

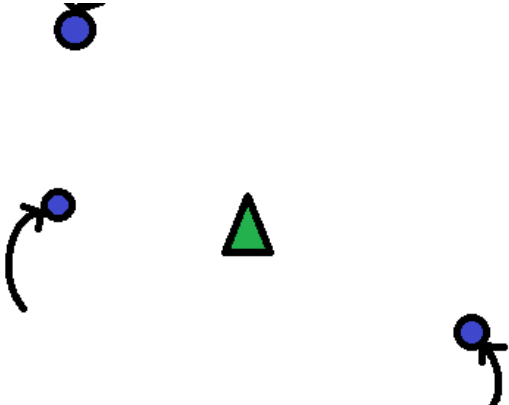
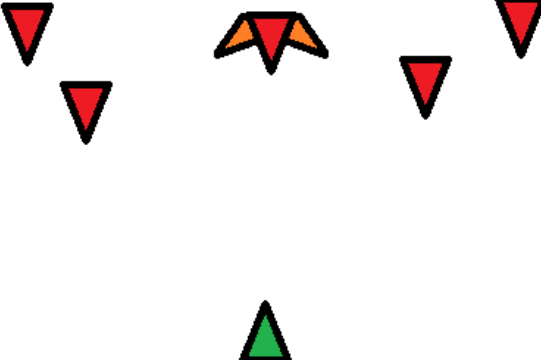
Inhaltsverzeichnis

1. Übersicht des Spiels.....	2
2. Die Benutzerschnittstelle.....	2
2.1 Hauptmenü.....	3
Neues Spiel:.....	3
Spiel Fortsetzen:.....	3
Profile:.....	3
Einstellungen:.....	3
Sprache:.....	3
Sound:.....	4
Spiel:.....	4
Steuerung:.....	4
Credits:.....	5
Spiel beenden.....	5
Spiel Fortsetzen:.....	5
Optionen:.....	5
Beenden:.....	5
Statement:	5
2.1 Weltraumstation.....	5
Generell:.....	6
Hangar:.....	6
Laden/Shop:.....	7
Mission:.....	8
Forschung:.....	8
3. Die Personen.....	8
4. Geschichte des Spieles.....	9
Generell:.....	9
Tutorial/Probeversion:.....	10
Übersicht:.....	10
LVL 1:.....	10
LVL 2:.....	11
5. Das Raumschiff.....	12
Bord-Batterie.....	12
Lebens und Energie-Schildanzeige.....	12
Leben:.....	12
Energie-Schild:.....	12
Panzerung.....	13
Getriebe.....	13
6. Verbesserungen des Raumschiffes.....	14
Spezialmodul.....	14
Spezialmodul im Bereich des Getriebes:.....	14
Spezialmodul im Bereich der Bord-Batterie:.....	14
Spezialmodul im Bereich Panzerung:.....	14
Spezialmodul im Bereich Energie-Schild:.....	15
Spezialmodul im Bereich Leben:.....	15
Spezialmodul im Bereich Waffensystem:.....	15
Versteckte oder Verschleierte Werte:.....	15

1. Übersicht des Spiels

Da im Verlauf des folgenden Berichts alle Fassetten des Spiels belichtet und erklärt werden versuche ich mich bei der Übersicht kurz zu fassen.

Das Spiel ist ein 2D basierendes Arkade Weltraum Spiel in dem es wahlweise darum geht seinen Highscore in die Höhe zu treiben oder dem linear aufgebauten Geschichtsverlauf zu folgen. Die Steuerung erfolgt mittels Tastatur und Maus und die Sicht des Spielers beschränkt sich auf die Oberseite des Szene.

	<p>Highscore:</p> <p>In diesem Modus geht es darum so lang wie möglich zu überleben und dabei so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Punkte erhält man durch das Abschießen von Gegnern und Meteoriten. Die Besten Ergebnisse werden in einer Highscore Liste geführt (die wenn gewünscht durch Synchronisierung übers Netzwerk mit der Bestenliste vom Server Verglichen werden kann.)</p>
<p>Kampagne:</p> <p>In dem Kampagne spielt man ein voreingestelltes Szenario ab das das gesamte Spiel in viele kleinere lvl unterteilt. Jeder der lvl ist anders gestaltet und hat unter Umständen andere Dynamik, Gegner, Belohnungen und eigene Endbosse. Nach der Erfüllung eines lvls werden upgrads freigeschaltet die der Spieler unter Einsatz seiner Punkte erwerben kann. Die Beendigung des letzten lvls führt zu einem Ende der Kampagne.</p>	

2. Die Benutzerschnittstelle.

Die Benutzerschnittstelle umfasst jegliche Art der möglichen Interaktion des Spielers mit dem Spiel und damit fangen wir auch an.

Der Zentrale Mittelpunkt der Benutzerschnittstelle ist das Hauptmenü über dieses hat man Zugang zu vieler Art Untermenüs diese sind wie folgt gegliedert:

2.1 Hauptmenü

Neues Spiel:

Wählt man diesen Punkt zum ersten mal aus wird geprüft ob der Spieler über ein Profil verfügt. Tut er es nicht so wird er darauf hingewiesen ein Profil unter dem Punkt „Profil“ zu erstellen. Hat er dies getan und es existiert noch kein Speicherstand der geladen werden könnte so startet ein neues Spiel. Wurde allerdings bereits gespielt und es existiert ein Spielstand der geladen werden kann so wird der Anwender in einer Warnung darauf hingewiesen das diese Spielstände verloren gehen und ermöglicht dem Anwender seine Auswahl rückgängig zu machen.

Spiel Fortsetzen:

Lädt den jüngsten Speicherstand.

