| Änderungsliste | 2 |
| Spielkonzept | 3 |
| Zusammenfassung | 3 |
| Zentrale Mechanik | 3 |
| Benutzeroberfläche | 4 |
| Spieler-Interface | 4 |
| Beispiel: Spiel mit Bildern | 5 |
| Modidiagramm | 8 |
| Technische Merkmale | 10 |
| Verwendete Technologien | 10 |
| Mindestvoraussetzungen | 10 |
| Spiellogik | 11 |
| Optionen und Aktionen | 11 |
| Spielobjekte | 14 |
| Attribute der Kampfeinheiten | 14 |
| Einheiten | 15 |
| Gebäude | 16 |
| Ressourcen | 17 |
| Andere Spielobjekte | 17 |
| Spielstruktur | 18 |
| Allgemein | 18 |
| Early-Game | 18 |
| Mid-Game | 18 |
| Late-Game | 18 |
| Statistiken | 19 |
| Achievements | 19 |
| Story / Screenplay | 20 |
| Glossar und Begriffe | 21 |

Änderungsliste

- Das Glossar wurde erweitert.
- Einleitungen zu den einzelnen Abschnitten wurden hinzugefügt.
- Texte wurden überarbeitet (wissenschaftlicher und konsistenter)
- Stil wurde vereinheitlicht (Tabellen und Blocksatz)
- Tabellen wurden einheitlich formatiert
- Rechtschreibfehler wurden korrigiert
- Abkürzungen und „man“ wurden entfernt
- Screenshots aktualisiert und neu beschrieben und referenziert
- Alle „Hauptmenümodus“ durch „Hauptmenü“ ersetzt
- Baumodus entfernt. Stattdessen Bau-Button hinzugefügt.
- Analyse- und Konfigmodus entfernt da ziemlich unnötig.
- Ausführlichere Einleitungen für die Unterabschnitte der Spiellogik wurden hinzugefügt.
- Silbentrennung eingefügt. (auch in Tabellen)
- Menüstruktur als Abbildung hinzugefügt

Spielkonzept

Zusammenfassung

„COMMANDO ISLANDS“ ist ein Echtzeit-Strategiespiel. Als Spieler ist es deine Aufgabe, ein Imperium in einer Inselwelt über den Wolken aufzubauen. Dies gelingt dir aber nur mit einer soliden Infrastruktur, denn dein Gegner könnte jederzeit einen Angriff auf dein Territorium wagen. Die Inselwelt besteht aus mehreren Inseln über den Wolken. Diese Inseln sind wiederum über Brücken verbunden. Platziere auf deiner Insel Gebäude, bilde Einheiten aus, ernte Ressourcen, verstärke dein Volk und starte einen Angriff, bevor es dein Gegner machen kann. Gewinne, indem du den Kommandanten von deinem Gegner eliminiert und strategische Feldzüge auf die Infrastruktur deines Gegners ausübst. Wirst du der neue Herrscher in der Inselwelt? Finde es heraus, indem du „COMMANDO ISLANDS“ spielst.

Zentrale Mechanik

Der Spieler baut sich Stück für Stück ein Imperium auf. Der Gegner, der das gleiche Ziel verfolgt, erschwert dem Spieler den Aufbau des Imperiums mit Angriffen. Dem Spieler ist es möglich, jederzeit eine strategische Offensive zu führen. Ziel eines Angriffs auf den Gegner ist, den gegnerischen Kommandanten zu eliminieren, um das Spiel zu gewinnen. Es muss darauf geachtet werden, immer über genügend Ressourcen zu verfügen, da die Bevölkerung diese zum Überleben und zum Weiterentwickeln braucht.

Graphisch orientiert sich das Spiel an der Pixel-Art mit einer Ansicht, die dem Pokémon-Stil ähnelt (Mischung aus Top-down- und Seitenansicht).

Benutzeroberfläche

Spieler-Interface

Nach dem Start des Spiels wird das Hauptmenü angezeigt (siehe *Tabelle 1*). Das Hauptmenü bietet mehrere Optionen, die in der folgenden Tabelle aufgelistet sind. Unter anderem kann der Spieler in diesem Hauptmenü das Spiel starten und verlassen, einen Spielstand laden oder die Einstellungen anpassen. Nachdem der Menüpunkt „Spiel starten“ gedrückt wird, wird ein Level geladen. Der Spieler gelangt mit einem Tastendruck wieder in das Pausenmenü. Die Optionen im Pausenmenü sind ebenfalls in der Tabelle aufgelistet.

| Funktion | Anfangsmodus | ausgelöst durch | Endmodus |
|-----------------------------------|---------------------------|---|------------------------------|
| Menü öffnen | Spielmodus | Escapetaste drücken | Pausenmenü |
| Speichern | Pausenmenü | LMB auf Speichern Button | Pausenmenü |
| Verlassen | Hauptmenü / Pausenmenü | LMB auf verlassen Button | Schließen des Spiel-fensters |
| Weiter | Hauptmenü / Pausenmenü | LMB auf weiter Button | Spielmodus |
| Statistik und Achievements öffnen | Hauptmenü / Pausenmenü | LMB auf Statistik und Achievements Button | Hauptmenü/Pausenmenü |
| Einstellungen öffnen | Hauptmenü / Pausenmenü | LMB auf Einstellun-gen Button | Hauptmenü/Pausenmenü |
| zurück zum Hauptmenü | Pausenmenü | LMB auf zurück But-ton | Hauptmenü |
| Techdemo öffnen | Hauptmenü | LMB auf Techdemo Button | Spielmodus |

Tabelle 1: Übersicht über Benutzung des Hauptmenüs und den Optionen des Hauptmenüs.

