

Softwarepraktikum Sommersemester 2009
Game Design Document
Gruppe 01

Space Domination Tour

von

Tutor:

Felix Ruzzoli

Team:

Martin Loosen

Tim Welschehold

Christoph Hofmann

Felix Atmanspacher

Marco Wußler

Martin Piechota

13. Juni 2009

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

Space Domination Tour ist ein Weltraum-Shooter mit einigen strategischen Elementen, bei dem der Spieler eine Schlüsselrolle im Krieg zwischen Menschen und Serpentes übernimmt. Je nach Belieben kann man die Rebellion der Menschen unterstützen oder die Herrschaft der Serpentes sichern.

In 2,5D liefert man sich fesselnde Weltraumschlachten mit dem Computer, in denen der Spieler, mal mit Unterstützung, mal auf sich allein gestellt, feindlichen Flotten gegenübersteht die ihn am erfüllen verschiedener Missionen hindern wollen.

In der Rolle als Kommandant ist man außerdem für den eigenen Flottenverband verantwortlich, bestimmt zwischen den einzelnen Missionen die Bewegungen der Flotten in der Übersichtskarte (siehe unten) und koordiniert Angriffe auf feindliche Systeme.

Das Hauptaugenmerk des Spiels ist auf die Missionen und Schlachten gerichtet, welche dem Spieler Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen abverlangen.

Zusätzlich ist strategisches Geschick gefordert um Kontrolle über den gesamten Kosmos zu erlangen und zu behaupten.

In Space Domination Tour wird dabei der Reiz klassischer Shooter, wie z.B. Overkill (siehe Abbildung 9), kombiniert mit abwechslungsreichen strategischen Komponenten, was lang anhaltenden Spielspaß garantiert.

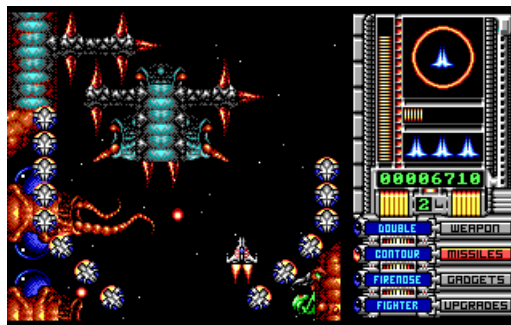


Abbildung 1: Der Klassiker Overkill

2 Hintergrundstory

Wir schreiben das Jahr 2535, es ist nun fast ein Jahrhundert verstrichen, seitdem unser Heimatplanet, die Erde, vollständig zerstört wurde.

Damals wurden etliche Kolonisierungsraumschiffe in alle Richtungen des Universums entsandt, in der Hoffnung eines Tages einen neuen, unbewohnten Planeten zu finden der unserer Erde ähnlich war. Doch es kam noch schlimmer.

Eines der Schiffe wurde von unseren Feinden, den Serpentes, entführt. Ihre grausamen Wissenschaftler stellten fest, dass sich aus unserem Blut eine Droge herstellen lässt, die sie Sanghaima nennen. Süchtig nach dem Sanghaima machten sie Jagd auf unsere Schiffe.

Glücklicherweise gelang es einigen Gruppen sich an einem entlegenen Winkel des Universums zu verstecken. Dort konnten die Menschen in den letzten 90 Jahren eine geheime Kolonie errichten, mächtig genug um es mit den Serpentes aufzunehmen.

Bekämpfe die Serpentes oder vernichte die Rebellion der Menschen.

- **Serpentes**

Heimatplanet: Morio 7

Status: feindlich

Registriert als Anhänger der Handelsföderation



Abbildung 2: Serpentes

Die Ökonomie des Volkes basiert auf dem Handel mit Sanghaima, einer Droge deren Hauptbestandteil ein Extrakt aus menschlichen Blut ist. Da der größte Anteil des Einkommens für den Unterhalt der riesigen Schiffsflotte und der Modernisierung der Produktionsanlagen verbraucht wird, verfügen Serpentes nur über kleine Forschungszentren.

Die Panzerung ihrer Schiffe besteht aus angereichertem Tizium, was durch sein Gewicht und seinen störenden Einfluss auf den Antigravitationsantrieb das Schiff verlangsamt

und nicht besonders agil macht.

