

Singularity

Teammitglieder :

Norbert Balazs, Anselm Ellwanger, Leonard Fichtner,
Felix Karg, Nina Pant, Yvan Satyawon, Julian Tischner

Tutor : Samuel Roth

Gruppennummer : 07

Datum : 27.04.18

Inhaltsverzeichnis

Spielkonzept	2
Zusammenfassung des Spiels	2
Alleinstellungsmerkmal	2
Benutzeroberfläche	2
Spieler-Interface	2
Menüstruktur	4
Technische Merkmale	6
Verwendete Technologien	6
Mindestvoraussetzungen	7
Spiellogik	7
Optionen & Aktionen	7
Spielobjekte	11
Spielstruktur	15
Statistiken	16
Achievements	16
Screenplay	16

1. Spielkonzept

1.1. Zusammenfassung des Spiels

Singularity ist ein 2,5D Echtzeit-Strategiespiel, welches durch Achikaps inspiriert wurde. Du bist eine Künstliche Intelligenz, die auf einem unbekannten Planeten gelandet ist und weißt nicht was dich erwartet. In dieser unerforschten Gegend musst du dich zurechtfinden, eine Basis errichten und Ressourcen abbauen und verarbeiten, um in deinem neuen Zuhause aufzugehen.

1.2. Alleinstellungsmerkmal

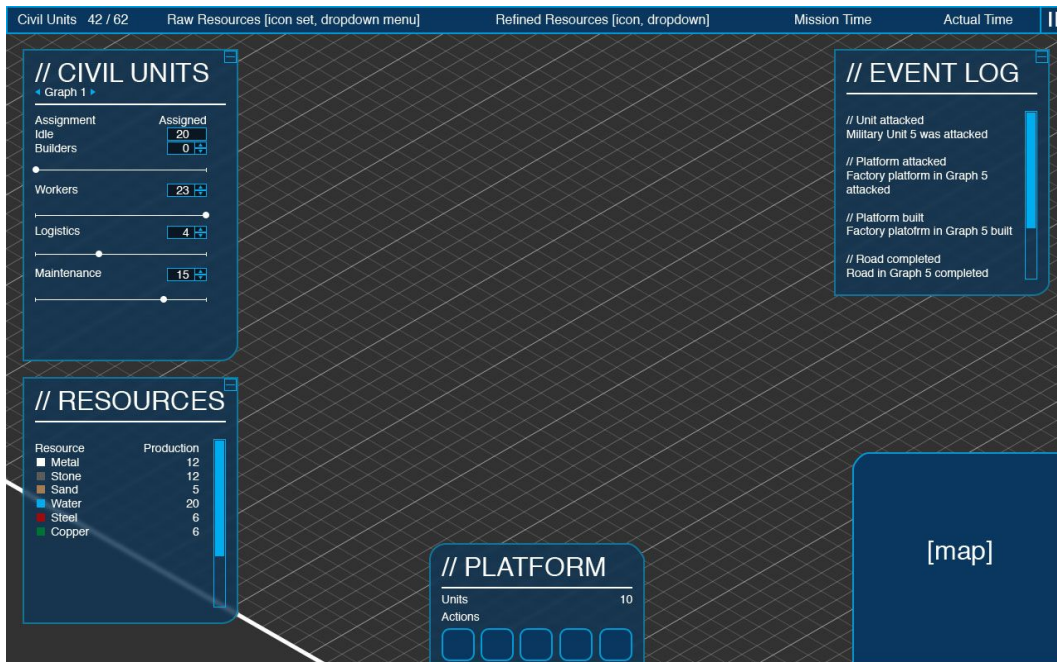
Singularity ist ein einzigartiges Echtzeit-Strategiespiel, welches dem Spieler die Möglichkeit gibt, komplexe Netzwerke in abstrahierter Grafik zu bauen, wobei das innovative Blueprintingsystem dem Spieler den Ausbau dieser wachsenden Netzwerke erleichtert. Während der Spieler seiner Kreativität freien Lauf lässt, darf er jedoch nicht das Micromanagement der individuellen Netzwerkkomponenten vernachlässigen, die ohne seine Kontrolle leicht an Effizienz verlieren können. Gleichzeitig erkundet er eine unbekannte Welt, in der es neue Ressourcen zu entdecken gibt und die von ihm stetige Anpassung erfordert. Im Kampf kann der Spieler seine Truppen taktisch steuern, um deren volles Potenzial auszuschöpfen.

