

// ANT-B O S S

Team

Maya Kuscher

(Artist & Team Lead)

Katharina Eggert

(Artist)

Oğuzhan Arıbalı

(Artist)

Malte Müller

(Game Designer & Vision Keeper)

Marcel Ochsendorf

(Programmierer)

Kevin Heese

(Programmierer)

Inhaltsverzeichnis

- **Einheiten**
 - Einheitentypen
 - Späher
 - Sammler
 - Kämpfer
 - Kampfgruppen
 - Gegner
 - Spawner
 - Spawner Wegpunkte
 - Spawner Routen
 - Feindgruppen
 - Gegner Typen
 - Gegner Typ A
 - Gegner Typ B
 - Gegner Typ C
- **Hauptgebäude**
- **Ressourcen**
 - Nahrung
 - Baumaterial
- **Wegpunktsystem**
 - Wegpunkte
 - Verbindungen
 - Verteidigungspunkte
- **Upgrades**
 - Ameisenbau Upgrades
 - Ressourcenquellen Upgrades
 - Wegpunkt Upgrades
 - Kampfgruppen Upgrades
 - Normale Upgrades
 - Spezial Upgrades
- **Environment**
- **Graphical User Interface**
 - Intro
 - Hauptmenü
 - Optionen

- Credits
- Missionsauswahl
- Ladebildschirm
- Spiel
 - Kampfgruppe Details
 - Ressourcenquelle Details
 - Ameisenbau Details
 - Wegpunkt Details
 - Upgrade Details
 - Tooltips
 - Pause
 - Sieg
 - Niederlage
- **Sound**
 - Soundeffekte
 - Musik
- **Steuerung**
 - Kamera
 - Tastenbelegung / Shortcuts
- **Karten**
 - 01: Tutorial
 - 02: Mission One
 - 03: Mission Two

Einheiten

Einheiten beschreibt alle Figuren, die sich aktiv bewegen und an Kämpfen teilnehmen können.

Einheitentypen

Die Einheitentypen beschreiben alle Einheiten, die von dem Spieler produziert und befehligt werden können. Hierbei unterscheiden sich je nach Einheitentyp die Fähigkeiten und Aktionsmöglichkeiten.

Späher

Späher werden genutzt um neue Wegpunkte zu verlegen und somit das Wegpunktnetzwerk zu erweitern. Sie können Wegpunkte auf Ressourcenquellen setzen, um diese für Sammler zum Abbau freizuschalten.

Verhalten

- Allgemein
 - Bewegt sich in gerader Linie auf den zu setzenden Wegpunkt zu
 - Nutzt schon vorhandene Wegpunkte um weit entfernte Wegpunkte zu erstellen
 - Wegpunkte können nur innerhalb von X Längeneinheiten von anderen Wegpunkten platziert werden
 - Falls Wegpunkt nicht erreichbar, da ein Wegpunkt dazwischen zerstört wurde, läuft der Späher zurück zum Bau
 - Wegpunkte können auf / neben Ressourcenpunkten gesetzt werden um diese für den Abbau frei zu schalten
 - Späher wird verbraucht wenn Wegpunkt erfolgreich gesetzt wurde
- Hindernis
 - Tritt auf dem Weg ein Hindernis auf, gräbt sich der Späher ein und ist nach X Sekunden wieder im Bau verfügbar
- Feindkontakt
 - Keine Reaktion bei Feindkontakt, versucht weiterhin Wegpunkt zu setzten

Sammler

Eigenschaften	
Unit Faction	Player Faction
Unit Base Health	20
Unit Base Regeneration	1
Unit Cost Food	50
Unit Cost Materials	0
Unit Carrying Capacity	5

Sammler dienen zur Ressourcenförderung. Wenn sie aktiven Ressourcenquellen zugewiesen werden, pendeln sie zwischen dem Bau und der Ressourcenquelle um Nahrung oder Baumaterial zu fördern.

Durch einen Button im Ameisenbau Details Fenster können Sammler produziert werden. Die aktuelle Anzahl der sich im Bau befindlichen Sammler wird im allgemeinem Spiel Fenster im Bereich "Ameisenbau" angezeigt, um dem Spieler eine leichtere Übersicht zu ermöglichen.

Grundverhalten

Sammler können nur indirekt Befehligt werden und besitzen keine direkten Bewegungsbefehle. Im Ressourcenquelle Details Fenster können Sammler einer eroberten Ressourcenquelle zugewiesen oder entfernt werden.

Sobald ein Sammler einer Ressourcenquelle zugewiesen wurde, spawnt dieser im Ameisenbau und folgt der mit dem Ressourcenquelle verbundenen Wegpunktstrecke bis zur Ressourcenquelle.

An der Ressourcenquelle angekommen wird eine kurze Abbauanimation durchgeführt. Nach der Animation wird der Ressourcenquelle eine gewisse Menge an Ressourcen entzogen und dem Sammler hinzugefügt, außerdem ändet sich die Textur des Sammlers.

Nachdem ein Sammler Ressourcen abgebaut hat, folgt er der Wegpunktstrecke, die mit dem Ameisenbau verbunden ist, zurück in den Bau.

Im Ameisenbau angekommen werden die Ressourcen des Sammlers in den Bau übertragen, die Textur des Sammlers wechselt wieder auf den vorherigen Stand und er macht sich wieder auf den Weg zur Ressourcenquelle.

Weiteres Verhalten

Wenn ein Sammler auf eine feindliche Einheit trifft, ignoriert der Sammler diese und versucht seinen aktuelle Aktion weiterhin durchzuführen.

Sollten mehrere Sammler gleichzeitig im Ameisenbau spawnen, werden diese mit einer kurzen Verzögerung voneinander gespawnt.

Kämpfer

Eigenschaften	
Unit Faction	Player Faction
Unit Name	Fighter
Unit Base Attackspeed	1
Unit Base Damage	50
Unit Base Health	250
Unit Current Health	0
Unit Base Regeneration	1
Unit Base Movementspeed	4
Unit Base Vision Range	6
Unit Base Attack Range	0
Unit Cost Food	100
Unit Cost Materials	0
Spread Distance In Group	5
Current Idle Time	0
Upper Idle Time	10
Lower Idle Time	6
Unit Current Combat Cooldown	0

Kämpfer sind die einzigen Einheiten des Spielers, die gegnerische Einheiten bekämpfen können. Sie agieren ausschließlich in Kampfgruppen und übernehmen die Upgrades der Kampfgruppe, in der sie sich befinden.

Verhalten

- Allgemein
 - Kann einer Kampfgruppe zugeteilt werden, wenn sich diese im Hauptgebäude befindet
- Hindernis
 - Besitzt Wegfindung und umgeht somit Hindernisse automatisch
- Feindkontakt
 - Attackiert bei Feindkontakt nächstbefindliche gegnerische Einheit, ist zudem abhängig von der Bewegungsart und der Art des Verteidigungspunktes
 - Reichweite für Feinderkennung beträgt X Längeneinheiten

Kampfgruppen

Kampfgruppen bestehen aus Kämpfern, die der Spieler mittels Verteidigungspunkten befehligen kann. Diese Gruppen kann der Spieler einsetzen, um feindliche Einheiten abzuwehren, oder anzugreifen.

Verhalten

- Allgemein
 - Kampfgruppen können im Hauptgebäude über das GUI erstellt werden
 - Eine Kampfgruppe besteht aus mindestens einem Kämpfer
 - Kampfgruppen können 4 normale Upgrades und 1 spezial Upgrade zugewiesen werden, wenn sie sich im Hauptgebäude befinden
 - Kampfgruppen können, wenn sie sich im Hauptgebäude befinden, mit Kämpfern aufgestockt werden
 - Kampfgruppen bewegen sich über Verteidigungspunkte, die der Spieler individuell für jede Kampfgruppe setzen kann
- Hindernis
 - Tritt auf dem Weg zu einem Verteidigungspunkt ein Hindernis auf, wird dieses automatisch umgangen
- Feindkontakt
 - Sobald ein Kämpfer der Kampfgruppe einen Feind sieht, bewegen sich alle Kämpfer in die Richtung des Feindes
 - Sollten 2 Feinde gleichzeitig gesichtet werden, bewegen sich die Kämpfer der Gruppe in die Richtung des Feindes, der ihnen am nächsten ist
 - Sollten alle Einheiten einer Kampfgruppe sterben, wird diese gelöscht und alle zugewiesenen Upgrades gehen verloren

Gegner

Gegner sind alle KI gesteuerten Einheiten und Gebäude, die Widersacher des Spielers sind. Sie attackieren Einheiten, Wegpunkte, Ressourcenquellen und das Hauptgebäude des Spielers.

Spawner

Spawner sind feindliche Gebäude, die Feindgruppen produzieren und diese aussenden um den Spieler zu attackieren oder bestimmte Bereiche auf der Karte zu verteidigen.

Verhalten

- Allgemein
 - Ist verbunden mit mehreren verschiedenen Routen
 - Produziert alle X bis Y Sekunden einen Feindgruppe; jeder Spawner besitzt sein eigenes Zeitfenster
 - Feindgruppen werden aus einem Pool verschiedener, vorgefertigter Einheitengruppierungen ausgewählt; jeder Spawner besitzt einen eigenen Pool
 - Wenn eine Feindgruppe produziert wurde, wird diese zufällig einer Wegpunkt-Route zugewiesen
 - Solange eine Feindgruppe nicht vernichtet wurde, kann der zugehörigen Wegpunkt-Route keine neue Gruppe zugewiesen werden
 - Sollte eine Feindgruppe fertig produziert sein, aber alle Wegpunkt-Routen besetzt sein, wird diese Gruppe gelöscht und die Produktion fängt erneut an
- Feindkontakt
 - Keine Reaktion bei Feindkontakt, produziert weiterhin Feindgruppen
 - Wird ein Spawner zerstört, kann dieser keine Einheiten mehr Produzieren

Spawner Wegpunkte

Spawner Wegpunkte sind für den Spieler nicht einsehbare Objekte, die auf der Karte platziert werden, um Routen für Feindgruppen einzurichten. Spawner Wegpunkte können in eine Liste für die Spawner Routen eingetragen werden, um Feindgruppen Weganweisungen zu erteilen.

Hierbei ist darauf zu achten, dass der letzte Wegpunkt von einer Route nicht von mehreren Routen belegt wird, um zu verhindern, dass sich mehrere Feindgruppen auf diesem Punkt befinden können. Ebenfalls darf sich ein Wegpunkt nur an einer Stelle platziert werden, der sich auf dem Navmesh befindet und somit für Feindgruppen zugänglich ist.

Spawner Routen

Spawner Routen verbinden mehrere Spawner Wegpunkte und bilden daraus Routen, die von Feindgruppen genutzt werden, um bestimmte Punkte auf der Karte zu verteidigen oder zu Patrouillieren. Spawner Routen werden in einer Liste der Feindgruppen eingetragen und besitzen einen Wert, der ihre Chance von Spawnern genutzt zu werden, widerspiegelt.

Feindgruppen

Feindgruppen bestehen aus verschiedenen vorgefertigten Gegner Typen, werden bei Spawnern erstellt und laufen dann, von einem Spawner, über eine zugewiesene Route zu einem bestimmten Bereich der Karte oder patrouillieren entlang dieser Route. Feindgruppen besitzen eine Liste in der alle möglichen Routen, die für diese Gruppe gelten sollen, eingetragen werden.

Gegner Typen

Feindliche Einheiten besitzen je nach Typ unterschiedliche Stärken und Schwächen. Sie spawnen ausschließlich in Gruppen am Spawner und folgen Wegpunkten, bis sie ihren Verteidigungspunkt erreicht haben .

Gegner Typ A

Eigenschaften	
Unit Faction	Enemy Faction
Unit Name	ScorpionA
Unit Base Attackspeed	2.2
Unit Base Damage	4
Unit Base Health	50
Unit Current Health	0
Unit Base Regeneration	0
Unit Base Movementspeed	3.8
Unit Base Vision Range	5
Unit Base Attack Range	0
Unit Cost Food	0
Unit Cost Materials	0
Spread Distance In Group	5
Current Idle Time	0
Upper Idle Time	10
Lower Idle Time	6
Unit Current Combat Cooldown	0

Gegner Typ A ist der agilste aller Gegner Typen. Er tritt meist in größerer Anzahl auf, und ist vereinzelt keine große

Gefahr für die Kampfgruppen des Spielers. Ob in Gruppen oder vereinzelt ist er, wegen seiner hohen Bewegungsgeschwindigkeit dennoch eine Gefahr für Sammler und Späher des Spielers.

