

Protoplastia

Gruppe 4

Sebastian Aschenbrenner

Marco Diederichs

Ivo Rapant

Sebastian Holler

Patrick Bumüller

Dennis Wölfing

Tutor: Malte Höck

25.06.2016

Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis](#)

[1 Spielkonzept](#)

[1.1 Zusammenfassung des Spiels](#)

[1.2 Alleinstellungsmerkmal](#)

[2 Benutzeroberfläche](#)

[2.1 Spieler-Interface](#)

[2.1.1 Kameraperspektive](#)

[2.1.2 Heads-Up-Display](#)

[2.1.3 Steuerung](#)

[2.2 Menü-Struktur](#)

[3 Technische Merkmale](#)

[3.1 Verwendete Technologien](#)

[3.2 Mindestvoraussetzungen](#)

[4 Spiellogik](#)

[4.1 Optionen & Aktionen](#)

[4.2 Spielobjekte](#)

[4.2.1 Umgebungsobjekte](#)

[4.2.2 Gebäude](#)

[4.2.3 Einheiten](#)

[4.3 Spielstruktur](#)

[4.4 Statistiken](#)

[4.5 Achievements](#)

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Bei "Protoplastia" handelt es sich um ein 2D Echtzeitstrategiespiel, welches sich an Konzepten von "Eufhoria" orientiert.

In einem vereinfachten Sonnensystem, mit sich um die Sonne drehenden Planeten, kämpfen zwei verfeindete Fraktionen einer hochentwickelten insektenartigen Lebenform um Raum und Ressourcen gegeneinander. Die Kämpfe sind erbittert und eine Koexistenz ist keine Lösung - gekämpft wird bis zur völligen Vernichtung.

Beide Fraktionen verfügen über multifunktionale Arbeiterdrohnen, welche die Zahnräder eines jeden größeren Imperiums sind. Die Arbeiterdrohnen können sich Verketteten und komplexe planetare Gebäudestrukturen bilden, neue Planeten erschließen oder geschickt in die Kämpfe integriert werden.

Sie sind jedoch nichts ohne die anderen produzierbaren Einheiten, welche alle ihre eigenen Fähigkeiten und Einsatzbereiche haben. Nur wenn der Spieler seine Einheiten flexibel und taktisch klug einsetzt, kann er seine Fraktion zur Vorherrschaft in dieser Region führen.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen sind in "Protoplastia" die Basiseinheiten sowohl Multifunktionswerkzeug, als auch die wichtigste Ressource im Spiel.

Desweiteren sorgt das dynamische Kartelayout für Abwechslung und viele strategische Möglichkeiten. Auch das Erforschen neuer Technologien, Erschließen zusätzlicher Ressourcen und das Bauen verschiedener Einheiten sorgen für ein einzigartiges Spielerlebnis.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

2.1.1 Kameraperspektive

Protoplastia bietet eine 2D Spielwelt aus der Top-Down-Perspektive an. Die Kamera ist frei beweglich. Dazu muss man, an den Bildschirmrand fahren und das Spielfeld bewegt sich mit. Zusätzlich kann man noch das Spielfeld vergrößern oder verkleinern. Das Spiel wird eine 8bit-Grafik haben.

Die Abbildung 1 ist eine Darstellung des Spieler-Interfaces.

