

Dusk of Hope



Gruppe 01:

Eiko Bäumker, Philipp Bausch, Simon Ganz, Kevin Hättig,
Ursula Nothdurft, Konstantin Reifsteck, Jakob Stigler

Tutor: Heinke Hihn

22. Juni 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Interface	4
2.2	Steuerung	5
2.2.1	Maus	5
2.2.2	Tastatur	5
2.3	Kamera	6
2.4	Menüs	6
2.4.1	Hauptmenü	6
2.4.2	In-Game-Menü	7
2.4.3	Optionen-Menü	7
2.4.4	Spiel-Lobby	8
2.4.5	User-Menü	8
2.4.6	Speicher-Menü	8
2.4.7	Ladebildschirm	8
2.4.8	Achievement-Menü	8
2.4.9	Tastatur-Einstellungen	8
3	Technische Merkmale	8
3.1	Verwendete Technologien	8
3.2	Hardwarevoraussetzungen	9
4	Spiellogik	10
4.1	Attribute	10
4.2	Ressourcen	10
4.3	Spielobjekte	10
4.3.1	Gebäude	10
4.3.2	Einheiten	11
4.3.3	Creeps	12
4.3.4	Gegenstände	13
4.3.5	Sonstige Objekte	13
4.4	Aktionen	15
4.4.1	Selektieren	15
4.4.2	Aktionen auf allen selektierten Spielobjekten (Spieler/KI)	17
4.4.3	Objektspezifische Aktionen(selektiert)	19
4.4.4	Todesaktionen	24
4.5	Spielstruktur	24
4.6	Sieg- und Niederlagebedingungen	25
4.7	Statistiken	25
4.8	Achievements	25
5	Hintergrundgeschichte	25
5.1	Die Seuche	25
5.2	Die Spaltung	26
6	Glossar	26

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

Wir schreiben das Jahr 2098 - ein postapokalyptisches Szenario. Aus bislang unbekannten Gründen ist eine, die ganze Erde erfassende, Seuche ausgebrochen, die verheerende Folgen für die Menschheit hat. Nicht nur die Tatsache, dass es offenbar keine direkte Möglichkeit ihrer Eindämmung, beziehungsweise kein bisher bekanntes Gegenmittel für diese Epidemie gibt, versetzt die wenigen überlebenden Menschen in Angst und Schrecken, sondern auch, dass die meisten Infizierten von der Seuche nicht dahingerafft werden sondern zu grauenvollen Creeps mutieren, die sich überall auf der Erde verstreut haben und in Gruppen zusammen leben. Die Ansichten darüber, wie man weiter vorgehen muss, um die Zukunft der Menschheit zu sichern, gehen allerdings weit auseinander. Viele der Überlebenden sind sich sicher, nur eine effektive Bekämpfung und Ausrottung der Creeps könne die einzige Lösung sein. Sie sehen in ihnen nur noch die entstellten Kreaturen, zu denen sie geworden sind. Es gibt jedoch auch Menschen, die eine Heilung immer noch für möglich halten und die menschliche Seele der Mutierten noch nicht aufgegeben haben. Aus diesem Zwist heraus haben sich die Menschen in zwei Lager aufgespalten.

Im Multiplayer-Echtzeitstrategiespiel „Dusk of Hope“ entscheidet sich der Spieler für eine dieser beiden Fraktionen und schlüpft in die Rolle des Kommandanten des entsprechenden Lagers, von dem er fortan die Geschicke lenkt und versucht, den Sieg über die anderen, ihm feindlich gesonnenen Menschen zu erlangen. Dabei hat die Zerstörung des gegnerischen Hauptquartiers oberste Priorität. Zum Erreichen seines Ziels stehen ihm verschiedene Mittel zur Verfügung. Fakt ist jedoch: Die Ressourcen werden knapp und Nachschub gibt es nur zwischen den unzähligen Creeps außerhalb des eigenen Lagers.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

„Dusk of Hope“ zeichnet sich verglichen mit anderen Strategiespielen durch die besondere Bedeutung der Creeps aus. Sind diese zu Beginn des Spiels den überlebenden Menschen gegenüber noch relativ neutral eingestellt, so kann sich dies mit dem Spielverlauf schnell ändern. Aggressive Vorgehensweise gegen sie beziehungsweise gewaltsame Zurückdrängung, um an die begehrten Ressourcen, in Form von Kristallen, zu gelangen, kann die Creeps schnell gegen den Spieler aufhetzen und ihn zu erhöhten Verteidigungsmaßnahmen zwingen. In diesem Punkt hat der Spieler, der sich mit der Erforschung des Gegenmittels beschäftigt, einen Vorteil, doch muss auch er es bewerkstelligen die Kristalle, die zur Herstellung von selbigem dringend vonnöten sind, zu beschaffen. Der Umgang mit den Creeps beeinflusst also auf jeden Fall die eigene Spielweise und sollte nicht außer Acht gelassen werden. Hierzu ist auf dem Bildschirm eine „Creep-Leiste“ zu sehen, die anzeigt, wie sich die Gesinnung dieser Kreaturen dem Spieler gegenüber ändert. Je nachdem wohin die Tendenz der Leiste geht, wählen die Creeps ihre nächsten Opfer. Dies gibt den unterschiedlichen Taktiken der Spieler noch einmal eine neue Bedeutung.



Abb. 1: Geplantes Interface (Bild aus Earth 2160)

2 Benutzeroberfläche

2.1 Interface

Dusk of Hope ist ein 2,5D-Spiel. Abbildung 1 zeigt eine Übersicht über den Bildschirm während eines laufenden Spiels.

1. **Menü:** Pausiert das Spiel und ruft das InGameMenü auf.
2. **Zeit:** Die seit Spielbeginn verstrichene Zeit.
3. **Creep-Leiste:** Zeigt an, wie feindselig die Creeps dem Spieler gegenüber aktuell eingestellt sind. Je weiter der Ticker zum roten Ende der Leiste wandert, desto feindseliger verhalten sich die Creeps dem Spieler gegenüber. Bei sich füllender Leiste (grün) nimmt die Aggressionsbereitschaft der Creeps ab.
4. **Minimap:** Zeigt eine Übersicht über bereits erforschte Kartenausschnitte. Alle Einheiten, die sich im Sichtradius des Spielers befinden, sind dargestellt, wobei die Spielerzugehörigkeit durch entsprechende farbliche Kennzeichnung sichtbar wird. Noch nicht erkundete Teile der Karte sind schwarz.
5. **Kristalle:** Aktuell verfügbare Kristalle.
6. **Überlebende:** Anzahl der überlebenden Einheiten auf Seite des Spielers.
7. **Aktionen-Bereich:** Zeigt alle Funktionen an, die eine ausgewählten eigene Einheit ausführen kann.
8. **Gebäude-Menü:** Zeigt eine Übersicht der errichteten eigenen Gebäude, die über das Menü direkt angewählt werden können.

