

Softwarepraktikum 2016 - Gruppe 9

War Of The Faculties

Game Design Document

Patrick Bühler, Tobias Demmler, Christopher Haas,
Lukas Herbert, Matthias Herrmann, Ievgen Markhai

Tutor: Maximilian Rohland

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept	3
1.1. Zusammenfassung des Spiels	3
1.2. Alleinstellungsmerkmal	3
1.3. Screenplay	3
2. Benutzeroberfläche	5
2.1. Spielerinterface	5
2.2. Menüstruktur	7
3. Technische Merkmale	9
3.1. Verwendete Technologien	9
3.2. Mindestvoraussetzungen	9
4. Spiellogik	10
4.1. Die Spielumgebung	10
4.2. Optionen und Aktionen	10
4.3. Spielobjekte	13
4.3.1. Gebäude	13
4.3.2. Einheiten	14
4.4. Spielstruktur	18
4.5. Statistiken	19
4.6. Errungenschaften	20

Spielkonzept

1.1. Zusammenfassung

Die Kriege der Vergangenheit erstrahlen in neuem Licht. Die Konflikte zwischen Geisteswissenschaft und "richtiger" Wissenschaft haben sich durch die Jahrhunderte gezogen und bestimmen in der heutigen Gesellschaft mehr denn je das Alltagsleben der Menschen. Es herrscht Krieg an der Uni. Die Geisteswissenschaftler unter dem bösen Prof. Dr. Ingo Gnito haben es auf das Allerheiligste der Technischen Fakultät abgesehen - die Poolkatze ist in Gefahr! Nimm deinen Mut zusammen, packe deine Roboter und Laserpointer und setze dich zur Wehr. Lass dich nicht von dem Psychoterror der Psychologen einwickeln, nicht von den Juristen verklagen und weiche allem aus, was sie dir entgegenwerfen (meistens Bücher). Dränge sie zurück und zeige ihnen die Macht der wahren Wissenschaft.

1.2. Alleinstellungsmerkmal

War Of The Faculties ist auf den ersten Blick ein herkömmliches Echtzeit-Strategiespiel. Doch was es herausstechen lässt ist die Ansiedlung des Geschehens in der heutigen Zeit, im Studentenleben und direkt in Freiburg. Wo herkömmliche Strategiespiele meist im Mittelalter oder aber in der Zukunft angesiedelt sind kann man in War Of The Faculties den überspitzten Kampf zwischen zwei Fakultäten nachspielen. Dazu werden Studenten ausgebildet, ECTS-Punkte gesammelt und schließlich ein Kampf um den wissenschaftlichen Stellenwert der Geistes- bzw. Ingenieurwissenschaft ausgetragen. Auf der selbstgebauten Freiburg Karte und mit den verschiedenen Studenten Einheiten werden gängige Freiburger und studentische Clichés bedient, was dem Spiel einen humorvollen Beigeschmack gibt.

1.3. Screenplay

Die altherwürdigen Geisteswissenschaften, die schon seit Jahrtausenden bestehen, versuchen im Alltag der heutigen Gesellschaft zu überleben. Das reine Philosophieren und theoretische Denken ohne praktischen Nutzen hat heutzutage Schwierigkeiten sich in der ergebnisorientierten Welt zu behaupten. Die neuen Ingenieurwissen-

schaften wie Informatik und Mikrosystemtechnik gewinnen immer mehr an Bedeutung und bringen täglich neuen Fortschritt zustande. Deswegen haben die Geisteswissenschaftler unter Führung des bösen Prof. Dr. Ingo Gnito geplant zu einem letzten, verzweifelten Gegenschlag auszuholen und die Poolkatze der Technischen Fakultät zu entführen, um die Moral der TF-ler zu demoralisieren und sie so in den Untergang zu treiben. Doch die TF-ler lassen sich das nicht gefallen. Die Informatiker und Mikrosystemtechniker vereinen sich und holen zum Gegenschlag aus. Wie wird der neuzeitliche Krieg enden? Wird die Poolkatze Ingo Gnito zum Opfer fallen oder schaffen es die TF-ler den verrückten Professor von seinem Thron zu stoßen?

