

# Game Design Document



## **Gruppe 7:**

Alexander Dippel,  
Mario Schommer,  
Mihail Borisov,  
Mirko Brodesser,  
Nina Weber,  
Tim Schulte.

Tutor: Justus Bisser

14. Juni 2009

## 1 Spielkonzept

### 1.1 Zusammenfassung des Spiels

Der Forscher Prof. Dr. Zygler erschafft in einer Unterwasserstation versehentlich eine kristalline Lebensform, die sich ausbreitet und eine starke Abneigung gegen organisches Leben hat. Ausgehend von diesem Kern, den Zygler als Nukleus bezeichnet, wächst eine Zone, in der alles vollständig kristallisiert ist. Zudem erzeugt der Nukleus Ableger von sich, Kristallwesen, denen eine gewisse Eigenintelligenz inne wohnt. Der Spieler hat die Aufgabe, den Nukleus der Kristalle zu zerstören, da dieser eine Gefahr für die gesamte Menschheit darstellt. Dazu steht ihm der Prototyp eines militärischen Kampfgleiters zur Verfügung, eine erfolgreichere Entwicklung des Professors.

Aus der Verfolgerperspektive steuert der Spieler seinen Gleiter durch einzelne Missionen, in denen er sowohl geschickt Hindernissen ausweichen, als auch Gegner bekämpfen muss. Dabei stehen dem Spieler verschiedene Upgrades für seinen Gleiter zur Verfügung, die sowohl die Bewaffnung, als auch die defensiven Fähigkeiten verbessern. An diese gelangt er jedoch erst durch geschicktes Aufsammeln von Powerups, die in den Levels verteilt sind oder von bestimmten Gegnern fallen gelassen werden. Allerdings wird die Bewegung des Spielers dadurch eingeschränkt, dass er stets mit der gleichen Geschwindigkeit vorwärts fliegt, so dass er nur Ausweichmanöver fliegen und bei Weggabelungen die Richtung wählen muss.

Der Spieler bewegt sich durch vier aufeinander folgende Levels, welche prinzipiell unterschiedlich aufgebaut sind. In jedem Level hat der Spieler die Möglichkeit, verschiedene Wege zu wählen, welche letztlich alle zu dem jeweiligen Endgegner führen, jedoch andere Anforderungen an den Spieler hinsichtlich Flugeschick und Waffenkönnen stellen.

Ziel des Spiels ist es bis zum Endgegner vorzudringen und, um ihn auch besiegen zu können, dabei möglichst viele Powerups aufzusammeln. Auf dem Weg durch die Levels muss der Spieler sowohl Hindernissen ausweichen, als auch stationäre und mobile Gegner bekämpfen. Diese Gegner sind allesamt Kristallwesen, von denen weder bekannt ist, wie sie sich fortbewegen, noch wie sie auf den Spieler schießen können. Während der Missionen erhält man Unterstützung von verschiedenen Personen, die die Geschichte tragen und hilfreiche Tipps und Hintergrundinformationen zu den Levels geben.

## 1.2 Alleinstellungsmerkmal

Jedes Level bietet mehrere Wegmöglichkeiten an, die jeweils andere Anforderungen an den Spieler stellen. Sollte man an einem Weg scheitern, so kann man bei einem erneuten Versuch einen anderen Weg wählen. Dadurch ergeben sich sehr viele verschiedene Wegkombinationen, auf denen der Spieler das Spiel erleben kann. So ist auch die Motivation gegeben, einzelne Level oder auch das ganze Spiel mehrfach zu spielen, um noch unbekannte Wege zu erkunden und deren unterschiedliche Anforderungen zu meistern.

Ein innovatives Upgradesystem erlaubt es dem Spieler jederzeit, sich individuell zu entwickeln. Durch die Wahl der Waffen kann der Spieler sein Schiff an seinen persönlichen Spielstil anpassen. Auch hier ist durch die vielen Kombinationsmöglichkeiten an Upgrades der Anreiz gegeben, das Spiel erneut mit anderen Schwerpunkten zu spielen.

Crystal Fighter kombiniert viele bewährte Spielkonzepte und hebt sich dabei durch seine potentiellen Varianten, das Spiel auf verschiedene Arten zu erleben, von anderen Spielen ab. Der Spieler soll die Möglichkeit haben, immer wieder neue Wege zu entdecken, um sein Ziel zu erreichen. Er soll sich fesseln lassen von dem Wunsch, sein Schiff immer mächtiger auszustatten und sich faszinieren lassen von fremdartigen Gegnern, den kristallinen Lebensformen, und der ungewöhnlichen Geschichte, die das Spiel durchzieht.

## 2 Technische Merkmale

### 2.1 Spieler-Interface

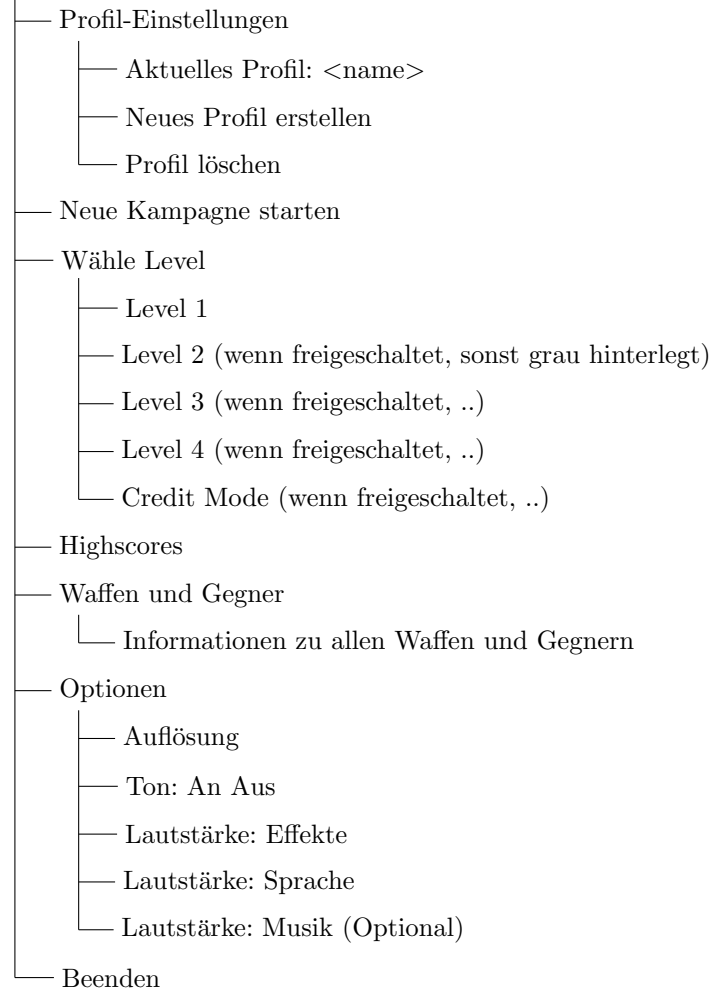
Der Spieler sieht auf seinen Raumgleiter aus der Verfolgerperspektive. Mit den Tasten steuert er die Flugbewegungen, mit der Maus kann er ein Zielkreuz bewegen, um die Bordgeschütze zu bedienen. Als Standard-Bewegungs-Tasten bietet sich die unter Spielern übliche Kombination W,A,S und D an (Details: siehe Kapitel 3.1). Die Bewegungs- und Schusstasten sollen im Optionsmenü konfigurierbar sein.



