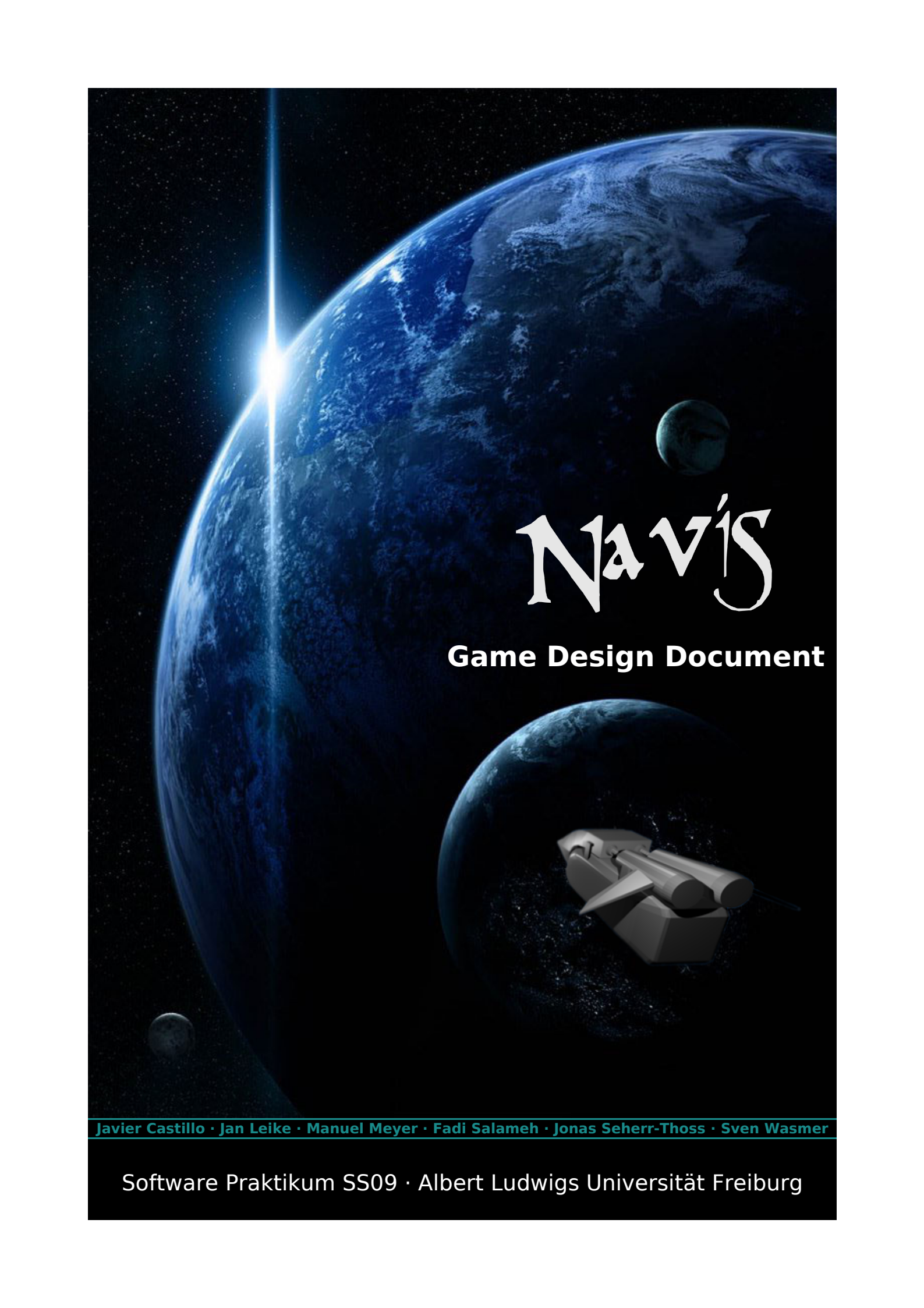


The background of the cover is a deep space scene. A large, curved horizon of the Earth dominates the left and center, showing blue oceans and white clouds. A bright, distant star or planet is visible on the left, creating a lens flare effect. In the lower right, a small, grey, angular spaceship with two long, cylindrical engines is shown. Several smaller celestial bodies, including what appears to be the Moon, are scattered in the dark background.