9. **HP-Leiste:** Die HP-Leiste über angewählten Einheiten oder Gebäuden zeigt ihre verbleibenden Lebenspunkte an.
10. **Einheiten-Bereich:** Zeigt eine Übersicht der aktuell ausgewählten eigenen Einheiten.
11. **Spiel-Bereich:** Stellt das aktuelle Spielgeschehen dar. Besteht aus nicht-auswählbaren zur Karte gehörigen Objekten (10.) und auswählbaren Objekten, bei denen es sich um eigene Einheiten bzw. Gebäude, gegnerische Einheiten bzw. Gebäude (11.), Creeps (12.) oder Kristalle (13.) handeln kann.

2.2 Steuerung

Alle Aktionen im Spiel sind mit der Maus ausführbar. Mit dieser können alle relevanten Aktionen ausgeführt werden, die Tastatur bietet zusätzliche Shortcuts zur schnelleren Interaktion.

2.2.1 Maus

Generell wird für alle Grundaktionen die linke Maustaste verwendet.

- In-Game werden durch den Linksklick Objekte selektiert. Es ist auch möglich mit gedrücktem "Shift"-Modifier Objekte durch einen Klick zur aktuellen Selektion hinzuzufügen. Durch ein Gedrückthalten der linken Maustaste kann ein Selektionsfeld mit beliebiger Größe erstellt werden. Beim Loslassen werden alle eigenen, sich im Feld befindenden, Objekte exklusiv (vorherige Selektion wird verworfen) ausgewählt. Nach der Selektion stehen dem Spieler zusätzliche Optionen zur Steuerung der Einheit(en) bereit. Die möglichen Aktionen können im Aktionen-Bereich (siehe Abb. 1: Bereich 7) angezeigt und können durch einen Linksklick auf die entsprechenden Symbole aktiviert werden. Bei Auswahl eines Arbeiters kann beispielsweise auf das gewünschte Gebäude im Aktionen-Bereich unter dem Mauszeiger gedrückt werden und das gewählte Gebäude wird an der Maus angezeigt. Durch Platzieren des Mauszeigers an die gewünschte Stelle der Karte und einen Linksklick wird (sofern die Felder dort nicht blockiert sind) das Gebäude dort gebaut werden. Mit allen anderen In-Game-Menüs kann auf ähnliche Art interagiert werden. Die Auswahl von Menüpunkten erfolgt stets mit der linken Maustaste.
- In den Menüs werden mit einem Linksklick auf die entsprechenden Menüpunkte Einstellungen geändert bzw. die Aktionen ausgeführt.

Die rechte Maustaste fungiert im Spiel als Taste für objektspezifische Aktionen. D.h. ihre generelle Funktion hängt stark von der Art des selektierten Objekts ab und hat bei leerer Selektion keine Funktion.

- In-Game können selektierte Objekte mit einem Rechtsklick standardisierte Aktionen ausführen, d.h. angewiesen werden, Aufgaben wie Bewegen, aber auch Interaktionen mit anderen Objekten wie Angriff/Aufnahme auszuführen: Sofern keine spezielle Aktion im Aktionen-Bereich ausgewählt worden ist und das selektierte Objekt (oder auch mehrere Objekte) eine Einheit ist, wird bei einem (Rechts-)Klick auf eine freie Stelle der Umgebung diese Einheit sich dorthin bewegen. Bei einem Klick auf ein anderes Objekt hängt die Interaktion direkt von dem selektierten und dem angeklickten Objekt ab.
- In den Menüs hat der Rechtsklick keine Wirkung.

Zusätzlich wird der Bildbereich durch Schieben der Maus an die Bildränder entsprechend verschoben.

2.2.2 Tastatur

Die Tastatur hat hauptsächlich die Aufgabe, Aktionen abzukürzen. Alle Tastenbelegungen (außer den Tasten "Esc", "Shift", "Tab", "Pfeiltasten") sind im Menü beliebig belegbar. Es wird im Folgenden nur auf die standardmäßig eingestellten Tasten eingegangen.

Taste	Funktion
Pfeiltasten	Verschiebt den sichtbaren Bildschirmausschnitt.
Shift (gedrückt haltend)	Bei Linksklick auf ein Objekt: Hinzufügen zur aktuellen Selektion.
Esc	<p>In-Game: Aufrufen des Menüs/Pausieren.</p> <p>Im Hauptmenü: Schließen des Hauptmenüs und Rückkehr zum Spiel.</p> <p>Im Untermenü: Rückkehr zum übergeordneten Menü.</p>
Tab	Mit ihr wird ein "Hauptselektionswechsel" vollführt.
a	Bei selektierter eigener Einheit, welche angreifen kann, wird die ein Angriffsbefehl ausgeführt.
h	Die selektierte eigene Einheit hält die Position.
s	Bricht die derzeitige Aktion der (eigenen selektierten) Einheit ab.
x	Ist ein Arbeiter selektiert und in der Nähe des Hauptgebäudes wird der Befehl "Abberufen" ausgeführt.
t	Setzt den Modus bei selektiertem Arbeiter auf Werfen.
s	Ist die Selektion auf einem Arbeiter (mehreren Arbeitern) wird die Aktion "Mine bauen" ausgeführt.
d	Ist die Selektion auf einem Arbeiter (mehreren Arbeitern) wird die Aktion "Bunker bauen" ausgeführt.
z	Ist die Selektion auf einem Arbeiter (mehreren Arbeitern) wird die Aktion "Barriere bauen" ausgeführt.

2.3 Kamera

Die Kamera des Spiels kann in vier Richtungen bewegt werden. Dies kann sowohl per Pfeiltaste als auch mit der Maus geschehen. Wird die Maus an den Bildschirmrand gerückt, so bewegt sich der Spiel-ausschnitt in diese Richtung. Der Spieler hat die Möglichkeit, die Kamera mit einem Linksklick auf die Minimap auf die gewünschte Stelle auszurichten. Wenn ein Rand des Kameraausschnittes den Kartenrand erreicht, wird jegliche Bewegung in diese Richtung unterbunden. Dies bedeutet, die Kamera kann nichts sehen, was sich außerhalb der Karte befindet.

