

# Birds of Lightning

Mario Wilde, Evgeni Genev, Ivo Chichkov, Jonas Krisch, Radik Yusupov, Stefan Oßwald

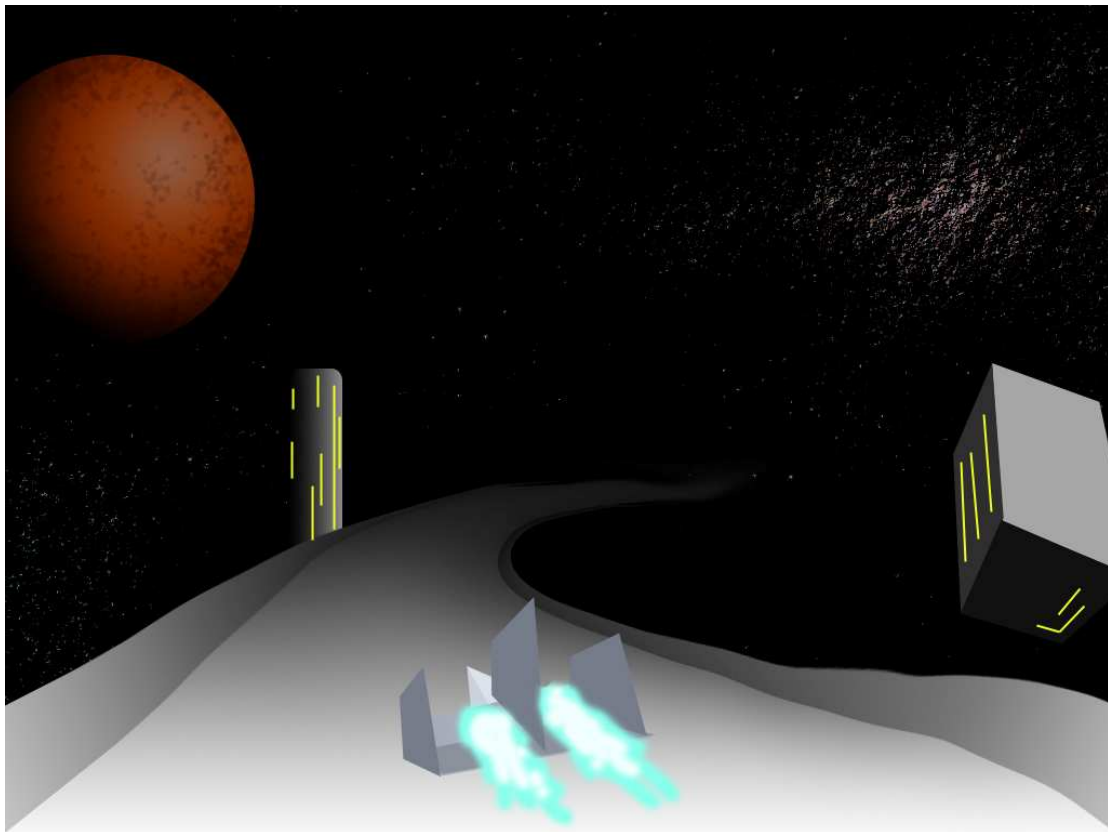
## Spielkonzept

### *Kurzbeschreibung*

Das Projekt wird ein Rennspiel mit Geschicklichkeitselementen in einem Weltraumszenario. Man schlüpft in die Rolle eines Piloten am Steuer eines superschnellen Raumgleiters, um sich in gefährlichen Rennen mit anderen Fahrern zu messen.

Der Reiz des Spiels soll durch hohes Geschwindigkeitsgefühl, intensives Spielerlebnis und brachiale Grafikeffekte erzeugt werden.

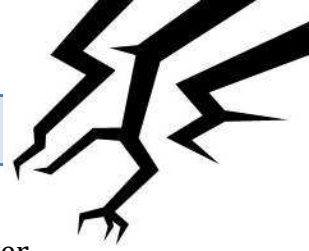
Das folgende Artwork soll das Spielkonzept und Setting vermitteln. Die Perspektive des Bildes entspricht der eines Spielers, wie er als Gleiterpilot die Spielwelt wahrnehmen wird.



Im Vordergrund befindet sich der Gleiter des Spielers, darunter die Rennstrecke, welche sich in der Ferne verliert. Die Umgebung wird von einem Planeten, einer entfernteren (rechts) und einer streckennahen Raumstation geschmückt.

### *Referenzen*

- F-Zero-Serie: Hochgeschwindigkeitsrennen mit Gleitern
- X3 – Reunion von Egosoft: Kampf- und Handelssimulation in riesigem Universum



- Mario Kart-Serie von Nintendo: Spaßiger Arcade-Racer mit vielen Power-Ups und Waffen
- ReVolt: Ein Rennspiel mit ferngesteuerten Modellautos

### **Key Features**

- Schnelle, atemberaubende Gleiter-Rennen
- Innovativer Aggressor-Modus für ein ganz neues Mehrspielererlebnis
- Imposantes Weltraum-Setting
- Spannend inszenierte Story
- Stylistische Grafikeffekte
- Atemberaubende Power-Ups
- Nervenkitzel durch tödliche Fallen und Hindernisse
- Bis zu drei KI-Gegner

### **Spielmodi**

Es wird zwei Einzelspielermodi und einen Mehrspielermodus geben. Die Modi im Detail:

#### **Storymodus**

Erlebe die Spielwelt mit zusammenhängenden Missionen und einem spannenden Plot. Die Story wird innerhalb von 5 aufeinander folgenden Levels erzählt.

#### **Einzelrennenmodus**

Wähle eine Strecke, Anzahl und Stärke der KI-Gegner und deine Vorlieben bezüglich Power-Ups, Fallen und Hindernissen und fahre ein Rennen, genau wie du es willst.

#### **Zweispielermodus**

Ein Spieler schlüpft in die Rolle eines Gleiterpiloten, der so schnell wie möglich ans Ziel kommen muss. Der andere Spieler ist der Aggressor: er versucht mit allen ihm gegebenen Mitteln den Piloten am Erreichen seines Ziels zu hindern. Dazu legt er dem ersten Spieler Hindernisse in den Weg und löst tödliche Fallen aus, denen dieser durch blitzschnelle Reaktionen und rasante Flugmanöver entgehen kann. Wird der Gleiter zerstört oder fliegt er von der Strecke, so kann der Pilot vom letzten Checkpoint aus weiterfahren, erhält jedoch einen Zeitmalus von einigen Sekunden. Wenn der erste Spieler das Ziel erreicht oder aufgibt, wechseln die Spieler die Rollen um die gleiche Strecke noch einmal aus anderer Sicht zu erleben.

Wer schließlich als Gleiterpilot dem anderen trotzen und die beste Streckenzeit hinlegen konnte, wird zum Sieger erkoren.



