

# Star Wiki



## Inhaltsverzeichnis

<b>GRUNDPRINZIP .....</b>	<b>1</b>
<b>FUNKTIONEN.....</b>	<b>2</b>
<b>STARTSEITE .....</b>	<b>2</b>
<b>TRADE SEITE.....</b>	<b>2</b>
<b>SCHIFF KONFIGURATOR .....</b>	<b>3</b>
<b>ITEM FINDER.....</b>	<b>3</b>
<b>DESIGN .....</b>	<b>4</b>
<b>ZIELGRUPPE.....</b>	<b>4</b>

## Grundprinzip

Eine Information und Konfiguration Seite über das Weltraum Simulation Spiel Star Citizen.

Es gibt eine allgemeine Infoseite und eine Schiffsteil Konfigurator und eine Handelsrouten Funktion ebenfalls wird es einen Item Finder geben.

# Funktionen

## Startseite

Auf der Startseite werden allgemeine Informationen über das Spiel angezeigt und der bisherige Entwicklungsprozess geschildert und über zukünftige Pläne informiert.



## Trade Seite

Auf der Trade Seite kann man sein Schiff auswählen was relevant ist damit das Tool weiß wie viel Lagerraum das entsprechende Schiff hat damit es weiß welche Menge man transportieren kann.

Der User kann ebenfalls das eingesetzte Menge an auec(Währung im Spiel) angeben damit das Tool berechnen kann welche Güter und wieviel davon am besten geeignet sind dies muss natürlich ebenfalls das Schiff berücksichtigen.

Weitere Optionen die vom User auswählbar sind:

- Ob das Tool auch illegale Waren anzeigen soll
- Ob es auch Orte vorschlägt, welche Potenzielle Wartezeiten für Güter haben.
- Ob der Benutzer die beste route für maximalen Profit möchte oder maximaler Profit in Berücksichtigung der Benötigten Flugzeit.

Nachdem der User alle gewünschten Optionen ausgewählt hat, wird untereinander alle möglichen Routen aufgelistet (also zwischen welches Orten, Stationen, Städte und mit welchen Gütern gehandelt wird ebenfalls wird der Profit pro Flug angegeben). Dies wird mit dynamische Content Generierung realisiert.



## Schiff Konfigurator

1. Der User wählt per Dropdown sein Schiff aus.
2. Als nächstes werden die Standartteile mit den Verschiedenen Werten (wie Schaden pro Sekunde, Trefferpunkte, Schildtrefferpunkte, Geschwindigkeit, Magazin Größe, falls es keine Energiewaffen sind, Abkühlzeit des Sprungantriebs und dessen Geschwindigkeit, ...)
3. Der User kann nun für sein Schiff andere Komponente auswählen  
Wie:
  - Waffen
  - Energiegeneratoren
  - Schilde
  - Antriebe
  - Quantum Drives(Sprungantrieb)
  - Raketen
  - Torpedos
4. Als nächstes wird dem User aufgelistet welche Änderungen an den Stats des Schiffes die anderen Komponenten machen (es gibt meistens kein eindeutig besseres Teil alles hat Vorteile und Nachteile)
5. Als letztes erhält der User eine Auflistung bei welchen Stationen, Städten, Orten er die ausgewählten Komponenten zu welchem Preis kaufen kann oder ob sie kaufbar sind oder ob man sie nur finden kann.

## Item Finder

Eine Unterseite bei der man nach jedem Item, Waffen, Munition

, Schiff, Komponenten suchen kann eine detaillierte Auflistung über die Werte bekommt und sieht, wo man sie zu welchem Preis kaufen kann.

## Design

Es wird auf der Startseite einen Knopf geben mit dem man zwischen zwei Designs wechseln kann.

- Stanton (Eins der zwei Sonnensystem im Spiel) Mode
  - Eher ein Bläuliches Sauberes design.



- Pyro (Das andere Sonnensystem) Mode
  - Eher rötlich und rostig und kaputt und veraltet.



## Zielgruppe

Personen die mehr über dieses Spiel wissen wollen oder etwas

Nachschauen wollen bezüglich Items oder Schiffen.

Ebenfalls kann das Tool benutzt werden handelsrouten zu

Erschließen oder Schiffe zu konfigurieren oder mit neuen Teilen

Zu verbessern.