Abbildung 1: Der Balken ganz oben zeigt den Levelfortschritt. Durch die Markierung sieht man die bisher zurückgelegte Strecke. Links oben ist das Statistikfeld, hier ist die aktuelle Trefferquote zu sehen. Rechts davon ist ein Balken für die Trefferpunkte des Spielers zu sehen. Der vertikale Balken ganz links zeigt die Schildenergie. Der schwarze Balken unten zeigen die Upgrade-Möglichkeiten. Das grün markierte Feld zeigt das momentan auswählbare Upgrade. Die roten Kästen im Bild zeigen den aktuellen Schusswinkel an. *Anmerkung:* Das Bild entstammt aus einer sehr frühen Version des Spiels.

## 2.2 Menü-Struktur

### Hauptmenü



Ein Profil besteht aus einem Namen, den bisher erfolgreich beendeten Levels, sowie den dortigen Highscores. Beim ersten Starten des Spiels ist bereits ein 'Default'-Spielerprofil erstellt. Die einzelnen Level werden näher in Kapitel 4.4 bis 4.8, sowie Kapitel 4.10 beschrieben.

Es wird für jedes Level eine eigene Highscoreliste für die erreichte Zahl der Punkte, die sich aus der Anzahl der Treffer berechnen, geben.

Im Untermenü „Waffen und Gegner“ findet sich eine Auflistung aller Waffen sowie der Standard-Gegner. Jedes Objekt wird erklärt (Schusskraft, Panzerung, Geschwindigkeit) und als Bild gezeigt.



Abbildung 2: Das Hauptmenü

## 2.3 Verwendete Technologien

Crystal Fighters ist ein 3D - Spiel, dessen Kern die XNA-Bibliothek von Microsoft bildet. Um mit dieser arbeiten zu können wurde das Microsoft Visual Studio 2008 verwendet.

Für physikalische Berechnungen kommt die JigLibX-Engine zum Einsatz. Um die Modelle zu erstellen wurde das Grafikprogramm Blender benutzt, Texturen und Bilder, wie der Menühintergrund, wurden sowohl mit Gimp, als auch mit Photoshop erstellt.

Die nötigen Eingabegeräte sind Tastatur und Maus. Da die Story auch über vertonte Texte erzählt wird, sollte eine Audioausgabe vorhanden sein.

## 2.4 Hardwarevoraussetzungen

Als Ausgangspunkt nehmen wir eine CPU mit 1,8 GHz mit einer DirectX-9 fähigen Grafikkarte mit 128 MB Speicher und zwei GB RAM, um ein flüssiges Spielerlebnis bei circa 30 frames pro Sekunde zu haben. Das Spiel soll voll und ganz mit den oben genannten Eingabegeräten spielbar sein. Optional wird eine Gamepad-Steuerung implementiert.

## 3 Spiellogik

### 3.1 Optionen & Aktionen

Zu den Programmeinstellungen siehe Menü (Kapitel 2.2). Der Spieler hat folgende Aktionmöglichkeiten:

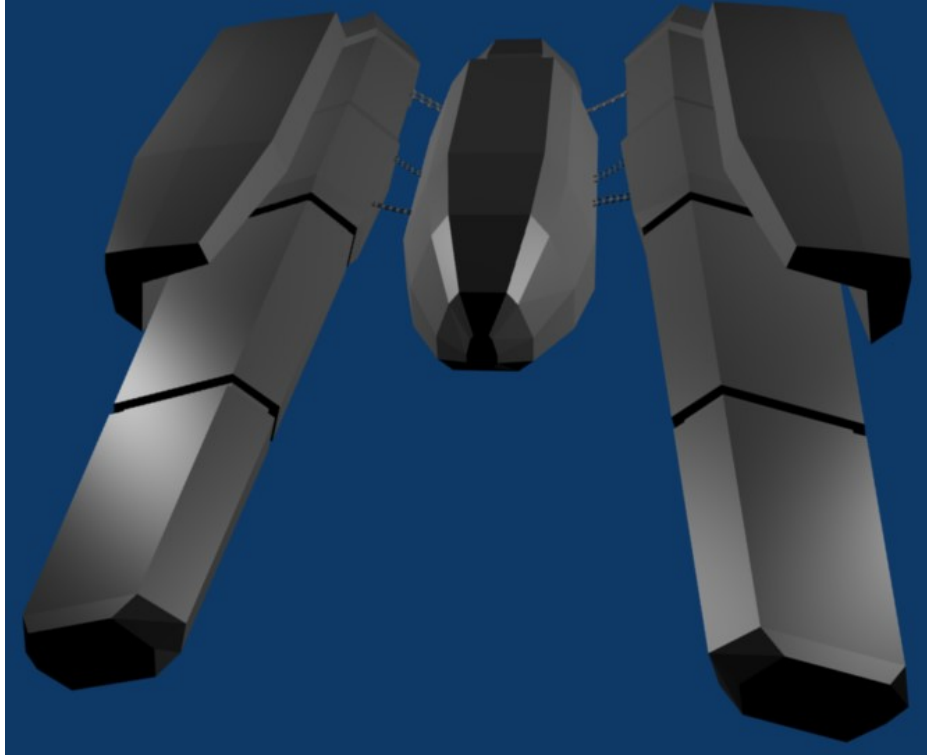
| Aktionstyp         | Taste            | Effekt                                                 |
|--------------------|------------------|--------------------------------------------------------|
| Schiffssteuerung   | W                | Schiff runterziehen                                    |
| Schiffssteuerung   | S                | Schiff hochziehen                                      |
| Schiffssteuerung   | A                | Schiff nach links ziehen                               |
| Schiffssteuerung   | D                | Schiff nach rechts ziehen                              |
| Upgradeaktivierung | F                | Aktivieren von Upgrades                                |
| Waffensteuerung    | Linke Maustaste  | Auslösen von Waffen von Typ1                           |
| Waffensteuerung    | Rechte Maustaste | Auslösen von Waffen von Typ2                           |
| Waffensteuerung    | Bewegen der Maus | Verschieben des Zielkreuzes                            |
| Schildsteuerung    | Leertaste        | So lange die Taste gedrückt wird, ist der Schild aktiv |
| Menüaufruf         | Esc              | Spiel pausiert und zeigt Spielmenü                     |

Zusätzlich gibt es Effekte, die im Falle niedriger Energie zufällig eintreten:

- Vertauschen der Bewegungstasten (links wird zu rechts und umgekehrt)
- Verzögerte Reaktion auf Eingabe
- Bildschirmeffekte: sich abdunkelnder und wieder erhellender Bildschirm

## 3.2 Spielobjekte

### 3.2.1 Prototyp - Der Spieler



Der Prototyp ist eine militärische Entwicklung des Professors, ein wendiger Gleiter in Katamaranform, dafür gedacht, auch durch anspruchsvolles Gelände wie Städte oder Höhlensysteme zu fliegen.