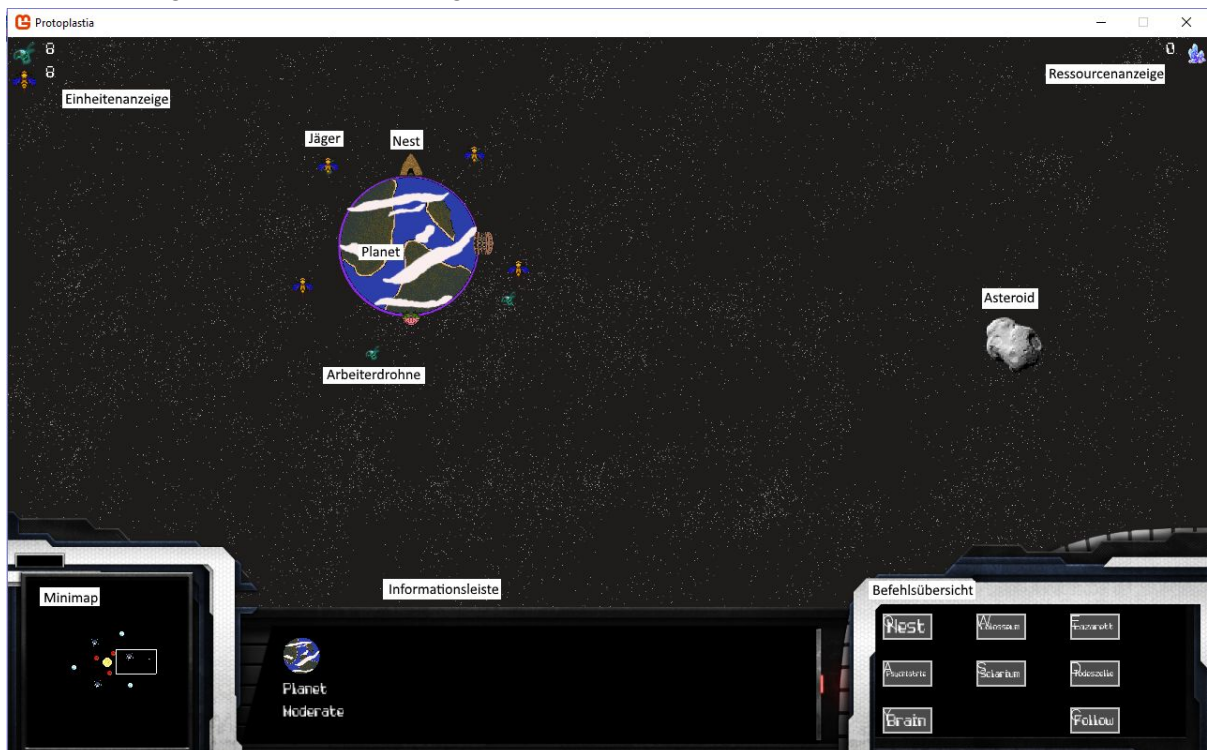


Abbildung 1: Benutzeroberfläche

2.1.2 Heads-Up-Display

Das HUD orientiert sich an dem des Strategiespiels „Starcraft“.

Das Heads-Up-Display ist in fünf Segmente geteilt.

In der linken unteren Ecke befindet sich die Minimap (Abbildung 2). Dort kann man die gesamte Spieloberfläche überblicken, sowie die genaue Position der Planeten und Einheiten ablesen. Auch die Kameraposition wird mit einem Rechteck angezeigt.



Abbildung 2: Minimap

In der Mitte des HUDs erhält man die folgenden grundlegende Informationen über die ausgewählte Einheit/Objekt.

- Bild
- Name
- Lebenspunkte
- Andere Werte, wie Angriffspunkte, und Eigenschaften/Fähigkeiten bei Arbeitern/Kampfeinheiten



Abbildung 3: Informationsleiste (Einheit)

Bei mehreren ausgewählten Einheiten werden nur Einheitenbilder und die Lebenspunkte in einer Liste gezeigt.

In der rechten unteren Ecke sind alle Befehle aufgelistet, welche die Einheit ausführen kann. Bei mehreren Einheiten werden nur die gleichen Befehle gezeigt. Abbildung 4 zeigt die Befehle der Planeten an.



Abbildung 4: Befehlsmenü (besiedelter Planet)

Links oben (Abbildung 5) ist die Anzahl der eigenen verfügbaren Einheiten aufgelistet, die sich gerade auf dem Planeten befinden, der im Bildausschnitt gezeigt wird. Rechts oben (Abbildung 6) sind alle verfügbaren Ressourcen aufgelistet.



Abbildung 5: Einheitenanzeige



Abbildung 6: Ressourcenanzeige

2.1.3 Steuerung

Das primäre Eingabegerät des Spiels ist die Maus. Mit ihr lassen sich alle Aktionen ausführen. Zusätzlich kann die Tastatur noch zum Spielen verwendet werden. Mithilfe von Hotkeys können die Befehle der ausgewählten Einheiten ausgeführt werden.

- Linke Maustaste
 - Einheiten und Objekte selektieren
 - Befehle ausführen
- Rechte Maustaste
 - Einheiten bewegen/kämpfen
- Mousrad
 - Zoom
- QWE-ASD-YXC

- Hotkeys für die Befehle, dabei entsprechen die Hotkeys den Befehlen an deren Position im Befehlsmenü, also links oben hat den Hotkey 'Q'
- Pfeiltasten
 - Kamera bewegen

2.2 Menü-Struktur

Zwei grundsätzliche Menüs strukturieren das Spiel. Das erste ist das "Main Menu". Dieses erscheint immer als erstes, sobald man das Spiel startet und ist folgendermaßen zusammen gesetzt. Es sei noch gesagt, dass jedes sich neu öffnende Fenster eine "Back" Taste bereitstellt, welche dazu dient das Fenster wieder zu schließen und ins jeweilige Menü zurückzukehren:

1. Play Game

Hier startet man ein neues Spiel. Es kann zwischen einem Kampagnen- und einem normalen Spiel ausgewählt werden, welches sofort geladen wird und automatisch startet. Noch nicht freigeschaltete Kampagnenspiele stehen noch nicht zur Verfügung und müssen erst frei geschaltet werden.