Die Bewaffnung ist auf modernstem Stand, angefangen von Laserkanonen bis zum sG43x, einem Gravitationsgenerator der in der Lage ist kurzzeitig die Photonen in der Schiffsumgebung so zu steuern, dass das Schiff für eine kurze Zeit unsichtbar sein kann.

- **Homo Sapiens**

Heimatplanet: Erde

Status: 2455 zerstört



Abbildung 3: Mensch

Der größte Teil der menschlichen Rasse wird von den Serpentes gezüchtet, damit diese ihre Droge Sanghaima herstellen können. Glücklicherweise ist es einer kleinen Gruppe gelungen sich in einem entlegenen Winkel des Universums niederzulassen und eine geheime Kolonie aufzubauen. Das nötige Geld wird durch den Handel mit Mineralien verdient.

Das Verteidigungssystem der Raumschiffe besteht aus dem Wirn-Isotop, was die Schiffe leicht, widerstandsfähig und agil macht.

Da die Serpentes eine Handelsblockade für jegliche Waffensystem verhängt hat kann man nur auf längst ausgediente Systeme zurückgreifen. Es ist jedoch der Kreativität einiger Wissenschaftler zu verdanken, dass eine geheime Raumschiffwaffe konstruiert werden konnte. Der Schwarzlochgenerator ist in der Lage die Energie feindlicher Schiffe zu absorbieren.

3 Spiellogik

3.1 Spielstruktur

3.1.1 Die verschiedenen Spielmodi

Der Spieler hat in Space Domination Tour zwei verschiedene Spielmodi zur Auswahl die er über das Spielmenü auswählen kann (siehe Abschnitt 4.1, Seite 14).

- **Eroberungsmodus**

Wenn der Spieler den Eroberungsmodus auswählt, erstellt er zunächst ein neues Spiel oder spielt ein zuvor gespeichertes Spiel weiter.

Startet der Spieler ein neues Spiel wählt er eine Rasse aus, eine der vordefinierten Systemszenarien und den Schwierigkeitsgrad des Computergegners.

Der Spieler befindet sich zunächst auf einer Übersichtskarte über das Systemszenario, das er zuvor gewählt hat. Zu Beginn des Spiels kontrolliert der Spieler ein System, ebenso der Computergegner. Zudem stehen beiden Parteien jeweils eine Flotte der Stufe 1 zur Verfügung (siehe Abschnitt 3.2.2, Seite 12).

Auf der Übersichtskarte des Systemszenarios (siehe Abbildung 4) werden dem Spieler sämtliche Systeme angezeigt. Ein System ist entweder ein Sonnensystem mit Planeten, ein Asteroidenfeld oder ein galaktischer Nebel. Zudem werden sämtliche Verbindungen zwischen den Systemen angezeigt, das heißt Wege auf denen Flotten bewegt werden können. Die Reisezeit, die eine Flotte über eine Verbindungsstrecke benötigt beträgt eine Runde. Zusätzlich wird zu jedem System ein Geldbetrag angegeben, den der Spieler erhält, wenn er das System kontrolliert.

Der Eroberungsmodus ist runden-basiert. Eine Runde besteht aus drei Phasen.

Phase 1: Der Spieler erfährt was seit der letzten Runde passiert ist was ihn direkt betrifft. Das heißt er erfährt den Ausgang der Flottenbewegungen die er in der letzten Runde gestartet hat. Zudem erfährt er den Ausgang von Missionen an denen er nicht aktiv teilgenommen hat und er erfährt, wenn er vom Computergegner angegriffen wird. Der Spieler erhält dann eine Meldung über die Angriffsstärke des Gegners und über die eigene Verteidigungsstärke im entsprechenden System. Der Spieler hat die Möglichkeit aktiv an der Verteidigungsmission teilzunehmen (siehe Abschnitt 3.1.2, Seite 7) oder den Ausgang der Mission berechnen zu lassen.