Profile:

Unter diesem Punkt befindet sich eine Liste aller angelegter Profile mit der Auswahl:

Neue Profil erstellen:

Beim klick auf diese Option öffnet sich ein Fenster und man wird gebeten den gewünschten Namen einzugeben. Existiert der Name bereits in der Profilverwaltung so wird dies dem Anwender mitgeteilt und das Fenster erneut leer angezeigt. Existiert der Name allerdings nicht in der Profilverwaltung so wird er der Liste beigefügt und automatisch ausgewählt

Löschen:

Nach der Erstellung des ersten Profils kann es keinen Situation geben in der ein Profil nicht ausgewählt ist, existieren mehrere Profile so kann zwischen diesen per Doppelklick geschaltet werden. Existiert noch kein Profil so ist die Option „Löschen“ ausgegraut und nicht wählbar. Existieren allerdings Profile und man klickt auf Löschen so wird der Anwender gefragt ob er seiner Sache sicher ist da die Löschung des Profils auch die Löschung sämtlicher Spielstände dieses Profils bedeutet. Diese Frage wird nicht gestellt falls das Profil über keine Spielstände verfügt.

Zurück

Klickt man drauf gelangt man wieder in das Hauptmenü.

Einstellungen:

unter diesem Punkt gelangt man in weiteres Menü wo Folgende Punkte zur Auswahl angeboten werden:

Sprache:

Unter diesem Punkt werden dem Spieler mehrere Sprachen zur Auswahl angeboten unter denen er wählen kann z.b: Englisch, Deutsch, Russisch. Da alle im Spiel vorkommenden Texte extern in config Dateien gespeichert sind und per Lua aus diesen in die Exe übergeben werden stellt die Änderung der Sprachausgabe jediglich die Einbindung einer anderen config Datei ins Spiel dar. Worauf man achten muss ist das die Beschriftung in den Menüs selbst ebenfalls in die config Datei ausgelagert wird. Eine zu jeder Sprache zugehörige Sprachausgabe für die Charaktere ist ebenfalls

denkbar.

Sound:

Umfasst die Einstellungen der Lautstärke von Umgebungsgeräuschen und Spielgeräuschen. Umgebungsgeräusche sind Sounds wie das Abfeuern von Waffen, Explosionen einsammeln von Geld und der Hintergrund Musik. Unter Spielgeräuschen regelt man die Lautstärke der geführte Monologe und Einsatzzielerklärungen.

Spiel:

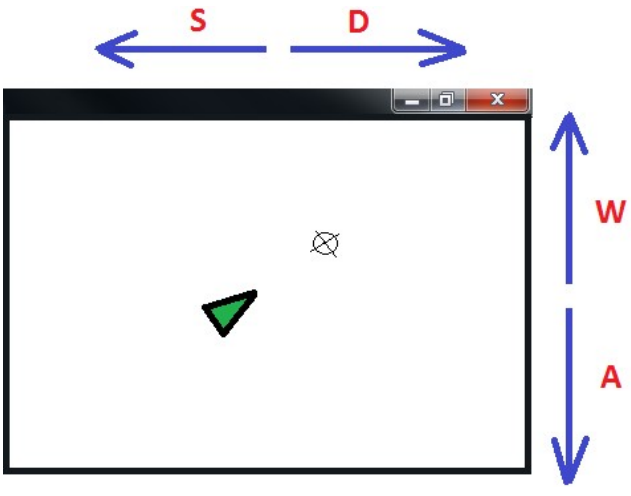
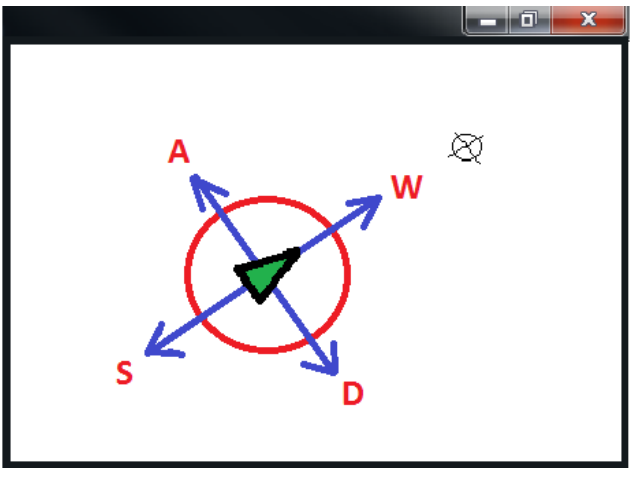
Beinhaltet die Einstellung des Kreuzfadens (verschiedene Größen, Farbe oder Textur eventuell Transparenz Stufen).

Steuerung:

Da Maus und Tastatur eingesetzt werden, bilden auch beide eine Einheit wobei unter zwei Steuer Modi entschieden werden kann. Classic Arcade und Dynamisch.

Unter Classic Arcade Steuert man ausgehend vom Bildschirmfenster sprich A und D bewegen das Schiff streng nur in der Horizontalen während W und S nur in der Vertikalen

Bei Dynamischer Steuerung bleiben die Elemente erhalten also A ist immer noch links jedoch ausgehend von der Lage des Schiffes nicht des Fensters. Sprich schaut das Schiff nach Rechts würde es sich beim betätigen der „A“ taste auf der Vertikalen nach oben bewegen.

Classic Arcade		Dynamisch	
			
W	Beschleunigt kontinuierlich das Schiff und bringt es so auf die Maximale Geschwindigkeit.		
S	Lässt das Schiff nach hinten driften (langsamer als W)		
A	Lässt das Schiff nach links Driften		
D	Lässt das Schiff nach rechts Driften		
Leertaste	Verwenden des Spezialmoduls		

Linke M. taste	Primär Feuer z.B (Laser)
Rechte M. taste	Sekundär Feuer z.B (Minen)

Credits:

Wählt man diesen Punkt aus so folgt eine Liste aller Personen die an der Herstellung dieses Spiels beteiligt waren. Das ganze wird mit einer im Spiel einzigartigen Melodie hinterlegt.

