

SoPra SS08

# Game Design Document

## “C-RACER”

*Arcade Racing Game*

Adrian Rosca

Daniel Arntz

Edgar Oswald

Fabian Meyer

Manuel Braun

Matthias Frorath

## Spielkonzept

### *Kurzbeschreibung*

“C-Racer” ist ein Arcade-Rennspiel, in dem der Spieler im Weltall des 32. Jahrhunderts in der Rolle eines jungen Piloten verschiedene atemberaubend spannende Rennen zwischen bewaffneten Gleitern fährt. Eine fesselnde Story nimmt den Spieler mit in eine Welt, die von Monarchie und Intrigen geprägt ist und die sich weniger technisch monoton und steril, als originell, abwechslungsreich und mit einem Augenzwinkern präsentiert.

Hohe Geschwindigkeiten und viele Hindernisse erfordern Geschicklichkeit und gutes Timing, um gegen Computergegner bestehen zu können oder Zeitvorgaben einhalten zu können.

Während in Zeitrennen Präzision und gute Streckenkenntnis gefordert ist, bietet sich beim Missionsspiel auch die Möglichkeit Waffen einzusetzen, sowie Power-Ups zu verwenden. Durch intelligenten Einsatz können so die Fahreigenschaften kurzzeitig verbessert werden, um sich einen Vorteil zum Gegner zu verschaffen.

Eine intuitive, an andere Rennspiele angelehnte Steuerung, erleichtert dem Anfänger den Einstieg. Der weitere Spielverlauf erfordert aber Übung und taktische Raffinesse und ist damit auch für erfahrene Zocker eine Herausforderung.

Während der Spieler im Missionsmodus mit einem Fahrzeug auf einer eher einfachen Strecke startet, kann er sich im Verlauf des Spiels nicht nur neue Strecken und Fahrzeuge freischalten, sondern auch durch erfolgreiches Erfüllen verschiedener Teilziele Zusatzteile auswählen, die die Eigenschaften seines Fahrzeugs verbessern oder das Aussehen verändern. Die freigeschalteten Fahrzeuge und Strecken können in einem separaten Schnellstart-Modus jederzeit für ein einzelnes Spiel angewählt werden. Der Spieler hat damit die Wahl zwischen schnellem Einzelrennen oder Missionsmodus und erhält somit zugleich Unterhaltung für zwischendurch als auch einen, viele Spielstunden dauernden Spielspaß.

Die Herausforderung des Spiels liegt dabei weniger im Erlernen der Steuerung oder schwieriger Fahreigenschaften wie in Flug- oder Rennsimulationen, sondern eher in Reaktionsschnelligkeit, sowie dem klugen Einsatz der durch Power-Ups erhaltenen Spezialfähigkeiten (wie z.B. MarioKart), der am Anfang gegebenen Ressourcen (wie in F-Zero) und der vorausschauenden Verteilung der erstandenen Aufrüstungspunkte (wie in Weltraumsimulationen wie „Darkstar One“ oder in neueren Teilen von „Need for Speed“).

Die geschlossene Rennstrecke ist dabei so angelegt, dass sie den Gleitern hohe Geschwindigkeiten erlaubt (StarWars Racer, Wipeout) und je nach Spielmodus (siehe unten), Streckenabschnitt und Fahrstil unterschiedliche Anforderungen an Fahrzeug und Fahrer stellen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei im Laufe des Spiels an, sodass auch die Wahl des richtigen Fahrzeuges eine Rolle spielt.

Variierende Settings - wie ein verlassenes Flugplatzgelände oder Wüstenlandschaften und vielfältige Spielmodi lassen nie Langeweile aufkommen und erzeugen authentische Weltraumwelten der Zukunft. Die technisch ausgefeilten Gleiter, die sich realistisch verhalten, sorgen von Beginn an für Spielspaß. Ein ausgefeiltes Levelup- und Unlock-System garantiert außerdem für Langzeitmotivation.

### **Key Features**

Das Spiel lebt zum einen von dem Rausch der **hohen Geschwindigkeiten**, zum anderen von der Kombination aus **Geschicklichkeitsanforderung und taktischen Elementen**:

Der taktische Teil wird durch Waffeneinsatz und die Power-Ups gewährleistet, zum anderen aber wesentlich durch den Einsatz von

#### **Energie**

Zu Beginn eines Spiels findet der Spieler einen vollen Energiespeicher in seinem Fahrzeug vor. Diese erfüllt mehrere Funktionen:

##### ➤ **Schild**

Wird ein Spieler von einem Gegner mit einer Waffe getroffen, so verliert er Energie. Auch Kollisionen mit der Umgebung oder dem Gegner kosten, abhängig von der Aufprallgeschwindigkeit, mehr oder weniger Energie. Ein einfaches Streifen an der Streckenbegrenzung kostet dabei wenig Energie und bremst das Fahrzeug lediglich leicht ab, ein Frontalzusammenstoß mit einem Hindernis kostet viel Energie und setzt das Fahrzeug zurück auf die Streckenmitte, was einen vollen Geschwindigkeitsverlust bedeutet und somit wertvolle Zeit kostet. Das Schild fungiert also als Schadensanzeige.

##### ➤ **Munition**

Das Schiff ist zu Beginn mit einem einfachen Laser ausgestattet, der mit hoher Feuerrate Pulse feuert, aber ebenfalls Energie kostet.

##### ➤ **Turbo**

Der Spieler hat die Möglichkeit, die Beschleunigung seines Gleiters kurzzeitig zu steigern und somit einen möglicherweise entscheidenden Vorteil im direkten Geschwindigkeitsduell zu erlangen, allerdings auf Kosten der Energie.

(Je nach Balancing soll das Fahrzeug durch den Turbo über seine normale Höchstgeschwindigkeit hinaus beschleunigt werden können, die Geschwindigkeit sich danach aber wieder absenken oder auf maximal Höchstgeschwindigkeit bringen, diese dafür halten können)

Der Einsatz der Energie für Turbo oder als Munition muss stets sehr bedacht stattfinden. Hat das Schiff keine Energie mehr, so funktioniert das Schild des Gleiters nicht mehr und die nächste Kollision oder der nächste Treffer bedeutet die Zerstörung des Gleiters und damit das Aus.

Die Energie regeneriert sich mit der Zeit allerdings langsam, so dass der wiederholte Einsatz der Funktionen innerhalb eines Rennens möglich ist.

