

ROTE SONNE

Gruppe 05

Entwickler:

- Andre Doser
- Benedikt Mendorf
- Christian Maier
- Sebastian Rombach
- Daniel Christiany

Tutor:

- Justus Bisser
-

Inhaltsverzeichnis

1	Die Geschichte	2
2	Alleinstellungsmerkmal	3
3	Technische Merkmale	3
3.1	Spieler-Interface	3
3.2	Kameraperspektive	4
3.3	Menüstruktur	4
3.4	Bibliotheken	5
3.5	Hardwarevoraussetzungen	5
4	Spiellogik	5
4.1	Spielstruktur	5
4.1.1	Verlauf des Spieles	5
4.1.2	Spielziel	6
4.1.3	Statistiken	7
4.2	Spielobjekte	7
4.2.1	Schiffe	7
4.2.2	sonstige Objekte	8
4.3	Optionen & Aktionen	9
4.3.1	Adrenalin und Erfahrungspunkte	9
4.3.2	Missionen	10
4.3.3	Verbesserungen	11
5	Konzeptzeichnungen:	16
6	Referenzen	17
7	Glossar	19

1 Die Geschichte

Wir schreiben das Jahr 4287. Seit dem ersten Flug ins Weltall sind viele Jahrhunderte vergangen. Inzwischen wurden weite Teile des Universums erkundet, viele einst feindliche Rassen haben sich zu einer großen Gemeinschaft zusammengeschlossen, um gemeinsam das Unbekannte zu erforschen. Die Grenzen des kontrollierten Gebiets sind groß und da es in der Vergangenheit immer wieder zu Auseinandersetzungen mit den - teils feindlich gesinnten - Nachbarvölkern gekommen ist, werden im Grenzgebiet Schlachtkreuzer zur Patrouille eingesetzt.

Einer davon ist die Merkur. Sie ist ein Kreuzer der 6. Generation, ausgerüstet mit modernster Technik, um ihrer Besatzung den höchst möglichen Komfort zu ermöglichen. Gebaut, um Bedrohungen wirksam abzuwenden besitzt das Schiff 162 Waffenplattformen zur Bekämpfung kleinerer Ziele, sowie vier in den zwei Türmen zusammengefasste Plasmakanonen mit extremer Reichweite gegen schwer gepanzerte Ziele. Aus den 24 Hangar können unzählige Jäger- oder Bomberstaffeln starten, um den Kampf effektiv zu unterstützen.

Das einzige Schwesterschiff, die Saturn, ist vor zwei Jahren verschollen. Große Suchaktionen ergaben keine Hinweise auf den Verbleib, noch immer sind Teams in den Weiten des Universums unterwegs, doch die Hoffnung ist gering. Es ist nicht vorstellbar, wie ein großes Schiff einfach verschwinden konnte. Aufgrund der letzten bekannten Position, wird die riesige, hell- glühende Sonne mit ihrem Verschwinden in Verbindung gebracht. Doch es gibt keinen Beweis und so bleibt es ein Rätsel.

Die erste Hälfte der Patrouille auf der Merkur war bisher nicht besonders aufregend. Es kommt Routine auf, jeder macht das was er jeden Tag macht, die selben Gespräche finden statt. Durch den hohen Automatisierungsgrad des Schiffes hat ihre Mannschaft nur sehr wenig zu tun. Zwischenfälle sind seit dem Einsatz der Patrouillen im gesamten Grenzgebiet immer seltener geworden, oft treffen sie während der gesamten Patrouille kein anderes Schiff an.

Die Piloten des 15. Jagdgeschwaders überprüfen ihre Jäger, da ist plötzlich ein Summen zu hören, das Schiff steht kurz vor einem Sprung. Da der Kapitän dies in der Regel vorher ankündigt, ist die Verwunderung groß; man spekuliert auf einen eingegangenen Notruf.