## Technische Merkmale

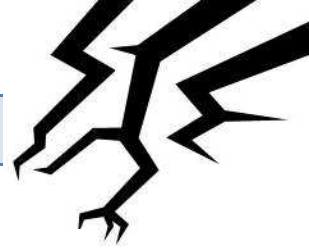
### *Spielerinterface*

#### **Ablauf der Level**

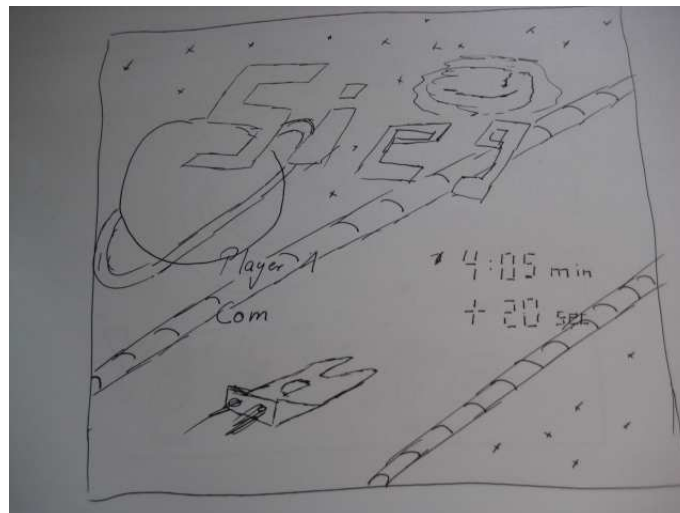
1. Im Storymodus wird jedes Level mit einem Comic auf dem Ladebildschirm eingeleitet, der die Hintergrundgeschichte weiter strickt. Im Multiplayermodus wird der Ladebildschirm mit einem zufällig gewählten Hintergrundbild ausgestattet.
2. Nach kurzem Countdown findet das eigentliche Rennen auf der Rennstrecke statt; und zwar bis bitteren Ende.
3. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: entweder hat der Spieler gewonnen oder verloren.
  - Sieg: Bei einem Sieg im Storymodus wird der Sieg feierlich angezeigt und die Rundenzeit ausgegeben. Ein Button ermöglicht das Verlassen des Storymodus, mit einem anderen Knopf kann man das Spiel mit dem nächsten Level fortsetzen.
  - Niederlage: Weniger feierlich erscheint der Bildschirm bei einer Niederlage.

#### **Benutzeroberfläche während der Rennen**

- Minimap mit Ausschnitt des Streckenverlaufs, Start, Ziel und aktuellen Positionen aller Gleiter, sofern sie sich im dargestellten Ausschnitt befinden.
- Digitaler Tachometer
- Rundenzeit
- Platzierung oder Counter mit verbleibender Streckenlänge, Zeit oder Gegneranzahl
- Hindernislevel: evtl. Zeitlimit
- Multiplayermodus: Hindernistypen als Symbol mit verbleibender Anzahl
- bei aktivem Power-Up (Turbo, Schutzschild, ...): noch verbleibende Zeit als Laufbalken



## Benutzeroberfläche bei Sieg



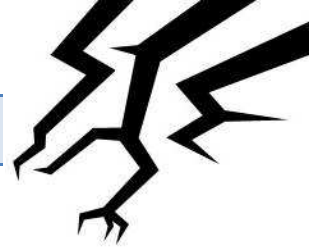
## Benutzeroberfläche bei Niederlage



## Menüstruktur

Die Struktur des Hauptmenüs wird schematisch folgendermaßen aussehen:

- Einzelspielermodus
  - Storymodus
    - Neues Spiel
      - Schwierigkeitsstufe (Fähigkeiten der KI) auswählen (Ändert Parameter der KI, z.B. Geschwindigkeit, Anzahl der Hindernisse)
    - Spiel fortsetzen
      - Slots für verschiedene Spielstände: Zuletzt gespieltes Level. Liste mit 10 Slots, durchnummeriert (Slot1, Slot2, ...) mit Anzeige der gespeicherten Levelnummer
  - Einzelrennen
    - 3 Felder: Streckenauswahl, Gleiterwahl, Schwierigkeitsstufe der KI, Einstellung der Aggressor-KI. Auswahl mit Bildvorschau und kurzen Beschreibungstexten, mit Links/Rechts auswählbar
- Mehrspielermodus
  - Levelauswahl (Strecke) wie bei Quick Race, je nach Leveltyp (Rennen oder Hindernis):
  - Spieler 1 wählt Gleiter aus wie bei Quick Race
- Highscore
- Optionen
  - Sound
    - Lautstärke Musik
    - Lautstärke Effekte (Motor, Bremsen, Kollision, Explosionen, ...)



- Grafik
  - Bildschirmauflösung (immer Vollbild, nicht wählbar)
- Tastenbelegung ändern
- Beenden

## Steuerung:

### *Pilot*

Der Pilot/Fahrer steuert seinen Gleiter mit der Tastatur.

Voreingestellte Tastenbelegung:

Aktion	PC-Tastatur
Beschleunigen	W
Nach links steuern	A
Nach rechts steuern	D
Bremsen	S
Nach links ausweichen	A zweimal
Nach rechts ausweichen	D zweimal
Springen / Kurzzeitig abheben	Leertaste
An Ankerpunkt docken auslösen	J
Power-Up auslösen	K

Die Tastenbelegung kann in den Optionen geändert werden.

### *Aggressor:*

Der Aggressor verwendet die gleiche Tastatur wie der Gleiterpilot. Ihm genügt dazu eine kleine Anzahl Tasten, beispielweise auf den Nummernblock, um seine weiter unten beschriebenen Spielaktionen auszuführen.

## *Technische Spezifikationen*

Zielplattform ist der Windows PC.

Minimale Systemanforderungen:

- Betriebssystem: Windows XP SP2 oder Windows Vista
- Grafikkarte mit Shader Model 2.0 oder höher
- DirectX 9.0c oder neuer
- .NET-Framework 2.0 Runtime
- XNA 2.0 Runtime



## *Optionen und Aktionen*

### **Spielaktionen**

#### ***Gleiterpilot***

Die Steuerung der Gleiter geschieht, entsprechend der Steuerungstabelle weiter oben, durch die Aktionen Schub geben, Bremsen und Lenken. Dies sind digitale Aktionen, was bedeutet, dass keine Feinregulierung möglich ist, sondern lediglich zwischen ja und nein unterschieden wird. Obwohl sich die Gleiter bei hoher Geschwindigkeit ähnlich wie Flugzeuge verhalten, stürzen sie auch bei niedrigen Geschwindigkeiten nicht ab und sind in der Lage sich ähnlich wie Hubschrauber auf der Stelle drehen.

Durch zweimaliges Drücken der Lenktaste macht der Gleiter einen kleinen Satz in die entsprechende Richtung. Diese Aktion kann als schnelles Ausweichmanöver dienen.