Er ist mit einer Vielzahl an Waffen ausgerüstet, die größtenteils ebenfalls experimentell sind.

Der Spieler verfügt über eine Anzahl von Leben, sollte er sterben und er hat noch verbleibende Leben, so wird eines aufgebraucht und er kann sofort weiter-spielen.

Stirbt der Spieler jedoch ohne verbleibende Leben zu haben, so muss er die aktuelle Mission von vorne beginnen.

### 3.2.2 Powerups

In Crystal Fighters stellen Energiezellen die im Genre üblichen Powerups dar. Diese können während des Spiels in den Levels gefunden oder von Gegnern erbeutet werden. Mit ihnen kann der Spieler Upgrades aktivieren, wobei sowohl Waffen als auch defensive Systeme zusammen die auswählbaren Upgrades in Crystal Fighters bilden.

### 3.2.3 Das Upgradesystem

Das Schiff ist ein Prototyp und längst nicht vollständig ausgestattet. Zu Beginn des Spiels ist die Gefechtsbereitschaft nur teilweise hergestellt und die experimentellen Apparaturen haben nicht einmal Energiezellen eingebaut.

Die verschiedenen Geräte brauchen unterschiedlich viele Energiezellen. Das Upgradesystem funktioniert daher auf folgende Weise:

Der Spieler sieht im Interface Icons für die möglichen Upgrades, geordnet nach der Anzahl an Energiezellen, die sie benötigen. Es leuchtet immer das höchste Upgrade, für das der Spieler momentan genügend viele Energiezellen hat. Der Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, die Energiezellen einzusetzen um das Upgrade zu aktivieren, wodurch die freien Speicher verbraucht werden, oder er kann auf weitere Zellen warten, um ein höheres Upgrade zu erlangen. Hat er sich dafür entschieden, ein Upgrade zu aktivieren, so leuchtet keines der Upgrades mehr und der Spieler muss von vorne beginnen Energiezellen zu sammeln. Jedes Upgrade kann mehrmals aufgewertet werden, was dadurch geschieht, dass der Spieler es erneut aktiviert. Sind keine weiteren Aufwertungen verfügbar, so kann der Spieler bei Aufleuchten des zugehörigen Icons dieses nicht aktivieren. Sammelt der Spieler mehr Powerups, als es Upgrades gibt, so werden diese automatisch in verbraucht und der Spieler erhält ein neues Leben.

Die Waffen unterteilen sich in zwei verschiedene Typen:

**Typ I** sind alle Waffen, deren Schüsse ohne Verzögerung beim Gegner eintreffen, zum Beispiel der Laserstrahl, der sofort da ist.

**Typ II** sind Waffen mit langsameren Schüssen wie die der Plasmakanone. Diese Unterteilung ist wichtig, da die beiden Typen ein unterschiedliches Zielen erfordern.

Im Folgenden werden die einzelnen Upgrades erklärt. Die Auflistung entspricht dabei der Reihenfolge, in der der Spieler die Upgrades im Interface sieht.

## 1. Geschwindigkeit:

Interfacebezeichnung: Speed  
Energiezellen: 1

Das Upgrade erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit, mit der der Spieler ausweichen kann. Er fliegt nicht schneller vorwärts, kann sich aber schneller auf und ab, beziehungsweise nach rechts und links bewegen.

## 2. Nanobots:

Interfacebezeichnung: Nanobots  
Energiezellen: 2

Die Nanobots verstärken die Schiffshülle und reparieren sie kontinuierlich. Das Upgrade erhöht leicht die Lebenspunkte und die Regenerationsrate.

## 3. Schild:

Interfacebezeichnung: Shield  
Energiezellen: 3

Das Schild ist bei Knopfdruck aktiv und macht den Spieler solange praktisch unverwundbar, verbraucht aber sehr schnell seine Energie und lädt nur langsam auf. Das Upgrade erhöht die maximale Energie und die Regenerationsrate.

## 4. Bordgeschütz:

Waffentyp: 1 und 2  
Interfacebezeichnung: Cannon  
Energiezellen: 4

Die Standardwaffe, eine gewöhnliche Bordkanone. Sie verfügt über zwei Schussmodi, der erste hat eine hohe Feuerrate, macht aber nur wenig Schaden, wobei die Schüsse sehr schnell fliegen. Dieser Modus ist vom Typ I.

Im alternativen Modus verschießt sie mit mittlerer Geschwindigkeit explosive Geschosse, die sehr viel langsamer fliegen. Dieser Modus ist vom Typ II.

Typ I:  
Schaden: gering  
Feuerrate: sehr hoch  
Typ II:  
Schaden: mittel

Feuerrate: mittel

*Upgrades:*

- Doppelgeschütz - verschießt doppelt so viele Geschosse
- Gatling - gleicher Schaden wie Doppelgeschütz, höhere Feuerrate
- Doppelgatling - verschießt doppelt so viele Geschosse
- Uranmantelgeschosse - verdoppelt den Schaden der Geschosse

## 5. Plasmakanone:

Waffentyp: 2

Interfacebezeichnung: Plasma

Energiezellen: 5

Allroundwaffe, mittlerer Schaden, mittlere Feuerrate, mittlere Schussgeschwindigkeit.

Schaden: mittel

Feuerrate: mittel

*Upgrades:* Mit jeder Aufwertung werden die Schüsse größer und machen mehr Schaden.

- Plasma Stufe II
- Plasma Stufe III
- Plasma Stufe IV
- Plasma Stufe V

## 6. Laser:

Waffentyp: 1

Interfacebezeichnung: Laser

Energiezellen: 6

Der Laser sendet einen kontinuierlichen Lichtstrahl aus, der bei Berührung mittleren Schaden verursacht, allerdings ist die Reichweite begrenzt.