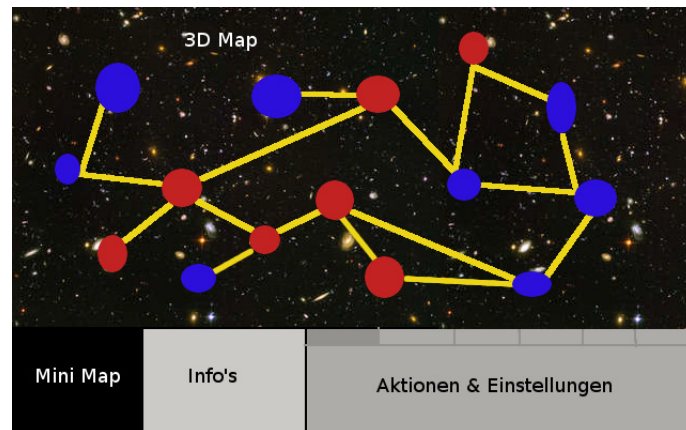


Abbildung 4: Die Übersichtskarte über das Systemszenario

Phase 2: Falls es in Phase 1 Verteidigungsmissionen gab an denen der Spieler nicht aktiv teilgenommen hat erfährt er nun die Ergebnisse der Missionen. Danach stehen dem Spieler verschiedene Aktionen zur Verfügung:

- Der Spieler kann den globalen Shop betreten um für sein eigenes Schiff Upgrades einzukaufen (siehe Abschnitt 3.2.1, Seite 11).
- Der Spieler kann neue Flotten dazukaufen.
- Bestehende Flotten können entweder in der Stufe aufgerüstet werden oder zu einem benachbartem System verlagert werden (oder keines von beiden).

Phase 3: Nun werden die in Phase 2 festgelegten Flottenbewegungen durchgeführt. Flotten, die zu einem vom Spieler selbst kontrollierten System verlagert werden dienen als Verteidigung für eventuelle Angriffe. Flotten, die zu einem vom Computergegner kontrolliertem System verlagert werden dienen als Angriffsflotten. Flotten die zu einem neutralen System verlagert werden können auf eine weitere Partei stoßen, die dieses System kontrolliert. In so einem Fall sind diese Flotten wie Angriffsflotten anzusehen. Ist ein neutrales System unbesetzt wird es mit der Ankunft der Flotte in der nächsten Runde direkt vom Spieler kontrolliert.

Der Spieler erhält nun Meldung über sämtliche Systeme in denen ein Angriff stattfindet und hat die Möglichkeit auszuwählen an welchen Missionen er aktiv teilnehmen will oder welche Mission berechnet werden soll.

Nach jeder Runde erhält der Spieler eine Geldsumme deren Höhe davon abhängt wie viele und welche Systeme der Spieler kontrolliert. Zudem kann durch die erfolgreiche aktive Teilnahme an einer Mission weiteres Geld eingenommen werden. Mit diesem

Geld kann der Spieler wie oben beschrieben in Phase 2 neue Flotten einkaufen, bestehende Flotten aufrüsten und sein eigenes Schiff upgraden.

Nachdem eine Flotte an einer Mission teilgenommen hat (entweder eine vom Spieler aktiv gespielte oder eine dessen Ausgang berechnet wurde) wird die Flottenstufe nach der Mission wie folgt angepasst:

- Weniger als 40% der eigenen Schiffe wurde zerstört: Keine Änderung der Flottenstufe.
- 40% bis 60% der eigenen Schiffe wurden zerstört: Jede Flotte, die an der Mission teilgenommen hat wird eine Stufe runtergestuft. Zwei Flotten, die zuvor Stufe 1 hatten werden nun zu einer Flotte der Stufe 1 zusammengefasst. Falls eine Flotte der Stufe 1 übrig bleibt, geht diese verloren.
- Mehr als 60% der eigenen Schiffe wurden zerstört: Jede Flotte, die an der Mission teilgenommen hat, wird zwei Stufen runtergestuft. Zwei Flotten, die zuvor Stufe 2 hatten werden nun zu einer Flotte der Stufe 1 zusammengefasst. Falls eine Flotte der Stufe 2 übrig bleibt, geht diese verloren. Alle Flotten, die zuvor Stufe 1 hatten, gehen verloren.