2. Benutzeroberfläche

2.1. Spieler-Interface

Das Spieler-Interface setzt sich zusammen aus einem ausgewählten Bereich der Karte in der Mitte des Bildschirms, der Anzeige der Ressourcen Geld und ECTS-Punkte in der rechten oberen Ecke, der Spielzeit in der linken oberen Ecke und einem HUD im unteren Bereich. Das HUD besteht aus einer Minimap auf der linken Seite, welche die ganze Karte anzeigt. Außerdem werden eigene Objekte, d.h. Einheiten und Gebäude, als blaue, und gegnerische Objekte als rote Punkte dargestellt. Direkt über der Minimap ist der Button für Zugriff auf das Pausemenü. In der Mitte befindet sich ein Selektionsfenster mit Portraits der zur Zeit ausgewählten Einheiten. Auf der rechten Seite findet der Spieler das Aktionsfenster, in dem je nach ausgewählter Einheit verschiedene Aktionen auswählbar sind. Die Ansicht auf das Spiel erfolgt in einer 2,5D, isometrischen Perspektive.

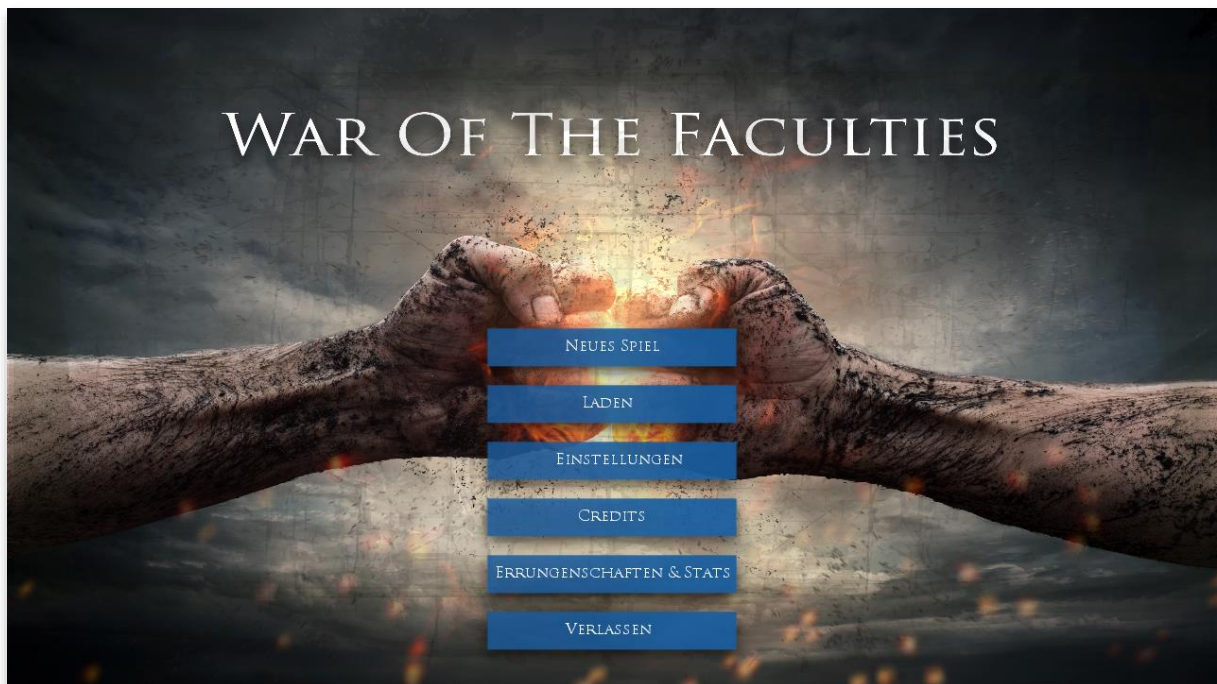


Abb.1 Das Hauptmenü



Abb.2 HUD

In dem ausgewählten Bereich der Karte, der sich im Spieler-Interface befindet, kann der Spieler auf verschiedene Weise mit der Spielwelt interagieren. Dazu zählt das Selektieren und Bewegen von eigenen Einheiten, Angreifen von gegnerischen Einheiten, sowie das Selektieren, Bauen und Interagieren von und mit Gebäuden. Der ausgewählte Bereich der Karte kann durch Bewegen der Maus an den Bildschirmrand verschoben werden. Nicht aufgedeckte Kartenbereiche sind schwarz, aufgedeckte Kartenbereiche sind vom Nebel des Krieges verhüllt, solange keine eigene Einheit in der Nähe ist.