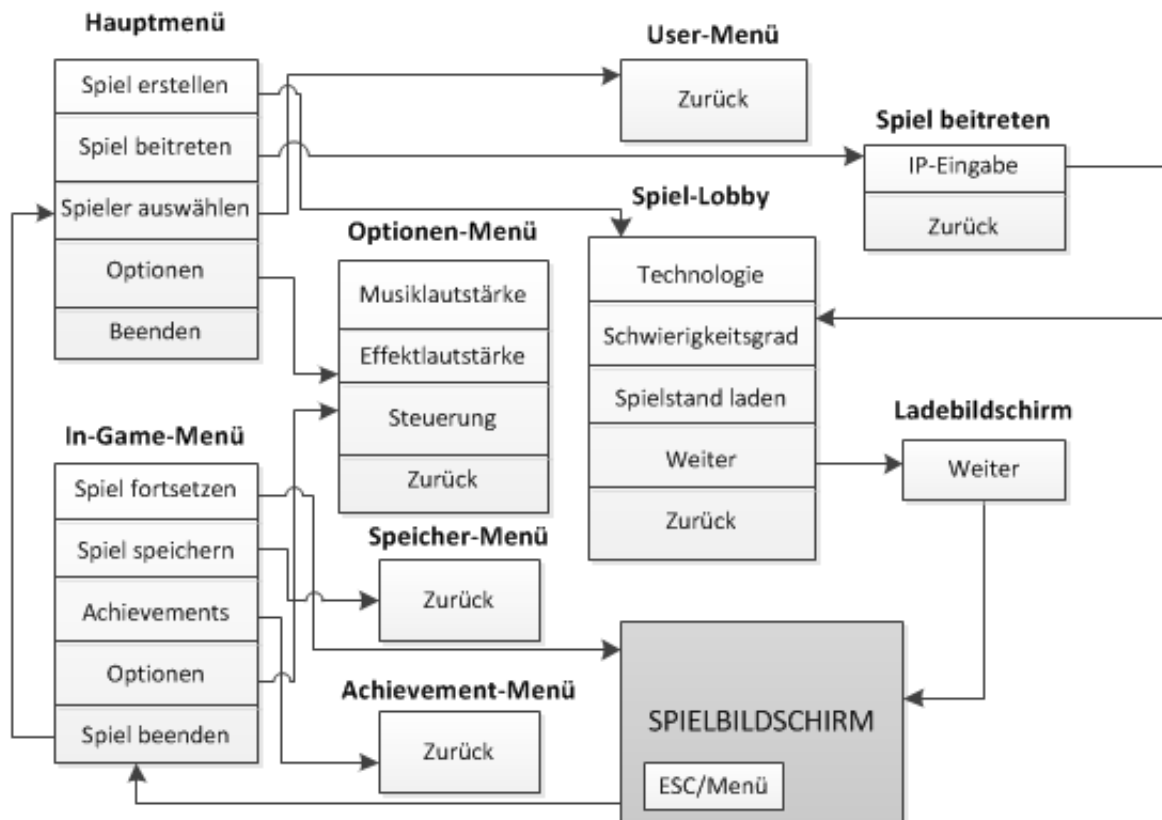
2.4 Menüs

In Abbildung 2 ist eine Übersicht der Spielmenüs und ihrer Verknüpfungen untereinander dargestellt. "Zurück"-Verknüpfungen sind aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht explizit dargestellt, führen aber in umgekehrter Pfeilrichtung zu dem vorher angezeigten Menübildschirm.

2.4.1 Hauptmenü

Das Hauptmenü wird nach dem Starten des Spiels angezeigt. Es enthält die folgenden Auswahlpunkte:

- **Spiel erstellen:** Leitet auf die Lobby weiter.
- **Spiel beitreten:** Frägt die IP des Hosts ab und leitet bei Erfolg auf die Lobby weiter.
- **Achievements:** Öffnet das User-Menü, in dem die bisherigen Errungenschaften des Spielers ein-gesehen werden können.



- **Optionen:** Öffnet das Optionen-Menü, in dem Bildauflösung und Musik- bzw. Effektlautstärke konfiguriert oder die Tastatur-Einstellungen aufgerufen werden können.
- **Beenden:** Schließt das Spiel.

2.4.2 In-Game-Menü

Das In-Game-Menü kann während einer gestarteten Spielpartie über Drücken der Esc-Taste oder über den Menü-Button aufgerufen werden, wodurch das laufende Spiel pausiert wird. Der Spieler kann zwischen den folgenden Menüpunkten wählen:

- **Spiel fortsetzen:** Schließt das Menüfenster und kehrt zum pausierten Spiel zurück.
- **Spiel speichern:** Speichert den aktuellen Spielstand unter beliebigem Namen ab.
- **Achievements:** Zeigt die aktuellen Achievements des Spielers mit Beschreibung an.
- **Optionen:** Leitet zum Optionen-Menü weiter.

2.4.3 Optionen-Menü

Das Optionen-Menü kann entweder über das Hauptmenü oder über das In-Game-Menü erreicht werden und bietet die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- **Musiklautstärke:** Einstellung der Lautstärke der Musik.
- **Effektlautstärke:** Einstellung der Lautstärke der Spieleffekte.
- **Auflösung:** Umstellung der Bildauflösung.
- **Steuerung:** Weiterleitung zu den Tastatur-Einstellungen, in denen den verschiedenen Aktionen neue Tasten zugeordnet werden können.

2.4.4 Spiel-Lobby

Die Lobby wird über Spiel erstellen und Spiel beitreten erreicht und enthält die folgenden Punkte:

- **Fraktionswahl:** Auswahl zwischen den beiden Fraktionen.
- **Schwierigkeitsgrad:** leicht - mittel - schwierig
- **Spielstand laden:** Setzt einen beliebigen gespeicherten Spielstand fort, falls die ausgewählt wird, werden die Punkte "Technologie" und "Schwierigkeitsgrad" ignoriert.
- **Weiter:** Übernehmen der getroffenen Auswahl und Weiterleitung zum Ladebildschirm.
- **Zurück:** Leitet weiter zum Hauptmenü.

2.4.5 User-Menü

Im User-Menü, das über das Hauptmenü aufgerufen wird, können verschiedene Spieler-Accounts erstellt und ausgewählt werden, sowie die bisher erreichten Achievements angeschaut werden.

2.4.6 Speicher-Menü

Im Speicher-Menü kann der Spieler seinen Spielstand unter einem selbstgewählten Namen abspeichern. Existiert bereits ein Spielstand mit dem gewählten Namen, wird dieser nach erneuter Nachfrage überschrieben. Andernfalls wird automatisch eine neue Datei im Standard-Savegame-Ordner angelegt.

2.4.7 Ladebildschirm

Der Ladebildschirm erzählt Teile der Spielgeschichte und stellt sicher, dass beide Spieler das Spiel gleichzeitig beginnen können. "Weiter" lässt sich erst betätigen, wenn beide Spieler das Spiel geladen haben.