2. Load Game

Wählt man "Load Game" erscheint ein neues Fenster mit den bis dahin gespeicherten Spielständen dargestellt in einer Liste. Jeder Spielstand ist mit einer Uhrzeit und einem Datum versehen. Wählt man einen gespeicherten Spielstand durch Klicken aus lädt dieser automatisch. Als nächstes befindet man sich im geladenen Spiel, welches nun fortgesetzt wird.

3. Load Techdemo

Hier wird die Techdemo geladen, welche den Vorschriften des Sopra entspricht.

4. Multiplayer

Möchte man online über einen Server gegen andere spielen klickt man auf "Multiplayer". (Ist jedoch erst seit letzter Sitzung spontan in Planung und noch unausgereift. Wir bitten um Verständnis.)

5. Options

Beim Drücken von Optionen hat man die Möglichkeit in dem sich öffnenden Fenster die Lautstärke nach Belieben zu regeln und Soundeffekte (im Spiel) und Musik gegebenenfalls ein- oder auszustellen.

Auch kann hier eine passende Auflösung eingestellt, zwischen Vollbild und Fenster-Modus gewechselt und zwischen verschiedenen Tasten zum Bedienen des Spiels ausgewählt werden. Die Auflösungen die zur Verfügung stehen, hängen von dem Computer ab, welcher das Spiel ausführt. Es stehen alle Auflösungen zur Verfügung, die von der jeweiligen Hardware als unterstützt gemeldet werden.

6. Achievements

Hier öffnet sich ein Fenster mit einer Liste der Achievements. Ob ein Erfolg schon

freigeschaltet wurde oder nicht, ist deutlich zu erkennen.

7. Statistics

Hier befindet sich eine kleine Statistik mit Werten von den bis hierher gespielten Spielen.

8. Help

Hier erhält der Spieler die Möglichkeit, bei Fragen oder Unsicherheiten nachzulesen wie das Spiel funktioniert. Kurze Texte beschreiben die Aktionen, Einheiten, das Level und das Ziel der Spiele.

9. Credits

Beim Draufklicken auf die Credits erscheinen die Namen der sechs Softwareentwickler und ggf. eine Beschreibung der/jeglicher Erfahrungen (z.B zum Spiel/ Entwicklung/ etc.).

10. Exit

Über diese Taste kann das Spiel verlassen werden. Um dies zu erlangen, klickt man im erscheinenden Fenster, welches die Frage stellt "Really?" auf "Yes". Nun beendet sich das Spiel. Alternativ kann man auf "No" klicken und nur das Fenster wird stattdessen geschlossen. (Ausnahme) Hier gibt es keinen "Back" Button, denn der wäre hier überflüssig.

Befindet man sich im Spiel kann man durch das Drücken der ESC-Taste das "Pausen Menü" aufrufen, welches das Spiel sofort unterbricht. Dies ist jederzeit möglich.

Das "Pausen Menü" besteht aus den folgenden Einträgen:

1. Resume Game

Beim Auswählen dieser Taste gelangt der Spieler wieder ins aktuelle Spiel. Sämtliche Spielstände sind unverändert geblieben, z.B. gestoppte Spawnzeiten der Einheiten usw.

2. Save Game

Ist ein Speichern des Spielstandes gewünscht, klickt man auf diesen Knopf. Ein Fenster erscheint, wo man sich zwischen zehn Spielständen einen aussuchen kann. Durch das Klicken der linken Maustaste speichern man das Spiel in dem entsprechenden Spielstand. Ist der Spielstand schon besetzt, wird er überschrieben. Möchte man einen alten Spielstand laden, verlässt man dazu zuerst das aktuelle Spiel. Im "Main Menu" kann man unter "Load Game" dann den gewünschten Spielstand laden.

3. Help

Hier erhält der Spieler die Möglichkeit, bei Fragen oder Unsicherheiten nachzulesen wie das Spiel funktioniert. Kurze Texte beschreiben die Aktionen, Einheiten, das Level und das Ziel der Spiele.

4. Quit Game

Möchte der Spieler das aktuelle Spiel verlassen, klickt er auf diese Taste. Ein Fenster erscheint mit der Frage "Totally sure?". Durch das Drücken des "Yes" Knopfes bestätigt der Spieler dies. Sonst kehrt der Spieler über den "No" Knopf wieder ins "Pausen Menü" zurück. (Ausnahme) Auch hier gibt es keinen "Back" Knopf.