Um das Abenteuer zu meistern, wird vom Spieler eine Kombination aus Neugier, Kreativität und Scharfsinn gefordert, wobei er für seine Anstrengungen mit einer fesselnden Geschichte belohnt wird

2. Benutzeroberfläche

2.1. Spieler-Interface

Das Spiel wird aus einer 2,5D Perspektive gespielt, wobei der Spieler alles mit der Maus steuert (Bewegung der Kamera auch mit WASD möglich).



Grafik 1.1 (UI Prototyp)

In der oberen Zeile des UI sieht man folgende Informationen (siehe Grafik 1.1):

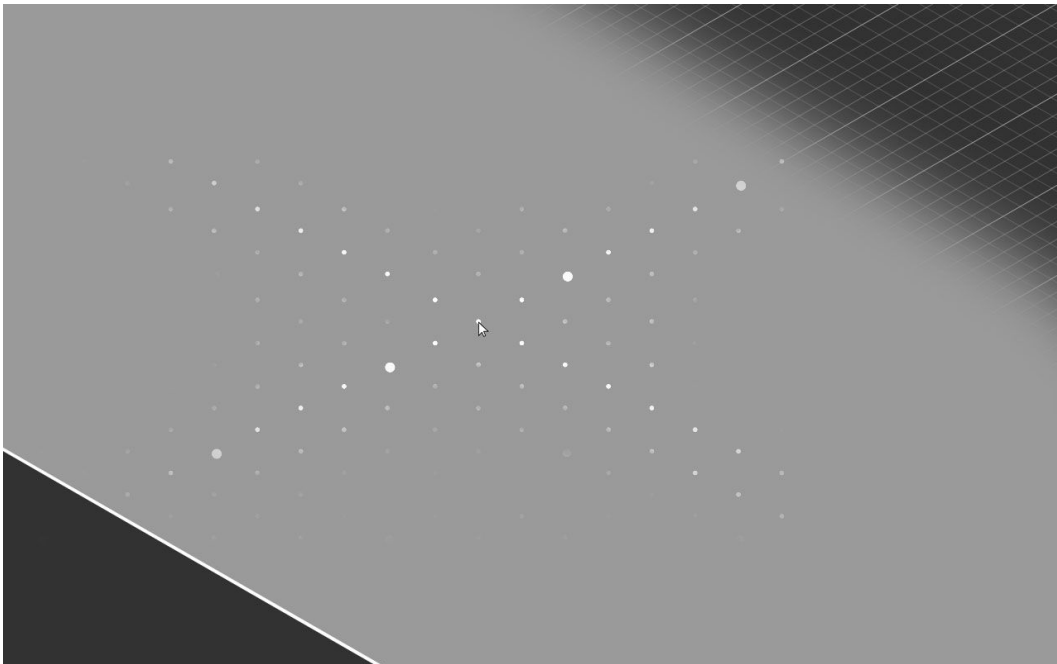
Links wird die aktuelle Population/das Populationslimit angezeigt (Militäreinheiten werden nicht mitgerechnet). Rechts davon ist eine Fläche, welche die rohen Ressourcen anzeigt. Klickt man drauf, dann erscheint ein Dropdown-Menü. Mittig in der oberen UI Zeile sieht man dasselbe für die verarbeiteten Ressourcen. Rechts davon kann man die aktuelle Missionszeit ablesen, falls man zur gegebenen Zeit gerade eine Mission erledigt, und rechts davon wird die aktuelle Ingame Zeit angezeigt. Ganz rechts befindet sich ein Pause Button (Symbol “II”), der bei Klick das Ingame Menü öffnet.

Unter der aktuellen Ingame Zeit ist ein Eventlog eingeblendet, bei dem gewisse nützliche Informationen eingeblendet werden (Kasten “EVENT LOG” in Grafik 1.1).

Unten rechts befindet sich eine Minimap, ganz in Strategiespiel-Manier.

Unten in der Mitte hat man ein Infomenü für Plattformen oder Einheiten (zum Auswählen selbiger, anklicken). Dort kann man auch bestimmte Aktionen für diese ausführen, wie z.B. Produktionsstopp bei einer Fabrik etc. . Wenn keine Plattform oder Einheit ausgewählt ist, befindet sich an derselben Stelle das Baumenü, in dem man eine Plattform, die man bauen will, auswählen (klicken) kann und sie dann anschließend auf der Map platziert.

Links unten ist das Dropdown-Menü für die Ressourcen zu sehen und links oben das Management-Menü für nichtmilitärische Einheiten. Mit Hilfe der Regler im Management-Menü (oder den Nummernfeldern) kann man auswählen wie viele Einheiten welchem “Job” zugewiesen werden (siehe Kasten “CIVIL UNITS” in Grafik 1.1).

