

UNSEEN

GDD

SOPRA 2014

GRUPPE 09

IVO ENKE

BERNHARD KELLER

JENNIFER NIST

FELIX POLLMANN

DAVID RUF

NICO ZIMMERMAN

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept.....	2
1.1 Zusammenfassung des Spiels.....	2
1.2 Alleinstellungsmerkmal.....	2
1.2.1 Erste Phase.....	2
1.2.2 Zweite Phase.....	2
2. Benutzeroberfläche.....	3
2.1 Spieler-Interface.....	3
2.2 Menü-Struktur.....	6
3. Technische Merkmale.....	7
3.1 Verwendete Technologien.....	7
3.2 Mindestvoraussetzungen.....	7
4. Spiellogik.....	8
4.1 Spielelemente.....	9
4.1.1 Charaktere.....	9
4.1.2 Objekte.....	9
4.1.3 Sonstige.....	11
4.1.4 Zustände.....	12
4.1.4.1 Wachen.....	12
4.1.4.2 Hauptfigur.....	12
4.1.5 Aufmerksamkeitsrating.....	12
4.2 Optionen und Aktionen.....	13
4.3 Spielstruktur.....	18
4.3.1 Die zwei Phasen.....	18
4.3.1.1 Erste Phase.....	18
4.3.1.2 Zweite Phase.....	19
4.3.2 Alarm.....	19
4.3.3 Verlieren.....	19
4.3.4 Gewinnen.....	19
4.3.4.1 Innerhalb eines Levels.....	19
4.3.4.2 Das gesamte Spiel.....	19
4.3.5 Speichern & Laden.....	20
4.4 Statistiken.....	20
4.5 Achievements.....	20
5. Screenplay.....	20
5.1 Screenshots.....	22

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Schnell - es bleibt nicht viel Zeit!

Wir befinden uns im Jahre 2142.

Der Alltag dreht sich immer mehr um neue technische Errungenschaften.

Um Kleinigkeiten, die das tägliche Leben vereinfachen sollen.

In einer Welt, in der das Leben mit Robotern als selbstverständlich angesehen wird.

Niemand will oder KANN mehr ohne sie leben.

Der Fortschritt wird immer wichtiger als das Leben selbst.

Noch ist niemandem klar, wie nahe die Menschheit vor ihrer Unterdrückung steht.

Niemandem außer dir!

Die Alleinherrschaft der Maschinen steht kurz bevor und nur du kannst es verhindern!

Mach' dich bereit für ein Abenteuer. Brich in die geheime Basis ein.

Schleiche im Schutze der Dunkelheit. Stiehl wichtige Informationen.

Vernichte die Bedrohung und rette die Menschheit!

Doch sei gewarnt! Es wird keine einfache Aufgabe sein, denn die Maschinen

werden sich nicht kampfflos ergeben und nicht zögern, dich bei der ersten

Gelegenheit zu fassen und deinem Vorhaben ein Ende zu setzen.

Glaubst du, du bist der Aufgabe gewachsen...?

1.2 Alleinstellungsmerkmal

In "Unseen" übernimmt der Spieler die Aufgabe, eine aufmerksame KI zu überlisten und am Ende ihren Stützpunkt zu zerstören. Der Spieler muss sich Stück für Stück durch eine Reihe von Levels arbeiten, die von der KI durch Roboter-Wachen, Sensoren und Kameras überwacht werden. Diese Hindernisse sind dabei die Augen, Ohren und Beschützer der KI.

In jedem Level muss die Hauptfigur zwei Phasen durchspielen:

1.2.1 Erste Phase

Der Spieler muss mit der Hauptfigur versuchen, den Türcode zum Erreichen des nächsten Levels aus einem Hauptterminal auszulesen und hat dabei die Möglichkeit, Energie-Einheiten zu klauen, diese zu seinem eigenen Nutzen einzusetzen und sich dadurch in manchen Situationen einen vielleicht entscheidenden Vorteil zu verschaffen.

1.2.2 Zweite Phase

Nach Auslesen des Türcodes wird ein Alarm ausgelöst und das Spiel wechselt in die zweite Phase. Die KI weiß nun über den Eindringling Bescheid und lässt zuständige Wachen aktiv nach der Hauptfigur suchen. Dieser Alarm wird auch dann ausgelöst, wenn sich die Hauptfigur zu lange im Sichtfeld oder Hörradius von einer oder mehreren Wachen aufhält.