Ziel des Eroberungsmodus ist es den Computergegner zu eliminieren, das heißt alle von ihm kontrollierten Systeme zu übernehmen.

- **Freispielmodus**

Im Freispielmodus hat der Spieler die Möglichkeit, eine Mission nach bestimmten Voreinstellungen zu spielen. Dazu wählt er zunächst im Menü die Karte und den Missionstyp aus, die Schwierigkeit des Computergegners sowie die Flottenstärke, die zu Beginn der Mission auf der Karte sein soll.

Im Unterschied zu den Missionen, die man im Eroberungsmodus spielen kann, ist es möglich, den Shop zum Aufrüsten des Schiffes in der Mission aufzurufen. Dazu muss der Spieler sein Schiff zur eigenen Basis/Raumstation/Mutterschiff fliegen und wenn er in entsprechender Reichweite ist einen Taste betätigen. Die Mission pausiert während der Spieler in einem Menü die Upgrades für sein Schiff auswählen kann.

- **Multiplayermodus**

Ein Mehrspielermodus ist nicht vorgesehen.

3.1.2 Missionen

Der Spieler startet mit seinem Raumschiff auf einer 2D-Karte. Es gibt 3 verschiedene Kartentypen, auf denen sich die Missionen abspielen können:

- Planet: Die Schlacht findet in der Nähe eines Planeten statt. Das Spielfeld ist sehr offen, es gibt hier keine großen Hindernisse.
- Asteroidenfeld: Hier gibt es einige große Asteroiden als Hindernisse. Diese müssen umflogen werden um den Gegner zu erreichen.
- Raumnebel: Dieser Kartentyp ist wie die Planetenkarte sehr offen, jedoch ist die Sicht eingeschränkt.

Auf diesen Kartentypen gibt es 4 verschiedene Missionstypen:

- Deathmatch: Der Spieler kämpft mit seiner Flotte gegen die gegnerische Flotte mit dem Ziel, diese zu vernichten. Außerdem kann hier auf kleinen Asteroiden Bergbau betrieben werden.
- Eskortmission: Ein Raumschiff muss über die Karte begleitet werden. Auf dem Weg versuchen mehrere Wellen von gegnerischen Schiffen, es zu zerstören. Der Spieler muss dies verhindern und dafür sorgen, dass das zu beschützende Schiff sein Ziel erreicht. Der Spieler ist hier alleine unterwegs, ohne verbündete Raumschiffe. Bei diesem Missionstyp ist kein Shop verfügbar.
- Survival: Die Flotte des Spielers wird angegriffen. Immer stärker werdende Gegner greifen an und müssen vernichtet werden. Ziel ist, eine vorgegebene Zeit lang zu überleben.
- Zerstörung: Eine Angriffsmission mit Zeitlimit. Der Spieler startet mit seinem Raumschiff und seiner Flotte. Ein gegnerisches Ziel muss innerhalb einer vorgegebenen Zeit zerstört werden.

3.1.3 Shop

Betritt man den Shop, gibt es 3 Bereiche, in denen Items aufgelistet sind: Auf dem Spielerschiff installierte, im Besitz des Spielers befindliche und im Shop erwerbbar Items. Klickt man ein Item an, erhält man im Infofenster Informationen darüber. Mit den Buttons zwischen den Itemlisten kann man die Items aus dem Inventar ins Schiff installieren, aus dem Schiff entfernen oder im Shop kaufen (siehe Abbildung 5).

3.2 Spielobjekte und Statistiken

3.2.1 Raumschiffe

- Kampfschiffe der Menschen:

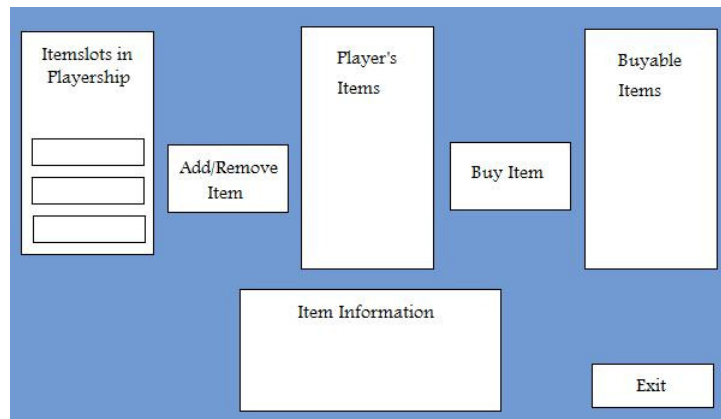


Abbildung 5: Das Shopmenü

1. <M. Fighter>

Das kleinste und schwächste Schiff der Menschen. Es verfügt über einen schwachen Laser als Primärwaffe und keine Sekundärwaffe.

