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) -> man muss aus der logistik das richtige ersatzteil liefern und den schaden so schnell wie möglich reparieren, umso mehr Zeit vergeht desto mehr Schaden bekommt das Raumschiff, sodass es möglich wird noch andere Teile im Raumschiff reparieren zu müssen
* Verschiedene Essen in der Kantine giftig -> verseuchte Crew Mitglieder isolieren und in der Medi Station versorgen // Ausbreitung verhindern

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