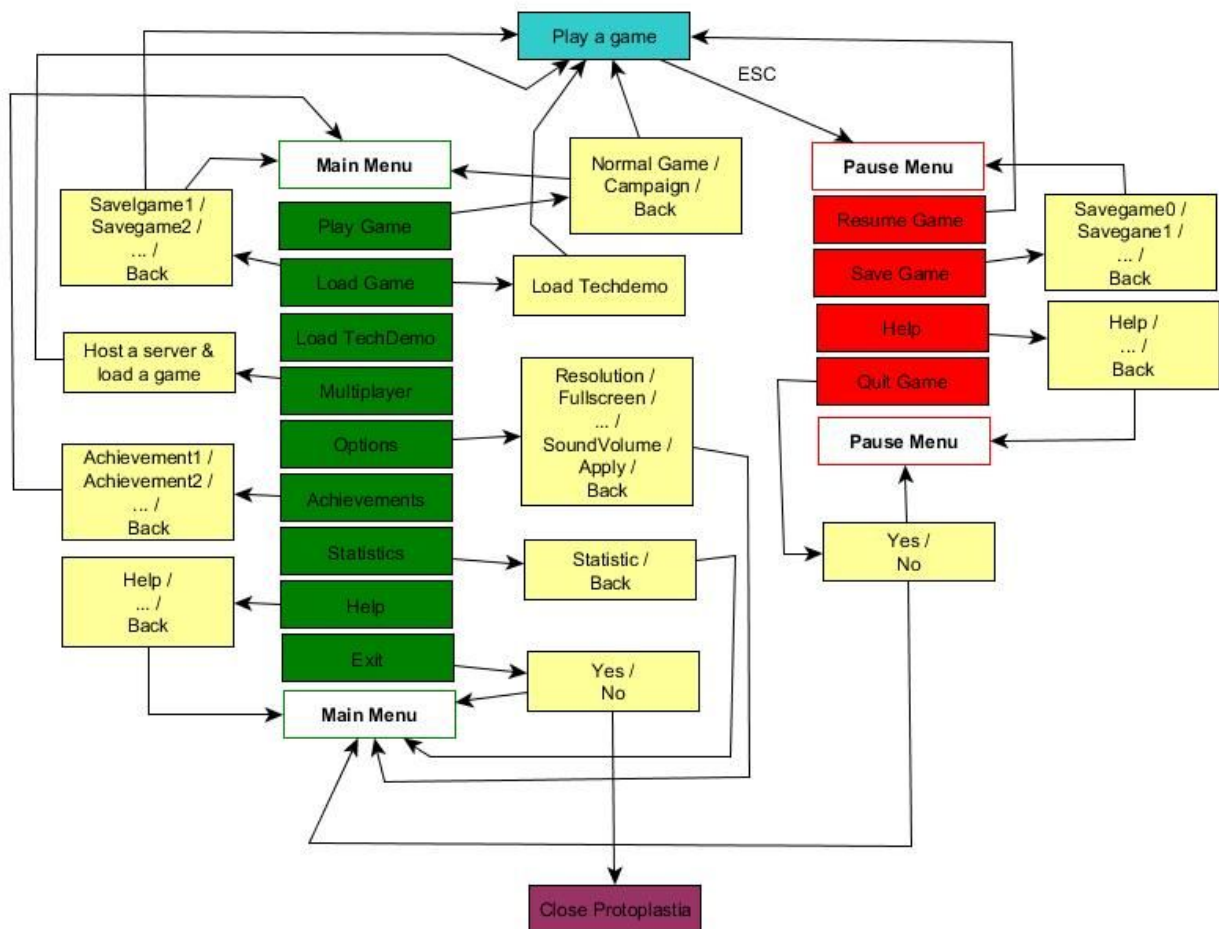


Abbildung 7: Menü-Struktur

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- MonoGame 3.5
- Visual Studio 2015 mit ReSharper
- Windows 7 x86/x86_64

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 7 x86/x86_64
- Intel Core2 Duo CPU T6570 @ 2.1GHz
- 4,0GB RAM
- NVIDIA GeForce G 105M
- Tastatur, Bildschirm, Maus

4 Spiellogik

Im Folgenden werden die Aktionen und Objekte, die zur Spiellogik gehören beschrieben.

4.1 Optionen & Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01: Selektieren	Spieler, KI	1. Der Spieler klickt eine eigene Einheit oder einen Planeten an. 2. Die angeklickte Einheit bzw. der angeklickte Planet ist selektiert.	Es befindet sich mindestens eine Einheit im sichtbaren Bildschirm-ausschnitt.	Die angeklickte Einheit bzw. der angeklickte Planet ist selektiert.
A02: Gruppen- selektion	Spieler, KI	1. Der Spieler zieht mit der Maus einen Rahmen um eine oder mehrere eigene Einheiten. 2. Die umrahmten Einheiten sind selektiert. (Andere Objekte als Einheiten werden dabei nicht selektiert.)	Es befindet sich mindestens eine Einheit im sichtbaren Bildschirm-ausschnitt.	Die umrahmten Einheiten sind selektiert.
A03: Bewegen	Spieler, KI	1. Die Spieler rechtsklickt auf einen Planeten. 2. Die selektierten Einheiten bewegen sich an die angeklickte Position.	Eine oder mehrere eigene Einheiten (keine Arbeiterdrohnen (E01)) sind selektiert.	Die selektierten Einheiten befinden sich an der angeklickten Position.
A04: Arbeiter-	Spieler, KI	1. Der Spieler hält die rechte Maustaste an	Ein oder mehrere Arbeiterdrohnen	Die selektierten Einheiten haben