Verhalten

- Allgemein
 - Kann sich in Feindgruppen befinden
- Hindernis
 - Besitzt Wegfindung und umgeht somit Hindernisse automatisch
- Feindkontakt
 - Attackiert bei Feindkontakt die nächstbefindliche feindliche Einheit, Reichweite für Feinderkennung beträgt X Längeneinheiten
 - Prioritäten: Aktives Ziel > Späher > Einheit, die ihm Schaden zugefügt hat > Sammler > Ressourcenquelle > Wegpunkt > Kämpfer > Bau

Gegner Typ B

Eigenschaften	
Unit Faction	Enemy Faction
Unit Name	ScorpionB
Unit Base Attackspeed	1.1
Unit Base Damage	35
Unit Base Health	60
Unit Current Health	0
Unit Base Regeneration	0
Unit Base Movementspeed	5
Unit Base Vision Range	5
Unit Base Attack Range	0
Unit Cost Food	0
Unit Cost Materials	0
Spread Distance In Group	5
Current Idle Time	0
Upper Idle Time	10
Lower Idle Time	6
Unit Current Combat Cooldown	0

Gegner Typ B ist die durchschnittlichste Kampfeinheit aller Gegner Typen. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass sie meist

versucht, die Kampfeinheiten des Spielers frontal zu bekämpfen und zu besiegen, bevor sie sich den anderen Einheiten und Gebäuden des Spielers widmet.

Verhalten

- Allgemein
 - Kann sich in Feindgruppen befinden
- Hindernis
 - Besitzt Wegfindung und umgeht somit Hindernisse automatisch
- Feindkontakt
 - Attackiert bei Feindkontakt die nächstbefindliche feindliche Einheit, Reichweite für Feinderkennung beträgt X Längeneinheiten
 - Prioritäten: Einheit, die ihm Schaden zugefügt hat > Kämpfer > Späher > Sammler > Ressourcenquelle > Wegpunkt > gesichtetes Ziel > Bau

Gegner Typ C

Eigenschaften	
Unit Faction	Enemy Faction
Unit Name	ScorpionC
Unit Base Attackspeed	0.4
Unit Base Damage	25
Unit Base Health	120
Unit Current Health	0
Unit Base Regeneration	0
Unit Base Movementspeed	2
Unit Base Vision Range	5
Unit Base Attack Range	0
Unit Cost Food	0
Unit Cost Materials	0
Spread Distance In Group	5
Current Idle Time	0
Upper Idle Time	10
Lower Idle Time	6
Unit Current Combat Cooldown	0

Gegner Typ C ist der stärkste aller Gegner Typen. Er befindet sich meist in größeren Gruppen von anderen

Gegner Typen oder tritt einzeln auf. Durch seinen massiven Angriffsschaden kann er jede Einheit des Spielers mühelos vernichten.

Verhalten

- Allgemein
 - Kann sich in Feindgruppen befinden
- Hindernis
 - Besitzt Wegfindung und umgeht somit Hindernisse automatisch
- Feindkontakt
 - Attackiert bei Feindkontakt die nächstbefindliche feindliche Einheit, Reichweite für Feinderkennung beträgt X Längeneinheiten
 - Prioritäten: Einheit, die ihm Schaden zugefügt hat > Ressourcenquelle > Kämpfer > Wegpunkt > Späher > Sammler > gesichtetes Ziel > Bau

Hauptgebäude

Das Hauptgebäude dient als zentraler Sammelpunkt für alle Einheiten die der Spieler produziert. Sollte das Hauptgebäude zerstört werden, ist das Spiel verloren. Alle Ressourcen die gefördert werden, werden im Hauptgebäude gelagert. Dem Hauptgebäude können Upgrades zugewiesen werden, die beispielsweise die Eigenschaften der Einheitenproduktion verbessern.

Verhalten

- Allgemein
 - Wenn alle Ameisenbauten des Spielers zerstört wurden, ist das Spiel verloren
 - In einem Radius von X Längeneinheiten um ein Ameisenbau können Kampfgruppen Upgrades und neue Kämpfer zugewiesen werden
 - In einem Radius von X Längeneinheiten um ein Ameisenbau können keine weiteren Wegpunkte gesetzt werden

Ressourcen

Ressourcen sind abbaubare / sammelbare Rohstoffe, die für Produktion und Upgrades benötigt werden.

Nahrung

Nahrung wird für hauptsächlich benötigt um neue Einheiten zu produzieren. Nahrungsquellen können erschlossen werden, indem ein Späher einen Wegpunkt unmittelbar neben/auf diese setzt. Aktive Nahrungsquellen können von Feinden deaktiviert werden, indem sie diese angreifen und zerstören.

Verhalten

- Allgemein
 - Muss erst von Spähern aktiviert werden um verwendbar zu sein
 - Wird deaktiviert wenn zugehöriger Wegpunkt zerstört wurde
 - In einem Radius von X Längeneinheiten um eine aktive Nahrungsquelle können keine weiteren Wegpunkte gesetzt werden
- Feindkontakt
 - Aktive Nahrungsquellen können von Feinden deaktiviert werden, indem sie diese angreifen und die Lebenspunkte auf 0 bringen. Zerstörte Nahrungsquellen können mit Spähern wieder aktiviert werden.

▪

Baumaterial

Baumaterial wird hauptsächlich für Upgrades benötigt. Baumaterialquellen können erschlossen werden, indem ein Späher einen Wegpunkt unmittelbar neben/auf diese setzt. Aktive Baumaterialquellen können von Feinden deaktiviert werden, indem sie diese angreifen und zerstören.

Verhalten

- Allgemein
 - Muss erst von Spähern aktiviert werden um verwendbar zu sein
 - Wird deaktiviert wenn zugehöriger Wegpunkt zerstört wurde
 - In einem Radius von X Längeneinheiten um eine aktive Baumaterialquelle können keine weiteren Wegpunkte gesetzt werden
- Feindkontakt
 - Aktive Baumaterialquellen können von Feinden deaktiviert werden, indem sie diese angreifen und die Lebenspunkte auf 0 bringen. Zerstörte Baumaterialquellen können mit Spähern wieder aktiviert werden.

Wegpunktsystem

Das Wegpunktsystem ist das zentrale Bewegungssystem der Einheiten und bestimmt die Bewegungsmöglichkeiten.

Es unterscheidet sich zwischen dem setzten von Wegpunkten für Späher und Sammler, dass sich wie ein Baumdiagramm ausweitet, sowie dem dynamischerem System, dem die Kampfgruppen folgen. Feindgruppen besitzen ebenfalls ein Wegpunktsystem, das eine Kombination der beiden Systeme, die dem Spieler zur Verfügung stehen, ist.

Wegpunkte

Wegpunkte werden benötigt um Ressourcen zu erschließen und das "Straßennetz" weiter auszubauen. Wenn Wegpunkte auf Ressourcenquellen platziert werden, werden diese für den Abbau freigegeben.

Wegpunkte können mit der Hilfe von Spähern gesetzt werden. Um dies zu tun selektiert man den Ameisenbau oder einen anderen auszugehenden Wegpunkt. Folgend sieht man einen Aktionsbereich in dem der neue Wegpunkt gesetzt werden kann. Wurde der Befehl gegeben einen neuen Wegpunkt zu setzen, verlässt ein Späher den Ameisenbau und folgt allen nötigen Wegpunkten, um den Befehl auszuführen.

Verhalten

- Allgemein
 - Wenn ein Wegpunkt zerstört wird, wird der weiterführende Weg zu anderen Wegpunkten unterbrochen
 - In einem Radius von X Längeneinheiten um einen Wegpunkt können keine weiteren Wegpunkte gesetzt werden
- Hindernis
 - Wegpunkte können nicht in der Nähe von Hindernissen gesetzt werden
 - Wegpunkte können nicht gesetzt werden, wenn der Laufpfad durch ein Hindernis hindurch führen würde

Verteidigungspunkte

Verteidigungspunkte werden gesetzt, indem der Spieler einer Kampfgruppe einen Bewegungsbefehl gibt. Diese Punkte sind im Gegensatz zu den normalen Wegpunkten nicht zerstörbar und auch nicht permanent. Sollte eine Kampfgruppe also einen neuen Bewegungsbefehl erhalten, wird der Verteidigungspunkt gelöscht und ein neuer erstellt. Auch ein Unterschied zu den normalen Wegpunkten ist, dass Verteidigungspunkte hinter Objekten platziert werden können, die bei normalen Wegpunkten manuell umgangen werden müssten. Die Kampfgruppe, die versucht diesen Verteidigungspunkt zu erreichen, besitzt Wegfindung und kann somit Hindernisse automatisch umgehen.

Sobald ein Kämpfer einer Kampfgruppe den Bereich des Verteidigungspunktes, welcher einen Radius von X Längeneinheiten besitzt, betritt, begibt sich dieser an eine zufällige Position innerhalb des Bereiches. Dort bleibt er für Y-Z Sekunden und spielt die Idle Animation ab. Nach der vorgegebenen Zeit bewegt er sich an eine neue zufällige Position innerhalb des Verteidigungspunkt-Bereiches. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis der Kampfgruppe ein neuer Bewegungsbefehl zugewiesen wurde oder der Kämpfer in eine Kampfsituation gerät.

Sollte ein Verteidigungspunkt auf einen Gegner platziert werden, wird dieser von der Kampfgruppe über allen anderen priorisiert. Solange der Gegner am Leben ist, bewegt sich der Verteidigungspunkt mit ihm mit. Stirbt der Gegner auf dem der Verteidigungspunkt gesetzt wurde, wird der Verteidigungspunkt automatisch an der selben Stelle wo dieser gestorben ist platziert.

Wird ein Verteidigungspunkt auf dem Ameisenbau gesetzt, betreten die Kämpfer der Kampfgruppe diesen, wenn sie sich in Reichweite befinden. Haben alle Kämpfer den Ameisenbau betreten, kann der Kampfgruppe neue Einheiten sowie Upgrades zugewiesen werden.

Bewegungsarten

Angriffsbewegung

Die Angriffsbewegung ist die Standardbewegung für Kampfeinheiten. Wenn eine Kampfgruppe selektiert ist, kann dieser, mit Hilfe der rechten Maustaste oder über einen Button im User Interface, eine Angriffsbewegung aufgetragen werden. Bei dieser Art der Bewegung greift die Kampfgruppe alle feindlichen Einheiten an, wenn diese sich in Reichweite befinden.

Taktische Bewegung

Die Taktische Bewegung wird ausgelöst, sobald der Spieler die Angriffsbewegung auf einen schon vorhandenen Verteidigungspunkt durchführt oder den zugehörigen Button im User Interface verwendet. Bei dieser Art der Bewegung versucht die Kampfgruppe zuerst den Bereich des Verteidigungspunktes zu erreichen, bevor sie anfängt feindliche Einheiten anzugreifen.

Rückzug

Der Rückzugsbefehl kann ausschließlich über einen Button im User Interface initiiert werden. Wurde der Rückzugsbefehl aktiviert, zieht sich die betroffene Kampfeinheit, schnellst möglich, zurück in den Ameisenbau. Auf dem Weg dorthin ignoriert sie jeglichen Feindkontakt.

Upgrades

Upgrades verbessern und spezialisieren Kampfgruppen, Wegpunkte, Ressourcenpunkte und den Ameisenbau. Alle Gebäude Arten können bis zu drei Upgrades besitzen. Kampfgruppen können bis zu vier Normale und ein Spezial Upgrade zugewiesen werden.

Upgrades sind in vier Tiers unterteilt und es müssen erst Upgrades der unteren Tiers erforscht werden, damit Upgrades des darüberliegenden Tiers verwendet werden können. Für jedes nächste Tier sind drei Upgrades des darunterliegenden Tiers nötig.

