

# Game Design Document

## Space Pioneer

Gruppe 12

Andreas Weiler, Arnt-Jonas Trabert, Arthur Herb, Benedikt Geuchen,  
Dario Kieffer, Tobias Engler

Tutor: Jan Hättig

13.12.2014

# Inhaltsverzeichnis

Game Design Document	1
Inhaltsverzeichnis	2
Spielkonzept	3
Zusammenfassung des Spiels	3
Alleinstellungsmerkmal	3
Benutzeroberfläche	4
Spieler-Interface	4
Menü-Struktur	5
Technische Merkmale	10
Verwendete Technologien	10
Mindestvoraussetzungen	10
Spiellogik	11
Optionen & Aktionen	11
Spielobjekte	15
Spielstruktur	20
Statistiken	21
Achievements	21
Screenplay	22
Story	22
Konzeptzeichnungen	23

# Spielkonzept

## Zusammenfassung des Spiels

Als Mensch im Jahre 2327 erlebst du in Space Pioneer ein fantastisches Abenteuer, das dich auf deiner Suche nach neuen Lebensräumen und Verbündeten, zu den unterschiedlichsten Planeten führt. Dabei entscheidest du, wie du dich gegenüber den Bewohnern des Planeten verhältst. Lässt du sie am leben, obwohl sie dir feindselig gegenüber stehen, oder bekämpfst du sie mit einem Laserschwert oder durch Fernkampf?

Willst du, dass sich die Bewohner der Planeten mit den Menschen verbünden, so versuche ihnen auszuweichen, indem du sie überspringst oder einen Weg wählst, der an ihnen vorbei führt. Doch Vorsicht! Findest du einen solchen Weg, so achte auf tödliche Stacheln, Laserstrahlen und weitere Hindernisse. Weiche ihnen geschickt aus, um an dein Ziel zu gelangen.

Deine Spielfigur wird sich im Laufe der Zeit an deinen Spielstil anpassen und so seine Fähigkeiten nach deinen Vorlieben verbessern. Dabei erlernst du je nach Entwicklungsrichtung verschiedene Spezialfähigkeiten, passend zu deinem Spielstil, entdeckst neue Gebiete auf den unterschiedlichen Planeten, oder triffst auf mehr Gegner. Durch einzigartige Kombinationen hast du außerdem die Möglichkeit deine stärksten Fähigkeiten für weitere Spezialfähigkeiten zu nutzen. Hast du alle Planeten besucht, so hast du die Möglichkeit diese erneut zu besuchen und Dinge zu entdecken, die dir beim ersten Mal verborgen blieben.

## Alleinstellungsmerkmal

Durch eine geschickte Mischung aus Jump'n'Run und Rollenspiel erlebt man in Space Pioneer ein besonderes Spielgefühl. Als Spieler hat man dabei besonders häufig die Möglichkeit, wichtige Entscheidungen zu treffen. So kann man die Bewohner der Planeten bekämpfen und besitzt dabei unterschiedliche Möglichkeiten, sie zu besiegen, oder weicht ihnen aus und lässt sie am Leben. Je nach dem wie man sich im Laufe des Spiels entscheidet, erlebt man ein anderes Ende. Abhängig von diesen Entscheidungen entwickelt sich auch die Spielfigur auf individuelle Weise. So verbessert sich die Spielfigur im Nahkampf, wenn dieser häufig benutzt wird. Weicht man allerdings den Gegnern aus, oder sucht Wege, die an ihnen vorbei führen, so wird die Spielfigur im Laufe des Spiels die Agilität verbessern. Auf diese Weise erfährt man ein großartiges Spielerlebnis und wird dazu motiviert, das Spiel erneut zu spielen, denn es ist unmöglich, dass man bereits alles gesehen hat, wenn man das Spiel zum ersten Mal beendet.

# Benutzeroberfläche

## Spieler-Interface

Space Pioneer ist ein 2D Jump n Run-Rollenspiel. Der Spieler befindet sich ca. im ersten Drittel des Bildschirms, je nach Blickrichtung; d.h. es befinden sich immer zwei Drittel des Bildschirms vor ihm. Die Kameraführung passt sich der Position des Spielers an, so dass er ungefähr in der Mitte des Bildschirms zu sehen ist.