2.4.8 Achievement-Menü

Das Achievement-Menü, das während eines laufenden Spiels über das In-Game-Menü erreicht werden kann, zeigt die aktuell erreichten Achievements an.

2.4.9 Tastatur-Einstellungen

Die Tastatur-Einstellungen werden über das Optionen-Menü aufgerufen. Sie ermöglichen die Konfiguration der Spielsteuerung. Dem Spieler steht es frei, den Spielaktionen selbstgewählte Tasten oder Tastenkombinationen zuzuordnen.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2010 Ultimate
- .NET Framework 4.5
- XNA Game Studio 4.0 Refresh
- Programmiersprache *C#*
- Photoshop
- Gimp

3.2 Hardwarevoraussetzungen

- Intel Core2 Duo oder vergleichbar
- PC mit mindestens 1GB RAM und 512MB freiem Festplattenspeicher.
- Bildschirm mit einer Auflösung von mindestens 1024*768
- Tastatur/Maus
- Betriebssystem: Windows XP (SP2), Vista, 7
- .NET Framework 4.5
- Netzwerkschnittstelle

4 Spiellogik

4.1 Attribute

Trefferpunkte	Einheiten, Gebäude, Creeps und Gegenstände haben eine gewisse Anzahl an Treffern. Beschädigte Einheiten und Creeps regenerieren diese mit der Zeit und sterben, sobald die Trefferpunkte 0 erreichen. Beschädigte Gebäude und Gegenstände können von Arbeitern repariert werden, sie werden zerstört, sobald ihre Trefferpunkte 0 erreichen.
Geschwindigkeit	Einheiten und Creeps bewegen sich in Abhängigkeit ihres Geschwindigkeitswertes schneller oder langsamer.
Schaden	Der Schaden gibt an, wieviel Trefferpunkte dem angegriffenen Ziel pro Angriff abgezogen werden.
Kosten	Die Kosten geben an, wieviel Kristalle und Überlebende eine Einheit zum Ausbilden verbraucht, oder wieviele Kristalle benötigt werden um ein Gebäude zu errichten.
Reichweite	Die Reichweite gibt die Entfernung an, die ein Ziel maximal entfernt sein darf, um angegriffen werden zu können.

4.2 Ressourcen

Überlebende	Überlebende werden benötigt um neue Einheiten auszubilden, oder um bestimmte Gebäude zu bauen. Jeder Spieler erhält langsam über die Zeit neue Überlebende.
Kristalle	Kristalle werden im Hauptgebäude zu Energie umgewandelt und werden zur Ausbildung neuer Einheiten oder zum Bau von Gebäuden oder Gegenständen gebraucht. Sie werden automatisch von Minen abgebaut.

4.3 Spielobjekte

Im Folgenden werden alle im Spiel vorkommenden Objekte aufgelistet.

4.3.1 Gebäude

Gebäude sind unbewegliche Objekte und sind immer im Besitz eines Spielers. Sie haben üblicherweise mehr Trefferpunkte als Einheiten und können (bis auf das Hauptgebäude) von Arbeitern errichtet werden.

Hauptgebäude	<p>Das Hauptgebäude ist das wichtigste Gebäude jedes Spielers. Wenn es zerstört wird, verliert der jeweilige Besitzer das Spiel. Es dient zur Ausbildung von neuen Arbeitern, Marines, Flammenwerfern oder Panzern, oder zum Abberufen von Arbeitern. Desweiteren wird es benötigt, um entweder eine Signalbombe ("Anti-Creep-Fraktion") oder ein Gegenmittel ("Pro-Creep-Fraktion") herzustellen.</p> <p>Trefferpunkte: 5000</p>
Mine	<p>Die Mine wird zur Kristallgewinnung benötigt. Sie muss auf einem Kristallfeld errichtet werden und hinterlässt bei Zerstörung das Kristallfeld ohne die bereits geförderten Kristalle.</p> <p>Trefferpunkte: 700 Kosten: 250</p>
Bunker	<p>Bunker dienen der Abwehr gegen feindliche Einheiten oder gegen Creeps. Nach der Errichtung stehen sie leer und können jeweils mit einem Marine bemannt werden. Bemannte Bunker haben den gleichen Angriff wie ein Marine. Wird ein Bunker zerstört, stirbt auch der Marine.</p> <p>Trefferpunkte: 400 Schaden: 10 (wenn besetzt) Kosten: 180 Reichweite: 30</p>
Barriere	<p>Barrieren werden genutzt, um feindlichen Einheiten oder Creeps den Weg zu versperren.</p> <p>Trefferpunkte: 100 Kosten: 30</p>

4.3.2 Einheiten

Einheiten sind Spielobjekte, die jeweils einem der beiden Spieler gehören. Ihre Ausbildung verbraucht entweder ein oder zwei Überlebende. Alle Einheiten bis auf den Panzer regenerieren sich mit der Zeit.

Arbeiter	<p>Der Arbeiter wird zum Errichten neuer Gebäude oder zum Tragen eines Gegenstandes (Signalbombe oder Gegenmittel) benötigt. Er kann im Hauptgebäude ausgebildet werden, kann nicht angreifen und verbraucht einen Überlebenden. Durch Abberufung kann er wieder in das Hauptgebäude aufgenommen werden.</p> <p>Wird ein Arbeiter von einem Creep getötet, wird der Arbeiter zum unbewaffneten Creep.</p> <p>Trefferpunkte: 40 Geschwindigkeit: 10 Kosten: 50</p>
Marine	<p>Ein Marine attackiert feindliche Einheiten oder Creeps mit Gewehrfeuer. Er kann im Hauptgebäude ausgebildet werden und verbraucht einen Überlebenden.</p> <p>Wird ein Marine von einem Creep getötet, wird der Marine zum bewaffneten Creep.</p> <p>Ein Marine kann einen Bunker bemannen.</p> <p>Trefferpunkte: 80 Geschwindigkeit: 10 Schaden: 12 Kosten: 100 Reichweite: 30</p>
Flammenwerfer	<p>Flammenwerfer eignen sich besonders gut, um sich gegen Creeps zu verteidigen. Sie können im Hauptgebäude ausgebildet werden und verbrauchen einen Überlebenden. Wird ein Flammenwerfer getötet, explodiert dieser und richtet Schaden in seinem Umfeld an.</p> <p>Trefferpunkte: 100 Geschwindigkeit: 10 Schaden: max. 10 (Flächenschaden) Kosten: 120 Reichweite: 15</p>
Panzer	<p>Panzer sind die stärksten Einheiten des Spieles, sind aber wegen ihres benötigten Mindestabstands anfällig gegen Creeps. Sie können im Hauptgebäude ausgebildet werden und verbrauchen zwei Überlebende. Die Trefferpunkte eines Panzers regenerieren sich nicht mit der Zeit. Attackierende Panzer erzeugen Lärm und können damit Creeps in naher Umgebung anlocken.</p> <p>Trefferpunkte: 350 Geschwindigkeit: 10 Schaden: 55 Kosten: 250 Reichweite: zwischen 20 und 40</p>

4.3.3 Creeps

Creeps wandern umher, bis sie eine Einheit oder ein Gebäude sighten oder von einer Signalbombe angelockt werden. Desweiteren verseuchen Creeps mit der Zeit das umliegende Gelände und machen es für eine gewisse Zeit unbebaubar.