Der große Unterschied zu den genannten Referenzen ist die Verbindung der drei Elemente Schild, Munition und Turbo. Spielte man in Spielen wie Mario Kart ein unzerstörbares Fahrzeug und sammelte Power-Ups, die eingesetzt werden konnten; oder nutzte man in F-Zero die Energie als Schild oder Turbo, ohne den Gebrauch von Power-Ups oder Störelementen; so ist C-Racer die nächste Stufe: C-Racer ist die Vereinigung dieser Spiele - eine Erweiterung der taktischen Möglichkeiten, in der es jedem Spielertyp erlaubt ist, seine eigene Art zu spielen auszubilden und den Spielern mehr Freiheiten zu geben, wie er seine Energie am Sinnvollsten einsetzt. Sei es der Offensiv-Typ, der seine Gegner allein mit Waffengewalt besiegt, oder der Defensiv-Typ, der sich die Bande zum Freund genommen hat und auf Nummer Sicher geht, oder der Typ, der mit zusätzlicher Geschwindigkeit durch die Kurven fliegt; oder natürlich auch ein Hybrid-Typ, der sich flexibel jeder Situation anpasst.

## Technische Merkmale

### *Spielerinterface*

#### *Geschwindigkeitsgefühl*

Während lange Geraden ein spannendes Kopf an Kopf-Rennen, bei dem Fahrzeugpower und Turbo-Einsatz im Vordergrund stehen, heraufbeschwören, unterbinden abwechslungsreiche Passagen, in denen ganz unterschiedliche Geschwindigkeiten angebracht sind, jegliche Monotonie: enge U- und S-Kurven, Tunnel, stark abfallende und ansteigende Passagen erfordern gutes Handling, um die nächste Beschleunigungsphase so früh wie möglich ansetzen zu können und sich auf der Geraden einen Geschwindigkeitsvorteil zu sichern. Die hohen Geschwindigkeiten, die die Gleiter erreichen können, kommen durch die starken Wechsel zwischen langsameren Passagen, der Bodennähe und vorbeiflitzender Umgebung voll zur Geltung und soll den Spieler in die ständige Spannung zwischen zu hohem Risiko und Zeitverlust versetzen.

### **Kamera**

Als Kameraperspektiven stehen sowohl Stoßstangen- als auch eine Ansicht von hinten auf das Fahrzeug zur Verfügung.

### **Steuerung**

Für die Steuerung soll sowohl der Xbox360-Controller (für Windows und Xbox360) als auch die Tastatur verwendbar sein.

Während des Spiels zeichnet sich die Steuerung dadurch aus, dass sie von Anfang an verständlich und damit auch für Anfänger geeignet ist.

Funktionen:

- Richtungswechsel rechts/links (auch Ansteuerung der Analog-Sticks des Controllers)
- Beschleunigung/Bremsen (bei Controller über Analog-Trigger)
- Sprung
- Itembenutzung/Waffeneinsatz
- Aufrichten
- Rumble-Unterstützung

### **Technische Spezifikationen**

Das Spiel soll eine 3D-Welt echt darstellen, dabei möglichst auch auf moderne Techniken wie Shader-Einsatz und Postprocessing-Filter zugreifen. Hierzu soll höchstens Shader-Model 2.0, sowie DirectX9 erforderlich sein.

Das Spiel soll für einen Windows-PC mit halbwegs aktueller Hardware, möglichst auch für Xbox360 entwickelt werden.

Als Physik-Engine soll JigLibX zum Einsatz kommen und ein im Rahmen des Settings realistisches Fahrgefühl erzeugen.

*(Optional sollen Modelle mit unterschiedlichem Polycount verwendet werden, um das Spiel auch auf schwächeren Rechnern flüssig spielbar zu machen und einen Schalter für das verwendete Shader-Model eingebaut werden.)*

### **Sound**

Der Soundtrack soll wie für Rennspiele üblich treibend und schnell sein, am Besten mit Tempowechseln, und möglicherweise dem Setting entsprechend (beispielsweise arabische Klänge in der Wüste).

Spezialeffekte (wie Turbinen- oder Crashsounds) sollen dem Spieler das Gefühl geben, wirklich in einem Gleiter zu sitzen und tatsächlich mit der fremdartigen Umgebung zu interagieren.

*Optional können Zwischenrufe der Gegner eingebaut werden, sodass diese Kommentare abgeben, wenn man sie beispielsweise rammt.*

## **Optionen und Aktionen**

### **Aktionen während des Rennens**

#### **1. Turbo**

Der Spieler hat die Möglichkeit, die Beschleunigung seines Gleiters kurzzeitig zu steigern und somit einen möglicherweise entscheidenden Vorteil im direkten Geschwindigkeitsduell zu erlangen, allerdings auf Kosten der Energie. *(Je nach Balancing soll das Fahrzeug durch den Turbo über seine normale Höchstgeschwindigkeit hinaus beschleunigt werden können, die Geschwindigkeit sich danach aber wieder absenken oder auf maximal Höchstgeschwindigkeit bringen, diese dafür halten können)*

#### **2. Springen**

Zum Überwinden von Hindernissen oder Erreichen von speziellen Wegen muss die Sprungtaste im richtigen Moment betätigt werden und gibt somit dem Gleiter kurzzeitig Schub nach oben.

#### **3. Aufrichten**

Das Fahrzeug neigt sich, sodass die Tragflächen vertikal stehen, zum Passieren sehr schmaler Wege oder zum Ausweichen, dies hat aber auch Geschwindigkeitsverlust zur Folge.

#### **4. Waffeneinsatz**

Im Spiel gibt es drei, sich in Wirkungsweise gänzlich unterscheidende, Waffen:

**Der Laser** ist die Standardwaffe und immer einsetzbar, wenn das Fahrzeug des Spielers noch Energie hat. Seine Feuerrate kann durch ein PowerUp gesteigert werden

**Der Traktorstrahl** kann als Grundausstattung mit XP gekauft werden oder als PowerUp aufgenommen und stellt, wenn man sich nahe genug am Gegner befindet, kurzzeitig eine Verbindung zu diesem her, die den Gegner bremst und das eigene Fahrzeug leicht beschleunigt.

