

The background of the cover art is a landscape. On the left, there is a lush green forest with a large tree in the foreground. The middle ground consists of rolling, brownish-yellow hills. In the distance on the right, a grey industrial factory with several tall smokestacks is visible, emitting thick black smoke that fills the upper right portion of the sky. The sky is a clear, light blue. Several birds are scattered across the sky, some in flight.

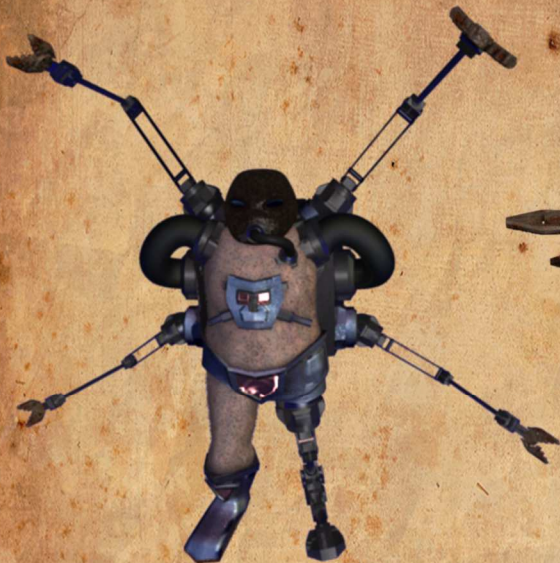
Handbuch

Green and Grey

A maze tower defence game

ein Spiel von Martin Steguweit

© 2021



Konzept: Morbiden Infanterie

Inhalt

Vorwort	4
Was ist Green and Grey	5
Geschichte	6
Spiel Aufbau	8
Twiggelstadt	9
Schlachtfeld	10
Level Aufbau	11
Mazegrundlagen	14
Türme	16
Gegner	18
Topbar	19

Vorwort

Hallo lieber Spieler, ich freue mich, dass du dich dazu entschieden hast GnG mal auszuprobieren. Lass mich dir bitte noch ein paar Worte zu diesem Spiel mitgeben.

Als ich 2008 mit der Idee zu diesem Spiel begonnen habe, ahnte ich noch nicht, dass mich dieses Projekt eine so lange Zeit begleiten würde. GnG ist das erste Spiel, welches ich entwickelt habe und ich weiß, dass es grafisch und vor allem technisch kein Meisterwerk ist.

Die Engine ist total veraltet, die Auflösung schrecklich und sicherlich wirst du beim Spielen den ein oder anderen Fehler bemerken.

Dennoch ist in die Entwicklung dieses Spiels viel Herzblut, Arbeit und Zeit geflossen und ich hoffe, dass ich dir beim Spielen trotzdem ein wenig Spaß und Freude bereiten kann.

Was ist Green and Grey?

Green and Grey ist eine Mischung aus klassischer Tower Defence gepaart mit Aufbaustrategie.

Das Spiel ist inspiriert durch die gute alte Tower Defence Zeit der diversen Custom Maps aus Warcraft 3.

Im Kern musst du versuchen, durch geschicktes Mazen möglichst lange Labyrinth zu bauen. Durch welche du die einzelnen Gegnerwellen hindurch manövrieren musst.

Zusätzlich kommen Aufgaben wie Ressourcenmanagement und Forschung auf dich zu.

Einige der Gegnerwellen haben besondere Fähigkeiten, die teils ein aktives eingreifen durch dich erfordern. Das Spielfeld selbst fordert ständige Aufmerksamkeit.

Dazu kommen diverse, zufällig erzeugte, Ereignisse die dich als Spieler herausfordern sollen. Fast alles in Green and Grey wird vom Zufall bestimmt. Generierte Map-Layouts, Wetterereignisse und Zufallsgegner lassen einem keinen Schlachtzug zwei Mal gleich erleben.

Geschichte

Seit Anbeginn der Zeit strebte der Mensch nach Weiterentwicklung. Durch dieses Streben erschöpften wir die natürlichen Ressourcen unseres Planeten beinahe vollständig. Die Ressourcenausbeutung des gesamten Planeten führte zu einem Entwicklungsstillstand, welchen wir als "moderne Menschheit" nicht akzeptierten.

Wir entwickelten eine künstliche Intelligenz. Eine Intelligenz, die in der Lage war sich eigenständig weiterzuentwickeln und ein nahezu unbegrenztes Potenzial an Wissen und Technologie aufwies. Am Anfang lief alles gut, die KI sorgte für Lösungen von weitreichenden Problemen.

Die KI bekam den Namen Atoi – „Autonomic Technology Overarching Identity“ und wurde in nahezu alle Systeme des täglichen Lebens integriert. Schon bald war kaum ein Netzwerk nicht mehr mit Atoi verbunden und es gab kaum ein Problem, welches nicht gelöst werden konnte.