Es befinden sich bereits zu Beginn viele unauswählbare Objekte auf der Spielkarte, die zur Verschönerung der Spielwelt und als natürlich Hindernisse für den Spieler dienen. Beispiele für die Objekte sind verschiedene Nachbauten von Freiburger Gebäuden. Dazu gehören die Stühlingerkirche, verschiedene Cafés und die Bächle.

Die Steuerung des Spiels funktioniert über die Maus. Zunächst kann eine eigene Einheit ausgewählt werden. Dies passiert durch direktes Anklicken mit der linken Maustaste oder durch ziehen einer Selektierbox bei gedrückter linker Maustaste. Ausgewählte Einheiten werden durch einen gelben Selektierkreis unter der Spielfigur hervorgehoben. Zusätzlich erscheinen die ausgewählten Einheiten mit Portrait unten

im HUD. Diese können dann durch einen Rechtsklick an eine bestimmte, nicht durch Objekte blockierte, Stelle geschickt werden. Ist das Ziel der Bewegung eine gegnerische Einheit so wird diese angegriffen. Durch einen Linksklick auf eine freie Stelle der Karte werden die Einheiten wieder deselektiert.

In einem Bereich an der rechten Seite des HUDs steht dem Spieler eine Übersicht an zur Verfügung stehenden Gebäuden bereit, wenn er einen Studenten ausgewählt hat. Hier kann ein beliebiges Gebäude ausgewählt werden und durch Linksklick an einer freien Stelle auf der Karte, das heißt nicht durch andere Gebäude oder Objekte blockiert, platziert werden. Dadurch wird zunächst das Fundament des Gebäude sichtbar und der Student läuft zu dem Gebäude um es aufzubauen. Zusätzliche Studenten können mit einem Rechtsklick zum Beschleunigen des Aufbaus zu dem Gebäude geschickt werden. Ist die Bauzeit abgeschlossen erscheint das Gebäude in voller Form. Sobald das Gebäude fertiggestellt ist, kann der Spieler es anwählen und die verschiedenen Gebäudefunktionen, wie Forschung oder Ausbildung, auswählen.

2.2. Menüstruktur

Die Steuerung aller Menüs erfolgt mit der Maus und durch Linksklick auf die verschiedenen Buttons.

Bei Starten des Spiels sieht der Spieler zunächst das Startmenü. Darin auswählbar sind die Buttons „Neues Spiel“, „Laden“, „Einstellungen“, „Credits“, „Errungenschaften & Stats“ und „Verlassen“. Bei Auswahl des „Neues Spiel“ Buttons gelangt der Spieler zu einem Auswahl-Screen in dem der Spieler die Fraktion und Karte auswählen kann. Durch selektieren des „Spiel beginnen“ Buttons startet dann ein neues Spiel. Bei klicken des „Laden“ Buttons erscheint ein weiteres Untermenü mit einer Liste von verschiedenen, zuvor gespeicherten Spielständen. Durch Auswahl eines Spielstands und klicken des „Spiel fortsetzen“ Buttons wird das Spiel an der gespeicherten Stelle fortgesetzt.

Hinter dem Button „Einstellungen“ befindet sich ein Untermenü mit den Auswahlmöglichkeiten „Grafik“ und „Sound“. Im Grafik-Menü kann der Spieler die Auflösung des Spiels ändern sowie zwischen Vollbild und Fenstermodus wechseln. Im

Menü „Sound“ befinden sich die Einstellungsmöglichkeiten für die Lautstärke der Hintergrundmusik und der Effekte. Durch klicken des „Credits“ Buttons gelangt der Spieler zu einer Übersicht der Credits. Die Anzeige der „Errungenschaften & Stats“ bietet dem Spieler eine Übersicht seiner erlangten Errungenschaften und eine Auflistung der Statistiken. Mit einem Klick auf den „Verlassen“ Button kann der Spieler das Spiel verlassen.

