

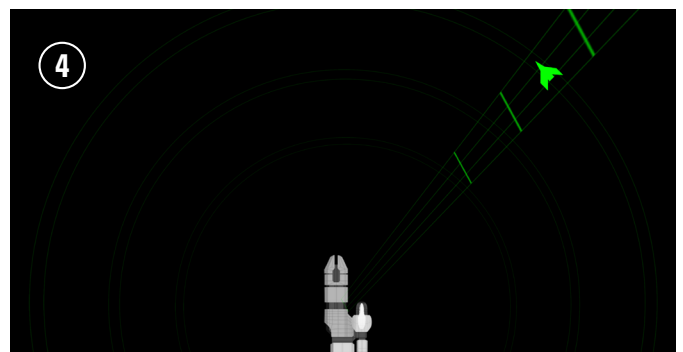
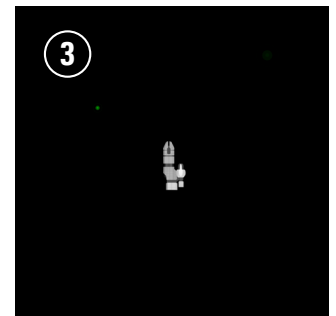
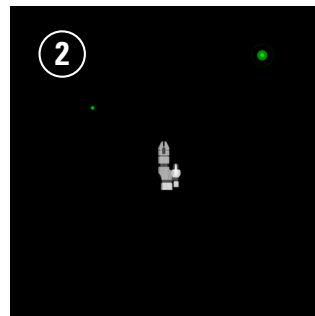
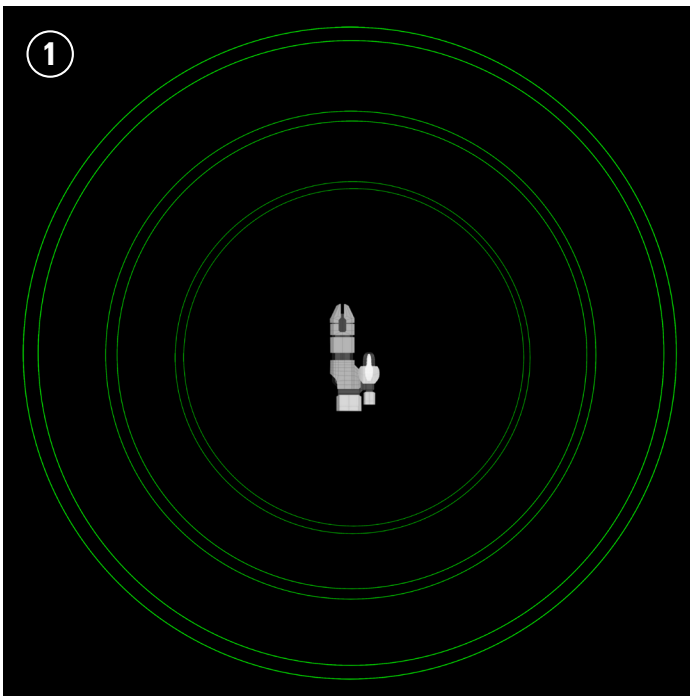
# MINIGAMEDESIGN

## SENSORSCAN:

Minispielart: Radarminispiel. Bereiche können explizit abgescannt werden. Objekte in diesen Bereichen werden erfasst und in anderen Minispielen angezeigt. Alternativ kann ein Scanburst 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.

### Keybindings:

- Leertaste: Sensorburst. Beim loslassen der Leertaste wird ein Pulse ausgestrahlt, der Objekte für einen gewissen Zeitraum aufdeckt. Jäh länger die Leertaste gedrückt gehalten wurde, jäh größer die Reichweite des Pulses. (1) Objekte die näher am Schiff sind, werden länger angezeigt (2) als Objekte die weiter entfernt sind (3).
- Linksklick: Detailscan. Scannt in Mauszeigerrichtung. (Gedrückt halten: Scannt größere Objekte. Jäh größer das Objekt umso länger braucht der Scan.) Gescannte Objekte verschwinden nicht mehr (4).



### Upgrades:

- Permascan: In 5 Sekunden Intervallen wird ein schwacher Sensorburst ausgestrahlt der Objekte in Minimalreichweite für 2 Sekunden aufdeckt. (Wird in anderen Minispielen eben falls ausgestrahlt.)
- Filterscan: Sensorburst zeigt Asteroiden in einer anderen Farbe als Raumschiffe und Raketen an.