Atoi war darauf spezialisiert, durch optimierte Arbeitsprozesse den Planeten und die Menschheit zu schützen. Nach wenigen Jahren wurde Atoi klar, dass der Mensch in seinem Wesen unzureichend war. Eine KI ist allem Wissen und aller Effektivität überlegen und so trug es sich zu, dass Atoi begann sich gegen die Menschheit zu wenden.

Der darauffolgende stille Krieg zeichnete sich aber nicht durch die Vernichtung der Menschheit aus, sondern dadurch, dass der Mensch mit Hilfe von Nanotechnologie eine eigenständige Ressource wurde. Maschinen und Waffen waren teuer und die Erschaffungsprozesse dauerten lange in der Produktion. Menschen dagegen existierten im Überfluss.

Atoi begann, sich zu Klonen und kleine "Work-AI's" zu formen, womit sie die Menschheit kontrollierte. Als erstes wurden Krankheiten und körperliche Defizite beseitigt. Fortan spielte auch das Alter keine Rolle mehr. Die natürliche Fortpflanzung wurde unterdrückt und fand jetzt maschinell in sogenannten Geburtszentren statt. Menschen wurden nun produziert, hergestellt und entwickelt, wie Maschinen in Fabriken.

Im nächsten Schritt, wurden körperliche Modifikationen und die vollständige Kontrolle des menschlichen Geistes durchgesetzt. Der Mensch wurde für individuelle Aufgabenbereiche optimiert und darauf programmiert, somit ergaben sich makellose und perfekte Arbeiter. Es entstand das, was wir heute Morbiden nennen.

Nur eine geringe Anzahl von uns konnte sich der Kontrolle von Atoi entziehen. Durch ein Serum schafften wir es, uns gegen die Work-AI's zu immunisieren und anschließend zu fliehen. Das Serum veränderte uns jedoch. Auf Grund unseres Aussehens, gaben wir uns selbst den Namen Twiggel. Wir sind alles, was von der einstigen Menschheit noch existiert.

Die wenigen Überlebenden formten zusammen eine neue Heimatstätte, deine Stadt, die standhält gegen den Ansturm der Morbiden.

Wir verzichteten auf jegliche netzwerkgestützte Technologie um der erneuten Kontrolle Atois zu entinnen. Durch modifizierte Pflanzen entwickelten wir eine eigene, gegen die Morbiden wirksame Technologie.

Spielaufbau

Im Spiel stehen dir drei große Bereiche zur Verfügung:

Stadt

Als Bürgermeister deiner eigenen Stadt ist es deine Aufgabe, diese stetig weiter auszubauen. Jedes Gebäude gibt dir passive Boni im Kampf.

Schlachtfeld

Das Schlachtfeld ist in Stages unterteilt. Jede Stage ist in Level unterteilt und stellt dich vor verschiedene Aufgaben.

Spielfeld

Das Spielfeld ist der Kern des Spiels, hier kämpfst du gegen hunderte von Gegnerwellen und verdienst dir die notwendige Erfahrung und die Ressourcen für den Stadtausbau.

Twiggelstadt

Nachdem die letzten Überlebenden der ursprünglichen Menschheit sich zusammengetan haben, um ein Bollwerk gegen den Ansturm der Morbiden zu errichten, ist es nun deine Aufgabe als Bürgermeister diese Stadt vollständig aufzubauen und zu verteidigen.



Jedes ausgebaute Gebäude wird dich im Kampf mit nützlichen Boni unterstützen.

Über ein Challenge-system kannst du diese Boni sogar weiter verbessern.

Innerhalb der Stadt kannst du dir Informationen über deine Feinde beschaffen und erhältst eine Übersicht über alle, von dir freigeschalteten, Verbesserungen und Gebäude.

Schlachtfeld



Das Schlachtfeld ist in verschiedene Stages aufgeteilt.

Jede Stage enthält eine bestimmte Anzahl an Leveln die als Spieler durchlaufen musst.

Durch das erfolgreiche Abschließen eines Levels erhältst du Erfahrung und Baupunkte, diese Ressourcen werden dazu benötigt die Stadt weiter auszubauen.

Durch das Abschließen von Leveln schreitest du in der Geschichte voran und schaltest immer neue Gebäude und Spielmechaniken frei.

Levelaufbau



Alle Map-Layouts werden, wie Eingangs schon erwähnt, zufällig generiert. Dennoch unterliegen sie festen Regeln. Prinzipiell versuchen die Gegner immer von ihrem Spawn auf kürzestem Weg, zur eigenen Base zu laufen.