Der <M. Fighter> hat eine schwache Panzerung und keinen Schild.

2. <M. Cruiser>

Der <M. Cruiser> ist etwas größer und schneller als der <M. Fighter>. Die Primärwaffe ist auch hier ein Laser, der allerdings eine höhere Durchschlagskraft besitzt. Sekundärwaffe ist eine Plasmakanone.

Die Panzerung des <M. Cruisers> ist stärker als die des <M. Fighters> und er verfügt zusätzlich über leichte Schilde.

3. <M. Battleship>

Das größte Kampfschiff der Menschen ist etwas langsamer als der <M. Cruiser>, hat jedoch noch stärkere Waffen. Die Primärwaffe ist ein starker Laser, zusätzlich verfügt er über einen Raketenwerfer.

Panzerung und Schilde des <M. Battleship> sind sehr stark.

- **Kampfschiffe der Serpentes:**

1. <S. Fighter>

Der <S. Fighter> ist das Analogon zum <M. Fighter> der Menschen. Er hat die selben Waffen, ist etwas langsamer, dafür aber etwas besser gepanzert.

Wie sein Pendant besitzt auch er keinerlei Schilde.

2. <S. Cruiser>

Der <S. Cruiser> ist, wie der <M. Cruiser> bei den Menschen, das zweitgrößte

Kampfschiff des Flottenverbandes. Es ist genauso schnell wie der <S. Fighter>, jedoch wesentlich stärker gepanzert, und zusätzlich durch Schilde geschützt. Die Waffen entsprechen denen des <M. Cruisers>.

3. <S. Battleship>

Diese stark gepanzerte Einheit ist aufgrund ihrer Größe langsamer als der <S. Fighter> und der <S. Cruiser>. Die fehlende Schnelligkeit wird durch die starken Waffen ausgeglichen.

Wie beim <M. Battleship> ist die Primärwaffe ein starker Laser und die Sekundärwaffe ein Raketenwerfer.

- **Verhalten der Schiffe (KI)**

Das Verhalten der Schiffe ist abhängig von ihrem Typ. Der Fighter konzentriert sich primär auf gegnerische Schiffe. Das Battleship greift zielstrebig das Missionsziel an (z.B. Zerstörung des gegnerischen Mutterschiffs). Der Cruiser mischt beide Verhalten, falls feindliche Schiffe in Reichweite sind greift er diese an, andernfalls verhält er sich wie das Battleship.

- **Tabellarische Übersicht über die Raumschiffwerte**

	Primärwaffe	Sekundärwaffe	Panzerung	Schild	Geschwindigkeit
<M. Fighter>	Laser Stufe 1	Keine	Schwach	Keine	Schnell
<S. Fighter>	Laser Stufe 1	Keine	Mittel	Keine	Mittel
<M. Cruiser>	Laser Stufe 2	Plasmakanone	Mittel	Schwach	Sehr Schnell
<S. Cruiser>	Laser Stufe 2	Plasmakanone	Stark	Mittel	Mittel
<M. Battleship>	Laser Stufe 3	Raketenwerfer	Stark	Mittel	Schnell
<S. Battleship>	Laser Stufe 3	Raketenwerfer	Sehr Stark	Stark	Langsam

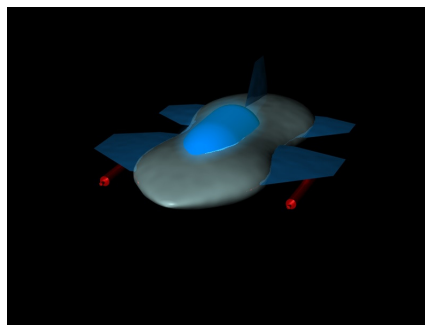


Abbildung 6: Eines der Schiffe

- **Mutterschiffe:**

Es gibt in jeder Mission höchstens ein Mutterschiff auf jeder Seite (je nach Missionstyp). Diese sind um ein vielfaches größer als die Kampfschiffe und wesentlich stärker geschützt. Am Mutterschiff kann die Sekundärwaffe nachgeladen, sowie die Panzerung und Schilde erneuert werden.