Zusätzlich befindet sich an unterster Stelle in jedem Untermenü ein „Zurück“ Button mit welchem man in das vorherige Menü zurückkehren kann.

Während des laufenden Spiels besteht für den Spieler die Möglichkeit durch anwählen des „Menü“ Buttons in das „Pausemenü“ zu gelangen. Darin eingebettet finden sich die Optionen „Fortsetzen“, „Speichern“, „Laden“, „Einstellungen“, „Startmenü“ und „Verlassen“. „Fortsetzen“ setzt das aktuelle Spiel fort. Mit „Speichern“ gelangt der Spieler in ein Untermenü um den aktuellen Spielstand durch Klick auf „Speicher“ abzuspeichern. Danach gelangt der Spieler automatisch zurück ins „Pausemenü“. „Laden“ und „Einstellungen“ bringen den Spieler in die oben genannten Untermenüs. Der Button „Startmenü“ bringt den Spieler zurück ins Startmenü und mit „Verlassen“ wird das Spiel beendet.

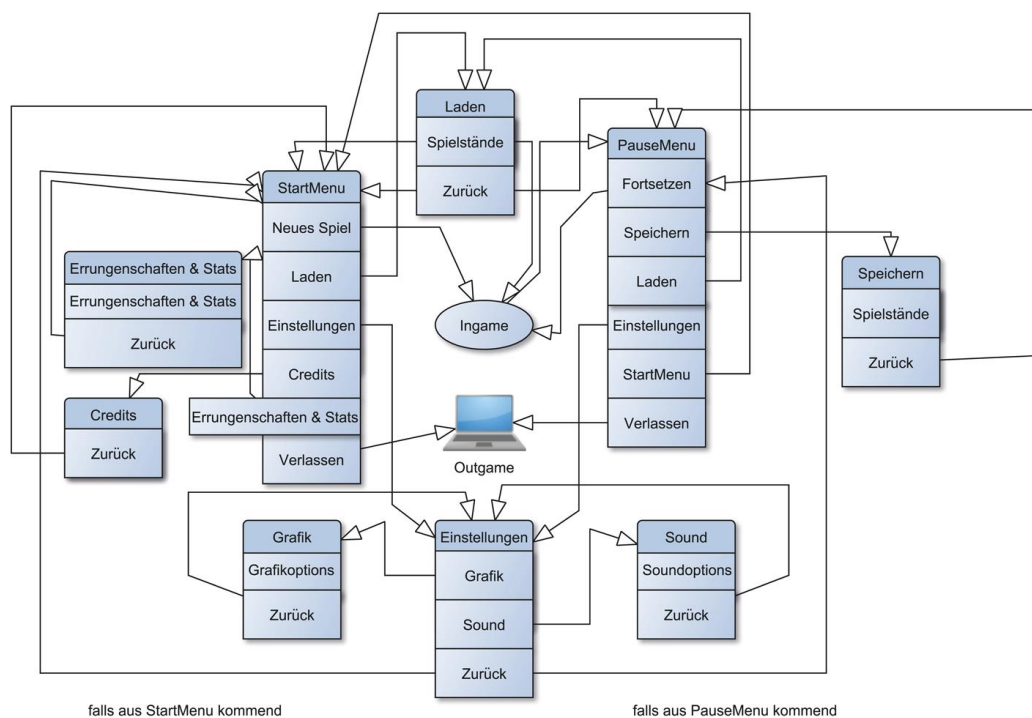


Abb.3 Menüstruktur

3. Technische Merkmale

3.1. Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- Microsoft XNA 4.0
- Monogame 3.5
- Visual Studio 2015
- JetBrains ReSharper
- Tiled
- Adobe Fuse
- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC
- Mixamo
- GIMP 2
- Blender

3.2. Mindestvoraussetzungen

- Intel Core i5 Prozessor
- 4 GB Arbeitsspeicher
- Windows 7
- DirectX 10
- 3 GB freier Speicher
- Eingabegeräte: Maus