Ameisenbau Upgrades

Der Ameisenbau kann mit bis zu drei verschiedenen Upgrades ausgestattet werden. Die Upgrades können jederzeit hinzugefügt und geändert werden. Es gibt vier verschiedene Upgrades die dem Ameisenbau hinzugefügt werden können. Das erste Upgrade kann jedoch erst ab Tier 2 erforscht werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Upgrade Liste
 1. Tier 2
 1. Metal Plating
 2. Tier 3
 1. Constant Repairs
 3. Tier 4
 1. Laser Crystal
 2. Incubator

Upgrade Liste

Tier 2

Metal Plating

- **Beschreibung:** Adds an additional layer of metal for protection.
- **Auswirkung:** Increases lifepoints by 100%
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 30 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 3

Constant Repairs

- **Beschreibung:** Damaged parts will be replaced at a faster rate.
- **Auswirkung:** Regenerates every second 1% of maximal lifepoints
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 50 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 4

Laser Crystal

- **Beschreibung:** A crystal on top of the building will shoot at enemies in range.
- **Auswirkung:** Every second a projectile will be shot at enemies in an 15 units radius that does 50 damage.
- **Forschungskosten:** 500 Nahrung, 300 Baumaterial, 70 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Incubator

- **Beschreibung:** Adds an additional incubator to your base.
- **Auswirkung:** Increases amount of units that can be created simultaneously by one
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 400 Nahrung, 300 Baumaterial

Ressourcenquellen Upgrades

Ressourcenquellen können mit maximal drei Upgrades ausgestattet werden. Diese Upgrades können jederzeit durch andere Upgrades ausgetauscht werden. Es gibt vier verschiedene Ressourcenquellen-Upgrades, das erste Upgrade kann jedoch erst ab Tier 2 erforscht werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Upgrade Liste

1. Tier 2

1. Efficient Gathering

2. Tier 3

1. Bio Paste

3. Tier 4

1. Compression

2. Leftovers

Upgrade Liste

Tier 2

Efficient Gathering

- **Beschreibung:** By gathering the fragile resource parts first, the gathering time will decrease.
- **Auswirkung:** Decreases gathering time by 25%
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 100 Baumaterial, 50 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 3

Bio Paste

- **Beschreibung:** A thin layer of biological paste hardens the structure.
- **Auswirkung:** Increases lifepoints by 100%
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 100 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 4

Compression

- **Beschreibung:** Compressing the resources first allows the gatherers to transport more resources at a time.
- **Auswirkung:** Increase carrying capacity by 25%
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 100 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Leftovers

- **Beschreibung:** What before would have been labled as poor-quality and left behind, will now be gathered as well.
- **Auswirkung:** Increases amount of resources by 20%
- **Forschungskosten:** 300 Nahrung, 100 Baumaterial, 70 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Wegpunkt Upgrades

Wegpunkte können mit bis zu drei Upgrades versehen werden. Die Upgrades können jederzeit hinzugefügt und geändert werden. Es gibt sechs verschiedene Upgrades die Wegpunkten hinzugefügt werden können. Das erste Upgrade kann jedoch erst ab Tier 2 erforscht werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht

1. Tier 2

1. Metal Plating

2. Sensors

2. Tier 3

1. Constant Repairs

2. Booster

3. Tier 4

1. Laser Crystal

2. Spores

Übersicht

Tier 2

Metal Plating

- **Beschreibung:** Adds an additional layer of metal for protection.
- **Auswirkung:** Increases lifepoints by 100%
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Sensors

- **Beschreibung:** Hightech Sensors are able to detect enemies earlier.
- **Auswirkung:** Increases the vision by 50%
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 50 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 3

Constant Repairs

- **Beschreibung:** Damaged parts will be replaced at a faster rate.
- **Auswirkung:** Regenerates every second 1% of maximal lifepoints
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Booster

- **Beschreibung:** Needles inject small amounts of performance enhancing drugs to every passing gatherer.
- **Auswirkung:** Increases movement speed of every passing gatherer by 40% for 2 seconds
- **Forschungskosten:** 300 Nahrung, 200 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 4

Laser Crystal

- **Beschreibung:** A crystal on top of the building will shoot at enemies in range.
- **Auswirkung:** Every 2 seconds a projectile will be shot at enemies in an 15 units radius that does 50 damage.
- **Forschungskosten:** 400 Nahrung, 300 Baumaterial, 70 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Spores

- **Beschreibung:** Toxic spores slow down all enemies nearby.
- **Auswirkung:** Decreases movementspeed of all enemies in a 5 unit radius by 50%
- **Forschungskosten:** 400 Nahrung, 300 Baumaterial, 70 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial

Kampfgruppen Upgrades

Kampfgruppen können mit vier normalen Upgrades und einem spezial Upgrades ausgestattet werden. Um Upgrades erforschen und ausrüsten zu können, muss sich die Kampfgruppe im Ameisenbau befinden. Die Upgrades können jederzeit hinzugefügt und geändert werden, sofern sich die Gruppe im Ameisenbau aufhält. Es gibt sechs verschiedene normale und sechs verschiedene spezial Upgrades, die der Kampfgruppen hinzugefügt werden können.

Normale Upgrades

Kampfgruppen können mit maximal vier normalen Upgrades ausgestattet werden. Diese Upgrades können jederzeit durch andere Upgrades ausgetauscht werden, sofern sich die Gruppe im Ameisenbau befindet. Es gibt sechs verschiedene normale Upgrades für Kampfgruppen.

Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht

1. Tier 1

1. Additional Acceleration
2. Composite Armor

2. Tier 2

1. Sharpened Blades
2. Stimulants
3. Advanced Movement

3. Tier 3

1. Regenerative Armor

Übersicht

Tier 1

Additional Acceleration

- **Beschreibung:** Special movement training that improves acceleration and movement out of combat.
- **Auswirkung:** Increases movementspeed by 25% when out of combat
- **Forschungskosten:** 100 Nahrung, 50 Baumaterial, 10 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 25 Baumaterial

Composite Armor

- **Beschreibung:** Different types of steel make this armor harder to penetrate.
- **Auswirkung:** Increases lifepoints by 25%
- **Forschungskosten:** 150 Nahrung, 50 Baumaterial, 10 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 25 Baumaterial

Tier 2

Sharpened Blades

- **Beschreibung:** Sharper blades allow the user to penetrate thick armor.
- **Auswirkung:** Increases damage by 30%
- **Forschungskosten:** 200 Nahrung, 100 Baumaterial, 20 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 25 Baumaterial

Stimulants

- **Beschreibung:** Small amounts of stimulants get pumped into the arms.
- **Auswirkung:** Increases attack speed by 25%
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 20 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 25 Baumaterial

Advanced Movement

- **Beschreibung:** Leg implants improve the overall movement.
- **Auswirkung:** Increases movement speed by 20%
- **Forschungskosten:** 150 Nahrung, 100 Baumaterial, 20 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 25 Baumaterial

Tier 3

Regenerative Armor

- **Beschreibung:** Biological enhanced armor allows a faster regeneration.
- **Auswirkung:** Regenerates every second 1.5% of maximal lifepoints
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 30 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 25 Baumaterial

Spezial Upgrades

Kampfgruppen können mit maximal einem spezial Upgrade ausgestattet werden. Dieses Upgrade kann jederzeit durch ein anderes spezial Upgrade ausgetauscht werden, sofern sich die Gruppe im Ameisenbau befindet. Es gibt sechs verschiedene spezial Upgrades für Kampfgruppen.

Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht

1. Tier 1

1. Energy Shield

2. Tier 2

1. Defender

3. Tier 3

1. Berserker

2. Frenzy

4. Tier 4

1. Medical Supplies

2. Moral

Übersicht

Tier 1

Energy Shield

- **Beschreibung:** Portable energy shields are designed to sustain damage over time.
- **Auswirkung:** Every unit has an energy shield with 80 hitpoints that regenerates 5 shield hitpoints per second
- **Forschungskosten:** 200 Nahrung, 100 Baumaterial, 30 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 2

Defender

- **Beschreibung:** High affection to gatherers makes them fight harder.
- **Auswirkung:** Increases attack speed, attack damage and movement speed by 15% near gatherers
- **Forschungskosten:** 250 Nahrung, 150 Baumaterial, 30 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 3

Berserker

- **Beschreibung:** To come face to face with death makes them more angry and more effective.
- **Auswirkung:** Increases attack speed and attack damage by 25% while unit is under 30% lifepoints
- **Forschungskosten:** 300 Nahrung, 200 Baumaterial, 40 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 50 Baumaterial

Frenzy

- **Beschreibung:** Once they tasted blood, they just cant stop their bloodlust.
- **Auswirkung:** Increases attack speed by 5% per hit on the same target
- **Forschungskosten:** 300 Nahrung, 200 Baumaterial, 50 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 50 Baumaterial

Tier 4

Medical Supplies

- **Beschreibung:** Valuable medical training makes it possible to treat others and themselves.
- **Auswirkung:** Every 30 Seconds 5 fighter will be healed by 60 lifepoints in a radius of 5 units. Fighters with low health are prioritized
- **Forschungskosten:** 300 Nahrung, 200 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 50 Baumaterial

Moral

- **Beschreibung:** The sheer amount of other fighters increases the moral.
- **Auswirkung:** Increases attack damage by 5% per fighter in a 8 unit radius
- **Forschungskosten:** 400 Nahrung, 300 Baumaterial, 60 Sekunden
- **Ausrüstungskosten:** 50 Nahrung, 50 Baumaterial

Environment

Das Environment umfasst alle Assets die zur Beschaffenheit und Ausschmückung der Umgebung dienen. Wichtige Bestandteile sind somit Hindernisse (wie Steine, Pflanzen, etc.), welche für die Einheiten des Spielers einen gewissen Bereich unzugänglich machen. Die allgemeine Umgebungsstruktur wird mit dem Unity Terrain Editor erstellt und bietet somit eine flexible Gestaltung der Oberfläche. Erhöhungen und Vertiefungen in dieser Struktur sind unzugänglich für die Einheiten des Spielers und bieten Möglichkeiten für Felswände oder Seen.

Themenbasierend sind alle Environment Assets an ein tropisches, Regenwald Setting in Verbindung mit fiktionalen Pflanzen und Tierarten angelehnt, ähnlich wie es bei dem Film "Avatar: Aufbruch nach Pandora" der Fall ist.

Durch die Umgebung erhält der Spieler Hinweise auf bestimmte Elemente mit denen er interagieren kann. In der Nähe von Nahrungsquellen befinden sich diverse andere Pilzarten. Baumaterialquellen sind umgeben von anderen Krisallansammlungen. Die Umgebung von Skopion Spawnern ist im Verhältnis karger und öder.

Licht indiziert ebenfalls interaktive Elemente und unterstützt die verschiedenen Environment Assets der Gebietsarten. Gebiete die Nahrung beherbergen werden in einem lilanem Licht beleuchtet, Gebiete die Baumaterial beherbergen werden bläulich beleuchtet. Skopion Spawner sind von einem rötlichem Licht umgeben.

Inhaltsverzeichnis

1. Stichpunkte zu den verschiedenen Gebietsarten

1. Nahrung
2. Baumaterial
3. Skorpion Spawner
4. Neutral & Sonstiges

Stichpunkte zu den verschiedenen Gebietsarten

Nahrung

- Lilanes Licht
- Pilze

Baumaterial

- Blaues Licht
- Kristalle

Skorpion Spawner

- Rotes Licht
- Verdorrte Sträucher

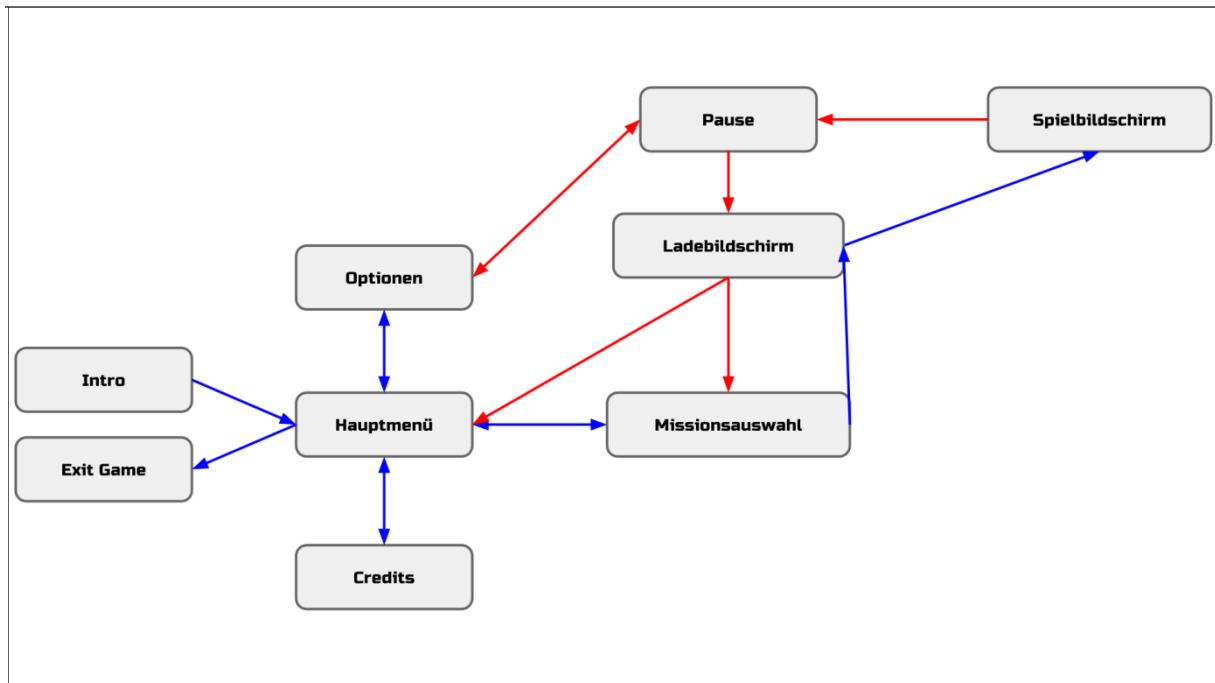
Neutral & Sonstiges

- Neutrales / weißes Licht
- Palmen
- Farne
- Wasserpflanzen

Graphical User Interface

Das GUI ist die Schnittstelle vom Spiel zum Spieler. Es enthält alle Elemente die dem Nutzer als Hilfestellung dienen um Aktionen im Spiel durchzuführen und/oder die Übersicht zu behalten.