Unbewaffneter Creep	<p>Unbewaffnete Creeps greifen mit ihren Händen im Nahkampf an. Sie können durch das Gegenmittel zu Arbeitern umgewandelt werden.</p> <p>Trefferpunkte: 50 Geschwindigkeit: 12 Schaden: 8 Reichweite: 8</p>
Bewaffneter Creep	<p>Bewaffnete Creeps nutzen ihr Gewehr, um anzugreifen. Sie können durch das Gegenmittel zu Marines umgewandelt werden.</p> <p>Trefferpunkte: 50 Geschwindigkeit: 12 Schaden: 12 Reichweite: 30</p>

4.3.4 Gegenstände

Signalbombe	<p>Signalbomben können nur von der Anti-Creep-Fraktion (ab Spielminute 5) im Hauptgebäude erstellt werden. Sie liegen nach ihrer Erstellung neben dem Hauptgebäude und können von Arbeitern aufgenommen sowie geworfen werden. Wird die Signalbombe nicht nach 3 Sekunden zerstört, löst sie ein Signal aus, das alle Creeps in der Umgebung anlockt.</p> <p>Trefferpunkte: 70 Kosten: 500</p>
Gegenmittel	<p>Das Gegenmittel kann nur von der Pro-Creep-Fraktion (ab Spielminute 5) im Hauptgebäude erstellt werden. Es liegt nach der Erstellung neben dem Hauptgebäude und kann von Arbeitern aufgenommen und wieder abgelegt werden. Wird es von einem Creep angegriffen, wird dieser gelähmt und nach kurzer Verzögerungszeit zu einer Einheit für den Besitzer des Gegenmittels.</p> <p>Trefferpunkte: 50 Kosten: 300</p>

4.3.5 Sonstige Objekte

Kristallfeld	Kristallfelder sind neutrale Objekte, die vereinzelt auf der Spielkarte vorkommen. Auf ihnen können Minen errichtet werden. Die Anzahl der förderbaren Kristalle ist fest und lässt sich durch Auswahl des Kristallfeldes herausfinden.
Fels	-
Baum	-
Ruine	-
Strommast	-

Abbildung 3 zeigt ein Diagramm um die Beziehungen der einzelnen Spielobjekte zu verdeutlichen. Hierbei stellen Quadrate Gebäude und Rauten Einheiten dar.

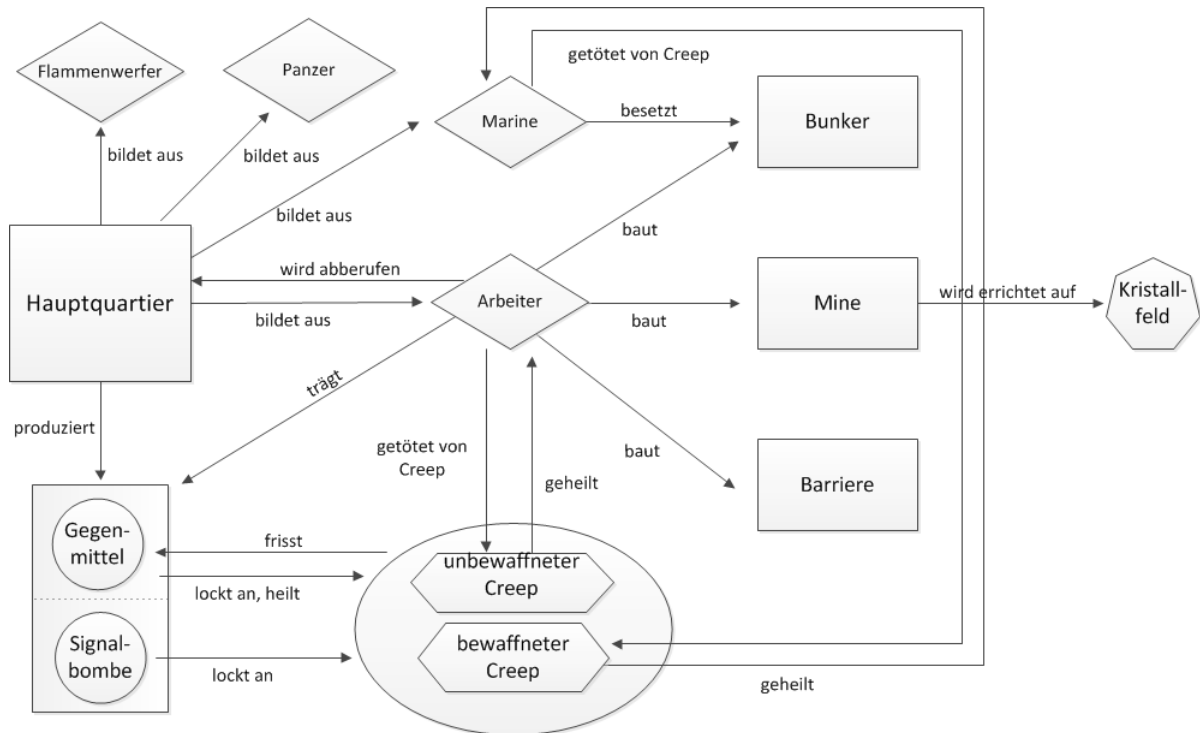


Abb.3: Spielobjekte

4.4 Aktionen

Alle genannten Tasten haben auch zugehörige Buttons auf dem HUD.

4.4.1 Selektieren

Aktion	Precondition	Fluss
Spielobjekt selektieren	<ol style="list-style-type: none">1. Der angeklickte Punkt im Spielbereich ist ein Spielobjekt.2. Spielobjekt muss selektierbar sein.	<ol style="list-style-type: none">1. Linksklick in den Spielbereich.2. Die Selektion enthält nun nur dieses Spielobjekt.
Selektionsfeld aufziehen	<ol style="list-style-type: none">1. Funktionierende Maus/Touchpad/Dragball	<ol style="list-style-type: none">1. Spieler drückt und hält linke Maustaste.2. Selektionsfeld wird fortgehend gezeichnet.3. Wenn Spieler die Taste loslässt wird zeichnen beendet und Spielobjekte selektiert (nächster Punkt)
Spielobjekte selektieren (erweitern)	<ol style="list-style-type: none">1. "Shift"-Modifizier gedruckt.	<ol style="list-style-type: none">1. Die derzeitige Selektion wird um die Spielobjekte des Selektionsfeldes erweitert, wenn diese den folgenden Regeln unterliegen.2. Die Selektion wird nur um Einheiten der bereits selektierten Fraktion (bzw. Creeps) erweitert.3. Wenn derzeitige Selektion gegnerische oder neutrale Spielobjekte enthält aber das Selektionsfeld Spielobjekte des Spielers enthält wird "Spielobjekte selektieren (neu)" angewendet.