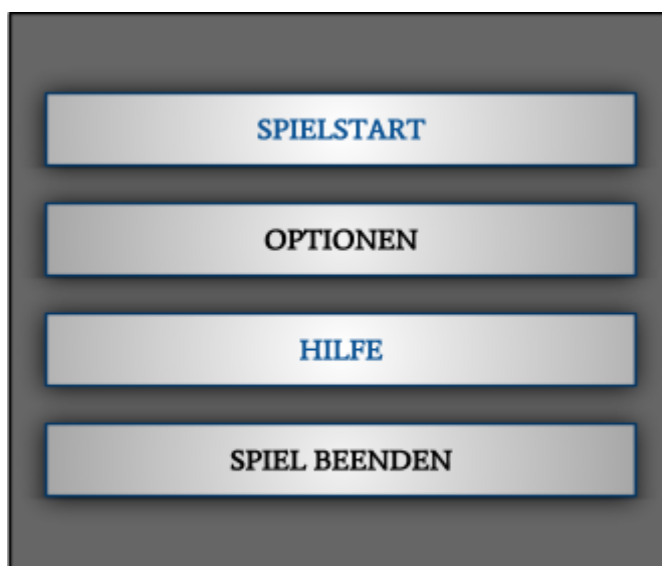


Grafik 1.2 (Prototyp des Kartenstils)

Grafik 1.2 zeigt den Bildschirm, wenn eine ausgewählte Plattform anschließend auf der Map platziert werden muss, umgebaut werden zu können. Wenn der Spieler eine Plattform platziert, wird das gepunktete Gitter erscheinen, um die Positionierung zu erleichtern. (Der graue Bereich wird durch die Bodentextur ersetzt.)

2.2. Menüstruktur

Nach dem Start von *Singularity* gelangt der Spieler in das **Hauptmenü** (siehe Grafik 1.3).



Grafik 1.3 (Hauptmenü Beispiel, ohne Errungenschaften)

Im **Hauptmenü** befinden sich die Buttons **Spielstart**, **Optionen**, **Hilfe**, **Errungenschaften** und **Spiel beenden**.

Hinweis: Im Folgenden ist "klicken" stets im Zusammenhang mit der linken Maustaste gemeint.

Spielstart:

Klickt der Spieler auf **Spielstart**, so öffnet sich das Menü **Spielstart**, in dem die Buttons **Neues Spiel**, **Spielstand laden** und **Zurück** zu finden sind.

Klickt der Spieler auf

- **Zurück**, so kommt er zurück ins **Hauptmenü**.
- **Neues Spiel**, so öffnet sich das Menü **Spiel lädt ...**. In diesem Menü gibt es keine Buttons, jedoch folgt ohne weitere Aktionen des Spielers der Spielstart.
- **Spielstand laden**, so öffnet sich das Menü **Spielstand laden**. Dort gibt es eine Liste an Speicherslots, die gespeicherte Spielstände enthalten sofern vorhanden. Die Spielstände sind mit Datum und Uhrzeit der Speicherung versehen. Ebenfalls gibt es hier einen **Zurück** Button.
 - Klickt der Spieler im **Spielstand laden** Menü auf einen gespeicherten Spielstand, so öffnet sich das Menü **Spiel lädt...**. Klickt er auf einen leeren Speicherslot passiert nichts.
 - Klickt der Spieler im **Spielstand laden** Menü auf **Zurück**, so kommt er ins Menü **Spielstart**.

Optionen:

Klickt der Spieler auf **Optionen**, so öffnet sich das Menü **Optionen**, in dem der Spieler die Auflösung durch ein Dropdown-Menü, sowie die Gesamtlautstärke, Musiklautstärke und Effektlautstärke durch Regler, verstellen kann. Außerdem gibt es den Button **Zurück**, der den Spieler nach einem Klick darauf ins **Hauptmenü** bringt.

Hilfe:

Klickt der Spieler auf **Hilfe**, so öffnet sich das Menü **Hilfe**, in dem der Spieler weitere Informationen zum Spielablauf und zu den Einstellungen finden kann. Auch in diesem Menü befindet sich ein **Zurück** Button, der den Spieler mit einem Klick zurück ins **Hauptmenü** bringt.

Errungenschaften

Klickt der Spieler auf **Errungenschaften**, so öffnet sich das Menü **Errungenschaften**, in dem die geschafften oder noch zu erreichenden Errungenschaften gelistet sind.