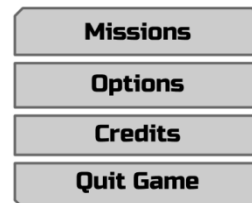
Screen Flow



Intro

Das Intro erscheint nachdem das Spiel gestartet wurde. Im Intro ist das Games Academy Logo zu sehen und wechselt nach 4 Sekunden zum Hauptmenü. Das Intro kann nach einer Sekunde übersprungen werden, indem irgendeine Taste auf der Tastatur oder Maus betätigt wird.

Hauptmenü



Das Hauptmenü öffnet sich direkt nach dem Intro und ermöglicht den Zugriff auf alle wichtigen Menüpunkte. Der Hintergrund des Hauptmenüs ist eine Missionsszene, durch die sich eine voreingestellte Kamera bewegt. Der Fog of War ist in dieser Szene ausgeschaltet.

Übersicht

Missions

Selektiert der Spieler den Missions Button, öffnet sich die Missionsauswahl.

Options

Selektiert der Spieler den Options Button, öffnen sich die Optionen.

Credits

Selektiert der Spieler den Credits Button, öffnen sich die Credits.

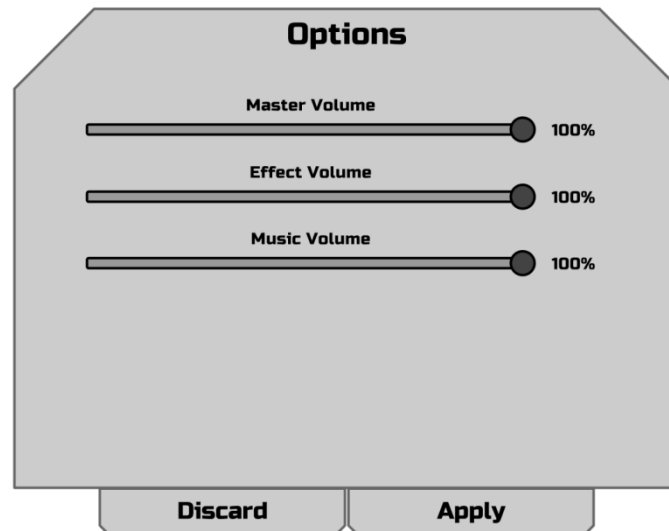
Quit Game

Selektiert der Spieler den Quit Game Button, beendet sich das Spiel.

Optionen

In den Optionen können diverse Spieleinstellungen vorgenommen werden.

Übersicht



Volume

Die Lautstärke kann über drei verschiedene Regler eingestellt werden. Der Master Volume Regler beeinflusst die Lautstärke von sowohl den Effekten als auch von der Hintergrundmusik. Eine numerische Anzeige neben den Reglern stellt die aktuell eingestellte Lautstärke in Prozent dar. Wird beispielsweise der Master Volume Regler auf 50% gestellt und der Music Volume Regler auf 50%, so beträgt die Lautstärke der Hintergrundmusik ein Viertel der Windowseinstellungen.

Discard

Discard verwirft die eingestellten Einstellungen und öffnet das Hauptmenü. Wurden die Optionen über das Pause Menü geöffnet, werden die eingestellten Einstellungen verworfen, und der Spieler kehrt zurück zum Pause Menü.

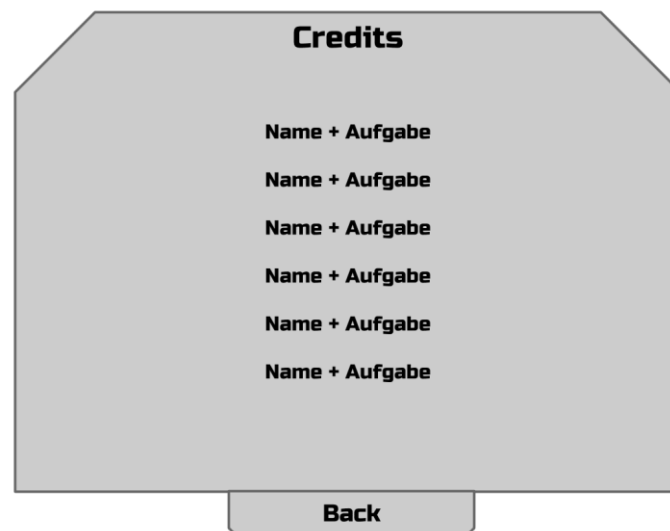
Apply

Apply speichert die eingestellten Einstellungen und öffnet das Hauptmenü. Wurden die Optionen über das Pause Menü geöffnet, werden die eingestellten Einstellungen gespeichert, und der Spieler kehrt zurück zum Pause Menü.

Credits

In den Credits werden alle Teammitglieder aufgelistet und zu welchem department sie gehören.

Übersicht



Inhalt

Maya Kuscher - Artist

Katharina Eggert - Artist

Oğuzhan Arıbalı - Artist

Marcel Ochsendorf - Programmer

Kevin Heese - Programmer

Malte Müller - Game Designer

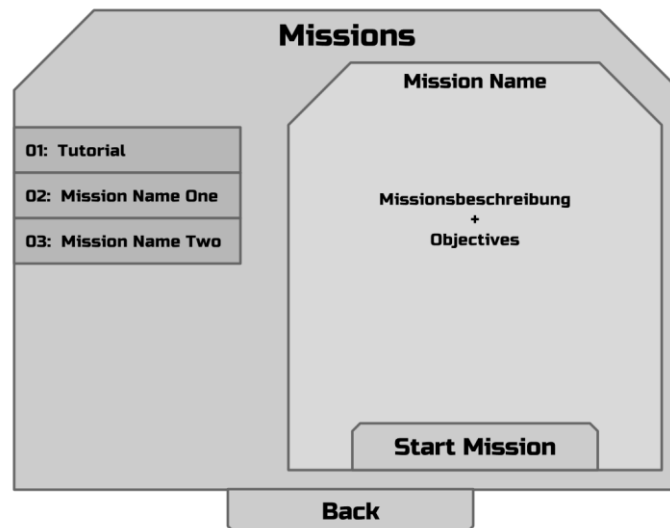
Back

Selektiert der Spieler den Back Button, öffnet sich das Hauptmenü.

Missionsauswahl

In der Missionsauswahl kann der Spieler eine Mission selektieren, eine kurze Missionsbeschreibung sowie die Missionsziele einsehen und Missionen starten.

Übersicht



Missionsauswahl

Auf der linken Seite befindet sich die Missionsauswahl. Wird eine Mission selektiert, verlängert sich der zugehörige Missionsbalken, hebt sich visuell von den anderen ab und die Missionsbeschreibung ändert sich dementsprechend.

Auf der rechten Seite befindet sich die Missionsbeschreibung. In der Missionsbeschreibung wird die Mission und deren Ziele in einem kurzen Text erläutert.

Wird die Missionsauswahl geöffnet, ist immer das Tutorial schon vorselektiert.

Start Mission

Selektiert der Spieler den Start Mission Button, startet die vorher selektierte Mission / das Spiel.

Back

Selektiert der Spieler den Back Button, öffnet sich das Hauptmenü.

Ladebildschirm

Der Ladebildschirm wird eingeblendet, wenn eine Mission gestartet, verlassen oder neugestartet wird. Er dient als Überbrückung und ein animiertes Symbol signalisiert dem Spieler, dass er einen kurzen Moment warten muss und das Spiel noch funktionstüchtig ist.

Sollte eine Mission gestartet oder neugestartet werden, befindet sich am oberen mittlerem Bildschirmrand ein Fenster, dass den Namen der Mission anzeigt. Wird die Missionsauswahl geladen, steht in dem Fenster "Mission Selection". Sollte das Hauptmenü geladen werden, steht in dem Fenster "Main Menu".

Übersicht

Mission Name



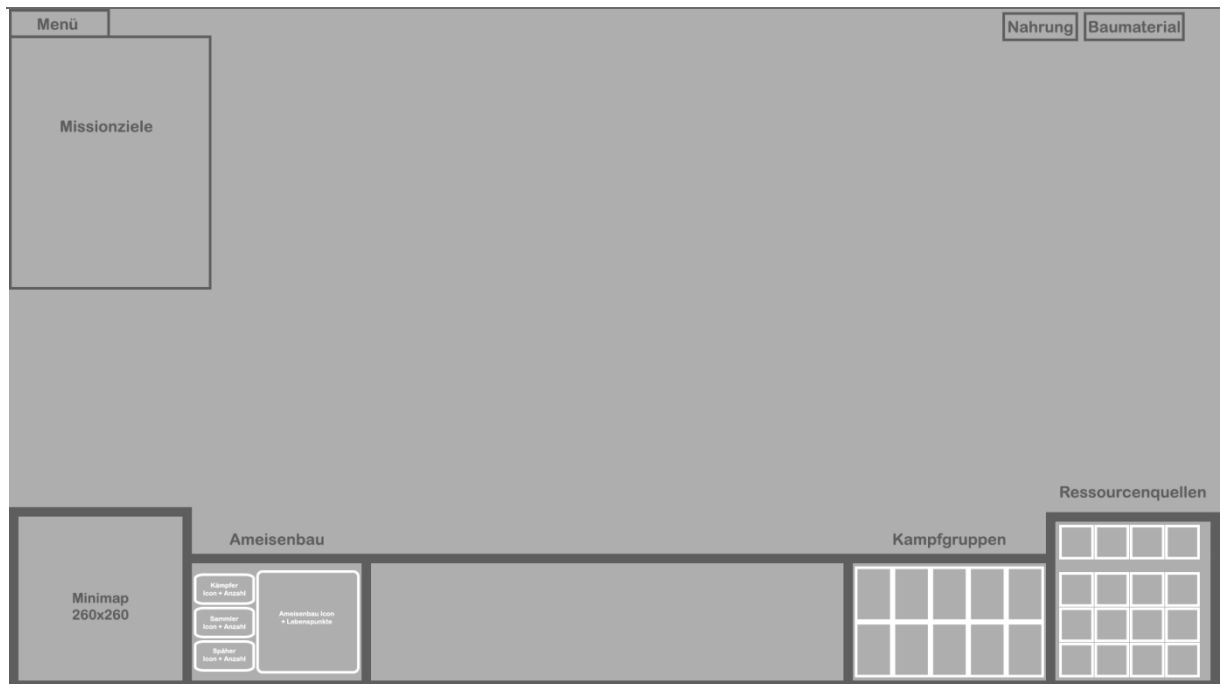
Loading



Spiel

Der Spielbildschirm öffnet sich, nachdem eine Mission gestartet und diese geladen wurde. Alle wichtigen Informationen und Aktionsmöglichkeiten werden über ein Interface eingeblendet und ermöglichen dem Spieler die Kontrolle und Übersicht über das Spiel zu behalten.

Übersicht



Menü

Selektiert der Spieler den Menü Button, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Pause-Fenster, das für die Rückkehr zum Hauptmenü, der Rückkehr zur Missionsauswahl oder dem Neustart der Mission genutzt werden kann.

Missionsziele

In dem Missionsziel-Fenster kann der Spieler alle Missionziele und deren Fortschritt begutachten. Das Missionsziel-Fenster ist über einen kleinen Knopf an der linken Seite des Fensters ein und ausblendbar.

Wenn eine Mission startet, ist das Missionsziel-Fenster standardmäßig eingeblendet.