**Minen** werden ebenfalls als Item aufgenommen oder in die Grundausrüstung „gekauft“. Sie können an beliebiger Stelle auf der Strecke platziert werden und fügen einem darüberfliegenden Gleiter massiven Schaden zu. Sie eignet sich somit, um Verfolger abzuschütteln, kann aber, da sie über mehrere Runden hinweg liegen bleibt, auch dem eigenen Fahrzeug gefährlich werden.

### ***Aktionen vor und nach dem Rennen***

Hat ein Spieler ein Rennen beendet, so werden seine Rennstatistiken angezeigt.

Hat ein Spieler während eines Rennen genug XP erworben, um sein Fahrzeug aufzurüsten, so erscheint nach dem Rennen ein Aufrüstbildschirm, in dem der Spieler die erworbenen Punkte auf Elemente des Fahrzeugs verteilen kann.

## ***Spielstruktur***

Das Spiel ist im Wesentlichen in zwei Modi gegliedert:

**Der Missionsmodus** ist der eigentliche Kern des Spiels und stützt sich auf die Geschichte; sie begründet, warum der Spieler gegen die Gegner in der entsprechenden Umgebung antreten muss. Neben einem Intro werden zwischen den Rennen in Sequenzen der Fortlauf der Geschichte erklärt, welcher zu neuen Rennen führt. Hierbei gibt es drei Settings, wobei die Strecken in unterschiedlich auftretenden Spielmodi befahren werden.

**Schnellspiel-Modus:** In diesem Modus hat der Spieler jederzeit die Möglichkeit, bereits freigespielte Fahrzeuge und Aufrüstungsteile, sowie Strecken und Spielmodi beliebig zu kombinieren und ein einzelnes Rennen zu starten. Somit hat er die Möglichkeit, auch ein im Missionsmodus bereits abgeschlossenes Rennen nochmals zu erleben.

### ***Spielmodi***

#### **1. Zeitfahren**

Hierbei muss der Spieler eine Strecke in einer bestimmten Zeit schaffen, um weiterzukommen. Die erforderliche Zeit wird dabei im Laufe des Spiels immer schwieriger zu erreichen.

Ein Countdown zeigt an, wie viel Zeit der Spieler noch hat. Es gibt weder Gegner noch PowerUps, dieser Modus bietet daher ein reines Rennerlebnis

## 2. Rundenknockout

In diesem Modus fällt jede Runde der Letzte aus dem Rennen, sodass derjenige gewinnt, der am Rundenende nie Letzter war.

## 3. Normaler Rennmodus

Hier muss eine, je nach Rennen unterschiedliche, Rundenanzahl (zwischen 3 und 5) gefahren werden, wobei derjenige gewinnt, der zuletzt Erster ist

*(optional werden noch folgende Bonus-Modi eingebaut:*

- *Fluchtlevel*

*Der Story entsprechend, wird ein Fluchtlevel implementiert, wobei der Spieler einen bestimmten Streckenabschnitt in einer bestimmten Zeit schaffen muss, jedoch darüber im Dunkeln gelassen wird, welche Vorgabe er zu schaffen hat, sondern nur weiß, dass er sehr schnell sein muss.*

- *Bombenmodus*

*Hierbei erhält der Spieler zu Beginn eine Bombe, die nach einer vorgegebenen Zeit hochgeht. Der Spieler ist also gezwungen, sie vorher durch Kollision an einen Gegner weiterzugeben. Ist der Countdown abgelaufen und der Spieler befindet sich noch oder wieder im Besitz der Bombe, ist das Rennen verloren*

- *Sammelmodus*

*Der Spieler muss in einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Anzahl an Items aufnehmen, um zu gewinnen*

- *Capture-the-Flag Modus*

*Hier tritt der Spieler auf einer zusätzlichen, nichtlinearen Karte gegen einen Gegner an, das Ziel ist hierbei ein, beim Spawnpoint des Gegners gelegenes, Spezialitem aufzunehmen, welches er durch Kollision oder Waffentreffer verlieren kann, und es zum eigenen Item bringen muss, wobei er nur einen Punkt erzielt wenn dieses nicht zugleich vom Gegner aufgenommen wurde)*



## Menüstruktur

Die Items einer Ebene stellen jeweils die Optionen dar, die direkt auf der entsprechenden Seite wählbar sind. Hat ein Item Unterelemente, so gelangt man zu einer separaten Unterseite, auf der dann jeweils die weiteren Optionen wählbar sind.

### → Hauptmenü

- Spiel starten
  - Schnellstart
    - Raumschiff wählen
      - Strecke wählen
        - Go...
  - Mission
    - Die Story beginnt mit einem Intro, das Startfahrzeug ist fest gewählt
    - zwischen manchen Rennen Zwischensequenzen
    - im Laufe der Mission hat der Spieler die Möglichkeit, sein Fahrzeug auszurüsten und neue Fahrzeuge auszuwählen

### → Raumschiffe verwalten

- verfügbares Raumschiff kann ausgewählt werden (Pfeiltasten)
- Eigenschaften:
  - Beschleunigung: XXX
  - Höchstgeschwindigkeit: XXX
  - Kurvengeschwindigkeit/Wendigkeit: <----X----> (X %)
  - Wählt man einen Wert (Pfeiltasten), werden die benötigten Punkte/Kosten zum Upgrade auf die nächste Stufe angezeigt und es erscheint ein Button, mit dem man das Upgrade durchführen kann (falls genug Punkte vorhanden).
- Dein Punktekonto: XXX

### → Einstellungen

- Grafik:
  - Auflösung <-----X---> (Breite x Höhe)
- Effekte: an/aus (um die Performance zu verbessern)
  - Vollbild/Fenstermodus [x]
- Sound:
  - an/aus [x]
  - Lautstärke Effekte <-----X---> (X %)
  - Lautstärke Musik <-----X---> (X %)
- Steuerung anzeigen
  - Rumble [x]

## Statistiken

Während und nach dem Spiel werden verschiedene Informationen über die Leistung des Spielers gespeichert.

Folgende Daten sind dabei für den Spieler einsehbar:

- Rekordzeiten für jede Strecke
- Höchstgeschwindigkeit für jede Strecke und mit welchem Fahrzeug
- Zielsicherheit

Zusätzlich werden verdeckt gespeichert:

- Wie viele Fahrzeuge hat der Spieler abgeschossen
- Wie viele Kollisionen hat er verursacht
- Wie oft hat er Abkürzungen benutzt

Auf Basis dieser Daten werden Ränge und Orden verliehen, so dass der Spieler motiviert wird, beispielsweise an seiner Zielsicherheit zu feilen, um einen besseren Rang zu erhalten.