Durch einen **Zurück** Button kommt man wieder ins Hauptmenü

Spiel beenden:

Klickt der Spieler auf **Spiel beenden**, so öffnet sich ein kleines Popup-Fenster, in dem die Frage "*Spiel beenden?*" steht und sich die Buttons **Ja** und **Nein** befinden. Klickt der Spieler auf **Ja**, so wird *Singularity* beendet und das Spiel schließt sich - klickt er jedoch auf **Nein**, so wird das Popup-Fenster wieder geschlossen und der Spieler befindet sich wieder im Hauptmenü.

Während des Spiels kann der Spieler auf den immer angezeigten **Pause** Button (Symbol “II”) klicken. Daraufhin öffnet sich ein Popup-Fenster - das Menü **Spielmenü** - in dem die Buttons **Spiel fortsetzen**, **Spiel speichern**, **Optionen**, **Statistik** und **Spiel beenden** erscheinen. Während das **Spielmenü** angezeigt wird, ist das Spiel pausiert und der Spieler kann durch das Anklicken einer der Buttons eine der folgenden Aktionen ausführen:

Klickt der Spieler auf

- **Spiel fortsetzen**, so wird das Popup-Fenster geschlossen und das Spiel wird fortgesetzt.
- **Spiel speichern**, so wird das **Speichermenü** geöffnet. Hier gibt es eine Liste an Speicherslots, die gespeicherte Spielstände enthalten (sofern vorhanden), die mit Datum und Uhrzeit der Speicherung versehen sind und außerdem den Button **Zurück**.

Klickt der Spieler auf

- **Zurück**, so kommt er zurück ins **Spielmenü**.
- einen leeren Speicherslot, so wird das Spiel gespeichert und der Spieler gelangt anschließend automatisch zurück ins **Spielmenü**.
- einen Speicherslot, auf dem bereits ein Spiel gespeichert wurde, so wird ein weiteres Popup-Fenster geöffnet, in dem die Frage “*Spiel überschreiben?*” erscheint und in dem sich die Buttons **Ja** und **Nein** befinden. Klickt der Spieler auf **Ja**, so wird das gespeicherte Spiel mit dem aktuellen Spiel überschrieben und der Spieler gelangt zurück ins **Spielmenü** - klickt er jedoch auf **Nein**, so wird das Popup-Fenster wieder geschlossen und der Spieler befindet sich somit wieder im **Speichermenü**.
- **Optionen**, so wird das **Optionenmenü** geöffnet, welches dem Optionenmenü entspricht, das vom Hauptmenü aus erreichbar ist.
- **Statistik**, so wird die aktuelle Spielstatistik in einer Tabelle, in einem Popup-Fenster - dem **Statistikmenü** - angezeigt. Hier gibt es nur den Button **Zurück**, der den Spieler durch Anklicken zurück ins **Spielmenü** führt.
- **Spiel beenden**, so wird das aktuell laufende Spiel beendet und der Spieler gelangt in das **Hauptmenü**.

3. Technische Merkmale

3.1. Verwendete Technologien

Es wurden für dieses Spiel folgende Technologien verwendet:

Microsoft Visual Studios 2015 Enterprise

C#

Monogame

SVN

Trac

Adobe Photoshop

Blender

Google Drive

3.2. Mindestvoraussetzungen

Mindestvoraussetzungen für dieses Spiel sind:

Betriebssystem: Windows 7

Arbeitsspeicher: 2 GB

Monitor Auflösung: 1280 x 1024

Zubehör: Maus

4. Spiellogik

4.1. Optionen & Aktionen

Anmerkungen vorab:

‘Verteidigung’ als mögliche Zuweisung für Einheiten bezieht sich auf das Bedienen von Verteidigungsanlagen, weswegen solche Einheiten nicht als militärische Einheiten bezeichnet werden. Militärische Einheiten werden stets als solche bezeichnet. Falls die Rede von ‘Einheiten’ ist, sind damit immer Einheiten gemeint denen der Job ‘Bauen’, ‘Produzieren’, ‘Logistik’ oder ‘Verteidigung’ zugewiesen werden kann.

Zerstörung (keine Aktion an sich, deshalb nicht in der Tabelle):

Plattformen und Straßen haben eine bestimmte Menge an Lebenspunkten. Gegnerische militärische Einheiten können Plattformen und Straßen angreifen, wodurch diese Lebenspunkte verlieren.

Eine spezialisierte Plattform ist eine Plattform, die auf eine "normale" Plattform drauf gebaut wurde.

Sinken die Lebenspunkte einer spezialisierten Plattform auf Null, so wird die Plattform zu einer leeren Plattform mit 7 Müll-Rohstoffen. Diese leere Plattform kann nach Beseitigung des Mülls wieder bebaut werden. Einheiten und Rohstoffe, die sich zum Zeitpunkt der Zerstörung auf der Plattform befinden, werden zerstört. Angrenzende Straßen bleiben bestehen.