NAVIS

Game Design Document

Javier Castillo · Jan Leike · Manuel Meyer · Fadi Salameh · Jonas Seherr-Thoss · Sven Wasmer

Software Praktikum SS09 · Albert Ludwigs Universität Freiburg

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept.....	3
1.1. Zusammenfassung des Spiels.....	3
1.2. Alleinstellungsmerkmal.....	3
1.3. Spielstruktur.....	4
2. Technische Merkmale.....	5
2.1. Spieler-Interface im Actionmodus.....	5
2.1.1. Kameraperspektive.....	5
2.1.2. Steuerung.....	5
2.2. Menü-Struktur.....	6
2.3. Verwendete Technologien.....	6
2.4. Hardwarevoraussetzungen.....	6
3. Spiellogik.....	7
3.1. Übersicht.....	7
3.2. Aktionen im Actionmodus.....	7
3.3. Spielobjekte im Actionmodus.....	8
3.3.1. Das Spielerschiff.....	8
3.3.2. Checkpoints.....	8
3.3.3. Power-Ups.....	9
3.3.4. Hindernisse.....	10
3.4. Schiffsausrüstung.....	10
3.5. Statistiken.....	11
4. Screenplay.....	13
4.1. Hintergrundgeschichte.....	13
4.2. Missionen.....	13
4.3. Konzeptzeichnungen.....	15
4.3.1. Cockpit Armaturen.....	15
4.3.2. Das Protagonistenraumschiff.....	16
5. Glossar.....	17
6. Impressum.....	18

13. Juni 2009; SoPra-Gruppe 3, Tutor: Philipp Vath

Hinweis: Kursive Texte deuten auf optionale Zusatzfeatures hin.

1. Spielkonzept

1.1. Zusammenfassung des Spiels

NAV'S ist ein Weltraumactionspiel, bei dem der Spieler unter Zeitdruck verschiedene Missionen erfüllen muss; diese umfassen diverse „Transportaufgaben“ (legal und illegal). Dabei stehen dem Spieler immer wieder Hindernisse im Weg, die mit der Schiffswaffe ausgeschaltet, wie z.B. gegnerische Geschütze, oder denen ausgewichen werden muss, wie bei herum fliegenden Gesteinsbrocken. Checkpoints und Navigationshilfen auf dem Display im Cockpit helfen dem Spieler, sein Ziel zu erreichen. Die Spielwelt ist der dreidimensionale Welt-raum. Auf dem Weg zwischen den Checkpoints begegnet man allerhand Gefahren und muss diese schnellstmöglich überwinden. Während des Spiels kann man herum schwebende Power-Ups aufsammeln, welche bestimmte Schiffsfunktionen für eine kurze Zeit zu verbessern; des weiteren erhält der Spieler nach erfolgreichem Abschließen der Mission Geld, um sein Schiff in diversen Kategorien aufzurüsten und für schwierigere Missionen gewappnet zu sein.

Das Genre von **NAV'S** kann man zwischen Arcade 3D Space-Shootern und Weltraum-Rennspielen ansiedeln. Die Kampfsequenzen ähneln dem Spiel „Freelancer“ (siehe Screenshot).



Screenshot aus dem Spiel „Freelancer“

1.2. Alleinstellungsmerkmal

Die Kombination von spannenden, Action geladenen Weltraumkämpfen und rasanten Geschwindigkeitssequenzen zeichnet **NAV'S** aus. Der Spieler kann mit vielen einzigartigen Ausrüstungsteilen sein Raumschiff aufwerten, um sich dann wiederholt in ein neues, atemberaubendes Abenteuer zu stürzen.

NAV'S hebt sich von anderen Spielen seines Genres dadurch ab, dass die Fracht die Flugeigenschaften des Schiffes verändert: Die schwere Fracht macht das Schiff träger. Das Spiel ähnelt in einigen Punkten Freelancer und Privateer, jedoch ist der wirtschaftliche Aspekt schwächer ausgeprägt. Außerdem ist **NAV'S** im Gegensatz zu diesen Spielen ein spannendes Arcade-Spiel und kein Rollenspiel.

1.3. Spielstruktur

Das Spiel beinhaltet zwei verschiedene Spielphasen:

- Den Actionmodus (Hauptspaßfaktor)
- Die Missionsansicht (In Form eines Menüs)

Das Spiel beginnt in der „Missionsansicht“. Hier lässt sich das Schiff reparieren und in mehreren Kategorien aufrüsten. Ist der Spieler mit seinem Schiff zufrieden, wählt er aus einer Liste von verfügbaren Missionen seine nächste Mission aus und wechselt damit in den „Actionmodus“ (siehe [4.2](#)).

Dieser besteht aus dem Ausführen des eben gewählten Auftrages mit seinem Raumschiff innerhalb einer Zeitbegrenzung. Hier wird das Schiff in Echtzeit durch den dreidimensionalen Raum navigiert. Erfüllt der Spieler die Missionsziele in der vorgegebenen Zeit, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Wird sein Raumschiff zerstört, ist der Zeitrahmen überschritten oder ist ein Erreichen der Missionsziele unmöglich geworden, so gilt die Mission als gescheitert. In beiden Fällen gelangt der Spieler wieder in die „Missionsansicht“. Eine gescheiterte Mission ist dann wieder in der Liste vorhanden und ein neuer Versuch kann gestartet werden. Ist die Mission absolviert, erhält der Spieler die versprochene Belohnung, zum Beispiel Geld für Schiffsausrüstung.