## **Interaktion mit anderen Minispielen:**

Energiemanagement:	Minimumreichweite des Sensorburst wird mit mehr Energie erhöht. Detailscan benötigt weniger Zeit mit zusätzlicher Energie.
Schild:	Detailscan zeigt gescannte Objekte im Schild Minispiel an.
Waffen:	Detailscan zeigt gescannte Objekte im Waffen Minispiel an.
Navigation:	Detailscan zeigt gescannte Objekte im Navigation Minispiel an.
Reperatur:	Bei Schäden am Schiff werden Phantom-Objekte bei Scanbursts angezeigt. Detailscan zeigt diese Objekte nicht an. Reperatur behebt diesen Fehler.

Notiz: Die Minispiele Schild, Waffen und Navigation haben einen „Sichtradius“ wo Objekte die sehr nah sind ohne Scan anzeigt. Zeit im Sensorscan Minispiel verläuft langsamer.

# SCHILDE:

Minispielart: Abfangminispiel. Topdown. Über Mauscursor wird die Richtung des Schildes bestimmt (1). Verschiedene Objekte wie Asteroiden und Raketen benötigen eine gewisse Schildstärke. Schildgröße verhält sich umgekehrt zur Schildstärke. Die Richtung des Schildes wird bei Wechsel zu einem anderen Minispiel gespeichert.

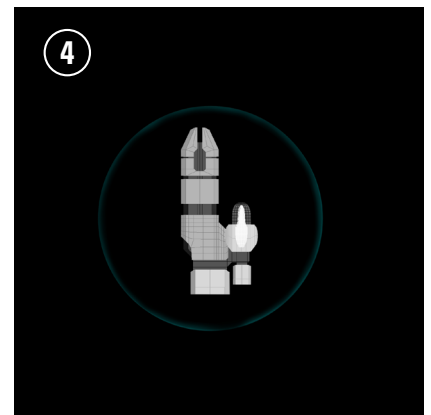
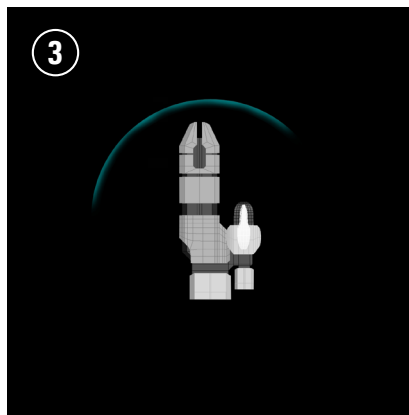
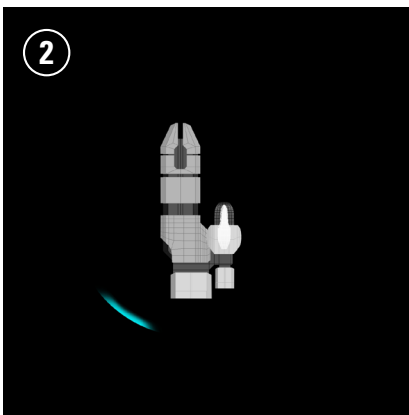
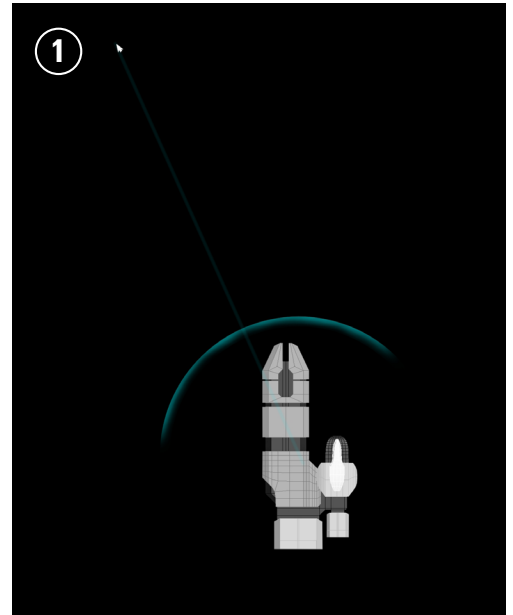
## Fehler:

Bei Einschlag im Schiff werden Schäden ausgelöst, welche repariert werden müssen. Die Art des Schadens basiert auf der Trefferposition.