Beispiel: Spiel mit Bildern

Im folgenden Abschnitt erhält der Spieler erste Einblicke in das Spielinterface in verschiedenen Modi. Durch das Hauptmenü, zu sehen in *Abbildung 1*, kann das Spiel gestartet werden. Eine exemplarische Ansicht, nach dem das Spiel gestartet wurde ist in *Abbildung 3* zu sehen. Wird der Kamerazoom verändert, so kann der Spieler eine Ansicht, wie in *Abbildung 2* erlangen. Wurde die Escapetaste gedrückt, so öffnet sich das Pausenmenü, mit den Optionen aus *Abbildung 4*. In *Tabelle 2* ist eine Übersicht der Modi mit Beschreibungen zu finden.



Abbildung 1: Hauptmenü

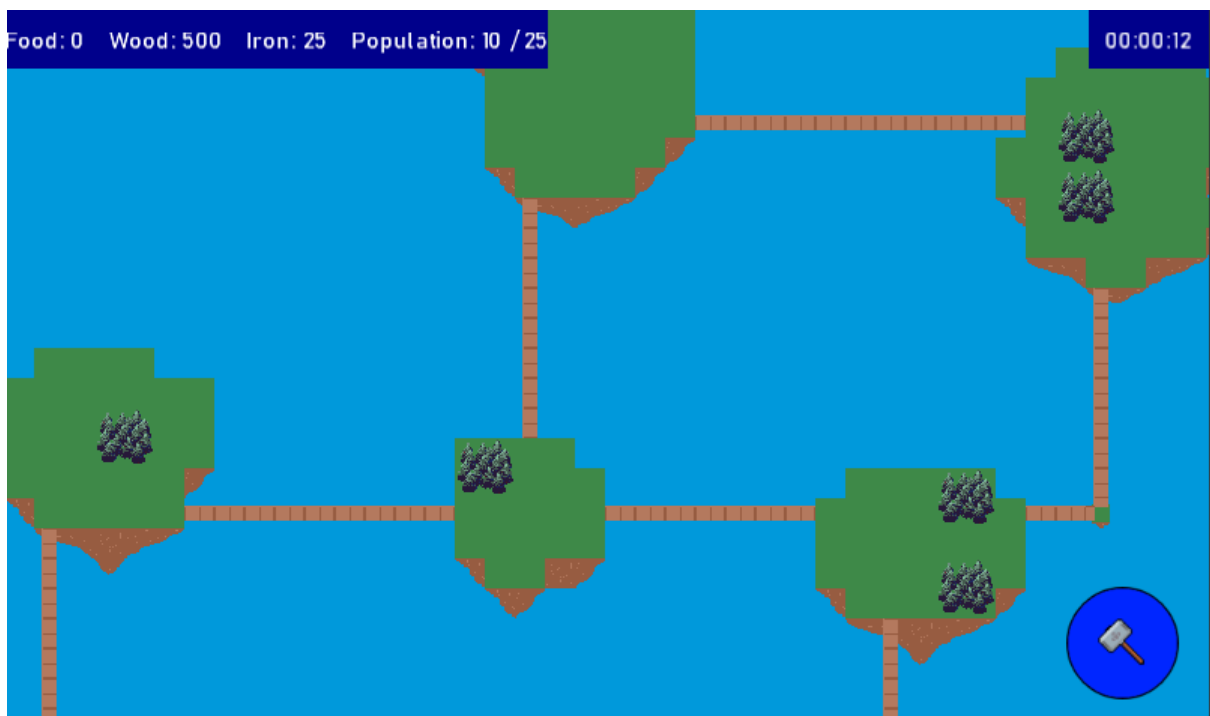


Abbildung 2: Vogelperspektive des Spielfelds.



Abbildung 3: Ausschnitt eines Spielszenarios.



