





# Basebau

(Frostpunkt)

Von oben (eine Ebene)

Stufe 2

Tech-Energie

Stufe 1

Tech-Waffen

Von der Seite

1.2

1.1

Der Core ist das Zentrum der Basis. Wenn dieser zerstört wird, ist das Spiel vorbei.

Am Anfang des Spiels darf eine Starter-klasse ausgewählt werden, die die Art der Tech-Waffen definiert. Diese können aber erst in der zweiten Hälfte der 1. Stufe gebaut werden. Das gleiche gilt für die Tech-Energie

Energie braucht man, um die Felder zu betreiben. Jedes Feld benötigt je nach Art unterschiedlich viel Energie.

Metall braucht man, um neue Felder zu platzieren. Es muss in Metalllager gelagert werden.

Munition muss für die Waffen hergestellt werden und kostet Metall.

Es muss ebenfalls gelagert werden.

Felder müssen auf einem Fundament stehen, das sehr teuer ist, und muss zuerst gebaut werden.

Auf dem Fundament oder auf Waffen können dann Panzerung angebracht werden.

Waffen müssen in Waffenvorrichtungen gebaut werden, welche eine eigene Art von Feld ist. Unterschiedliche Waffen brauchen unterschiedlich viel Platz. Waffen können jederzeit abgebaut werden und mit einer anderen Waffe ersetzt werden. Waffenvorrichtungen können in Panzerung umgewandelt werden und umgekehrt.

## Munitionstypen

(basically Clash of Clans Truppen)

Munition muss in Munitionsfabriken hergestellt werden. Wenn eine Waffe platziert wird, kann in den Fabriken Munition dafür hergestellt werden.

Für jede Waffe kann unterschiedliche Typen hergestellt werden, z.B.

- Standart → am schnellsten

- Brand

- EMP

- Airburst

:

} brauchen länger für die Herstellung

Fertig hergestellte Munition werden in Munitionslager gelagert und stehen für die nächste Salve zur Verfügung.

# Salven

Die Waffen können nur in einem vom Spieler definierten Zeitfenster abgefeuert werden (damit kein Auto-Chess).  
Dies gestaltet sich nach folgendem Muster:

## 1. Waffen laden

Waffen können mit den hergestellten Munitionstypen geladen werden. Je nach Waffe dauert das Laden länger. Waffen können auch je nach Art mit mehreren Schüssen geladen werden, die während der Salve schnell hintereinander abgefeuert werden können.

↑ kann jederzeit gemacht werden

## 2. Umgebung Scannen

Der Lorc sendet ein starkes Signal, das die ganze Map scannt. Je weiter feindliche Strukturen vom Ursprung erkannt werden, desto „ungenauer“ werden diese auf der Map dargestellt.

Dies ist für den Gegner unkennerkbar.

## 3. Schusslinie festlegen

Nach dem Scan wird die Schusslinie festgelegt. Dies dient für die Ausrichtung der Waffen und definiert auch, in welche Richtung die Sonde fliegt.

## 4. Sonde abfeuern / Salve starten

Canon lvl 1



- Startet P →
- Feuer → →

Canon lvl 2



- →
- P P B B
- ← →

Wenn die Sonde vom Lore aus in die Richtung abgefeuert wird, erhält der Spieler Zugriff auf die Zielsysteme, die sich in der Sonde befindet (basically ein Zielfernrohr).

Mit dieser muss das Ziel anvisiert werden, während man die Codes für die Schüsse eingibt.

# Skill - Tree