Spiel beenden

Beendet das Spiel.

Befindet man sich bereits in einem Laufendem Spiel so kann man mit dem betätigen von „Esc“ Escape Taste das Spiel Pausieren dabei wird in ein eigenes Menü gewechselt dem folgende Punkte angehören:

Spiel Fortsetzen:

Die Pause wird aufgehoben und das Menü geschlossen.

Optionen:

Unter den Optionen werden Dem Spieler folgende Optionen aus dem Hauptmenü angezeigt:

Steuerung

Spiel

Sound

Zurück

Beenden:

Befindet man sich in einer Schlacht so wird darauf hingewiesen das der Aktueller Spielstand verloren geht. Akzeptiert der Anwender dies wechselt das Spiel in das Hauptmenü des Spiels zurück. Akzeptiert der Anwender dies nicht so bleibt er im Spielmenü.

Statement:

Der Punkt Video wird nicht in die Menüauswahl aufgenommen da die verwendeten Grafiken nicht Skalierbar sind und Verfahren ihrer Darstellung fixe ist.

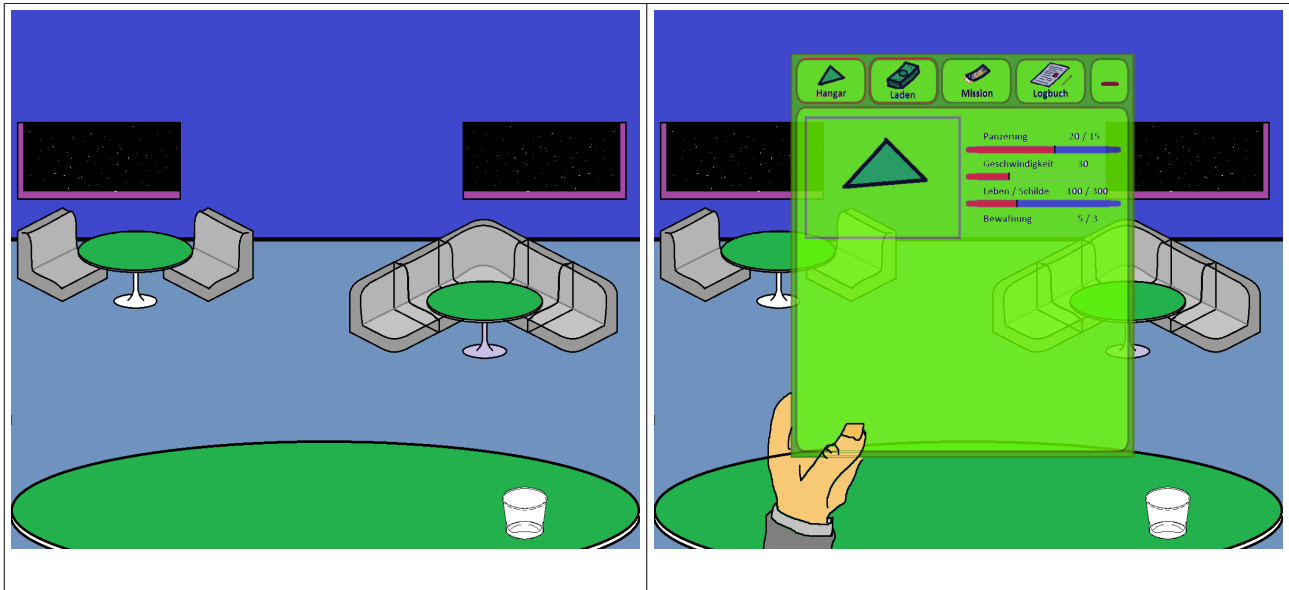
2.1 Weltraumstation

Der gesamte Spiel verlauf ist in einzelne lvl unterteilt zwischen denen man sich auf einem der Weltraumkreuzer wiederfindet, diese haben die Funktion dem Spieler, im Form eines Menüs, die Möglichkeit zu geben, Verbesserungen an seinem Schiff vor zu nehmen sowie Missionsziele anzunehmen. In folgende Punkte lässt sich Die Vorstellung des Ganzen und das „Menü“

untergliedern.