4. Spiellogik

4.1. Die Spielumgebung

War of the Faculties spielt auf einer weitläufigen Karte, welche an Freiburg angelehnt ist. Die Welt enthält bereits zu Spielbeginn verschiedene Gebäude, Bäume und andere Strukturen, die die Welt natürlich erscheinen lassen. Die beiden Fraktionen spawnen mit einigen Grundeinheiten, dem Sekretariat und dem Studierendenwerk als Startgebäude an den gegenüber liegenden Startpunkten auf der Karte. Danach beginnt der beidseitige Spielprozess, in dem beide Parteien Gebäude aufbauen, Ressourcen sammeln, Einheiten ausbilden und schließlich den Gegner angreifen um dessen Königseinheit zu zerstören.

4.2. Optionen und Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID01: Spielobjekt auswählen	eigenes Gebäude oder eigene Einheit	Linksklick auf Gebäude oder Einheit	Gebäude oder Einheit sichtbar	- Einheit oder Gebäude ausgewählt - Gelbe Markierung - Infos im Interface - Interaktion mit Objekt nun möglich
ID02: Einheiten bewegen	eigene Einheit	Rechtsklick auf Position in Welt	Mindestens eine Einheit ausgewählt	- Einheit bewegt sich zu Position Oder - Einheit bewegt sich nicht (falls Position nicht begehbar)
ID03: Mehrere Einheiten	eigene Einheiten	Rechteck ziehen bei gedrückter	Alle Einheiten sichtbar	- Einheiten ausgewählt - Gelbe Markierungen - Infos im Interface

auswählen		linker Maustaste		- Interaktion mit Einheiten nun möglich
ID04: Rohbau errichten	Spieler	-Linksklick Baumenü -Linksklick zu errichtendes Gebäude -Linksklick freie Position in Welt	Genug Ressourcen verfügbar und Student ausgewählt	- Rohbau errichtet - Ressourcen verbraucht - Student läuft zum Rohbau um es aufzubauen
ID05: Gebäude aufbauen	Student und Gebäude	Rechtsklick auf Rohbau	Student(en) ausgewählt	- Gebäude errichtet - Objekt nun auswählbar
ID06: Gebäude reparieren	Student und Gebäude	Rechtsklick auf Gebäude	- Student(en) ausgewählt - Gebäude beschädigt - Ressourcen verfügbar	- Student läuft zu Gebäude - Gebäude repariert - Ressourcen verbraucht
ID07: Ressourcen sammeln	Student und Ressourcen- Gebäude	Rechtsklick auf Gebäude	Student(en) ausgewählt (Ressourcen- Gebäude hat freien Platz)	- Student läuft zu Gebäude und verschwindet darin - Ressourcen werden gesammelt
ID08: Einheiten produzieren	eigenes Gebäude, das Einheiten produzieren kann	Linksklick auf "Einheit produzieren" in Gebäudeinte rface	- Gebäude ausgewählt - Ressourcen vorhanden	- Neue gewählte Einheit steht neben Gebäude - Ressourcen verbraucht
ID09: Forschung	Forschungs- gebäude	Linksklick auf entsprechen de Forschung in	- Gebäude ausgewählt - Ressourcen vorhanden	- Einheiten werden aufgewertet - Ressourcen verbraucht

		Gebäudeinte rface		
ID10: Gegner angreifen	Eigene Einheit(en) und gegnerische Einheit oder Gebäude	Rechtsklick auf gegnerische Einheit oder Gebäude	Eigene Einheit(en) ausgewählt	- Einheit(en) laufen zum ausgewählten Ziel - Einheit(en) attackieren gegnerisches Ziel - Falls HP eigene/gegnerische Einheit bei 0: eigene/gegnerische Einheit verschwindet
ID11: Heilen	Eigene Heilereinheit, beliebige andere eigene Einheit	Rechtsklick auf eigene zu heilende Einheit	Eigene Heilereinheit ausgewählt	Falls gewählte Einheit zum Heilen nicht volle HP, heile sukzessiv bis diese wieder voll sind
ID12: Pausemenü öffnen	Spieler	Linksklick auf Menübutton	Laufendes Spiel	- Spiel pausiert - Pausemenü aufgerufen
ID13: Zu Kartenaus- schnitt springen	Spieler	Linksklick auf Minimap	Laufendes Spiel	Sicht wechselt zu ausgewähltem Ausschnitt
ID14: Sichtfeld bewegen	Spieler	Maus zum Fensterrand	Laufendes Spiel	- Kamera wird in Richtung Maus bewegt Oder - Falls Kamera am Rand der Karte passiert nichts