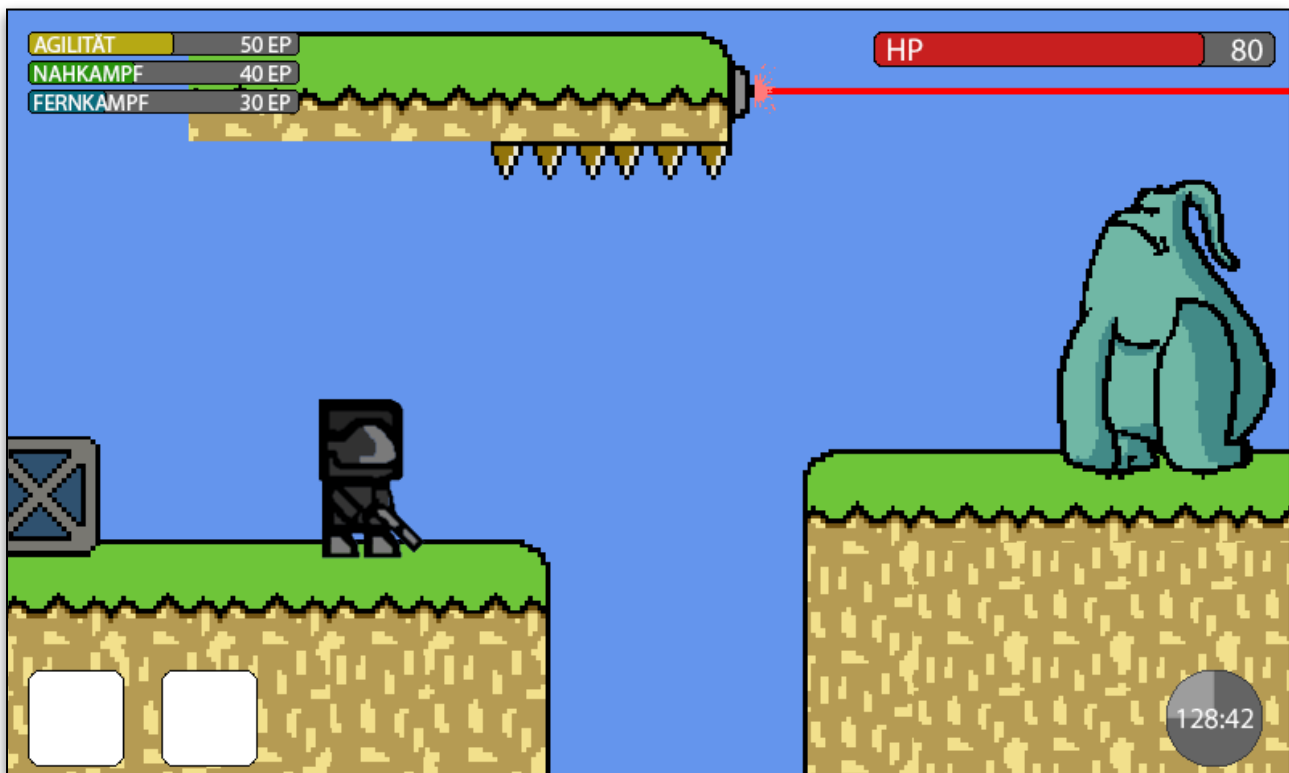


Bild 1 - HUD, Spielobjekte

In der linken oberen Ecke sind die Fortschrittsanzeigen für die 3 Fähigkeiten Agilität, Nahkampf und Fernkampf zu sehen. In der rechten oberen Ecke ist die Anzeige für die verbleibende Lebensenergie. Im linken unteren Bereich des Fensters sind Symbole für die momentanen Spezialfähigkeiten, die der Spieler besitzt. In der rechten unteren Ecke läuft die Zeit (in Sekunden), die der Spieler seit Beginn des Levels in diesem Level verbracht hat.

Der Spieler bewegt sich mittels Tastatur in der Welt. Es gibt eine Taste, mit der man durch wiederholtes Drücken die Waffen wechseln kann. Es gibt keine zusätzliche Waffen-Anzeige, sondern man sieht an der Spielfigur, welche Waffe gerade ausgewählt ist. Sowohl das Schießen, als auch das Zielen erfolgt mit der Maus.

Ist der Spieler im Besitz von Spezialfähigkeiten, so lassen sich diese durch Kombination der Einzelfähigkeiten ausführen; z.B. kann der Spieler bereits sprinten, so lässt sich durch Drücken der Angriff-Taste während des Sprints ein "Sturmangriff" einleiten.

Das Spiel lässt sich zu jeder Zeit mittels ESC-Taste pausieren, und man gelangt in das Pause-Menü.

Hat der Spieler das Level erfolgreich abgeschlossen, so werden ihm im Anschluss seine Achievements aufgelistet, die er in dem Level erreicht hat. Diese lassen sich durch Drücken der Enter-Taste oder wahlweise durch Betätigen eines Buttons mit der Maus bestätigen.

Anschließend gelangt er zur Levelauswahl.

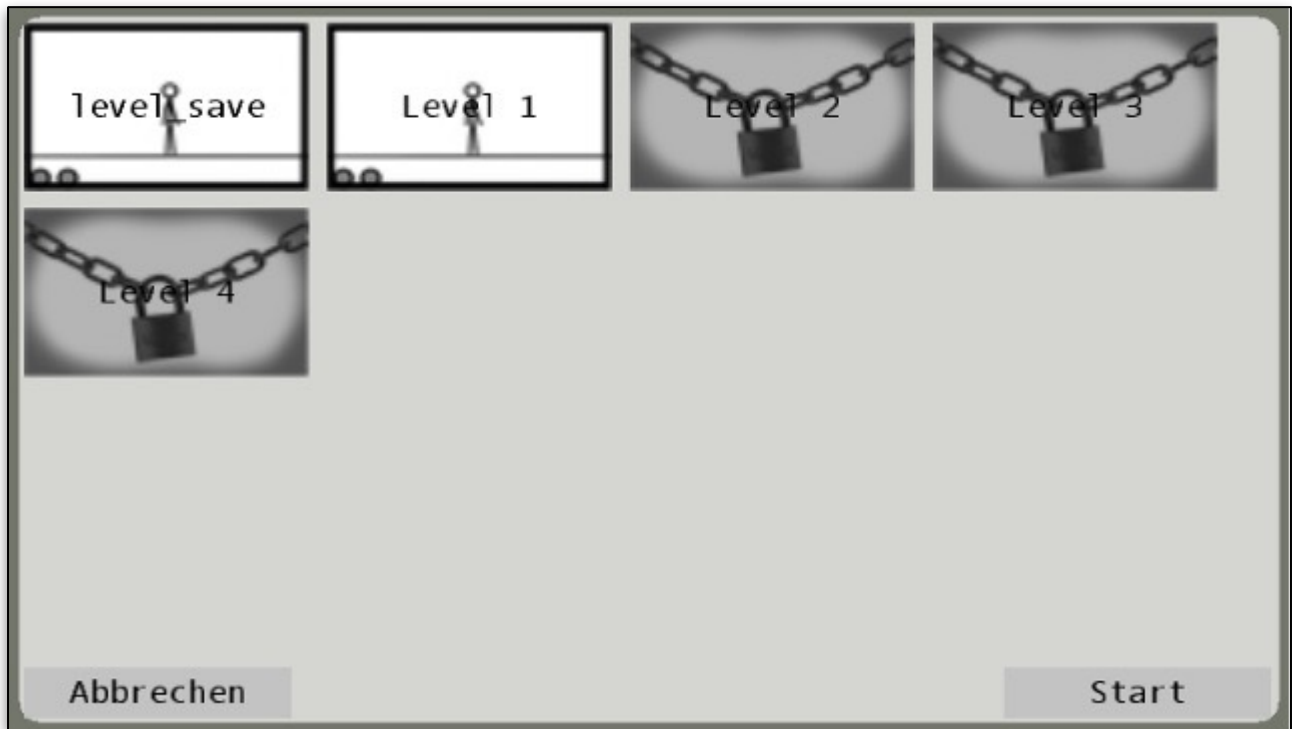


Bild 2 - Levelauswahl

Hier hat er nun durch Klicken eines Buttons die Möglichkeit weiter zu spielen, oder durch Betätigen eines zweiten Buttons zum Hauptmenü zurückzukehren.

## Menü-Struktur

Hauptmenü:

Das Hauptmenü wird dazu genutzt ein Spiel zu Starten und um den Spielstand zu wechseln. Außerdem kann man im Hauptmenü den Techtree aufrufen und die Statistiken und erhaltenen Achievements abrufen.

Folgende Buttons sind übereinander in absteigender Reihenfolge im Hauptmenü aufgelistet:

"Lautstärke-Regler", "Spielstand", "Starte Spiel", "Techtree", "Achievements", "Statistiken", "Zurück zum Desktop".

Im Folgenden werden die Buttons erklärt:

"Starte Spiel": Öffnet das Spielstand-Menü.

"Spielstandauswahl": Öffnet das Levelauswahl-Menü.

Ist kein Spielstand geladen, wird das Spielstand-Menü aufgerufen, sodass der Benutzer einen Spielstand laden kann.

"Techtree": Öffnet das Techtree-Menü mit den zu erreichenden, sowie den bereits erhaltenen Spezialfähigkeiten.

Ist kein Spielstand geladen, so ist der Button ausgegraut und hat keine Funktion.

"Achievements": Öffnet den Bildschirm mit den erhaltenen und den zu erreichenden Achievements.

"Statistiken": Öffnet das Statistiken-Menü, mit einer Übersicht zu den Statistiken zum Spielstand und zum ganzen Spiel.