drohnen starten		einer beliebigen Stelle der Karte gedrückt. 2. Der Spieler zieht die Maus und lässt die rechte Maustaste wieder los. 3. Die ausgewählten Arbeiterdrohnen bewegen sich entgegen der gezogenen Richtung.	(E01) sind selektiert.	einen Planeten (U02) oder Asteroiden (U03) erreicht. <i>oder:</i> Die Einheiten haben sich außerhalb ihrer Reichweite bewegt und sterben.
A05: Einheiten angreifen	Spieler, KI	1. Die Einheiten greifen das Ziel an. 2. Das Ziel nimmt Schaden.	Eine oder mehrere feindliche Einheiten sind in der Reichweite von eigenen Einheiten.	Das Ziel wurde zerstört.
A06: Gebäude angreifen	Spieler, KI	1. Die Einheiten greifen das Gebäude an. 2. Das Gebäude nimmt Schaden.	Ein feindliches Gebäude befindet sich in Reichweite von eigenen Einheiten und auf dem Planeten gibt es keine feindlichen Einheiten.	Das Gebäude wurde zerstört.
A07: Ressourcen sammeln	Spieler, KI	Die Einheiten bauen die Ressourcen auf dem Asteroiden langsam über Zeit ab.	Eine oder mehrere eigene Einheiten mit Ressourcen-Tragekapazität sind befinden sich auf einem Asteroiden.	Die selektierten Einheiten haben ihre Tragekapazität erreicht. <i>oder:</i> Die Ressourcen auf dem Asteroiden wurden komplett abgebaut.
A08: Ressourcen abliefern	Spieler, KI	1. Die Ressourcen der Einheit werden dem Spieler hinzugefügt. 2. Die Ressourcen der Einheit werden auf 0 gesetzt.	Ein oder mehrere Einheiten mit Ressourcen befinden sich auf einem eigenen Planeten.	Die Einheit besitzt keine Ressourcen mehr.
A09: Planet besiedeln	Spieler, KI	1. Der Spieler wählt die Option Planet besiedeln	Ein unbesiedelter Planet mit	Das Nest wurde fertig gebaut.

		aus. 2. Die benötigten Arbeiterdrohnen werden verbraucht und auf dem Planet entsteht ein Nest (G01).	genügend Arbeiterdrohnen (E01) ist selektiert.	
A10: Gebäude bauen	Spieler, KI	1. Der Spieler wählt im Planetenmenü das zu bauende Gebäude aus. 2. Die benötigten Ressourcen werden verbraucht und das ausgewählte Gebäude wird gebaut.	Ein eigener Planet mit ausreichendem Bauplatz und genügend Ressourcen ist selektiert.	Das Gebäude wurde gebaut.
A11: Einheiten produzieren	Spieler, KI	1. Das Gebäude wartet eine bestimmte Zeit, bis die nächste Einheit produziert werden kann. 2. Bei dem Gebäude entsteht die passende Einheit zum Gebäude.	Ein Einheiten produzierendes Gebäude befindet sich auf einem Planeten.	Eine neue Einheit wurde erzeugt.
A12: Technologie erforschen	Spieler, KI	1. Der Spieler wählt im Befehlsmenü des Gehirns (G07) die zu erforschende Technologie aus. 2. Die ausgewählte Technologie wird erforscht.	Ein Planet mit untätigem Gehirn (G07) ist selektiert und genügend Ressourcen sind auf dem Planeten vorhanden.	Die Technologie wurde erforscht.
A13: Karten-ausschnitt bewegen	Spieler	1. Der Spieler bewegt die Maus an den Rand des Bildschirms oder drückt auf eine der Pfeiltasten. 2. Der sichtbare Kartenausschnitt bewegt sich in die entsprechende Richtung.	keine	Der Spieler bewegt die Maus vom Rand weg bzw. lässt die Pfeiltaste los.. <i>oder:</i> Der Rand der Karte wurde erreicht.
A14: Zoomen	Spieler	1. Der Spieler bewegt das Mousrad vor oder zurück. 2. Es wird herein oder heraus gezoomt.	keine	Der Zoom hat sich geändert.

