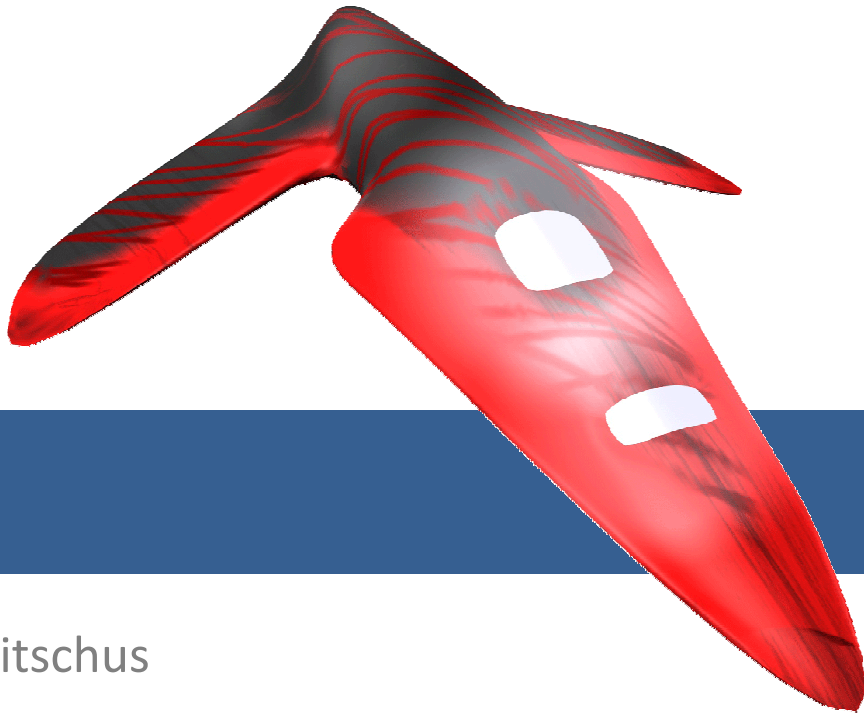




Helium

Marius Greitschus

Anton Lastochkin

Jeremi Dzienian

Jonas Gehring

Vincent Langenfeld

Spielkonzept

Kurzbeschreibung

Es handelt sich bei *Helium* um einen Mix aus Rennspiel und Shooter, bei dem der Spieler in einem Raumgleiter durch ein enges Tunnel- bzw. Raumsystem fliegt. Dort ist er jedoch nicht alleine, sondern muss sich den begrenzten Platz mit mehreren Kontrahenten teilen, die sich und dem Spieler mit den sich im Labyrinth befindlichen Waffen das Leben schwer machen. Zielgruppe von *Helium* sind Spieler ab 14 Jahren, die Spaß an Action und Geschwindigkeit haben. Insgesamt ist das Spiel mit dem Klassiker *Descent* (<http://www.planetdescent.com/>) vergleichbar. In diesem war der Spieler dazu aufgefordert, sich durch unterirdische Gänge vorbei an einer immensen Anzahl von Gegnern zu einem Ausgang zu kämpfen. Dabei steuerte er ein Schiff, welches sich in alle drei Dimensionen bewegen konnte und es somit erlaubte, die damals armselige 3D-Grafik frei zu erkunden.

Im Gegensatz zu *Descent*, dessen Spielgeschehen eher auf das Bekämpfen der Gegner ausgelegt war und aus diesem Grund der Geschwindigkeitsfaktor außer Acht gelassen werden konnte, ist der Spieler bei *Helium* nicht nur dazu gezwungen, sich durch die unterschiedlichsten Räume zu kämpfen, sondern auch, dies in möglichst kurzer Zeit zu bewerkstelligen.



Key Features

Im Gegensatz zu *Descent* handelt es sich bei *Helium* um ein Rennspiel. Der Sinn des Spiels ist also weniger, möglichst viele Gegner abzuschießen, sondern eher, in möglichst kurzer Zeit durch ein verwinkeltes System von Gängen und Röhren ans Ziel zu gelangen.