"Zurück zum Desktop": Beendet das Spiel

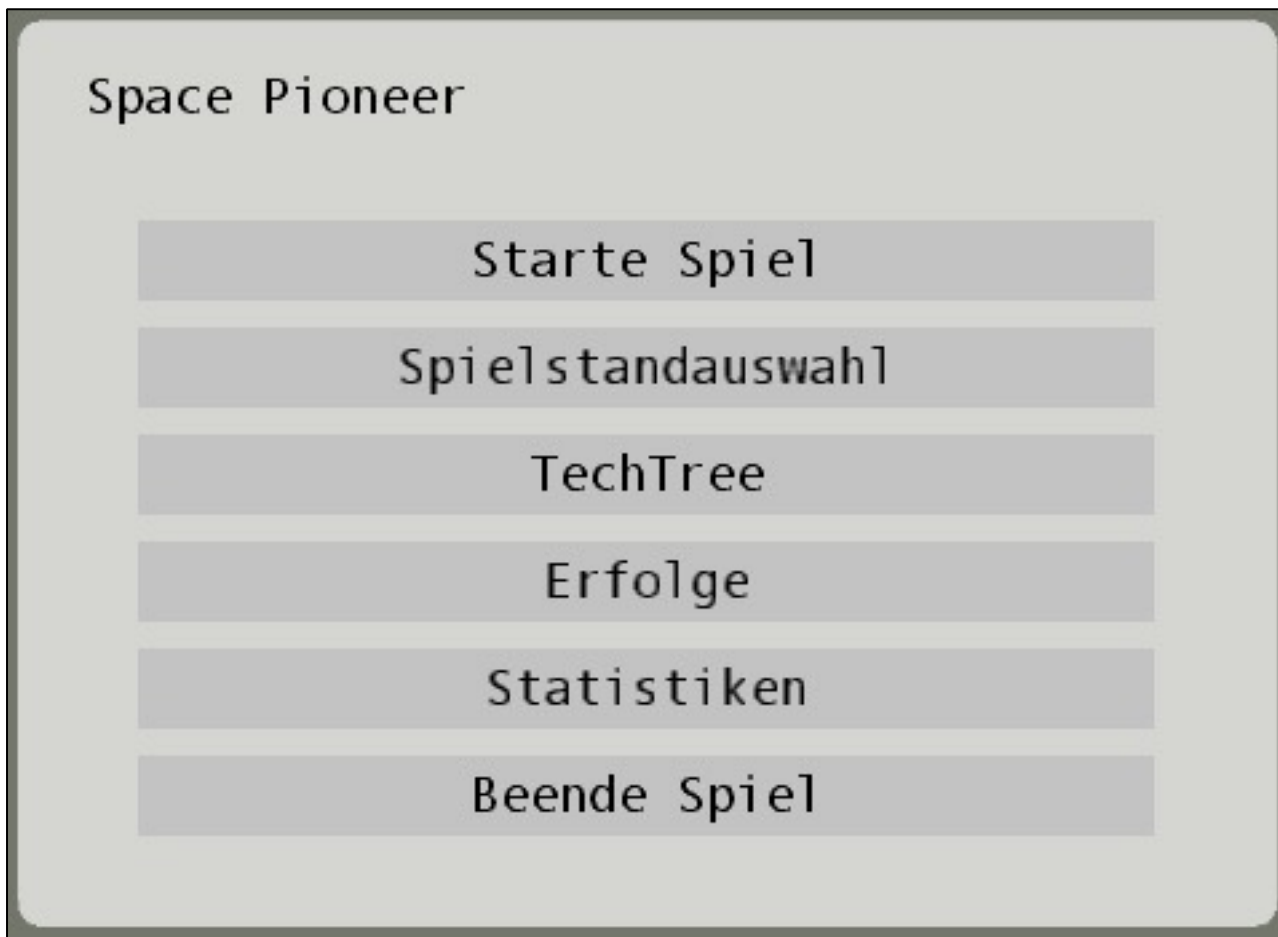


Bild 3 - Hauptmenü

Techtree:

Zeigt die erhaltenen und zu erreichenden Spezialfähigkeiten an. Noch nicht erhaltene Spezialfähigkeiten werden grau dargestellt. Zum Schließen des Bildschirms kann man die ESC-Taste drücken oder auf das X in der rechten oberen Ecke klicken. Hier hat der

Spieler auch die Möglichkeit seine Spezialfähigkeiten zu ändern. Dazu klickt er unten auf eines der beiden Symbole und klickt dann auf die Spezialfähigkeit im Techtree.