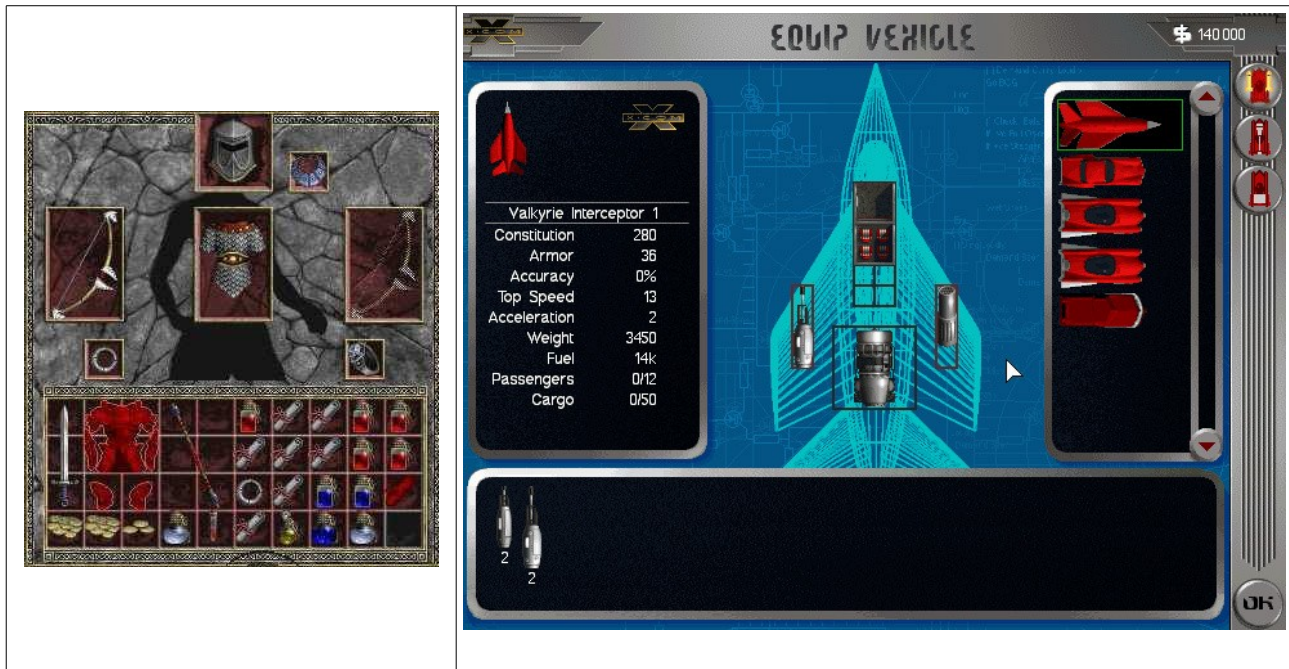
Generell:

Der Spieler sitzt in einem Lounge artigen Raum und Steuert so einer art iPed mit diesem kann er in sämtliche nach „Generell“ folgenden Punkte zugreifen. In diesem Raum Spiel Musik. Und es wäre denkbar Personen zu Implementieren die im Hintergrund sitzen und mit denen man sich unterhalten kann. Da es mehrere Weltraumkreuzer gibt müssen sie auch Visuell Unterschiede feststellen können.



Hangar:

Unter dem Optionspunkt Hangar ist es dem Spieler möglich Ausrüstungsgegenstände an sein Schiff anzubringen und auch zu demontieren. Die gesamte Verwaltung und Visualisierung dieses Prozesses kann man sich an Hand des Diablo, X-COM, Jagged Alliance Inventars vorstellen wo man per drag & drop die benötigte Ausrüstung auf die Slots des Charakters verteilt. In unserem Fall Waffen und Module wie Batterie und Schildgeneratoren auf die Freien Slots des Raumschiffs. Dabei sind die im eigenen Lager gelisteten Gegenstände über Reiter auflistbar oder als Gesamtübersicht anzeigbar angewählte Ausrüstungsgegenstände sollten in einem Extra Fenster Auskunft über ihre genauen Werte geben.



Laden/Shop:

Unter Dem Punkt Laden kann man Sämtliche Besitzgüter wie Waffen, Schilde etc. gegen Kredits verkaufen. Man kann aber auch die zum Verfügung stehende Sachen Kaufen. Der Verkaufswert beträgt Pauschal 50% des Kaufwerts. Und die zu kaufende Ausrüstung skaliert mit dem fortschritt des Spielstandes den man inne hat ist aber in der Regel ziemlich rückständig. Eine der Hauptfunktionen des Shops ist es erbeutete Ausrüstung die man nicht benötigt zu verkaufen und davon z.B Munition zu kaufen.

Die Gliederung und Visuelle Darstellung erfolgt in starker Anlehnung an Unterpunkte wie Hanger. Das zu Verfügung stehende Fenster ist in Mehrere aufgeteilt in einem Kleinem Fenster „links“ stehen steht zunächst nichts drinne im Rechten ist die Ausrüstung aufgelistet. Das rechte Fenster lässt sich zwischen kaufen und verkaufen umschalten. Unter Kaufen wird die zu Kaufende Technik aufgelistet unter Verkaufen die eigene. Die verschiedenen Waffen ect. Sind innerhalb des Fensters noch mal Strukturiert und zwar nach dem selben Schema wie im Hanger. Irgend wo innerhalb des Fensters muss die Kredit anzeige untergebracht werden. Das eigentliche verkaufen oder kaufen passiert durch einen Doppelklick auf die Ware oder durch einmaliges Auswählen und erneutes betätigen des Unteren Knopfs „Verkauf“ oder „Kauf“ befindet man sich im Kauf, wählt etwas aus und klickt auf „Verkauf“ so wird diese Sache weder gekauft noch verkauft sondern man wechselt jediglich in den „Verkaufs“ Fenster. Ein Klicken außerhalb des Button Rahmens sorgt für eine Aufhebung der Auswahl. Denkbare Aufteilungen wären z.B:

Entscheidungsfreiheiten eingeräumt wird hält sich diesen Anzahl auch in Grenzen. Meistens sind es Personen die unterschiedliche Meinungen vertreten und dir als außenstehenden so eine möglichst objektive Sicht auf die Dinge vermitteln. Da man laut der Kampagne bloß ein Söldner Kampfweltraumpilot ist, der beim Gegenangriff auf die Aliens unter Vertrag genommen wurde. Erhält man die ersten Anweisungen von einem Dienst höheren (Tutorial und Probeversion) Dieser Begleitet einen bis hinter den ersten Portal ab wo erst einem überhaupt möglich gemacht wird sich entscheiden zu können und daher mehrere Personen nötig macht die einem verschiedene Aufträge schmackhaft machen.

Die genaue Anzahl an beteiligten ist schwer voraus zu sagen da sie nach Bedarf auf neue Bezugspersonen ergänzt werden. Was aber gesagt werden kann ist das sie sich in ihrer Funktion und Aufgabenbereichen immer gleichen.