4.3. Spielobjekte

Die Spielobjekte in War of the Faculties lassen sich einteilen in die zwei Arten Gebäude und Einheiten. Gebäude sowie Einheiten sind dadurch charakterisiert, dass sie eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten oder Hitpoints (HP) haben und einer bestimmten Fraktion angehören. Sie unterscheiden sich dadurch, dass Gebäude unbeweglich an einem festen Punkt auf der Karte errichtet werden und stehen bleiben, während Einheiten sich über die Karte bewegen können. Zusätzlich besitzen Einheiten die Fähigkeit anzugreifen, wo Gebäude nur angegriffen werden können.

Zur Verdeutlichung welcher Fraktion ein Gebäude oder eine Einheit angehört haben wir die folgenden Farben gewählt:

- Schwarz: beide Fraktionen
- Blau: Technische Fakultät
- Rot: Geisteswissenschaft

4.3.1. Gebäude

Den Maßstab für Kosten, Bauzeit und HP legen wir hier für Gebäude separat zu dem von Einheiten fest. Dabei geht der Maßstab von 1 für „Wenig“ (Kosten / Bauzeit / HP) bis hin zu 5 für „Viel“. Diese Auswahl soll nicht mit tatsächlichen Werten arbeiten um das Verständnis zu vereinfachen. In der Tabelle ist in jeder Zeile für ein Gebäude abzulesen wie viel es kosten wird, wie lange der Spieler braucht es zu bauen und wie viel HP es haben wird – alles in relativen Angaben. Zusätzlich findet sich in der letzten Spalte eine kurze Beschreibung der Funktion des Gebäudes.

Das Studierendenwerk und das Sekretariat sind die Startgebäude für beide Fraktionen. Sie stehen dem Spieler von Anfang an zur Verfügung ohne Kosten zu verursachen.

Name	Kosten (Geld)	Bauzeit	HP	Funktion
Studentenwohnheim	2	1	1	Erhöht Einheitenlimit
Studierendenwerk	4	4	5	Studenten immatrikulieren, d.h. erstellen
Sekretariat	1	2	2	Studenten als HiWis einstellen um Geld zu verdienen

101	2	2	2	Studenten studieren um ECTS-Punkte zu verdienen
Auditorium	2	2	2	Studenten studieren um ECTS-Punkte zu verdienen
Lehrstuhl für Robotik	4	4	3	Herstellung von Robotern
Lehrstuhl für Informatik	2	2	2	Herstellung von Informatikern und Informatikern auf Hoverboards
Lehrstuhl für Mikrosystemtechnik	3	3	3	Herstellung von MST-lern
Lehrstuhl für Philosophie	3	3	3	Herstellung von Philosophen
Lehrstuhl für Juristik	2	2	2	Herstellung von Juristen und Juristen auf Skateboards
Kollegiengebäude	4	4	3	Herstellung von Theologen
Pool	5	5	4	Forschung: Verbesserung der Attribute AP, HP und Sichtweite von Einheiten
UB	5	5	4	Forschung: Verbesserung der Attribute AP, HP und Sichtweite von Einheiten

4.3.2. Einheiten:

Für Einheiten verwenden wir die gleiche Vorgehensweise wie für Gebäude um die Attribute zu beschreiben. Es ist jedoch zu beachten, dass die beiden Maßstäbe nicht miteinander verglichen werden können. Zunächst folgt eine Erläuterung der Attribute für Einheiten:

- AP: Attack Power / Angriffskraft – Beschreibt den Schaden den die Einheit bei einem Angriff zufügt