Eine weitere immer zur Verfügung stehende Option ist das Springen. Dabei hebt der Gleiter kurzzeitig ab, beziehungsweise entfernt sich weiter vom Grund, als dies im normalen Schwebestand der Fall ist. Mit dieser Aktion kann man Lücken in der Fahrbahn, Hindernisse oder sogar Gegner überspringen. Dabei hat die Länge des Tastendrucks Einfluss auf Weite und Höhe des Sprungs.

In der Nähe von Ankerpunkten (siehe Spielobjekte) kann der Fahrer durch Tastendruck eine spezielle Funktion aktivieren, die es ihm ermöglicht weit engere Kurven zu fliegen als normal.

Auch die Power-Ups werden durch einzelne Tastendrucke aktiviert.

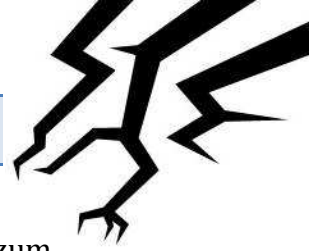
#### ***Aggressor***

**Der Aggressor, welcher lediglich im Mehrspielermodus gespielt wird, kann auf Tastendruck die Fallen auf den Rennstrecken auslösen, um den Gleiter im richtigen Moment zu erwischen.**

**Dazu reicht eine einzige Taste, welche immer die Falle aktiviert, die der Gleiter als nächstes passieren wird. Eine weitere Taste ermöglicht ihm in gewissen Zeitabständen das Abfeuern einer Rakete, die geradlinig in Richtung des Gleiters los fliegt, bis sie kollidiert oder nach einer festen Zeitspanne explodiert.**

#### **Weitere Aktionen**

Der Spieler wird durch Druck der Escape-Taste während der Rennen in der Lage sein ein Menü aufzurufen, wobei das Spiel pausiert wird.

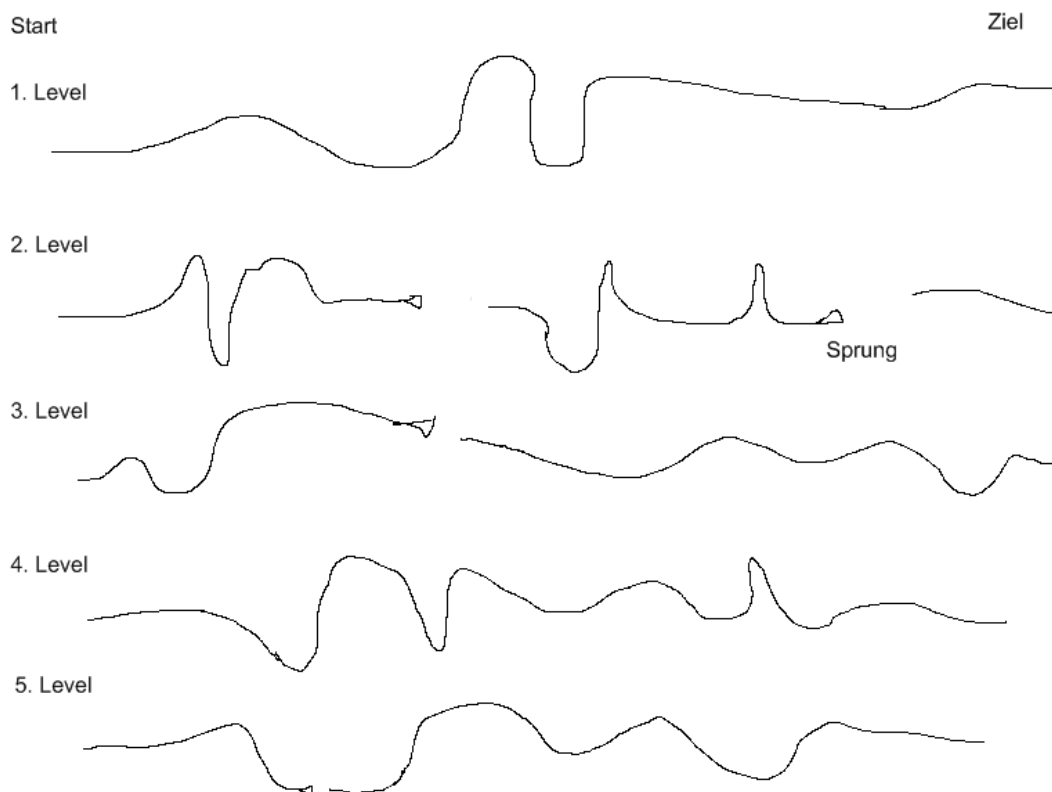


Von diesem Menü aus ist er in der Lage das aktuelle Rennen neu zu starten, zum Hauptmenü zurückzukehren oder Spiel das zu verlassen.

## **Spielstruktur**

### **Rennstrecken**

Geplant sind 5 verschiedene, im Weltraum angesiedelte Rennstrecken, die von einem Startpunkt an einen davon unterschiedlichen Zielpunkt führen. Je eine davon kommt in jeder der fünf Einzelspielermissionen vor. Die folgende Skizze zeigt die etwaigen Streckenverläufe.



### **Rennvarianten**

Jede der Strecken kann man im Einzelrennenmodus auf die beiden unten aufgeführten Arten spielen. Im Storymodus ist die jeweilige Variante von vornherein festgelegt. Genaueres zu den Levels im Storymodus ist im Kapitel Screenplay zu finden.

1. Rennen:
  - Mehrere Raumschiffe sind gleichzeitig auf der Strecke.
  - Es gibt keine dynamischen Hindernisse und die Strecke ändert sich nicht.
  - Ziel ist es als erster die Ziellinie zu erreichen.
  - Im Einzelrennen/Story-Modus werden die Gegner von der KI gesteuert.

## 2. Hindernis:

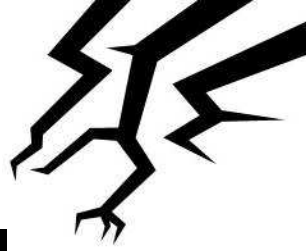
- Ziel ist es, bis zur Ziellinie zu überleben und das Ziel in möglichst kurzer Zeit zu erreichen.
- Dabei werden Hindernisse dynamisch in den Weg geworfen. Die Hindernisse können das Fahren erschweren oder das Fahrzeug zerstören, sodass das Level wiederholt werden muss.
- Im Einzelrennen/Story-Modus werden die Hindernisse von der KI platziert, im Zweispieler-Modus wählt der zweite Spieler die Art der Hindernisse und den Zeitpunkt aus, zu dem das Hindernis auf die Strecke geworfen wird. Die Anzahl der Hindernisse ist für jeden Typ begrenzt. Alle Hindernisse stehen bereits zu Beginn des Levels zur Verfügung. Welche Hindernisse zur Verfügung stehen ist vom Level abhängig. Nach einem Level werden die Rollen der Spieler vertauscht und dasselbe Level nochmals gespielt.