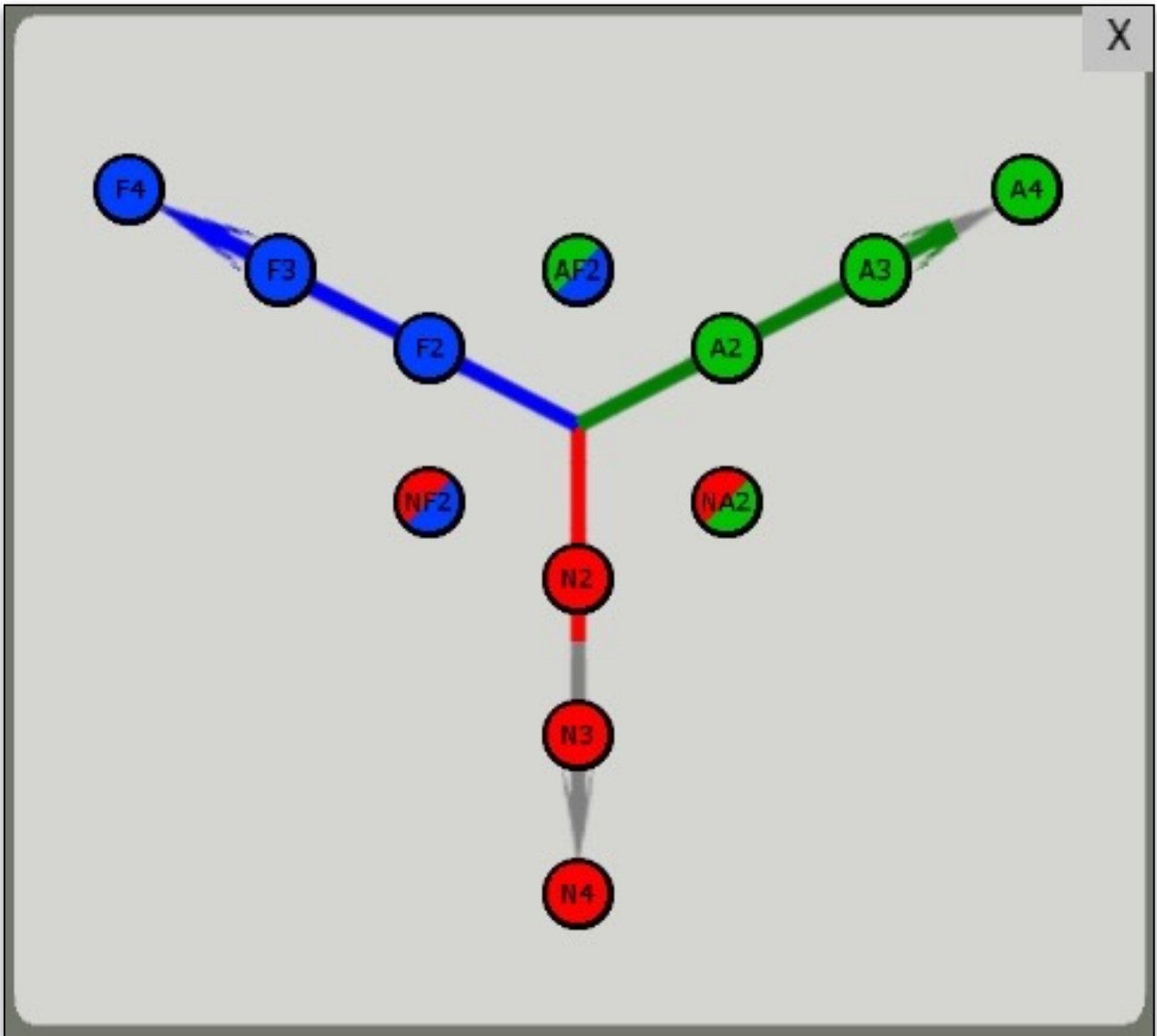


Bild 3 - Techtree

### Spielstand-Menü:

Hier hat der Spieler die Möglichkeit einen Spielstand zu laden oder einen Spielstand zu löschen. Hierfür gibt es in der Mitte des Bildschirms 3 Buttons, die 3 Speicherplätze für mögliche Spielstände repräsentieren. Anfangs ist – sofern vorhanden – der geladene Spielstand ausgewählt. Mit einem Klick auf einen Speicherplatz wird dieser ausgewählt. Ein ausgewählter Speicherplatz wird mit einem Rahmen hervorgehoben. Unter den 3 Speicherplätzen befinden sich nebeneinander 2 Buttons zum Laden und Löschen der Spielstände.

Zum Abbrechen der Auswahl kann man die ESC-Taste drücken, oder auf das Kreuz in der rechten oberen Ecke klicken.

Es folgt eine Beschreibung der 3 Buttons "Laden", "Löschen", "X":

"Laden": Lädt den ausgewählten Spielstand.

"Löschen": Löscht den ausgewählten Spielstand.

"X": Bricht ab und kehrt zum Hauptmenü zurück

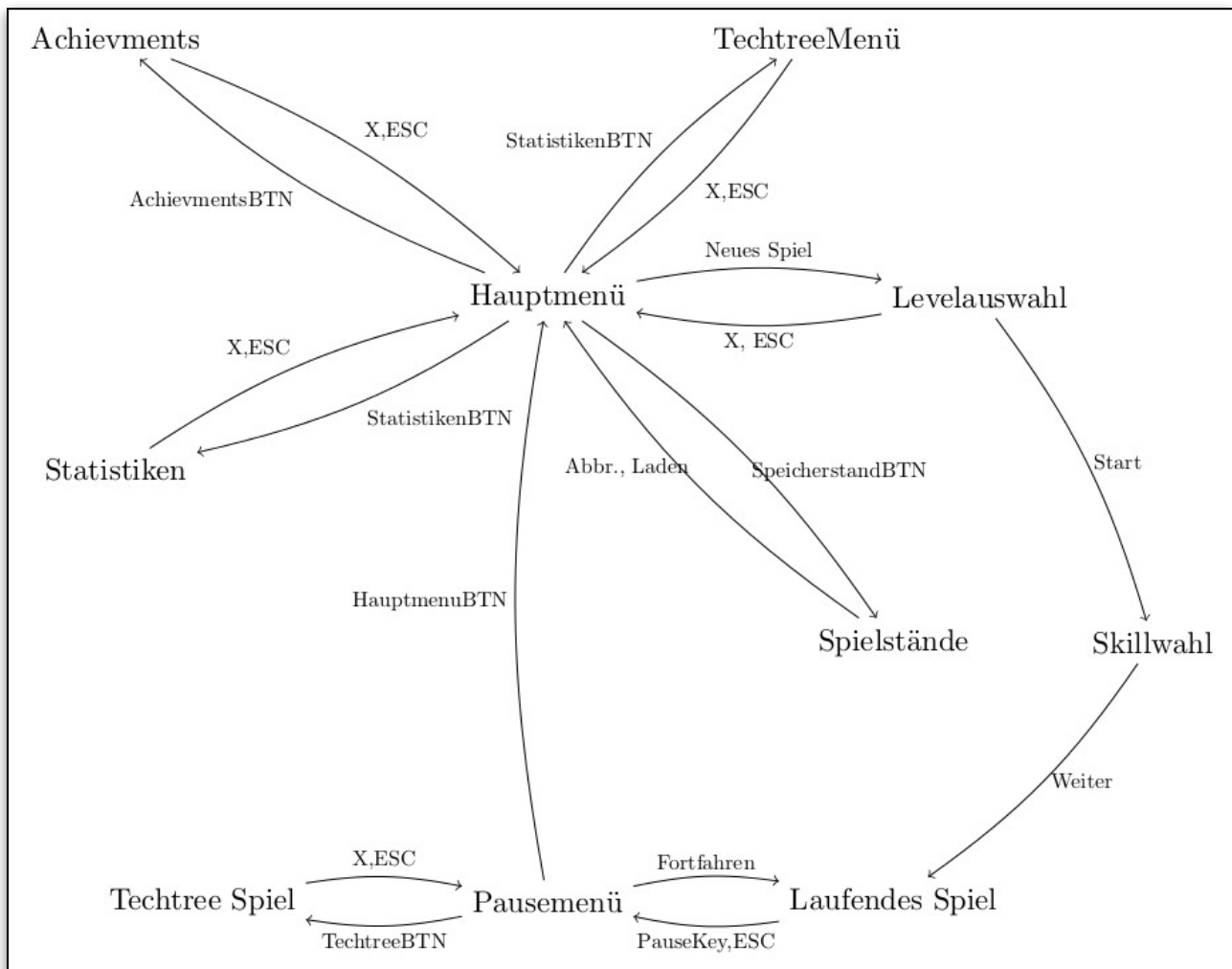


Bild 4 - Überblick über den Wechsel zwischen den Menüs

### Pause-Menü:

Unterbricht ein Spieler ein Laufendes Spiel, so öffnet sich das Pause-Menü. Hier kann man das Spiel beenden, die Lautstärke anpassen und die Spezialfähigkeiten über den Techtree anschauen/die Auswahl der Spezialfähigkeiten ändern.

Die Buttons befinden sich untereinander in der Mitte des Bildschirms. Darunter befindet sich der Lautstärke-Regler. Um zum Spiel zurück zu kehren, kann man die ESC-Taste drücken oder auf den Fortsetzen Button klicken.





