



**Treatment**

Geschwindigkeit, Teamplay und Schadenfreude sind die drei Begriffe, mit denen sich „Wrecks“ wohl am besten beschreiben lässt.

Bei „Wrecks“ handelt es sich um ein rundenbasiertes, auf multiplayer ausgelegtes Autorennspiel.

Abseits bekannter Spieletitel eröffnet „Wrecks“ eine neue Dimension im Bereich der Autorennspiele. Hauptaugenmerk liegt auf der Optimierung des Multiplayer Modus mit seinen spezial Features. Insbesondere der Teammodus eröffnet mit seinen TagTeamMoves völlig neue Möglichkeiten. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig oder in Team in verschiedenst gestalteten thematischen Settings durch die Runden jagen. Geschwindigkeit und Spielspass werden durch die realistische aber einfache Steuerung und dem intuitiven Handling der Extras gefördert.

Bereits die am Anfang zur Verfügung stehenden Waffen und Abwehrmassnahmen lassen keine Wünsche offen. Trotzdem können sie weiter ausgebaut, kombiniert oder durch zufällige CatchAll Extras erweitert und bereichert werden.

Selbst ein Spieler, der aus dem aktuellen Spiel ausgeschieden ist, hat noch Möglichkeiten Einfluss zu nehmen.

## Regeln

Ein Rennen dauert immer bis zum Ausscheiden aller gegnerischen Spieler/der gegnerischen Mannschaft.

Zum Ausscheiden eines Fahrzeuges kann

- eine Unterschreitung des Schadenslimits
- das weiträumige Verlassen der Strecke
- ein tödliches Extra
- ein zu grosser Abstand auf die anderen Fahrzeuge

führen. Spieler, die im aktuellen Rennen nicht mehr teilnehmen dürfen, haben trotzdem noch Möglichkeiten, durch den *AfterDeathMode* weiterhin in das Spiel einzugreifen.

### *DeathMatch*

Im DM ist es das Ziel Aller, die anderen Spieler aus dem Rennen zu werfen, um selbst als letztes Fahrzeug das Rennen zu gewinnen. Für Spielerunden, die über mehr als ein Siegenrennen gefahren werden, ist die Reihenfolge des Ausscheidens aus dem aktiven Rennen ausschlaggebend für die Wertung.

### *TagTeam*

Zwei Spieler bilden eine taktische Einheit und können durch das Kombinieren verschiedener Extras weitere, stärkere Waffen freischalten, die im DeathMatch Modus nicht verfügbar sind. Gewinner eines Rennens ist das Team, das als letztes auf der Strecke ist/sich ein Fahrzeug auf der Strecke befindet. Für Spielerunden, die über mehr als ein Siegenrennen gefahren werden, ist die Reihenfolge des Ausscheidens aus dem aktiven Rennen ausschlaggebend für die Wertung. Die Einzelwertungen eines Teams werden addiert.

### Specials

Während eines laufenden Rennens befinden sich auf der Strecke sog. PowerUps, die notwendig sind um Waffen oder Defensivmassnahmen freizuschalten. Es befinden sich immer ausreichend PowerUps auf der Strecke, so dass es allen Spielern möglich ist, viele Specials zu benutzen.

Es existieren immer zwölf Specials gleichzeitig, die in zwei parallele Gruppen eingeteilt sind. Es existieren also sechs offensive Specials (Waffen) und sechs defensive Specials (Verteidigung), die jeweils aufeinander abgestimmt sind. Bei Aufnahme eines PowerUps wird automatisch die nächst höhere Ebene beider Gruppen freigeschaltet. Mit jeder höheren Ebene wird die Wirkung der jeweiligen Waffe/Verteidigung in Relation zur Vorherigen stärker. Durch den Einsatz eines Extras wird der Zähler wieder auf den Anfang zurückgesetzt.

Im TagTeam Modus gibt es die Möglichkeit, dass Teammitglieder die Wirkung zweier Specials kombinieren und dadurch ein besonders Mächtiges Special auslösen.

Specials, die am Ende eines Rennens nicht benutzt wurden, werden wieder auf null gesetzt.

????

Zusätzlich zu den PowerUps befinden sich auf der Strecke weitere Extras, deren Inhalt aber nicht erkenntlich ist. Bei Aufnahme eines Solchen, wird ein

Ereignis ausgelöst, dass immer alle, noch im Spiel befindlichen Spieler betrifft. Die Aufnahme solche Extras fördert nicht nur den Spielspass, durch z.T. widrige Umstände, sondern ist auch notwendig um den Spielern die sich im AfterDeath Modus befinden, die Möglichkeit zum Eingreifen ins Rennen zu geben.