Doch bald soll sich herausstellen, dass die Steuerungseinheit eine Fehlfunktion hat und das Schiff in ein weit entferntes, nicht-kontrolliertes Gebiet, das Zulu- System, gebracht hat. Das auffälligste Merkmal ist die Sonne. Wie die des Theta- Systems ist auch sie besonders hell, aber diese ist tiefrot. Die Crew versucht die Fehlfunktion zu beheben, doch nach Monaten werden die Nahrungsmittelreserven knapp. Hoffnung keimt auf, als die Sensoren des Schiffes die Signatur eines bekannten Schiffes entdecken. Es ist die des verschollenen Schwesterschiffs, die Signatur der Saturn. Nachdem das Schiff nicht auf Funksignale antwortet, beschließt die Crew der Merkur auf Abfangkurs zu gehen. Beim Zusammentreffen eröffnet die Saturn jedoch unerwartet das Feuer, leicht beschädigt gelingt die Flucht.

Das Ziel ist klar: Um zurück zu kommen muss das Steuersystem der Saturn geborgen werden. Vorbereitungen zum Kampf werden getroffen.

Die Jagd beginnt.

2 Alleinstellungsmerkmal

Das Spiel vereinigt auf einzigartige Weise verschiedene Genres zu einem neuen Spielerlebnis. Es werden Elemente aus Rollenspielen - in der Form von Erfahrungspunkten und Eigenschaftswerten, beispielsweise Schildstärke, Bewaffnung, Geschwindigkeit, Präzision und Wendigkeit - zusammen mit denen von Arcadespielen - Powerups, im Spiel werden sie Verstärkungen genannt - und die Reaktionsschnelligkeit und Treffsicherheit aus Egoshootern zu finden sein.

Der Spieler taucht in eine packende Schlacht ein, bei der er sich immer wieder aufs Neue bewähren muß um seinen Flottenverband zum Sieg zu verhelfen. Vor Beginn der Schlacht kann er über die Stärke und Größe seiner Staffeln, über die Effektivität der Geschütztürme und über vieles mehr Entscheidungen treffen (siehe Tabelle 6). Die Möglichkeiten werden durch Erfahrung beeinflusst, die der Pilot während des Spieles sammelt (siehe Tabelle 4), und werden sich nachhaltig auf die Schlacht auswirken. Während dem Kampf kann man verschiedene Verstärkungen aufsammeln um das Schiff entscheidend zu verbessern. Die Schlacht bietet weiterhin strategische Möglichkeiten, indem zum Beispiel das gegnerische Mutterschiff beschädigt und so die gesamte gegnerische Flotte geschwächt wird.

3 Technische Merkmale

3.1 Spieler-Interface

Grundsätzlich wird das Spiel mit Tastatur und Maus gesteuert, es ist aber auch die Steuerung mit einem Gamepad möglich.

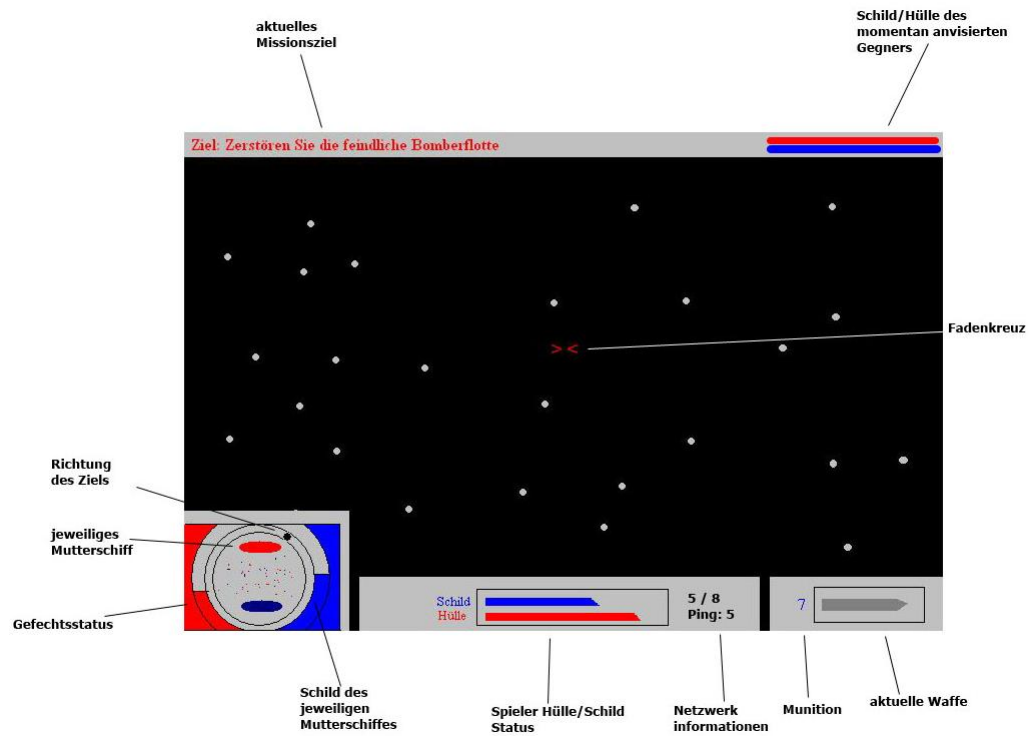
- Maus
 - Steuerung der Flugrichtung
 - * Links/Rechts: Raumschiff fliegt nach links, bzw. nach rechts
 - * Zurück: Raumschiff zieht nach oben
 - * Vor: Raumschiff zieht nach unten
 - Linksklick: Primärwaffe abfeuern
 - Rechtsklick: Sekundärwaffe abfeuern.
 - Mauseklick: Abwehrmaßnahmen einleiten
- Tastatur
 - W,S: Beschleunigen, Verzögern
 - A,D: Rollen links/rechts
 - Spacebar: Nachbrenner zünden
- optional: XBOX Gamepad