### *Experience-Points (XP)*

Alle Statistiken dienen als Basis für die Berechnung der **Experience Points (XP)**, die ein Maß dafür sind, wie intensiv sich der Spieler mit dem Spiel beschäftigt hat. Auch spezielle, sehr seltene Items bringen XP, welche jedoch schwer zu erreichen oder versteckt sind.

Berechnung der XPs erfolgt anhand der Statistiken wie folgt:

$$XP = \sum s_i * c_i$$

Dabei sind  $s_i$  die einzelnen Größen aus der Statistik und  $c_i$  Konstanten, die zur Gewichtung des jeweiligen Wertes  $s_i$  (Trefferquote, Rundenzeit etc.) dienen.

### *Unlock-Funktion*

Steigt ein Spieler auf, d.h. hat er eine gewisse Anzahl XP erreicht, so bekommt er Aufrüstpunkte, die er auf die Eigenschaften seines Fahrzeugs verteilen kann, d.h. er kann auswählen ob es **schneller**, **wendiger** oder eine **größere Menge Energie** besitzen soll.

## Spielobjekte

### *Fahrzeuge*

Der Spieler fängt zu Beginn des Spiels mit einem Allround-Fahrzeug an, welches keine wirklichen Schwächen, aber auch keine herausragenden Stärken besitzt. Nach wenigen, erfolgreichen Rennen spielt er einen „extremere“ Gleiter frei. Zur Verfügung steht ein Gleiter mit besonders großem Energiespeicher, der stabil und gut bewaffnet ist, dabei jedoch eine relativ geringe Höchstgeschwindigkeit erreichen kann. Dies kann sich vor allem bei langen Geraden eher nachteilig sein. Ein dritter Gleiter, welcher sich vor allem durch eine hohe Höchstgeschwindigkeit und Grundbeschleunigung auszeichnet, ist hingegen weniger wendig und besitzt einen etwas kleineren Energiespeicher als die anderen Gleiter.

Ist der Spieler zu Beginn noch gezwungen, ein Handicap gegenüber Gegnern mit anderen Fahrzeugen (durch ein in einem Bereich schwächeres Gleiter) durch Geschick auszugleichen, bringt ihm der weitere Spielverlauf mit der Unlock-Funktion die Möglichkeit, sein Fahrzeug der Strecke gemäß auszuwählen und so dem steigenden Schwierigkeitsgrad (durch anspruchsvollere Aufgaben und Strecken) entgegenzuwirken. Hinzu kommt, dass der Spieler durch das XP-System eine Schwäche eines Fahrzeugs ausbügeln oder eine Stärke noch steigern kann.

### *Fahrzeugeigenschaften*

Jedes Fahrzeug bekommt eine Reihe Eigenschaften zugewiesen, die von Fahrzeugtyp zu Fahrzeugtyp zu Beginn unterschiedlich sind, aber im Laufe des Spiels teilweise dauerhaft (durch hochleveln) teilweise kurzzeitig durch Items gesteigert werden können. Folgende Eigenschaften zeichnen ein Fahrzeug aus:

- Geschwindigkeit
- Beschleunigung
- Größe des Energiespeichers
- Waffengrundausrüstung
- Feuerrate des Lasers
- Wendigkeit

Jedes Schiff hat den gleichen, minimalen Wendekreis, allerdings hängt der tatsächliche Wendekreis von der Geschwindigkeit ab, mit der sich das Fahrzeug bewegt. Wendigere Fahrzeuge können mit höherer Geschwindigkeit eine engere Kurve fahren. Ein weniger wendiges Schiff muss also, um den gleichen Radius zu erreichen, stärker abbremsen.

## Strecken

Das Spiel umfasst drei Strecken:

- Strecke 0: Qualifikationsrennen (Tutorial für den Spieler)
- Strecke 1: grüner Planet (Nirvana Aplalon  $\Phi$ )
- Strecke 2: Wüstenplanet Desert X9 (mit Canyon)
- Strecke 3: Sci-Fi Fantasywelt

*(optional: ein bis zwei zusätzliche Strecken)*

Die Strecken sind so angelegt, dass sie stets seitlich begrenzt sind und der Spieler sie niemals verlassen kann. Allerdings kann und muss er zwangsläufig mit der Strecke interagieren:

So unterscheidet sich, je nach Setting, die Gravitation, was die Fahreigenschaften beeinflusst. Außerdem gibt es insbesondere vor Schanzen, die den Spieler zu speziellen Orten führen (siehe Streckenlayout) Beschleunigungsstreifen, die eine externe Beschleunigungskraft auf das Fahrzeug ausüben. Um die Beschleunigungsstreifen zu verwenden, genügt es darüber hinwegzugleiten. Das Gegenstück zu Beschleunigungsstreifen sind Bremsflächen. Diese bremsen den Spieler (meist ungewollt) ab, weshalb er sie meiden sollte.

### **Optional:**

#### Störobjekte

*Je nach Setting können verschiedene Störobjekte (z.B. Felsbrocken) überraschend auftreten und den Spieler zu schneller Reaktion zwingen. Es sind Objekte mit unterschiedlichen Eigenschaften denkbar. **Zerstörbare Objekte** verschwinden bei einer Kollision, fügen jedoch dem Fahrzeug Schaden zu. **Unzerstörbare Objekte** hingegen werden bei einer Kollision lediglich umhergeschleudert und verändern die Strecke somit von einer Runde zur andern.*

#### Gravitationsfelder, Winde

***Gravitationsfelder** üben eine Kraft auf das Fahrzeug aus und drängen es in eine bestimmte Richtung. Der Spieler muss entsprechend gegensteuern um seine Fahrtrichtung beibehalten zu können.*

*Gelangt der Spieler in einen **Wind**, wird eine zusätzliche horizontale Kraft auf das Fahrzeug ausgeübt, die schwer kalkulierbar ist und der er entgegensteuern muss.*

#### Sandstürme

*treten auf der Wüstenstrecke auf und beeinträchtigen die Sicht.*

## ***Die Strecken im Einzelnen:***

### **Strecke 0**

Die Qualifikationsstrecke, bei welcher der Sohn des Imperators Hubus Markolo kläglich versagt, obwohl diese sehr einfach ist. Sie dient dem Spieler als Tutorial, es werden Erklärungen zur Steuerung eingeblendet, sodass der Spieler sofort anfangen kann zu spielen, ohne vorher in die Optionen geschaut zu haben.