- Linke Front: Sensorschaden (Sensor).
- Rechte Front: Waffenschaden (Waffen).
- Linke Mitte: Frachtraumschaden (Fracht).
- Rechte Mitte: Schildschaden (Schild).
- Hinten: Triebwerkschaden (Navigation).

## Keybindings:

- Q (Press): Erhöhe Schildstärke. Reduziert Schildradius. (2)
- E (Press): Erhöhe Schildradius. Reduziert Schildstärke. (3)
- Leertaste: Schildüberladung. Erzeugt ein Omnidirektionales Schild, was nach ein paar Sekunden automatisch deaktiviert wird. Schilde brauchen einige Zeit um sich neu aufzubauen. (4)



## Upgrades:

- Kampfreulatorprotokoll: Schildrichtung kann im Waffenmodus gesteuert werden. [Hotkey: R]
- Flugreulatorprotokoll: Ermöglicht Schildüberladung im Navigationsmodus.

## Interaktion mit anderen Minispielen:

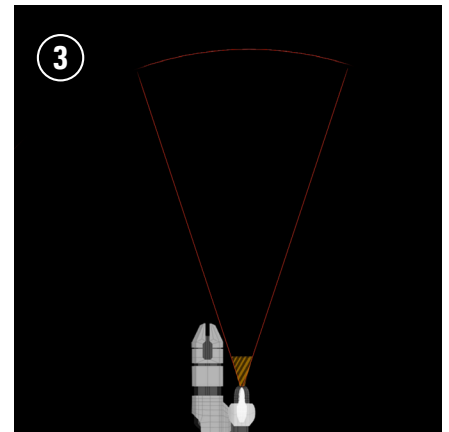
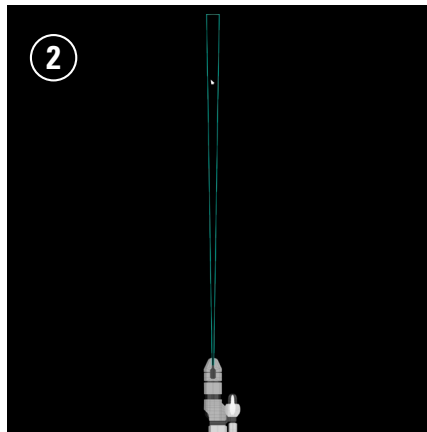
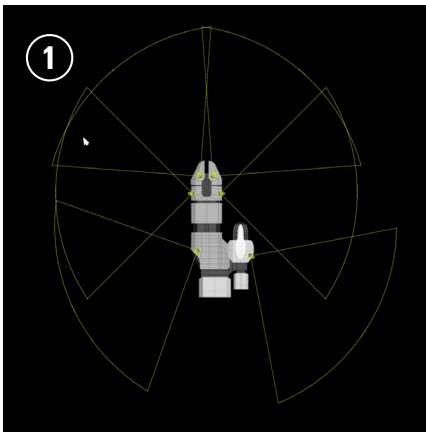
- Energiemanagement: Zusätzliche Energie beschleunigt Schildradius/-stärke wechsel, erhöht die Stärke der Schildüberladung und die Schildaufbaugeschwindigkeit nach einer Schildüberladung.
- Reperatur: Bei Schäden am Schiff wird der Schildradius reduziert. Schildüberladung ist davon nicht betroffen. Reperatur behebt diesen Fehler.

# WAFFEN:

Minispielart: Top Down Shooter. Waffenauswahl: Laser zum Abfangen von Raketen und kleineren Objekten (Flak). Gaußkanone beschädigt Raumschiffe und Asteroiden (Primärwaffe). Traktorstrahl kann kleinere Objekte bewegen. Zielen über Maus.

## Keybindings:

- Q: Wähle Flakwaffe. (1)
- W: Wähle Primärwaffe (2)
- E: Wähle Traktorstrahl (3). Objekte im orangenen Bereich werden in den Hangar geladen.
- Leertaste: UPGRADE Notwendig. Schildüberladung.