Zum Bauen werden Einheiten benötigt, welche die Aufgabe haben die Blueprints (Baupläne) umzusetzen. Dafür werden erst die Ressourcen zu den angrenzenden Plattformen des Blueprints gebracht und dann die Plattform gebaut. Die Verhältnisse der Ressourcenmengen sind noch nicht festgelegt. Für manche Plattformen ist auch die Art der benötigten Ressource noch nicht festgelegt.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID00: Startpunkt auf der Karte auswählen	Spieler	Der Spieler bekommt eine ungenaue Karte der Ressourcen angezeigt und muss entscheiden wo er sich niederlässt	Spielbeginn	Startzustand des Spiels (Anfangs-Plattform und Ressourcen sind vorhanden)
ID01.1: Plattform bauen	Spieler /KI	Spieler wählt im Baumenü wo er welche Art von Plattform bauen möchte	Spiel darf nicht verloren sein. Genug Platz auf der Karte zum Platzieren muss vorhanden sein bzw. eine leere Plattform zum Platzieren muss vorhanden sein (spezialisierte Plattform) .	Ein Blueprint (im Sinne eines Platzhalters) der Plattform wird angezeigt, und es muss anschließend eine Straße zu existierenden Strukturen (oder solchen die damit verbunden sind) gebaut werden. Sollte das nicht erfolgreich ausgeführt werden, wird auch diese Aktion nicht erfolgreich. Alle plattformen können im leeren Bereich der Karte gebaut werden (innerhalb von einer bestimmten

				<p>Distanz vom existierenden Netzwerk). Es kann aber auch eine spezialisierte Plattform auf einer schon vorhandenen leeren Plattform gebaut werden. Alternativ wenn sofort eine spezialisierte Plattform gebaut werden soll wird die leere Plattform automatisch "darunter" platziert.</p>
ID02: Straße bauen	Spieler/KI	<p>Der Spieler wählt im Baumenü 'Straße', anschließend eine Plattform von der aus er bauen möchte.</p> <p>Alternativ: Eben geblueprintete Plattform ist automatisch als erste Plattform gewählt.</p> <p>Ende: Es wird eine zweite Plattform ausgewählt.</p>	<p>Spiel darf nicht verloren sein,</p> <p>Es müssen mindestens zwei Plattformen in ausreichender Nähe sein.</p> <p>Es darf keine Straße die zu erstellende Straße kreuzen.</p>	Blueprint für Straße wird angezeigt.
ID03: Manuelles Zuweisen von Einheiten	Spieler/KI	<p>Nach dem Auswählen einer Plattform oder eines Blueprints können diesen Einheiten zugewiesen (bzw. abgezogen) werden, die nur noch entsprechend zugewiesene Aufgaben für diese Plattform/diesen Blueprint</p>	<p>(Produzierende) Plattform</p> <p>Freie (idle) Einheiten Oder: Auf dieser Plattform fest angestellte Einheiten</p>	Einheiten verhalten sich entsprechend ihrer neuen Zuweisung

		übernehmen.		
ID04: Allgemeines Zuweisen von Einheiten	Spieler/KI	Der Spieler möchte die Einheiten anders verteilt den möglichen Aufgaben zuweisen	Einheiten (nicht militärischer natur)	Die Einheiten kümmern sich um die ihnen zugewiesenen Aufgaben
ID05: Ändern des Pause- Zustands von Plattformen	Spieler/KI	Der Spieler möchte dass gewisse Plattformen gerade nicht arbeiten, oder weiterarbeiten	Plattform <ul style="list-style-type: none"> - Aktiv - nicht Aktiv 	Plattform <ul style="list-style-type: none"> - nicht Aktiv - Aktiv (benötigt entsprechend mehr/weniger Energie, eventuell manuell zugewiesene Einheiten werden Idle)
ID06: Blueprints erstellen	Spieler	Der Spieler möchte größere Strukturen blueprinten (einen Plan davon erstellen), so dass er diese gleich so platzieren kann ohne erst alle Einzelplattformen anordnen zu müssen. Nach dem Auswählen der "Blueprints erstellen" Aktion, wählt er den Teil seiner Struktur aus, den er blueprinten möchte (ähnlich wie das Auswählen mehrerer Verknüpfungen auf dem Desktop) und erstellt so einen Blueprint.	Spiel darf nicht verloren sein.	Es befanden sich zu blueprintende Plattformen da.
ID07: Pausieren und Starten des Bauens	Spieler/KI	(Größere) Blueprints können auch stückweise	Blueprint <ul style="list-style-type: none"> - der gebaut werden soll - der pausiert ist 	Blueprint <ul style="list-style-type: none"> - der pausiert ist - der Ressourcen bekommt und

von Blueprints		gebaut werden		gebaut werden soll
ID08: Militäreinheit selektieren	Spieler	Militäreinheiten können ausgewählt werden	Militäreinheiten	Statusinformationen über die Militäreinheiten werden angezeigt