Im freien Spiel fungiert das eigene Mutterschiff zusätzlich als Shop.

Die Mutterschiffe der beiden Parteien unterscheiden sich lediglich in ihrem Äußeren.

- **Transporter:**

In einigen Missionen kommen Transportschiffe zum Einsatz. Sie verfügen über keinerlei Waffen und eine mittelmäßige Panzerung.

Die Werte für Panzerung, Schild und Geschwindigkeit, sowie das Aussehen sind einheitlich und unabhängig von der sie einsetzenden Rasse.

- **Spielerschiff:**

Dem Spieler stehen zwei verschiedene Raumschiffe zur Auswahl, je eins pro Rasse. Die Grundausstattung beider Schiffe ist gleich: sie sind mit Laser und Plasmakanone der Stufe 1 sowie leichter Panzerung ausgestattet. Im Verlauf des Spiels können sie aufgerüstet und mit anderen Waffen bestückt werden, dies hat auch Einfluss auf das Äußere der Schiffe.

Abhängig von der gewählten Rasse stehen neben den unten beschriebenen Waffen noch Spezialwaffen zur Verfügung:

Die Menschen sind im Besitz des Schwarzslochgenerators, der ihnen erlaubt die Energie der Schilde ihrer Gegner zu absorbieren.

Die Serpentes benutzen den sG43x, einen Gravitationsgenerator der in der Lage ist das eigene Schiff kurzzeitig unsichtbar zu machen.

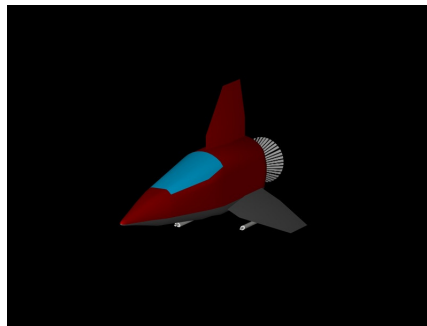


Abbildung 7: Das Spielerschiff

3.2.2 Flotten

Das erstellen und entsenden von Raumschiffen ist lediglich in Form von Flotten möglich. Einzelne Schiffe können nicht konstruiert werden.

Die Größe und Zusammensetzung der einzelnen Flotten ist durch fest voreingestellte Stufen bestimmt (siehe Tabelle unten), eine benutzerdefinierte Zusammenstellung ist nicht möglich. Wird während einer Mission ein bestimmter Anteil einer Flotte zerstört wird diese Flotte entsprechend abgestuft (siehe Abschnitt 3.1.1, Seite 5).

Tabellarische Übersicht über die Flottenstufen:

	<Fighter>	<Cruiser>	< Battleship>
Stufe 1	3	0	0
Stufe 2	4	1	0
Stufe 3	6	3	0
Stufe 4	8	4	1
Stufe 5	10	5	2

3.2.3 Raumschiffwaffen

- **Primärwaffe: Laser**

Fest eingebauter Bestandteil von jedem Schiff, man kann ihn in drei Stufen aufrüsten. Je nach der Stufe wird der Laserstrahl unterschiedliche Farben haben. Der Laser hat unendlich viel Munition, kann aber überhitzen, somit ist Dauerfeuer nicht möglich.

Laser	Schaden
Stufe 1	wenig
Stufe 2	mittel
Stufe 3	stark

- **Plasmakanone**

Einfachste Sekundärwaffe mit begrenzter Munition.

Die Plasmakanone verursacht Flächenschaden in einer bestimmten Entfernung.

Der Radius der betroffenen Fläche, sowie der verursachte Schaden sind Stufenabhängig.