Bild 5 – Pause-Menü

Es folgt eine Beschreibung der Buttons: "Lautstärke-Regler", "Fortsetzen", "Techtree", "Hauptmenü", "Zurück zum Desktop":

"Lautstärke-Regler": verändert die Lautstärke der Musik und Soundeffekte des Spiels. Es handelt sich dabei um einen normalen Schieberegler.

"Fortsetzen": Schließt das Pause-Menü und kehrt zum aktuellen Spiel zurück.

"Techtree": Öffnet den Techtree mit den Spezialfähigkeiten.

"Hauptmenü": Öffnet einen Dialog um abzufragen, ob der Spieler wirklich zum Hauptmenü zurückkehren will. Bestätigt der Spieler mit "Ja", so wird der Levelfortschritt verworfen und man kehrt zum Hauptmenü zurück. Bricht er mit "Nein" ab, bleibt der Spieler im Pause-Menü.

"Zurück zum Desktop": Öffnet einen Dialog um abzufragen ob der Spieler wirklich zum Desktop zurückkehren will. Bestätigt er mit "Ja", so wird der Levelfortschritt verworfen und das Spiel geschlossen. Bricht er mit "Nein" ab, bleibt der Spieler im Pause-Menü.

Levelauswahl-Menü:

Hier werden dem Spieler seine bereits abgeschlossenen Level und die noch zur Verfügung stehenden Level aufgelistet werden. Die Level, die noch nicht freigeschaltet wurden, sind ausgegraut.

# Technische Merkmale

## Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- Microsoft XNA 4.0
- Visual Studio 10/13 mit Resharper

## Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 7 (32bit)
- Arbeitsspeicher: 4GB DDR3-1333
- Grafikkarte: NVIDIA GeForce GTX 560
- Prozessor: Intel Pentium D 3.4 GHz
- Benötigter Speicherplatz: 1 GB
- Tastatur, Bildschirm, Maus

# Spiellogik

Folgende Optionen und Aktionen stehen dem Spieler während des Spiels zur Verfügung oder werden von der KI ausgeführt.

## Optionen & Aktionen

ID/Name, Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01: Spielfigur durch "A" nach links bewegen, Spieler	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Spieler drückt die Taste "A".</li><li>2. Die Spielfigur bewegt sich solange nach links, bis die Taste losgelassen wird oder die Spielfigur gegen ein Hindernis stößt.</li></ol>	Links von der Spielfigur befindet sich kein Hindernis.	Die Taste "A" wird nicht mehr gedrückt <u>oder</u> es befindet sich ein Hindernis links von der Spielfigur.
A02: Spielfigur durch "D" nach rechts bewegen, Spieler	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Spieler drückt die Taste "D".</li><li>2. Die Spielfigur bewegt sich solange nach rechts, bis die Taste losgelassen wird oder die Spielfigur gegen ein Hindernis stößt.</li></ol>	Rechts von der Spielfigur befindet sich kein Hindernis.	Die Taste "D" wird nicht mehr gedrückt <u>oder</u> es befindet sich ein Hindernis rechts von der Spielfigur.
A03: Springen mit Leertaste, Spieler	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Spieler hält die Leertaste gedrückt.</li><li>2. Die Spielfigur springt so lange, bis die Leertaste nicht mehr gedrückt wird, oder bis die maximale Sprunghöhe erreicht ist.</li></ol>	Die Spielfigur steht auf dem Boden. Über der Spielfigur befindet sich kein Hindernis.	Die Leertaste wird nicht mehr gedrückt oder die maximale Sprunghöhe ist erreicht.

ID/Name, Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A04: Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt die Taste "F".</li> <li>2. Der Kampfmodus der Spielfigur wechselt von Nah- zu Fern- bzw. von Fern- zu Nahkampf.</li> </ol>	Die Spielfigur steht auf dem Boden.	Die Spielfigur hat den Kampfmodus gewechselt.
A05: Nahkampfangriff, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt die linke Maustaste.</li> <li>2. Die Figur führt einen Nahkampfangriff in Blickrichtung der Spielfigur aus.</li> </ol>	Der Spieler hat Nahkampf als Kampfarm ausgewählt sein.	Die Spielfigur hat den Angriff ausgeführt.
A06: Fernkampfangriff, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt die linke Maustaste.</li> <li>2. Die Spielfigur führt einen Fernkampfangriff in Richtung der Position des Klicks aus.</li> </ol>	Der Spieler hat Fernkampf als Kampfarm ausgewählt.	Die Spielfigur hat den Angriff ausgeführt.
A07: Sprinten, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt innerhalb von 0.3 Sekunden nach erstmaligem Drücken der Taste "D" (bzw. "A") erneut diese Taste.</li> <li>2. Die Spielfigur beginnt zu sprinten.</li> </ol>	Der Spieler muss Sprinten als eine der zwei aktiven Spezialfertigkeiten ausgewählt haben.	Der Spieler drückt nicht mehr die Taste "D" (bzw. "A") oder der Sprintbalken ist leer.

ID/Name, Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A08: Sturmangriff, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Spielfigur bewegt sich auf den Gegner zu.</li> <li>2. Der Spieler drückt die Taste "Maus1".</li> <li>3. Die Spielfigur vollführt einen Sturmangriff auf den Gegner.</li> </ol>	Sturmangriff muss als eine der zwei aktiven Spezialfertigkeiten ausgewählt sein. Der Gegner muss sich in Reichweite des Sturmangriffs befinden.	Die Spielfigur hat den Sturmangriff ausgeführt.
A09: Kriechen, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler hält die Taste "Strg".</li> <li>2. Die Spielfigur kriecht.</li> </ol>	Die Spielfigur muss sich am Boden befinden. Der Spieler muss Kriechen als eine der zwei aktiven Spezialfertigkeiten ausgewählt haben.	Der Spieler drückt nicht mehr Strg.
A10: Spez.Fertigkeit 1 und 2, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt die Taste "Q" (bzw. "E").</li> <li>2. Die Spielfigur führt Spezialfertigkeit 1 aus.</li> </ol>	Der Spieler muss eine Fertigkeit (nicht Sturmangriff, Sprinten oder Kriechen) als Spezialfertigkeit 1 ausgewählt haben.	Die Spielfigur hat die Spezialfertigkeit ausgeführt.
A11: Interaktion mit Schalter, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt die Taste "W".</li> <li>2. Die Spielfigur betätigt den Schalter.</li> <li>3. Der Schalter löst ein Ereignis aus (z.B. Tür öffnen).</li> </ol>	Die Spielfigur befindet sich neben einem Schalter.	Die Spielfigur hat mit dem Schalter interagiert.