Abbildung 4: Pausenmenü

| Modus | Abbildung | Beschreibung |
|------------|---|--|
| Hauptmenü | <i>Abbildung 1:</i> Hauptmenü | Im Hauptmenü werden dem Spieler die verschiedenen Optionen angezeigt, welche über Buttons zugänglich sind: <ul style="list-style-type: none"> - Weiterspielen (Falls bereits ein Spielstand vorhanden) - Spiel starten - Einstellungen - Achievements - Statistiken - Techdemo - Spiel verlassen |
| Spielmodus | <i>Abbildung 2:</i> Vogelperspektive des Spielfelds. | Ansicht des Spielfelds, bei denen die Inseln über Brücken verbunden sind. |
| Spielmodus | <i>Abbildung 3:</i> Ausschnitt eines Spielszenarios. | Informationserkenntnis über das HUD: <ul style="list-style-type: none"> - Anzahl der Nahrung (1) - Anzahl verschiedener Ressourcen (2) - Anzahl der Bevölkerung (3) - Vergangene Zeit seit Spielbeginn (4) - Button, um Gebäude zu bauen. (5) |
| Pausenmenü | <i>Abbildung 4:</i> Pausenmenü | Im Pausenmenü werden dem Spieler die verschiedenen Optionen angezeigt, welche über Buttons zugänglich sind: <ul style="list-style-type: none"> - Weiter - Einstellungen - Achievements - Spiel speichern Schwebt der Mauszeiger über einem Button, so wird dies durch eine Änderung der Farbe des Buttons kenntlich. Zu sehen in der Abbildung 4 bei dem Button „Einstellungen“. |

Tabelle 2: Übersicht der Modi mit Beschreibung der Optionen und Eigenschaften.

Modidiagramm

Im Folgenden wird der Zusammenhang zwischen den verschiedenen Modi erklärt. Die in *Abbildung 5* dargestellten Modi sind über Pfeile miteinander verknüpft. Ein einseitiger Pfeil bedeutet hierbei, dass nur von dem einen Modus in den anderen gewechselt kann. So kann der Spieler beispielsweise vom Pausenmenü in das Hauptmenü gelangen, jedoch nicht vom Hauptmenü direkt in das Pausenmenü. Ein zweiseitiger Pfeil bedeutet am Beispiel der Relation von Spielmodus und Pausenmenü, dass der Spieler sowohl vom Pausenmenü in den Spielmodus kommt und umgekehrt auch.

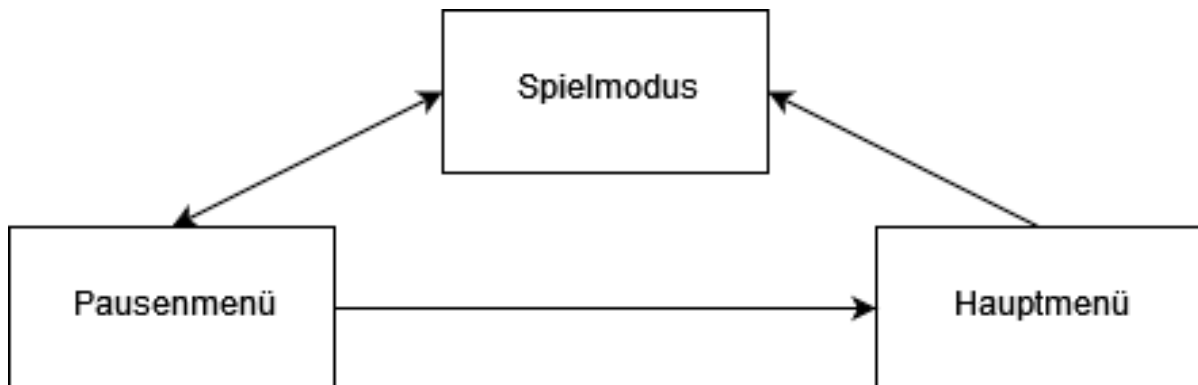
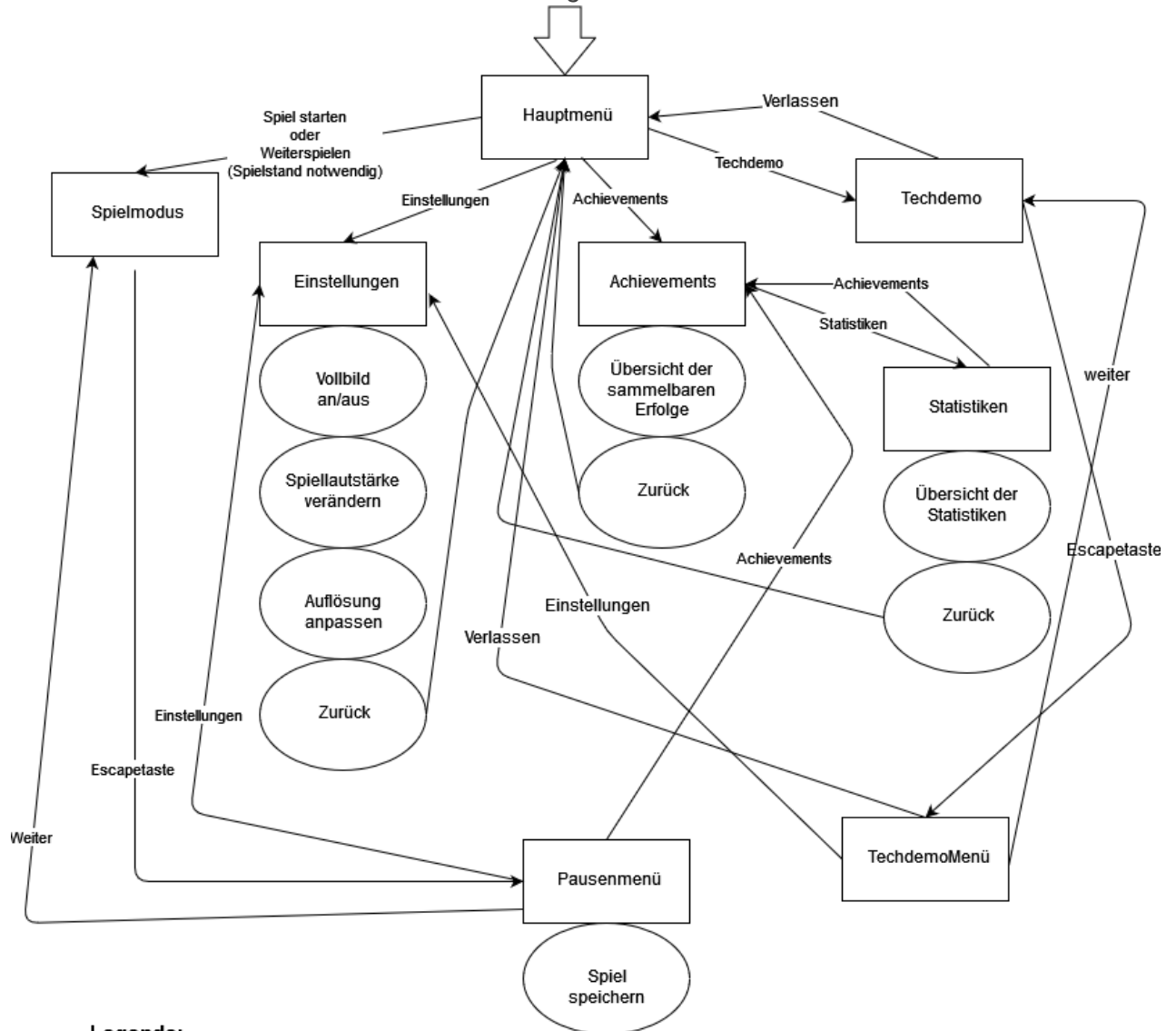