Die Strecke findet auf einem, sich außer Funktion befindenden, Flugplatz des Königs statt, der für das Rennen hergerichtet wurde: Werbetafeln, Hangars, Kasernen, Schiffswracks usw. prägen das Bild, die Streckenbegrenzung wird durch Zäune und Mauern, möglicherweise auch blinkende Warnschilder realisiert.

### **Strecke 1**

Diese Strecke ist schon erheblich anspruchsvoller, sie windet sich durch Gebirge auf dem Planeten Nirvana Aplalon  $\Phi$ , Dunst und Nebel prägen das Bild.

### **Strecke 2**

findet auf dem Wüstenplanet DesertX9 statt, welcher sich mit kargen Wüstenlandschaften, Sandstürmen und einem Canyon präsentiert.

Den Spieler erwarten lange Geraden, die mit hoher Geschwindigkeit befahren werden können, einem waaghalsigen Sprung über den Canyon (wobei sich der Spieler einen Vorteil beschaffen kann, wenn er schnell genug ist und ein höheres Plateau erreicht), sowie enge Schluchten.

### **Strecke 3**

stellt die Endstrecke dar und soll daher ein außergewöhnliches Erlebnis bieten.

Hierbei sind folgende spielerische Überraschungen denkbar:

- ein Tunnel, in dem sich die Gewichtskraft ändert und der Gleiter verkehrt herum an der Decke fliegt
- ein elektrisches Feld, das den Spieler abbremst, das aber durch Schießen auf ein Steuerelement deaktiviert werden kann
- ein Portal, wobei offen ist, an welcher Stelle der Spieler herauskommt und wo man, je nach Ausgang, sehr schnell reagieren muss, wenn man eine Kollision verhindern will

Die Umgebung ist das freie All, wobei Galaxienwirbel, Sterne und Sonnen zu sehen sind. Die Strecke ist geprägt von allerlei Skurrilem: so besteht sie teilweise aus riesigen, bunten Pixeln, teilweise sieht man nur die leuchtenden Kanten eines Drahtmodells, das die Strecke umreißt.

## **Besondere Objekte**

### ***Items und Power-Ups***

liegen auf der Strecke verteilt und können durch Drüberfahren aufgenommen werden. Sie haben zeitlich begrenzte Wirksamkeit, können aber durchaus spielentscheidende Auswirkungen haben.

Hierbei sind Standarditems relativ einfach zu erreichen, sodass die Hauptherausforderung darin besteht, diese als erster aufzusammeln. Hierbei ist die tatsächliche Auswirkung bei Zufallskisten, die am häufigsten auftreten, zunächst verborgen und es entscheidet sich zufällig, wenn der Spieler eine solche Kiste überfährt, welches Item er dabei aufgenommen hat.

*(optional und je nach Balancing werden hierbei die Zufallsvariablen entsprechend der Position des Fahrers manipuliert, sodass beispielsweise der Letzte eine höhere Wahrscheinlichkeit hat, ein Geschwindigkeits-PowerUp aufzunehmen, der erste hingegen eine höhere Wahrscheinlichkeit hat, eine Mine aufzunehmen)*

Dabei soll die Wahrscheinlichkeit ein nützliches PowerUp (d.h. eines, das die Fahreigenschaften verbessert) aufzunehmen stets höher sein, als ein schädliches vorzufinden.

Zu jedem der genannten Fahrzeugeigenschaften gibt es ein Item, das die entsprechende Eigenschaft steigert und eines, das sie schwächt.

Außerdem gibt es Waffen-PowerUps, also Minen oder den Traktorstrahl zur einmaligen Benutzung, sowie eines zur temporären Steigerung der Feuerrate des Standardlasers.

Zusätzlich (abhängig vom endgültigen Balancing) werden möglicherweise noch zwei Super-PowerUps implementiert: eines das einen zeitweise gegenüber Kollision unverwundbar macht und dem Gegner, bei einem Zusammenstoß mit diesem, Energie abzieht und ihn auf die Streckenmitte zurücksetzen lässt und ein weiteres, das dem Spieler einen XP-Bonus beschert. Diese Superitems sind schwer zu erreichen und treten nur selten auf.

## Screenplay

### *Einleitung der Geschichte*

#### **Charaktere**

Das Spiel wird teils durch Zwischensequenzen, welche aus Standbildern mit Untertiteln (möglicherweise auch gesprochen) bestehen.

Während des Missionsmodus trifft der Spieler auf verschiedene Gegnercharaktere, wobei diese im Spiel mit ihren Schiffen identifiziert werden.

(Optionalziel: die Gegner verhalten sich unterschiedlich und unterscheiden sich in der Benutzung der Items, Kollisionshäufigkeit usw. Und machen sich während eines Rennens auch verbal bemerkbar, z.B. durch Zwischenrufe und Beschimpfungen, dies unterstreicht die Charaktereigenschaften, die die Story vorgibt)

#### **König Zynon III**

Vorsitzender der Canton Inc. Als Initiator des Wettkampfes, der augenscheinlich eine Präsentationsplattform für das neue Produkt der Firma ist, zieht er die Fäden im Hintergrund. Als Vater der Prinzessin, will er nur ihr Bestes und lässt 5 wackere Recken in diesem Wettkampf gegeneinander antreten, dem Sieger winkt die Hand der Tochter. Doch hat er bereits einen würdigen Bräutigam für seine Tochter gefunden: den Imperator Hubus Markolo. Und somit setzt er alle Hebel im Hintergrund in Bewegung, um ihm den Sieg in diesem Wettkampf zu garantieren.

Doch nicht nur seine Tochter ist sein ein und alles, sondern auch die Firma, die durch den Wettkampf gestärkt werden soll, um das neue Produkt, den Treibstoff Fluidum Canton zu verkaufen. Doch hierin liegt ein weiteres dunkles Geheimnis des Königs: Dieser Treibstoff ist schon seit Langem nicht mehr nötig.

Er verkörpert den Endgegner, gegen den man auf der letzten Strecke fahren muss und der am Ende in einem Feuerball in Flammen aufgeht.

König Zynon III, eine geheimnisvolle Gestalt.