Funktion und Aufgabenbereich:

Es gibt immer mindestens eine Person die dir sagt was du als nächstes machen sollst, im Grunde ist die Aufgabe immer die selbe hin fliegen und alles Töten darauf wird aber unter dem Geschichtlichen Punkt näher eingegangen und im Konzept des Szenarios genaustens dokumentiert.

4. Geschichte des Spieles

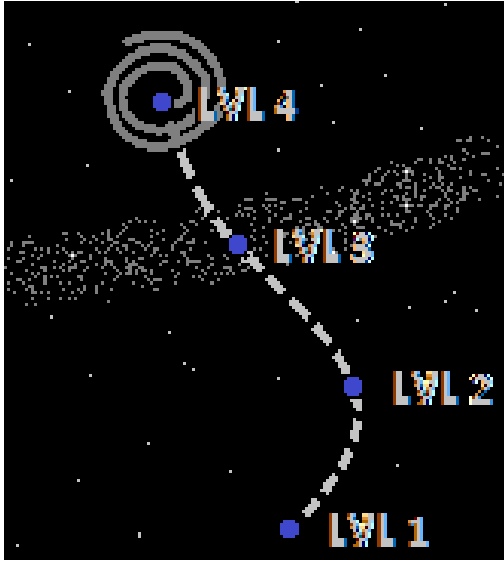
Unter diesem Punkt werde ich die Hintergrund Handlung erläutern und das „Mission Profil“ des Spiels in Groben Zügen darstellen. Was hier keinen Platz finden wird sind Konkret geführte Dialoge die dem Spieler begleiten, da diese dem Entwickler vorbehalten sind und erst ausgearbeitet werden müssen.

Generell:

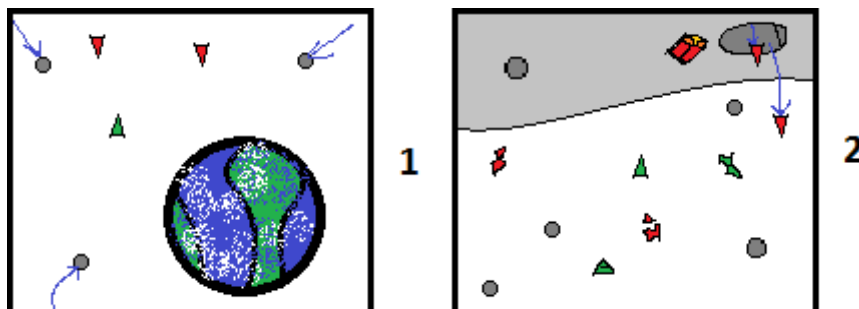
Die Erde wird durch einen an nahenden Kometen bedroht der auf eine Mysteriöse Art seine Flugbahn direkt auf die Erde änderte. Man spielt einen Menschlichen Söldner der von der Regierung angeheuert wird um mit einem Team die Erde vor diesen Kometen zu beschützen.

Tutorial/Probeversion:

Übersicht:

	<ol style="list-style-type: none">1. Sprengung des Kometen2. Auslöschung der Alien Station auf einem nahen Planeten3. Überqueren eines Asteroiden Gürtels4. Hypersprung durch das schwarze Loch.
---	---

LVL 1:



Handlung:

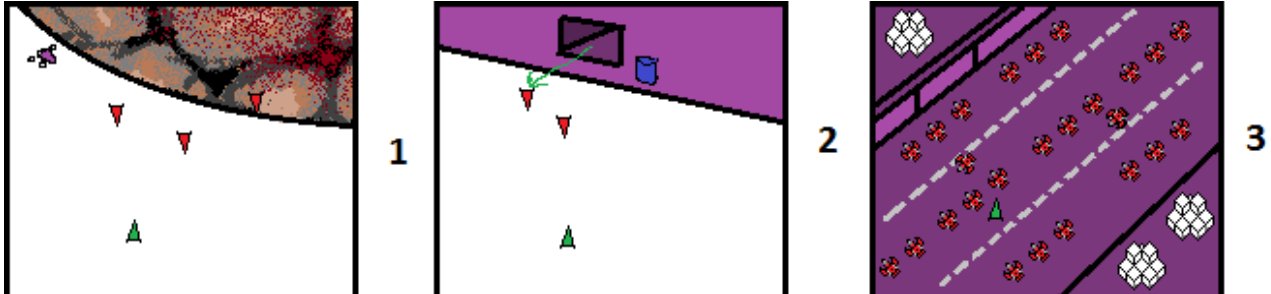
(1) Da dein Weltraumschiff über Waffensysteme verfügt wirst du dafür eingesetzt die kleinen Gesteinsbrocken die um den Kometen kreisen zu Pulverisieren damit sie für das Bohr und Spreng Team keine Gefahr mehr darstellen während eben diese weiter zum Kern vor stoßen um den Kometen in mehrere Teile auseinander zu sprengen. Ihr Operiert von einer gemeinsamen Weltraumstation aus einem Weltraumkreuzer dessen Kapitän euch auch Koordiniert.

Als plötzlich die Verbindung zu dem Sprengtrupp und dessen Eskorte abbricht schöpft der Kapitän verdacht. Als aber die Ersten Alien Schiffe auftauchen und dich unter Beschuss nehmen wird allen Klar warum sich das Team nicht mehr meldet und wer an der radikalen Änderung der Laufbahn des Kometen schuld sein muss.

(2) Nachdem man sich verteidigt hat erhält man ein neues Ziel, nämlich sich bis zum verschollenen Team durchzuschlagen und die Sprengung des Kometen vor zu nehmen. Als man diesen erreicht erkennt man schnell das von dem Kameraden nicht mehr viel übrig geblieben ist Glücklicher weise haben diese es geschafft die nötigen Bohrungen fortzunehmen und den Sprengstoff anzubringen so das dieser bloß gezündet werden muss. Die Alien Die diesen Komet offensichtlich als zeitliche Station nutzen scheinen von der Idee der Sprengung nicht begeistert und verteidigen den Kometen.