Diese Standardeinstellungen der Steuerung sind nach Belieben konfigurierbar.

3.2 Kameraperspektive

Standardmäßig wird Rote Sonne aus der Third-Person-Sicht, also aus der Sicht hinter dem Flugzeug gesteuert. Zusätzlich hat der Spieler allerdings noch die Möglichkeit, in First-Person-Sicht umzuschalten, das heißt, dass er das Spiel aus Sicht des Piloten mitverfolgen kann.

Das HUD sieht wie folgt aus:



3.3 Menüstruktur

- Multiplayer
 - Spiel eröffnen
 - Spiel beitreten
- Optionen
 - Sound
 - * Lautstärke
 - * Musik
 - Grafik
 - * Auflösung
 - * Fadenkreuz

- * Vollbild
 - Steuerung
 - * Konfigurieren
 - * Gamepad / Joystick aktivieren
- Profil
 - Neues Profil erstellen
 - Laden/Speichern
- Beenden

3.4 Bibliotheken

Für das Spiel wurde die XNA Bibliothek von Microsoft benutzt. Für die physikalischen Aspekte wird JigbiBLX verwendet.

Soundunterstützung wird durch die Standardfunktionen der XNA Bibliothek realisiert.

3.5 Hardwarevoraussetzungen

Für einen reibungslosen Spielverlauf wird mindestens folgende Hardware vorausgesetzt:

- Prozessor: Core2Duo 1,66GHZ
- Speicher: 2 GB RAM
- Grafikkarte: ATI X1700 oder vergleichbares NVIDIA Modell
- Festplattenplatz: 200MB
- Windows XP mit .NET Framework

4 Spiellogik

4.1 Spielstruktur

4.1.1 Verlauf des Spieles

Rote Sonne besteht nur aus einem Multiplayermodus. Der Spieler wählt einen Namen und tritt einem Server und auf diesem einem Team bei. Hat das Spiel noch nicht gestartet entscheiden die Teams über das Volk ¹, welches sie spielen wollen und über die Verteilung der ihnen bereits zur Verfügung stehenden Erfahrungspunkten. Danach startet das Spiel. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, das Mutterschiff des Gegners zu zerstören und die Vernichtung des eigenen zu verhindern. Dazu hat der Spieler die

¹Vorerst wird es nur zwei verschiedene Völker geben, es ist aber möglich, dass weitere dazukommen

Wahl zwischen zwei Raumschiffstypen (siehe Tabelle 2). Während der Schlacht kann der Spieler Aufgaben (Missionen (siehe Tabelle 5)) bewältigen, die ihm Erfahrungspunkte und Adrenalin verschaffen (siehe Tabelle 4), was ihm die Möglichkeit gibt sein Schiff weiter zu verbessern (siehe 4.3.3 Verbesserungen). Nach einem eventuellen Tod startet der Spieler wieder im Mutterschiff.

Der Ersteller des Servers hat die Möglichkeit die maximale Spielerzahl, die Menge der Erfahrungspunkte zum Start, die Siegbedingung² und die Karte auszuwählen.