Der Spieler befindet sich zu Beginn des Spiels in der Zeit kurz nach der Entdeckung der Tunnel und der Einführung der illegalen Rennen (vgl. Story unten). Es liegt nun in der Aufgabe des Spielers, die Geschichte fortzuführen. Er wird mit immer neueren und schwierigeren Situationen konfrontiert, die nicht nur seine Geschicklichkeit sondern auch sein Können verlangen. Im Laufe der Zeit entwickelt der Spieler ein Gespür für die einzelnen Situationen und es gelingt ihm, auch schwerere Situationen zu meistern. Mit zunehmender Erfahrung steigt außerdem auch sein Kontostand, was es ihm erlaubt, immer neuere Modifikationen und Verbesserungen für seinen Raumgleiter zu kaufen und zu installieren.

So entwickelt sich der Spieler im Laufe der Zeit zu einem professionellen Rennpiloten, der ganz in der Tradition der neuen Sportart die Interessen der Untergrundbewegung vertritt und einen gefährlichen Gegenpart zu den Autoritäten und Machthabern darstellt.

Dazu stehen ihm die unterschiedlichsten Herausforderungen im Weg. In Zeitrennen muss er seine Verfolger hinter sich lassen und als Schnellster ins Ziel kommen. Zusätzlich zu den Zeitrennen gilt es, in einem Karrieremodus an die Spitze der Liga zu gelangen. Sollte er diese Ziele nicht erreichen, kann es sein, dass er nicht zu weiteren Rennen zugelassen wird.

Sollten ihm diese Herausforderungen nicht reichen, steht dem Spieler auch noch die Möglichkeit offen, gegen menschliche Gegner anzutreten und so sein Talent und sein Können auf die Probe zu stellen.

Alles in Allem bietet *Helium* dem Spieler die perfekte Mischung aus Action, Geschwindigkeit und Geschick und wird jeden in seinen Bann ziehen.

Technische Merkmale

Spielerinterface

Kameraführung

Es existieren sowohl eine "First-Person"- als auch eine "Third-Person"-Kamera. Erstere gewährt Einblick in das Cockpit des Raumgleiters, während letztere dem Raumschiff folgt, der Spieler also den gesamten Raumgleiter sehen kann. Die "Third-Person"-Kamera hat ebenfalls eine Masse, so dass der Eindruck entsteht, sie würde hinter dem Raumgleiter hergezogen. Hierdurch wirkt das Spielgeschehen extrem dynamisch.

Anzeige

Generell werden während eines Rennens verschiedene Werte angezeigt. Hierzu zählen Werte wie Zeit und Geschwindigkeit als auch Werte wie die verbleibende Panzerung bzw. der verbleibende Schild des Gleiters und die aktuelle Waffe bzw. das aktuelle Item, das sich im Besitz des Spielers befindet. Auch das während des Rennens gesammelte Geld wird angezeigt. Zusätzlich ist eine Übersichtskarte der aktuellen Strecke sichtbar, mit deren Hilfe sich der Spieler zurechtfinden kann. Während des Rennens werden folgende Werte an folgenden Positionen angezeigt:

- Oben links:
Aktuelle Zeit und Etappenzeiten, Differenzen zu Etappenzeiten der Gegner, aktuelle Platzierung, Anzahl der sich noch im Rennen befindlichen Gegner
- Unten links:
Übersichtskarte der Strecke, darin markiert die aktuelle Position des Spielers auf der Strecke
- Unten rechts:
Aktuelle Geschwindigkeit als graphische Anzeige und als Text, Nachbrennerlevel



Look & Feel

Passend zur Hintergrundgeschichte präsentiert sich das Spiel insgesamt als futuristisch, was sich deutlich in den Menüs und im Design der Raumgleiter zeigt. Die Level (Rennstrecken) an sich erwecken einen verlassenenen und menschenleeren Eindruck, da die Rennen im Untergrund und nicht öffentlich stattfinden.

Zum Level-Design siehe auch „Spielstruktur“

Spielsteuerung:

Der Spieler steuert seinen Raumgleiter mit der Tastatur und der Maus, wobei die Nutzung der Maus optional ist, dass heißt es kann festgelegt werden, ob die Maus zur Steuerung benutzt werden soll oder nicht. Die Tastatur ist wie folgt belegt:

- [W]: Schub (Beschleunigen)
- [S]: Gegenschub (Bremsen)
- [A]: Schiff linksherum rotieren
- [D]: Schiff rechtsherum rotieren
- [Space] oder [linke Maustaste]: Standard-Waffe einsetzen
- [SHIFT] oder [rechte Maustaste]: aufsammelbare Zweitwaffe einsetzen
- [Pfeiltasten] oder [Maus]: Steuerung des Schiffs (wo zeigt die Nase hin?)
- [R] Das Schiff zurück auf die Strecke setzen, wenn es fest steckt.
- [C] Kameraperspektive ändern
- [B] Rückwärtige Sicht
- [TAB] Nachbrenner
- [ESC] Spielmenü öffnen
- [Enter] In Multiplayer-spielen mit anderen Chatten