#### AfterDeath

Dieser Modus ermöglicht Spielern, die durch o.G. Regeln aus dem Spiel ausgeschieden sind, trotzdem noch Einfluss auf den Ausgang des Rennens zu nehmen. Hier verfügt der Spieler in diesem Modus nur über eine, am unteren Bildschirmrand angeordnete, horizontal bewegliche, mörserartige Waffe. Diese ist anfänglich nur in der Lage, Paintballs zu verschießen, die aber bei einem Treffer, kaum Schaden anrichten. Mit jedem ????-Extra das im aktiven Rennen aufgenommen wird, kann diese Waffe als Einzelfeature eingesetzt werden. Die Taktung mit der Waffen abgefeuert werden können, hängt von der Anzahl der Spieler im AfterDeath Modus ab, da die höchst mögliche Taktrate von einem Schuss pro zwei Sekunden durch diese geteilt wird.

## Spielmechanik

### Kamera

Die Kamera blickt aus einer schrägen Verfolgerperspektive auf die Fahrzeuge herab. Dabei folgt sie dem Strassenverlauf und dem Gros der Fahrzeuge. Der Blickwinkel der Kamera ändert sich mit der Anzahl der aktiven Fahrzeuge. Mit abnehmender Anzahl, wird der Kamerawinkel flacher und zoomt an die verbleibenden Mitspieler heran. Dadurch wirkt das Spiel subjektiv wesentlich schneller und setzt dadurch die letzten Konkurrenten unter Stress.

Die Kamera ist ebenfalls als Begrenzung des aktiven Spielfeldes wichtig, das verlassen des Kamerabereichs führt zum sofortigen Ausscheiden des jeweiligen Spielers, der dadurch in den AfterDeath Modus wechselt.

### Physik

Alle Fahrzeuge im Spiel gehorchen physikalischen Gesetzmässigkeiten. Diese können durch besondere Specials und Features kurzzeitig modifiziert bzw. aufgehoben werden.

### Zeit

Die Einzelrundenzeit beträgt im Durchschnitt 60s maximal jedoch 90s, um das Spiel schnell und kurzweilig zu halten.

### Ausscheiden

Das Fahrzeug eines Spielers kann unter verschiedenen Umständen aus dem Spiel ausscheiden.

- Verlassen des aktiven Kamerabereichs: Durch das Verlassen des Kamerabereichs endet die Runde für den jeweiligen Spieler unmittelbar! Er wechselt dadurch in den AfterDeath Modus.
- Zerstörung durch Mitspieler: Verschiedene Features erlauben es Mitspielern, die Damage anderer Fahrzeuge zu reduzieren, sinkt diese auf 0, führt dies zur Zerstörung.
- Zerstörung durch Gegebenheiten der Map: In der Map integrierte Fallen bzw. Hindernisse können ebenfalls das Fahrzeug eines Spielers zerstören.

### Specials

Prinzipiell ist die Verwendung aller Features im Spiel ausschliesslich durch die vom Spieler gesammelten Punkte begrenzt.

Vor dem Start des Rennens kann jedoch die Verwendbarkeit der einzelnen Features limitiert werden. Dadurch kann ein zusätzliches taktisches Element eingeführt werden, indem ein Feature einzigartig gemacht wird.

### PowerUps

Die Anzahl der im Spiel verfügbaren Specials ist so gelegt, dass es jedem Spieler (bei entsprechendem Fahrvermögen) möglich ist, mindestens einmal die gesamte Palette der angebotenen Features freizuschalten. Dabei ist es ihm natürlich freigestellt, „günstigere“ Features mehrmals zu verwenden oder Punkte anzusparen.

## Schaden

Jedes Fahrzeug verfügt über eine begrenzte Resistenz gegenüber Angriffen und Schaden am Fahrzeug. Wird diese überschritten, führt dies zur Zerstörung des Fahrzeugs.

- Schaden durch Features
- Schaden durch Mitspieler (Rammen, Schneiden, Ausbremsen...)
- Schaden durch die Gegebenheiten der Maps (Fallen, Löcher...)

Jedem Spieler stehen am Anfang des Rennens 100 Schadenspunkte (SP) bzw. 100% Energie zur Verfügung. Durch die Modalitäten, die am Anfang des Spieles gewählt werden, kann bestimmt werden, dass die Schadenspunkte über mehrere Rennen nicht erneuert werden. Ausnahme bilden hierbei, falls gewünscht, durch mangelnde Energie zerstörte Fahrzeuge.