Schaden: mittel

Feuerrate: kontinuierlicher Strahl

*Upgrades:* Zu Beginn ist der Laser rot. Jede Aufwertung steigert den Schaden.

- Stufe II: gelb
- Stufe III: grün
- Stufe IV: blau
- Stufe V: weiß

## 7. Raketen:

Waffentyp: keiner, werden immer abgeschossen  
Interfacebezeichnung: Rockets  
Energiezellen: 7

Raketen haben eine geringe Feuerrate, machen mittleren Schaden und sind ziel-suchend.

Schaden: mittel  
Feuerrate: niedrig

*Upgrades:* Jede Aufwertung steigert die Feuerrate.

- Raketen Stufe II
- Raketen Stufe III
- Raketen Stufe IV
- Raketen Stufe V

## 8. Railgun:

Waffentyp: 1  
Interfacebezeichnung: Railgun  
Energiezellen: 8

Die Railgun verschießt punktgenau mit extrem hoher Geschwindigkeit einen Metallbolzen. Der Schuss ist dabei praktisch sofort da und macht sehr viel Schaden, allerdings ist die Feuerrate relativ gering.

Schaden: hoch  
Feuerrate: niedrig

*Upgrades:*

- Stufe II - Gegner durchschlagen
- Stufe III - Schaden

- Stufe IV - noch mehr Schaden
- Stufe V - höhere Feuerrate

## 8. Antimateriekanone:

Waffentyp: 2

Interfacebezeichnung: Antimatter

Energiezellen: 9

Die Antimateriekanone schießt mit moderater Feuerrate einen großen tropfenförmigen Schuss, der hohen Schaden verursacht.

Schaden: hoch

Feuerrate: niedrig

*Upgrades:*

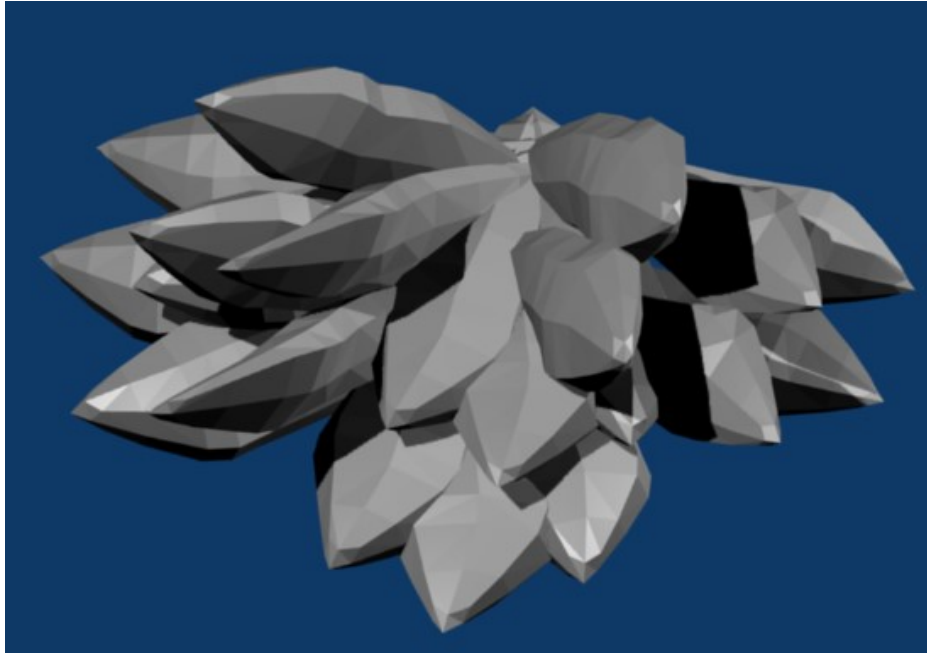
- Stufe II - Schaden
- Stufe III - mehr Schaden
- Stufe IV - ziemlich viel Schaden
- Stufe V - unglaublich viel Schaden

## 3.2.4 Gegner

Die Gegner in Crystal Fighters sind kristalline Wesen, die von dem Kristallnukleus erzeugt wurden. Diese kommen in verschiedenen Formen vor, einige sind schlicht fliegende Kristallbrocken, andere ähneln Raumschiffen, die auch in der Lage sind den Spieler zu beschießen.

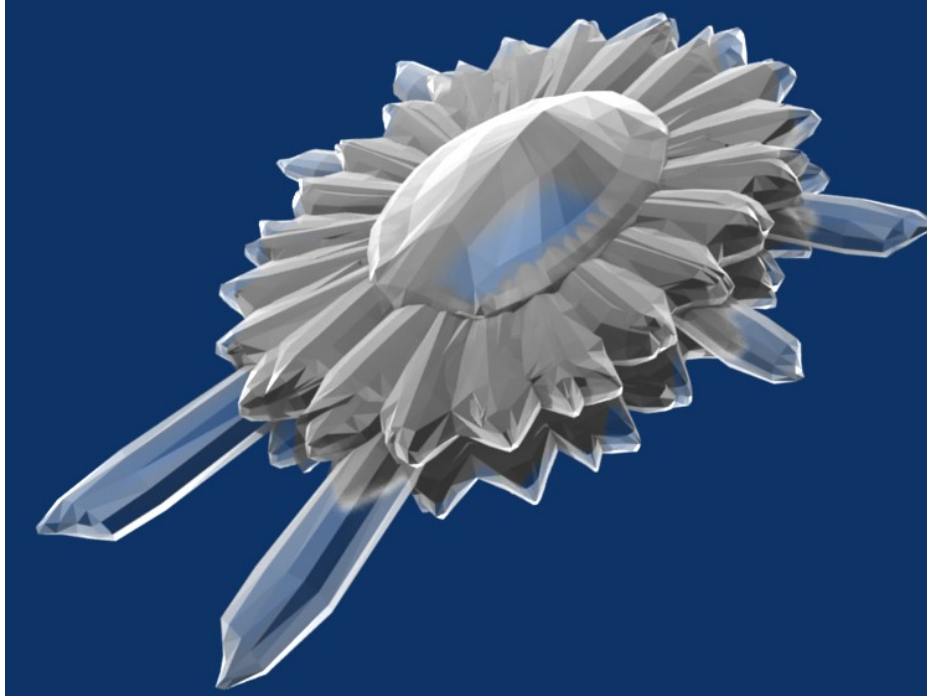
Die Gegner lassen sich grob in drei Kategorien unterteilen:

### Kategorie I:



Die Gegner dieser Kategorie sind die schwächsten. Sie kommen als relativ kleine Kristallbrocken vor, die auf den Spieler zufliegen und ihn zu rammen versuchen.