ID/Name, Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A12: Doppelsprung, Spieler	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Spieler drückt die Leertaste, während sich die Spielfigur in der Luft befindet.</li> <li>Die Spielfigur führt einen Sprung aus.</li> </ol>	<p>Der Spieler muss die Fähigkeit Doppelsprung freigeschaltet haben. Die Spielfigur befindet sich in der Luft und hat seit Verlassen des Bodens noch keinen Doppelsprung ausgeführt.</p>	<p>Die Spielfigur hat den Doppelsprung ausgeführt.</p>
A13: Schaden nehmen	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Spielfigur wird eine festgelegte Höhe an Schaden zugefügt.</li> <li>Die Lebensanzeige zeigt die neuen Lebenspunkte an.</li> </ol>	<p>Die Spielfigur wird von einem Monster angegriffen. / Die Spielfigur befindet sich auf einem "Stacheln"-Block.</p>	<p>Die Spielfigur wird nicht mehr angegriffen. / Die Spielfigur verlässt den "Stacheln"-Block.</p>
A14: Gegnererangriff, KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Gegnerer führt einen Angriff gegen die Spielfigur aus.</li> </ol>	<p>Die Spielfigur befindet sich in Reichweite des Monsterangriffs.</p>	<p>Der Gegner hat den Angriff ausgeführt.</p>
A15: Gegner ist auf Spielfigur aufmerksam, KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Gegner beginnt, die Figur zu verfolgen und, sofern in Reichweite, anzugreifen.</li> </ol>	<p>Die Spielfigur befindet sich in "Aggro"-Reichweite des Gegners.</p>	<p>Die Spielfigur begibt sich außerhalb der "Aggro"-Reichweite des Gegners.</p>
A16: Gegnererverfolgen, KI	<ol style="list-style-type: none"> <li>Der Gegner verfolgt die Spielfigur (ohne Springen).</li> </ol>	<p>Das Monster ist "aufmerksam" auf die Spielfigur geworden, die Spielfigur befindet sich außerhalb der Reichweite des Monsterangriffs und in "Aggro"-Reichweite des Gegners.</p>	<p>Die Spielfigur kommt in Reichweite des Monsterangriffs oder die Spielfigur hat eine bestimmte Entfernung zum Monster.</p>

# Spielobjekte

## Levelobjekte

ID, Name	Funktion	Interaktion untereinander
L07: Checkpoint	Checkpoints sind für den Spieler nicht sichtbar. Durchschreitet die Spielfigur einen Checkpoint, wird ermittelt welche dem Checkpoint zugeordneten Gegner noch leben. Selbige Gegner werden darauf entfernt und die Erfahrungspunkte für das Umgehen der Monster wird dem Levelfortschritt in Agilität gut geschrieben	
L08: Kisten	Kisten sind durch den Spieler nach links und rechts verschiebbare Objekte, die dem Spieler Deckung bieten oder durch darauf springen es ermöglichen höhere Ebenen zu erreichen.	
L09: Schalter	Schalter können von dem Spieler aktiviert werden und halten ihren Zustand bei.	Schalter sind mit anderen integrierbaren Level Objekten verlinkt und können deren Zustand manipulieren.
L10: Druckplatte	Druckplatten wechseln bei Belastung durch Spieler, Gegner oder Kisten ihren Zustand von aktiv zu inaktiv oder umgekehrt.	Druckplatten sind mit anderen integrierbaren Level Objekten verlinkt und können deren Zustand manipulieren.
L11: Türen	Türen Versperren wie Wände allen beweglichen Objekten den Weg, können jedoch geöffnet werden.	Durch Schalter und Druckplatten lassen sich Türen öffnen.
L12: Stacheln	Kommt die Spielfigur in Kontakt mit Stacheln verliert man abhängig von dem Maximalleben ein Drittel bis zu etwas über die Hälfte seines Lebens.	Durch Schalter und Druckplatten lassen sich Laser und Stacheln deaktivieren.

ID, Name	Funktion	Interaktion untereinander
L13: Laser	Laser durchziehen von ihrem Startpunkt aus den Level mit einem Laserstrahl, der bei Kontakt mit dem ersten Level Objekt unterbrochen wird. Bei Kontakt mit dem Laser verliert man abhängig von dem Maximalleben ein Drittel bis zu etwas über die Hälfte seines Lebens.	Durch Schalter und Druckplatten lassen sich Laser deaktivieren.
L14: Speicher- punkt	Es gibt im Level verteilt mehrere Speicherpunkte. Hat die Spielfigur kontakt mit einem Speicherpunkt gehabt und stirbt, so erscheint sie an dem letzten Speicherpunkt. Verlässt man jedoch ein Level und lädt es neu, so erscheint man am Startpunkt und nicht am Speicherpunkt.	

## Gegner

ID	HP	Gegnertyp	Schaden	Spezialfähigkeit
G01	normal	Bodennahkämpfer	normal	-
G02	wenig	Bodenfernkämpfer	viel	-
G03	normal	Bodennahkämpfer	wenig	Kann nicht übersprungen werden.
G04	normal	Bodennahkämpfer	normal	Kann Fernkampfangriffe blocken
G05	wenig	Luftfernkämpfer	wenig	-

## Spielerfähigkeiten

Durch das Töten von Gegnern im Nahkampf, Fernkampf oder durch das Umgehen von Gegnern, erhält man Erfahrungspunkte in den dazugehörigen Spezialisierungen. Nach dem Erhalten von genügend Erfahrungspunkten steigt man ein Level in der Spezialisierung auf (man beginnt mit Level 0). Dadurch werden Fähigkeiten freigeschaltet, von denen manche passiv sind. Diese stehen dem Spieler nach dem freischalten immer zur Verfügung. Von den freigeschalteten nicht passiven Fähigkeiten kann der Spieler zwei selektieren, welche die Spielfigur ausführen kann. Diese können vor dem Beginn des Levels und im Level ausgewählt werden.



A: Agilität, N: Nahkampf, F: Fernkampf

ID, Name, Cooldown / Passiv	Level Voraus- setzung	Aktivierung	Aktion
F01: Kriechen kein Cooldown	A1	1. Der Spieler hält "strg" gedrückt	Der Spieler bewegt sich mit 0,5-facher Geschwindigkeit und duckt sich. Dadurch ist er schwerer zu treffen und kann sich durch enge Passagen bewegen
F02: Doppelsprung passiv	A2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler befindet sich bereits in der Luft</li> <li>2. Der Spieler hat noch keinen Doppelsprung ausgeführt</li> <li>3. Der Spieler drückt erneut Leertaste</li> </ol>	Der Spieler springt erneut.
F03: Sprinten Sprintbalken	A3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt bereits "A" oder "D"</li> <li>2. Die Bewegung wird für maximal 0,2 sec durch loslassen unterbrochen und dann wieder ausgeführt</li> <li>3. Der Sprintbalken ist nicht leer</li> </ol>	<p>Der Spieler verbraucht seinen Sprintbalken, bewegt sich mit 1,7-facher Geschwindigkeit, kann nicht festgehalten werden und durch fast alle Gegner passieren.</p> <p>Sprinten wird bei Kollision mit einem Objekt, loslassen von "A" bzw. "D" oder aufbrauchen des Sprintbalkens abgebrochen.</p> <p>Nach 10s beginnt sich der Sprintbalken zu regenerieren.</p>