Kampfgruppen

In dem Kampfgruppen-Fenster hat der Spieler die Übersicht über alle Kampfgruppen die ihm zur Verfügung stehen und kann neue Kampfgruppen erstellen. Jede Kampfgruppe besitzt einen eigenen Button. Befindet sich eine Kampfgruppe im Kampf, ändert sich das Icon zum "Kampfgruppe im Kampf" Icon. Selektiert der Spieler mit der linken Maustaste ein Kampfgruppen Icon, öffnen sich die Kampfgruppen Details. Doppelklickt der Spieler mit der linken Maustaste ein Kampfgruppen Icon, öffnen sich die Kampfgruppen Details und die Kamera bewegt sich zu der Kampfgruppe.

Eine Neue Kampfgruppe wird erstellt, indem der nächstmögliche freie Kampfgruppen Platz selektiert wird. Die Reihenfolge ist von oben links, nach unten rechts. Das Icon zum erstellen einer neuen Kampfgruppe unterscheidet sich optisch von den anderen und die Plätze, in denen sich noch keine Kampfgruppe befindet sind leer.

Ameisenbau

Im Ameisenbau-Fenster sieht der Spieler die aktuellen Lebenspunkte des Ameisenbaus, sowie die aktuelle Anzahl an Kämpfern, Sammlern und Spähern. Selektiert der Spieler das Ameisenbau-Fenster mit der linken Maustaste, öffnen sich die Ameisenbau Details. Doppelklickt der Spieler mit der linken Maustaste das Ameisenbau-Fenster, öffnen sich die Ameisenbau Details und die Kamera bewegt sich zum Ameisenbau.

Ressourcenquellen

Im Ressourcenquellen-Fenster hat der Spieler eine Übersicht, über alle aktiven Ressourcenquellen. Jede Ressourcenquelle wird mit einem Icon dargestellt. Die oberen 4 Slots sind für Baumaterialquellen und die unteren 12 Plätze sind für Nahrungsquellen. Wird eine Ressourcenquelle angegriffen, ändert sich das Icon zum "Ressourcenquelle im Kampf" Icon. Selektiert der Spieler mit der linken Maustaste ein Ressourcenquellen Icon, öffnen sich die Ressourcenquellen Details. Doppelklickt der Spieler mit der linken Maustaste ein Ressourcenquellen Icon, öffnen sich die Ressourcenquellen Details und die Kamera bewegt sich zur Ressourcenquelle.

Minimap

Auf der Minimap wird die gesamte Map minimalistisch dargestellt. Freundliche Einheiten sind grüne Pixel und feindliche Einheiten sind rote Pixel. Der Fog of War verhält sich auf der Minimap genauso, wie auf dem normalen Spielfeld auch. Ein Kamera Icon stellt die aktuelle Position der Kamera dar und kann mit Hilfe der linken Maustaste bewegt werden, um weit entfernte Bereiche schneller erreichen zu können.

Nahrung & Baumaterial

Die derzeitig zur Verfügung stehende Menge an Nahrung und Baumaterial, wird an der oberen rechten Ecke des Bildschirms numerisch, sowie mit einem Nahrungs und einem Baumaterial Icon dargestellt.

Tooltips

Sobald sich der Cursor über bestimmten Elementen im GUI befindet, erscheint über diesen Elementen ein kleines Fenster mit Informationen.

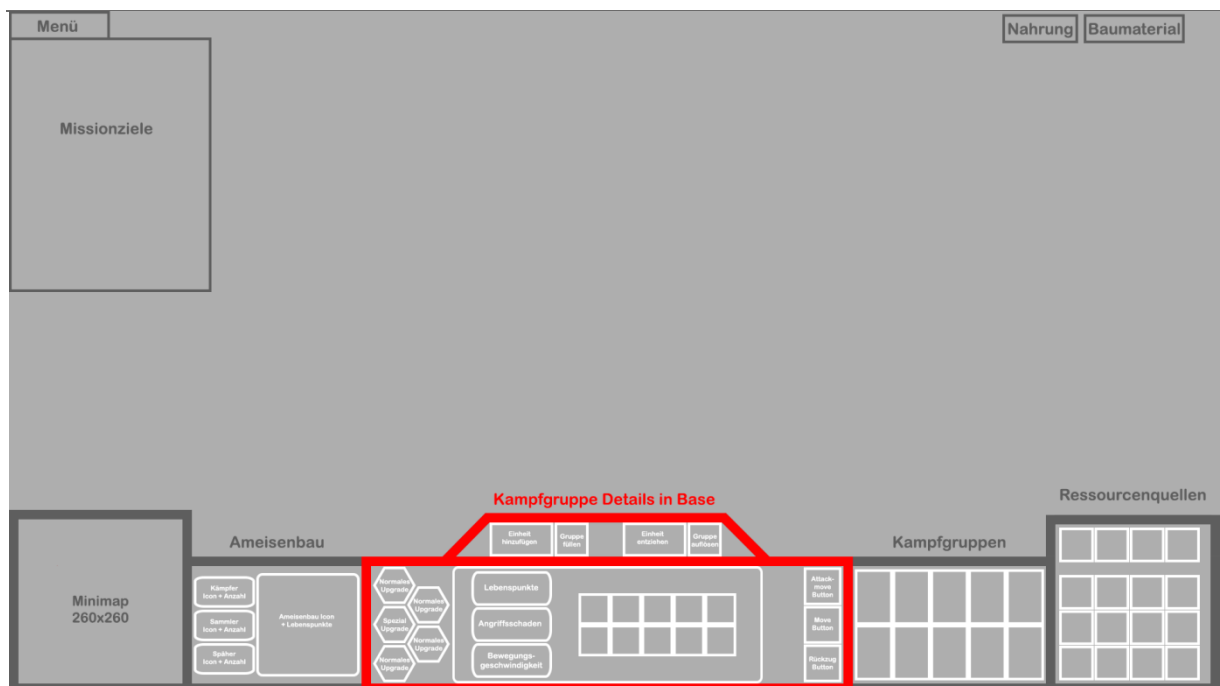
Kampfgruppe Details

Wenn der Spieler eine Kampfgruppe selektiert hat, werden im GUI alle nötigen Details über diese angezeigt. Der Spieler hat Einsicht in die Upgrades sowie Eigenschaften der Kampfgruppe und kann Bewegungsbefehle erteilen. Zusätzlich kann er, wenn sich die Gruppe im Bau befindet, neue Einheiten hinzufügen und Upgrades auswählen.

Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht
2. Detail Ansicht
 1. Außerhalb des Ameisenbaus
 2. Innerhalb des Ameisenbaus

Übersicht



Detail Ansicht



Außerhalb des Ameisenbaus

Upgrades

Die Upgrades der Kampfgruppe werden auf der linken Seite des Fensters über Icons angezeigt. Sollte sich die Gruppe im Bau befinden, können diese Icons selektiert werden, worauf sich das Upgrade Fenster öffnet, indem Upgrades erforscht und gekauft werden können.

Werte

Die Lebenspunkte, der Angriffsschaden und die Bewegungsgeschwindigkeit werden mit einem Icon und einem numerischem Wert dargestellt. Wenn eine Kampfgruppe ein Upgrade besitzt was einfluss auf diese Werte hat, ändern sich diese dementsprechend.

Kämpfer Liste

Rechts neben den Eigenschaften werden die einzelnen Kämpfer der Gruppe als Icon dargestellt.

Befindet sich die Gruppe im Bau, kann über das selektieren dieser Icons die zugehörigen Kämpfer aus der Gruppe entfernt werden. Wird ein Kämpfer der Kampfgruppe entzogen, rutscht die Reihe auf und der Kämpfer wird dem Bau hinzugefügt.

Attack Move

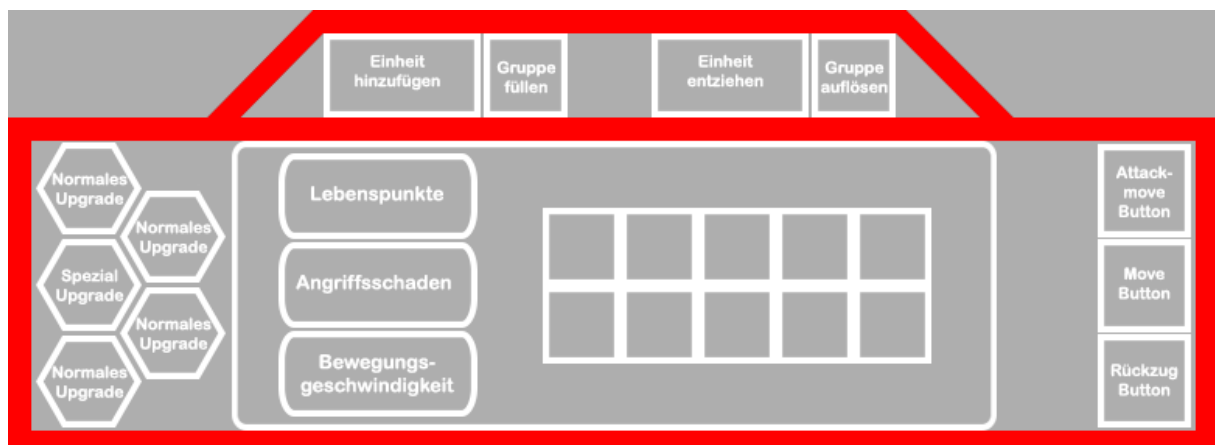
Wird der "Attack Move Button" selektiert, kann mit der linken Maustaste ein Verteidigungspunkt gesetzt werden. Alle gegnerischen Einheiten werden auf dem Weg zum Verteidigungspunkt angegriffen. Benutzt der Spieler die rechte Maustaste, wird das setzen des Verteidigungspunktes deselektiert.

Move

Wird der "Move Button" selektiert, kann mit der linken Maustaste ein Verteidigungspunkt gesetzt werden. Auf dem Weg zu diesem Verteidigungspunkt werden alle Gegnerischen Einheiten von der Kampfgruppe ignoriert, bis sie den Punkt erreicht haben. Benutzt der Spieler die rechte Maustaste, wird das setzen des Verteidigungspunktes deselektiert.

Rückzug

Selektiert der Spieler den "Rückzug Button", zieht sich die Kampfgruppe ohne Umwege zurück in den Bau und ist in dieser Zeit nicht mehr vom Spieler kontrollierbar.



Innerhalb des Ameisenbaus

Einheit hinzufügen

Selektiert der Spieler den "Einheit hinzufügen Button" wird ein Kämpfer aus dem Ameisenbau entfernt und der Kampfgruppe hinzugefügt.

Einheit entziehen

Selektiert der Spieler den "Einheit entziehen Button" wird ein Kämpfer der Kampfgruppe entzogen und dem Ameisenbau hinzugefügt.

Gruppe Füllen

Selektiert der Spieler den "Gruppe füllen Button" wird die Gruppe komplett mit Kämpfern aufgefüllt. Sollten sich nicht genug Kämpfer in dem Ameisenbau befinden, werden so viele Kämpfer der Kampfgruppe hinzugefügt, wie zur Verfügung stehen.

Gruppe Auflösen

Selektiert der Spieler den "Gruppe auflösen Button" werden alle Kämpfer der Kampfgruppe entzogen und dem Ameisenbau hinzugefügt. Die Upgrades bleiben erhalten, aber die Kampfgruppe kann den Bau nicht verlassen, solange nicht mindestens ein Kämpfer zugewiesen wurde.

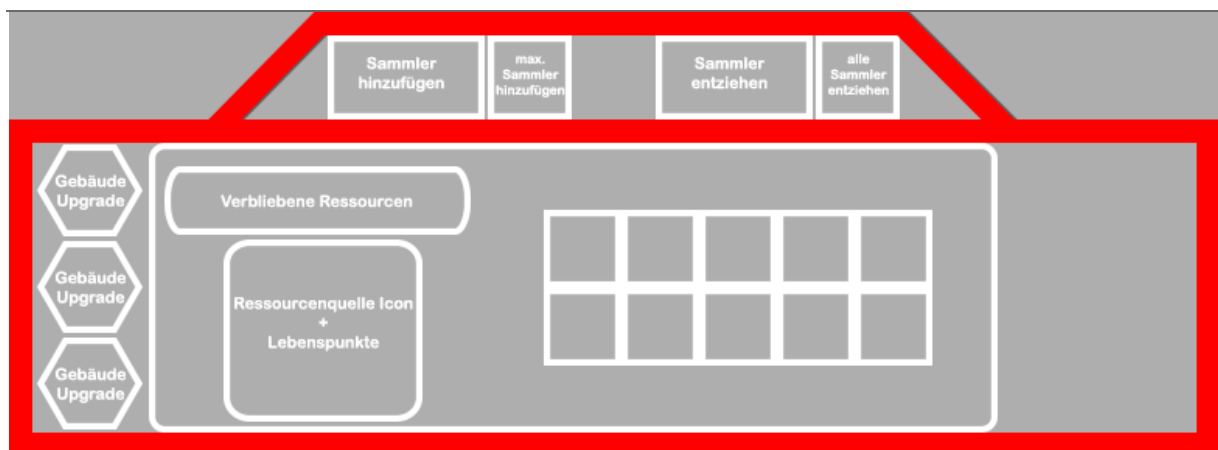
Ressourcenquelle Details

Wenn der Spieler eine Ressourcenquelle selektiert hat, werden im GUI alle nötigen Informationen über diese angezeigt. Der Spieler hat nun die Möglichkeit der Ressourcenquelle Sammler zu zuweisen und die Menge der verbliebenen Ressourcen einzusehen.