- HP: Hitpoints / Lebenspunkte – Beschreibt die maximale Anzahl an Lebenspunkten mit der die Einheit erstellt wird.
- Speed: Bewegungsgeschwindigkeit – Die Geschwindigkeit mit der sich die Einheit auf dem Spielfeld bewegen kann.
- Kosten: Die Kosten die beim Erstellen einer Einheit anfallen in Geld / ECTS-Punkten

Auch für Einheiten gilt der Maßstab: 1 steht für „Wenig“ (Angriffskraft oder AP / Lebenspunkte oder HP / Bewegungsgeschwindigkeit oder Speed / Kosten) und 5 steht für „Viel“. Alle Angaben beschreiben auch hier nur das Verhältnis untereinander und keine absoluten Werte.

Um die Tabelle etwas übersichtlicher zu gestalten definieren wir direkt hier dass alle Einheiten grundlegend die Fähigkeiten „Stehen“, „Bewegen“, „Schaden bekommen“ und „Sterben“ besitzen. Alle weiteren, speziell eine Einheit charakterisierenden Fähigkeiten sind der Tabelle zu entnehmen.

Als Voraussetzung für alle Einheiten gilt weiterhin, dass genügend Wohnraum zur Verfügung stehen muss. Ohne genügend Studentenwohnheimen kann der Spieler keine neuen Einheiten produzieren. Wird ein Studentenwohnheim zerstört und die aktuelle Anzahl an Einheiten übersteigt den zur Verfügung stehenden Wohnraum, so wird dem Spieler ebenfalls das Ausbilden von neuen Einheiten verwehrt bis der wieder genug Wohnraum zur Verfügung stellt. Wird ein Gebäude zerstört das spezielle Voraussetzung für eine Einheit ist, z.B. der „Lehrstuhl für Informatik“ für „Informatiker“, so bleiben die bestehenden Informatiker-Einheiten im Spiel. Der Spieler kann lediglich keine neuen Informatiker mehr ausbilden.

Zu Beginn des Spiels erhält der Spieler eine kleine Anzahl an Studenten um mit dem Geldverdienen und Bauen beginnen zu können.

Name	AP	HP	Speed	Kosten (Geld)	Fähigkeiten	Voraussetzung	Beschreibung
Student	1	1	2	1	Gebäude bauen, Gebäude reparieren, Nahkampf, Geld / ECTS Verdienen	Keine	- Bau Einheit - Geringe HP/AP - Geringe Kosten - Verdient Ressourcen - Passiv, verteidigt sich nur

Informatiker	2	3	2	1	Nahkampf	Lehrstuhl für Informatik	<ul style="list-style-type: none"> - Basis Kampf Einheit - Mittlere HP - Geringe AP - Geringe Kosten - Gebaut in Lehrstuhl für Informatik
Informatiker auf Hoverboard	0	2	4	3	Scouten	Lehrstuhl für Informatik	<ul style="list-style-type: none"> - Scouteinheit -Mittlere HP -Keine AP -Hohe Sichtweite
MST-ler	3	2	2	2	Laser Angriff (Fernkampf)	Lehrstuhl für MST	<ul style="list-style-type: none"> - Fernkampfeinheit - Geringe HP - Mittlere AP - Höhere Kosten als Informatiker - Gebaut im Lehrstuhl für MST
Roboter	0	3	2	4	Unterstützungseinheit	Lehrstuhl für Robotik vorhanden	<ul style="list-style-type: none"> - Unterstützt (erhöht AP) und heilt verbündete Einheiten - Mittlere HP - Keine AP - Hohe Kosten
Poolkatze	1	3	2	nicht kaufbar	Nahkampf Angriff		<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel ist verloren, wenn diese Einheit stirbt und man Informatiker spielt
Jurist	2	3	2	1	Nahkampf (Buch)	Lehrstuhl für Juristik	<ul style="list-style-type: none"> - Basis Nahkampf Einheit