Tabelle 1: Aktionen

Die folgenden Technologien können erforscht werden:

ID/Name	Effekt
T01: Angriffsschaden	Angriffsschaden der Einheiten um 20% erhöht.
T02: Panzerung	Trefferpunkte für Einheiten um 20% erhöht.
T03: Tragekapazität	Tragekapazität der Arbeiterdrohnen (E01) um 5 erhöht.
T04: Bewegungsgeschwindigkeit	Bewegungsgeschwindigkeit der Einheiten um 10% erhöht.
T05: Reichweite	Bewegungsreichweite der Einheiten um 20% erhöht.
T06: Strahlenschilde	Einheiten werden immun gegen Sonneneruptionen.
T07: Energiekonservierung	Einheiten können die entfernteren Zonen des Sonnensystems betreten.

Tabelle 2: Technologien

4.2 Spielobjekte

4.2.1 Umgebungsobjekte

ID/Name	Beschreibung
U01: Sonne	Die Sonne ist der Mittelpunkt des Spielfelds. In unregelmäßigen Abständen finden Sonneneruptionen statt, die alle Einheiten und Gebäude im Bereich der Eruption zerstören, falls der Spieler noch keine Strahlenschilde (T06) erforscht hat. Außerdem können Einheiten in zu großer Entfernung zur Sonne nicht überleben, sofern man die Technologie Energiekonservierung (T07) noch nicht erforscht hat.
U02: Planet	Die Planeten kreisen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten und Abständen um die Sonne.
U03: Asteroid	Asteroiden fliegen auf einer spiralförmigen Bahn durch das Sonnensystem. Wenn sie dabei mit Planeten oder der Sonne kollidieren, werden der Asteroid und alle Einheiten auf dem Asteroiden zerstört. Arbeiterdrohnen (E01) können auf ihnen Ressourcen (U04) abbauen.

U04: Ressource	Ressourcen befinden sich auf den Asteroiden(U03). Es handelt sich dabei nur um einen Ressourcentyp, der einfach "Ressource" heißt. Sie werden von Arbeiter Einheiten(E01) abgebaut, und benötigt um Gebäude und Ressourcen zu bauen.
-------------------	--

Tabelle 3: Umgebungsobjekte

4.2.2 Gebäude

Jeder Planet hat eine bestimmte Menge an Gebäudeslots frei. Mit der Besiedlung wird automatisch das erste Nest (G01) gebaut, und der Planet gilt als zum jeweiligen Spieler zugehörig. Weitere Gebäude können dann auf ihm gebaut werden. Für den Bau aller Gebäude, müssen eine bestimmte Anzahl an Arbeiterdrohnen geopfert werden. Außer für das Nest (G01), müssen zusätzlich noch bestimmte Asteroidenressourcen geopfert werden, die an vorbeiziehenden Asteroiden abgebaut werden können. Dabei ist keine Bauzeit vonnöten; die Gebäude werden sofort gebaut. Sie können zerstört werden, indem sie im Kampf automatisch von allen gegnerischen Einheiten auf dem Planeten angegriffen werden, sobald keine eigenen Einheiten mehr vorhanden sind.

Alle Gebäude außer dem Gehirn, spawnen nach einer bestimmten Menge an Sekunden automatisch einen bestimmten Einheitentyp.

ID/Name	Gebäude	HP	Nutzen/Eigenschaften	Bedingungen
G01	Nest	500	- Erstes Gebäude auf jedem Planeten. Wird automatisch bei der Besiedlung gebaut. - Produziert 3 Arbeiterdrohnen (E01) nach 10 Sekunden.	-20 Menge an Arbeitereinheiten (E1) in Orbit. -Freier Slot.
G02	Kolosseum	500	- Baut in 1 Jäger (E02) nach 10 Sekunden.	- 50 Menge an Arbeitereinheiten (E1) in Orbit - 40 Menge an Asteroidenressource(n) (ID). -Freier Slot auf Planet. -Planet ist besiedelt
G03	Todeszelle	500	- Baut 1 Kamikazi (E03) nach 15 Sekunden.	- 60 Menge an Arbeitereinheiten (E1) in Orbit - 70 Menge an Asteroidenressource(n) (ID).

				-Freier Slot auf Planet. -Planet ist besiedelt
G04	Lazarett	500	Baut 1 Heiler (E04) nach 15 Sekunden.	- 60 Menge an Arbeitereinheiten (E1) in Orbit - 70 Menge an Asteroidenressource(n) (ID). -Freier Slot auf Planet. -Planet ist besiedelt
G05	Solarium	500	Baut 1 Solarii (E05) nach 60 Sekunden.	- 100 Menge an Arbeitereinheiten (E1) in Orbit - 150 Menge an Asteroidenressource(n) (ID). -Freier Slot auf Planet. -Planet ist besiedelt
G06	Psychiatrie	500	Baut 1 Hypnomorba (E06) nach 60 Sekunden	- 100 Menge an Arbeitereinheiten (E1) in Orbit - 120 Menge an Asteroidenressource(n) (ID). -Freier Slot auf Planet. -Planet ist besiedelt
G07	Gehirn	500	Ermöglicht das Entwickeln von neuen Technologien und Verbesserungen.	- 60 Menge an Arbeitereinheiten (E1) in Orbit - 60 Menge an Asteroidenressource(n) (ID). -Freier Slot auf Planet. -Planet ist besiedelt