Nach der Sprengung des Kometen ziehen sich überlebende Aliens zurück und man hat genug Zeit ein verbündetes zerstörtes Schiff zu plündern bevor man sich Richtung Weltraumkreuzer macht.

LVL 2:



Handlung:

Auf der Erde werden schnell Rückschlüsse gezogen, dass die Flüchtenden Aliens einen Versuch unternommen haben, die Erde zu zerstören, und es wird beschlossen, dem entgegen zu wirken. Nach den Bahnen der Flüchtenden Schiffe wird ermittelt, dass sie eine Basis an einem relativ nahen Planeten haben müssen, und exakt zu diesem wird der Kapitän des Weltraumkreuzers, unter dessen Besatzung du dich zählen darfst, entsandt.

(1) In der unmittelbaren Nähe zum Planeten ergibt der Scanner, dass in seiner Umlaufbahn sich eine riesige Waffenplattform befindet, die offenbar als Zwischenstation für die Aliens fungiert. Es wird ein Plan ausgearbeitet zur Vernichtung dieser. Nämlich: Sie als erfahrener, dennoch entbehrlicher Pilot dürfen eine Sprengbombe wie die zur Sprengung des Kometen auf ihr Schiff laden und müssen mit Hilfe dieser die Waffenplattform sprengen. Die gesamte Station gibt ihnen Rückendeckung, den die restlichen Kampfpiloten müssen die Waffenplattform frontal angreifen, um das gegnerische Feuer auf sich zu lenken.

Zum Glück sind sie nicht allein, sondern die Last ihrer Bürde wird neben ihnen noch weiteren 2 Kampfpiloten auferlegt, mit denen sie in Verbindung stehen. Der Erste hält dem Druck nicht stand, wird getroffen und fliegt in einem Kamikaze-Manöver die Bombe in die Plattform, dabei werden die entstandenen Schäden auf der Plattform von eurem Weltraumkreuzer aus analysiert, und euch verständlich gemacht, dass es kaum einen Sinn hat, „auf“ der Oberfläche der Plattform die Bombe zu zünden. Bis dahin hat man sich bereits durch Unmengen an Gegnern gekämpft und ist in Begriff des Anflugs auf die Station (2), wo man auf vermehrten Widerstand stößt und auf unendlich staunende Gegner in dieser Zeit, die man zum „überleben“ braucht, verfolgt man die Geschichte live über die Funkverbindung. Das zweite Schiff hat es ähnlich wie du unbeschadet durch die Gegnerbarrikaden geschafft und befindet sich im Anflug auf die Station.

Er beschließt, die Bombe für bessere Effektivität in das Innere der Station zu fliegen und sie dort abzuwerfen. Jedoch wird er beim Hineinfliegen in die Schleuse manövrierunfähig geschossen und prallt in die Innenwand der Schleuse und sprengt den gesamten Hangartsektor. Die Schäden sind zwar massiv, die Waffenplattform bringt es aber nicht außer Betrieb, da diese über 3 solcher Sektoren verfügt. Die Explosion war allerdings so stark, dass selbst die Panzerplatten und Energie-Schild an dem Hangar, an dem du dich befindest, aufgeplatzt sind, und so das weiche Innere zum Abschuss offenbaren wird. Nach einigen Salven explodiert etwas im Inneren, und der Hangar wird zerstört. „Der Respawn hört auf“. Nun kämpft man sich am Raumschiffsrumpf entlang bis zum letzten verbliebenen Hangar. Natürlich kommt man auch an den vollkommen zerstörten Hangar vorbei und an den äußeren Rumpfschäden, an denen beiden Piloten ihr Leben ließen. Am letzten Hänger angetroffen, tötet man einige Alienschiffe, bis diese aufhören zu respawnen, und fliegt hinein.

(3) Im Inneren des Raumschiffs stößt man auf noch mehr Alien schiffe die diesmal vom Boden aus feuerkräftigt unterstützt werden. Man Kämpft sich den Hangar entlang bis ins innere Der Plattform Wirft die Bombe ab und erhält die Anweisung aus dem Hangar zu verschwinden da die Bombe vorzeitig Scharf gestellt wurde. Dabei wird die gesamte Energie auf die Triebwerke umgeleitet und man muss es in einer zeit spanne schaffen rechtzeitig aus dem Hangar zu flüchten. Durch die Umleitung auf die Triebwerke werden sämtliche Waffensysteme und auch die Energie-Schild deaktiviert was einem dazu zwingt beim rasen durch den Hangar jeglichen Gefahrenquellen auszuweichen.

5. Das Raumschiff

Das Raumschiff lässt sich mit folgenden Unterpunkten Definieren:

Bord-Batterie

Die Bord-Batterie ist eine der Hauptkomponenten des Schiff. Die Bord-Batterie hat die Funktion Energie zu speichern um diese weiteren Komponenten des Schiffs, wie Energie-Schilde und Strahlenwaffen, zur Verfügung zu stellen. Die Bord-Batterie wird durch ein ausgeklügeltes Solar System Kontinuierlich geladen der Batterie kann aber auch Energie durch aufsammeln von Anderen Energieträgern zugefügt werden.

Die Bord-Batterie kann als eigenständiges Modul innerhalb des Hangars ausgebaut und verbessert werden, zusätzliche Verbesserungen am Solar System unterstützen zusätzlich den Energiehaushalt.