4.1.2 Spielziel

In Rote Sonne gibt es verschiedene Schlachtmodi, die unterschiedliche Siegbedingungen beinhalten. In der finalen Version werden sicher TDM und DM vertreten sein, die anderen sind mögliche Ideen zum Ausbau der Spieltiefe.

Abk.	Name	Beschreibung	Siegbedingung
TDM	Team Death Match	Es kämpfen mehrere Schiffe in einem Team gegen andere Teams.	• Eine festgesetzte Anzahl von Abschüssen ist erreicht. • Das gegnerische Mutterschiff hat einen festgesetzten Schaden (eine festgesetzte Schadenmenge) genommen. • Das gegnerische Team hat keine Schiffe mehr.
DM	Death Match	Jeder gegen Jeden. Es gibt nur ein Mutterschiff von dem aus alle starten.	• Eine festgesetzte Anzahl von Abschüssen ist erreicht. • Alle anderen Spieler haben keine Schiffe (Leben) mehr zur Verfügung.
CTF	Capture the Flag	Im Team muss ein Artefakt des Gegners erobert und zum eigenen Artefakt an dessen Ruheposition gebracht werden. Das erfolgreiche Team erhält einen Punkt.	• Eine festgesetzte Anzahl von Artefakttransporten innerhalb einer festgesetzten Zeit. • Nach Ablauf einer festgesetzten Zeit die meisten Punkte durch Artefakttransporte.
DOM	Domination	Es müssen strategische Punkte auf der Karte erobert und gehalten werden. Für das Halten eines strategischen Punktes gibt es Eroberungspunkte.	• Eine festgesetzte Anzahl von Eroberungspunkten wurde innerhalb einer festgesetzten Zeit erreicht. • Nach Ablauf einer festgesetzten Zeit wurden die meisten Eroberungspunkte erreicht.

Tabelle 1: Die verschiedenen Schlachtmodi

²auch Schlachtmodus genannt

4.1.3 Statistiken

Statistiken die in der Schlacht angezeigt werden können

- die Anzahl der abgeschossenen Feinde (von allen)
- die Anzahl erhaltener Erfahrungspunkte (nur der Spieler selbst)
- die Anzahl verlorener Schiffe (von allen)

Statistiken die nach der Schlacht angezeigt werden: Es wird jeweils das Ergebnis des Spielers und der Wert und Name des besten angezeigt.

- Die Anzahl abgeschossener Gegner.
- Die mittlere Anzahl abgeschossener Gegner pro Minute.
- Die Anzahl verlorener Schiffe.
- Die mittlere Überlebensdauer in der Schlacht.
- Die Anzahl abgeschlossener Missionen.
- Zeit die in den jeweiligen Schiffstypen verbracht wurde.
- Treffsicherheit, getrennt für Jäger und Bomber.
- Verursachter Schaden an gegnerischen Mutterschiffen und Ausbauten.

4.2 Spielobjekte

4.2.1 Schiffe

In Rote Sonne gibt es generell drei Schiffstypen - das Mutterschiff, den Jäger und den Bomber - von denen der Spieler zwei direkt steuern kann, nämlich den Jäger und den Bomber. Die Aufgabe des Jägers ist, das eigene Mutterschiff und eventuell die eigenen Bomber zu schützen, während die Bomber das Ziel haben, das gegnerische Mutterschiff zu zerstören. Die unterschiedlichen Werte für den Jäger und Bomber finden Sie in Tabelle 2. Das Mutterschiff selber fungiert als der zentrale Punkt des Spiels. Abgesehen davon, dass das gegnerische zerstört werden muss, muss das eigene geschützt werden, damit es mit seinen Ausbauten entscheidende Vorteile in der Schlacht geben kann. Des Weiteren starten von ihm aus alle anderen Schiffe und so lange man angedockt ist, kann man Erweiterungen kaufen die das Mutterschiff, die Flotte oder das eigene Schiff weiter verbessern. (siehe 4.3.3 Mutterschiff-, Flotten-, Pilotenerweiterungen) Werte und Ausbauten des Mutterschiffes finden sie in Tabelle 3.