4.2. Spielobjekte

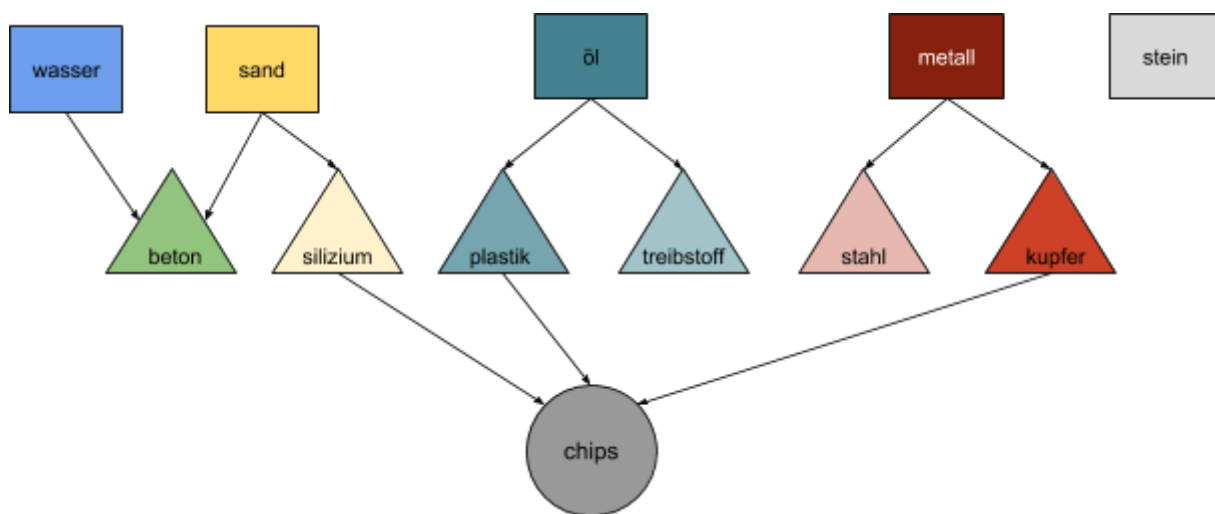
IDCLASS	Eigenschaften	Was wird benötigt ?	Kann wie verwendet werden
ID 01 Plattform (leer)	Kann spezialisiert werden. Superklasse von allen anderen Plattformtypen. Ist ein Knoten.	Bauen: Stein + Metall	Lagert Einheiten und/oder Ressourcen. Kann Kanten verbinden. Sinken die Lebenspunkte einer leeren Plattform auf null, so ist die Plattform zerstört und verschwindet. Einheiten/Rohstoffe, die sich zum Zeitpunkt der Zerstörung auf der Plattform befinden, werden zerstört. Angrenzende Straßen bleiben bestehen.
ID01.1 Schrottplatz	spezialisierte Plattform	Bauen : Stein + Metall + Wasser	‘Verbrennt’ anfallenden Müll.
ID01.2 Steinbruch	spezialisierte plattform	Bauen: Stein + Metall	Produziert: Sand + Stein
ID01.3 Mine	spezialisierte Plattform	Bauen: Stein + Metall	Produziert: Metall
ID01.4 Brunnen	spezialisierte Plattform	Bauen: Stein + Metall	Produziert: Wasser + Öl
ID01.5 Fabrik	spezialisierte Plattform	Bauen: Stein + Metall + Wasser	Kann Rohstoffe weiterverarbeiten. Versionen: Sand → Silizium, Sand + Wasser → Beton, Öl → Treibstoff, Metall → Stahl, Öl → Plastik,