2. Technische Merkmale

2.1. Spieler-Interface im Actionmodus

2.1.1. Kameraperspektive

Für die Kameraperspektive im Actionmodus bietet **NAV'S** zwei verschiedene Modi zur Auswahl an:

- Sicht aus dem Cockpit aus den Augen des Protagonisten mit verschiedenen Armaturen (1st Person); siehe Skizzen in [4.3.1](#).
- Aus der 3. Person dem Schiff folgend (3rd Person). In dieser Ansicht sind keine Armaturen sichtbar.

2.1.2. Steuerung

Die Steuerung im Actionmodus besteht aus der Interaktion mit der Maus und der Tastatur. Die Belegung der Tasten ist vorkonfiguriert. Der Spieler legt beim Steuern seines Raumschiffes nicht die Beschleunigung, sondern die Geschwindigkeit fest. Besondere Aktionen werden durch Tastendruck oder Maustaste ausgelöst.

Die Abweichung der Mausposition gegenüber der Bildschirmmitte steuert die Flugrichtung des Raumschiffes. Die Waffen des Raumschiffes zielen ebenfalls in Richtung des Mauszeigers.

Taste	Funktion
Linke Maustaste	Waffen abfeuern
Taste W	Geschwindigkeit erhöhen
Taste S	Geschwindigkeit drosseln
Taste A	Seitwärtsbewegung nach links
Taste D	Seitwärtsbewegung nach rechts
Taste Q	Das Raumschiff um die Längsachse nach links rollen
Taste E	Das Raumschiff um die Längsachse nach rechts rollen
Taste P	Perspektive wechseln
Leertaste	Gedrückt halten aktiviert den Nachbrenner (siehe 3.2)
Escape-Taste	Spiel pausieren

Für die Steuerung im Menü siehe [2.2](#).

2.2. Menü-Struktur

Beim Beginn des Spiels:

- Neues Spiel starten
(Anlegen eines neuen Spielerprofils → Missionsansicht)
- Spiel fortsetzen
[Liste an verfügbaren Profilen]
(Laden des Spielerprofils → Missionsansicht)
- Beenden
(Spiel beendet)

Missionsansicht:

- [Auswahl an verschiedenen verfügbaren Missionen mit Schwierigkeitsgrad, Kurzbeschreibung und Belohnung]
 - [Detailbeschreibung der Mission; siehe 4.2]
 - Mission starten
(→ Actionmodus)
 - Zurück
- Ersatzteilehändler
 - [5 Kategorien (Reiter): Waffen, Schilde, Panzerung, Antriebe; siehe 3.4]
 - [Auswahl an verfügbaren Teilen mit Preis]
 - Aufrüsten
(→ Ersetzt die vorhandene Schiffsausrüstung in diesem Bereich)
 - Zurück
- Werkstatt
 - [Anzeige des Schadens an der Panzerung und den Reparaturkosten]
 - Reparieren
(→ Abzug der Kosten und zurück ins Menü davor)
 - Zurück

Die Navigation im Menü erfolgt über die Pfeiltasten der Tastatur. Tasten Enter und Escape ermöglichen das Aus- und Abwählen der Menü-Punkte.

2.3. Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2008
- Microsoft XNA Game Studio 3.0
- Physikengine „JigLibX“
- Microsoft DirectX 9

2.4. Hardwarevoraussetzungen

- Microsoft Windows XP SP2 oder Vista mit DirectX9
- Maus und Tastatur
- Zweikernprozessor, mindestens 2,0GHz; DirectX9-kompatible Grafikkarte mit Shader-Model 3.0, wie NVidia 8800 GT oder vergleichbare

3. Spiellogik

3.1. Übersicht

Ziel des Spiels ist das erfolgreiche Beenden verschiedener Missionen innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens. Erfolgreiches Beenden heißt dabei, die mitgeführte Fracht rechtzeitig am Zielort abgeliefert und jeden Checkpoint mit dem Raumschiff erreicht zu haben. Falls weniger als die vorgegebene Zeit benötigt wird, erhält der Spieler eine Prämie. Läuft die Zeit ab, bevor der Spieler die Mission erfolgreich beendet, gilt sie als gescheitert und wird abgebrochen.

Der Spieler transportiert Fracht in seinem Raumschiff durch Asteroiden- und Minenfelder oder feindliches Gebiet (stationierte *oder sich bewegend*e Geschütze, die auf den Spieler feuern). Aufnehmen und Abladen der Fracht erfolgt durch einfaches Durchfliegen der Tore von Raumstationen. Bei manchen Missionen muss man die Ware auch erst nach und nach aufsammeln.

Auf dem Weg zum Ziel stehen dem Spieler in unregelmäßiger Reihenfolge sogenannte Power-Ups (siehe 3.3.3) zur Verfügung, die beim Durchfliegen für einen temporären Bonus einer bestimmten Schiffsfunktion (z.B. Waffenfeuerkraft, Geschwindigkeit des Schiffs...) sorgen.