Spielobjekte selektieren (neu)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Selektionsfeld ist leer. 2. Kein "Shift"-Modifizier gedrückt. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Selektion enthält nun keine Spielobjekte mehr.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Selektionsfeld enthält ein Spielobjekt. 2. Kein "Shift"-Modifizier gedrückt. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ablauf 1: <i>Mindestens ein Spielobjekt gehört dem Akteur.</i> Die Selektion besteht nun aus allen Spielobjekten, die dem Spieler gehören und in dem Selektionsfeld sind. Ablauf 2: <i>Sonst.</i> 2. Behandle wie Spielobjekt selektieren mit oberstem linken Spielobjekt.
Hauptselektion ändern	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Selektion ist nicht leer. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt. 2. "Hauptselektionswechsel" (Taste "Tab"). 3. Die Hauptselektion wird zyklisch zum nächsten Typ der Selektion weitergereicht.

4.4.2 Aktionen auf allen selektierten Spielobjekten (Spieler/KI)

Aktion	Precondition	Fluss
Bewegebefehl	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) kann sich bewegen. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Der angeklickte Punkt im Spielbereich ist kein Spielobjekt (nur Terrain). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechtsklick auf den Spielbereich. 2. Selektierte Einheit(en) bewegt sich über Zeit zu dem zugehörigen Punkt auf der Karte. Falls das Ziel nicht erreichbar ist, bewegt sich die Einheit zum nächstgelegenen Punkt.
Bewegebefehl über Minimap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) kann sich bewegen. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechtsklick auf die Minimap. 2. Selektierte Einheit(en) bewegt sich über Zeit zu dem zugehörigen Punkt auf der Karte. Falls das Ziel nicht erreichbar ist, bewegt sich die Einheit zum nächstgelegenen Punkt.
Angriffsbefehl	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) kann angreifen. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Akteur gehören. 3. Der angeklickte Punkt im Spielbereich ist ein gegnerisches Spielobjekt. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechtsklick auf den Spielbereich. 2. Selektierte Einheit(en) verfolgen (siehe Verfolgen) und attackieren Einheit. 3. Tod oder Sichtverlust führt dazu, dass die Einheit stehen bleibt.

Angriff über Mini-map	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) kann angreifen. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Angreifen" (Taste "a") gedrückt. 2. Linksklick auf die Minimap. 3. Selektierte Einheit(en) bewegt (siehe Bewegungsbefehl) sich zu dem zugehörigen Punkt auf der Karte. "Automatischer Angriff" (siehe Idle-Aktionen) auf dem Weg. 4. Selektierte Einheit(en) bleiben bei Erreichen des angeklickten Punktes stehen.
Angriff über "a"-Taste	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) kann angreifen. 2. Punkt im Spielbereich ist kein Spielobjekt (nur Terrain). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Angreifen" (Taste "a") gedrückt. 2. Linksklick in den Spielbereich. 3. Selektierte Einheit(en) bewegt (siehe Bewegungsbefehl) sich zu dem zugehörigen Punkt auf der Karte. "Automatischer Angriff" (siehe Idle-Aktionen) auf dem Weg. 4. Selektierte Einheit(en) bleiben bei Erreichen des angeklickten Punktes stehen.
Erzwungener Angriff	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) kann angreifen. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Punkt im Spielbereich ist Einheit. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Angreifen" (Taste "a") gedrückt. 2. Linksklick in Spielbereich. 3. Angriffsbefehl auf Einheit wird ausgeführt und behandelt jegliches Spielobjekt als gegnerisch.
Stopp	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Stopp" (Taste "s") gedrückt. 2. Einheit bricht ihren derzeitigen Befehl ab.

Position Halten.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Position Halten" (Taste "h") gedrückt. 2. Einheit verweilt an dem Punkt. Führt jedoch weiterhin ihre Idle-Aktionen aus. Unterdrückt jedoch Bewegungen.
Verfolgen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 2. Punkt im Spiel-Bereich ist Spielobjekt, das dem Spieler gehört. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechtsklick auf den Spiel-Bereich. 2. Einheit(en) bewegen sich auf das Zentrum des angeklickten Objekts zu. Wenn dieses sich bewegt muss hier neu zum Zentrum bewegt werden. 3. Sichtverlust beendet die Aktion.

4.4.3 Objektspezifische Aktionen(selektiert)

(Hauptselektion auf Arbeiter => ein Arbeiter in Selektion)

Nicht Gebäude:

Bemannen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 2. Mindestens ein Marine in Selektion. 3. Bunker gehört dem Spieler. 4. Bunker enthält keinen Marine. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat Verfolgen auf Bunker befohlen. 2. Marine verschwindet bei Erreichen des Bunkers und der Bunker kann nun angreifen.
Abberufen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptselektion auf Arbeiter. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Mindestens ein Arbeiter in der Nähe des Hauptgebäudes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Abberufen" (Taste "x") gedrückt. 2. Ein Arbeiter der Selektion, der in der Nähe des Hauptgebäudes ist, verschwindet und erzeugt einen neuen Überlebenden.

Gegenstand aufnehmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mindestens ein Arbeiter in Selektion. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Punkt im Spielbereich ist Gegenstand. 4. Mindestens ein selektierter Arbeiter trägt kein Gegenstand. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechtsklick in den Spielbereich. 2. Verfolge Gegenstand. 3. Wenn in der Nähe, entferne dies aus der Welt und füge es dem Arbeiter an.
	Siehe "Gegenstand aufnehmen".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Gegenstand aufnehmen" (Taste "f") gedrückt. 2. Linksklick in den Spielbereich/Minimap. 3. Siehe "Gegenstand aufnehmen" (2./3.)
Gegenstand werfen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptselektion auf Arbeiter. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Mindestens ein selektierter Arbeiter trägt einen Gegenstand. 4. Punkt im Spielbereich ist in Reichweite. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Werfen" (Taste "t") gedrückt. 2. Linksklick in den Spielbereich. 3. Arbeiter verliert Gegenstand. 4. Gegenstand bewegt sich auf den angeklickten Punkt zu. 5. Aktion des Gegenstandes wird ausgeführt.
Reparieren	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptselektion auf Arbeiter. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Punkt im Spielbereich ist verbündetes Gebäude. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Verfolgen" (siehe "Verfolgen") auf ein verbündetes Gebäude befohlen. 2. Arbeiter fügt dem Gebäude über Zeit Trefferpunkte zu wenn er in Reichweite ist. (Kann nicht maximale Trefferpunkte übersteigen).