Übersicht



Detail Ansicht



Upgrades

Gebäude Upgrades können über die Gebäude Upgrade Felder hinzugefügt werden, diese sind zu Anfang leer, öffnen aber, wenn mit der linken Maustaste selektiert, ein Fenster, indem der Spieler Gebäude Upgrades erforschen und ausrüsten kann.

Verbliebene Ressourcen

Die Art und Menge der verbleibenden Ressourcen werden in einem Balken dargestellt. Dieser Balken ist zu Anfang voll gefüllt, leert sich aber, wenn Ressourcen abgebaut werden. Innerhalb des Balkens befindet sich eine numerische Darstellung der Menge an Ressourcen.

Ressourcenquelle Icon & Lebenspunkte

Unter dem Ressourcenbalken befindet sich ein Icon der Ressourcenquelle. Ein Lebensbalken unter dem Icon stellt die Gesundheit des Gebäudes dar. Innerhalb des Lebensbalkens befindet sich eine numerische Darstellung der Lebenspunkte.

Sammler Liste

Rechts neben dem Ressourcenquellen Icon befindet sich eine Liste, mit allen zugeteilten Sammlern. Jeder Sammler wird über ein Icon repräsentiert. Diese Icons unterscheiden sich je nach dem ob ein Sammler Ressourcen bei sich trägt oder nicht. Selektiert der Spieler mit der linken Maustaste ein Icon, wird der Sammler aus der Ressourcenquelle entfernt, zieht sich direkt zurück in den Bau und die Liste rutscht ein Feld weiter, sodass keine Lücken entstehen.

Sammler hinzufügen

Selektiert der Spieler den "Sammler hinzufügen Button" wird ein Sammler aus dem Ameisenbau entfernt und dem Ressourcenpunkt hinzugefügt.

Sammler entfernen

Selektiert der Spieler den "Sammler entfernen Button" wird ein Sammler aus der Ressourcenquelle entfernt, bewegt sich direkt zurück in den Bau und die Liste rutscht ein Feld weiter, sodass keine Lücken entstehen. Priorisiert werden Sammler, die Ressourcen bei sich tragen, welche ihre Ressourcen noch im Ameisenbau abliefern.

Maximale Sammler hinzufügen

Selektiert der Spieler den "Maximale Sammler hinzufügen Button" wird der Ressourcenpunkt komplett mit Sammlern aufgefüllt. Sollten sich nicht genug Sammler in dem Ameisenbau befinden, werden so viele Sammler dem Ressourcenpunkt hinzugefügt, wie zur Verfügung stehen.

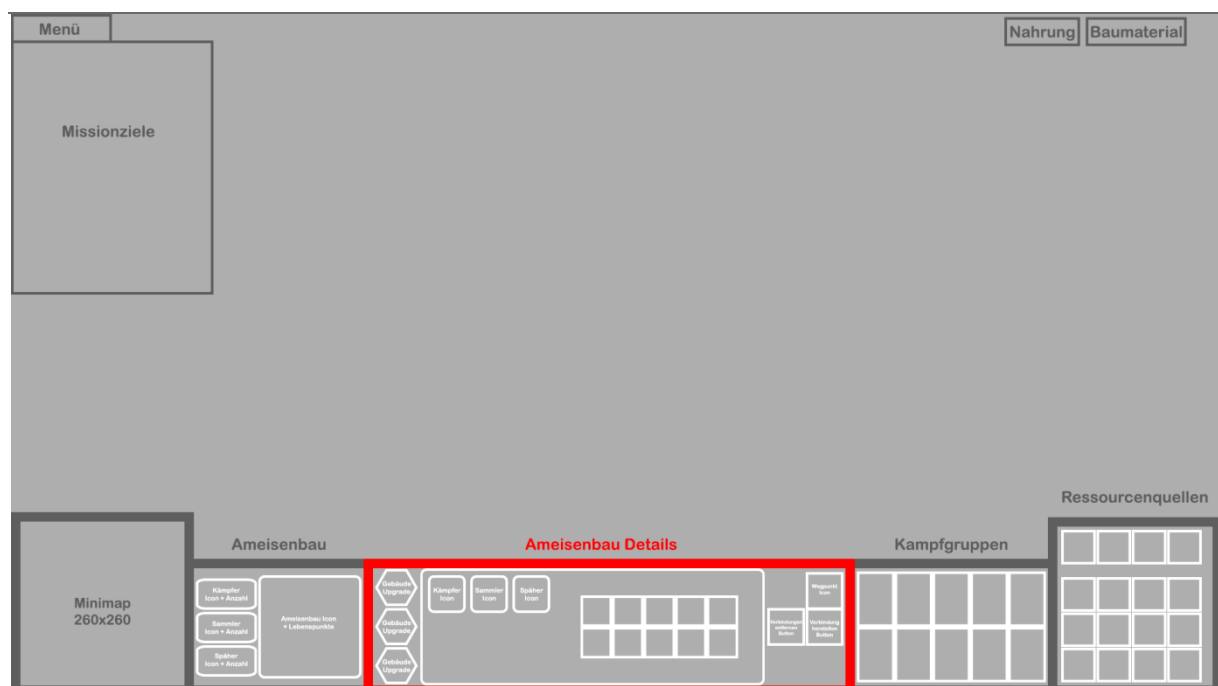
Alle Sammler entfernen

Selektiert der Spieler den "Alle Sammler entfernen Button" werden alle Sammler dem Ressourcenpunkt entzogen und bewegen sich zurück in den Ameisenbau.

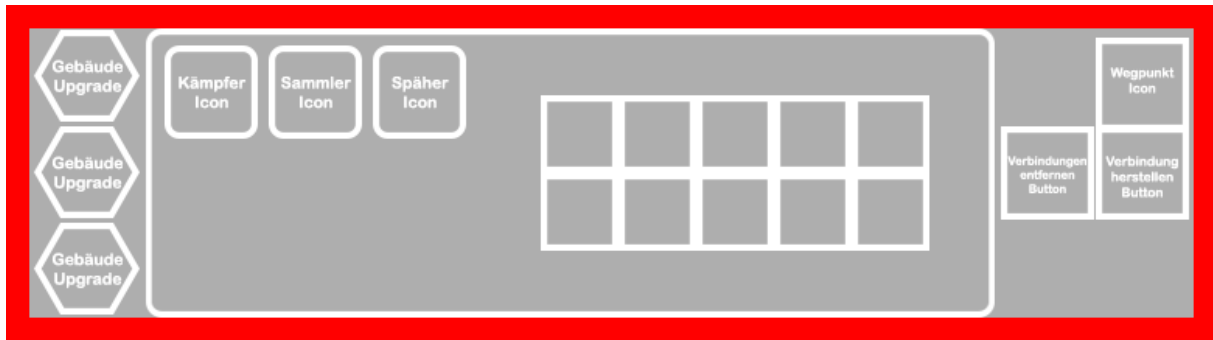
Ameisenbau Details

Über das Ameisenbau Details Fenster ist es dem Spieler möglich, Upgrades freizuschalten und auszurüsten, Einheiten zu produzieren oder diese aus der Einheitenproduktionsliste wieder zu löschen.

Übersicht



Detail Ansicht



Upgrades

Gebäude Upgrades können über die Gebäude Upgrade Felder hinzugefügt werden, diese sind zu Anfang leer, öffnen aber, wenn mit der linken Maustaste selektiert, ein Fenster, indem der Spieler Ameisenbau Upgrades erforschen und ausrüsten kann.

Kämpfer erstellen

Selektiert der Spieler den "Kämpfer erstellen Button" wird ein Kämpfer in die Produktionsliste hinzugefügt. Sollten nicht genügend Ressourcen für die Produktion vorhanden sein, wird keine Einheiten in die Produktionsliste hinzugefügt.

Sammler erstellen

Selektiert der Spieler den "Sammler erstellen Button" wird ein Sammler in die Produktionsliste hinzugefügt. Sollten nicht genügend Ressourcen für die Produktion vorhanden sein, wird keine Einheiten in die Produktionsliste hinzugefügt.

Späher erstellen

Selektiert der Spieler den "Späher erstellen Button" wird ein Späher in die Produktionsliste hinzugefügt. Sollten nicht genügend Ressourcen für die Produktion vorhanden sein, wird keine Einheiten in die Produktionsliste hinzugefügt.

Produktionsliste

Rechts neben den Buttons für die Einheitenproduktion befindet sich die Produktionsliste. In der Produktionsliste werden alle Einheiten mit Icons visualisiert, die sich in der Produktions-Warteschlange befinden. Befindet sich eine Einheit in Produktion, wird das Farblose Icon über die Produktionszeit saturierter.

Der Spieler erhält beim Entfernen von Einheiten aus der Produktionsliste den vollen Umfang an Ressourcen zurück.

Wegpunkte erstellen

Wenn der Spieler den "Wegpunkt Button" selektiert, kann er mit der linken Maustaste Wegpunkte setzen. Hierbei zeigt ein Reichweite-Indikator die maximale mögliche Reichweite um einen Wegpunkt zu setzen. Sollte der Spieler einen Wegpunkt setzen wird der Reichweite-Indikator um

den neu gesetzten Wegpunkt herum verlegt, um mehrere Wegpunkte gleichzeitig setzen zu können. Drückt der Spieler die rechte Maustaste, nach dem selektieren des Buttons, wird die Wegpunktvergabe deselektiert.

Verbindung herstellen

Wenn der Spieler den "Verbindung herstellen Button" selektiert, wird ein Reichweite-Indikator eingeblendet. Linksklickt der Spieler nun einen Wegpunkt wird eine Verbindung erstellt. Benutzt der Spieler die rechte Maustaste, wird die Auswahl deselektiert.

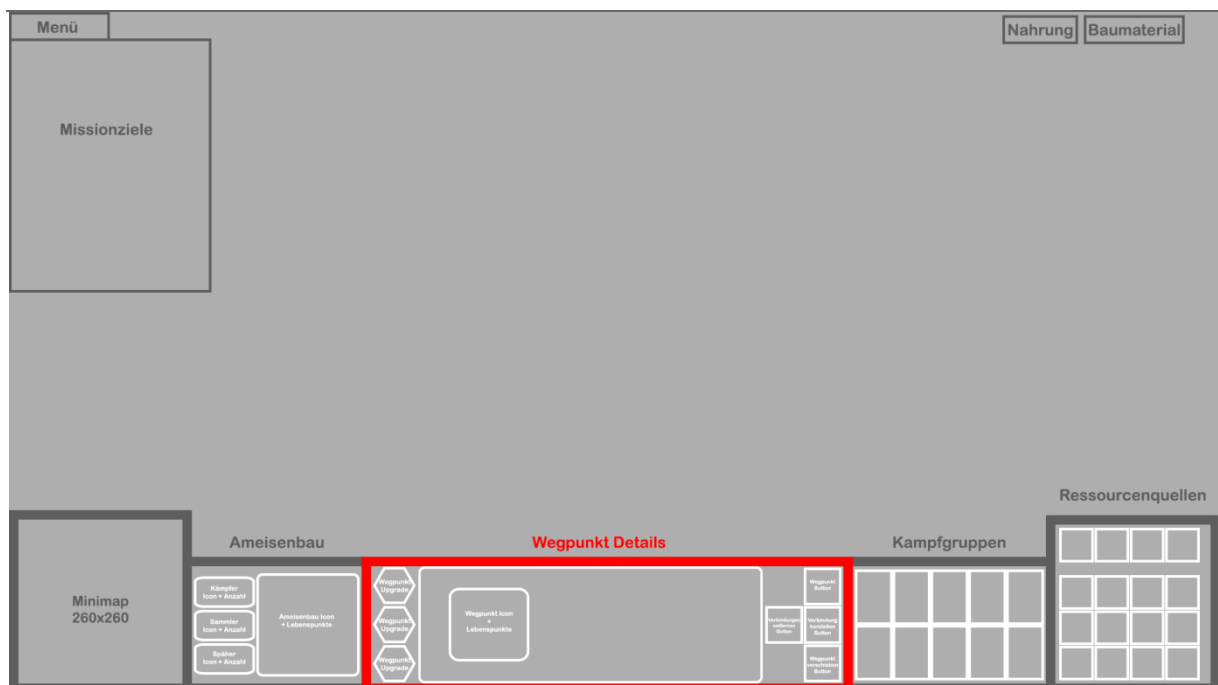
Verbindungen entfernen

Wenn der Spieler den "Verbindungen entfernen Button" selektiert, werden alle Verbindungen zu anderen Wegpunkten entfernt. Benutzt der Spieler die rechte Maustaste, wird die Auswahl deselektiert.