## AfterDeath

Die Waffe (Mörser) im AfterDeath Modus ist so angelegt, dass das Treffen von Fahrzeugen, die sich noch auf der Strecke befinden, relativ schwer ist. Die Geschosse benötigen nach ballistischen Regeln eine gewisse Zeit bis zum Einschlag. Um bei zwei Spielern im AfterDeath Modus ein Weiterspielen zu gewährleisten ist die Schussfrequenz limitiert. D.h., dass bei zwei Spielern nur noch alle 4sec pro Spieler gefeuert werden kann. Im Gegensatz dazu kann ein Einzelner Spieler mit einer Frequenz von einem Schuss pro 2 sec feuern.

Die zur Verfügung stehenden Waffen werden von den, sich noch im aktiven Spiel befindlichen Spielern, durch Aufnahme von ???-Extras bestimmt. Die Paintball-Waffe steht jederzeit zur Verfügung.

## Maps

Der jeweilige Look der Maps ist völlig offen und kann sich enorm unterscheiden.

Das Handling der Fahrzeuge ist zwar nach Grösse und Form innerhalb einer Map leicht modifiziert, ähnelt einander aber stark. Die Steuerung ist einfach und kann intuitiv erfolgen. Dies ist von elementarer Wichtigkeit, um sich auf die zusätzlichen Aktionen konzentrieren zu können.

Alle im Anhang genannten Features und Specials werden in den verschiedenen Maps der Umgebung angepasst, sind aber in Ihrer Funktion nicht wesentlich verändert.

## Anhang

### Specials

<b>aktiv</b>	Öllacke	Mine	MG (ungelenkt)	Abstossender Magnet	Homing Projektil	EMP
<b>passiv</b>	SpeedUp	Sprung	Schild	Dummy	Predatormodus	Kamerafeature

Die in der Tabelle genannten Extras sind als Überbegriffe zu verstehen und werden sich je nach Map im Aussehen unterscheiden.

Die Wertigkeit der PowerUps, die im Spiel aufgesammelt werden können, um damit Features freizuschalten, bewegen sich zwischen eins und zwei.

#### aktiv

##### **Ölspur:**

Die Kontrolle über das Fahrzeug wird auf dieser Spur ausgeschaltet bzw. verändert. Das Fahrzeug bekommt einen seitlichen Drehimpuls. Die Kontrolle über den Wagen wird dadurch deutlich erschwert.

##### **Mine:**

Mit diesem Feature kann der Spieler ein Objekt auf der Strecke ablegen, das bei der Kollision mit einem Fahrzeug explodiert und Fahrzeugen in einem gewissen Radius Schaden zufügt (25/100SP). Das Objekt bleibt bis zu seiner Detonation auf der Strecke liegen.

##### **MG:**

Die MG ist eine Waffe, die in kurzer Folge Projektile abfeuert, dabei entsteht ein entsprechend starker Rückstoss, der das Fahrverhalten des Wagens massgeblich beeinflusst. Dabei kommt es ausserdem noch zu einem abdriften des Mündungsfeuers. Diese Waffe ist extrem schwierig zu handlen, da sowohl die Korrektur des Wagens und der Ausgleich des Zieles zur gleichen Zeit erfolgen müssen. Die MG richtet jedoch hohen Schaden an anderen Fahrzeugen an und kann bei entsprechender Genauigkeit zur Zerstörung derer führen (3/100SP pro Schuss). Diese Waffe steht nach Aktivierung für 5sec zur Verfügung.

##### **Abstossender Magnet:**

Mit diesem Extra kann ein Spieler andere Fahrzeuge von der Strecke abdrängen bzw. am vorbeikommen hindern. Minen und Projektile (gelenkt und ungelenkt) werden am Fahrzeug vorbeigeleitet.

##### **Homing Projektil:**

Nach einmaligem Einloggen wird ein zielsuchendes Projektil

abgefeuert, das bei Kontakt mit dem Zielfahrzeug oder einem Fahrzeug in der Flugbahn explodiert (40/100SP).

**EMP:**

Mit dem EMP können die Motoren der anderen Fahrzeuge für 5sec. ausser Betrieb gesetzt werden. Dadurch sind sie ohne Schubkraft anfälliger für Rammaktionen und natürlich langsamer. Dieses Feature wirkt sich auch auf alle angetriebenen Waffen aus.

passiv

**Speed Up:**

Beschleunigungsschub! Ein Stoss nach physikalischen Gesetzen wird in Fahrtrichtung des Spielers ausgeführt.

**Sprung:**

Dieses Extra ermöglicht es aus der normalen Fahrt heraus einen Sprung mit dem Fahrzeug durchzuführen. Man kann damit sowohl anderen Fahrzeugen als auch Minen und Projektilen ausweichen.

**Schild:**

Ein Schutzschild um das Fahrzeug wird aufgebaut. Dieser neutralisiert 50SP an Fahrzeugsschaden und verschwindet dann. Durch das Auslösen einer aktiven Waffe wird der Schild deaktiviert.