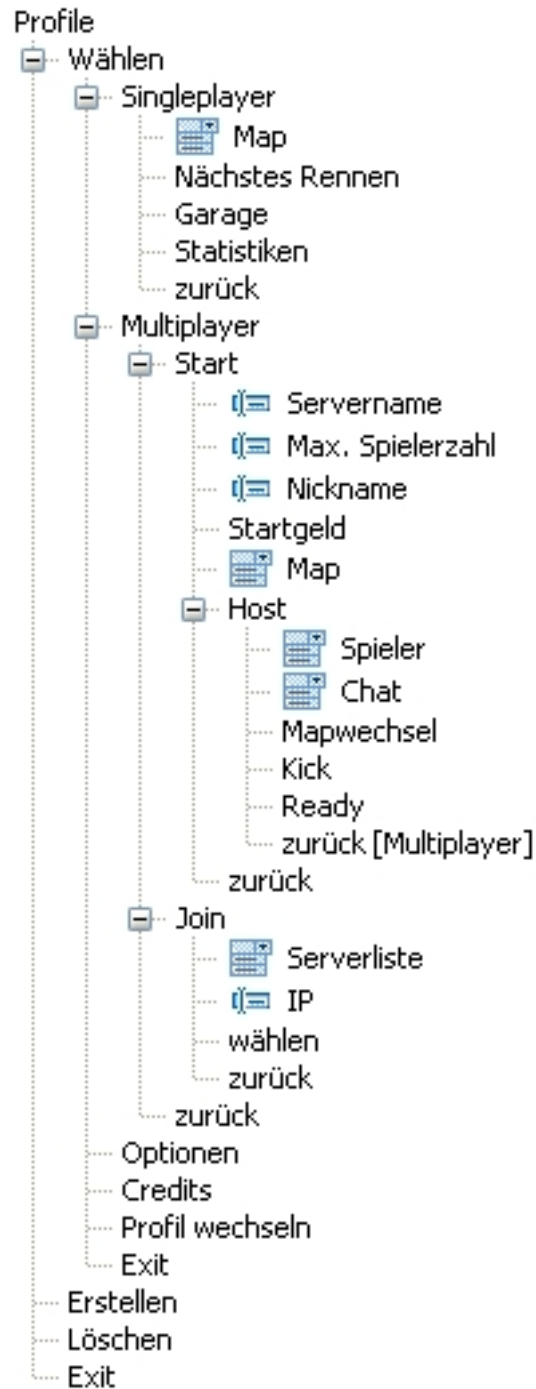
In den Menüs kann der Spieler mit den Pfeiltasten zwischen den einzelnen Menüpunkten hin- und herschalten, mit der [Return]-Taste kann ein Eintrag ausgewählt werden. In das nächsthöhere Menü gelangt man mit [Escape] oder [Backspace]. Zudem können die einzelnen Menüpunkte auch mit der Maus ausgewählt werden.

Menüstruktur:

Die Menüstruktur ist auf der rechten Seite visualisiert. Das Icon  steht für ein Texteingabefeld; das Icon  soll auf eine Auswahlliste hinweisen.

Während eines Rennens stehen folgende Menüpunkte zur Auswahl:

- Speil fortsetzen
- Sound (lauter, leiser, Musik an/aus)
- Rennen neu starten
- Rennen beenden
- beenden



Technische Spezifikationen

Zielformat: Windows XP mit ServicePack 2 oder Vista

Rechnerkapazität: Pentium 4 mit 1.5 GHz oder AMD Athlon 1500+

RAM: 1024 MB

Grafik: DirectX9.0c - 3D mit ShaderModel 2.0

Microsoft XNA Framework Redistributable 2.0

Microsoft .NET Framework 2.0

Netzwerk: Multiplayerunterstützung möglich (LAN)

Eine Unterstützung der Xbox ist nicht vorhanden!

Ablauf – Spielmechanik

Es gibt die Möglichkeit, mehrere Benutzerprofile anzulegen, in denen der jeweilige Spielstand gespeichert wird. Zusätzlich existieren globale Highscores, wie Gesamtzeit, schnellste Runde, abgeschossene Gegner, usw.