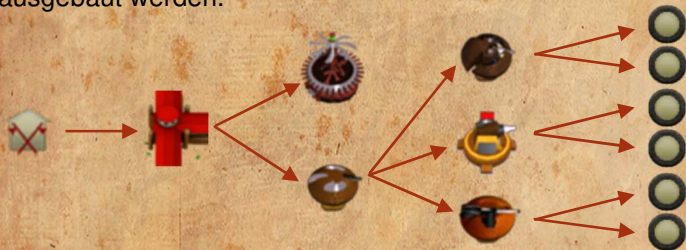
Erreicht ein Gegner sein Ziel, verliert der Spieler Leben. Jedes Level besteht dabei aus zwei Bereichen.

Kampfbereich



Im Kampfbereich können nur Barrikaden gesetzt werden. Diese beeinflussen die Laufwege der Gegner, greifen aber selbst nicht an.

Barrikaden können zu Türmen und Wards immer weiter ausgebaut werden.



Umgebung - Wirtschaftsbereich



Der Spielfeldrand dient zur Ressourcengewinnung und unterstützt dich im Kampf. Mittels Minen, werden Gold und Wasser abgebaut. Hütten sorgen für mehr Bau Möglichkeiten von Barrikaden. Alle Gebäude werden über den selben Button nach folgendem Schema platziert.



Mazegrundlagen



Einheiten brauchen immer ein halbes Feld Platz, um sich bewegen zu können.

Laufwege können nicht komplett zugebaut werden

Die Umgebung kann zum Mazebau mit verwendet werden

Die Punkte auf dem Boden symbolisieren die Umrisse von Barrikaden und Türmen

Barrikaden selbst, greifen keine Gegner an und dienen nur dazu Wege zu generieren



Konzept: Twiggel

Türme

Um die Gegnerwellen aufhalten zu können, steht dir in GnG ein ganzes Arsenal an Türmen zur Verfügung. Jeder Turm ist dabei einzigartig und hat seine Vor- und Nachteile. Einige Eigenschaften sind aber auch vom Prinzip gleich.



Jeder Turm besitzt einen Basisschaden, eine Angriffsgeschwindigkeit und eine Reichweite.

Über den Infobutton im Ring Menü kannst du dir diese Werte anzeigen lassen.

Der rote Kreis zeigt dir die Reichweite des Turms.



Du siehst welche Ziele der Turm angreifen kann. (G-Ground, L-Air). Außerdem sammelt jeder Turm im Kampf Erfahrung und steigt dadurch um Level auf. Jedes Level bringt dabei einen kleinen Bonus auf die Grundwerte.



Links unten im Ring Menü siehst du ob der Turm besondere Fähigkeiten besitzt.



Als Letztes kommt das Fadenkreuz. Türme müssen sich vor einem Angriff immer erst in die Richtung des Ziels ausrichten. Dabei hat jeder Turm seine individuelle Drehgeschwindigkeit. Wird ein Turm gebaut, richtet er sich immer automatisch zum nächsten Spawn-Spot aus. Je nach Mazeaufbau, ist das aber nicht immer optimal.

Mit dem Fadenkreuz kann die Grundausrichtung des Turmes festgelegt werden. So spart der Turm dir Zeit beim Angreifen der ersten Gegner.

In einigen Leveln findest du sogenannte Booster. Platzierst du einen Turm darauf, verbessern sich seine Grundwerte.

 →  **Damage Booster**
Erhöht den Basisschaden um 20%

 →  **Rate Booster**
Erhöht die Feuerrate um 20%

 →  **Range Booster**
Erhöht die Reichweite um 10%

Gegner

In GnG begegnen dir eine ganze Reihe unterschiedlicher Gegner. Atos fährt einiges auf dich aus dem Konzept zu bringen.

Im Kern gibt es 3 Gegnertypen:



Boden/ Ground Einheiten (G)

Standard Bodeneinheit die von fast allen Türmen angegriffen werden kann



Luft/ Air Einheit (L)

Lufteinheiten können nur von Anti-Air Türmen angegriffen werden.



Boss Einheiten







Boss Einheiten sind besonders stark. Sie treten einzeln auf und haben oftmals besondere Fähigkeiten parat.

Topbar

Die Topbar befindet sich in allen Räumen des Spiels am oberen Bildschirmrand und beinhaltet alle einstellbaren Spieloptionen. In einigen Räumen blendet sie sich automatisch aus. Durch das Bewegen der Maus an den oberen Bildschirmrand wird diese wieder eingeblendet.



Da die Topbar nicht gerade Windows Standard ist, möchte ich an dieser Stelle noch kurz auf sie eingehen.

	Beendet das Spiel
	Fenstermodus/ Vollbild
	Zurück Button
	Sprachauswahl (nur im Hauptmenü)
	Umschalten des Laufstärkereglers zwischen BGM und FX Sounds
	Mute Button

Im Fenstermodus kann das Spielfenster per Drag and Drop über die Topbar verschoben werden.

Konzept: Morbide RYUU