**Dummy:**

Hinter dem Fahrzeug wird ein Dummy ausgestossen, der durch eine magnetische Wirkung Projektile auf sich zieht. Andere Fahrzeuge können durch gezieltes Positionieren des Dummys behindert werden. Der Dummy kann durch Waffen zerstört werden.

**Predatormodus:**

Das Fahrzeug wird transparent und immun gegen Attacken. Projektile und andere Fahrzeuge können sich durch das Fahrzeug hindurch bewegen. Auch während des Spieles gesetzte Hindernisse wie Dummys oder Minen haben keinen Einfluss auf das Fahrzeug. Der Modus hält für 5sec. an.

**CamController:**

Die Kamera des Spieles wird auf den Spieler zentriert und folgt dessen Aktionen. Dieses Feature hält für ca. 8sec. inklusive der Übergänge.



????

Die Überraschungsextras haben ein neutrales Aussehen, um den Inhalt nicht zu offenbaren.

**Antigravity:**

Aufheben der Schwerkraft! Durch dieses Feature werden die Gesetze der Schwerkraft für alle Fahrzeuge für 5sec ausser Kraft gesetzt. Gegebenheiten auf der Strassenoberfläche (Löcher, Öl usw.) haben auf diese Fahrzeug während der Wirkungszeit keinen Einfluss mehr.

**Steering Inverter:**

Umkehren der Steuerung! Für alle Fahrzeuge kehrt sich für 5sec die Steuerung um. Dieses Special betrifft nur die links-rechts Steuerung, Gas und Bremsen bleiben davon unbeeinflusst.

**Nuke:**

Alle Spieler werden gleichzeitig in die Luft gesprengt.

**Haftmine:**

Der auslösende Spieler, bekommt eine Scharfe Zeitbombe ans Fahrzeug montiert. Diese Explodiert noch 5sec! Er kann jedoch durch das rammen anderer Fahrzeuge diese übergeben. Damit beginnt der Counter wieder von 5sec. an zu zählen. Der Counter wird sichtbar für alle Spieler angezeigt.

Alle genannten ????-Extras sind nachdem sie auf der Strecke einmal aufgenommen wurden, auch im AfterDeath Modus verfügbar. Dabei werden ihre Wirkungsweise und –dauer je nach Feature verändert. Zusätzlich kommt die Paintball-Waffe noch hinzu.

**Paintball:**

Paintballs richten bei einem Treffer einen Schaden von 2/100SP an und hinterlassen auf der Strecke Farbkleckse.

## Teammode

- (2) Speed + Öl**  
Es wird eine Ölspur gelegt, die etwas länger und breiter als normal ist. Diese brennt für 1 Runde. Neben den normalen Auswirkungen beim Befahren einer Ölspur, wird noch ein zusätzlicher Feuerschaden zugefügt (10/100SP)
- (5) Schild + Mine**  
„MC-Hammer Mode“; Der Auslöser dieser Waffe bekommt einen explosiven Schild, der sich bei Berührung mit einem anderen Fahrzeug wie eine Mine entzündet. Dabei wird der gleiche Schaden als bei einer Minenexplosion am gegnerischen Fahrzeug verursacht. Der Schild hält genauso lang wie ein herkömmlicher Schild (25/100SP bei Berührung).
- (6) Dummy + Mine**  
Vier Minen werden hinter dem auslösendem Fahrzeug ausgestreut. Dabei handelt es sich um 3 Dummyminen und eine Mine mit doppelter Sprengkraft (50/100).
- (7) Dummy + MG**  
Ein MG-Turret wird dauerhaft auf der Strecke installiert und loggt sich durch einen Bewegungssensor auf gegnerische Fahrzeuge. Das Turret richtet sich mit etwas behäbiger Reaktionszeit ein (3/100SP per Treffer).
- (8) Mine + Homing**  
Es wird eine Mine gelegt, die sich bei geg. Fahrzeugen innerhalb eines gewissen Radius aktiviert und das jeweilige Fahrzeug verfolgt, bis sie zur Detonation kommt. Diese Mine verfügt über doppelte Sprengkraft (50/100SP).
- (9) Cam + Magnet**  
Die Kamera loggt sich auf die beiden Teammitglieder ein und bildet einen Bildausschnitt, dessen diagonale Ecken von den beiden Fahrzeugen gebildet werden. Dieser Bildausschnitt kann eine gewisse Mindestgrösse nicht unterschreiten. Sollten die Positionen der beiden aufspannenden Fahrzeuge tauschen, spiegelt sich der Bildausschnitt, ohne dabei die Mindestgrösse zu unterschreiten (100/100SP bei Verlassen des Ausschnitts).