## Kategorie II:



Diese sind die wesentlich gefährlicher. Sie sind größer als die Gegner der ersten Kategorie und sind in der Lage, den Spieler zu beschießen. Es gibt sie sowohl in fliegender, als auch stationärer Variante.

## Kategorie III:

Die Gegner dieser Kategorie kann man als Endgegner bezeichnen. Es handelt sich um einzelne extrem starke Kristallwesen, die aber dafür selten vorkommen.

### 3.2.5 Levelobjekte

*Boost-Ringe:* Diese Vorrichtungen beschleunigen das Raumschiff beim Hindurchfliegen kurzzeitig.

Boost-Ringe wurden in der Infrastruktur des Forschungskomplexes zur schnelleren Fortbewegung genutzt.

*Hindernisse:* Der Spieler muss auf seinem Weg verschiedene Hindernisse meistern. Dazu gehören schlicht die Wände der Levels, aber auch riesige Kristalle.

*Optional* sind Energiefelder geplant, die dem Spieler den Weg versperren. Um diese zu überwinden muss er die Generatoren zerstören, die das Energiefeld aufrecht erhalten.

## 3.3 Spielstruktur

Es gibt 4 Missionen, diese werden in der Kampagne freigespielt. Zusätzliches ist ein Endloslevel geplant, in dem auf freiem Feld immer stärkere Gegner kommen.

Die Gegner werden im Spielverlauf stärker und anspruchsvoller zu besiegen. Durch die Upgrademöglichkeiten kann aber der Spieler sein Schiff individuell an seinen Spielstil anpassen, um auch stärkere Gegner zu besiegen. Die Level bieten verschiedene parallele Abschnitte, die jeweils ihren Schwerpunkt auf Kämpfen oder Geschicklichkeit legen. Der Spieler kann an Weggabelungen auswählen, für welchen der Abschnitte er sich entscheidet. Zum Ende jedes Levels ist ein Endgegner zu besiegen.

## 3.4 Statistiken

Highscores für:

- die einzelnen Level
- die gesamte Kampagne
- jeden Meter des Creditlevels

Im Spiel sichtbar:

- Aktueller Punktestand

Nach jeder Mission:

- Punkte für die Mission
- Bodycount: x von y Gegnern eliminiert
- Treffgenauigkeit: z % der Schüsse waren Treffer

Awards für

- alle Gegner im Spiel getötet
- alle möglichen Upgrades eingesammelt
- Trefferquote über 65%

## 3.5 Screenplay

Die Story wird von Sprechern erzählt. Diese erscheinen in kleinen Portraitbildern und informieren den Spieler über Geschehnisse und die aktuelle Mission. An passenden Stellen zeigt das Spiel geskriptete Ingamesequenzen.

*Intro:* Die Einleitung wird vom Erzähler gegeben und visuell durch eine Slideshow von Karikaturen einiger Charaktere, Skizzen vom Setting und für die Handlung wichtiger Objekte (z.B. den Prototyp) unterstützt. Untermalt wird das ganze mit passender Musik.

*Kapitel 1-4:* Die Story wird im wesentlichen durch die Missionsbriefings vermittelt. Diese sehen so aus, dass Videos von der Kommunikation zwischen Pilot und Kommandozentrale gezeigt werden. Gleichzeitig werden Bilder gezeigt ('übertragen'), welche die im Dialog besprochene Thematik darstellen.

*Epilog:* Ähnlich zur Intro-Sequenz werden Bilder der Charaktere und des Settings gezeigt.

## 4 Storyboard

### 4.1 Überblick

Als sich in einer geheimen Unterwasserforschungsstation eines der Experimente des verwirrten Wissenschaftlers Dr. J. M. Zyglar verselbstständigt wird allen Anwesenden schnell bewusst, welche Gefahr das entstandene Phänomen mit sich bringt. Denn entstanden war eine kristalline Lebensform, die offenbar eine starke Abneigung gegen organisches Leben hat und sich zudem noch rasend schnell ausbreitet. Alles, was in Kontakt mit dieser skurrilen Nebenwirkung eines gescheiterten Experiments kommt, erstarrt zu Kristall. Gleichzeitig sind sonderbare Kreaturen zum Leben erwacht, die geradezu aus einem Videospiel entwischt sein könnten. Die Lage wird jedoch noch heikler, als General PauLi, der Leiter der Forschungsstation, erfährt, dass das komplette ZDCS-Team (Zyglar Damage Control Squad) sich bereits in Kristallstarre befindet. Dieses Team war eine erfolgreiche Sondereinheit, die darauf spezialisiert war, die Schäden der zahlreichen fehlgeschlagenen Experimente von Zyglar möglichst gering zu halten. Erst neulich war es gelungen, die „Pinguin-Plage“ in den Griff zu bekommen. Hierbei hatte es Zyglar irgendwie geschafft die Forschungsanlage mit hunderten Pinguinen zu überfluten, die zudem die sonderbare Eigenschaft hatten, sich selbst replizieren zu können... Die aussichtslose Lage zwingt den General Jack und Slow als letzte Hoffnungsträger im Kampf gegen die kristalline Lebensform antreten zu lassen. Der einzige Jet der noch nicht vollständig „kristallisiert“ wurde ist ein Prototyp, der den Hangar eigentlich erst in frühestens 4 Jahren verlassen können sollte. Unter den Anweisungen des General PauLi und seiner Rechten Hand, Feldwebel Daria, machen sich Jack und Slow auf den Weg den Kristall zu bekämpfen, während Dr. Zyglar nach einer möglichen Erklärung für das Phänomen sucht, und M, der Mechaniker, die zwei über die Funktionen und Waffensysteme des Prototyps aufklärt. Es bleibt wenig Zeit, wahrscheinlich sogar noch viel weniger!

### 4.2 Charaktere

*Jack:* Jeder an der Forschungsstation kennt Jack, jedoch weiß keiner so genau, was er eigentlich für eine Aufgabe hat. Er hat noch nie einen Jet geflogen, ist sich aber sicher, dass es nicht soviel schwieriger sein kann als Autofahren. In der Tat entwickelt er nach einigen Anlaufschwierigkeiten ein grundlegendes Verständnis fürs Fliegen. Er ist immer positiv eingestellt und begegnet auch einer sich rasch ausbreitenden und dabei alles Leben vernichtenden kristallinen Lebensform mit einem erstaunlichen Maß an Optimismus.

*Slow:* Soldat und mindestens so hart wie Bruce Willis in Last Man Standing. Der Name Slow ist eine Anspielung auf seine Waffenkünste und im höchsten Maße ironisch zu verstehen. Er ist für die Bedienung der zahlreichen Waffensysteme des Prototyps zuständig. Slow ist es egal ob Er, die Menschheit oder das ganze Universum zum Teufel geht, solange er das tun darf, was er am besten kann:

Ballern! Des Weiteren verfügt er über ein unglaubliches Repertoire an coolen Sprüchen.

