

MBFF Entwickler Dokument

Version 0.0.0.1, Stand: 15.11.04

letzte Änderung von Philipp Haußleiter

1. Die Struktur:

1.1. Zielgruppe

1.2. Accounting:

jeder account wird eine tatsächliche person im spiel darstellen, sog. Avataren, dieser kann sich mit anderen unterhalten, handel treiben kann aber auch getötet werden

1.2.1. *normaler account (kostenlos)*

mit account 1. ist das maximum, was man erreichen kann eine hohe position in einem bestimmten haus (dazu später mehr) zu erreichen

1.2.2. *premium account (kostet um 5 EUR)*

diese accounts können mehrere avatare erstellen

sie können planeten besiedeln und sie kaufen/verkaufen

sie sollten mitglied in einem haus sein

können aber alternativ auch in piraterie investieren

generell sollten sie sich mit spielern die einen account 1 haben zusammentun

1.2.3. *sponsor (wird dann je nachdem ausgehandelt)*

sie können häuser gründen, das können entweder zusammenschlüsse sein, oder konzerne

der vorteil von sponoren ist, dass sie ihr firmenlogo auf jeder hauseigenem teil haben

sponsoren können entweder verwalter ernennen, die dann das haus vertreten, oder selber spielen

weiterhin wird man in der lage sein, neue einheiten zu erforschen (unabhängig vom Technikbaum)

1.3. Systemanforderungen

1.3.1. minimale Systemanforderungen

1.3.2. optimale Systemanforderungen

1.4. Interface

1.4.1. Spiel Menüs

1.4.2. Erklärungen zu den Spielmenüs

1.5. Einheiten

1.6. Bewegungsarten und Möglichkeiten des Spielers

1.6.1. Spielzüge des Spielers

1.6.2. Handlungsmöglichkeiten

1.6.3. Spielbereiche

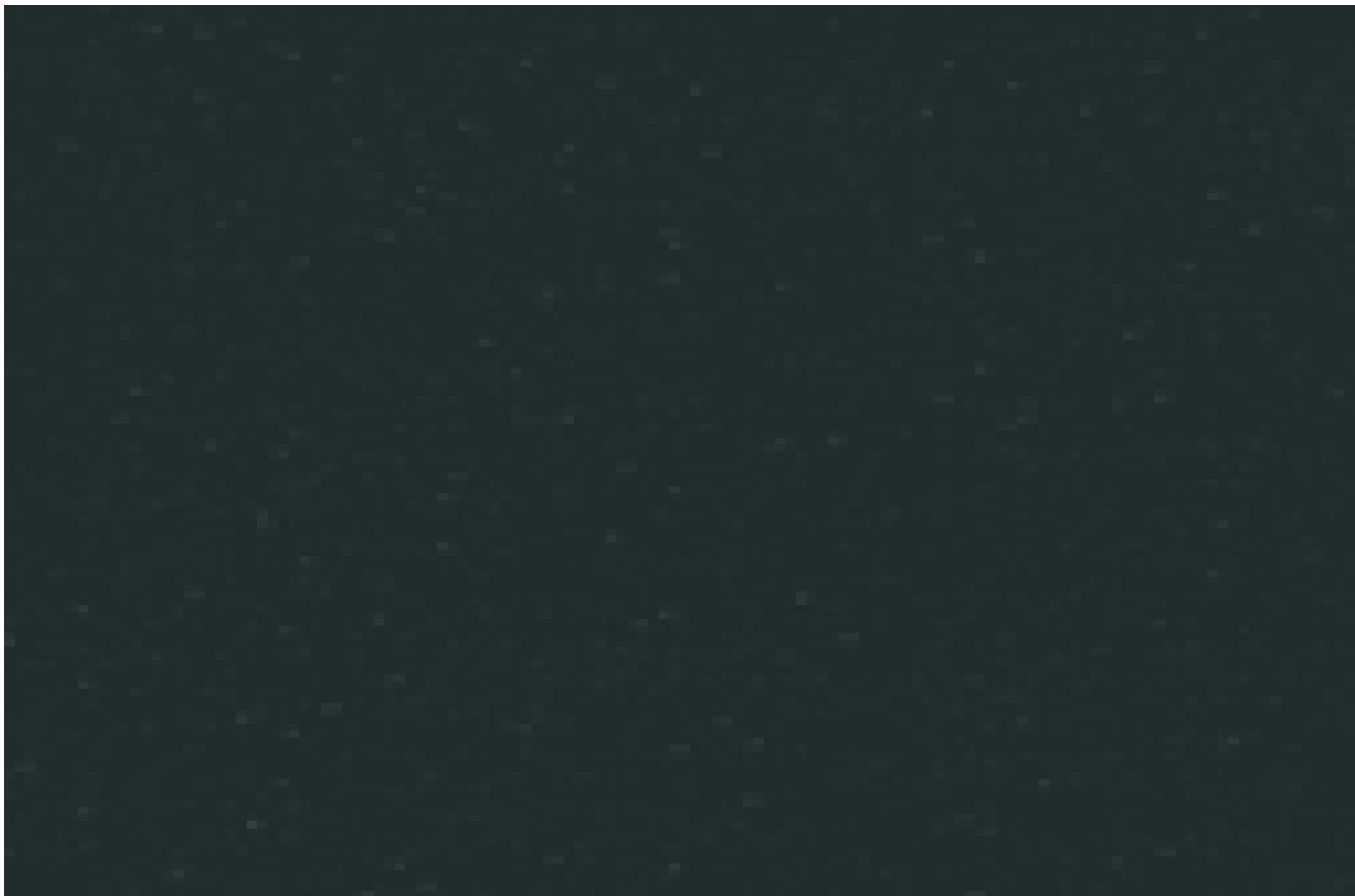
2. System

Datenverteilung:

Mehrere Datenbanken:

3 Level:

1. Level: Galaxydatenbank – Sternensystemdatenbank - Nachrichten
2. Level: Sternensystemdatenbank - Avatare – Raumschiffe - Flotten - Ressourcen (dies betreffend)
3. Level: Planetendatenbank:-Städte-Landeinheiten-Strukturen-



Der Inhalt

1. Die Struktur:	2
1.1. Zielgruppe	2
1.2. Accounting:	2
1.2.1. normaler account (kostenlos)	2
1.2.2. premium account (kostet um 5 EUR)	2
1.2.3. sponsor (wird dann je nachdem ausgehandelt)	2
1.3. Systemanforderungen	3
1.3.1. minimale Systemanforderungen	
1.3.2. optimale Systemanforderungen	3
1.4. Interface	3
1.4.1. Spiel Menüs	
1.4.2. Erklärungen zu den Spielmenüs	3
1.5. Einheiten	3
1.6. Bewegungsarten und Möglichkeiten des Spielers	3
1.6.1. Spielzüge des Spielers	
1.6.2. Handlungsmöglichkeiten	
1.6.3. Spielbereiche	3
2. System	3