Ist eine Mission erfüllt, so wird der verdiente Betrag dem Konto gutgeschrieben und ein Menü erscheint, in dem der Spieler die Möglichkeit hat, sein Schiff in der Werkstatt reparieren zu lassen oder beim Ersatzteilhändler Upgrades für sein Schiff zu kaufen, die zum Beispiel die maximale Schildkapazität erhöhen (Weiteres siehe 3.3.1 und 3.4). Außerdem hat der Spieler im Menü die Möglichkeit, sich aus verschiedenen Missionen die nächste auszuwählen. Die Missionen unterscheiden sich dabei durch Typ, Schwierigkeit und Belohnung; die Verfügbarkeit neuer Missionen hängt davon ab, welche Missionen der Spieler bereits erledigt hat (siehe 4.2).

3.2. Aktionen im Actionmodus

Während des Spiels kann der Spieler folgende Aktionen ausführen:

- Steuerung des Raumschiffes durch das Weltall
- Abfeuern der Waffe: wird benutzt, um Asteroiden aus dem Weg zu räumen, Minen schon im Voraus explodieren zu lassen oder feindliche Geschütze auszuschalten
- Zünden des Nachbrenners: Es beschleunigt das Schiff für eine kurze Zeit sehr stark und muss sich danach wieder aufladen. Diese Aktion kann auf

der Flucht sehr hilfreich sein oder ermöglicht kurzfristiges Ausweichen vor Asteroiden.

- Wechseln der Perspektive, mit der das Spielgeschehen verfolgt wird

Für die Belegung der Steuerung siehe [2.1.2](#).

3.3. Spielobjekte im Actionmodus

- Das Spielerschiff, in dem die Heldin Navis sitzt (siehe [3.3.1](#))
- Checkpoints (siehe [3.3.2](#))
- Power-Ups (siehe [3.3.3](#))
- Hindernisse, die dem Spieler die Erfüllung der Mission erschweren sollen (siehe [3.3.4](#))

3.3.1. Das Spielerschiff

Das Schiff hat folgende Eigenschaften, die von den angebauten Teilen (siehe [3.4](#)) bestimmt werden :

Panzerung	Wichtigste Eigenschaft des Schiffs, sinkt diese auf 0%, so gilt das Schiff als zerstört und die Mission als gescheitert.
Schilde	Sind diese aufgeladen, so halten sie jeglichen Schaden von der Panzerung fern und verlieren dabei an Kapazität. Wenn diese aufgebraucht ist, schwächt jeder Treffer direkt die Panzerung. Die Schilde brauchen dann einige Sekunden zur Regeneration . Nach dieser Zeit werden sie auf 20% gesetzt. Sind die Schilde zu über 20% geladen, regenerieren sie sich kontinuierlich, bis sie vollständig geladen sind.
Nachbrenner	Es beschleunigt das Schiff für kurze Zeit und wird nach dem Verbrauch automatisch aufgeladen.
Waffe	Das Schiff verfügt über eine aufrüstbare Waffe. Die im Schiff eingebaute Waffe bestimmt die Schussfrequenz und die Feuerkraft.

3.3.2. Checkpoints

Anhand der Checkpoints wird der Spieler durch die Missionen geführt. Für das Aufnehmen bzw. Abliefern der Fracht sind zwei besondere Typen von Checkpoints konzipiert.



Normaler Checkpoint



Checkpoint zum
Aufnehmen der Ware

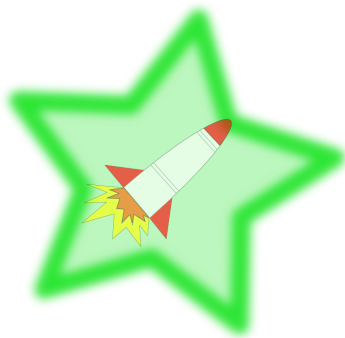


Checkpoint zum Abliefern
der Ware

3.3.3. Power-Ups

Beim Durchfliegen der Power-Ups im Actionmodus erhält der Spieler temporäre Boni. Es gibt im Spiel vier verschiedene Power-Ups:

Speedboost



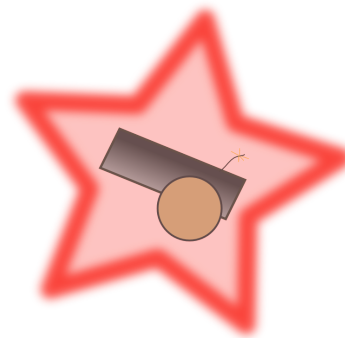
Erhöht die Geschwindigkeit des Schiffs
für 10sec.

Nanobots



Reparieren die Panzerung des Schiffs um
25 Prozentpunkte, auf maximal 100%.

Waffenboost



Verdoppelt den Waffenschaden für
10sec.

Schildboost



Regeneriert die Schilde auf volle
Kapazität (100%).