ID, Name, Cooldown / Passiv	Level Voraus- setzung	Aktivierung	Aktion
F04: Schild 30s	N1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Fähigkeit ist nicht auf Cooldown</li> <li>2. Der Spieler aktiviert "A07"/"A08"</li> </ol>	Der Spieler erhält ein Schild, welches solange Schaden absorbiert, bis die Hp des Schildes aufgebraucht wurden oder das Schild 10s aktiv war.
F05: Comboschlag passiv	N2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler drückt kurz nacheinander "Maus1"</li> </ol>	Der Spieler schlägt schneller als standardmäßig zu und verursacht extra viel Schaden an Gegnern.
F06: Betäubungsschlag 20s	N3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Fähigkeit ist nicht auf Cooldown</li> <li>2. Der Spieler steht still</li> <li>3. Der Spieler hält "Maus1" gedrückt und lädt seinen Schlag auf</li> <li>4. Der Spieler lässt "Maus1" los</li> </ol>	Der Spieler bewegt sich während des Aufladens mit 0,8-facher Geschwindigkeit. Je nach Aufladezeit (max. 4) verursacht der Angriff bis zu 5 fachen Schaden und betäubt den Gegner.
F07: Mehrfachschuss 15s	F1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Fähigkeit ist nicht auf Cooldown</li> <li>2. Der Spieler aktiviert "A07"/"A08"</li> </ol>	Der Spieler feuert 4 Geschosse mit 70% Schaden ab mit leicht versetzter Flugbahn.
F08: Explosivschuss passiv	F2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der letzte Explosivschuss war vor drei Schüssen</li> </ol>	Der nächste Schuss verursacht eine Explosion die doppelten Fernkampfschaden verursacht

ID, Name, Cooldown / Passiv	Level Voraus- setzung	Aktivierung	Aktion
F09: Lenkschuss 12s	F3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Fähigkeit ist nicht auf Cooldown</li> <li>2. Der Spieler aktiviert "A07"/"A08"</li> </ol>	Der Spieler feuert ein intelligentes Projektil ab, welches dem nächsten Gegner 4 fachen Schaden zufügt.
F10: Sturmangriff 15s	N1, A1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Fähigkeit ist nicht auf Cooldown</li> <li>2. Der Spieler läuft mit über 0,5-facher Geschwindigkeit</li> <li>3. Der Spieler hält "Maus1" gedrückt</li> </ol>	Der Spieler beschleunigt bis auf das 1,2-fache seiner maximal Geschwindigkeit und schlägt bei loslassen von "Maus1" zu. Der Schaden ist proportional zur Geschwindigkeit und zum Nahkampfschaden. Sturmangriff wird nach 2,5s unterbrochen oder wenn der Spieler unter 50% der maximalen Geschwindigkeit fällt.
F11: Betäubungsgranate 40s	N1, F1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Fähigkeit ist nicht auf Cooldown</li> <li>2. Der Spieler aktiviert "A07"/"A08"</li> <li>3. Der Spieler wirft eine Betäubungsgranate</li> </ol>	Die Betäubungsgranate Betäubt alle auf dem Bildschirm sichtbaren Gegner für 10s.
F12: Teleportschuss 8s	A1, F1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Fähigkeit ist nicht auf Cooldown</li> <li>2. Der Spieler aktiviert "A07"/"A08"</li> <li>3. Der Spieler schießt eine Teleportplattform</li> </ol>	Mit nochmaligen aktivieren von "A07"/"A08" teleportiert sich der Spieler zu der Plattform. Nach 5s verschwindet die Plattform.

# Spielstruktur

Sobald der Spieler ein neues Spiel beginnt, werden ihm die grundlegenden Elemente des Spiels in Form eines Tutorials erläutert. Wenn dieses abgeschlossen wurde, erhält der Spieler Zugriff auf das erste Level des Spiels und kann dann jeweils – nachdem ein Level beendet wurde – das nächste Level beginnen. Jedes Level besitzt genau eine Stelle, an dem der Spieler startet, und genau einen Ausgang, an der er das Level abschließen kann. Auf dem Weg zum Ausgang hat der Spieler die Wahl, ob er sich durch eine Menge an Gegnern durchkämpfen, oder an ihnen vorbeiziehen will. Dabei erhält der Charakter des Spielers Erfahrungspunkte in Abhängigkeit davon, ob und wie der Spieler einen Gegner getötet hat, was zur Folge hat, dass sich der Charakter in mehrere Richtungen entwickeln und neue Fähigkeiten erlernen kann. Der Spieler kann seine Feinde aus der Distanz angreifen, um keinen Nahkampfschaden zu erleiden, oder selbst in den Nahkampf ziehen, um die feindlichen Einheiten aus der Nähe zu vernichten. Dadurch erhält der Charakter Erfahrungspunkte in den zugehörigen Bereichen "Agilität", "Nahkampf" oder "Fernkampf". Mit steigendem Level in diesen Bereichen erhöhen sich auch die Werte des Charakters:

Nahkampf:

- Lebenspunkte
- Nahkampfschaden

Fernkampf:

- Fernkampfschaden
- Fernkampfreichweite

Agilität:

- Laufgeschwindigkeit
- Sprungkraft (bzw. -höhe)

Stirbt hingegen der Charakter des Spielers – sei es durch einen Gegner oder durch die tödliche Umgebung –, so hat der Spieler die Möglichkeit, einen bereits gespeicherten Spielstand zu laden. Ein Spielstand kann beim Beginnen eines neuen Spiels erstellt werden und nach jedem abgeschlossenem Level kann der Spieler seinen Spielstand speichern.

Im letzten Level muss der Spieler einen Endgegner besiegen, wobei das Spiel nach diesem Kampf endet und der Spieler dann die Möglichkeit hat, ein neues Spiel mit oder ohne seinen bereits erhaltenen Fähigkeiten zu starten. Dadurch ist es unter

Anderem möglich, den Charakter weiter zu verbessern und die Fähigkeiten freizuschalten, die man noch nicht erhalten hat.

## Statistiken

Es gibt in Space Pioneer zwei Arten von Statistiken. Zum einen werden Statistiken gesammelt, um die Fähigkeiten des Spielers anzupassen (passive Statistiken). Zum anderen gibt es eine Übersicht dessen, was der Spieler in den Leveln erreicht hat, wie zum Beispiel die Anzahl der getöteten Gegner oder die benötigte Zeit für ein Level (aktive Statistiken). Im Folgenden werden diese Statistiken zusammen mit einer Erklärung aufgeführt.

passive Statistiken:

Fortschritt in Spezialfähigkeiten

Andere Werte die sich verbessern

Wie oft wurden die Statistiken aufgerufen? (Achievements)

aktive Statistiken:

Spielzeit

kürzeste Spielzeit

längste Spielzeit

Wie oft das Spiel schon durchgespielt wurde

Kills gesamt

Kills durch Nahkampf

Kills durch Fernkampf

Tode gesamt

Tode durch Gegner

Tode durch Umgebung

Anzahl der eingesetzten Fähigkeiten gesamt

Anzahl der eingesetzten "Anstürmen" usw...