Abbildung 5: Modidiagramm

Eine Übersicht der Menüstruktur ist in *Abbildung 6* ersichtlich.



Legende:

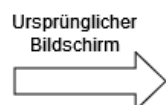
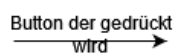
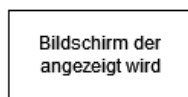


Abbildung 6: Menüstruktur

Technische Merkmale

Im Abschnitt „Technische Merkmale“ werden die Mindestanforderungen aufgezeigt, die das Gerät des Spielers mindestens haben sollte, um ein reibungsloses Spielerlebnis zu garantieren.

Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- .NET Core 6.0
- MonoGame 3.8.1
- Visual Studio Community 2022
- JetBrains ReSharper 2022.2.3
- Microsoft Paint
- Microsoft Word
- Tiled
- Paint.NET
- GIMP
- Discord
- Git
- Newtonsoft Serializer

Mindestvoraussetzungen

- Windows 10
- .NET Core 6.0
- Maus und Tastatur
- 8 Gigabyte RAM
- Dual Core Prozessor mit mindestens 2 GHz.
- Intel HD Graphics
- Bildschirmauflösung: 1920x1080

Spiellogik

In diesem Abschnitt werden die Punkte „Optionen und Aktionen“, „Spielobjekte“, „Spielstruktur“, „Statistiken“ und „Achievements“ weiter ausgeführt. Sinn dieses Abschnitts ist es essenzielle Strukturen des Spiels zu erklären. Detaillierte Erklärungen und Übersichten sind in den einzelnen Unterabschnitten einsehbar.

Optionen und Aktionen

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Möglichkeiten des Spielers, Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen. In der *Tabelle 3* werden die einzelnen Aktionen und Optionen in IDs aufgeteilt und erläutert. Dabei wird auch die Art und Weise erklärt, wie die in der ID beschriebene Aktion ausführbar ist und welchen Effekt diese Aktion bewirkt.

| ID/Name | Ereignisfluss | Anfangsbedingung | Abschlussbedingung |
|--------------------------------------|--|---|--|
| A01: Einheit auswählen | 1. Mauszeiger wird über eine verbündete Einheit bewegt 2. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus: Der Spieler besitzt Einheit(en) | Die angeklickte Einheit ist ausgewählt |
| A02: mehrere Einheiten auswählen | 1. LMB wird gedrückt und gehalten 2. Es wird ein Rechteck über beliebig viele Einheiten gezogen 3. LMB wird losgelassen | Im Spielmodus: Der Spieler besitzt Einheit(en) | Alle verbündeten Einheiten im Rechteck sind ausgewählt |
| A03: Bewegungsbefehl geben | 1. Mauszeiger wird über einen Punkt auf der Karte bewegt 2. Der Spieler drückt RMB 3. Ist der gewählte Punkt valide, so bewegen sich die Einheiten dorthin 4. Ist es nicht, wird der Spieler darüber informiert | Im Spielmodus: Es ist mindestens eine Einheit ausgewählt | Die ausgewählten Einheiten bewegen sich zum Punkt |
| A04: Angriffsbefehl geben | 1. Der Mauszeiger wird über eine gegnerische Einheit bewegt 2. RMB wird gedrückt | Im Spielmodus: Es ist mindestens eine Einheit ausgewählt | Die ausgewählten Einheiten greifen das Ziel an |
| A05: Gebäude bauen ermöglichen | 1. Der Mauszeiger wird über den Bau-Button bewegt 2. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus | Der Spieler ist fähig Gebäude zu platzieren oder diese abzureißen |
| A06: Gebäude bauen abbrechen/beenden | 2 Möglichkeiten: 1. Der Mauszeiger wird über den Bau-Button bewegt 2. LMB wird gedrückt Oder 1. RMB wird gedrückt. | Im Spielmodus, ein zu platzierendes Gebäude ist ausgewählt | Der Spieler kann nun keine Gebäude mehr platzieren, außer es wird A05 ausgeführt |