## Umgebung

Durch das Weltraumszenario schwebt das eigentliche Level, die Rennstrecke, frei im Raum. Um sie herum werden je nach Strecke verschiedene Raumstationen, Asteroiden oder andere Himmelskörper zur Verzierung platziert. Die fernere Umgebung wird Sterne, Planeten und intergalaktische Nebel enthalten. Ansonsten herrscht die weltraum-typische Schwärze vor.

Die folgenden, exemplarischen Bilder stellen zwei Raumstationen dar, deren Ausmaße mehrere Größenordnungen über dem eigenen Gleiter liegen.





### **Statistiken**

- Zweispieler-Modus Hindernis: für jedes Hindernis die noch zur Verfügung stehende Anzahl
- Level mit Zeitlimit: Noch zur Verfügung stehende Zeit
- Beste Rundenzeit/Gesamtzeit für jedes Level als Highscore

### **Spielobjekte**

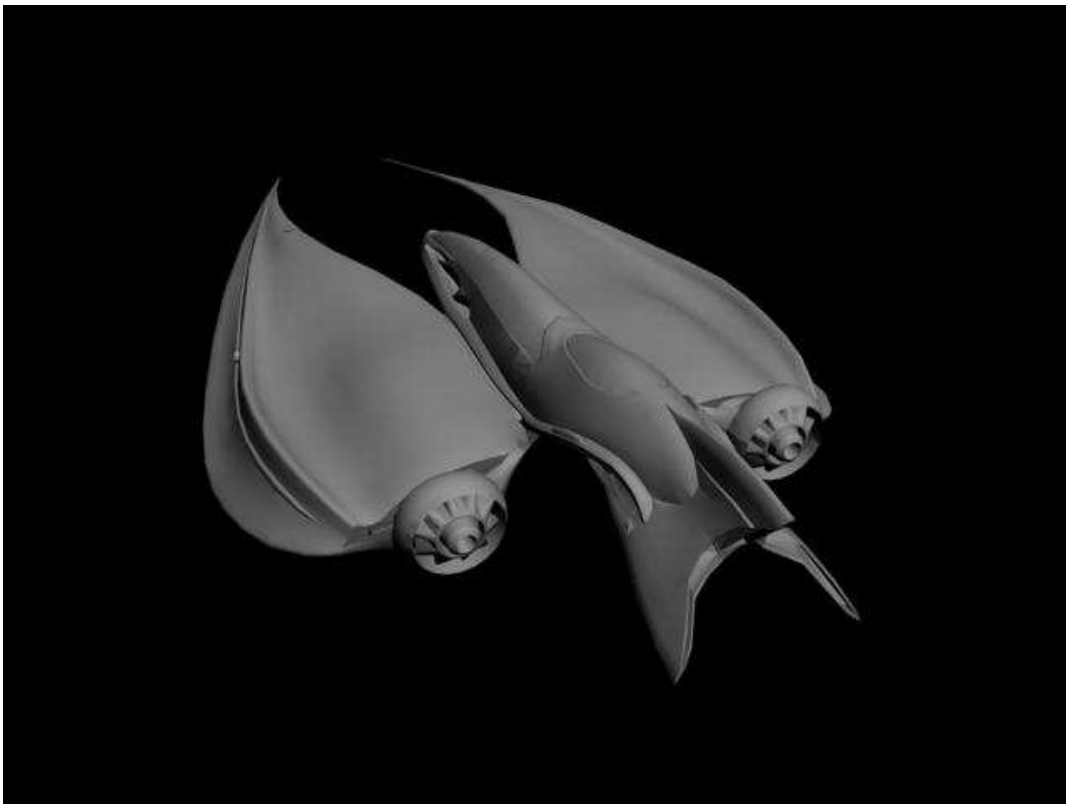
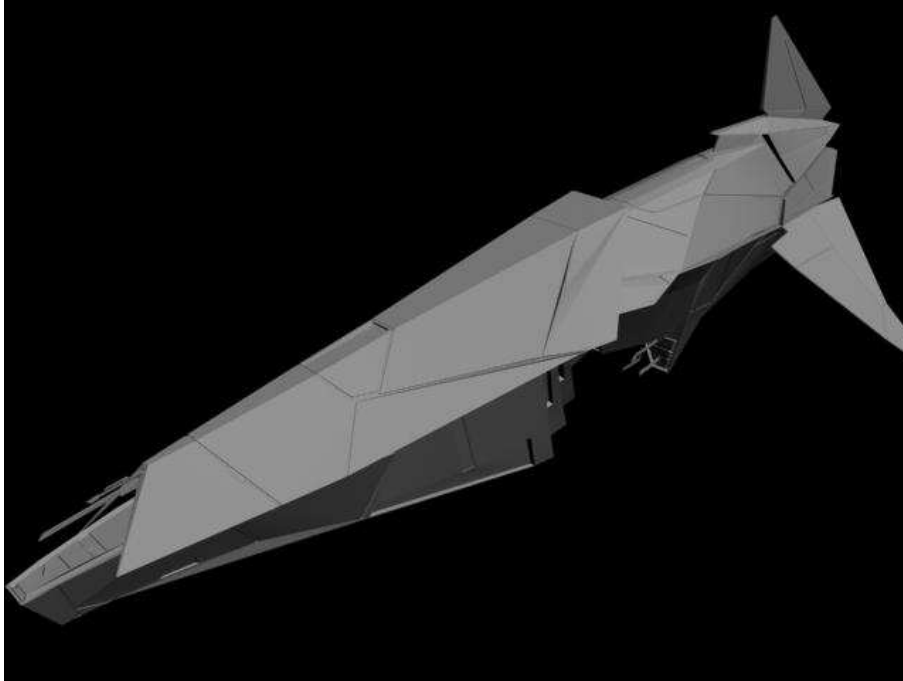
#### **Gleiter**

