

Interaktionsdiagramm

SENSORSCAN:

Minispielart: Radarminispiel. Über Click können Bereiche abgescannt werden. Objekte in diesen Bereichen werden erfasst und in anderen Minispielen angezeigt. Alternativ kann ein Scanpulse aktiviert werden, welcher die derzeitige Position eines Objektes im Umfeld des Schiffes anzeigt. Objekte die über einen Scanpulse erfasst wurden werden nur für eine kurze Dauer angezeigt. Der Pulse kann zudem nicht zwischen Asteroiden und Schiffen differenzieren (Upgrade Möglichkeit).

Beeinflusst: Objekte werden in Waffen, Schilde und Navigationsinterface angezeigt.

Wird Beeinflusst von: Energiemanagement. Reichweite / Genauigkeit abhängig von Energiezufuhr.

SCHILDE:

Minispielart: Abfangminispiel. Topdown. Über Mauscursor wird die Richtung des Schildes bestimmt. Verschiedene Objekte wie Asteroiden und Raketen benötigen eine gewisse Schildstärke. Schildgröße verhält sich umgekehrt zur Schildstärke.

Beeinflusst: Fehler führt zu Schiffschäden. Löst Minispiel in Med-Station und Reparatur aus.

Wird Beeinflusst von: Energiemanagement. Schildstärke / Schildgröße abhängig von Energiezufuhr. Reparatur. Stellt Normalzustand bei Beschädigung her.

WAFFEN/TRAKTOR:

Minispielart: Top Down Shooter. Über die Tasten 1,2 und 3 können die Waffenarten ausgewählt werden. Diese sind: Laser zum Abfangen von Raketen und kleineren Objekten. Projektil Waffen beschädigen Raumschiffe und Asteroiden. Traktorstrahl kann kleinere Objekte bewegen. (Upgrademöglichkeit: Zielerfassung. Flugbahn des Ziels wird berechnet und angezeigt)

Beeinflusst: Fehler führt zu Verletzungen. Löst Minispiel in Med-Station aus. Traktorstrahl bring Objekte in Hangar.

Wird Beeinflusst von: Energiemanagement. Waffenstärke / Reichweite abhängig von Energiezufuhr. Reparatur. Stellt Normalzustand bei Beschädigung her.

NAVIGATION:

Minispielart: Top Down Navigation. Über Q,E,W,A,S,D (A und D drehen. Q und E strafen) kann das Schiff in Top Down Ansicht gesteuert werden. W und S bestimmen die Geschwindigkeit. (Upgrademöglichkeit: Dualer Modus. Die Steuerung der Primären Waffensysteme kann im Navigationsmodus erfolgen. Ungenauer als im Waffenmodus)

Beeinflusst: Fehler führt zu Schiffschäden. Löst Minispiel in Med-Station und Reparatur aus.

Wird Beeinflusst von: Energiemanagement. Navigationsgeschwindigkeit / Wendigkeit abhängig von Energiezufuhr. Reparatur. Stellt Normalzustand bei Beschädigung her.

HANGAR:

Minispielart: **Management. Be- / Entladen von Schiffen und Zuteilung in die Hangarplätze. (Work in progress)**

Beeinflusst: Frachtraum. Fracht von Schiffen wird im Frachtraum geladen.

Wird Beeinflusst von: Frachtraum. Fracht von Frachtraum kann in Schiffe geladen werden.

FRACHTRAUM:

Minispielart: Kranminispiel. Ein Laderaum muss über einen Kran sortiert werden. Container können auf Abstellplätze für die andere Abteile positioniert werden wodurch diese mit Gegenständen versorgt werden. Details zu den Inhalten der Container erscheint wenn er explizit vom Spieler gescannt wird. Der Spieler kann daraufhin die Container mit einer Farbe markieren. (Upgrademöglichkeit: Autosort. Container werden beim Aufheben gescannt und erscheinen automatisch in der Farbe der zugehörigen Abteilung)

Beeinflusst: Hangar. Fracht von Frachtraum kann in Schiffe geladen werden. Med-Station. Fracht kann Med-Station versorgen. Energiemanagement. Fracht kann Reaktor versorgen. Cafeteria. Fracht kann Küche versorgen. Waffen. Fracht kann Waffenstation versorgen.

Wird Beeinflusst von: Hangar. Fracht von Schiffen wird im Frachtraum geladen.

MED-STATION:

Minispielart: Bilderkennung. Dem Spieler wird ein Scan und Test des Patienten gegeben. Daraufhin muss der Spieler die zugehörige Aktion (Medikament / Vernähen / Transplantat) dem Körperteil des Patienten zuordnen.

Beeinflusst: -

Wird Beeinflusst von: Fehler in den Stationen Cafeteria, Schilde, Navigation, Waffen und Reparatur führen zu zusätzlichen Patientent in Med-Station.

ENERGIEMANAGEMENT:

Minispielart: Bar-Management. Über ein Interface können den einzelnen Sektionen ein Energiebudget zugewiesen werden. Für eine gewisse Dauer kann das Maximum überschritten werden.

Beeinflusst: Navigation. Geschwindigkeit und/oder Manövrierfähigkeit des Schiffes. Waffen. Waffen / Traktorstrahl Stärke und/oder Reichweite. Schilde. Schildstärke und/oder Schildgröße. Sensorscan. Reichweite.

Wird Beeinflusst von: Reparatur. Stellt Normalzustand wieder her.

REPARIEREN:

Minispielart: AmongUs-esque Minispiele abhängig von der Sektion.

- **Frachtraum: (Work in Progress)**
- Schilde: Schildneustart. Buttondruck.
- Navigation: Barmanagement vom Schub der Navigationstriebwerken.
- Waffen: Zielkalibrierung. Ähnlich der Kalibrierung von Wacom Grafiktablets.
- Energiemanagement: Austausch von Brennzellen.

Upgrademöglichkeit: Diagnosescan. Zeigt nach einigen Sekunden auf welches Abteil eine Störung aufweist.

Beeinflusst: Behebt Fehlverhalten in den Sektionen:

- Frachtraum. Störung: Kran bewegt sich sporadisch nicht mehr.
- Schilde. Störung: Schilde bewegen sich mit Offset zum Cursor und wechseln in unregelmäßigen Abständen die Größe.
- Navigation. Störung: Schiff dreht sich dauerhaft leicht in eine Richtung.
- Waffen. Störung: Waffen feuern ab und zu nicht und sind ungenauer. Waffenauswahl wechselt.
- Energiemanagement: Verringertes Energiebudget.

Wird Beeinflusst von: Energiemanagement. Übertaktung führt zu häufigeren Reparaturen.