*Dr. J. M. Zygler:* Verwirrter Doktor, der im Verlauf der Story Einzelheiten zum Ursprung der kristallinen Lebensform erläutert und oft in den Missions-Briefings durch beiläufige Bemerkungen den entscheidenden Hinweis zur erfolgreichen Missionsbeendigung liefert. Er ist für Unmengen an fehlgeschlagenen Experimenten mit teilweise katastrophalen Folgen verantwortlich. Da seine Forschungsergebnisse jedoch oftmals unbezahlbar sind, werden seine „Ausrutscher“ geduldet. Der General hat sogar extra eine Einheit (ZDCS) zur Schadensregulierung ausgebildet, deren einzige Aufgabe darin besteht, die Schäden, die Zygler verursacht, so gering wie möglich zu halten.

*M:* M ist der Mechaniker, der für den Entwurf des Prototypen zuständig war, und dem Spieler das Upgrade- und Waffensystem näher bringen soll. Er erklärt neue Gameplayelemente, sofern diese nicht intuitiv klar sind. Seine größte Angst ist, dass sein Baby (der Prototyp) einen Kratzer abkriegen könnte. Manövriert Jack den Prototypen zu häufig gegen Hindernisse, so wird sich M empört über die Funkanlage beschweren. M hat mit dem Rest der Welt nicht viel zu tun, er lebt für die Maschinen, die er kreiert. Darum, und vielleicht wirklich nur darum, liegt ihm die Beseitigung des Kristallwesens auch sehr am Herzen.

*General PauLi (Paul Little):* Oberster Befehlshaber und Leiter der geheimen Forschungsanlage. Sehr direkt, was manchmal fast schon ein bisschen unfreundlich wirkt. Der General hat in allen Angelegenheiten das letzte Wort zu sprechen, passt ihm etwas nicht, bringt er dies unmissverständlich zum Ausdruck. Wenn seine Befehle nicht umgehend befolgt werden, brennt echt die Hütte!

*Frau Stabsfeldwebel Daria A.:* Dame mit hochgesteckten Haaren, die in der Zentrale hockt und dem Spieler die Missionsbriefings gibt. Sie ist quasi die Rechte Hand des Generals, hat immer den Überblick und bleibt in jeder Lage kühl und berechnend.

*Erzähler:* Erzählt!

## 4.3 Die Synchronstimmen

Nina: Daria A

Mario: Jack

Mirko: Zygler & General PauLi

Mihail: M der Mechaniker

Alex: Slow

Tim: Erzähler

## 4.4 Einleitung

Darstellung der aktuellen Ereignisse, über das schief gelaufene Experiment, die Entstehung einer kristallinen Lebensform und die Ausweglosigkeit der Situation. Jack und Slow tauchen unabhängig von einander zufällig auf, der General ruft M, welcher den Prototypen vorstellt. Die Zeit drängt, Jack und Slow fliegen los, weitere Anweisungen folgen über die Kommunikationsplattform des Prototypen.

## 4.5 Kapitel 1: Auf geht's, ab geht's!

Level: Hangar, Ort: Prototyp (Jet)

Nachdem der Mechaniker Jack in die Fliegersteuerung eingewiesen hat, erklärt er Slow das Upgradesystem. Dann folgt ein Missionsbriefing von Daria. General PauLi und Zygler wünschen Jack und Slow ein gutes Gelingen und eine unversehrte Rückkehr, der Mechaniker ebenfalls, seine Wünsche richten sich jedoch an seinen Prototypen.

Nachdem Jack und Slow die „Kristall-Spinne“ besiegt haben wurde eine verlangsamte Ausbreitung der Kristalle verzeichnet. Es wird vermutet, dass das Vernichten der größeren (Boss-)Gegner den „Energiefluss“ der Kristallmaterie und somit sein Wachstum beeinflusst.

## 4.6 Kapitel 2: Das Wasser steigt!

Level: Röhre, Ort: Prototyp

Die Computer erkennen ein weiteres ungewöhnliches Energiefeld, dort wird der nächste Boss vermutet. Also düsen J&S los ohne Zeit zu verlieren. Ein kurzes Briefing klärt sie über die Umweltgegebenheiten auf.

Nachdem auch der zweite Boss-Gegner vernichtet wurde bestätigt sich die These und das Kristallwachstum verlangsamt sich noch weiter. Ein leichter Hoffnungs-schimmer macht sich unter den Helden breit, Zygler hat neue Erkenntnisse über die Kristall-Lebensform und die Computer verweisen auf den Aufenthaltsort des nächsten Boss-Gegners. Ab geht's!

## 4.7 Kapitel 3: Das Ziel vor Augen!

Level: Vorhöfe, Ort: Prototyp

Daria hat sich geirrt, zwar ist die Ausbreitung der kristallinen Lebensformen in dem Erfassungsbereich der Computer zurückgegangen, jedoch hatte dies nichts mit dem Besiegen der Bosse zu tun, sondern vielmehr mit einer Verlagerung der Ausbreitung der Kristalle. Schnell schwindet die kurzzeitige Euphorie, zudem werden erschreckende Aufnahmen von einer Kristallfestung gezeigt. Es wird

klar, dass die kristalline Lebensform ein Bewusstsein haben muss. Das neue Ziel ist nun die Kristallfestung, hierzu müssen jedoch zunächst deren Vorhöfe durchfliegen werden.

## 4.8 Kapitel 4: Die Kristallfestung!

Level: Zentrum der Macht, Ort: Prototyp

Angekommen in der Kristallfestung wird schnell klar, dass das Schicksal der Menschheit von dieser einen Mission abhängt. Zygler gibt beiläufig einen entscheidenden Hinweis für den Bossfight. Jack ist ein bisschen deprimiert, da ihm die „Tour“ bisher soviel Spaß gemacht hat und er den Prototypen am liebsten behalten würde, sich aber sicher ist, ihn nach Beendigung der Mission wieder abgeben zu müssen. Slow freut sich hingegen über die Tatsache, endlich der kristallinen Lebensform die Kristalle ausballern zu können.