3.3.4. Hindernisse

- Frei schwebende oder sich bewegende **Gesteinsbrocken**, welche bei der Kollision mit dem Schiff Schaden anrichten (werden von Mission zu Mission größer und schneller, da sich die Heldin für schwierigere Missionen auszeichnet)
- **Gaswolken** aus radioaktiven Materialien, welche die Sicht behindern und dem Schiff Schaden zufügen.
- **Minen**, welche beim Kontakt mit dem Schiff explodieren und der Panzerung und den Schilden großen Schaden zufügen; können von der Bord-Waffe im Voraus zur Explosion gebracht werden.
- Stationierte **Geschütze** oder Waffenplattformen, die auf den Spieler feuern; können von der Bord-Kanone zerstört werden.

3.4. Schiffsausrüstung

Die Objekte der Missionsansicht bestehen nur aus den Upgrades beim Händler, welche von Anfang des Spiels an verfügbar sind. Die Beschreibungen sind für den Spieler gedacht und sollen Entscheidungsfindung beim Upgraden erleichtern.

	Beschreibung	Preis
Waffe		
Rote Laserkanone	Geringe Schussfrequenz und Feuerkraft.	2000 Cr.
Raketenwerfer	Sehr geringe Schussfrequenz, dafür starke Feuerkraft.	4500 Cr.
Plasmakanone	Hohe Schussfrequenz bei mittlerer Feuerkraft.	9000 Cr.
Panzerung		
Titanium-Legierung	Verstärkung der Außenhülle des Schiffs durch eine Legierung mit Titanium.	3000 Cr.
Wolfram-Verstärkung	Erhöhung der Widerstandsfähigkeit durch die zusätzliche Montierung von Wolfram-Platten auf dem Rumpf.	4000 Cr.
Schilde		
Tesla-Protektor 2000	Schützt das Schiff vor diversen Schadensquellen, indem ein starkes Plasma-Magnetfeld mit 20 Gigatesla aufgebaut wird.	3000 Cr.
Tesla-Protektor 4000	Schützt das Schiff vor diversen Schadensquellen, indem ein starkes Plasma-Magnetfeld mit 40 Gigatesla aufgebaut wird.	6000 Cr.

	Beschreibung	Preis
Tesla-Protektor 9000	Schützt das Schiff vor diversen Schadenquellen, indem ein starkes Plasma-Magnetfeld mit 90 Gigatesla aufgebaut wird.	12 000 Cr.
Antrieb		
Ionenantrieb	Beschleunigung des Schiffs durch Erzeugen schneller Protonenpaare	3500 Cr.
Plasmastoßantrieb	Ermöglicht eine höhere Maximalgeschwindigkeit durch die Beschleunigung von heißen Plasmaströmen.	7000 Cr.

Die Upgrades der Panzerung erhöhen diese kumulativ. Bei den anderen Upgrades wird das montierte Teil gegen die gekaufte Version ausgetauscht. Dabei wird dem Spieler 25% des Einkaufswertes zurückerstattet.

Wenn der Spieler alle Upgrades nacheinander erwirbt, kostet es ihn insgesamt 49 250 Credits. Bei den Missionen lassen sich insgesamt maximal 60 000 Credits verdienen.

3.5. Statistiken

Die für den Spieler relevanten Statistiken:

- **Verbleibende Zeit** für die Missionserfüllung in Minuten und Sekunden
- **Beschädigung** der Schiffspanzerung (reeller Wert zwischen 0% und 100%): Sinkt die Panzerung auf 0%, gilt das Schiff als zerstört und die Mission als gescheitert
- Kapazität der **Schilde** (reeller Wert zwischen 0% und 100%): Sind die Schilde aufgeladen (Wert >0%), fangen sie jeglichen Schaden des Schiffs ab und verlieren dabei an Kapazität. Sinkt der Wert auf 0% ab, wird der Schaden direkt auf die Panzerung angerechnet. Das Schild braucht dann ein paar Sekunden zur Regeneration und wird dann auf 20% gesetzt. Außerdem regenerieren sich die Schilde auch automatisch über die Zeit.
- Ladestatus des **Nachbrenners** (reeller Wert zwischen 0% und 100%): Ist der Nachbrenner aktiviert, verringert sich der Wert kontinuierlich und lädt sich, sobald er wieder deaktiviert ist, langsam wieder auf.

Außerdem werden über die Missionen hinaus noch folgende Statistiken gespeichert:

-
- Das **bisher verdiente Geld** in Credits (Cr.) – bedingt das Aufrüsten des Schiffes und damit den Spielfortschritt. Der Spieler startet mit 5000 Cr.
 - *Benötigte Zeit für die Missionen – Nur zu Informationszwecken, der Bonus wegen Schnelligkeit wird nach Missionsabsolvierung ausgezahlt*
 - *Anzahl der Fehlversuche – Nur zu Informationszwecken, hat keinen Einfluss auf den Spielverlauf*

4. Screenplay

4.1. Hintergrundgeschichte

Wir schreiben das 25. Jahrhundert, mittlerweile ist es schon lange her, dass die Menschheit die Erde verließ, um den Weltraum zu bevölkern und sich in der Galaxie auszubreiten. Doch durch die großen Distanzen zwischen den einzelnen Kolonien ist die Menschheit zersplittert und zerstritten. Weite Teile der Galaxie sind ein rechtsfreier Raum, in dem Wagemutige ihr Glück und Verbrecher Zuflucht suchen. In eine solche Gegend hat es unsere Heldin „Navis“ verschlagen. Durch den Gewinn einer Wette erlangte sie kürzlich ein eigenes Raumschiff, um nun ihre Karriere als Freelancer zu starten.