Gegenstand werfen (nicht in Reichweite)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptselektion auf Arbeiter. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Mindestens ein selektierter Arbeiter trägt einen Gegenstand. 4. Punkt im Spielbereich nicht in Reichweite. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Werfen" (Taste "t") gedrückt. 2. Linksklick in den Spielbereich. 3. Ein Arbeiter mit Gegenstand bewegt sich (siehe Bewegungsbefehl) auf den Punkt zu. 4. Sobald er in Reichweite ist "Gegenstand werfen" wie oben.
Mine bauen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptselektion auf Arbeiter. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Die Mine muss auf einem Kristallfeld platziert werden. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Mine bauen" (Taste "s") gedrückt. 2. An der Maus ist nun ein durchsichtiges Gebäude, das klar angibt, ob Bauen an dieser Stelle möglich ist. 3. Spieler bestätigt Position mit Linksklick. 4. Gebäude blockiert nun das Terrain. 5. Wenn Bauen möglich ist beginne den Bauprozess von dem zugehörigen Gebäude, ansonsten lasse den Arbeiter sich beschweren. (Dies soll für alle folgenden Bau Aktionen gelten.)
Bunker bauen	Siehe "Mine bauen".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Bunker bauen" (Taste "d") gedrückt. 2. Siehe "Mine bauen" (2. bis 4.).
Barriere bauen	Siehe "Mine bauen".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Barriere bauen" (Taste "z") gedrückt. 2. Siehe "Mine bauen" (2. bis 4.).

Gebäude:

Marine ausbilden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptselektion auf Hauptgebäude. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Spieler gehören. 3. Genügend (Marine Kristall-Kosten) Kristall. 4. Mindestens ein Überlebender. 5. Weniger als 5 Objekte in Ausbilde-Warteschlange des Spielobjekts. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Marine ausbilden" (Taste "a") gedrückt. 2. Benötigte Kristalle werden abgezogen. 3. Marine wird in Ausbilde-Warteschlange aufgenommen. 4. Sobald erster in Warteschlange beginnt der Ausbildeprozess. 5. Sobald dieser abgeschlossen ist wird der Marine neben dem Hauptgebäude erscheinen und einen Befehl zu dem gegebenen Wegpunkt ausführen.
Arbeiter ausbilden	Siehe "Marine ausbilden".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Arbeiter ausbilden" (Taste "d") gedrückt. 2. Siehe "Marine ausbilden" (2. - 4.).
Flammenwerfer ausbilden	Siehe "Marine ausbilden".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Flammenwerfer ausbilden" (Taste "f") gedrückt. 2. Siehe "Marine ausbilden" (2. - 4.)
Panzer herstellen	Siehe "Marine ausbilden".	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Panzer herstellen" (Taste "t") gedrückt. 2. Siehe "Marine ausbilden" (2. - 4.).
Produktion abbrechen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hauptselektion auf Hauptgebäude. 2. Selektierte Einheit(en) muss dem Akteur gehören. 3. Mindestens ein Objekt in Ausbilde-Warteschlange. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat "Produktion abbrechen" (Taste "x") gedrückt. 2. Das letzte Spielobjekt in der Warteschlange wird entfernt und die benötigten Kristalle werden dem Spieler gutgeschrieben.

Idle-Aktionen (Aktionen, die ohne direkten Befehl ausgelöst werden):

Automatischer Angriff	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Spielobjekt kann angreifen. 2. Spielobjekt führt keinen oder Angriffsbefehl (auf Position) aus. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine diesem Spielobjekt feindlich gesinntes Spielobjekt betritt Sichtradius. 2. Das nächstgelegene gegnerische Spielobjekt (wechselt unter Umständen) wird verfolgt (sofern nicht im Position-Halten-Modus) und, wenn in Reichweite, attackiert.
Flucht	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spielobjekt kann nicht angreifen. 2. Spielobjekt führt keinen Befehl aus. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spielobjekt wird von etwas attackiert. 2. Bewege Spielobjekt (siehe Bewegebefehl) von Schadensquelle weg.
Sterben bzw. zerstört werden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spielobjekt wird attackiert. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spielobjekt fällt unter/auf 0 Lebenspunkte. 2. Einheit verschwindet aus dem Spiel, nachdem sie ihre spezifische Todesaktion ausgeführt hat.
Attackieren	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spielobjekt kann angreifen. 2. Gegnerisches Spielobjekt in Reichweite. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gegnerische(s) Spielobjekt(e) verliert/en Lebenspunkte. Bei Panzerschüssen entsteht Lärm.
Lärm	<ol style="list-style-type: none"> 1. Panzer führt Angriff aus. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creeps in Reichweite, die keine Aktion ausführen (mit Ausnahme von bewegen), bewegen sich auf die Quelle des Lärms zu.
Kristalle gewinnen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spielobjekt ist eine Mine. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Kristallguthaben des Besitzers erhöht sich.
erhalte Überlebenden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spielobjekt ist ein Hauptgebäude. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Füge dem Besitzer einen Überlebenden zu.

4.4.4 Todesaktionen

Alle nicht aufgelisteten Spielobjekte haben keine Aktion wenn sie zerstört/getötet werden.

Blockade aufheben	1. Spielobjekt ist ein Gebäude.	1. Weg nicht mehr durch Spielobjekt blockiert.
Spielende	1. Spielobjekt ist ein Hauptgebäude.	1. Spiel endet entsprechend.
Explosion	1. Spielobjekt ist ein Flammenwerfer.	1. Einheiten in einem bestimmtem Radius bekommen Schaden.
Gegenstand verlieren	1. Spielobjekt ist ein Arbeiter. 2. Spielobjekt trägt einen Gegenstand.	1. Gegenstand erscheint auf dem Boden.

4.5 Spielstruktur

Das Spiel besteht aus zwei menschlichen Parteien, die auf einem Spielfeld gegeneinander antreten. Zusätzlich ist eine dritte neutrale Partei vorhanden, die generell beiden Parteien feindlich gegenüber steht. Diese Einstellung kann jedoch während des Spieles von beiden Spielern sowohl positiv als auch negativ beeinflusst werden.