Plasmakanone	Schaden	Radius
Stufe 1	wenig	klein
Stufe 2	mittel	mittel
Stufe 3	stark	groß

- **Raketenwerfer**

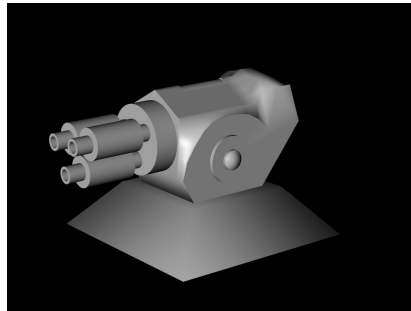


Abbildung 8: Das Model der Plasmakanone

Sekundärwaffe mit begrenzter Munition.

Der Raketenwerfer feuert Projektile ab, welche durch erneutes drücken der Feuertaste gesprengt werden. Wird vorher ein beliebiges Objekt getroffen erfolgt die Detonation automatisch. Die einzelnen Raketen verursachen Flächenschaden.

Die Geschwindigkeit der Projektile, der Radius der betroffenen Fläche und der verursachte Schaden sind Stufenabhängig.

Raketenwerfer	Schaden	Radius	Geschwindigkeit
Stufe 1	wenig	klein	langsam
Stufe 2	mittel	mittel	mittel
Stufe 3	stark	groß	mittel

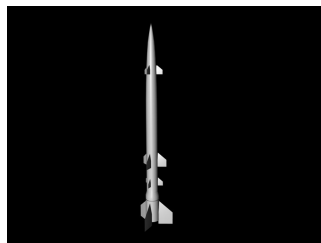


Abbildung 9: Das Model einer Rakete.

- **Torpedo**

Starke Sekundärwaffe mit wenig Munition.

Die einzelnen Projektile fliegen langsamer als Raketen und können nicht ferngezündet werden.

Sie machen dafür stärkeren Flächenschaden als der Raketenwerfer und die Plasmakanone.

Gegnerische Torpedos können abgeschossen und somit unschädlich gemacht werden.

3.2.4 Power-Ups

Während des Spiels hinterlassen manche eliminierte Gegner (nach Zufallsprinzip) Power Ups. Diese werden aufgesammelt indem man über sie hinweg fliegt, und steigern kurzfristig (Zeitspanne von etwa 20 Sekunden) die Attribute des Spielerschiffes. Es gibt Power Ups für Geschwindigkeit, Schild und Waffen. Zusätzlich existiert ein Power Up, dass das überhitzen des Lasers verhindert und somit Dauerfeuer ermöglicht.

4 Technische Merkmale

4.1 Menüstruktur

Siehe Abbildung 10.

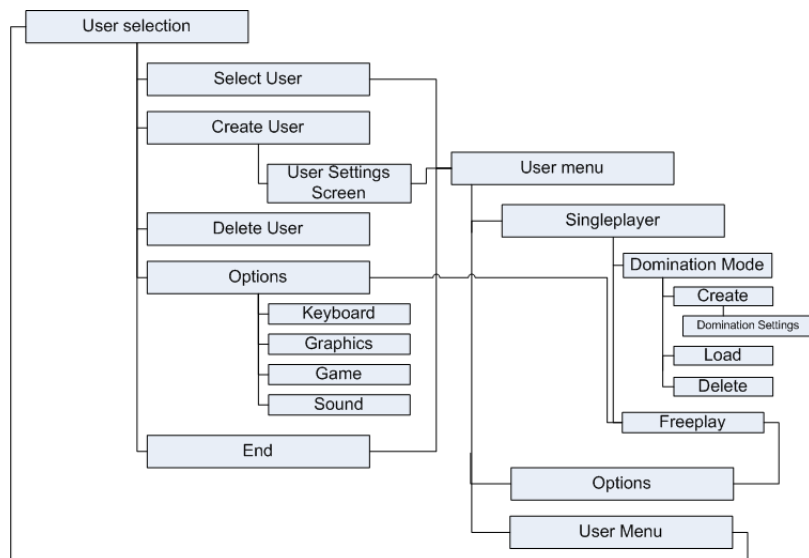


Abbildung 10: Die Menüstruktur

4.2 Interface und Steuerung

- **Das Menü**

Im Menü hat der Spieler die Möglichkeit die einzelnen Punkte per Tastatur oder per Maus anzuwählen.