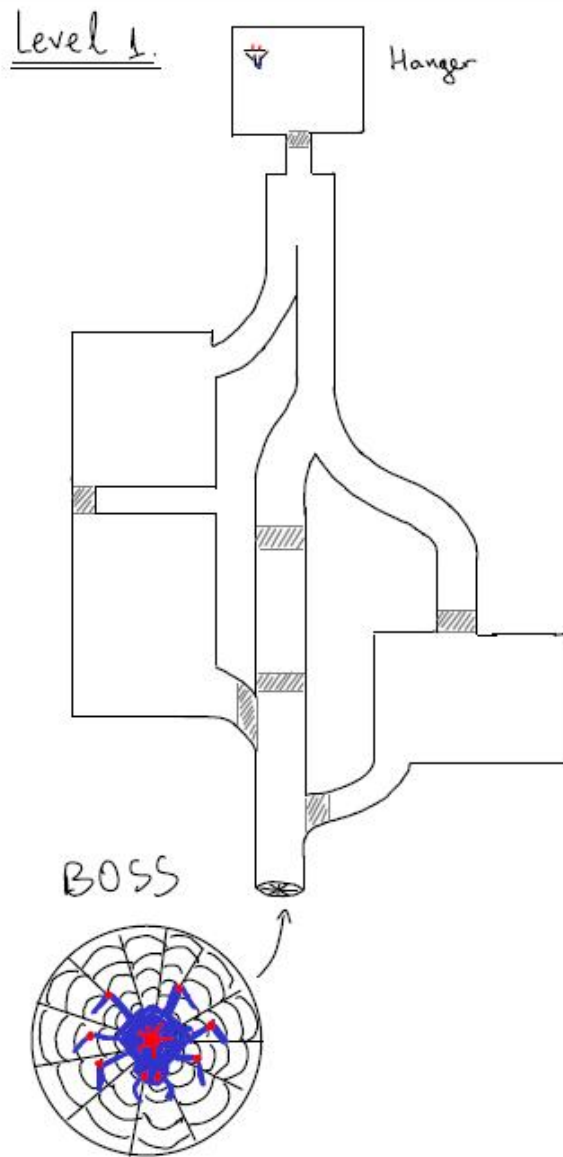
## 4.9 Epilog

Ort: Forschungsstation

Sämtliche Hauptcharaktere sind versammelt und feiern die Rettung der Welt, als Dr. Zygler sein neuestes Projekt vorstellen will und dabei leider eine Kleinigkeit schief geht...

## 4.10 Missionen

### 4.10.1 Kapitel 1: Hangar

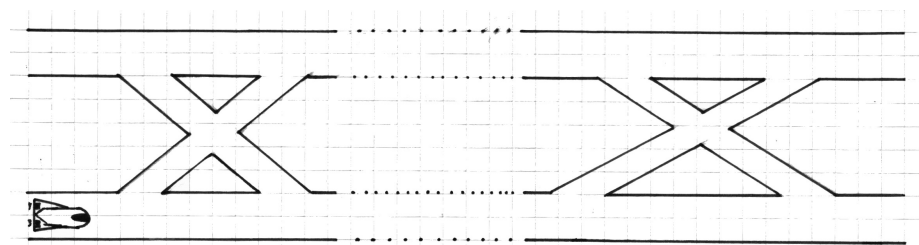
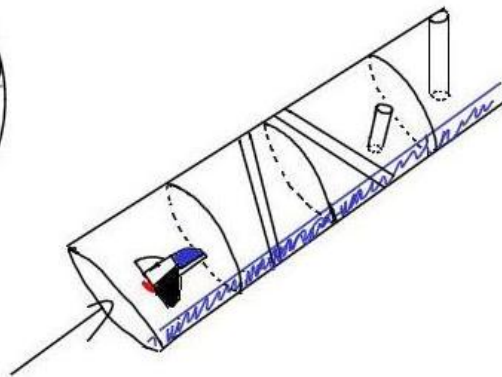
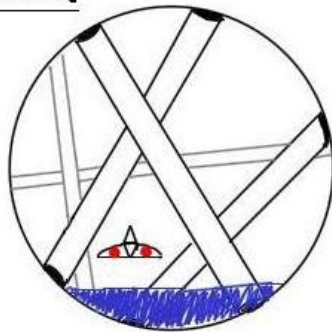


Der Hangar besteht im Wesentlichen aus einem riesigen langen Hauptraum, durch den auch große Schiffe fliegen können. In den vielen Nebenräumen sind Raumschiffe aller Art geparkt, unter anderem von den Entwicklern verworfene Modelle, die hier doch noch ihren Weg in das Spiel finden.

Der Spieler kann sich relativ zu Beginn des Levels entscheiden weiter durch den Hauptraum zu fliegen, wo er auf besonders viele Gegner treffen wird. Alternativ kann er durch einen Nebentunnel fliegen, der das Fluggeschick fordert, da besonders viele Hindernisse vorhanden sind, oder er kann den Weg durch die großen Nebenhangars wählen, die sowohl Gegner als auch Hindernisse bereithalten. Beide Alternativrouten führen letztlich wieder in den Hauptraum zum Endgegner, der wie eine Spinne vor dem Hauptschott sitzt.

## 4.10.2 Kapitel 2: Röhre

Level 2



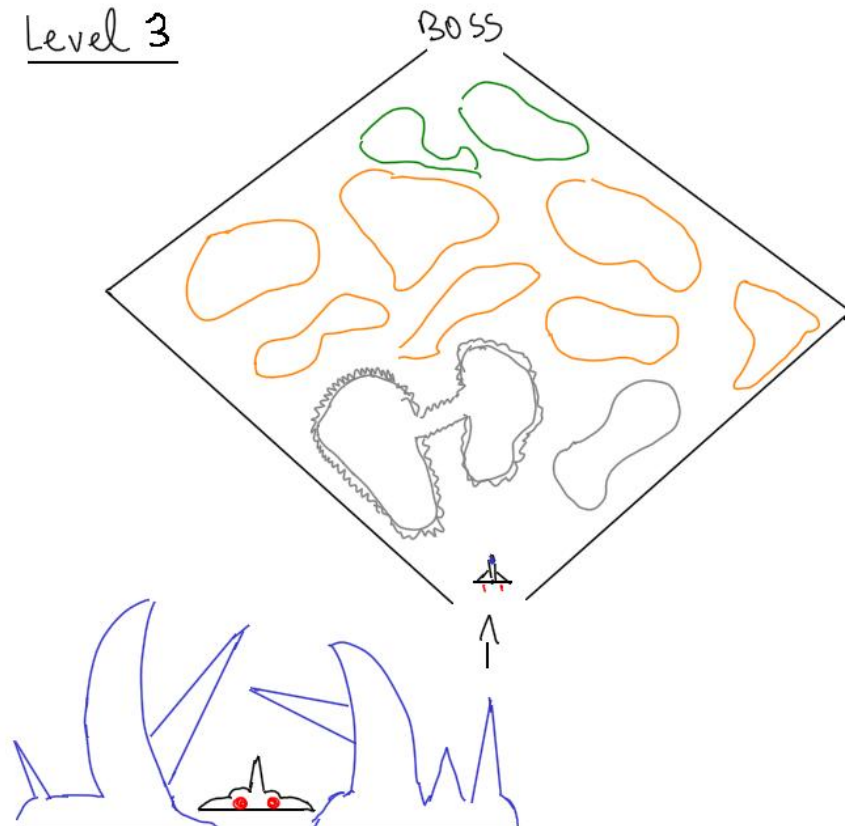
Die Röhre verbindet die Hangars mit dem Rest der Forschungsstation. Durch Kristalle, die durch die Wände wachsen, ist die Röhre undicht geworden und Wasser tritt ein. Der Spieler muss nicht nur mit Gegner und Hindernissen, sondern auch mit dem steigenden Wasserspiegel kämpfen, der ihm immer weniger Raum zum Fliegen lässt.