Schiffstyp	Jäger	Bomber
Geschwindigkeit	hoch	mittel
Wendigkeit	hoch	gering
Feuerkraft primär	hoch	mittel
Feuerkraft sekundär	mittel	hoch bis sehr hoch
Schild	mittel	hoch
Hülle	sehr gering	gering

Tabelle 2: Verschiedene Schiffstypen und ihre Wertaussprägung im Vergleich

Bauteil	Effekt/Wert
Antriebe	Die Energie der Antriebe wird auf die Schilde umgeleitet, das Mutterschiff kann nicht manövrieren.
Hülle	Die Hülle des Mutterschiffes ist sehr schwach. Sind die Schilde zerstört gibt es keine Hoffnung mehr für das Schiff.
A: ³ Schilde	beschützen das Schiff vor Schaden/extrem hoch
A: Geschütze Feuerkraft im Nahbereich Feuerkraft auf Entfernung	beschießen feindliche Schiffe in Reichweite hoch keine
A: Sensoren	Klären die Energie des gegnerischen Mutterschiffes und anderer feindlicher Schiffe auf und bieten Informationen über die Anzahl verbleibender gegnerischer Schiffe an. Die Genauigkeit der Information ist abhängig von der Stufe der Sensoren.
A: Hangar	Stellen die Schiffstypen bereit, die der Spieler benötigt um am Kampf teilzunehmen. Die Menge ist abhängig von der Stufe.
A: Startrampen	Von hier starten alle Schiffe mit einem gewissen Abstand. Die Zeit zwischen zwei startenden Staffeln verringert sich abhängig von investierten Erfahrungspunkten.

Tabelle 3: Die verschiedenen Attribute des Mutterschiffes

4.2.2 sonstige Objekte

In Rote Sonne gibt es außer Schiffen noch weitere Objekte, mit denen der Spieler aber nur eingeschränkt interagieren kann. Artefaktverstärkungen (siehe Tabelle 11): Auslö-

³mit „A:“ gekennzeichnete Attribute sind Ausbauten und können im Spiel mit Erweiterungen verbessert werden. (siehe [4.3.3 Mutterschifferweiterungen](#))

sende Objekte namens Artefakte werden zufällig an verschiedenen Orten auftauchen und nach einer gewissen Zeit wieder verschwinden. Diese kann der Spieler aufsammeln (hindurchfliegen) und erhält sofort die entsprechende Artefaktverstärkung.

Auf unveränderlichen Bahnen werden sich Sonnen, Planeten und Meteoriten bewegen. Eine Interaktion zwischen dem Spieler und diesen Objekten besteht in einem Zusammenstoß und resultiert in schweren Schaden oder der Zerstörung des Schiffes.

Das Mutterschiff kann mit keinem dieser Objekte interagieren.

4.3 Optionen & Aktionen

Der Spieler in Rote Sonne steuert ein kleines Raumschiff und versucht in einer Raumschlacht zu überleben, bzw anderen Schiffen das Überleben schwer zu machen indem er mit verschiedenen Waffensystemen auf ihn schießt. Fallen die Hüllenpunkte eines Schiffes auf 0, gilt es als zerstört. Zur Abwehr stehen ihm Schilde, Täuschkörper und verschiedene Ausweichmanöver zur Verfügung. Zerstört oder beschädigt der Spieler gegnerische Schiffe oder erfüllt er Missionen (siehe Tabelle 5) erhält er Erfahrungspunkte und Adrenalin, was ihm die Möglichkeit gibt sein Schiff mit Verbesserungen (siehe 4.3.3 Verbesserungen) aufzurüsten. Wofür und wieviel Adrenalin und Erfahrungspunkte der Spieler erhält lesen sie im Abschnitt 4.3.1 Adrenalin und Erfahrungspunkte. Vorrausgesetzt der Spieler überlebt lange genug, kann er zurück zum Mutterschiff, dort andocken, neue Verbesserungen erwerben und nach Wahl in einem anderen Schiffstyp (siehe 4.2.1 Schiffe) starten. Nach dem Start ist das Schiff wieder voll bestückt und repariert.

4.3.1 Adrenalin und Erfahrungspunkte

Der Spieler kann durch verschiedene Aktionen Adrenalin und Erfahrungspunkte erhalten.