Wegpunkt Details

Sobald der Spieler einen Wegpunkt selektiert, öffnet sich das Wegpunkt Details Fenster. Upgrades für den Wegpunkt können hier vergeben und Lebenspunkte eingesehen werden. Über die Buttons auf der rechten Seite des Fensters kann der Spieler weitere Wegpunkte erstellen, alle Verbindungen des ausgewählten Wegpunktes löschen, neue Verbindungen herstellen und den Wegpunkt verschieben.

Übersicht



Detail Ansicht



Upgrades

Wegpunkt Upgrades können über die Wegpunkt Upgrade Felder hinzugefügt werden, diese sind zu Anfang leer, öffnen aber, wenn mit der linken Maustaste selektiert, ein Fenster, indem der Spieler Wegpunkt Upgrades erforschen und ausrüsten kann.

Wegpunkt Icon & Lebensbalken

Ein Wegpunkt Icon und ein zusätzlicher Lebensbalken stellen den aktuellen Stand der Lebenspunkte dar. In dem Lebensbalken befindet sich eine numerische Angabe der Lebenspunkte.

Wegpunkte erstellen

Wenn der Spieler den "Wegpunkt Button" selektiert, kann er mit der linken Maustaste Wegpunkte setzen. Hierbei zeigt ein Reichweite-Indikator die maximale mögliche Reichweite um einen Wegpunkt zu setzen. Sollte der Spieler einen Wegpunkt setzen, wird der Reichweite-Indikator um den neu gesetzten Wegpunkt herum verlegt, um mehrere Wegpunkte gleichzeitig setzen zu können. Drückt der Spieler die rechte Maustaste, nach dem selektieren des Buttons, wird die Wegpunktvergabe deselektiert.

Verbindung herstellen

Wenn der Spieler den "Verbindung herstellen Button" selektiert, wird ein Reichweite-Indikator eingeblendet. Linksklickt der Spieler nun einen Wegpunkt wird eine Verbindung erstellt. Benutzt der Spieler die rechte Maustaste, wird die Auswahl deselektiert.

Verbindungen entfernen

Wenn der Spieler den "Verbindungen entfernen Button" selektiert, werden alle Verbindungen zu anderen Wegpunkten entfernt. Benutzt der Spieler die rechte Maustaste, wird die Auswahl deselektiert.

Wegpunkt verschieben

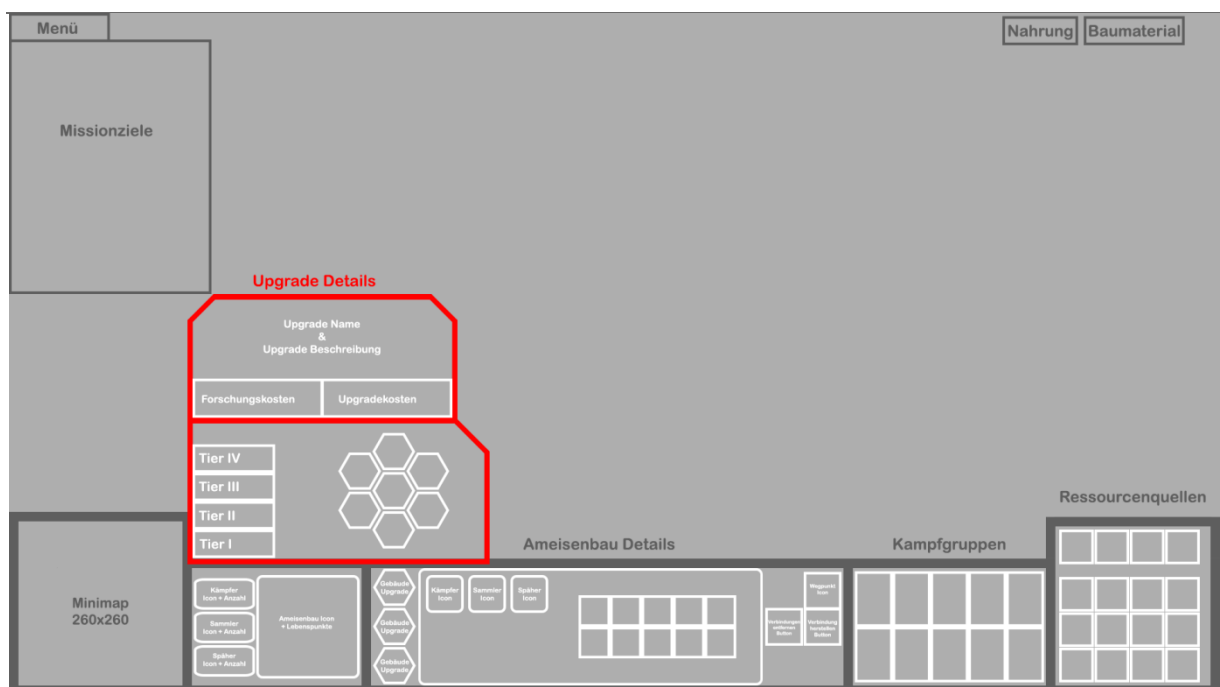
Wird der "Wegpunkt verschieben Button" selektiert, erscheint ebenfalls der selbe Reichweite-Indikator wie bei dem "Wegpunkt Button". Der Spieler kann nun mit der linken Maustaste in diesen Bereich klicken, um den Wegpunkt zu verschieben. Wird die Aktion ausgeführt, verliert der Wegpunkt alle Verbindungen, wechselt zum Späher Modell und bewegt sich zum Zielort. Am

Zielort angekommen wird er wieder zu einem Wegpunkt, der aber keine Verbindungen besitzt. Das Verschieben eines Wegpunktes kostet sowohl Nahrung als auch Baumaterial. Benutzt der Spieler die rechte Maustaste, wird die Auswahl deselektiert.

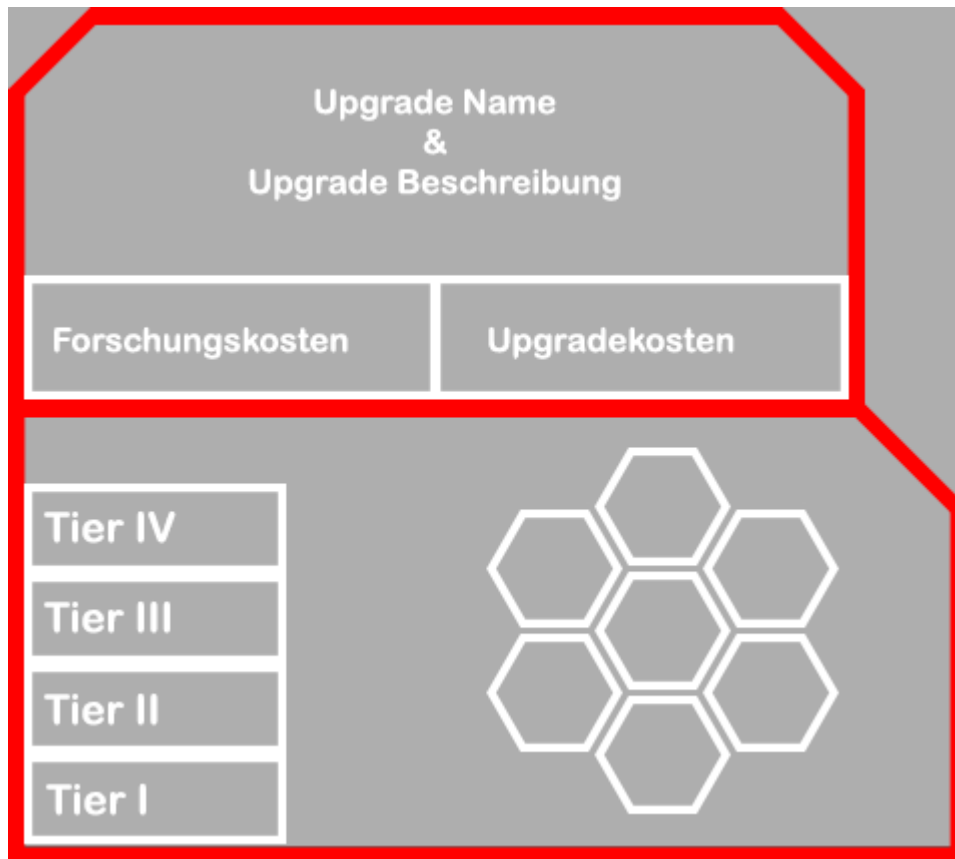
Upgrade Details

Über das Upgrade Fenster kann der Spieler Upgrades vergleichen, erforschen und zuweisen. Das Upgrade Fenster öffnet sich, wenn der Spieler ein Upgrade Icon selektiert. Upgrades sind verfügbar für den Bau, für Wegpunkte, für Ressourcenquellen und für Kampfgruppen, die sich im Bau befinden.

Übersicht



Detail Ansicht



Tiers

Über die verschiedenen Tier Buttons kann der Spieler durch die Upgrade Tiers wechseln, wobei sich, wenn selektiert, der Button um 1/3 verlängert und Farblich abhebt. Außerdem wird die Anzahl der benötigten Upgrades für das nächste Tier eingeblendet.

Upgrades

Ist ein Tier selektiert, werden auf der rechten Seite die Upgrades für Kampfgruppen, Bau oder Wegpunkte angezeigt, abhängig davon, welches Gebäude / welche Einheit ausgewählt ist.

Wird ein Upgrade mit der linken Maustaste selektiert, hebt sich das Icon visuell von den anderen ab.

Sollte ein Upgrade nicht zur Verfügung stehen, ist das Icon ausgegraut.

Upgrade Beschreibung

Wird ein Upgrade mit der linken Maustaste selektiert, wird in einem Fenster über den Upgrades die Beschreibung des jeweiligem Upgrade angezeigt. Wurde nur ein Tier selektiert, wird eine Beschreibung für das Tier angezeigt.

Forschungskosten

Auf dem Forschungskosten Button werden die Kosten und die Forschungszeit für das angewählte Upgrade angezeigt. Selektiert der Spieler den Forschungskosten Button wird das

selektierte Upgrade erforscht. Während ein Upgrade erforscht wird, füllt sich der Forschungskosten Button mit Farbe. Selektiert der Spieler einen Forschungsbutton während der Forschungszeit, wird die Forschung abgebochen und der Spieler erhält alle Ressourcen zurück. Sobald ein Upgrade erforscht wurde, wird der Forschungskosten Button ausgegraut.

Upgradekosten

Der "Upgradekosten Button" ist solange ausgegraut, bis das Upgrade erforscht wurde. Auf dem Upgradekosten Button werden die Kosten das angewählte Upgrade angezeigt. Selektiert der Spieler den Upgradekosten Button wird das selektierte Upgrade dem Gebäude / der Kampfgruppe zugewiesen.

Selektiert der Spieler einen Bereich außerhalb des Upgrade Fensters, schließt sich dieses.

Tooltips

Ein Tooltip Fenster wird geöffnet, wenn der Spieler mit dem Mauszeiger auf bestimmte Elemente in der GUI zeigt. In diesem Fenster werden Informationen und Beschreibungen des zutreffenden GUI Elementes über einen kleinen Textblock dargestellt. Das Tooltip Fenster wird immer über dem entsprechendem Element dargestellt und verschwindet wieder, wenn sich der Mauszeiger nicht mehr über dem GUI Element befindet.

Upgrades im Upgrade Fenster besitzen ein eigenes Fenster für die Beschreibung und Werte, daher sind Tooltips für die Upgrade nur im Kampfgruppen Details, Ameisenbau Details, Wegpunkt Details und Ressourcenquellen Details Fenstern nötig.