| | | | |
|---------------------------|---|--|--|
| A07: Gebäude platzieren | <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Mauszeiger wird über ein Gebäude aus der Auswahl bewegt 2. LMB wird gedrückt 3. Der Mauszeiger wird über eine valide Stelle auf dem Spielfeld bewegt 4. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus, nachdem A05 ausgeführt wurde | Ein Gebäude wurde an der gewünschten Stelle platziert |
| A08: Gebäude abreißen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Mauszeiger wird über „Gebäude entfernen“ bewegt 2. LMB wird gedrückt 3. Der Mauszeiger wird über ein Gebäude auf dem Spielfeld bewegt 4. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus, nachdem A05 ausgeführt wurde | Das gewünschte Gebäude wurde entfernt |
| A09: Kamera bewegen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tasten W/A/S/D werden gedrückt 2. Die Kamera bewegt sich in Richtung Norden / Westen / Süden / Osten 3. Die Taste wird losgelassen | Im Spielmodus: Die Kamera hat in die gewünschte Richtung noch nicht die Grenze des Spielfelds erreicht | Die Kamera hat sich in die gewünschte Richtung bewegt |
| A10: Arbeiter zuweisen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Maus schwebt über der „Anzahl Arbeiter erhöhen“ bzw. „Anzahl Arbeiter verringern“ Funktion in der Gebäudeinfo 2. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus: Ein ressourcenproduzierendes Gebäude ist ausgewählt | Dem ausgewählten Gebäude wurden Arbeiter zugewiesen |
| A11: Einheit ausbilden | <ol style="list-style-type: none"> 1. Maus wird über die gewünschte Einheit in der Gebäudeinfo bewegt 2. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus: Die Kaserne ist ausgewählt | Einheit wurde ausgebildet |
| A12: Einheit auflösen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Maus wird über die „Einheit auflösen“ Funktion in der Auswahlinfo bewegt 2. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus: Eine Einheit ist ausgewählt | Einheit wurde aufgelöst. Die Arbeiter gehen zurück in den Bevölkerungspool |
| A13: Gebäude auswählen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Maus wird über ein Gebäude bewegt 2. LMB wird gedrückt | Im Spielmodus: Der Spieler hat mindestens ein platziertes Gebäude | Das Gebäude ist ausgewählt und die Gebäudeinfo öffnet sich |
| A14: Pausenmenü öffnen | <ol style="list-style-type: none"> 1. Escapetaste drücken | Im Spielmodus | Das Pausenmenü wird angezeigt |
| A15: Spiel starten | <ol style="list-style-type: none"> 1. LMB auf „Spiel starten“ Button | Im Hauptmenü | Ein neuer Spielstand wird geladen. |
| A16: weiter im Pausenmenü | <ol style="list-style-type: none"> 1. LMB auf „weiter“ Button | Im Pausenmenü | Das Menü wird geschlossen und das Spiel geht weiter |

| | | | |
|---------------------------------|--|-----------------------------------|---|
| A17: Einstellungen öffnen | LMB auf „Einstellungen“ Button | Im Hauptmenü / Pausenmenü | Die Einstellungen werden angezeigt |
| A18: Achievements & Statistiken | LMB auf „Achievements“ Button und dann LMB auf „Statistiken“ Button | Im Hauptmenü / Pausenmenü | Die Achievements und Statistiken werden angezeigt |
| A19: Spiel verlassen | LMB auf „Spiel verlassen“ Button | Im Hauptmenü / Pausenmenü | Das Spiel wird beendet ohne zu Speichern |
| A20: Spiel speichern | LMB auf „Spiel speichern“ Button | Im Pausenmenü | Das Spiel wird gespeichert |
| A21: Spiel fortsetzen | LMB auf „Weiterspielen“ Button | Im Hauptmenü | Der letzte Speicherstand wird fortgesetzt. |
| A22: Techdemo starten | 1. Die Maus wird über den Techdemo-Button bewegt 2. LMB wird gedrückt | Im Hauptmenü | Die Techdemo wird ausgeführt |
| A23: gewinnen | Besiegen des feindlichen Kommandanten | In allen Modi außer im Hauptmenü | Das Spiel ist zu Ende |
| A24: verlieren | Verlust des eigenen Kommandanten | In allen Modis außer im Hauptmenü | Das Spiel ist zu Ende |

Tabelle 3: Übersicht der Optionen und Aktionen, die im Spiel vorhanden sind.