Die folgenden Spielmodi sind vorgesehen:

- **Freies Spiel:**
Im freien Spiel ist es möglich, die bereits im Karrieremodus kennengelernten Strecken noch einmal ohne Beschränkungen zu spielen, um die eigenen Zeiten zu verbessern oder neue Abkürzungen zu finden.
- **Karrieremodus:**
Der Karriere-Modus orientiert sich an einer Storyline (s.u.). Man beginnt mit der ersten Strecke und schaltet nacheinander die nächsten Strecken frei, wenn man das Rennen gewonnen hat. Mit dem Freischalten von weiteren Strecken werden auch neue Module für das freie Spiel freigeschaltet (s.u.).
- **Multiplayer Modus:**
Im Multiplayer-Modus ist es möglich, auf den vom Host freigeschalteten Karten gegen menschliche Spieler anzutreten. Der Host stellt dazu das Spiel bereit und ermöglicht es den anderen Spielern, über eine LAN-Verbindung teilzunehmen.

Während des Rennens kann der Spieler den Geldbetrag auf seinem Konto erhöhen, in dem er seine Gegner abschießt, oder auf den Karten verteilte Geldsäcke einsammelt. Außerdem bekommt der Spieler für eine besonders gute Platzierung Geld gutgeschrieben.

Das gesammelte Geld kann zwischen den Rennen dazu verwendet werden, um Verbesserungen für den eigenen Raumgleiter zu kaufen. Die Erklärung der Upgrades befindet sich unter Spielobjekte → Upgrades.

Generell gewinnt man ein Rennen, indem man das Ziel als erster erreicht bzw. alle anderen Gegner eliminiert, vaporisiert, liquidiert, neutralisiert, oder einfach tötet.

Spielstruktur

Die Level

Es wird vier verschiedene Themen geben, an die sich das Level-Design hält:

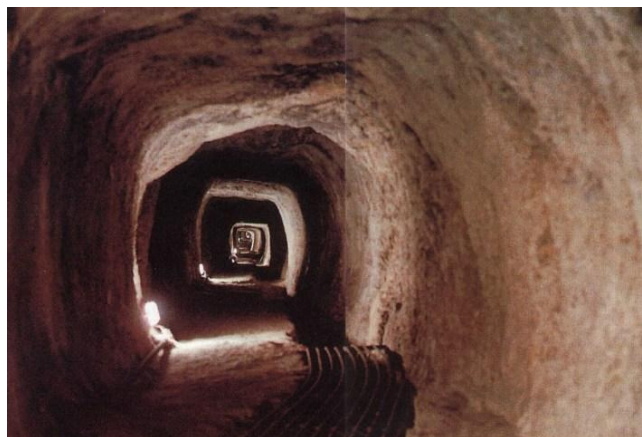
1. Unterirdisches Straßensystem

Von dem Aussehen her vergleichbar mit einem U-Bahn-Schacht, in dem sich Autobahnen bzw. Straßen befinden. Die ersten drei Level werden in diesem Thema gehalten sein, da auch noch relativ wenige dreidimensionale Richtungsänderungen enthalten sein werden und sich die Kurse deshalb gut für den Anfang eignen, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen.



2. Bergbau/natürliches Höhlensystem

Vom Aussehen her mit Bergbauschächten und natürlichen Höhlen zu vergleichen. Hier werden einige Bereiche als von Menschenhand erstellt erkennbar sein, wie es in Bergwerksstollen der Fall ist, das heißt es befinden sich Abstützungen oder alte Maschinen innerhalb der Gänge. Andere Bereiche der Strecke führen durch natürlich geformte Höhlen, in denen sich beispielsweise Tropfsteine, Kristalle, ein paar Pflanzen, Steine, eingestürzte Bereiche, usw. befinden.



3. Kanalisation

Auch hier lässt sich das Thema wieder in zwei Bereiche gliedern. Einerseits führen die Strecken durch Bereiche, die dem heutigen Kanalisationssystem in Großstädten ähnlich sehen; mit vielen Rohren, Backstein- und Betonwänden, Wasser, etc. Andere Bereiche orientieren sich an der Art von Kanalisationen, wie sie im Film „Matrix“ dargestellt werden. Diese Level werden bereits anspruchsvoller zu fliegen sein, da hier die Raumgleiter durch verwinkelte Abschnitte fliegen und auch unerwarteten Richtungsänderungen – oben, unten, oder auch verdreht seitwärts durch Engpässe – vollziehen müssen.