Um schneller vorankommen muss der Spieler durch möglichst viele Boostringe fliegen, da ihn sonst das Wasser vor Verlassen des Levels einholen wird.

Die Röhre spaltet sich früh in zwei einander umwindende Röhren, die durch Tunnel verbunden sind und sich immer wieder gegenseitig durchdringen.

Der Endgegner ist ein agiles Kristallschiff, das immer wieder unter Wasser taucht und an unvorhergesehener Stelle wieder auftaucht.

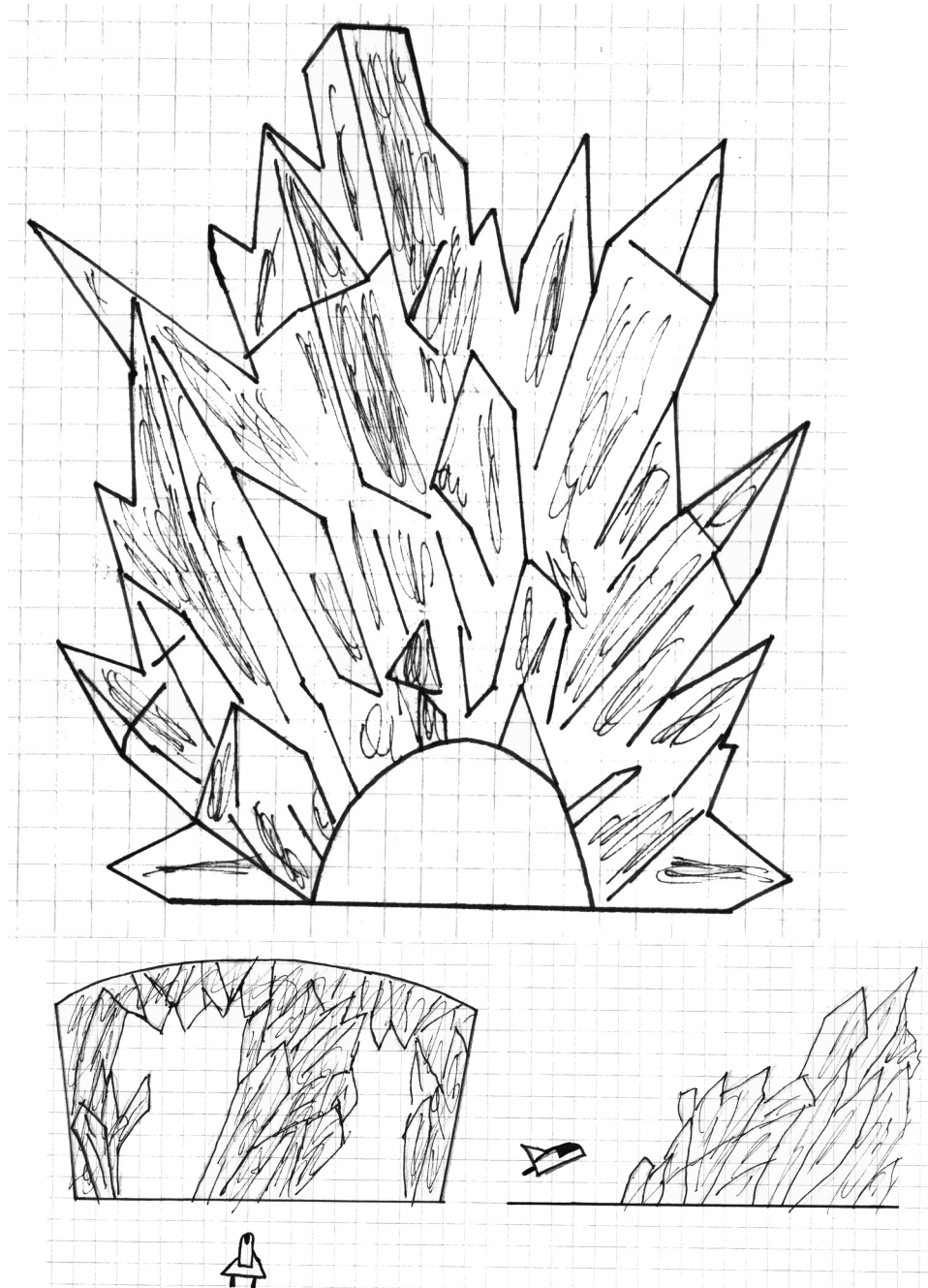
## 4.10.3 Kapitel 3: Vorhöfe



Das dritte Level spielt in einem Höhlensystem, dass als Versuchsareal der Forschungsstation dient. Der Spieler muss dabei nicht nur Gegner bekämpfen und Kristallen und Felsen ausweichen, die statisch sind, sondern es fallen auch Felsen von der Decke und Kristalle wachsen aus dem Boden.

Der Endgegner erzeugt immer mehr immaterielle Illusionen von sich selbst. Diese schießen zwar auch, verursachen aber weder Schaden, noch sind sie selbst verwundbar. Zudem haben sie auch keine Kollision und durchdringen daher sich und den richtigen Endgegner immer wieder. Der Spieler muss in dieser Art Hütchenspiel immer den richtigen Gegner im Blick behalten, was zunehmend schwieriger wird.

## 4.10.4 Kapitel 4: Finale



Das Finale spielt in der Kristallfestung, die der Nukleus um sich errichtet hat. Der Spieler kämpft sich durch eine reine, fremdartige Kristallwelt. Das Level ist

stark verzweigt aufgebaut, mit vielen Sackgassen. Am Ende jeder Sackgasse ist ein Teleportfeld, in das man zwangsweise einfliegen muss, das das Schiff wieder an eine bestimmte Stelle zurückteleportiert. So muss der Spieler den richtigen Weg in dem Kristalllabyrinth finden und kann dabei ausreichend Powerups sammeln, um stark genug für den Nukleus zu sein.