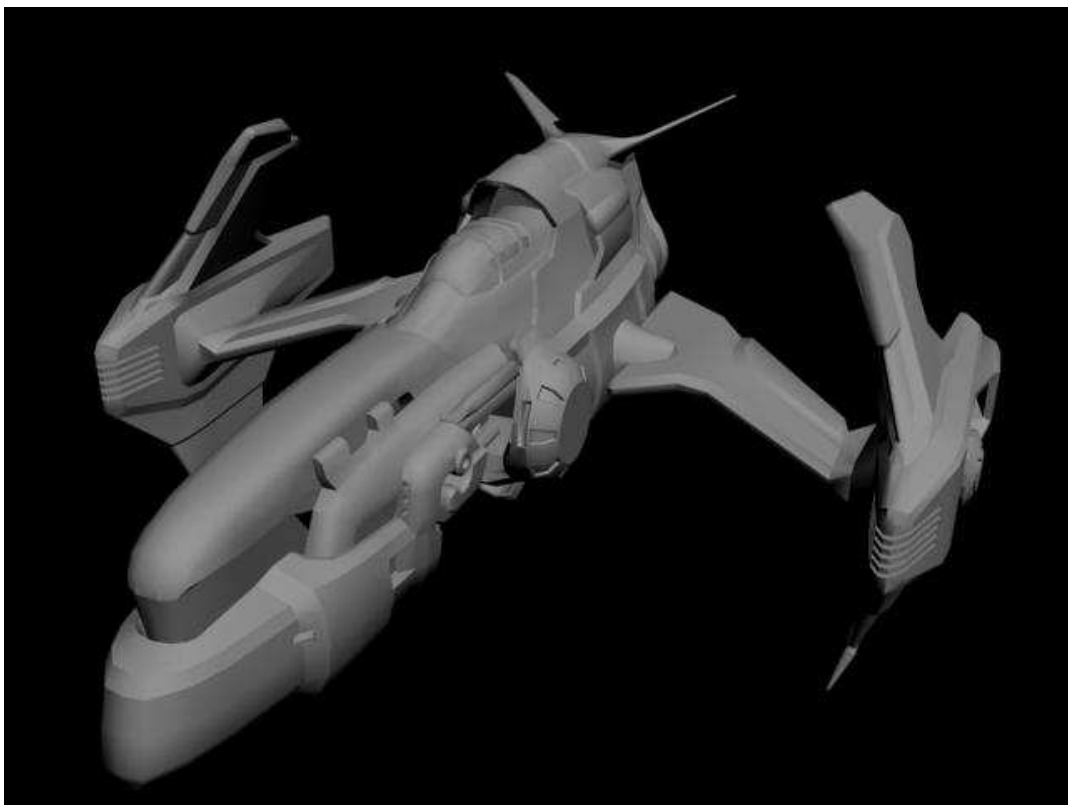
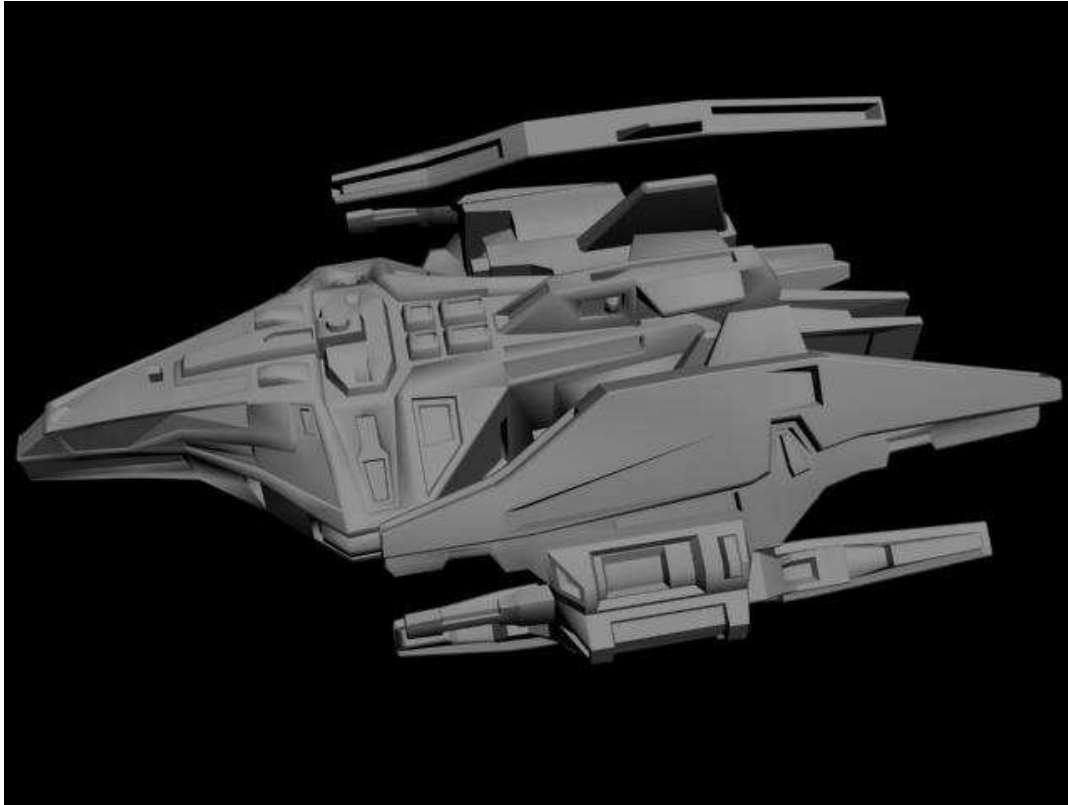
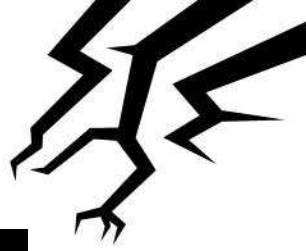
Die zentralen Spielobjekte sind natürlich die Raumgleiter, in denen man die Rennen auf den interstellaren, mit künstlicher Gravitation ausgestatteten Rennstrecken bestreitet. Die Gleiter sind extrem schnelle und wendige Vehikel, die dem Piloten zahlreiche Möglichkeiten bieten: Neben scharfen Kurven und enormer Beschleunigung sind sie auch in der Lage Ausweichmanöver in Form eines seitlichen Sprungs auszuführen oder kurzzeitig abzuheben um Hindernisse oder Löcher zu überwinden.

Ein besonderes Merkmal ist der "Slingray", mit ihm kann man sich an besonderen Ankerpunkten auf der Strecke festhalten um besonders rasant um die Kurve zu rasen oder sich an einem gegnerischen Gleiter festzukrallen, um sich dann wie mit einer Steinschleuder am Gegner vorbei zu katapultieren. Ebenso ist es möglich sich kurzzeitig mit Spezialfunktionen wie Schutzschilden,

einem Turbomodus oder auf Gegner abschießbare, selbstlenkenden Raketen auszustatten.

## Entwürfe







## **Besondere Objekte**

### **Power-Ups**

Power-Ups können vom Gleiter verwendet werden bzw. wirken auf den Gleiter selbst.

### **Turbo**

Dieser Klassiker macht den Gleiter für gewisse Zeit schneller und auch wendiger, damit man die Kontrolle nicht verliert.

### **Schutzschild**

Der Gleiter wird temporär unverwundbar gegenüber Kollisionen und Angriffen.

### **Raketen**

Der Spieler kann eine Rakete abschießen, die dem Streckenverlauf folgt und nach einer bestimmten Zeit oder bei Kontakt mit einem Hindernis oder einem anderen Gleiter explodiert. Der Spieler kann nicht zielen. Wird ein Gleiter getroffen, so wird der Gleiter gegen die Wand geschleudert.

### **"Slingray"**

Du klammerst dich mit einem Energiestrahл am Gegner fest und schleuderst dich an ihm vorbei, wobei er langsamer wird und du Schub bekommst.

### **Aggressor-Waffensysteme**

Dies sind die Waffen, die der Aggressor auf Knopfdruck gegen den Gleiter einsetzen kann.