4.2. Missionen

Die Missionen im Spiel sind fest erstellt. Die einzelnen Aufträge schließen nicht an einander an, was bedeutet, dass die nächste Mission nicht unbedingt am Zielort der vorherigen beginnen muss. Dies erhöht die Flexibilität und Nicht-Linearität des Spiels, da die Reihenfolge der Missionen so nicht von vorne herein festgelegt ist, sondern vom Spieler mitbestimmt werden kann.

Als erstes muss Mission 1 gewählt werden, welche die Missionen 2, 3 und 4 freischaltet. Sind insgesamt drei Missionen erfüllt, kann die fünfte und letzte Mission gespielt werden. An dieser Stelle erfolgt eine kurze Auflistung der fünf Aufträge, die den Spieler erwarten. Die Missionen werden beschrieben und es wird die Entlohnung, die den Spieler bei erfolgreicher Beendigung des Auftrages erwartet, genannt. Kursiv steht zu jeder Mission der Teasertext, den der Spieler angezeigt bekommt. Außerdem wird während der Mission im Actionmodus weiterer Erklärungstext eingeblendet, so dass der Spieler sein Ziel nicht aus den Augen verliert.

Mission 1: Jungfernflug

3000 bis 5000 Cr.

„Du hast soeben die Schlüssel für dein Raumschiff erhalten. Der Vorbesitzer ist bereit, dir eine kurze Einführung in die Bedienung des Schiffes und die Gefahren des Weltraumes zu geben.“

In dieser Mission wird der Spieler mit den Objekten des Spiels vertraut gemacht. Dazu gehören die Steuerung des Schiffes, das Aufnehmen der Ware, die Bedienung des Nachbrenners und die Funktion von Checkpoints und Power-Ups. Er folgt einer kurzen Route und sammelt eine Warenkiste auf, um sie wenig später abzuliefern und damit die Mission zu beenden.

Mission 2: Der erste Auftrag

6000 bis 9000 Cr.

„Nun ist es an der Zeit, deine Fähigkeiten als Pilot unter Beweis zu stellen.“

In dieser Freelance-Mission muss der Spieler erst seine Fähigkeiten unter Beweis stellen, Auftragsarbeiten zuverlässig zu erledigen. Es erfolgt ein einfacher Transport von A nach B über Checkpoints. Dabei tauchen die ersten Hindernisse auf: Der Spieler muss ein paar fallenartig platzierten Minen ausweichen und durch einen Tunnel einen großen Asteroiden durchqueren.

Mission 3: Kurier

8000 bis 12 000 Cr.

„Es gibt Ware einzusammeln. Sammle die Fracht an drei Orten ein und bringe sie so schnell wie möglich zum Stützpunkt des Auftraggebers! Die Reihenfolge, in der die Fracht einsammelst, spielt dabei keine Rolle.“

Transport von drei einzelnen Warenkisten separat in beliebiger Reihenfolge zu einem Zielpunkt.

Mission 4: In die Hölle und zurück

10 000 bis 14 000 Cr.

„Jetzt wird es ein bisschen schwieriger. Die kürzeste Route führt bei diesem Auftrag durch ein gefährliches Minenfeld, und die Fracht ist eilig. Ein Moment der Unaufmerksamkeit könnte dein Tod sein!“

Transport durch ein hoch gefährliches Minenfeld unter starkem Zeitdruck.

Mission 5: Der Coup

15 000 bis 20 000 Cr.