Spielobjekte

Dieser Abschnitt beschreibt die einzelnen Spielobjekte gemäß den verschiedenen Kategorien, wie zum Beispiel LP und Geschwindigkeit des Spielobjekts.

Attribute der Kampfeinheiten

Tabelle 4 zeigt die Attribute, die jede Kampfeinheit besitzt.

| Name | Beschreibung |
|-----------------|---|
| LP | Menge an Schaden, die eine Einheit aushalten kann, bevor sie stirbt. |
| Schaden | Menge an Schaden, die eine Einheit anrichten kann. |
| Reichweite | Maximale Entfernung einer Einheit zu einer Gegnerischen, um dieser noch Schaden zufügen zu können. |
| Geschwindigkeit | Wie schnell die Einheit sich fortbewegt. |
| Kosten | Wie viele Ressourcen der Spieler benötigt, um die Einheit ausbilden zu können, sowie die laufenden Kosten, den eine Einheit benötigt. |

Tabelle 4: Attribute der Kampfeinheiten.

Einheiten

Eine Übersicht, über die Eigenschaften der verschiedenen Einheiten sind in *Tabelle 5* einsehbar. Der Spieler muss sich eine Mischung an Einheiten ausbilden, welche zum aktuellen Spielgeschehen passen. Dabei muss jedoch über eine starke Wirtschaft verfügt werden, da Einheiten sowohl Kosten für ihre Ausbildung als auch laufende Kosten haben.

| ID | Name | Schaden | LP | Reichweite | Geschwindigkeit | Kosten |
|-----|----------------|------------------------|--------------|--------------------|--------------------------------|-----------------------|
| K01 | Nahkämpfer | Standard Schaden | Standard LP | Winzige Reichweite | Standard Geschwindigkeit | Standard Kosten |
| K02 | Fernkämpfer | Hoher Schaden | Geringe LP | Höchste Reichweite | Leicht erhöhte Geschwindigkeit | Hohe Kosten |
| K03 | Scout | Sehr niedriger Schaden | Standard LP | Kleine Reichweite | Hohe Geschwindigkeit | Leicht erhöhte Kosten |
| K04 | Tank | Niedriger Schaden | Sehr hohe LP | Winzige Reichweite | Langsame Geschwindigkeit | Hohe Kosten |
| K05 | Spezialeinheit | Standard Schaden | Hohe LP | Hohe Reichweite | Standard Geschwindigkeit | Sehr hohe Kosten |
| K06 | Kommandant | Hoher Schaden | Hohe LP | Kleine Reichweite | Langsame Geschwindigkeit | - |

Tabelle 5: Attribute der Einheiten.

Gebäude

„Commando Islands“ verfügt über verschiedene Gebäude. Eine Übersicht kann aus *Tabelle 6* entnommen werden. Diese können sowohl von dem Spieler als auch von dem Gegner platziert werden. Sie können durch gegnerische Einheiten zerstört werden und ihre Zerstörung ist ein wichtiges strategisches Ziel. Gebäude, welche Ressourcen produzieren, benötigen zugewiesene Bevölkerung, um zu funktionieren.

| ID | Name | Benötigte Bevölkerung | Beschreibung | LP |
|-----|-----------|-----------------------|-------------------------------|-----------------------|
| G01 | Kaserne | Mittel | Generieren von Kampfeinheiten | Niedrigere Gebäude LP |
| G02 | Wohnhaus | - | Erhöht Bevölkerungsgrenze | Höhere Gebäude LP |
| G03 | Sägewerk | Gering | Generiert Holz | Standard Gebäude LP |
| G04 | Farm | Gering | Generiert Nahrung | Standard Gebäude LP |
| G05 | Eisenmine | Hoch | Generiert Eisen | Standard Gebäude LP |

Tabelle 6: Attribute der Gebäude.

Ressourcen

Eine essenzielle Struktur bilden die Ressourcen (siehe *Tabelle 7*). Hierbei ist zu bemerken, dass die Bevölkerung auch eine Ressource ist, die den verschiedenen Gebäuden zugewiesen werden muss. Allerdings verbraucht die Bevölkerung selbst auch wieder Ressourcen in der Form von Nahrung. Ist diese nicht ausreichend vorhanden, so stagniert das Bevölkerungswachstum.