- **Der Eroberungsmodus**

In der globalen Karte des Eroberungsmodus kann der Spieler wie im Menü das Spiel per Tastatur und per Maus steuern. Das HUD (siehe Abbildung 11) gibt Informationen welches System von welchem Spieler kontrolliert wird. Desweiteren sieht der Spieler direkt seinen aktuellen Creditstand und das Crediteinkommen pro Spielzug.

Durch Auswahl eines Systems erhält der Spieler Informationen über die aktuell in diesem System stationierten Flotten und über die Ressourceneinnahmen (Credits) die der Spieler der dieses System kontrolliert erhält.

Der Spieler kann an dieser Stelle über einen Knopf am unteren Bildschirmrand den Shop (siehe Abschnitt 3.1.3, Seite 8) betreten um sein eigenes Schiff aufzurüsten. In einem weiteren Menü kann der Spieler neue Flotten hinzukaufen. Durch Auswahl eigener Flotten hat der Spieler die Möglichkeit, wie bereits in Abschnitt 3.1.1 beschrieben, die Flotte zu einem benachbarten System zu bewegen oder die Flotte aufzurüsten.

Der Spieler hat außerdem die Möglichkeit, das Spiel zu beenden; der aktuelle Spielstand wird in diesem Fall automatisch gespeichert und der Spieler hat die Möglichkeit die aktuelle Kampagne beim nächsten Start von Space Domination Tour auszuwählen (siehe Abschnitt 4.1).

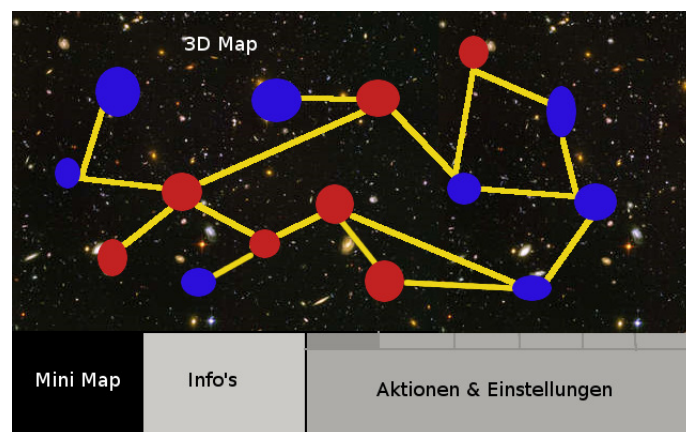


Abbildung 11: Das HUD im Eroberungsmodus

- **In der Mission**

In der Mission hat der Spieler nur die Möglichkeit das Spiel über die Tastatur zu steuern, die Tastaturbelegung kann er vorher im Menü festlegen (siehe Abschnitt 4.1). Durch drücken der ESC-Taste wird das Spiel pausiert und der Spieler hat die Möglichkeit das laufende Spiel zu beenden (ohne speichern).

Das HUD (siehe Abbildung 12) zeigt dem Spieler das aktuelle Missionsziel, auf einem kleinen 2D-Radar die nähere Umgebung (Objekte und gegnerische sowie befreundete

Schiffe), den aktuellen Status des Lasers (“Überhitzung”) und den Zustand des eigenen Schiffs, also das Schild und die Panzerung.



Abbildung 12: Das HUD im Missionsmodus

4.3 Verwendete Technologien

Für die Entwicklung von Space Domination Tour werden folgende Technologien eingesetzt:

- Visual Studio Team System 2008
- XNA 3.0
- JigLibX (Physikengine)
- Cinema4D (Models)
- Blender (Models)
- Photoshop (Texturen)
- Audacity (Sound)
- NeroWaveEditor (Sound)

4.4 Hardwarevoraussetzungen

Das Spiel benötigt Windows XP SP2 oder höher.

Empfohlen wird:

Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU @2.40 GHz

2 GB RAM

NVIDIA GeForce 8800 GT oder vergleichbar.

Eine Mindestanforderung ist derzeit leider nicht bekannt.