### **Raketen**

Wie Gleiterpiloten können auch Aggressoren Raketen abschießen. Sie verhalten sich genau wie Gleiter-Raketen, starten aber hinter der Bildebene und rasen somit von hinten auf den Gleiter zu.

### **Minen**

Der Einsatz dieser Fähigkeit platziert in einiger Entfernung vor dem Gleiter eine Mine auf der Strecke. Das Überfahren einer Mine löst eine Explosion aus und der Gleiter wird nach oben geworfen. Die Minen werden automatisch eine gewisse Entfernung vor dem Gleiter platziert und explodieren in einer verheerenden Plasmawolke, falls der Gleiter zu nahe kommt.

### **Magnetisches Öl**

Diese seltsame Substanz stört die künstlich induzierte Gravitation zwischen Strecke und Gleiter und beeinträchtigt die Steuerungssysteme des letzteren empfindlich. Dadurch wird die Lenkung und Beschleunigung des Gleiters drastisch reduziert.



## **Gamma Rays**

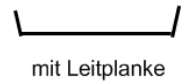
Kurz nachdem der Aggressor die Gamma Rays aktiviert, stößt ein tödlicher Laserstrahl auf die Strecke hinab und verdampft sofort alles zu Plasma, was ihn kreuzt. Der Ort an dem dies geschieht ist nur schwer genau vorhersagbar, befindet sich aber irgendwo vor dem Gleiter auf der Strecke.

## **Streckenarten**

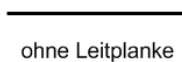
Streckenvarianten im Querschnitt

### **Mit Leitplanke**

Eine robuste Leitplanke wie man sie auch auf realen Autobahnen sieht. Sie können dein Leben retten indem sie dich auf der Strecke halten, aber Kollisionen beschädigen den Gleiter.



mit Leitplanke



ohne Leitplanke

### **Ohne Leitplanke**

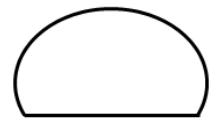
Einfach Strecke, keine Begrenzung.



Kraftfeld-Leitplanke

### **Kraftfeld-Leitplanke**

Diese besondere Streckenbegrenzung beschädigt den Gleiter bei Kollision zwar nur geringfügig, dafür stößt es ihn aber zurück, und zwar umso mehr, je stärker man das Feld gerammt hat.



geschlossen

### **Geschlossen**

Eine der vorherigen Varianten, aber oben geschlossen, eben wie ein Tunnel.

## **Spezielle Streckenelemente und Hindernisse**

Diese Objekte befinden sich dauerhaft auf der Strecke, können aber, mit Ausnahme der statischen Hindernisse, vom Aggressor ausgelöst oder beeinflusst werden.

### **Sprungschanze**


Die klassische Sprungschanze: Fahre schnell darüber und du hebst ab.

### **Ankerpunkt**

Ankerpunkte ermöglichen es bei extremen Geschwindigkeiten scharf die Richtung zu ändern. Dazu kann sich der Gleiter per Energiestrahл/Traktorstrahl am Ankerpunkt festhalten, um sich mit vollem Schwung durch Haarnadelkurven zu schwingen.

### **Energiestrudel / "Grav-Zone"**

Von diesen Gebieten gibt es zwei Arten: die anziehenden und die abstoßenden. Beide üben eine fernwirkende Kraft auf den Gleiter auf, die stärker wird je näher man dem Strudel kommt. Diesen Effekt kann man nutzen um den Fliehkräften in scharfen Kurven Paroli zu bieten. Meistens muss man sich aber einfach nur vor



ihnen in Acht nehmen, sonst wird man hineingesaugt und sofort zerstört oder von den enormen Kräften von der Strecke gerissen.

Es gibt auch Varianten, die ihre enorme Kraft nur in eine spezielle Richtung entfalten. Eine dieser Varianten ist der Booster, der dich beim Überfahren enorm beschleunigt. Man erkennt diese Zonen an ihrem blauen Leuchten.

### ***Pressen***

Auf Knopfdruck lässt der Aggressor riesige Schrottpressen zuschnappen oder lässt monströse Stampfer auf die Strecke hämmern, die den Gleiter zu zertrümmern drohen.

### ***Herunterfallende Objekte, Meteoriten***

Meteoriten oder große Trümmerteile stürzen auf die Strecke. Du solltest besser ausweichen.

### ***Statische Hindernisse***

Wände oder Säulen stehen unbeweglich auf der Strecke. Sie sind härter als jeder Gleiter. Ramme sie leicht und dein Gleiter wird beschädigt. Schwere Kollisionen kosten dich alles.

### ***Rotor***

An manchen Stellen muss man riesige Rotoren passieren, die sich unaufhaltsam weiter drehen, selbst wenn ein Gleiter von ihnen zermalmt wird. Der Aggressor kann die Rotation kurzzeitig beschleunigen, um dem Gleiterpiloten das Ausweichen zu erschweren.

## **Screenplay**

### ***Die Geschichte***

Im Storymodus wird der Ladebildschirm bei Levelbeginn dazu verwendet die Geschichte in Form eines Comics voranzutreiben.

Im Jahre 2008 macht die Menschheit eine Entdeckung, die noch vieles verändern sollte. Der *Memistor*, ein unscheinbares elektrisches Bauelement, ermöglicht es innerhalb weniger Jahrzehnte Roboter mit künstlicher Intelligenz zu entwickeln, die dem menschlichen Geist weit überlegen ist. Die neuartigen künstlichen Gehirne sind die Grundsteine für noch schnelleren technologischen Fortschritt und Wohlstand für alle Erdenbürger. In dieser goldenen Zeit greift die Menschheit auch nach den Sternen. Bemannte Expeditionen erreichen fremde Sonnensysteme und erste dauerhaft bewohnbare, fast selbst versorgende Raumstationen, werden in den Orbit der Erde geschickt. Innerhalb weniger Jahrzehnte entstehen Kolonien und gigantische, im All schwebende Städte in zahlreichen Sonnensystemen. Unter all den entdeckten und besiedelten Planeten war keiner wie die Erde; der einzige bekannte Himmelskörper, auf dem Menschen ohne die massive Hilfe ihrer hoch entwickelten Technologie überleben

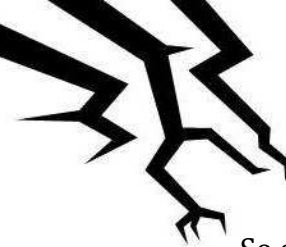


konnten. Doch das ist Vergangenheit, denn der Planet Erde – Mutter Erde -, die selbst in den entferntesten Kolonien noch den kulturellen und identitären Kern der Menschheit ausmachte, ist zu diesem Zeitpunkt schon ausgebeutet und zu einer kargen Wüste verdorrt.