## Upgrades:

- Flugbahnalgorithmus: Gescannte Schiffe zeigen ihre Flugrichtung an. Ein Ziel zeigt an wohin man schießen muss um das Schiff zu treffen, bei gleichbleibender Flugbahn.
- Heckflakautomisierung: Heckflakkanonen feuern automatisch auf Raketen.

## Interaktion mit anderen Minispielen:

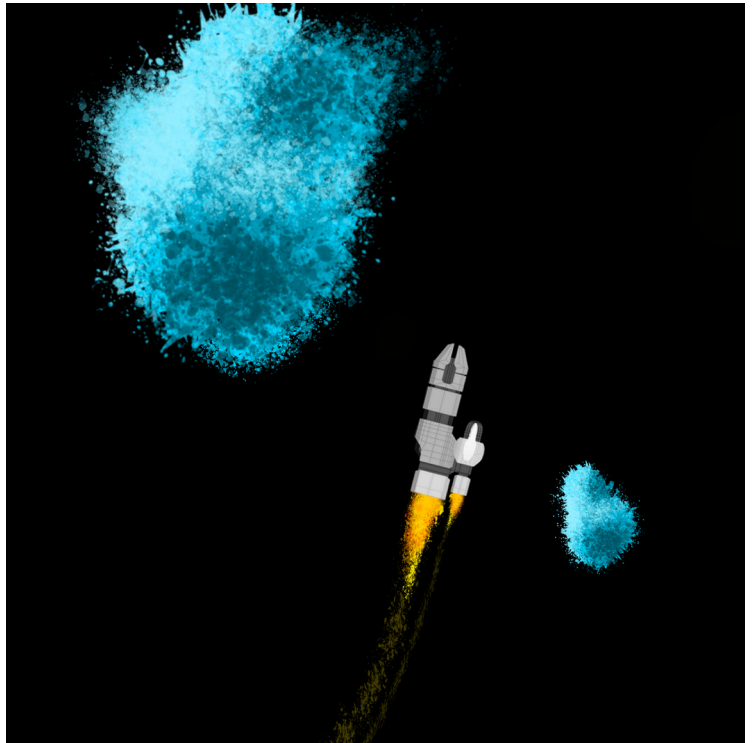
- Energiemanagement: Zusätzliche Energie erhöht den Waffenschaden der Primärwaffe, die Feuerrate von Flak und die Stärke des Traktorstrahls.
- Reperatur: Bei Schäden am Schiff wird die Waffengenauigkeit reduziert. Zudem wird die Waffenauswahl zufällig geändert. Reparatur behebt diesen Fehler.

# NAVIGATION:

Minispielart: Top Down Navigation. Über Q,E,W,A,S,D (A und D drehen. Q und E straven) kann das Schiff in Top Down Ansicht gesteuert werden. W und S bestimmen die Geschwindigkeit. Die Maus kann die Kamera bewegen. Das Schiff bleibt aber immer im Bild.

## Keybindings:

- Q: Fliege Links
- E: Fliege Rechts
- W: Beschleunige in Blickrichtung
- S: Bremsen
- A: Drehe nach Links
- D: Drehe nach Rechts



## Upgrades:

- Boosterweiterung: Triebwerke laufen für eine kurze Zeit auf Über-Maximum-Kapazität.
- Hail Mary Protokoll: Verhindert Navigation. Triebwerke laufen für 7 Sekunden auf Boostgeschwindigkeit. Alle Waffen feuern für diese Zeit mit Maximalstärke. Frontalschild mit verhindert Kollisionsschäden. Nach den 7 Sekunden werden Waffensysteme und Schilde für 5 Sekunden deaktiviert. Führt zu Schäden an Triebwerken, Waffen und Schilden.

