

Vanessa Ortler, Stefan Haböck, Patrick Halla, Michael Bachler

# Gods of Man

Betreuer: Prof. Mag Josef Winkler

**The aim of the graduation project was to program a functional single-player game, which is constructed as economic simulation. The turn-based game offers the player the opportunity to manage his or her own estates and develop them through various eras. Just like the three artificial intelligences, who act like adversary, the player begins with a small country and must ensure population growth and satisfaction within his or her state by considering various aspects. This can be achieved, among other things, through the production of goods, which is an enormous focus of the game, and through research. Also, an important aspect is the implementation of a reputation system, which represents the relationship between two countries. Based on this, different confederations can be formed between two players which has beneficial effects, for example on research times and other things like this. A big focus is also on the military units, through which the player can expand his / her lands. This could be reached by occupation or by conquest in the fight against other countries.**

## Aufgabenstellung:

Das Ziel von Gods of Man ist ein rundenbasiertes Spiel, mit dem Ziel durch Strategie alle Gebiete seiner Kontrahenten zu erobern. Ein weiterer Gesichtspunkt des Spiels ist die Möglichkeit verschiedenste Gebäude zu bauen, welche für die Rohstoffproduktion nötig sind, sowie um sein Vermögen zu vermehren. Für den Sieg müssen zwei

Bedingungen erfüllt sein, alle Gebiete der Kontrahenten müssen eingenommen sein und das eigene Vermögen darf nicht unter einen bestimmten Wert fallen. Um ein angenehmes Spielerlebnis zu bieten, wurde eine übersichtliche grafische Benutzeroberfläche entwickelt.

## Plattformen:

Gods of Man wurde für herkömmlichen Desktop-PCs oder Laptops mit Windows-Betriebssystemen konzipiert. Auf Grund der zu geringen Bildschirmgröße von mobilen Endgeräten, beschränkte sich die Entwicklung auf Computer.



Abb.1.: Graphical User Interface Design



Abb.2.: Building Example