Als die mehreren 10 Milliarden Erdbewohner nach verheerenden Umweltkatastrophen und ökologischen Desastern merken, dass ihre lebenserhaltenden Versorgungssysteme in wenigen Jahren zusammen brechen werden, beginnt der große Exodus. In der größten Völkerwanderung aller Zeiten versucht die panische Bevölkerung von ihrem Heimatplaneten zu den Außenposten und Raumstationen zu flüchten, die schon damals vielen Menschen Lebensraum boten. Doch was für Millionen ausgelegt ist, hält dem Ansturm von Milliarden nicht stand. Der Wohlstand, die demokratischen Regierungen, die medizinische Versorgung sowie die Lebensmittelversorgung - alle gekannt Systeme brechen zusammen und hinterlassen nichts als Chaos. Die Flüchtlinge versuchen panisch mitzureißen, was sie auf der Erde gekannt und besessen haben, doch wie Sand rieselt es ihnen durch die Finger und so verlieren sie alles. Durch die überstürzte Massenabwanderung ins All, in den erbarmungslosen Kämpfen um Nahrung, den knappen Lebensraum in den Raumstationen sowie die Macht in der umgewälzten Ordnung sterben Unzählige. Diese Zustände sowie die sich rapide verschlechternde Lage auf der Erde rotten circa 95% der Menschheit aus. Nur langsam stellt sich ein neues Gleichgewicht ein, werden neue, riesige Raumstationen errichtet und stellen die verbliebene Menschheit wieder auf ein existenzielles Fundament.

Nun ist das Jahr 2318. Die Menschheit zählt wieder über 340 Millionen Individuen. Aber nicht alles wächst und heilt wie die Bevölkerung. Vom ehemaligen Kulturreichtum der Menschheit ist nur ein blasser Schatten geblieben. Die Macht liegt seit Jahrzehnten fest in den Händen weniger Oligarchen, welche zugleich als Mogule die gesamte automatisierte Wirtschaft beherrschen. Der Rest der Menschheit wird von ihnen am Leben gehalten und selbstherrlich regiert. Energie, synthetische Nahrungsmittel und Leere existieren für jeden im Überfluss, doch ein erfülltes Leben und einen Sinn für ihr trostloses Dasein suchen die Menschen in ihren gigantischen Gefängnissen aus kaltem Stahl verzweifelt.

In dieser Zeit lenken die gelangweilten, mächtigen Magnate der neuen Ordnung ihr Interesse auf ein neues Ziel. In ihrer rastlosen Sehnsucht nach Ablenkung und Lebenssinn entwickeln sie eine neue, schon bald bei der gesamten Menschheit ultimativ populäre Sportart; einen Rennsport, gefährlicher, rasanter und extremer als alles was bis dahin existiert hat: Interstellare Wettrennen mit neuartigen Raumgleitern, den *Birds of Lightning*, so unglaublich schnell, dass die meisten Piloten durch mangelnde Reflexe und Nervenstärke in ihren sicheren Tod fliegen. Bei diesem grausamen Sport sterben unzählige, doch die Überlebenden ernten den Ruhm und Respekt aller. Ein Ziel, das den unterbeschäftigten, degenerierten Menschen des Weltalls erstrebenswerter und höher erscheint als alles, was sie je erlebt haben.



So geht es auch dem aufstrebenden Piloten *Jay Fistus*, der abseits der großen Rennligen in relativ langsamen Rennklassen erste Erfolge sammelt. Nachdem Funktionäre des größten und prestigeträchtigsten Rennverbands auf ihn aufmerksam werden, kann er es kaum erwarten in die Königsklasse der *Golden Wings* aufzusteigen. In dieser Liga werden selbst die schwierigsten und gefährlichsten Rennstrecken noch mit zerstörerischen Fallen ausgestattet, damit in tödlichen Rennen bestimmt werden kann, wer der beste Pilot der Menschheit ist. Viele steigen in diese ruhmreiche Liga ein, doch nur wenige überleben das erste Rennen. Die Sterberate ist auch unter erfahrenen Piloten enorm, und nur eine Hand voll Superstars schaffen es über längere Zeit ganz oben zu bleiben, dort wo die Wettkämpfe am unbarmherzigsten ausgetragen werden.

In kürzester Zeit macht sich *Jay Fistus* einen Namen unter den *Golden Wings*. Vom Ruhm benebelt ist er bereit alles zu tun, um noch weiter nach vorne zu kommen, wie riskant es auch sein mag.

Sein spektakulärstes Rennen bestreitet er auf dem legendären Kurs von *Argasor*. Auf dieser Strecke geht es nicht darum einen Gegner zu besiegen, sondern lebendig ins Ziel zu kommen. Selbst unter den berühmtesten Piloten haben sich nur wenige je an dieser Strecke versucht, denn von denen, die es gewagt haben, sind all zu viele auf grausame Weise umgekommen. Doch *Jay Fistus* bezwingt in hartem Kampf die Herausforderungen von *Argasor* und wird so beliebt, dass nur wenige Rennen gegen die ganz großen Piloten und schließlich gegen den bisherigen Champion *Wayne Stewards* ausreichen, um ihn ganz an die Spitze der *Golden Wings* zu befördern. Er wird eine der einflussreichsten Ikonen der Menschheit und genießt dekadent und in vollen Zügen seinen schier unermesslichen Ruhm. In Autogrammstunden und bei öffentlichen Auftritten trifft *Jay Fistus* begeisterte Fans, deren Anbetung er zwar genießt, doch die er in seinem Hochmut insgeheim für nichts als minderwertige Kreaturen hält.

Das ändert sich, als er Augenzeuge eines schweren Unfalls wird, bei dem mehrere Piloten sterben. Als die Leichen geborgen werden erkennt er in den Opfern blutjunge Verehrer seiner Person und realisiert, dass sie ihm nacheifernd in ihr Unglück gestürzt sind. Gewissensbisse und Zweifel an der eigenen Ikonisierung beginnen an *Jay Fistus* zu nagen. Er realisiert, dass inzwischen hunderttausende Piloten in den *Birds of Lightning* umgekommen sind und gibt sich auch selbst die Schuld an den tragischen Toden seiner zahlreichen Nacheiferer. Schließlich beginnt am gesamten Rennsystem zu zweifeln und stellt sich öffentlich gegen die Praktiken der Rennveranstalter. Er spricht sich für bessere Sicherheitsmaßnahmen und Verlangsamung oder gar Abschaffung der Rennen aus. Seinen Einfluss nutzend ruft er zum Boykott auf und verlässt den Rennsport.

Doch die Resonanz ist nicht so groß wie erhofft. *Jay Fistus* Beliebtheit sinkt stetig und vor allem unterschätzt er, wie abhängig er vom Ruhm geworden ist. Widerwillig sieht er sich gezwungen weiter zu machen, wieder an die Spitze zu kommen und zu versuchen das System von innen zu beeinflussen, anstatt es umzustürzen. Doch die Wirtschaftsmagnate, welche alle Fäden in der Hand



haben, wollen den kritischen *Jay Fistus* nicht mehr an der Spitze ihrer Liga sehen und beschließen, dass die Zeit für einen neuen Champion der *Birds of Lightning* gekommen ist. Unbarmherzig und eigensinnig wie sie sind, manipulieren sie die Rennen, um den unfolgsamen Protagonisten zu töten. Knapp überlebt *Jay Fistus* ein hartes Rennen gegen seinen Erzrivalen *Wayne Stewards*, das zu seinem Tod hätte führen sollen.