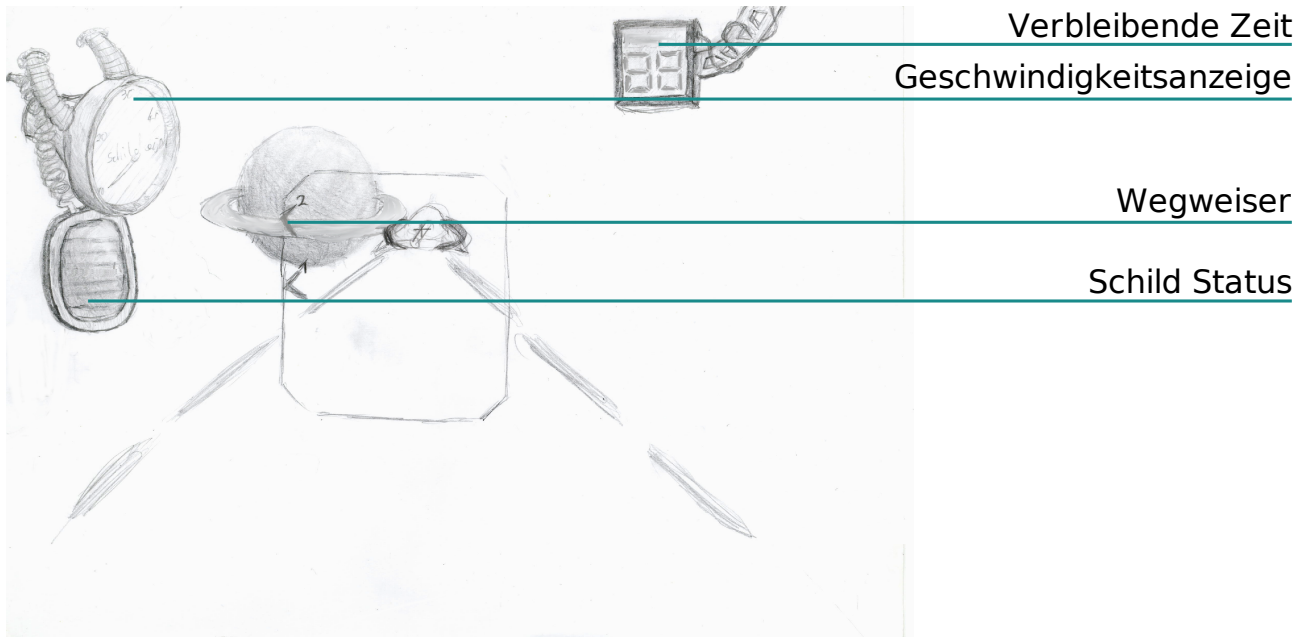
„Es ist Zeit zu zeigen, was du drauf hast! Im nahe gelegenen Delta-Nebel steht eine Kiste mit extrem wertvollen Schwermetallen zur Zwischenlagerung. Die Stellung ist stark befestigt, rechne also mit erbittertem Widerstand, sobald offensichtlich wird, was du vorhast.“

Stehlen der Kiste aus einer stark befestigten, gegnerischen Stellung. Wie der Name des Delta-Nebels schon sagt, fliegt der Spieler am Anfang durch undurchsichtige Gaswolken. Sobald diese durchquert sind, findet er einen großen Asteroiden, auf dem die gegnerische Basis installiert ist. Während des Hinflugs ist keines der Geschütze aktiviert, erst beim Aufnehmen der Ware fangen sie an, auf den Spieler zu feuern. Dann heißt es: „so schnell wie möglich das Weite suchen!“ Zeit zum Bekämpfen einzelner Geschütze wird dem Spieler nicht bleiben.

Nach dem Abschließen der letzten Mission aller Missionen zählt ist Spiel als durchgespielt. *Danach lassen sich alle Missionen beliebig wiederholen, um mehr Geld zu verdienen oder die eigene Statistik aufzubessern.*