4. Lava

Dieses Thema soll in sehr warmen Farbtönen dargestellt werden. Man stellt sich unterirdische Höhlensysteme vor, die in einem Vulkan entstanden sind. Lavaströme gehören genauso zur Strecke, wie sehr verwinkelte Bereiche, denen man möglicherweise beim ersten Flug nicht sofort ansehen kann, wohin sie führen. Im Vergleich zum Bergbau-Thema sollen hier noch mehr Steine und unebene Bereiche enthalten sein. Auch große Kristalle gehören in diese Lavawelt.



Als Idee existieren noch die Themen „Vergnügungspark“ und „Unterwasserwelt“, die allerdings nur optional realisiert werden, wenn Zeit und Budget reichen.

Statistiken – Game-Logic

Schadensmodell

Der Raumgleiter nimmt in Folgenden Situationen Schaden: Treffer durch Waffen, Kollisionen egal welcher Art (mit anderen Raumgleitern, mit der Umgebung)

- Kollisionen:
Schaden wird nur von der Panzerung abhängig von Geschwindigkeit und Masse abgezogen.
- Treffer:
Schaden wird wie in Tabelle unten berechnet. (siehe „Waffen“)
- Zerstört ist ein Raumgleiter, wenn keine Panzerung mehr vorhanden ist (ungeachtet der Schilde).
- Ist ein Schildschaden bei einer Waffe definiert, wird die Panzerung nur dann reduziert, wenn keine Schildenergie mehr vorhanden ist. (Details siehe Waffenspezifikation)

Geldbeträge (Credits)

Die im Spiel verwendbaren Geldbeträge berechnen sich wie folgt:

- Abschuss eines Gegners (der Gegner wird komplett zerstört): 100 Cr.
- Durch gute Platzierung:
 - 1. Platz: 800 Cr.
 - 2. Platz: 400 Cr.
 - 3. Platz: 200 Cr.
 - 4. Platz: 50 Cr.

Statistiken

Die folgenden Statistiken werden gespeichert:

- Globale Statistik (pro Profil):
 - Anzahl der Tode
 - Anzahl der Abschüsse
 - Insgesamt gefahrene Zeit
 - Insgesamt gefahrene Strecke
 - Eingesteckter Schaden
 - Gesamtes gesammeltes Geld

- Lokale Statistik (pro Rennen):
 - Zeiten aller Schiffe
 - Platzierung aller Schiffe
 - Gesammeltes Geld
 - Schaden (siehe globale Statistik)
 - Aufgesammelte Power-Ups

Spielobjekte

Eigenschaften der Raumgleiter

Die Raumgleiter haben spezielle Eigenschaften, die unter anderem das Flugverhalten beschreiben. Die Skalen sind oft vereinfacht, da sie zwar das Verhalten der Schiffe ändern, aber das Hauptaugenmerk nicht auf genaue, physikalisch korrekte Werte gelegt wird. Das soll für den Spieler auch nicht von Bedeutung sein.

- a) Maximale Geschwindigkeit (Skala bis 350^{km/h})

Gibt die maximal erreichbare Geschwindigkeit des Schiffes an. Ein Schiff kann sich nicht schneller als dieser Wert bewegen, es sei denn, es benutzt den Nachbrenner.

- b) Beschleunigung (Skala 1-10)

Wie schnell beschleunigt das Schiff im Vorwärtsschub?

- c) Brems-Beschleunigung (Skala 1-10)

Wie schnell kann das Schiff abbremsen? (negative Beschleunigung)

- d) Panzerung (Skala 0-10)

Gibt die physikalische Panzerung des Schiffes an. Diese Panzerung wird angegriffen, wenn der Raumgleiter gegen Hindernisse fliegt oder das Schild verloren wurde (Wert 0) und Schildschaden entstehen müsste. Sinkt die Panzerung auf 0, so ist das Schiff zerstört und kann nicht mehr weiterfliegen.

