

# SpacePilotHunters

(von „derHULK“)

Copyright 2006



Spieler Name: SpacePilotHunters =SPH (Vorläufigername)

## Einführung:

SPH ist ein 2D Weltraum Multiplayer Action Spiel das aus der Vogelperspektive gespielt wird. Dabei geht's um das Jagen eines feindlichen Raumschiffes.

Der Spieler steuert ein von mehreren verschiedenen Raumschiff das sich „frei“ im Raum bewegen kann, Ziel des Spieles ist es alle Gegner (andere Spieler) im Spiel zu zerstören. SPH soll ein möglichst schnelles Spiel sein, es erfordert schnelles reagieren sowie taktisches denken, da die verschiedenen Schiffe unterschiedliche Eigenschaften haben, wie z.B Tarnvorrichtung (Spezialfähigkeit), Handling unterschiede, Panzerung, Geschwindigkeit oder Waffenarsenal(Minen).

Das Spiel soll den Spieler erinnern an die „Dogfights“ aus bekannten Weltraumfilmen wie Star Wars oder Kampfstern Galatica. Wo einzelne Piloten sich Flugfechte mit anderen lieferten.

Die Umgebung des Spieles stellt den Weite aber nicht endlose Weltraum da,der durch Objekte wie Asteroiden, Planeten oder Raumstationen begrenzt wird.

Die Umgebung ist nicht nur gefüllt mit Sternenstaub, der Raum enthält Objekte wie Asteroiden, Schiffwracks, Sonnen, Nebel ,Mienenfelder und verlassene Raumstationen die mögliche taktische Bewegungen (Verstecken oder Verfolgung, Hinterhald) bieten und sich auch auf die Umgebung auswirken z.B. bei der Sonnen Anziehungskraft.

Auf dem Bildschirm sieht man wie der „Gesundheits-“ Zustand seines Schiffes ist, eine Anzeige wie schnell man unterwegs ist, einen Radar auf dem man seine Feinde finden kann, welche spezial Fähigkeit de/aktiviert sind und eine Anzeige welche Waffen man gerade verwendet. Sollte der „Gesundheits-“ Zustand auf 0 sein ist das Schiff zerstört und das Spiel zu Ende.

Das Spiel umfasst ein Hauptfenster, ein Optionsfenster, ein Auswahlfenster, ein Lan -Fenster und das eigentliche Spielfenster.

Am Anfang soll nur ein Level implementiert werden, später soll es möglich sein andere Level zu wählen, sowie die Möglichkeit mit mehreren Spielern (evtl. 16 oder mehr) gleichzeitig zu spielen. Evtl. soll später das Spiel sogar stark erweitert werden, verschiedene Rassen, Planeten – Management, Allianz Bildung, Schlachtschiffe (größere Schiffe), Material –Management, Massenschlachten, Forschung. Was jedoch erst eine fertige Entwicklung für dieses Projekt verlangt und ein Grund Neuaufbau erfordern wird. Wobei SPH als Basis verwendet werden kann.

### Features:

- benutzt das Microsoft Framework 1.1 und Managed Direct X 9c
- das Spiel wird in C# verfasst wobei auf eine gut Kommentierung des Quellcodes zu achten ist.
- Intuitives Spieldesign (man erkennt direkt wo man was findet)
- Nach Möglichkeit nicht zu unflexibler Code erzeugen damit eine spätere Weiterentwicklung erleichtert werden kann.
- Texte werden in deutsch verfasst, werden aber leicht ersetzbar gemacht (Lokalisierung / Rscx - Dateien)
- Partikeleffekte: Explosionen, Triebwerke, etc.
- Es wird mit Sprites gearbeitet(Animierte/ nicht Animierte)
- Detaillierte Raumschiffe und Objekte sorgen für ein gute Atmosphäre

### Gameplay:

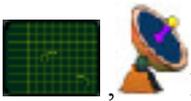


Das Spiel orientiert sich hinsichtlich seiner Optik an spiele wie GTA, R-Type, StarControll und alte „ArcadeGames“ (Nostalgie). Die Steuerung soll angelehnt an den ersten und zweiten Teil von GTA sein, wobei sich hier alles im Weltraum abspielt. Das eigentliche Jagen des Gegners soll ähnlich wie bei X-Wing oder Wing – Commander, vom Spieler geschicktes Steuern des Schiffes abverlangen(nur halt in 2D). Strategische –Elemente werden durch spezial Fähigkeiten der Schiffe verliehen die jedoch alles in allem Ausgeglichen sein werden. Die Spiel Atmosphäre soll an Titel wie StarCraft , erinnern, verschiedene Rassen ein Konflikt.

Es wird möglich sein sich in Verlassenen Raumstationen der größeren Asteroidenfeldern, zu jagen, wobei hier das Steuern des Schiffes ohne Anzustoßen die Herausforderung darstellt. Posionierte Lichter Sorgen für schöne Effekte und das Partikelsystem gibt dem Spieler das Gefühl das man sich ähnlich wie beim Eisenbahn Hobby in eine Miniaturwelt versetzt fühlt.

So soll auch eine interaktion mit der Umgebung statt finden, z.B in der Raumstation kann man auf Knöpfe schießen wodurch Schleusen hinter einem Geschlossen werden.

### Verwendete Symbole:

-  Gesundheitsstatus, gibt an wie stark das Schiff beschädigt wurde.
-  Laser wiederaufladungs- Balken gibt an wann man wieder schießen kann und welche Waffe man verwendet.
-  Geschwindigkeitsanzeige gibt an wie schnell man unterwegs ist.
-  Spezial -Fähigkeit wird angezeigt.
-  Radar zeigt die Gegner in der Nähe.

### Verwendete Objekte:

-  Spielerschiff im Zentrum des Spieles.
-  Asteroiden in verschiedene Größen.
-  Raumstationen, Schiffwracks.



Grafikformate: gif,bmp,png wobei hier evtl. noch eine Verschlüsselung der Dateiformate zu überlegen wäre.

Verwendete Klassen:

- selbst erstellte Sprite –Klassen
- Partikel-System –Klassen
- Tiles - Klassen
- Entwickler –Tools Klassen
- Spieler-Klassen
- Raumschiff-Klassen

- Waffen –Klassen
- Level-Klassen
- Steuerungs-Klassen
- Netwerkklassen
- Sound-Klassen
- Text-Klassen
- Form-Klassen(HUD,Schiffauswahl,Optionen,etc.)

### Entwicklung:

Entwickelt wird das Spiel derzeit von „demHulk“ als freiwilliges Projekt in der Freizeit. Die Möglichkeit das Freiwilligen mitarbeiten wollen bleibt nicht ausgeschlossen, und ist erwünscht.

Es sollte nach Möglichkeit bis Ende des Jahres Fertig gestellt werden und dabei möglichst stabil auf Windows Systemen laufen(OS : Windows Xp).

Zur Zeit wird der Quellcode als Open Source Projekt mit der GNU Lizenz lizenziert.

### Mögliche Erweiterungen:

- Die Schiffe sollen ähnlich wie in Iwar mit Grafite vom Spieler selber editiert werden können.
- Möglicher Model Modus wie bei Underground („Pimp your Starship“).
- Sternennebel die die Sicht behindern,Radarstören.
- Dynamit Asteroiden
- Online Gaming mit vielen Spielern.(nächstes Projekt)
- Ideen die noch kommen:).

### Ähnliche Projekte:

<http://www.battlelinegames.com/projects.php>