4.3. Konzeptzeichnungen

4.3.1. Cockpit Armaturen

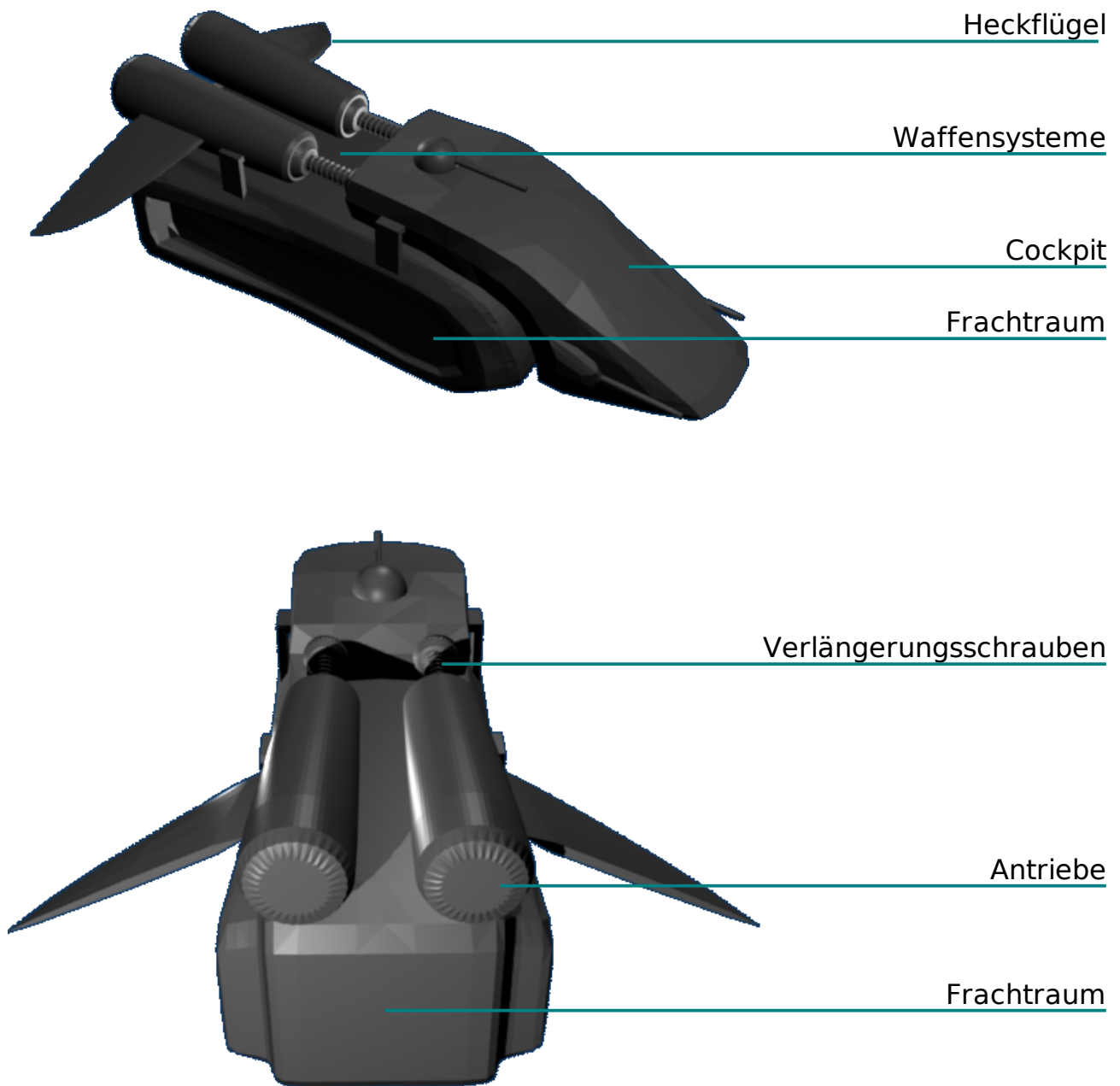


Diese Skizze zeigt die Ansicht aus dem Cockpit des Protagonistenraumschiffs. Man sieht links diverse Statusinstrumente, die den Spieler mit Informationen über den Zustand seines Schiffes versorgen. Rechts oben wird die verbleibende Zeit angezeigt (Zu den Statistiken siehe [3.5](#)).

Auf dem Bild ist eine Kampfszene dargestellt, in der gerade mit einer Laserwaffe auf eine Waffenplattform geschossen wird. Am Rahmen in der Bildmitte erkennt man Wegweiser zu den Checkpoints.

Es fehlen in der Zeichnung der Nachbrenner-Meter sowie eine Statusanzeige für die Panzerung.

4.3.2. Das Protagonistenraumschiff



5. Glossar

Actionmodus	Hauptspaßfaktor des Spiels. Siehe 1.3 für eine grobe Übersicht und 3.3 für Details.
Armaturen	Armaturen im Cockpit des Actionmodus. Für eine Skizze mit Beschreibung siehe 4.3.1 . Für die relevanten Daten siehe 3.5 .
Asteroiden	Große, fixierte Gesteinsbrocken, welche das Level begrenzen oder unüberwindbare Hindernisse darstellen.
Auftrag	Synonym zu Mission; siehe 4.2 .
Checkpoint	Wegpunkt innerhalb einer Mission; siehe 3.3.2 .
Credits	Spielinterne Währung; siehe 3.5 .
Ersatzteilehändler	Für das Menü zum Aufrüsten des Spielerschiffs siehe 2.2 . Für die verfügbaren Teile siehe 3.4 .
Mission	Siehe 4.2 .
Missionsansicht	Das Menü zum Verbessern des Spielerraumschiffs und zur Auswahl der nächsten Mission. Siehe 1.3 für eine Differenzierung zum Actionmodus und 2.2 für Details zur Missionsansicht.
Power-Ups	Kleine Boni, die während einer Mission im Actionmodus eingesammelt werden können. Für Beschreibung und Bilder siehe 3.3.3 .
Spielerschiff	Dieses Raumschiff wird im Actionmodus gesteuert. Für Konzeptzeichnungen siehe 4.3.2 .
Upgrades	Verfügbare Komponenten beim Ersatzteilehändler. Für eine Liste siehe 3.4 .

6. Impressum

Dieses Dokument entstand im Rahmen des Softwarepraktikums an der Albert-Ludwigs-Universität in Freiburg im Sommersemester 2009.

Die Autoren sind Javier Castillo, Jan Leike, Manuel Meyer, Fadi Salameh, Jonas Seherr-Thoss, Sven Wasmer.

Der Tutor der Gruppe ist Philipp Vath.

Das Titelbild basiert auf der Arbeit von José Castillo und der Freelancer-Screenshot stammt von <http://www.planet3dnow.de/vbulletin/showthread.php?t=276086&page=3>.

Das restliche Dokument ist lizenziert unter der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland“.