- e) Schilde (Skala 1-10)

Gibt die Stärke der Schilde an. Jedes Schiff hat einen Schild, dessen Energie bei Schaden reduziert wird und sich nur langsam mit der Zeit regeneriert. Der erlittene Waffenschaden wird zunächst über die Schilde absorbiert, bevor sich die Panzerung dezimiert.

f) Wendigkeit (Skala 1-10)

Wie wendig ist der Flieger? Dieser Wert beeinflusst das Kurvenverhalten des Gleiters, z.B. wie träge er bei einer Richtungsänderung reagiert.

g) Masse (in t)

Dieser Wert gibt die Masse des Fliegers in Tonnen an. Er ist nicht (direkt) manipulierbar. Es ist ein Richtwert, der Einfluss auf die Beschleunigung und die Wendigkeit nimmt. Allerdings ändert sich das Gewicht, wenn neue Upgrades gekauft werden. Während eines Rennens bleibt dieser Wert konstant.

h) Nachbrenner (Ja oder Nein)

Dies ist ein Wert (Ja/Nein), der angibt, ob der Flieger einen Nachbrenner an Bord hat oder nicht. Ein Nachbrenner kann für Raumgleiter, die zu Beginn keinen besitzen, nachgerüstet werden. Die Anzeige des Nachbrenners wird während des Rennens auf einer Skala von 0% bis 100% angezeigt und per Tastendruck aktiviert. Während dieser Zeit erfährt der Raumgleiter eine enorme Geschwindigkeitssteigerung, die jedoch nur kurz anhält.

Pro Raumgleiter werden für jede Eigenschaft drei Werte gespeichert. Zum einen der *Startwert* (welchen Wert hat der Raumgleiter, wenn er gekauft wird), den *Maximalwert* (welchen Wert kann der Gleiter durch Power-Ups und Upgrades maximal erreichen) und den *aktuellen Wert* (der Wert, den der Gleiter aktuell hat und für Berechnungen genutzt wird).

Raumgleiter

Zu Beginn wird es die Auswahl aus drei Typen von Raumgleitern geben. Sie legen die Schwerpunkte auf Geschwindigkeit, Panzerung oder Ausgeglichenheit.

In der folgenden Tabelle gibt der erste Wert den *Startwert* und der zweite den *Maximalwert* an. (siehe Abschnitt „Eigenschaften der Raumgleiter“)

Schiff	Infinity	Brick	Rush
Schwerpunkt	Ausgeglichenheit	Panzerung	Geschwindigkeit
Max. Geschw.	245/300	200/275	250/325
Beschleunigung	4/8	2/5	5/9
Brems. Beschl.	5/8	3/6	5/9
Panzerung	1/4	6/10	1/3
Schildstärke	1/5	2/6	1/4
Masse	7 t	16 t	5 t
Wendigkeit	7/10	2/5	6/9
Nachbrenner	nein/ja	ja	nein/ja

Besondere Objekte

Zu besonderen Objekten zählen Geschütztürme in den Räumen, bzw. Tore, die man öffnen oder zerschießen muss, um weiterfliegen zu können. Des Weiteren gibt es Power-Ups und aufsammelbare Waffen.

Power-Ups

Power-Ups sind Items, die während des Fluges im Kurs aufgesammelt werden können und eine bestimmte Aktion sofort auslösen. Es sind keine Waffen; diese werden gesondert aufgeführt.

- (1) Energie aufladen (lädt das Schild voll auf)
- (2) Nachbrenner-Pack (lädt den Nachbrenner voll auf)
- (3) Invisibility (mach den Spieler für einen kurzen Augenblick für andere Spieler unsichtbar)
- (4) Panzerung (regeneriert 20% vom Maximalwert der Panzerung)
- (5) Geld (zufällig 10 bis 25 Credits; Geld ist das einzige Power-Up, das Einfluss über das aktueller Rennen hinaus hat)

Waffen

Jedes Schiff hat zunächst eine Standardwaffe, die nicht verloren werden kann und unendlich viel Schuss hat. Zudem gibt es weitere Waffen, die der Spieler während des Rennens auf dem Kurs finden kann. Von den Zweitwaffen kann der Spieler nur eine besitzen. Wird eine neue aufgesammelt, so ersetzt dies die alte Zweitwaffe, so dass man vorsichtig zwischen Waffen durchfliegen muss, wenn man seine alte Waffe behalten möchte. Die Zweitwaffe behält man höchstens bis zum Ende der Rennstrecke; sie ist darüber hinaus nicht verfügbar.

(1) Standardwaffe

Ähnlich einer Maschinenpistole. Verursacht von allen Waffen den geringsten Schaden. Hat allerdings dafür unendlich viel Schuss.