## Prinzessin Jhora

Die holde Maid, die aus den Fängen der geheimen Intrigen ihres Vaters befreit werden muss, in denen sie dazu gezwungen sein wird, den Imperator Hubus Markolo zu heiraten. Sie spielt während des eigentlichen Spiels keine wirkliche Rolle, und ist eher nur das "Ziel" vor den Augen des Helden.

Am Ende des Spiels heiratet sie den Hauptcharakter.

## Sohn des Imperators Hubus Markolo (Fahilus Markolo)

Sein Vater ist der Vorsitzende des Teer-Imperiums. Fahilus ist im Gleiter-Fliegen eine absolute Katastrophe. Er ist der Wunschbräutigam des Königs und wird daher durch diverse Ereignisse während des Rennens unterstützt. Seine Fahrfähigkeiten sind beschränkt, weshalb er schon im Qualifikationsrennen kläglich gegen den Hauptcharakter ausscheidet. Sein Vater und König Zynon III schmieden Hochzeitspläne für ihn.

## Storyboard

### 1. Vorspann

*Im Jahre 3218 veranstaltet König Zynon III, Herrscher im Sektor Cobol V und Vorsitzender von Canton Inc., dem alleinigen Produzenten des Fluidums Canton X, das alle konventionellen Antriebsstoffe ersetzt hat, einen Wettbewerb, der die überlegenen Eigenschaften des neu entwickelten Canton X-3 demonstrieren soll. Dem waghalsigen Gewinner des Rennens werden weitreichende Aktienoptionen, eine Beraterstelle, sowie die Hand von Prinzessin Jhora in Aussicht gestellt. Auch [Held] hat sich entschlossen, an dem Rennen teilzunehmen. Der materielle Gewinn lockt ihn wenig, doch seit nun mehr zwei Sommern hat er sein Herz an die bezaubernde Jhora verloren.*

*Das Reglement sieht vor, dass jeweils fünf Fahrer gegeneinander antreten, deren Sieger in die nächste Runde kommt. Der erste Teil des Wettbewerbs findet auf dem grünen Planeten Nirvana Aplalon ☼ mit seinen berüchtigten Zeitenwinden statt. Der zweite Teil wird auf dem Wüstenplaneten Desert X9 ausgetragen.*

(Das dritte Rennen findet dann in einer phantastischen Traum-SciFi-Welt statt)

### Eventuelle Grafiken für Intro:

Raffinerie von Canton, Prinzessin Jhora, Rennansicht / Ansicht der Planeten



## **2. Nach dem Rennen auf dem grünen Planeten**

*Gratuliere [Held], die erste Hürde wäre geschafft.*

*Nach den Strapazen des bisherigen Rennens lädt Zynon III jene Fahrer, die die erste Runde gemeistert haben, zu einem Bankett ein. Hier sieht [Held] zum ersten Mal seit langem, die von ihm ersehnte Jhora. Leider hat er kaum Gelegenheit mit ihr zu sprechen, ein kurzer Blick, den er von ihr erhascht, macht das Bedauern darüber jedoch fast zu Nichte.*

*Zynon III selbst zeigt indes während der Festlichkeit auffallend wenig Interesse an seinen Gästen. Nach einer kurzen Ansprache zieht er sich zusammen mit Imperator Hubus Markolo, dem rätselhaften Vorsitzenden des Teer-Imperiums und Zulieferer von Canton Inc., in ein Nebenzimmer zurück. Ein seltsames Benehmen für einen aristokratischen Gastgeber denkt sich [Held]. Was will er mit diesem Markolo? Dessen verzogener Sohn Fahiilus war doch schon in der Qualifikation ausgeschieden. Vielleicht hat es mit den Gerüchten zu tun, die man sich seit einiger Zeit über Canton erzählt. ....*

Eventuelle Grafiken für diesen Teil:

Siegerfoto, Festbankett, Prinzessin Jhora, Tür von Nebenzimmer

Im Laufe des Rennens wird klar, dass sich der Held auf ein abgekartetes Spiel eingelassen hat. König Zynon III ist einem auf Höchste feindselig gesonnen. In Wirklichkeit will er seine Tochter mit dem Sohn von Imperator Hubus Markolo, dem Vorsitzenden des Teer-Imperiums verheiraten. Dieser war jedoch bereits kläglich in der Qualifikation ausgeschieden. Außerdem deutet sich an, dass Zynon III ein weiteres, dunkles Geheimnis hütet. Es scheint, dass das Fluidum Canton überflüssig geworden ist, da sich aufgrund einer raumzeitlichen Verwerfung im Jahr 3188, alle Fahrzeuge bereits seit einigen Jahrzehnten aus eigener Kraft bewegen können.

## **3. Nach dem Rennen auf dem Wüstenplaneten**

Grafik: Siegerehrung

*Nach dem hart errungenen Sieg liegt [Held] in seiner Luxussuite im besten Hilton von Cobol V und freut sich auf den morgigen Tag, an dem er offiziell .... , als er plötzlich ein seltsames Geräusch auf dem Gang bemerkt.*

*Zwei Sekunden später bricht die Tür auf und zwei Lasergeschosse schlagen eine Hand breit über ihm in die Wand ein. ....*

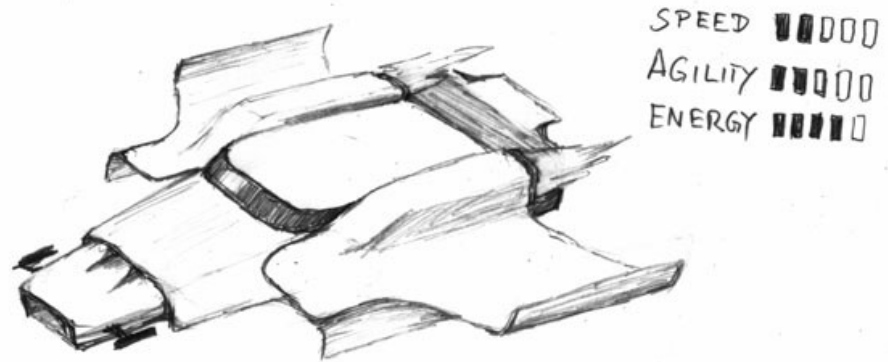
Nachdem das Rennen auf dem Wüstenplaneten offiziell gewonnen ist, muss man sich deshalb, nachdem man vor den Soldaten des Königs geflüchtet ist, einem dritten Rennen im Sektor Omecron 9, der kurz vor der Pforte zur Totalen F liegt, unterziehen. Hier tritt man gegen den König und seine Androidenfahrer an. Besonderheiten könnten hier sein, dass man zunächst mit einem schwer steuerbaren, da manipulierten Raumschiff kämpfen muss, man zunächst den Waffen der anderen weit unterlegen ist und Munitionstreffer einen eventuell nicht nur stoppen, sondern töten können. Da sich alles in einer Phantasiewelt bewegt, kann man sein Raumschiff durch entsprechende PowerUps aber relativ zügig ausbessern.