## Interaktion mit anderen Minispielen:

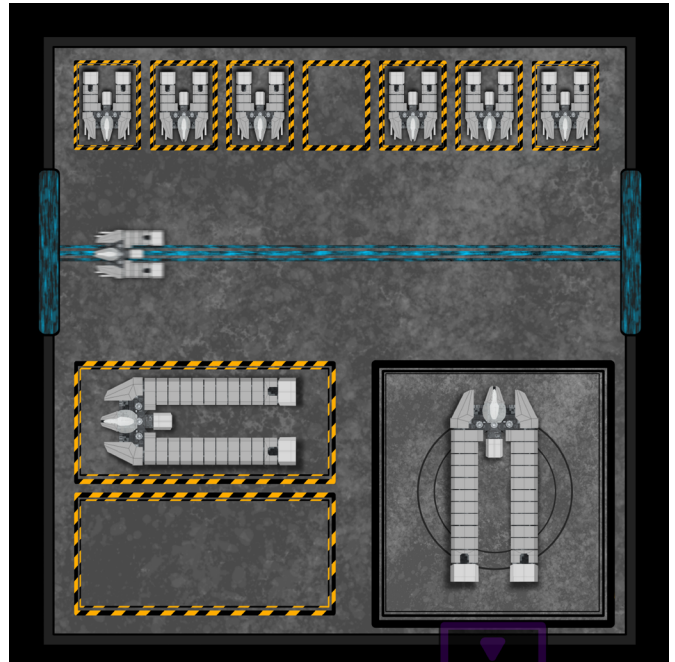
- Energiemanagement: Zusätzliche Energie erhöht die Drehrate und Beschleunigung des Schiffes.
- Reperatur: Bei Schäden am Schiff dreht sich das Schiff immer leicht in eine Richtung. Reperatur behebt diesen Fehler.

# HANGAR:

Minispielart: Drag and Drop. Ziehe Jäger / Frachter auf die Startplattform. Schiffe / Objekte auf der Landeplattform können zum Entladen / Transfer in den Frachtraum auf die Transferplattform gezogen werden.

## Keybindings:

- Linksklick: Bewegen Schiff / Objekt
- Rechtsklick: Entlade Frachter / Repariere Jäger



## Upgrades:

- Beladungsautomatisierung: Fracht aus dem Frachtraum wird automatisch bei Ankunft im Hangar in einen Transporter geladen. Jägermunition wird automatisch geladen, wenn der Jäger auf seinen richtigen Platz geparkt wird

## Interaktion mit anderen Minispielen:

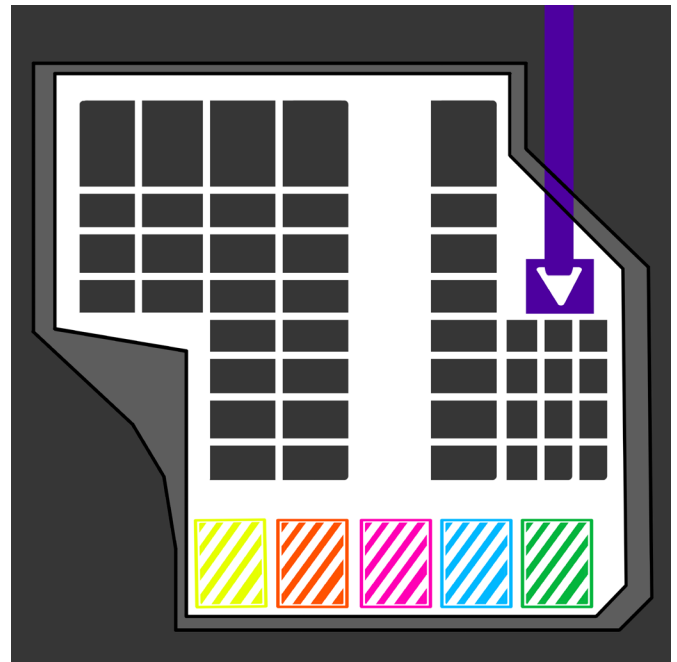
- Fracht: Fracht aus den Frachtern wird zum Frachtraum transferiert.

# FRACHTRAUM:

Minispielart: WASD Steuerung. Der Kran kann Container aufnehmen und platzieren. Die Container haben verschiedene Größen und Inhalte, welche über Shift aufgerufen werden können. Die Container können zum Transfer auf verschiedene Module gebracht werden. Fracht aus dem Hangar kommt im Lila markierten Bereich an.

## Keybindings:

- W,A,S,D: Kransteuerung
- Leertaste: Container wird aufgenommen.  
Container wird abgelegt.
- Shift: Rufe Containerliste auf.



## Upgrades:

- Frachtmarkierung: Fracht wird farblich markiert. Die Farbe bestimmt in welchen Bereich die Fracht gehört.

## Interaktion mit anderen Minispielen:

- Hangar, Medstation, Reperatur, Kaffeetaria, Waffen: Fracht kann zu den Modulen transferiert werden. Fehlende Ware führt zu Modulausfällen.