3 Schuss/Sekunde; Verursacht 0,1 Schildschaden oder (bei keinem Schild) 0,05 Panzerungsschaden

(2) Laser-Strahl

Erzeugt einen geraden, gerichteten Strahl, der solange wirkt, wie der Spieler auf die Waffen-Taste drückt. Diese Waffe hat eine eigene Energie-Anzeige von 0% bis 100%.

Verbrauch: 20% Waffenenergie/Sekunde. Das anvisierte Schiff wird zerstört, wenn es die vollen 5 Sekunden im Strahl war. Zieht vier Schild- und später Panzerungspunkte ab.

(3) Multiphasengatling

Erzeugt sehr schnelle Schüsse hintereinander. Hohe Feuerrate, geringer Schaden.

100 Schuss; 5-10 Schuss/Sekunde; Verursacht 0,5 Schildschaden oder (bei keinem Schild) 0,1 Panzerungsschaden

(4) Rakete (zielsuchend)

Feuert eine zielsuchende Rakete ab, die automatisch den nächsten Gegner anvisiert und versucht diesen zu erwischen. Die Rakete ist schneller als die Schiffe und besitzt ebenfalls eine Trägheit, so dass eine Chance besteht sie in engen Kurven abzuhängen.

Nur 1 Exemplar beim Aufsammeln; Zerstört beim Treffer das komplette Schild und verursacht zusätzlich 1 Schaden an der Panzerung.

(5) Minen

Legt gut sichtbare Minen hinter das Schiff, so dass andere Spieler diese umfliegen können. Die Minen bleiben schwebend an der Stelle, an die sie gesetzt wurden. Sie können abgeschossen werden.

Es wird eine Mine aufgesammelt; Mit jeder weiteren Mine erhöht sich der Vorrat bis zu einem Maximalwert von 5; Beim Treffer wird das komplette Schild zerstört, zusätzlich 2 Schaden an der Panzerung;

(6) Schockwelle

Ist nur indirekt eine Waffe, da sie keinen Schaden verursacht. Sie drückt nur andere Spieler von dem eigenem Gleiter weg, so dass diese in engen Gängen durchaus Gegen Wände kollidieren können (was dann Schaden verursacht).

Einmal einsetzbar.

Upgrades

Upgrades sind Verbesserungen, die man für den Raumgleiter mit dem gesammelten Geld erwerben kann. Damit lassen sich die Eigenschaften der Schiffe bis zum jeweils festgelegtem Maximum (siehe „Raumgleiter“) beeinflussen.

Die Folgenden Upgrades können erworben werden:

- Nachbrenner – 2000 Cr.
- Beschleunigung – $n * 300$ Cr.
- Geschwindigkeit – $n * 200$ Cr.
- Bremsbeschleunigung – $n * 250$ Cr.
- Panzerung – $n * 400$ Cr.
- Schildstärke – $n * 175$ Cr.
- Wendigkeit – $n * 500$ Cr.

n bezeichnet den n-ten Punkt des entsprechenden Wertes (vgl. Spezifikationstabelle).

Screenplay

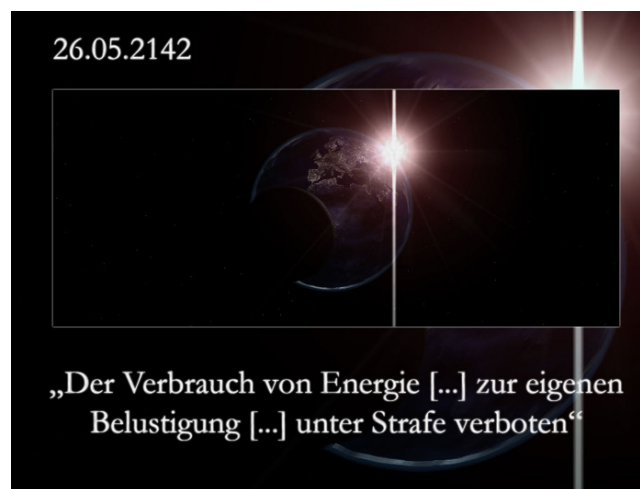
Einleitung der Geschichte

Bevor das Spiel startet, wir mit einigen Bildern der bisherige Gang der Welt erklärt:

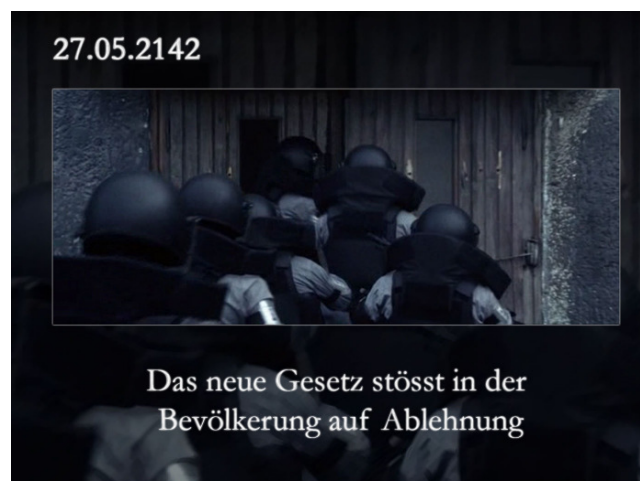
26.05.2142: Ein neuer Paragraph wird in nahezu allen Staaten der Welt in die Gesetzbücher aufgenommen:

„Der Verbrauch von Energie in jeglicher Form zur Belustigung oder zur eigenen Vergnügung ist unter Strafe verboten. [...]“

Die Unterhaltungsindustrie wird ihres Geldes enteignet und verboten.



27.05.2142: ziehen die meisten Staaten erschreckende Bilanzen des ersten Monats. Die Durchsetzung des Gesetzes trifft bei der Bevölkerung der Industrienationen auf Unverständnis. Unruhen und Streiks sind die Folge.



04.09.2142: Die Polizei geht nun zusammen mit dem Militär gegen Vergnügungssünder vor und setzt das volle vom Gesetz eingeräumte Strafmaß ein.



19.04.2143: Nachdem die Zahl der Vergnügungssünder um Weihnachten noch einmal rapide gestiegen war, und sich die Regierungen gezwungen sahen, die Feiertage abzuschaffen, sinkt die Zahl der gefassten Missetäter stetig.

30.10.2143: Die eigens dafür gegründete Behörde der Polizei stellt immer weniger der Vergnügungssünder. Die Zahl der Verstöße gegen das Gesetz ist in einen unbedeutend niedrigen Bereich gefallen. Jedoch schätzt man die Grauziffer bedeutend höher ein.

16.02.2144: Nach dem harten Winter erlässt die Regierung ein Gesetz zur Anreicherung des Trinkwassers mit Antidepressiva.



12.04.2144: Die erste illegale Jetrennbahn wird bei einer Razzia gefunden.

An dieser Stelle wird dem Spieler seine Situation verdeutlicht. Aus der Egoperspektive erkennt man auf einem Blatt Papier eine große rote Zahl. Ein horrender Schuldenbetrag. Er braucht Geld!

Ehrliche Arbeit ist selten geworden, nachdem vor fünf Jahren die Industrie einen Schlag ins Gesicht bekam, dass ihre lukrativsten Sparten wegfielen, und selbst

wenn ist sie nicht mehr angemessen bezahlt. Ein Großteil der Menschheit sitzt apathisch zuhause und erfreut sich an den Drogen im Trinkwasser.

Du hast etwas Besseres verdient! Du willst dein Leben, das die letzten zwei Jahre den Bach herunterging, wieder in den Griff bekommen. Du willst wieder das haben, was man dir nahm und vor allem - du willst reich sein und Spaß haben!

Hier wird das Spiel nun langsam losgehen. Mit den ersten einfachen Strecken in den Autobahnschächten, die einst zu Werken großer Konzerne führten, und nun verlassen stehen. Sein erstes Schiff bekommt man von einem Händler gestellt, der gerade ohne Pilot dastand. Dieser verlangt im Gegenzug, dass jedes weitere Schiff und jedes Upgrade bei ihm gekauft werden muss. Um sich für die Großen vorzubereiten, nimmt der Protagonist danach an Rennen in verlassenen Stollen einer Miene mit. Hier wird er das erste Mal damit konfrontiert, dass es drei Dimensionen gibt und sich sein Jäger in allen Dreien bewegen kann.

Nach der Saison im Gebirge geht es in die Stadt. Die verwinkelten und teilweise schwer bewachten Versorgungs- und Abwasserkanäle der Städte sind der neue Schauplatz.

Die finalen Rennen finden in Höhlen weit im Erdinneren statt. Hier wird zu allem Überfluss auch noch Lava zum tödlichen Feind des Piloten.