Minispiele:

\* Sensoren

\* Reparatur

\* Navigation (Brücke)

\* Steuerung (Autopilot)

\* Start/Landung

\* Nachrichtenübermittlung und Kommunikation

\* Laser/Traktorstrahl

\* Starker Asteroidenhagel

\* Container an Bord holen

\* Schilde

\* Asteroidenhagel

\* Engineering/Wartung

\* Reparatur

\* medizinische Station

\* Medikamenten-Nachschub

\* Diagnose durchführen

\* Operation durchführen

\* Crew. Compartments

\* Zulassungskontrolle

\* Kantine

\* Lebensmittel-Nachschub

\* Gericht kochen

\* Frachtraum

\* Containermanagement

\* Hangar

\* Kampf

\* Jäger losschicken

\* Weltraumschrott an Bord holen (wird evtl. Zur Reparatur benötigt)

\* Triebwerke

\* Reparatur

\* Treibstoff auftanken

Anderer Ansatz: Allgemeine Probleme, die sich User stellen und Benutzer kann über unterschiedliche Sektoren im Raumschiff das Problem lösen. // mehrere Stufen von Fehlverhalten müssen ausgebügelt werden

Allgemeine Probleme:

* Asteriodenhagel -> Über Navigation lösbar; Über Deflektorschild lösbar; Über Laserkanone lösbar // sind durchaus kombinierbar
* Feindliche Raumschiffe -> Über Navigation lösbar; Über Deflektorschild lösbar; Über Laserkanone lösbar -> Energie Management // sind durchaus kombinierbar
* Krankheiten heilen -> zb durch schlechtes Essen in der Kantine (evtl. selbst verschuldet)
* Katastrophe geschieht (feindliche Rakete zerstört Seitenflügel)

Aufgabe bis Freitag: welchen Teilprototyp ist sinnvoll in unserem Projekt

Überlegen bis Freitag: welche allgemeinen probleme könnten sich ergeben // brainstorming

* Overview-Ansicht und deren Interaktionssteuerung (reinfliegen?, nur anklicken?, hover?, lighting?)
* Ein allgemeines großes Problem mit verschiedenen Lösungswegen // alternativ nur ein kleines Spiel
* Gravitationskontrolle
* Medizin
* Navigation (Autopilot)
  + Spieler kann innerhalb des Minispiels die Spielrichtung beeinflussen: ihm ist es überlassen, ob das Raumschiff sich durch geschickte Navigation dem gegnerischen Raumschiff entweicht oder ob es auf Angriff geht und seine Laserkanone einsetzt.
  + Radaransicht/Radarsystem auf Display // mit kleinen Symbolen // Gegnern und Hindernissen
  + Top Down Ansicht // 2D // Steuerung: W, A, S, D
* Antrieb (Triebwerkssteuerung)
* Steuerung
* Deflektorschilde
  + Die Fächerung des Schildbereichs // der Schildstärke // Energiemanagement // Einfliegende Asteroiden die man abwehren muss
  + Überblick der Energie des Raumschiffes // Schild verbraucht Energie -> Spieler muss Energie schlau einteilen für andere wichtige Systeme -> z.B werden Triebwerke auf minimale Energie geschaltet, um Schild stärker einsetzen zu können
* Laserkanone
* Nachrichtenübermittlung und Kommunikation
* Container-/Frachtmanagement (evtl. Inventar) (Hangar)
  + In Form von Tertris Spiel // strategisches Platzieren der Container // Kranfrachtraum
  + Point & Click Steuerung
  + 3D Ansicht mit gelockter Kamera
* Start/Landungsassistent
* Sensor/Ortung -> Asteroidenhagel ausweichen bzw. feindlichen Raumschiffen - Traktorstrahl - Reparatur/Wartung/Mechanik

Räumlichkeiten:

* Sensoren
* Navigation (Brücke)
* Laser/Traktorstrahl
* Schilde
* Engineering/Reparatur
* Triebwerk (links + rechts + hinten)
* medizinische Station
* Crew. Compartments
* Kantine
  + Gerichte kochen
  + Lebensmittelversorgung
* Frachtraum
* Hangar

Grundlegende Mechaniken von Minispielen und passende Objekte:

* Navigation, grundlegend: W,A,S,D
* Overview-Ebene: Point & Click Adventures