			Metall -> Kupfer (Silizium + Kupfer + Plastik -> Chips)
ID01.6 Verpackungs- zentrum	spezialisierte Plattform	Bauen: Beton + Metall	Kann Pakete produzieren: Plastik + zu_verpackende_Ressource -> Paket
ID01.7 Lagerraum	spezialisierte Plattform	Bauen: Beton + Metall	Kann viele Ressourcen Lagern (sowie vorrätig halten), kann mit Hilfe von Paketen stark erweitert werden, kann außerdem mit anderen Lagern verbunden werden (wie durch ein Portal).
ID01.8 Kraftwerk	spezialisierte Plattform, die Energie liefert.	Bauen: Kupfer + Metall + Silizium	Stellt +10 Energie für andere Plattformen bereit. Sinken die Lebenspunkte des Kraftwerks auf null, so geht (zusätzlich zu den Effekten der 'spezialisierten Plattform') 10 Energie im Netz verloren.
ID01.9 Kommando- zentrale	spezialisierte Plattform	Bauen: Beton + Chips + Stahl	Kann Einheiten produzieren. Steuert die Einheiten, die dort produziert werden. Bei Zerstörung fallen entsprechende Einheiten aus (gehen "offline", nicht zerstört). Außerdem geht wie beim Kraftwerk auch die gelieferte Energie verloren. +10 (?) Einheitenlimit + 5 Energie Kann einen Siedler produzieren, der für eine neue Basis verwendet wird.
ID01.10 Waffenkammer	spezialisierte Plattform	Bauen: Kupfer + Metall + Beton	Kann aus Metall kinetische Munition produzieren
ID01.11 Kinetischer Verteidigungsturm	spezialisierte Plattform	Bauen: Beton + Metall	Kann gegnerische Militäreinheiten in einem bestimmten Radius angreifen. Benötigt Einheiten, die 'schießen'.

ID01.12 Laser Verteidigungsturm	spezialisierte Plattform	Bauen: Beton + Metall +	Kann gegnerische Militäreinheiten in einem bestimmten Radius angreifen. Benötigt Energie, um zu 'schießen'.
ID01.13 Kaserne	spezialisierte Plattform	Bauen: Stahl + Beton + Chips	Kann Militäreinheiten Produzieren
ID01.14 Funkturn	spezialisierte Plattform	Bauen: Stahl + Beton + Chips	Teil einer Aufgabe in der Kampagne.
ID02 Straße	Allgemeine arbeitenden Einheiten können nur auf Straßen von Plattform zu Plattform kommen.	Bauen: Stein + Metall	Alle nichtmilitärischen Einheiten können sich nur auf Straßen bewegen. Sinken die Lebenspunkte einer Straße auf null, so wird die Straße zerstört (und verschwindet). Angrenzende Plattformen bleiben bestehen.
ID03 Einheiten	Werden benötigt damit das Spiel nicht stillsteht	Bauen: Stahl + Kupfer	Müssen Aufgaben zugewiesen werden, damit Ziele erreicht werden können. Einheiten können zerstört werden, wenn sie sich auf einer Plattform/Straße befinden, die zerstört wird, sie können jedoch nicht direkt angegriffen werden.
ID03.1 Allgemeine Einheiten	Können Aufgaben zugewiesen werden, einschließlich 'Idle', 'Bauen', 'Produzieren', 'Logistik' und 'Verteidigen'	Kontrollzentrum mit Kapazität für weitere Einheiten, Ressourcen dafür Bauen: Metall + Chips + Plastik	Grundakteure des Spiels. Können folgenden Aufgaben zugewiesen werden: 'Bauen', 'Produzieren', 'Logistik', 'Verteidigung'. Können indirekt manuell auch gewissen Plattformen zugewiesen werden.
ID03.2 Militäreinheiten	Können sich außerhalb der gebauten Strukturen bewegen, sowie gegnerische Einheiten und Strukturen angreifen und somit zerstören.	Bauen: Metall + Chips + Treibstoff + ??? (weitere Ressourcen später möglich)	Selektieren, können wenn selektiert mit einem Klick an den angeklickten Punkt geschickt werden. Greifen Gegner automatisch an.
ID04:	Werden benötigt um	Plattform die diese	Kann zum Bauen oder zum

