**Besprechung-Protokoll**

**Kartengrenzen**: Beim Verlassen der Kartengrenze bekommt man eine Warnung und das Schiff nimmt nach der Zeit immer mehr Schaden. Je weiter das Schiff außerhalb der Karte befindet, desto größer wird auch der Schaden. (Kosmische Strahlung)

**Raumstationen:** Sind überfliegbar (befinden sich nicht in derselben Ebene wie der Spieler). Bei gegnerischen ist es nur möglich gewisse Ziele (Waffentürme etc.) zu beschießen.

**Raumschiffe:** Die Raumschiffe sind ungefähr so groß wie auf dem Bild „Piranha“ (Fighter). Im Verlauf des Spiels bekommt man neue und auch größere Schiffe, welche sich aber alle in einem relativen Dimension-Rahmen befinden.

Waffensockel: Ein Waffensockel hat eine festgelegte Klasse. Auf diesen können nun alle Waffentypen befestigt werden, aber nur der bestimmten   
 Klasse.

Gewicht: Jedes System hat ein Gewicht. Das Gesamtgewicht wirkt sich auf die Beschleunigung und Geschwindigkeit des Schiffes aus

!Eine Hitbox, ein Schadensmodell!

Das Schadensmodell wird als Layer über das Raumschiff gelegt und die Transparenz dieses schwindet bei zunehmenden Schaden immer mehr.

Sockel:

Triebwerke

Waffen

Generator (Energie für Triebwerke, Laserwaffen und Schilde)

Munitionslager (Nur für Projektil Munition ; Raketenwerfer tragen ihre Munition direkt in den Waffen)

Rüstung

Schild