Die beiden menschlichen Spieler beginnen mit einem fest auf dem Spielfeld gesetzten Hauptquartier und können von diesem Startpunkt aus Gebäude in der Nähe bauen oder Einheiten erschaffen, und somit mit der Umwelt zu interagieren. Einheiten können hierbei selektiert werden und Befehle zugeteilt bekommen, wie beispielsweise dem Bau von Gebäuden oder Angriff des Gegners.

Die möglichen Aktionen hängen hierbei von der gewählten Partei ab, so dass jede Partei Vorteile, aber auch Nachteile für den Spieler bietet.

Die dritte Partei (Creeps) kann nur indirekt durch Handlungen von dem menschlichen Spielern gesteuert werden und verhält sich ansonsten autonom von beiden. Diese Creeps können jederzeit in nicht einsichtbaren Teilen der Karte (z.B durch den "Nebel des Krieges") auftauchen und attackieren je nach Gesinnung gegenüber den anderen Parteien (aber auch anderen Faktoren) eher die eine oder die andere Fraktion.

Der Ablauf des Spieles ist in Echtzeit. Die beiden Spieler sammeln Rohstoffe aus begrenzten Quellen die auf dem Spielfeld verteilt sind und bauen dafür Gebäude bzw. bilden Einheiten aus. Die eigenen Einheiten können vom Spieler befehligt werden, Aktionen durchzuführen, wie z.B. den Gegner anzugreifen.

Ziel des Spieles ist es, das Hauptgebäude der anderen Fraktion zu zerstören, um zu gewinnen. Es ist dabei unerheblich, ob der Spieler selbst diesen Prozess verwirklicht oder die dritte Partei das Gebäude zerstört. Eine Kampagne mit Aufgaben selbst gibt es nicht.

4.6 Sieg- und Niederlagebedingungen

Ein Spieler gewinnt das Spiel, sobald er das gegnerische Hauptgebäude zerstört. Dadurch verliert ein Spieler das Spiel, sobald sein eigenes Hauptgebäude zerstört wird.

4.7 Statistiken

Am Ende eines Spiels oder beim vorzeitigen Beenden, wird jedem Spieler eine ausführliche Spielstatistik über seine eigenen Aktivitäten und die seines Gegners angezeigt. Die Spielstatistik enthält folgende Komponenten:

- Sieger/Verlierer
- abgebaute Kristalle
- gebaute und zerstörte Gebäude
- erzeugte Einheiten, gestorbene Einheiten
- getötete Gegner, getötete Creeps, geheilte Creeps
- erzeugte Signalbomben oder Gegenmittel

4.8 Achievements

Während des Spieles kann der Spieler Achievements erhalten. Diese hängen nicht nur von einem Spiel ab, sondern werden spielübergreifend erreicht. Die folgenden Achievements können erreicht werden:

- 100 Creeps getötet
- 1000 Creeps getötet
- 100 gegnerische Einheiten getötet
- 1000 gegnerische Einheiten getötet
- 10 Creeps geheilt
- 100 Creeps geheilt
- über 9000 Mineralien abgebaut
- 10 Spiele gewonnen
- 100 Spiele gewonnen

5 Hintergrundgeschichte

5.1 Die Seuche

Im Jahr 2098 sieht es auf der Erde düster aus. Die bekannten Ressourcen sind aufgebraucht, nur aus den knapp bemessenen Kristallfeldern kann noch Energie gewonnen werden. Dazu kommt, dass die geringe Zahl der überlebenden Menschen durch eine äußerst gefährliche Seuche dezimiert wurde, welche ihre Opfer nicht tötet, sondern sie zu Creeps werden lässt, böartigen Wesen, die ohne Erinnerung an ihr früheres Menschenleben alles und jeden angreifen - und getötete Menschen ebenfalls mit der Krankheit anstecken.

Die Krise, die die Menschheit vor die größten Probleme in ihrer bisherigen Geschichte stellt, entzweit sie schließlich. Denn zu der Frage, wie man mit der aggressiven und wachsenden Horde der Creeps umgeht, gibt es unterschiedliche Meinungen.

5.2 Die Spaltung

Die einzige Möglichkeit, der Gefahr ein Ende zu setzen, sei es, die Infizierten ein für alle Mal zu vernichten - dieser Meinung ist Chemiker und Waffenspezialist Dr. Azthech. Da die bislang entwickelten Technologien aber bestenfalls Schadensbegrenzung leisten können, setzt er alles daran, eine "Superwaffe" zu bauen, mit der man effektiv und möglichst ohne direkten Kontakt gegen die Creeps vorgehen kann. Viele Hoffnungen ruhen auf Dr. Azthech - aber nicht jeder stimmt der Ausrottung der Infizierten zu.

Molekularbiologe, Virologe und Philanthrop Dr. Eden ist der festen Überzeugung, dass die infizierten Menschen geheilt und völlig wiederhergestellt werden könnten, investierte man Ressourcen in die Entwicklung eines Gegenmittels. Über den Plan, sie mit einer eigens dafür angefertigten Signalbombe zu vernichten, ist er entsetzt, so wie seine Anhänger, die die Opfer der Seuche weiterhin als Menschen betrachten und daran interessiert sind, sie zurückzuholen.

So bilden sich zwei allmählich verfeindende Lager heraus, bis es zur endgültigen Aufspaltung in Pro-Creep-Fraktion und Anti-Creep-Fraktion, und schließlich zum Krieg kommt. Die Anti-Creep-Fraktion will sich die knappen verbleibenden Ressourcen sichern und die Signalbombe entwickeln, mit der sie den Creeps gezielt den Kampf ansagen, ohne Rücksicht auf die Aussicht einer Heilung - im Wettlauf mit der Pro-Creep-Fraktion, die die Bedrohung der Seuche auf möglichst friedlichem Wege abwenden will und sich auf die Entwicklung des Gegenmittels konzentriert.

Nun liegt es an Ihnen, das Überleben der Menschheit zu sichern. Schalten Sie das gegnerische Lager aus und setzen Sie Ihre im Kampf gegen die Seuche bevorzugte Strategie durch. Ob Sie sich für die Vernichtung der Creeps oder ihre Heilung entscheiden, bleibt Ihnen selbst überlassen - bedenken Sie aber, dass die Creeps Ihre Absichten kennen.

6 Glossar

2.5D	Durch eine Reihe von Bildern wird ein dreidimensionales Aussehen simuliert.
Creeps	Kreaturen, die eine zentrale Rolle im Spiel einnehmen. Sie bedrohen die Einheiten der einzelnen Spieler und beeinflussen aktiv den Spielverlauf.
Nebel des Krieges	Während in aufgeklärten Gebieten geographische Details der Karte sichtbar sind, sind gegnerische Einheiten und Creeps nicht sichtbar, solange keine eigene Einheit oder Gebäude sich in diesem Gebiet befinden.