Ressourcen werden von den jeweiligen Gebäuden mit einer gewissen Produktionsrate generiert, welche auch von der Anzahl der zugewiesenen Bevölkerung abhängt. Der Verbrauch kann auf zwei Arten erfolgen: Zum einen gibt es Einmalkosten. Wird zum Beispiel ein Wohnhaus gebaut kostet dies einen festen Betrag an Holz, welcher einmalig zu zahlen ist. Zum anderen gibt es auch laufende Kosten. So verbrauchen Einheiten zum Beispiel eine feste Menge an Nahrung pro Zeiteinheit.

| Name | Produziert von | Benötigt von | Beschreibung |
|-------------|----------------------|---------------------|---|
| Nahrung | Farm | Arbeiter, Einheiten | Ernährt die Bevölkerung. Neue Arbeiter werden nur generiert, wenn es genügend Nahrung gibt. |
| Eisen | Eisenmine | Einheiten | Wird von Einheiten für die Ausbildung und für die laufenden Kosten benötigt. |
| Holz | Sägewerk | Gebäuden | Notwendig für das Platzieren von Gebäuden. |
| Bevölkerung | Wohnhaus und Nahrung | Gebäuden, Einheiten | Anzahl an Arbeitern. |

Tabelle 7: Übersicht der Ressourcen.

Andere Spielobjekte

Außerdem gibt es noch andere Spielobjekte, die in keine der vorherigen Kategorien zuordbar sind.

| Name | Beschreibung |
|-----------|---|
| Projektil | Wird von dem Fernkämpfer abgeschossen, fliegt in die Richtung des Ziels und fügt diesem bei einem Treffer Schaden zu. |

Tabelle 8: Übersicht der sonstigen Spielobjekte.

Spielstruktur

Allgemein

In dem Spiel geht es darum, ein Insel-Imperium immer weiter zu vergrößern, um den gegnerischen Kommandanten besiegen zu können. Dabei darf der Spieler jedoch nicht vergessen, seinen eigenen Kommandanten zu schützen. Um dies zu erreichen, muss der Spieler seine Bevölkerung ständig erweitern und diese möglichst effizient zwischen den verschiedenen Gebäuden zur Ressourcenproduktion und den Einheiten aufteilen. Der Gegner verfolgt, währenddessen das gleiche Ziel, wodurch diese Balance umso wichtiger wird. Fokussiert sich der Spieler anfangs zu sehr auf die Produktionsgebäude, so sind die Einheiten des Spielers ein einfaches Ziel für den Gegner. Legt der Spieler jedoch einen zu großen Schwerpunkt auf die Einheiten am Anfang des Spiels, so kann es dazu kommen, dass der Spieler später nicht mehr mithalten kann, da der Gegner über wesentlich mehr Ressourcenproduktion und Bevölkerung verfügt. Ebenjene Wechselwirkungen müssen von dem Spieler berücksichtigt werden.

Early-Game

Der Spieler startet auf einer Insel mit dem Kommandanten, ein paar Startressourcen und einer Hand voll Arbeitern. Am Anfang ist das Ziel, die Anzahl der eigenen Arbeiter so schnell wie möglich zu erhöhen, da diese für die Produktion von Ressourcen benötigt werden. Hierfür wird aber erst einmal mehr Wohnraum benötigt, um diesen zu schaffen, ist Holz erforderlich. Zudem wird für mehr Arbeiter auch mehr Nahrung benötigt.

Mid-Game

Mit steigender Bevölkerungszahl und dem Platzieren neuer Produktionsgebäude sinkt die Verfügbarkeit von bebaubarem Platz. Nun gilt es, neue Inseln zu erforschen, um mehr Platz und neue Ressourcen zu gewinnen. Hierbei wird der Spieler früher oder später auch seinen Gegner bemerken, der ebenfalls versucht, diese Inseln zu besiedeln, um sein Imperium zu vergrößern. Der nächste Schritt ist nun, Eisenminen zu platzieren. Dies ermöglicht einem das Platzieren von Kasernen und das Ausbilden von Einheiten. Mit diesen neu gewonnenen Einheiten kann der Spieler nun bereits besiedelte Inseln vom Gegner schwächen, in dem dieser Angriffe auf die Infrastruktur des Gegners unternimmt. Zusätzlich werden auch Einheiten benötigt, um die bereits besiedelten eigenen Inseln gegen den Gegner verteidigen zu können.

Late-Game

Jetzt heißt es, seine Armee durch das Ausbilden von mehr Einheiten und die Verwendung verschiedener Einheiten zu verbessern. Damit ist es möglich, große strategische Angriffe auf die Inseln des Gegners durchzuführen, um diesen immer weiter zu schwächen, während der Spieler gleichzeitig versucht, den gegnerischen Angriffen standzuhalten. Hierbei gilt es, seinen Kommandanten um jeden Preis zu beschützen, da der Tod dieser Einheit zu einer direkten Niederlage führt. Gleichzeitig würde das Töten des gegnerischen Kommandanten einen Sieg in dem Spiel bedeuten.

Statistiken

Im Laufe des Spiels werden verschiedene Spielstatistiken gesammelt. Diese werden in *Tabelle 9* genannt. Die Spielstatistiken kann der Spieler im Menümodus (sei es Pausen- oder Hauptmenü) einsehen. Sie sind persistent und bleiben über mehrere Spielstände erhalten.

| ID/Name | Statistik |
|---------|----------------------------------|
| S01 | Spielzeit |
| S02 | Zerstörte Gebäude |
| S03 | Insgesamt ausgebildete Einheiten |
| S04 | Insgesamt verlorene Einheiten |
| S05 | Insgesamt besiegte Einheiten |
| S06 | Insgesamt gesammelte Nahrung |
| S07 | Insgesamt gesammeltes Holz |
| S08 | Insgesamt gesammeltes Eisen |
| S09 | Maximal erreichte Bevölkerung |

Tabelle 9: Statistiken, die, während dem Spielen gesammelt werden.