Da er Verdacht schöpft, will er sich unbemerkt auf einen abgelegenen Planeten absetzen, der nur von wenigen Kolonisten bevölkert wird, die abgeschieden ein friedliches Leben führen. Der Protagonist erhofft sich ein Leben fernab vom Einfluss der skrupellosen Erzmagnate. Auf dem Weg holt ihn allerdings *Wayne Stewards* ein, welcher nach der zweiten Niederlage gegen *Jay Fistus* von tiefem Hass erfüllt ist und ihn im Auftrag der Mächtigen aus dem Weg räumen will. Nach dem Überraschungsangriff und einem erbitterten Duell bis aufs Blut behält der Protagonist die Oberhand und tötet *Wayne Stewards* schließlich. Um sein Leben fürchtend setzt er seine Flucht fort. Als er schon zuversichtlich ist, seinen Häschern endlich entkommen zu sein und unauffindbar untertauchen zu können, um ein besseres Leben abseits von Machtmissbrauch und perverser Brutalität führen zu können, atmet er auf.

Aber der Einfluss und die Macht seiner Feinde reichen weiter als befürchtet. Ihre Grausamkeit kennt keine Gnade gegenüber unbeteiligten Kolonisten. Uns so vernichtet ein interstellares Bombardement in Sekundenbruchteilen alles Leben auf dem kleinen Planeten.

Kein gewöhnlicher Mensch erfährt je vom willkürlichen Völkermord an den Kolonisten oder den Ereignissen, die zum Verschwinden ihrer einstigen Ikone führten. Wie zuvor ziehen die riesigen Stahlkolosse ihre orbitalen Bahnen, gefüllt mit verkümmerten Menschen, denen nichts von Wert ist als der schnelle Ruhm menschenverachtender Wettkämpfe. Und so werden auch weiterhin neue Champions bejubelt und nach kurzer Zeit durch neue ersetzt. Es hat sich nichts geändert seit der Geschichte von *Jay Fistus*.

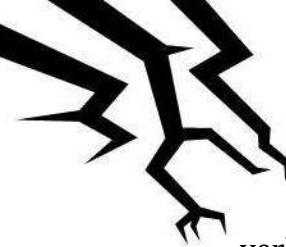
## **Charaktere**

### **Jay Fistus**

Er ist der Protagonist des Spiels. Aus seiner Sicht erlebt man das Spiel, was ihn auch zur Identifikationsfigur des Spielers macht.

Sein Leben als einer von vielen fristend, sehnt er sich wie alle nach mehr. Doch im Gegensatz zu anderen sind ihm sowohl das Glück als auch das nötige Talent gegeben, um seine kühnsten Träume wahr werden zu lassen und an seinen vermeintlichen Platz an der Sonne zu treten.

Als ihm die in der Geschichte beschriebenen Ereignisse die Augen öffnen, verliert sich sein Stolz auf alles was er erreicht hat. Die an ihm nagenden Zweifel lassen in ihm Schuldgefühle zu, wie sie den Menschen zu dieser Zeit fremd sind. So



verlässt er die *Golden Wings* und lehnt sich gegen das System auf, doch er geht allein unter.

Alleingelassen und den Ruhm seiner großen Zeit missend, der wieder einmal der einzige für ihn lebenswerte Traum wird, kehrt er zurück auf die Rennstrecke und schafft auf Anhieb ein grandioses Comeback. Die Ahnung, dass er sich mächtige Feinde macht, gegen die er nicht wird bestehen können, verleiht seinem Sieg nicht nur einen bitteren Beigeschmack, sondern zwingt *Jay Fistus* dazu, sofort wieder von der Bühne des Ruhmes zu treten. Seine letzte Chance in der Flucht sehend, will er sein Leben an einem entlegenen Ort neu beginnen, doch seine Furcht wird nur bestätigt, als ein Auftragskiller, sein alter Bekannter *Wayne Stewards*, ihn aufspürt und erbarmungslos jagt. Diesen besiegend setzt er seine Flucht ungestört fort und wähnt sich schon in Sicherheit, wie er sie nie kannte, bis sein Leben plötzlich ein jähes Ende findet.

### **Wayne Stewards**

Der große Champion der *Golden Wings*. Keiner war so lange an der Spitze wie er, bis er von *Jay Fistus* enttitelt wird. Nach *Jay Fistus* Abtritt wird *Stewards* erneut Champion, doch er unterliegt erneut dem zurückkehrenden Protagonisten. Er ist tief gekränkt und von Hass erfüllt, nicht einmal in einem offensichtlich gegen *Fistus* beeinflussten Rennen gegen diesen siegen zu können. In seinem Zorn verbündet er sich mit den Oligarchen, welche sich *Fistus* zum Feind gemacht hat, und jagt diesen. Doch er unterliegt seinem Hassgegner ein letztes Mal und lässt dabei sein Leben.

### **Storyboard**

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Protagonisten um dessen Geschichte im Spiel zu erleben. Neben den Comicstrips, welche als Zwischensequenzen dienen, geschieht dies auch durch die Gleiterrennen selbst, denn in den fünf Levels des Storymodus wird der Spieler in die wichtigsten Momente im Aufstieg und Fall des Helden versetzt. Diese fünf Levels sind:

#### *Der Aufstieg zu den Golden Wings*

Ein Rennen gegen die KI auf einer relativ simplen Strecke. Das Level, dessen Ziel das Erreichen des Ziels als Erstplatziertes ist, soll die Lernkurve sanft einleiten.

#### *Die Todesfallen von Argasor*

Anspruchsvoller wird die zweite Strecke, in der es darum geht in gewisser Zeit ans Ziel zu kommen, was weniger durch das knappe Zeitlimit, als vielmehr durch die anspruchsvolle, schikanenreiche und fallengespickte Strecke selbst zur Herausforderung wird.

#### *Der Sprung an die Spitze*

Im dritten Rennen fährt man gegen mehrere, im Vergleich zum ersten Level deutlich stärkere KI-Gegner um den ersten Platz. Durch neue Power-Ups und Streckenelemente wird das Rennen spannend gestaltet.



### *Das manipulierte Rennen*

Wieder spielt man gegen KI-Gegner um den ersten Platz, doch diesmal sind zusätzlich Fallen und fiese Hindernisse im Weg, die das Überleben erschweren.

### *Die Flucht*

Nur ein KI-Gegner, denn die Flucht ist der Showdown der Erzrivalen. Das Rennen ist erst gewonnen, wenn man seinen unerbittlichen Feind ein für allemal vernichtet hat, oder er an einem Hindernis zerschellt ist, bevor man es selbst tut.