Die momentane Kapazität der Batterie

Lebens und Energie-Schildanzeige

Leben:

Das Leben eines Raumschiffs steht in direkter Konkurrenz zum Energie-Schild. Anders als beim Energie-Schild lädt sich das Leben nicht mit der Zeit auf dafür wirkt die Panzerung/Beschichtung eines Schiffes schützend auf das Leben nicht aber auf die Energie-Schilde. Das Leben Stellt einen roten Balken dar der Symbolisiert wie viel Schaden das Schiff bis zu der Zerstörung einstecken kann.

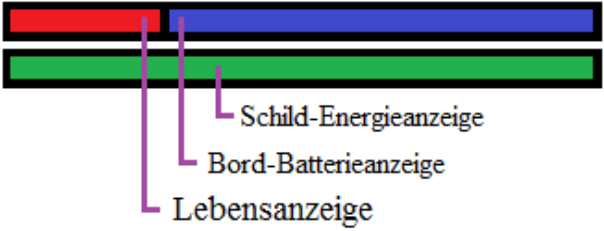
Die Erhöhung des Leben wird durch Modulverbesserung innerhalb des Hangars vorgenommen in dem innere, tragende Konstruktion eines Schiffes verstärkt wird.

Energie-Schilde:

Die Energie-Schilde fungieren als eine direkte Erweiterung der Lebensanzeige und stehen in ihrer Ausbaustufe in direkter Konkurrenz zum Leben. Anders als Das Leben besteht die Möglichkeit die Schilde über die Regenerative Bord Batterie wieder aufzuladen. Dafür wird das Energie-Schild allerdings nicht durch Schadens reduzierende Maßnahmen wie Panzerung unterstützt. Der Zustand der Schilde wird in einem Bläulichen Balken dargestellt der gleich an das Leben geheftet sich zu einem gemeinsamen Balken

anschmiegt.

Die Energie-Schilde werden durch Modulverbesserung innerhalb des Hangars ausgebaut. Da Die Energie-Schild-Batterien entlang des Tragenden Gerippes eines Schiffes verteilt werden müssen um ihre Funktion zu erfüllen. Ist es Platz und Bautechnisch bedingt unmöglich Starke Energie-Schilde bei gleichzeitiger Verwendung von verstärkten tragende Konstruktionen des Schiffes zu verwenden.

	In so einer oder ähnlicher Leiste können die einzelnen für den Spieler benötigten Anzeigen untergebracht werden. Es wäre Denkbar die Leisten als Solche Künstlerisch zu verzieren oder gar eine Art Cockpit Computer zu integrieren der die erforderlichen Daten ausgibt.
---	---

Panzerung

Da im Spiel zwischen 2 Primärbewaffnungen unterschieden wird, nämlich Strahlenwaffen und Projektil Waffen. Gibt es dem entsprechend auch die Möglichkeit sich vor diesen zu beschützen wobei die Panzerung effektiv den Schutz gegen Projektil Waffen sowie Schutz gegen Strahlenwaffen garantiert.

Die Möglichkeit des Schutzes durch Panzerung erlaubt es einem mehr schaden durch Projekteilwaffen und Strahlenwaffen aufzunehmen ohne Zerstört zu werden dies wird realisiert in dem der Grundschaden durch den Rüstungswert minimiert wird bevor dieser vom Leben abgezogen wird.

Es gibt 5 unterschiedliche Panzerarten bei denen sich nur die zusammensetzen der Verteidigungswerte gegen Strahlenwaffen und Projektil Waffen unterscheidet:

	Strahlenwaffen	Projektil Waffen	Diese Ausführungen sind Fixe und die Stärke der Panzer gibt es jeweils nochmal in sagen wir 3 verschiedenen Stärkegraden. Das Ergibt für Die Gesamt Anzahl der existierender Rüstungen 5*3 also 15 und macht damit mindestens 15 verschiedene Welten nötig bei dessen Eroberung die Rüstung als Belohnung frei geschaltet werden können. Der Rüstungswert einer einzelnen Rüstung muss dabei in Abhängigkeit vom Schaden der Waffen bestimmt werden.
1	100	0	
2	75	25	
3	50	50	
4	25	75	
5	0	100	

Getriebe

Das Getriebe genauer die Treibwerke wirken sich direkt auf die Geschwindigkeit die das Raumschiff erreicht und auch auf dessen Beschleunigung. Durch Verstärkung der Panzerung verlangsamt sich das Schiff automatisch den sie macht es Träger. Um dem entgegen zu Wirken kann man sein Getriebe verbessern und so an erhöhte Beschleunigung und maximal Geschwindigkeit

gelangen. Führt man diesen Upgrade unmittelbar nach einem Rüstungsupgrade aus so wird man kaum eine Veränderung merken. Verzichtet man jedoch auf die erhöhte Rüstung so kann man eventuell durch geschicktes Manövrieren den Geschossen ausweichen die man vorher als Treffer hinnehmen musste.

Das Getriebe wird als Modulverbesserung innerhalb des Hangars ausgebaut. Und existiert in drei verschiedenen Ausbaustufen.

6. Verbesserungen des Raumschiffes

Im Verlauf einer Mission „lvl“ sammelt man über kurz oder lang einiges an Punkten „Credits“, die auch einen passenderen Namen tragen können um die Spielatmosphäre zu fördern. Ist eine Mission beendet so dockt man wieder an seiner Kommandozentrale an um über weiteres vorgehen zu grübeln. Dabei hat der Spieler die Möglichkeit seine schwer verdiente Credits im Hangar zur Verbesserung des Schiffes auszugeben. Dabei ist die Technologie die man am Schiff verbessert entweder heimisch und damit vom Anfang des Spiel verfügbar oder aber als Belohnung durch das Erfüllen einer Mission freigeschaltet.