Achievements

Achievements sind besondere Erfolge, die der Spieler sammeln kann. Diese Erfolge werden mit einer Auszeichnung belohnt. In der *Tabelle 10* werden diese Achievements genannt. Jedes Achievement kann nur einmal gesammelt werden und sind persistent über mehrere Spielstände und Neustarts.

| ID/Name | Achievement |
|---------|--|
| AC01 | Besitze X/5X/10X Nahrung |
| AC02 | Besitze X/5X/10X Eisen |
| AC03 | Besitze X/5X/10X Arbeiter gleichzeitig |
| AC04 | Besitze X/5X/10X Gebäude gleichzeitig |
| AC05 | Platziere dein erstes Sägewerk |
| AC06 | Platziere deine erste Farm |
| AC07 | Platziere deine erste Kaserne |
| AC08 | Gewinne eine Runde in X Zeit |
| AC09 | Besitze X/5X/10X Holz |
| AC10 | Platziere deine erste Eisenmine |

Tabelle 10: Achievements die, während dem Spielen erlangt werden können.

Story / Screenplay

Das Spiel findet auf der Erde im Jahr 2742 statt. Durch einen Weltkrieg im Jahr 2713, in welchem experimentelle Waffen zum Einsatz kamen, wurden große Teile der Oberfläche herausgebrochen und begannen in einigen Kilometern Höhe zu schweben. Der Rest der Oberfläche ist durch diesen Waffeneinsatz unbewohnbar geworden und die Menschheit ist beinahe ausgestorben. Die wenigen Überlebenden bildeten kleine Gruppen und haben auf diesen schwebenden Inseln eine neue Existenz aufgebaut. Jedes Imperium verfügt über einen Kommandanten. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Kommandanten. Durch den Platz- und Ressourcen-Mangel kam es schnell zu Streit zwischen den Imperien der Spieler, welcher jederzeit eskalieren könnte...

Glossar und Begriffe

| Begriff | Definition |
|---------------------|--|
| Arbeiter | Arbeiter ist ein Oberbegriff für den Teil der Bevölkerung, welcher nicht für Einheiten verwendet wird. |
| Auswahl Info | Ein Fenster in der linken unteren Ecke, das angezeigt wird, wenn Objekte ausgewählt werden. |
| Bau-Button | Ein Button, der beim Drücken von LMB eine Funktionalität zum Bauen von Gebäuden an validen Stellen ermöglicht. Dieser befindet sich in der unteren rechten Ecke. |
| Bevölkerung | Ist die Gesamtheit aller verfügbarer Arbeiter/Einheiten im Spiel. |
| Button | Textfeldbox mit Funktionalität |
| Einheit | Ein kampffähiges Objekt im Spiel. |
| Gebäude | Objekt, welches an einem bestimmten Punkt platziert werden kann und nicht beweglich ist. |
| Gegner | Von einer Künstliche Intelligenz gesteuerter Spieler. |
| Grenze | Ende des Spielfelds |
| Hauptmenü | Der Spieler sieht verschiedene Optionen, die diesem zur Auswahl stehen. Der Spieler kann beispielsweise das Spiel starten oder die Einstellungen öffnen. |
| HUD | Head-up-display. Informationen, die dem Spieler visuell dargestellt werden. Das HUD ist Teil des Spielinterface. |
| Imperium | Die Gesamtheit an Spielobjekten, die die Spieler besitzen. |
| LMB | Linke Maustaste |
| LP | Lebenspunkte. Gängige Beschreibung der Lebenspunkte eines Spielobjekts. |
| Menüpunkt | Die Elemente in einem beliebigen Menü (sei es Haupt- oder Pausenmenü), die ihre Funktionalität beim Draufklicken aufweisen. |
| Modus | Definiert einen Bereich des Spiels, mit dem der Spieler über ein Interface interagieren kann. |
| Pausenmenü | Der Spieler kann auf das Menü aus dem Spiel zugreifen. Es zeigt dem Spieler mehrere Optionen an. |
| platzieren/abreißen | Diese Aktion beschreibt den Vorgang vom Setzen bzw. Entfernen eines Spielobjekts auf dem Spielfeld. |

| | |
|-----------------|---|
| RMB | Rechte Maustaste |
| Spieler | Die Person, die den PC bedient und mit dem Spielgeschehen interagiert. |
| Spielfeld | Der Ort, auf dem alle Spielobjekte existieren. |
| Spielmodus | Der zentrale Modus, in dem das Spiel gespielt werden kann. Über Interface Aktionen oder Anklicken von Objekten kann der Spieler mit dem Spiel interagieren. |
| Laufende Kosten | Die Kosten, die der Spieler trägt, um seine Infrastruktur am Laufen zu halten. |

Tabelle 11: Glossar.