Das Adrenalin kann er dann direkt in der Schlacht einsetzen um eine Adrenalinverstärkung (siehe Abschnitt 4.3.3 Adrenalinverstärkung) zu aktivieren. Dies bietet ihm die Möglichkeit in der Schlacht unvorhersehbar zu agieren und den vielleicht entscheidenden Vorteil zu erzielen.

Mit den Erfahrungspunkten kann der Spieler solange er sich im Mutterschiff befindet, verschiedene Erweiterungen (siehe Abschnitt 4.3.3) kaufen und so sich, sein Team und das Mutterschiff dauerhaft stärken.

Für folgende Aktionen erhält der Spieler Adrenalin und/oder Erfahrungspunkte:

Art der Aktion	Adrenalin	Erfahrungspunkte
Missionen ⁴	wenig bis mittel	wenig bis viel
Gegner leicht beschädigen	sehr wenig	keine
Gegner schwer beschädigen	mittel	wenig
Gegner zerstören	mittel	mittel
2 Gegner innerhalb weniger Sekunden zerstören	mittel	mittel
4 Gegner innerhalb 30 Sekunden zerstören	viel	viel
8 Gegner innerhalb einer Minute zerstören	sehr viel	viel
Dem gegnerischen Mutterschiff Schaden zufügen	wenig	mittel
Mutterschiffausbauten zerstören	mittel	viel

Tabelle 4: Menge an Adrenalin und Erfahrungspunkte die man für verschiedene Aktionen erhält

4.3.2 Missionen

In der Schlacht erhält der Spieler die Möglichkeit verschiedene zufällig bereitgestellte Missionen abzuschließen. Da die Zerstörung des gegnerischen Mutterschiffes das Ziel des Spieles ist, gilt dies nicht als Mission. In Tabelle 5 finden sie mögliche Missionen und deren Belohnung.

Auftrag	Adrenalin	Erfahrungspunkte
Zerstören sie 5 feindliche Bomber.	wenig	mittel
Zerstören sie 5 feindliche Jäger.	mittel	wenig
Verhindern sie die Zerstörung eines bestimmten Schiffes.	mittel	mittel
Zerstören ein (bestimmtes) Geschütz des feindlichen Mutterschiffes.	viel	viel
Zerstören einen (bestimmten) Ausbau des feindlichen Mutterschiffes.	viel	mittel

Tabelle 5: Missionen und deren Belohnung in Adrenalin und Erfahrungspunkte

⁴mögliche Missionen und deren Belohnung finden sie in (siehe Tabelle 5)

4.3.3 Verbesserungen

Im Rote Sonne gibt es eine Reihe von Verbesserungen die der Spieler benutzen kann. Sie zielen darauf ab, das Schiff des Spielers zu verbessern und ihm einen Vorteil gegenüber seinen Gegnern zu geben. Im folgenden werden sowohl die Gruppen von Verbesserungen als auch die einzelnen Verbesserungen vorgestellt.

Typ	Wirkungsbereich	erworben mittels/von/im	Wirkungsdauer
Erweiterungen			dauerhaft
Pilotenerw.	das Schiff des Piloten	Erf./Sp./MS ⁵	
Mutterschifferw.	das Mutterschiff und dessen Ausbauten	Erf./Team/MS	
Flottenerw.	alle Schiffe des Teams außer dem Mutterschiff	Erf./Team/MS	
Verstärkungen	das Schiff des Piloten		begrenzt
Adrenalinverst.		Adr./Sp./sp. M.	
Artefaktverst.		muss vom Spieler im Raum aufgesammelt werden.	

Tabelle 6: Gruppen von Verbesserungen, ihr Wirkungsbereich, von wem und mit was sie erworben werden und ihre Wirkungsdauer

Pilotenerweiterungen

Wirkungsbereich:	Das Schiff des Piloten
erworben mittels/von/im:	Erfahrung/Spieler/Mutterschiff
Wirkungsdauer:	dauerhaft