Inhaltsverzeichnis

1. GUI Elemente, die ein Tooltip Fenster besitzen
 1. Kampfgruppen
 2. Kampfgruppe Details
 3. Ressourcenquellen
 4. Ressourcenquelle Details
 5. Ameisenbau
 6. Ameisenbau Details
 7. Wegpunkt Details

GUI Elemente, die ein Tooltip Fenster besitzen

Kampfgruppen

- Kampfgruppen Buttons
- Kampfgruppe erstellen Button (leeres Kampfgruppen Feld)

Kampfgruppe Details

- Attack Move Button
- Move Button

- Rückzug Button
- Lebenspunkte
- Angriffsschaden
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Einheit hinzufügen Button
- Einheit entfernen Button
- Gruppe Füllen Button
- Gruppe auflösen Button
- Upgrade Buttons

Ressourcenquellen

- Nahrungsquellen Buttons
- Baumaterial Buttons

Ressourcenquelle Details

- Sammler hinzufügen Button
- Sammler entziehen Button
- max. Sammler hinzufügen Button
- alle Sammler entziehen Button
- Upgrade Buttons

Ameisenbau

- Kämpfer Anzahl
- Sammler Anzahl
- Späher Anzahl

Ameisenbau Details

- Kämpfer erstellen Button
- Späher erstellen Button
- Sammler erstellen Button
- Wegpunkt Button
- Verbindung herstellen Button
- Verbindungen trennen Button
- Upgrade Buttons

Wegpunkt Details

- Wegpunkt Button
- Verbindung herstellen Button
- Verbindungen trennen Button
- Wegpunkt verschieben Button
- Upgrade Buttons

Pause

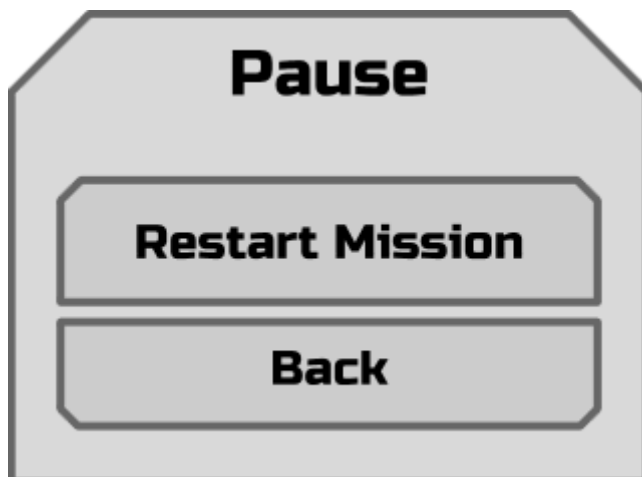
Das Pause Menü pausiert das Spiel und ermöglicht es dem Spieler die Mission neu zu starten, in die Missionsauswahl oder das Hauptmenü zurück zu kehern, sowie das Optionsmenü aufzurufen oder das Spiel fortzusetzen. Der Hintergrund des Pause Menüs ist der aktuelle Spielbildschirm, das Pause Fenster wird nur übergeblendet. Während das Pause Menü geöffnet ist, ist der Hintergrund sehr leicht verschwommen und das Spiel Interface reagiert nicht, solange das Pause Fenster nicht geschlossen wurde.

Übersicht



Restart Mission

Selektiert der Spieler den Restart Mission Button, öffnet sich ein Bestätigungs Fenster.



Selektiert der Spieler den Restart Mission Button erneut, wird die Mission neu gestartet.

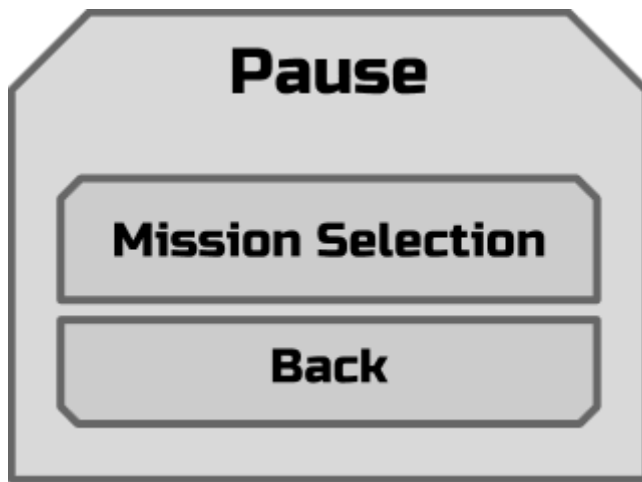
Selektiert der Spieler den Back Button, gelangt er zurück zum Pause Fenster.

Options

Selektiert der Spieler den Options Button, öffnen sich die Optionen.

Mission Selection

Selektiert der Spieler den Mission Selection Button, öffnet sich ein Bestätigungs Fenster.

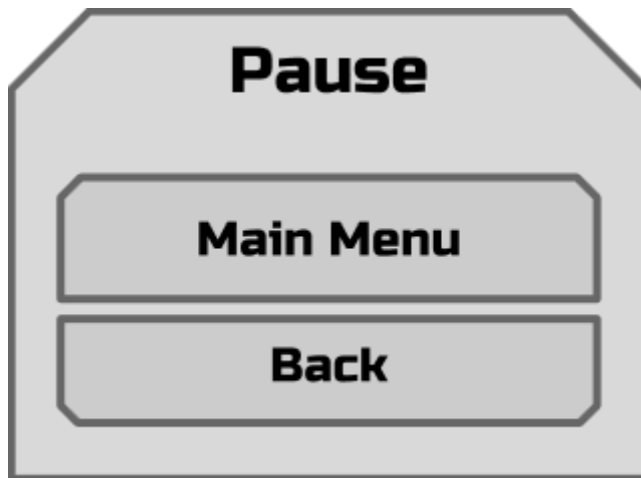


Selektiert der Spieler den Mission Selection Button erneut, gelangt er in die Missionsauswahl und die Mission wird beendet.

Selektiert der Spieler den Back Button, gelangt er zurück zum Pause Fenster.

Main Menu

Selektiert der Spieler den Main Menu Button, öffnet sich ein Bestätigungs Fenster.



Selektiert der Spieler den Main Menu Button erneut, gelangt er in das Hauptmenü und die Mission wird beendet.

Selektiert der Spieler den Back Button, gelangt er zurück zum Pause Fenster.

Resume

Selektiert der Spieler den Resume Button, schließt sich das Pause Fenster und das Spiel wird fortgeführt.

Sieg

Das Siegesfenster wird eingeblendet, wenn der Spieler alle Missionsziele erfüllt hat. Über dieses Fenster kann der Spieler zurück zur Missionsauswahl oder in das Hauptmenü wechseln.

Übersicht



Mission Selection

Selektiert der Spieler den Mission Selection Button, öffnet sich die Missionsauswahl.

Main Menu

Selektiert der Spieler den Main Menu Button, öffnet sich das Hauptmenü.

Niederlage

Das Niederlagefenster wird eingeblendet, wenn die Basis des Spielers zerstört wird. Über dieses Fenster kann der Spieler die Mission neu starten, zurück zur Missionsauswahl oder in das Hauptmenü wechseln.

Übersicht



Restart Mission

Selektiert der Spieler den Restart Mission Button, startet sich die Mission neu.

Mission Selection

Selektiert der Spieler den Mission Selection Button, öffnet sich die Missionsauswahl.

Main Menu

Selektiert der Spieler den Main Menu Button, öffnet sich das Hauptmenü.

Sound

Sounds sind ein wichtiger Bestandteil des Feedbacks und der Atmosphäre.

- Soundeffekte dienen dem Spieler als Feedback, wenn dieser diverse Aktionen im Spiel ausführt.
- Sprache der Ameisen gibt dem Spieler ebenfalls Feedback, dass seine Aktion auch tatsächlich durchgeführt wird.
- Hintergrundmusik fördert wiederum die Stimmung und Atmosphäre.

Soundeffekte

Soundeffekte sind ein wichtiger Bestandteil des Feedbacks, das der Spieler erhält, wenn er Aktionen durchführt oder Einheiten Befehle erteilt. Durch das selektieren von Buttons werden Sound Effekte ausgegeben, die dem Spieler akustisch eine Zustandsveränderung signalisieren. Durch die Soundausgabe von Einheiten, nachdem diese einen Befehl erhalten haben, wird dem Spieler ein Kontrollgefühl und gleichzeitig ein Feedback für die Durchführung des Befehls gegeben.

Alle Buttons im Hauptmenü, in den Optionen, in den Credits, in der Missionsauswahl, im Pause Menü, im Sieges Menü und im Niederlage Menü besitzen einen Soundeffekt, der wiedergegeben wird, sobald dieser Button selektiert wird. Der Soundeffekt ist bei allen Buttons identisch.

Die Volume Regler in den Optionen geben einen Soundeffekt wieder, sobald diese verschoben werden. Die Lautstärke dieses Soundeffektes entspricht der eingestellten Lautstärke des Reglers. Der Soundeffekt ist bei allen Reglern identisch.

Im Spiel selbst geben die Buttons ebenfalls einen Soundeffekt wieder, sobald diese selektiert werden. Dieser Soundeffekt unterscheidet sich jedoch von denen im Hauptmenü, in den Optionen, in den Credits, in der Missionsauswahl, im Pause Menü, im Sieges Menü und im Niederlage Menü. Sollte eine Aktion durch einen Hotkey selektiert werden, wird ebenfalls der Soundeffekt abgespielt.

Die "Sprachausgabe" besteht aus kleineren Audioschnipseln, die eine fiktionale Sprache der Ameisen darstellen soll. Beispielsweise wird immer wenn eine Kampfgruppe selektiert oder befehligt wird, ein passender Audioschnipsel abgespielt.

Musik

Die Hintergrundmusik fängt an zu spielen, sobald das Spiel gestartet wurde und sich das Hauptmenü öffnet. Die Musik ist eine Mischung aus typischer Strategiespiel-Musik und tropischen Geräuschen. Über einen Lautstärkeregler in den Optionen kann die Lautstärke der Musik manuell eingestellt werden.

Steuerung

Das Spiel wird mit Hilfe der Maus und der Tastatur gesteuert, wobei es möglich ist, ausschließlich die Maus zu verwenden und auf die Tastatur zu verzichten. Über das Game User Interface können Befehle mit der Maus selektiert und ausgeführt werden. Die Tastenbelegung der Tastatur ist somit optional nutzbar, kann aber für eine schnellere und bequemere Ausführung von Befehlen und Navigation genutzt werden.

Kamera

Bewegung

Die Kamera kann in Richtung der X- und Z-Achse bewegt werden, indem die Maus sich am Rand des Bildschirms befindet. Sollte die Maus sich sowohl mittig als auch am oberen Rand des Bildschirms befinden, bewegt sich die Kamera in Richtung Norden. Sollte die Maus sich am rechten, oberen Bildschirmrand befinden, bewegt sich die Kamera in Richtung Nordosten. Dieses System gilt für alle alle Richtungen.

Alternativ kann die Kamera in Richtung der X- und Z-Achse bewegt werden, indem die Tasten "W", "A", "S" und "D" genutzt werden. "W" bewegt die Kamera beispielsweise in Richtung Norden und in Kombination mit der Taste "D" in Richtung Nordosten.

Rotation

Die Kamera kann um die Y-Achse gedreht werden, indem die **mittlere Maustaste** gedrückt gehalten wird und die Maus nach rechts oder links geschoben wird, wobei das Schieben nach rechts die Kamera im Uhrzeigersinn dreht und das Schieben nach links die Kamera gegen den Uhrzeigersinn dreht.

Alternativ kann die Kamera mit den Tasten "Q" und "E" um Y-Achse gedreht werden, wobei die Taste "Q" die Kamera im Uhrzeigersinn dreht und die Taste "E" gegen den Uhrzeigersinn dreht.

Neigung

Die Neigung der Kamera kann eingestellt werden, indem die **mittlere Maustaste** gedrückt gehalten wird und die Maus nach oben oder unten geschoben wird, wobei das Schieben nach oben die Kamera in Richtung des Horizontes anwinkelt und das Schieben nach unten die Kamera gegen die Richtung des Horizontes anwinkelt. Der maximale einzustellende Winkel in Richtung des Horizontes ist abhängig von der Höhe der Kamera. So darf die Kamera nur "geringfügig" in Richtung des Horizontes angewinkelt werden, wenn sich die Kamera in großer Höhe befindet. Je näher sich die Kamera dem Boden befindet, desto mehr kann die Kamera in Richtung des Horizontes angewinkelt werden.

Alternativ kann die Kamera mit den Tasten "+" und "-" geneigt werden.

Karten

Drei verschiedene Karten stehen dem Spieler in der Missionsauswahl zur Verfügung.

Das Tutorial hilft dem Spieler die Mechaniken des Spieles kennen zu lernen und zu üben, da die Feinde im Tutorial keine Bedrohung für den Ameisenbau darstellen. Die darauffolgenden Karten bieten dem Spieler eine angemessene Herausforderung und sollten eine durchschnittliche Spielzeit von 20-30 Minuten betragen.