Tabelle 4: Gebäude

4.2.3 Einheiten

Bei Einheiten handelt es sich immer um bewegliche Objekte, die je nach Parteizugehörigkeit entweder vom Spieler, oder der gegnerischen, künstlichen Intelligenz gesteuert werden können. Um eine bestimmte Art von Einheit einsetzen zu können, wird zunächst das zugehörige Gebäude zur Ausbildung der Einheiten benötigt. Wenn nicht in Tabelle 6 anders beschrieben, greifen Einheiten im Kampf nur einzelne Gegner nacheinander an und bekämpfen diese solange, bis entweder der Angreifer oder der Angegriffene tot sind. Die Eigenschaften aller Einheiten sind in Tabelle 5 aufgelistet.

Eigenschaft	Beschreibung
HP	HP (Healthpoints) stellen die Lebenspunkte der Einheiten dar. Übertrifft erlittener Schaden diesen Wert, stirbt die Einheit.
Angriffsschaden	Der Schadenswert, den die Einheit Gegnern zufügen kann.
Tragekapazität	Die Tragekapazität einer Einheit ist die Menge an Ressourcen, die von dieser befördert werden kann. Nur Arbeitereinheiten haben einen Wert > 0.
Bewegungsgeschwindigkeit	Die Geschwindigkeit, mit der sich die Einheit fortbewegt.
Reichweite	Die Reichweite ist die Distanz, die eine Einheit zwischen dem aktuell zugewiesenen Planeten und einem Ziel höchstens zurücklegen kann. Übersteigt die Distanz zu einem gewünschten Ziel die Reichweite, kann die Einheit das Ziel nicht erreichen.
Sonnenimmunität	Einheiten haben entweder Sonnenimmunität oder nicht. Sofern sie sie besitzen, können ihnen Sonneneruptionen nichts anhaben. Nach Erforschung von <i>T06: Strahlenschilder</i> sind alle eigenen Einheiten immun gegenüber der Sonne.

Tabelle 5: Eigenschaften der Einheiten

Die Einheiten-Tabelle zeigt alle Einheiten und deren spezifische Eigenschaften, wobei durch erforschte Technologien erlangte Boni nicht einberechnet sind. Es gibt sechs verschiedene Arten von Einheiten, die alle mit individuellen Besonderheiten ausgestattet sind.

Arbeiterdrohnen sind von Anfang an verfügbar und dienen mehreren Zwecken. Trotz ihres geringen Schadens und ihrer wenigen Lebenspunkte können sie im Kampf eingesetzt werden. Außerdem sind sie als einzige Einheit in der Lage, Ressourcen zu sammeln und diese zu einem Planeten des Spielers zu transportieren. Darüber hinaus können sie für den Bau eines Gebäudes geopfert werden.

Mit dem Jäger steht dem Spieler eine Kampfeinheit zur Verfügung. Sie hat deutlich mehr Trefferpunkte und Angriffsschaden als Arbeiterdrohnen und ist somit bestens für den Einsatz im Gefecht geeignet.

Kamikazis sind schnelle Spezialeinheiten mit etwas weniger Lebenspunkten. Sie greifen Gegner nicht wie üblich an, stattdessen vollführen sie ein Selbstmordattentat, sobald sich Gegner in einem bestimmten Umkreis um die Einheit herum befinden. Dabei stirbt der Kamikazi zwar, fügt aber allen gegnerischen Einheiten in eben jenem Umkreis einmalig einen enormen Schaden zu.

Die Heiler greifen nicht aktiv in den Kampf ein und haben entsprechend auch keinen Angriffsschaden. Stattdessen können sie alle Einheiten der eigenen Partei in einem bestimmten Umkreis um sie herum um 10 HP pro Sekunde heilen.

Die Solarii-Einheiten können ausschließlich Gebäude angreifen, allerdings können sie das bereits, während noch gegnerische Einheiten auf dem Planeten sind. Dafür benötigen sie große Mengen Energie, weshalb sie vor einem Angriff an der Sonne aufgeladen werden müssen. Solarii sind als einzige Einheit auch ohne die Erforschung von *T06: Strahlenschilder* immun gegen die Sonne und haben sehr viele Trefferpunkte, da sie sich nicht gegen Angriffe feindlicher Einheiten wehren können.

Hypnomorbae kämpfen mittels Psychologie. Einheiten dieser Art visieren Gegner einzeln an und können diese so manipulieren, dass die gegnerische Einheit zur eigenen Partei überläuft.

