

# Über Acid Mine Software

## Kurzfassung

Acid Mines Software UG (haftungsbeschränkt) wurde 2018 in Rostock gegründet und ist ein kleines Independent-Studio. Wir haben unsere Vollzeit-Berufe an den Nagel gehängt, um unser erstes Videospiel – eine Weltraum-Wirtschaftssimulation – zu entwickeln.

## Zusatz für die Langfassung

Unsere Faszination für Videospiele und der lang gehegte Wunsch, ein eigenes Videospiel zu entwickeln, führte uns letztendlich zur Entscheidung, die bis dahin als kleines Hobby betriebene Videospieldentwicklung zum Beruf zu machen. Von den ersten Gehversuchen in Turbo Pascal (ein Weltraum Side-Scroller), Flash (Weltraum Tower-Defense) und Panda3D (Beginn der Prototypenentwicklung) sind wir endlich bei der Entwicklung unseres ersten vollwertigen Videospieles angekommen: R.U.M.P. (Arbeitstitel).

## Über das Spiel

R.U.M.P., unser erstes Videospiel, befindet sich mitten in der Entwicklungsphase. Inspiriert von Videospiele wie Civilization, Cities: Skylines, Stellaris, Rim World oder Majesty ist R.U.M.P. vorrangig eine Einzelspieler-Wirtschaftssimulation, deren Schauplatz eine Raumstation in unserem Sonnensystem in naher Zukunft ist. Die technischen Aspekte der Spielewelt, wie die Bewegungen der Raumschiffe oder die Funktion der Stationsteile, orientieren sich an den realen Gesetzen der Physik. Visuell ist R.U.M.P. an das Steampunk-Genre angelehnt.

Du übernimmst die Rolle des Stationsdirektors. Deine Aufgaben sind vielseitig und unheimlich spannend: Errichte deine Raumstation mit Stationsteilen und baue diese flexibel zu komplexen Produktionsstätten oder gemütlichen Wohnquartieren aus. Verwalte deine Stationsbewohner und plane den Abbau der Ressourcen, die für das Leben auf der Station benötigt werden und kümmere dich um den Erhalt deiner Raumstation und das Wohlergehen ihrer Bewohner.

Wir werden eine Early-Access-Version veröffentlichen, um die weitere Entwicklung finanzieren zu können. Zusätzlich haben wir eine Patreon-Seite eingerichtet, auf der ihr uns unterstützen und zusätzliche Informationen finden könnt.

Key-Features für den Early-Access:

- Errichte deine Raumstation durch zusammenhängende Stationsteile
- Baue spezielle Stationsteile oder statte sie individuell mit Modulen aus: Schaffe bspw. Wohnbereiche, Produktionsstätten oder Speichermöglichkeiten für Ressourcen
- Erwecke Stationsteile und Module zum Leben, indem du den Ressourcenfluss zwischen den Stationsteilen verwaltest und dich um Angebot und Nachfrage kümmerst
- Erweitere deine Station an Engpässen mit externen Transportsystemen für Ressourcen
- Stelle Personal ein, wie z.B. Mechaniker, Wissenschaftler oder Piloten, die auf deiner Station arbeiten und leben. Aber denke daran: Auch sie verbrauchen Ressourcen
- Baue größere Stationsteile, wenn der Platz einmal nicht mehr ausreichen sollte
- Lass deiner Kreativität im Single-Player-Sandbox-Modus freien Lauf

Zusätzliche Key-Features zum Release:

- Zusätzlicher Spielmodus: Single-Player-Kampagne
- NPCs haben einen größeren Einfluss auf die Raumstation, indem sie z.B. die Effizienz von Produktionsstätten beeinflussen

- Kaufe und verkaufe Ressourcen auf dem Markt oder verbessere deine Finanzen mit der Durchführung von Forschungsaufträgen
- Bleibe cool: Kümmere dich um Wärmeleitung und -abstrahlung
- Zusätzliche Stationsteile: Megastrukturen
- Beschütze deine Raumstation und ihre Bewohner und wappne dich für Katastrophen!
- Assistenz-System: Fordere Berichte über deine Raumstation an und delegiere Aufgaben

# About Acid Mines Software

## Short Version

Acid Mines Software UG (haftungsbeschränkt), a small indie team, was founded in Germany in 2018. We quit our fulltime jobs to develop our first video game - a Space Economy Simulation.

## Additions for long version:

Our fascination for video the long-cherished wish to develop our own video game lead to the decision to turn our hobby into a profession. From early attempts in Turbo Pascal (a space side-scroller) over Flash (a tower defense game) to Panda3D (the prototyping started) this endeavour eventually lead us to the development of our first video game: R.U.M.P. (working title).

## About the Game

R.U.M.P, our first video game, is currently under development. Inspired by video games like Civilization, Cities: Skylines, Stellaris, Rim World or Majesty and a little bit by Steampunk, R.U.M.P. will primarily be a Single-Player Space Economy Simulation. The setting takes place in a Space Station in the solar system in the near future. The technical aspects of the of the game world, for instance a spacecraft's movement or the features of Station Parts, are guided by the laws of real-world physics. Visually R.U.M.P. is influenced by the Steampunk genre.

You take the role of the space station director. Your tasks are varying and incredibly thrilling: Construct your Space Station with Station Parts and upgrade them to complex production facilities or cosy living quarters. Manage your crew and plan resource mining, which is needed for the everyday life on your Space Station. Take care of maintenance and the prosperity of your residents!

We will release an Early-Access-Version to finance further development. Additionally, there is a Patreon page, where you can support us in our endeavour and where you can get more information.

### Early-Access Key Features:

- Raise your Space Station with connecting Station Parts
- Build special Station Parts or customize them with Modules: Create Living Quarters, Factories or Resource Storages
- Bring your Station Parts and Modules to life by managing the resource flow between Station Parts and looking after supply and demand
- Upgrade your Station at resource flow bottlenecks with external transport systems
- Hire staff, like mechanics, scientists or pilots, that work and live on your Station. But remember: They too need resources
- Build larger Station Parts, if you should run out of space
- Be creative playing the single player sandbox mode

### Addition full release Key Features:

- Game mode: Single player campaign
- NPCs have a greater influence: For instance, they can modify the efficiency of factories
- Buy and sell resources at the market or increase your finances by taking research contracts
- Keep cool: Manage heat flow and emission
- Station Parts: Mega Structures
- Guard your Space Station and its inhabitants by preparing for catastrophes
- Assistance-System: Get reports and delegate tasks