Spezialmodul

Das Spezialmodul ist im Grunde ein Einzigartiges Modul von dem jedes Schiff nur eins fassen kann. Dieses erlaubt es einem seine normalen Module kurzfristig über ihre normalen Leistungen hinaus zu strapazieren oder gibt einen permanenten passiven Bonus. Folgende Spezialmodule sind denkbar:

Spezialmodul im Bereich des Getriebes:

Permanente Erhöhung der Geschwindigkeit mit dem sonst nicht erhältlichen Leistungstuf IV.

Einmaligen Schubzuwachs der über alle Leistungen des Getriebes hinausgeht und das Raumschiff praktisch ein Stück weit nach vorne teleportieren lässt. Die Anwendung bedarf zusätzlicher Energie die aus der Bord-Batterie bezogen wird.

Spezialmodul im Bereich der Bord-Batterie:

Permanente Erhöhung der Regeneration durch Einsatz optimierter Sonnenkollektoren.

Automatische Aufladen einer zweiten Pufferbatterie im Falle einer voll aufgeladenen Bord-Batterie. Entlädt sich nach Aktivierung und ermöglicht bis sie leer geht oder deaktiviert wird das Feuern von Strahlenwaffen mit doppelter Kraft oder das Aufladen der Schilde mit nur halbem Verbrauch der Bord-Batterie.

Spezialmodul im Bereich Panzerung:

Permanenter Bonus durch Erhöhung der Panzerung in beiden Bereichen auf eine neue unerreichbare Stufe.

Ein Hypo sensibilisierung des Verteidigungssystems in Verbindung mit einem zusätzlichen Modifikation an der Panzerung ermöglichen es einem kurzfristig sämtlichen erlittenen Schaden durch Projektil Geschosse zu ignorieren und sämtliche Treffer durch Strahlenwaffe wieder rückwirkend in Energie zu wandeln und seine Bord-Batterie damit zu laden. Da dieser Modus enorme Mengen an Energie bedarf kann bei geschicktem Einsatz so die Wirkdauer auf

unbestimmte Dauer erhöht werden. Doch Vorsicht ein Überladen der Bord-batterie ist tödlich. Ein 100%tiges entladen der Batterie führt dagegen zu einem mehr sekundlichen Totalausfall aller Systeme. Das Aktivieren des Systems Bedarf einer gewissen lade stand der Batterie.

Spezialmodul im Bereich Energie-Schilde:

Durch Forschung in dem Relativ jungem Bereich der Mehrschichtigen Energie-Schildsysteme ist es den Wissenschaftlern gelungen durch Näherung an den Rumpf einen Teil des Verteidigungswertes des Rumpfs Permanent auf das Energie-Schild zu übertragen.

Durch Qualitative Erhöhung der Bord Leistungselektronik ist es nun Möglich auf kosten der halben Ladung der Bord-Batterie Die Schilde so Stark zu überladen das die Dichte des Feldes eine eine kurze Dauer undurchdringlich wird und jeglichen Schaden Absolvirt.

Spezialmodul im Bereich Leben:

Durch fortschritte im Bereich der Synthetisierung von Organischen Gewebe Erzielten die Wissenschaftler erste Erfolge auf dem Bereich der „Regeneration von Materialien“ dabei Speichert die zu einem Objekt geformte Materie ihre Molekulare Ausrichtung und Strebt diesen Zustand in fälle einer Deformierung wieder an. Dies Ermöglicht eine Permanente Regeneration des Lebens im geringen Masse und das bei gleichzeitiger Erhöhung der Gesamtkapazität.

Durch geschickt angeordnete Aussparungen im Gerippe des Schiffs. Ist es nun möglich ein erhöhtes Magazin an Munition mit sich zu führen.

Eine Sofortige Entladung der Gesamten Bord-Batterie liefert genug Leistung um die mitgeführten Nanoboots mit genug Energie zu versorgen damit sie notwendige Arbeiten am Rumpf ausführen können. Waren die Schäden nicht Gravierend so speisen die Nanoboots nach geleistetm Reparatur versuch ihre Rest Energie langsam zurück in das System. Vorsicht bei einer Überladung der Bord-Batterie besteht Lebensgefahr.

Spezialmodul im Bereich Waffensystem:

Für die Kosten des Platzes des Moduls entscheiden sie sich lieber einen Extra Sockel mit zu führen bei dem es egal ist ob es eine Laser eine Projektil Waffe oder eine Sekundär Waffe wie z.B Raketenwerfer fasst.

Ein Erweiterungs- Modul für die Laser Waffen, ermöglicht das Überladen der Waffen und das Bündeln derer Strahlen zu einem Mega Strahl „Wie Sie auf Kreuzern üblich sind“ der selbst bei Strahlen resistenten Schiffen das Herz zum Schmelzen bringt. Die Belastung der Batterie ist dabei so hoch das diese Technik nur durch gleichzeitiges Anzapfen der Energie aus der Bord-Batterie und den Energie-Schildern möglich gemacht wird.

Eine Fusion zwischen Strahlenwaffen und Projektil Waffen brauchte ein neues Waffensystem hervor den „Projektil Strahler“. Dieses System vereint die Stärken beider Systeme es Bedarf keiner Energie oder Projektile um sie abzufeuern, und bedingt durch die niedrigere Resistenz des Gegners wird entweder Strahlenschaden oder Projektil schaden angerichtet.

Versteckte oder Verschleierte Werte:

Das Raumschiff verfügt wie bereits oben angedeutet über eine Geschwindigkeit die von außen nicht eingesehen werden kann.

Die Projektil Waffen verbrauchen pro Schuss Munition von dem eine bestimmte Menge mitgeführt

werden kann. Die Grenze der Munitionsmenge kann durch Module oder Verbesserungen nach oben erhöht werden. Die Anzahl der Verbleibenden Munition sollte irgend wo neben den Leisten einzeln angezeigt und für den Spieler ersichtlich sein.