---Ende---

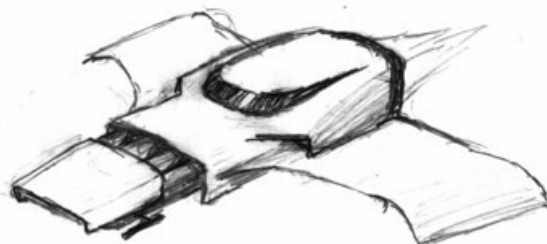
Hat man auch hier bestanden, gibt's natürlich Happy End. Böser König geht in einem Feuerball auf, Prinzessin wird geheiratet und alle sind glücklich, da sie nicht mehr auf das überbeuerte Canton angewiesen sind.

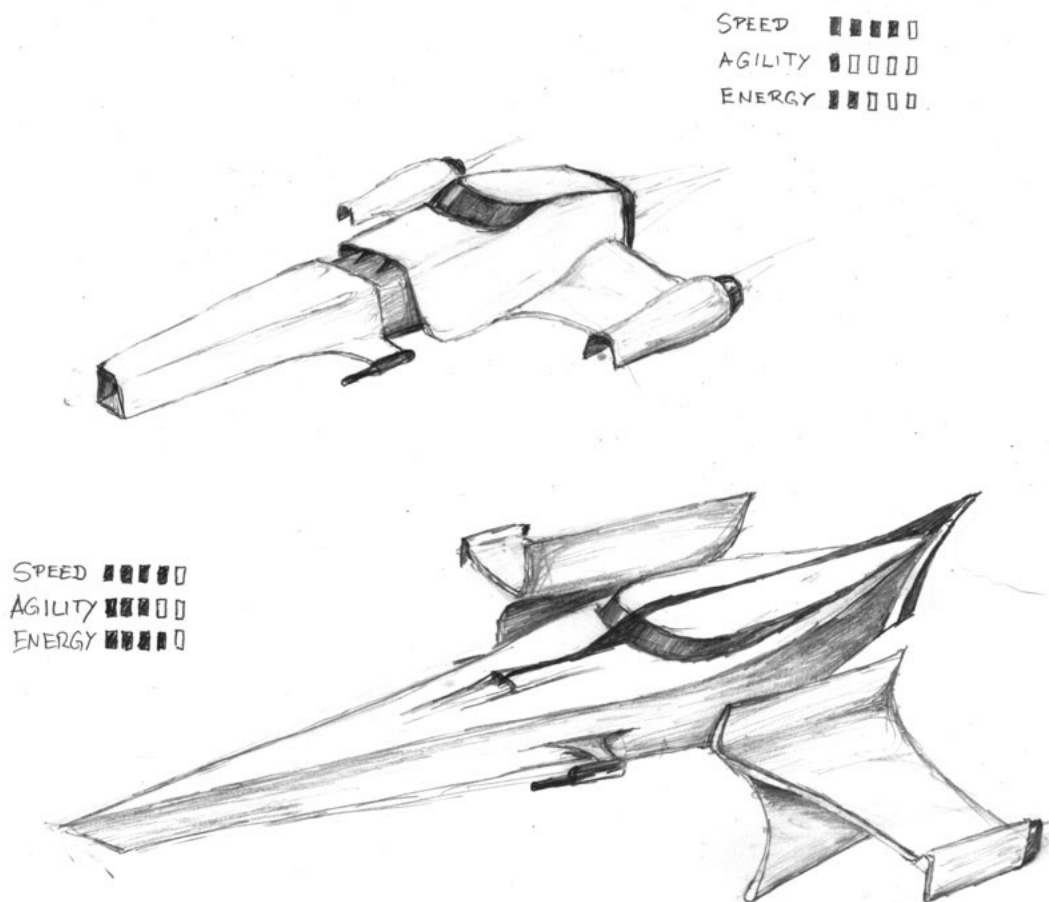
## Artwork

### Fahrzeuge



SPEED |||||  
GILITY |||||  
ENERGY |||||



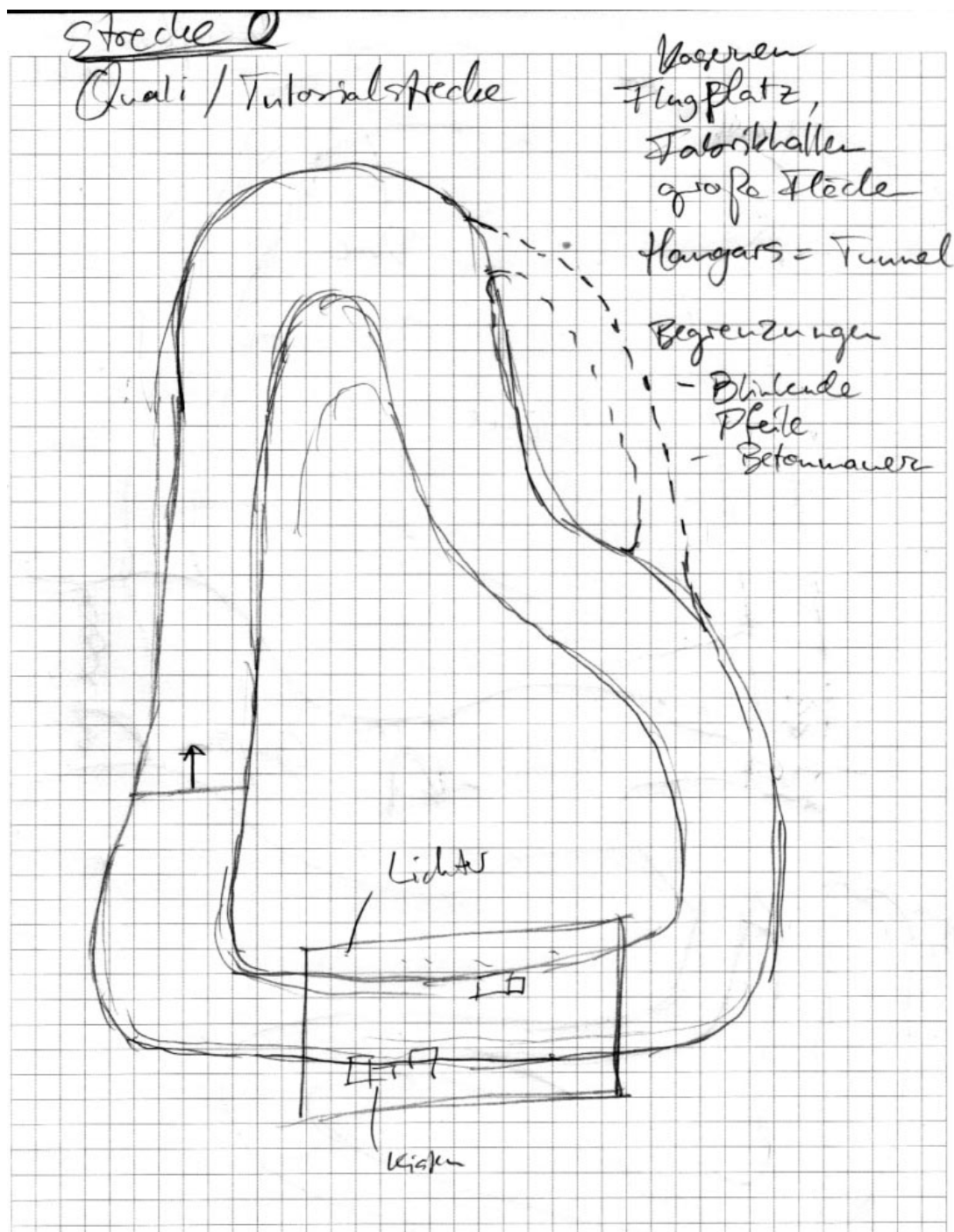