⁵Erf. = Erfahrung, Sp. = Spieler, MS = Mutterschiff, Adr. = Adrenalin

Name	Effekt	Erfahrungspunkteinsatz
Schildbatterie	Schilde laden sich wieder auf.	mittel
Spezialmunition	Munition verursacht höheren Schaden.	mittel
stärkere Waffe	Vorhandene Waffe wird durch eine bessere vom gleichen Typ ersetzt, welche eine höhere Geschossgeschwindigkeit und Schussrate besitzt.	mittel
Reperaturroboter	Roboter stellen die Integrität der Schiffshülle wieder her.	mittel
Abwehrmaßnahmen	Abwurfvorrichtung kaufen, bzw Täuschkörper verbessern	gering
<i>mehr Adrenalin⁶</i>	<i>Der Spieler erhält mehr Adrenalin.</i>	<i>hoch</i>
<i>guter Student</i>	<i>Der Spieler erhält mehr Erfahrung.</i>	<i>hoch</i>
<i>höhere Wendigkeit</i>	<i>Das Schiff kann nun komplizierte Ausweichmanöver fliegen.</i>	<i>gering</i>

Tabelle 7: Pilotenerweiterungen

Mutterschifferweiterungen

Wirkungsbereich:	Das Mutterschiff und dessen Ausbauten
erworben mittels/von/im:	Erfahrung/Team/Mutterschiff
Wirkungsdauer:	dauerhaft

⁶Die Erweiterungen mehr Adrenalin, guter Student und höhere Wendigkeit sind nicht zwingend im finalen Spiel enthalten

Name	Effekt	Erfahrungspunkteinsatz
größere Startrampe	Geringere Respawnzeit	hoch
größerer Hangar	Team hat mehr Flugzeuge (= Leben) zur Verfügung	mittel
stärkere Geschütze	Geschütze treffen besser und verursachen mehr Schaden.	mittel
verbesserte Sensoren	Verbesserte Sensoren resultiert in genaueren Angaben zum Gefechtsstatus, Positionen von Gegner auf der Minikarte, Lebenspunkten von Gegnern, des gegnerischen Mutterschiffs und dessen Ausbauten.	gering
stärkere Schildbatterie	Die Schilde des Mutterschiffes und dessen Ausbauten laden sich schneller wieder auf.	mittel

Tabelle 8: Mutterschifferweiterungen

Flottenerweiterungen

Wirkungsbereich: Alle Schiffe des Teams, außer dem Mutterschiff
erworben mittels/von/im: Erfahrung/Team/Mutterschiff
Wirkungsdauer: dauerhaft

Name	Effekt	Erfahrungspunkteinsatz
höhere Schildkapazität	Schilde haben mehr Lebenspunkte.	mittel
stärkere Panzerung	Die Hülle des Schiffes wird verstärkt.	mittel
höhere Geschwindigkeit	Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit werden erhöht.	gering
mehr Munition	Mehr Munition für Sekundärwaffe (Raketen, Torpedos) ⁷	gering

Tabelle 9: Flottenerweiterungen

Adrenalinverstärkungen

Wirkungsbereich: Das Schiff des Piloten
erworben mittels/von/im: Adrenalin/Spieler/speziellen Manövern
Wirkungsdauer: begrenzt

Name	Effekt	Adrenalineinsatz
Berserkermodus	Zieht Energie von den Schilden ab und leitet sie zu den Waffen. Der Schaden der Primärwaffe wird erhöht, während die Energie der Schilde abnimmt.	hoch
Schildmodus	Die Energie der Waffen wird zu den Schildgeneratoren umgeleitet. Die Regenerationsrate der Schilde wird drastisch erhöht.	gering

Tabelle 10: Adrenalinverstärkungen

Artefaktverstärkungen

Wirkungsbereich: Das Schiff des Piloten
erworben mittels/von/im: muss vom Spieler im Raum aufgesammelt werden
Wirkungsdauer: begrenzt

⁷Die Primärwaffe und die Abwehrmaßnahmen haben unbegrenzt Munition.

Name	Effekt
Quad Damage	Man verursacht vierfachen Schaden mit allen Waffen.
Unsichtbarkeit	Das Schiff kann mit bloßem Auge nicht mehr entdeckt werden.
Unverwundbarkeit	Man wird unverwundbar.
Hilfsroboter	Diese Roboter können die Hülle in einer atemberaubenden Geschwindigkeit reparieren.
ZPM (Zero Point Module)	Die Schilde laden sich sehr schnell wieder auf.