						vorhanden	<ul style="list-style-type: none"> - Mittlere HP - Geringe AP - Geringe Kosten - Gebaut in Lehrstuhl für Juristik
Jurist auf Skateboard	0	2	4	3	Scouten	Lehrstuhl für Juristik	<ul style="list-style-type: none"> - Scouteinheit -Mittlere HP -Keine AP -Hohe Sichtweite
Philosoph	3	2	2	2	Fernkampf Angriff (Philosophieren)	Lehrstuhl für Philosophie vorhanden	<ul style="list-style-type: none"> Fernkampfeinheit - Geringe HP - Mittlere AP - Kosten höher als Juristen - Gebaut in Lehrstuhl für Philosophie
Theologe	0	3	2	4	Heiler und Unterstützer	Kollegiengebäude vorhanden	<ul style="list-style-type: none"> - Unterstützt (erhöht AP) und heilt verbündete Einheiten - Keine AP - Mittlere HP - Hohe Kosten
Professor Dr. Ingo Gnito	1	3	2	nicht kaufbar	Nahkampf Angriff		<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel ist verloren, wenn diese Einheit stirbt und man Geisteswissenschaftler spielt

4.4. Spielstruktur

Sieg

- Gegnerische Königseinheit (Prof. Dr. Ingo Gnito oder Poolkatze) töten

Niederlage

- Eigene Königseinheit stirbt

Early Game

Der Spieler startet an seiner Basis mit dem Studierendenwerk, dem Sekretariat und drei Studenteneinheiten und eine Scouteinheit. Dann besteht für den Spieler die Möglichkeit seine Studenten in das Sekretariat zu schicken um als HiWis zu arbeiten und Geld zu verdienen. Mit dem erlangten Geld kann er sich dann entscheiden weitere Studenten zu immatrikulieren oder Gebäude zu bauen. Im Gebäude 101 bei der Technischen Fakultät oder dem Auditorium für die Geisteswissenschaftler können Studenten zum Studieren geschickt werden um ECTS-Punkte zu erlangen. Der Spieler kann sich weiterhin entscheiden seine Scouteinheit zum Erkunden der Karte und der gegnerischen Basis loszuschicken.

Mid Game

Mit dem Studierendenwerk, dem Sekretariat und dem Gebäude 101 bzw. Auditorium sind alle grundlegenden Gebäude errichtet. Wenn die Ressourcenversorgung gesichert ist kann sich der Spieler daran machen die verschiedenen Lehrstühle, Kollegengebäude oder UB der jeweiligen Fraktion zu bauen und mit der Ausbildung von speziellen Studenten beginnen. Dabei muss beachtet werden, dass auch immer genügend Wohnraum zur Verfügung steht, welcher durch Studentenwohnheime erweitert werden kann.

Außerdem gilt es eine Balance beim Erlangen von Geld und ECTS-Punkten zu finden und mit der Forschung zur Verbesserung von Einheiten zu beginnen.

Der Spieler kann sich bereits entschließen kleinere Angriffe vorzunehmen und muss auch auf eventuelle Angriffe der KI vorbereitet sein und seine Basis und Königseinheit verteidigen.

Late Game

Mit fortlaufender Spielzeit muss der Spieler eine immer größere Streitmacht aufbauen. Dabei muss immer die ausreichende Versorgung mit Ressourcen und Wohnraum beachtet werden. Hat der Spieler eine genügend große Armee ausgebildet kann er auch größere Angriff auf die gegnerische Basis und besonders die Königseinheit des Gegners fahren. Außerdem muss er seine Basis und die eigene Königseinheit vor gegnerischen Angriffen verteidigen. Am Ende siegt wer die stärkere Armee aufbaut, strategisch besser angreift und die gegnerische Königseinheit tötet.

4.5. Statistiken

Letztes Spiel:

- Spielzeit
- Gebaute Einheiten
- Verlorene Einheiten
- Besiegte Einheiten
- Gesammeltes Gold
- Gesammelte ECTS
- Gebaute Gebäude

Global:

- Gesamtspielzeit
- Insgesamt besiegte Einheiten
- Insgesamt verlorene Einheiten
- Anzahl Spiele als Informatiker
- Anzahl Spiele als Geisteswissenschaftler

4.6. Errungenschaften

- Verdiene X Gold in einem Spiel
- Besitze X lebende Einheiten gleichzeitig
- Vernichte die gegnerische Königseinheit in unter X Minuten
- Besiege X Einheiten
- Verliere in unter X Minuten