ID	Name	HP	Angriffsschaden	Tragekapazität	Bewegungsgeschw.	Reichweite	Sonnenimmunität
E01	Arbeiterdrohne	50	10	5	schnell	kurz	Nein
E02	Jäger	150	30	0	normal	weit	Nein
E03	Kamikazi	75	75	0	schnell	normal	Nein
E04	Heiler	100	0	0	normal	weit	Nein
E05	Solarii	200	250 (nur Gebäude)	0	langsam	weit	Ja
E06	Hypnomorba	100	Manipulation des Gegners	0	normal	weit	Nein

Tabelle 6: Einheiten

4.3 Spielstruktur

Der Spielmodi sind ein Spiel gegen die KI oder andere Menschen sowie die Kampagne.

Early Game:

Am Anfang werden Spieler und Gegenspieler mit einer Hand voll Arbeiterdrohnen an einem fixen Punkt auf der Karte platziert. Die Spieler nutzen die Drohnen um einen Planeten ihrer Wahl (in der Regel einen in der Nähe, um nicht zu viel Zeit zu verlieren) zu besiedeln. Die neuen Arbeiterdrohnen, die er von diesem ersten Planeten erhält verwendet er um weitere Planeten zu besiedeln und die vorbei ziehenden Asteroiden abzuernsten.

Mid-Game:

Nach einer Weile werden die Spieler eine Handvoll Planeten, sowie Ressourcen besitzen. In dieser Phase ist der Ausbau der Einheiten und Technologien im Fokus. So ist es beispielsweise sehr wichtig, die Technologien zum Erreichen der warmen und kalten Zonen zu erlangen, um dort neue Planeten, und damit Produktionsmöglichkeiten, diverse Boni für die dort produzierten Einheiten, und längere Abbaumöglichkeiten von Asteroiden zu erhalten. Der Spieler, der seine besonderen Ressourcen in diese Upgrades investiert, vernachlässigt aber das Ausbauen von besonderen Einheiten, die im Kampf einen erheblichen Vorteil bringen. Diverse Kämpfe um Planeten oder Zusammenstöße beim Abbauen von Asteroiden sind hierbei zu erwarten.

End-Game:

Fühlt sich einer der beiden Spieler überlegen, wird er versuchen den anderen Spieler komplett zu vernichten. Hierfür greift er die Planeten des Gegenspielers an, mit dem Ziel, sie neutral zu machen, oder in seinen Besitz zu bringen. Sind alle Gebäude eines Spielers auf dem Planeten vernichtet, gilt dieser als unbeanspruch. Der Spieler hat dann die Möglichkeit den Planeten selbst zu besiedeln, oder die Arbeiterdrohnen zu sparen. Ein Spieler verliert das Spiel, wenn keine Planeten in seinem Besitz sind und er nicht mehr genug Drohnen hat, einen neuen zu besiedeln.

Es ist in dieser Phase natürlich möglich, dass sich beide Spieler gegenseitig erschöpfen und die, in der Mid-Game Phase erarbeiteten, Gebäude auf beiden Seiten größtenteils zerstört werden. In diesem Fall kann das Spiel wieder in die Mid-Game Phase verfallen, bis einer der Spieler sich wieder sicher genug fühlt, den anderen auszulöschen.

Alle drei Phasen gehen fließend ineinander über. Natürlich kann ein Spieler auch schon in der Early-, oder Mid-Game Phase immer versuchen den anderen auszuschalten, wobei er hierbei beachten muss, dass, falls er nur einen Teil seiner Kräfte los schickt, diese einfacher zerstört werden können und seine Planeten als Resultat selbst schwächer werden, oder falls er alle losschickt, seine Planeten komplett ungeschützt sind.

Das Spiel gewinnt der Spieler, der es schafft alle gegnerischen Gebäude auszulöschen, und so viele gegnerische Einheiten zu töten, dass kein neues Gebäude mehr gebaut werden.

4.4 Statistiken

Die folgenden Statistiken werden im Spiel gesammelt und sind über den Unterpunkt *Statistics* im Menü einsehbar:

- Gesamtspielzeit
- Gewonnene Spiele
- Kolonisierte Planeten
- Ausgebildete Einheiten
- Gesammelte Ressourcen

4.5 Achievements

Die erreichbaren Achievements sind in Tabelle 7 aufgelistet, sie können über den Unterpunkt *Achievements* im Menü eingesehen werden.

Titel	Bedingung
I have no idea what I'm doing	Gewinne ein Spiel, ohne auch nur eine Technologie zu erforschen.
Shut up and take my money!	Opfere insgesamt 100 Arbeiterdrohnen, um Gebäude zu bauen.
Success Kid	Gewinne drei Spiele in Folge.
Over 9000!	Zerstöre insgesamt 9001 feindliche Einheiten.
Ain't nobody got time for that	Gewinne ein Spiel innerhalb von höchstens 15 Minuten.

Tabelle 7: Achievements