Von oben nach unten: der stabile aber langsame Gleiter, das Startfahrzeug, der schnelle aber wenig wendige Gleiter, der Gleiter des Königs

*(Die Werte müssen ausbalanciert werden und sind somit nur als Richtlinie zu verstehen)*

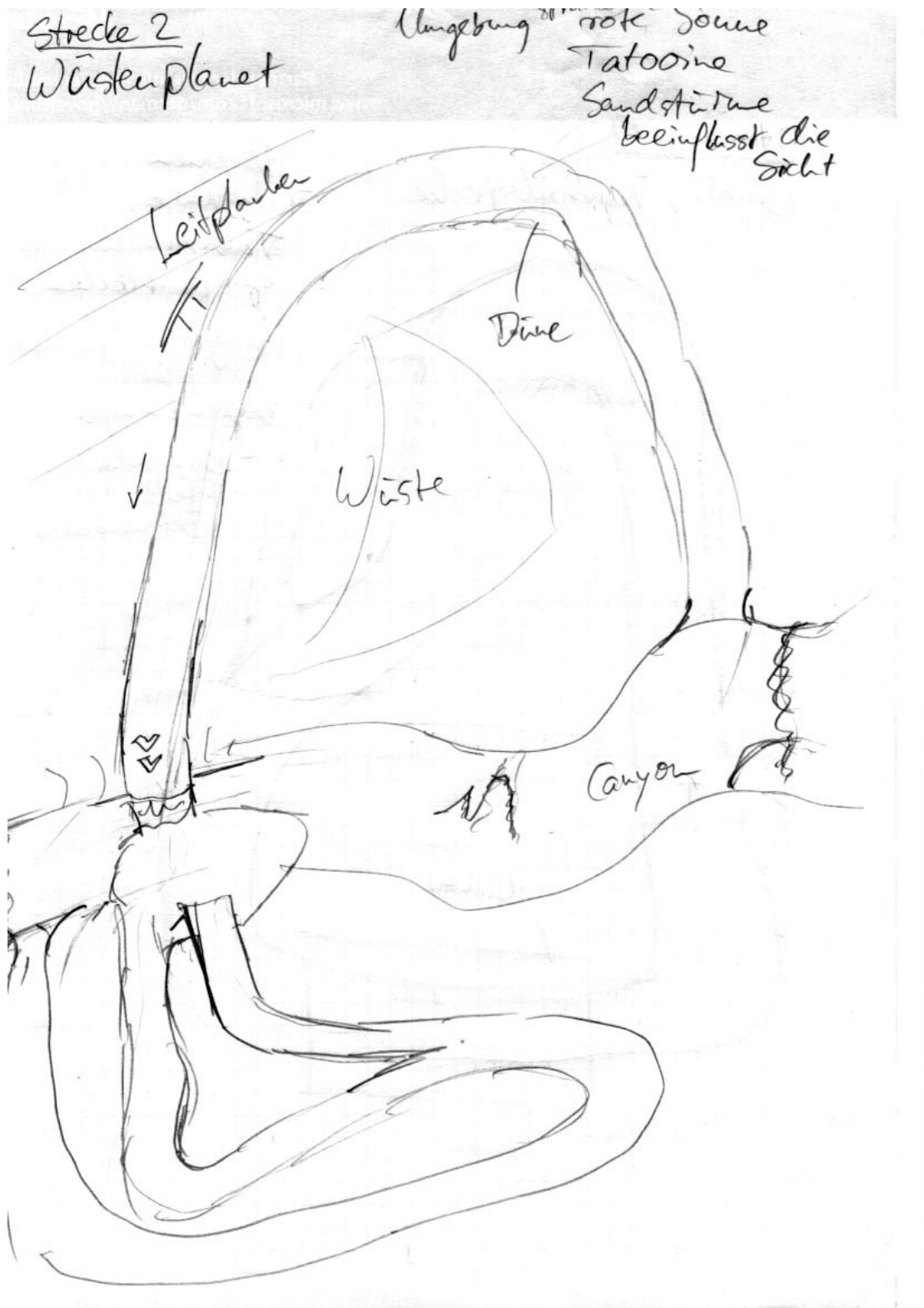
## Strecken

### Skizze Strecke 0:



Strecke 1

## Skizze Strecke 2



### Skizze Strecke 3

große Sprünge, hohe Geschwindigkeiten  
 man beginnt sabotiert, nach einer Runde  
 neue Teile → alte Stärke

