Gamedesign Fraktionsbeschreibung

Plot-Geschichte: Vor 65.Mio lebten die ersten Menschen Jahren lebten die ersten Menschen und lebten ein hoch technologisiertes Leben mit den Dinos zusammen. Dabei entwickelten sie eine auf kohlenstoffbasierte KI, die schnell mit den ersten Menschen krieg führte. Der Krieg lief schlecht für die Menschen, sodass sie zum Planetenkern eine Bombe zündeten, damit alle Vulkane gleichzeitig aktiv wurden und die Maschinen unter den Lavaströmen begraben wurden. Einige Menschen überlebten die Katastrophe aber vergaßen die überlegenen Technologien. Es entwickelte sich eine 2. Menschenspezies die sich mit den ersten Menschen später vermischten. Mit dem Gesteinskreislauf wurden die alten Relikte sowie die KI konserviert bis zu Jahre 1930. Eine kleine Blindgänger-Bombe der ersten Menschen wurde aktiv und beschleunigte den Lavastrom mit den Relikten der Vorzeit zu den bereits aktiven Vulkanen. Unter den Relikten sind Energiespeicherkristalle die durch Kernfusion produziert wurden sind. Und auch ein symbiotischer Virus die die ersten Menschen nutzen um Superkräfte zu entwickeln. Dieser Virus konnte nur in den 1930 er Jahren mit den direkten Nachfahren der ersten Menschen sich verbinden, sodass einige Menschen sich zu super Mutanten entwickelten. Diese Mutanten sehen sich als Herrenrasse und wollen die übrige Menschheit versklaven. Aber als 2. Fraktion kommt auch die KI zum Vorschein, die anfangs Entwicklungsprobleme haben, da es in der 1930 Jahren kaum High-Tech gibt. Aber im Endspiel sollte die KI sehr starke Einheiten besitzen. Als 3. Fraktion ist der Rest der Menschheit zu sehen, die durch Moralbonus einen Vorteil besitzen

Ideensammlung Projektgruppe

* 3 Fraktion: Menschen, Mutanten, KI
* Strategie- Egoshooter Mod mit Finanzierung auf Spendenbasis
* Garrysmod wird Testplattform genutzt
* Engine wird nur übernommen, nicht selbst hergestellt
* Menschen und Mutanten sehen am Anfang des Spiels ähnlich aus
* Die Fraktionen werden unterschiedlich gesteuert, Menschen wie im Standard Strategiegame, Mutanten wie bei Black or Wihte, KI durch Programmierung
* Eine Hauptressource für alle Fraktionen und eine spezifische Ressource für die Fraktion
* Hinterhalt Angriffe sind Pflicht
* 3 Stufen der Entwicklungen der Technologien
* Nachschublinen müssen gesichert werden und können Überfallen werden
* Gebäude können eingenommen werden und für Verteidigung verstärkt werden oder zum Hinterhalt genutzt werden
* Häuserkämpfe im Egoshooter Perspektive besonders effektiv
* 1 Held pro Fraktion mit Experience Steigerung
* Gebäude verändern Umwelt und werden teurer, Bsp. Kohle macht alles dreckiger
* KI Fraktion im Endspiel die stärksten Einheiten, dafür zu Beginn die schwächsten
* Talentbäume wie bei Age of Mythologie
* Antigravitaion mit Gravitaionsfallen
* Verschiedene Schadensarten je nach Einheit, ein Soldat kann kein Panzer zerschießen
* Mutanten sammeln Sklaven durch Tötung von Einheiten oder durch Raubzüge der gegnerischen Basen
* Luftschiffe besonders gerne gesehen