Präzision

Höchster vertikal erreichter Punkt

## Achievements

Im Folgenden sind die Achievements aufgelistet, die in Space Pioneer zu erreichen sind. Dabei sind Achievements unabhängig von Spielständen. Außerdem gibt es sichtbare Achievements, die über das Hauptmenü einsehbar sind, auch wenn sie noch nicht freigeschalten wurden und unsichtbare Achievements, deren Beschreibung über das Hauptmenü nicht einzusehen ist.

Sichtbare Achievements:

"Its so useless" – Schaden genommen, trotz Schild

“Specialist” – erreiche 100% in einer Spezialisierung  
“Gotta level them all” – Erreiche 100% in allen Spezialisierungen  
“Still alive” – Durchspielen ohne zu sterben  
“Pazifist” – Durchspielen ohne Gegner zu töten  
“Warmonger” – Alle Gegner getötet  
“Allergic to Gunpowder” – Keinen Schuss abgefeuert  
“No Blood on my Hands” – Schwert nicht benutzt  
“Serienkiller” – Töte 100 Gegner  
“Suchti” – Beende das Spiel ohne die Ladefunktion  
“First Blood” – Töte deinen ersten Gegner

Unsichtbare Achievements:

“Dejavu” – Zwei mal an derselben Stelle gestorben  
“It’s a Jump n’ Run. What did you expect?” – 1000 mal gesprungen  
“Masochist” – Erleide 20 mal Schaden durch Stacheln  
“Wtf are u doin?!” – Befinde dich nach 30 Minuten Spielzeit noch immer im Tutorial  
“Anti Green” – Mache zehn Minuten überhaupt nichts  
“Nerd” – 100 mal selbst die Statistiken aufrufen  
“Purist” – Beende das Spiel, ohne eine Spezialfähigkeit zu benutzen  
“Pain is an Illusion” – Keinen Schaden genommen

# Screenplay

## Story

Das Spiel findet im Jahr 2327 statt. Die Menschheit entschließt sich dazu, mehrere Bewohner der Erde in unterschiedliche Sonnensysteme zu schicken um die dortigen Planeten zu erkunden.

Der Spieler steuert einen dieser Menschen. Auf den unterschiedlichen Planeten trifft er auf die dortigen Bewohner, die ihm feindselig gegenüber stehen. Er kann entscheiden ob er gegen die Bewohner kämpft und den Planeten so unter die Kontrolle der Menschheit bringt, oder ob er sie durch Ausweichen am leben lässt und sich die Bewohner dann mit den Menschen verbündet. Dies wirkt sich nicht auf den Spielverlauf aus, es wird jedoch abhängig von den Entscheidungen des Spielers ein anderes Ende eingeblendet.

Zu Beginn wird der Held auf der Erde ausgebildet. Dies stellt das Tutorial des Spiels dar. Vor jedem Besuch auf einem neuen Planeten wird ein kleiner Text eingeblendet, der dem Spieler etwas über den Planeten mitteilt.

Die gesamte Story wird durch Texteinblendungen erzählt.

Hat der Spieler mehr als 50% der Planeten für die Menschheit erobert, so wird kurz beschrieben, wie sich die Menschheit in den nächsten 100 Jahren entwickelt hat. Haben sich dagegen mehr als 50% der Planeten mit der Menschheit verbündet, so wird das Zusammenleben der Menschen mit den Außerirdischen in den nächsten 100 Jahren beschrieben.

## Konzeptzeichnungen

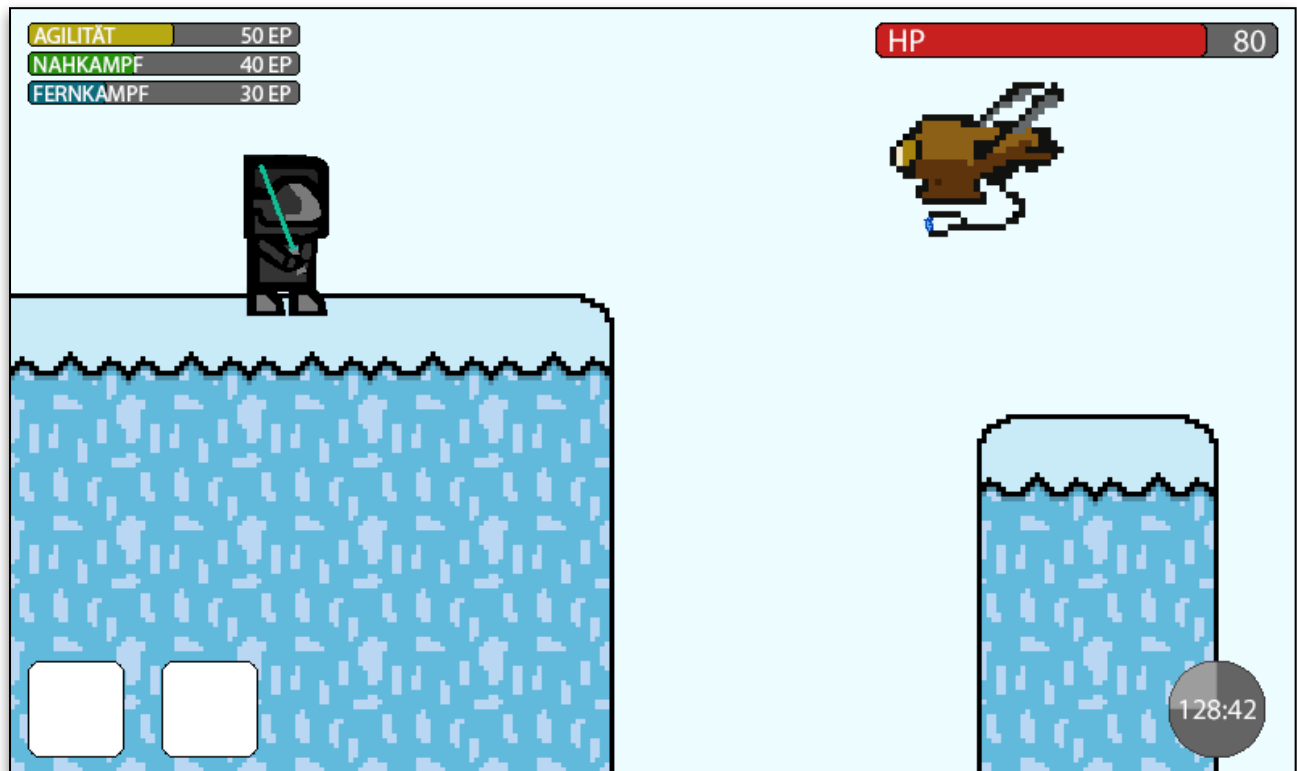


Bild 5 – Eisplanet