Tabelle 11: Artefaktverstärkungen

5 Konzeptzeichnungen:

Raumschiffe:

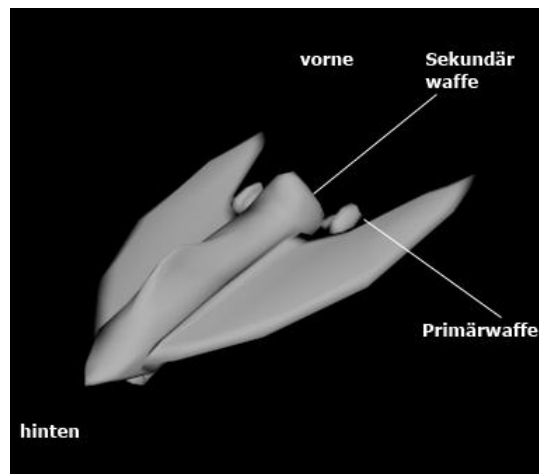


Abbildung 1: Jäger von Volk X

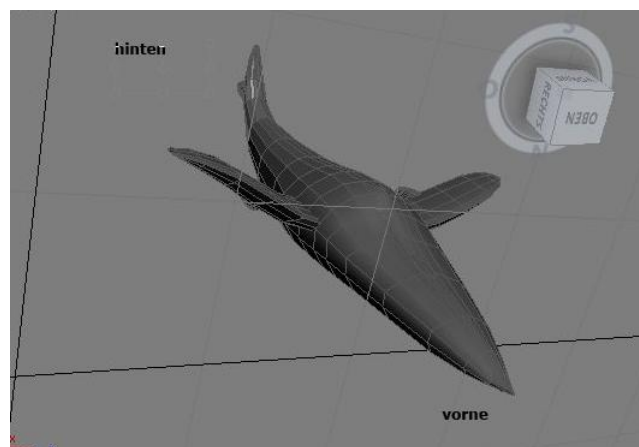


Abbildung 2: Jäger von Volk Y

6 Referenzen

Für unser Projekt haben uns vor allem <Unreal Tournament>, <Freelancer> und die Weltraumschlachten von <Battlefront 2> inspiriert.



Abbildung 3: Unreal Tournament 2003, Infogrames '03

Die Ideen der verschiedenen Spielmodi, der PowerUPs und des schnellen Gameplays haben wir aus Unreal Tournament.



Abbildung 4: Freelancer, Microsoft Game Studio '03

Von Freelancer stammt die Idee ein Weltraumspiel zu machen. Die Möglichkeit sein Schiff nach seinen Vorlieben auszustatten, hat uns auf die Idee mit dem Ehrfahrungs-system gebracht, mit dem man seine Ausrüstung verbessern kann.



Abbildung 5: Battlefront 2, Lucas Arts '05

Aus Battlefront stammen die Ideen zur Weltraumschlacht und das Prinzip der Mutterschiffe.

7 Glossar

Adrenalin Voraussetzung für Adrenalinverstärkungen.

Ausbauten Teile des Mutterschiffes die in der Schlacht eine Wirkung haben.

Capture the Flag Schlachtmodus

Ehrungen Für besondere Leistungen erhaltene Erfahrungspunkte.

Erfahrungspunkte Belohnung für verschiedene Leistungen.

Erweiterung dauerhafte Verbesserung

Flottenerweiterung verbessert die Flotte

Gefechtsstatus Zeigt verschiedene Zahlen des Gefechtes

Death Match Schlachtmodus

Domination Schlachtmodus

Karte Eine Karte ist die Umgebung in der eine Schlacht stattfindet.

Mission Anweisung während der Schlacht.

Mutterschiff Dreh- und Angelpunkt des Spieles, Startpunkt für Schiffe

Mutterschifferweiterung verbessert das Mutterschiff, aber nicht die Flotte

Pilot Spielcharakter

Pilotenerweiterung auf den Piloten beschränkte Erweiterung

Profil Speicherplatz für Einstellungen und Piloten

Schlacht Das Spiel auf einer Karte in einem bestimmten Schlachtmodus.

Schlachtmodus Kurzbeschreibung der Siegbedingung

Spieler die Person die dieses Spiel spielt

Team Alle die vom gleichen Mutterschiff aus starten, sind in einem Team.

Team Death Match Schlachtmodus

Verbesserung Eine Erweiterung oder Verstärkung

Verstärkung kurzzeitige Verbesserung