

MBFF Entwickler Dokument

Version 0.0.0.1, Stand: 15.11.04
letzte Änderung von Philipp Haußleiter

1. Die Struktur:

1.1. Zielgruppe

Da gehört eigentlich jeder dazu...

1.2. Accounting:

Bei der Registrierung erstellt man sich einen Avataren(eine Person innerhalb des Spiels) Man legt die Rasse, Eigenschaften und Merkmale des Avataren fest. Zu bemerken ist, dass diese Optionen bei den unten aufgelisteten Accountarten sich etwas unterscheiden werden.

1.2.1. Freelancer-account (kostenlos)

Da es die kostenlose Möglichkeit das Spiel zu spielen ist, wird es von dieser Art Spieler auch mehr geben.

Am Anfang wird man mit seinem Schiff irgendwo im Universum ausgesetzt. Um voranzukommen, muss man sich entscheiden wie man an Gold kommt. Ob man Pirat, Kopfgeldjäger, Soldat oder Händler wird bleibt jedem selbst überlassen. Manches davon kann man kombinieren oder sich später für was anderes entscheiden. Die Quests(Aufträge) kriegt man von den Leader-Account Spielern, ebenso wie die Belohnungen.

Man kann auch Anführer einer Gruppe anderer Freelancer werden (wie z.B. der Kapitän einer Piratenbande) und die Quests zusammen mit anderen erfüllen.

1.2.2. Leader-account (kostet 2 € pro Monat)

Dieser Bereich teilt sich nochmal in zwei Teile auf. Die unterscheiden sich eigentlich nur am Anfang des Spiels, da beide im späteren Spielverlauf die selben Möglichkeiten haben werden.

Die "Leader" sind Herrscher ihres Volkes, die können Planeten als ihr Eigentum bezeichnen, ein Heer auf den Boden oder eine Flotte im All befehligen. Forschungen betreiben und vieles vieles mehr. Das Diplomatie-System wird auch sehr komplex(nicht kompliziert) aufgebaut sein und sehr viele Möglichkeiten bieten.

1.2.2.1. Planet-Leader

Der Spieler fängt auf einem Planeten an. Er hat den Vorteil, dass er sofort an Ressourcen kommt.

Im späteren Verlauf des Spiels wird er sich auch ein Kolonieschiff bauen können

1.2.2.2. Kolonieschiff-Leader

Der Spieler fängt auf einem Kolonieschiff an(ist eigentlich eher ein Haufen durch das All fliegender Schrott, von ein paar Turbinen gesteuert. Im Inneren hat das Volk des Spielers) hier hat man den Vorteil, dass man sich die Planeten auf denen man landet aussuchen kann.

1.3. Systemanforderungen

Browser...

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. Spielebereiche

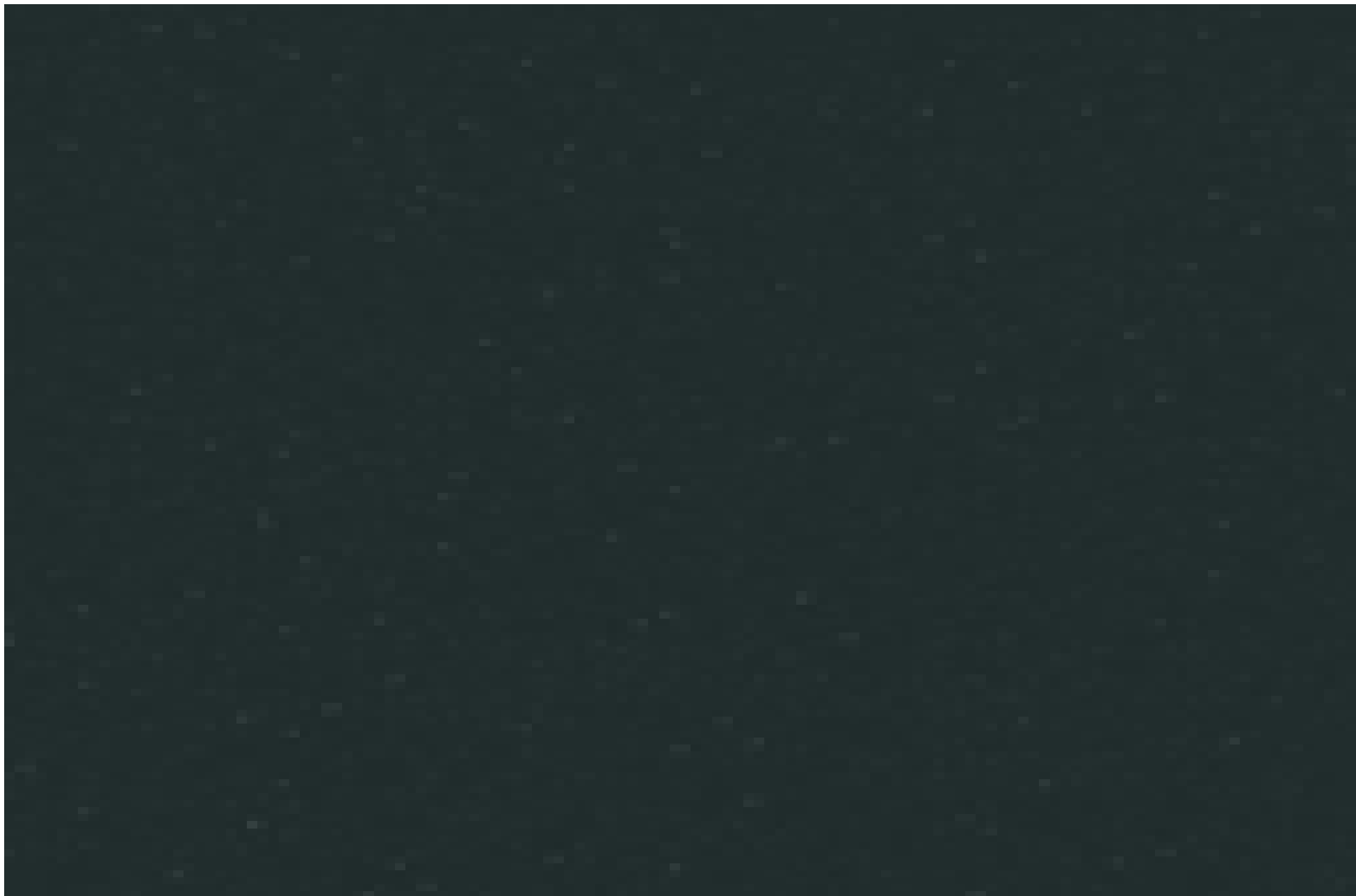
2. System

Datenverteilung:

Mehrere Datenbanken:

3 Level:

1. Level: Galaxydatenbank – Sternensystemdatenbank - Nachrichten
2. Level: Sternsystemdatenbank - 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