Ressourcen	Plattformen oder Einheiten zu bauen. Können teils weiterverarbeitet werden.	jeweilige Ressource abbaut	Produzieren von Einheiten oder Militär verwendet werden.
ID04.00: Pakete	Komprimierte Version von Ressourcen: Ist genauso groß wie eine Einheit der jeweiligen Ressource, hat jedoch einen vielfachen Wert der jeweiligen Ressource.	Verpackungszentrum, genug Ressourcen für das jeweilige Paket	Kann wie die jeweilige Ressource verwendet werden, nimmt jedoch nur genauso viel Platz ein, für mehr Wert. (z.B. 1Paket Metall nimmt genauso viel Platz ein wie ein Metall, kann jedoch anstelle von 10 Metall verwendet werden)
ID04.01: Wasser	Typ von Ressource	Wird mit Hilfe von Brunnen erworben	Wird zur Konstruktion von Plattformen bzw. dem Produzieren (militärischer) Einheiten benötigt.
ID04.02: Sand	Typ von Ressource	Wird mit Hilfe von Steinbruch erworben	siehe darüber
ID04.03: Öl	Typ von Ressource	Wird mit Hilfe von Brunnen erworben	siehe darüber
ID04.04 Metall	Typ von Ressource	Wird mit Hilfe von Mine erworben	siehe darüber
ID04.05 Stein	Typ von Ressource	Wird mit Hilfe von Steinbruch erworben	siehe darüber
ID04.06 Beton	Typ von Ressource	Wird in Fabrik aus Wasser und Sand erworben	siehe darüber
ID04.07 Silizium	Typ von Ressource	Wird in Fabrik aus Sand erworben	siehe darüber
ID04.08 Plastik	Typ von Ressource	Wird in Fabrik aus Öl erworben	siehe darüber
ID04.09 Treibstoff	Typ von Ressource	Wird in Fabrik aus Öl erworben	siehe darüber
ID04.10 Stahl	Typ von Ressource	Wird in Fabrik aus Metall erworben	siehe darüber
ID04.11 Kupfer	Typ von Ressource	Wird in Fabrik aus Metall erworben	siehe darüber
ID04.12	Typ von Ressource	Wird in Fabrik aus	siehe darüber

Chips		Kupfer, Plastik, und Silizium erworben	
ID05 Blueprints	Abstrakter Platzhalter, wie z.B. ein "Plan" einer oder mehrerer Plattformen und Straßen. Beim platzieren einer Plattform wird erst ein Blueprint dieser Plattform erstellt (siehe oben).	Wird vom Spieler erstellt (spezielle größere Blueprints), bzw. wird auch schon platziert wenn etwas gebaut wird.	Wird zum Bauen verwendet



Grafik 1.4 (Spiel Ressourcen Prototyp)

4.3. Spielstruktur

Der Spieler wird anfangs durch das Tutorial in das Spiel eingeführt. Dabei muss der Spieler ein paar vorgegebene Aufgaben erfüllen, um sich mit *Singularity* vertraut zu machen (z.B. 'Baue die erste Fabrik', 'Weise untätigen Einheiten eine Aufgabe zu'). Nachdem diese Aufgaben erfüllt wurden, kann der Spieler mit Level 1 beginnen. Hier muss der Spieler erfolgreich ein Produktionsnetzwerk aufbauen (und am Laufen halten), während er sich gegen Angriffe von außerhalb zur Wehr setzen muss. Jedes weitere Level wird neue Gegner und Herausforderungen für den Spieler bereithalten, die er überwinden muss. Um ein Level erfolgreich abzuschließen, muss der Spieler bestimmte Aufgaben erfüllen. Um das Spiel zu verlieren, muss der Spieler entweder aufgeben oder alle seine Kommandozentralen verlieren.

4.4. Statistiken

Name der Statistik	Erhalten durch.....
Time	Zeit vergangen seit Anfang des aktuellen Levels
Units Created	Anzahl der erstellten Einheiten
Units Lost	Anzahl der verlorenen Einheiten
Units Killed	Anzahl der getöteten Einheiten
Resources Created	Anzahl an geförderten Ressourcen (für jede Ressource, auch für Müll)
Platforms Created	Anzahl der gebauten Plattformen
Platforms Destroyed	Anzahl der zerstörten Plattformen (des Gegners)
Platforms Lost	Anzahl der verlorenen Plattformen

4.5. Achievements

Name der Achievements	Bedingungen
WALL-E	Verbrenne 10.000 Ressourcen vom Typ Müll
"The system goes online August 4th, 1997."	Platziere dein erstes Gebäude
"It becomes self-aware at 2:14 a.m."	Schließe erfolgreich das Tutorial ab
Skynet	Baue ein Netzwerk von X Plattformen
HAL 9000	Erreiche Level 5 (verstecktes Achievement, plot twist)
Replicant	Erstelle x(...) Einheiten

5. Screenplay

In der fernen Zukunft hat die Menschheit Drohnen ausgesendet, um fremde Planeten zu kolonisieren. Diese Drohnen sind mit einer fortgeschrittenen KI vernetzt, die die Operation leitet. Das Ziel der Operation ist, die Planeten für die Ankunft der Menschen vorzubereiten, indem eine Infrastruktur und Verteidigungsanlagen aufgebaut werden. Im Spiel übernimmt der Spieler die Rolle der KI einer dieser Drohnen und somit auch die Leitung der Operation.