In keiner der beiden Phasen hat die Hauptfigur die Möglichkeit, Wachen dauerhaft auszuschalten. Dafür hat sie drei Möglichkeiten, unentdeckt an den Wachen vorbeizukommen: Die Hauptfigur kann ihren einzigartigen

Chamäleonanzug aktivieren und sich damit für kurze Zeit unsichtbar machen, jede Bewegung lässt die Unsichtbarkeit jedoch sofort enden. Mit einem Mausbot können Wachen auf eine falsche Fährte gelockt werden oder die Hauptfigur nutzt ihre Spezialfähigkeit, eine Wache zu hacken, um diese für kurze Zeit steuern zu können. Dennoch gilt weiterhin: Unentdeckt bleiben ist essentiell.

2. Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

Das Spiel besitzt eine 2D Grafik. Die Sicht des Spielers ist dabei von oben herab. Der Spieler steuert das Spiel durch Interaktion mit der Maus und der Tastatur und arbeitet sich so durch mehrere Level, die wiederum aus mehreren Räumen, einem Hauptterminal und einem Levelausgang bestehen. Räume werden durch nicht passierbare Wände definiert, besitzen mindestens eine Tür und verschiedene Spielobjekte, mit denen der Spieler teilweise interagieren kann. Ein Fog of War schränkt dabei die Sichtweite ein und erhöht so den Schwierigkeitsgrad und die Spannung des Spiels.

Es besteht jederzeit die Möglichkeit, das Spiel zu speichern. An bestimmten Spielpunkten, bei Beginn der ersten und bei Beginn der zweiten Phase, wird das Spiel zudem automatisch gespeichert.

Durch Klicks mit der rechten Maustaste auf das Spielfeld kann der Spieler die Hauptfigur über das Spielfeld navigieren. Die Zielposition wird dabei durch ein kleines grünes Kreuz auf dem Boden markiert. Geschlossene Türen lassen sich mit der linken Maustaste öffnen und bieten Zugang zu angrenzenden, neuen Räumen. Sobald die Hauptfigur sich nah genug an einem Terminal befindet, kann dieses mit einem linken Mausklick gehackt werden. Es öffnet sich ein Dropdown-Menü, in dem verschiedene, vom Terminal abhängige Funktionen ausgewählt werden können. Ist das Terminal mit einem Putzroboter (im weiteren Verlauf "Scoutroboter" genannt) verbunden, so kann dieser für kurze Zeit wie die Hauptfigur gesteuert und zur Aufklärung benutzt werden. Ist es mit einer Überwachungskamera verbunden, kann der Spieler die Ausrichtung dieser ändern. Ist das Terminal ein Hauptterminal, kann aus diesem der Türcode für den aktuellen Levelausgang ausgelesen werden.

Die Hauptfigur hat drei Spezialfähigkeiten, die mit einem Hotkey oder linken Mausklick auf ein entsprechendes Symbol im HUD aktiviert werden können.

Die Elemente auf dem Bildschirm sind wie folgt angeordnet und in Abbildung 1 zu sehen:

- Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich eine Energie-Säule mit mehreren Segmenten, als Anzeige der noch vorhandenen Energie. Die Hauptfigur besitzt dabei so viel nutzbare Energie, wie Segmente der Energie-Säule hervorgehoben sind.
- In der Mitte des unteren Spielfeldrandes sind drei Symbole, die mit den verschiedenen Spezialfähigkeiten der Hauptfigur verknüpft sind. Hier kann der Chamäleonanzug aktiviert, Wachen gehackt oder ein Mausbot zur Ablenkung der Wachen benutzt werden.
- In der rechten unteren Ecke ist ein Symbol für den Schleichen-Modus. In diesem Modus bewegt sich die Hauptfigur langsamer, verursacht dafür jedoch weniger Geräusche.
- In der oberen linken Ecke ist ein Pause-, ein Schnellspeichern- und ein Schnellladen-Symbol. Durch diese gelangt der Spieler ins Spielmenü und pausiert damit das Spiel oder nutzt einen Schnellspeicherslot, um das Spiel zu speichern oder zu laden.
- Auf der linken Seite des Bildschirms befindet sich eine Indikatorleiste, die sich füllt, sobald die Hauptfigur die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zieht. Ist die Hauptfigur außerhalb der Sicht- oder Hörweite der Wachen sinkt die Aufmerksamkeit der Wachen und die Indikatorleiste leert sich wieder.
- Am oberen Bildschirmrand ist ein Score zu sehen, der den Wert der geklauten Informationen anzeigt.
- Am oberen Bildschirmrand ist ebenfalls die Zeit zu sehen, die seit Beginn des aktuellen Levels verstrichen ist.

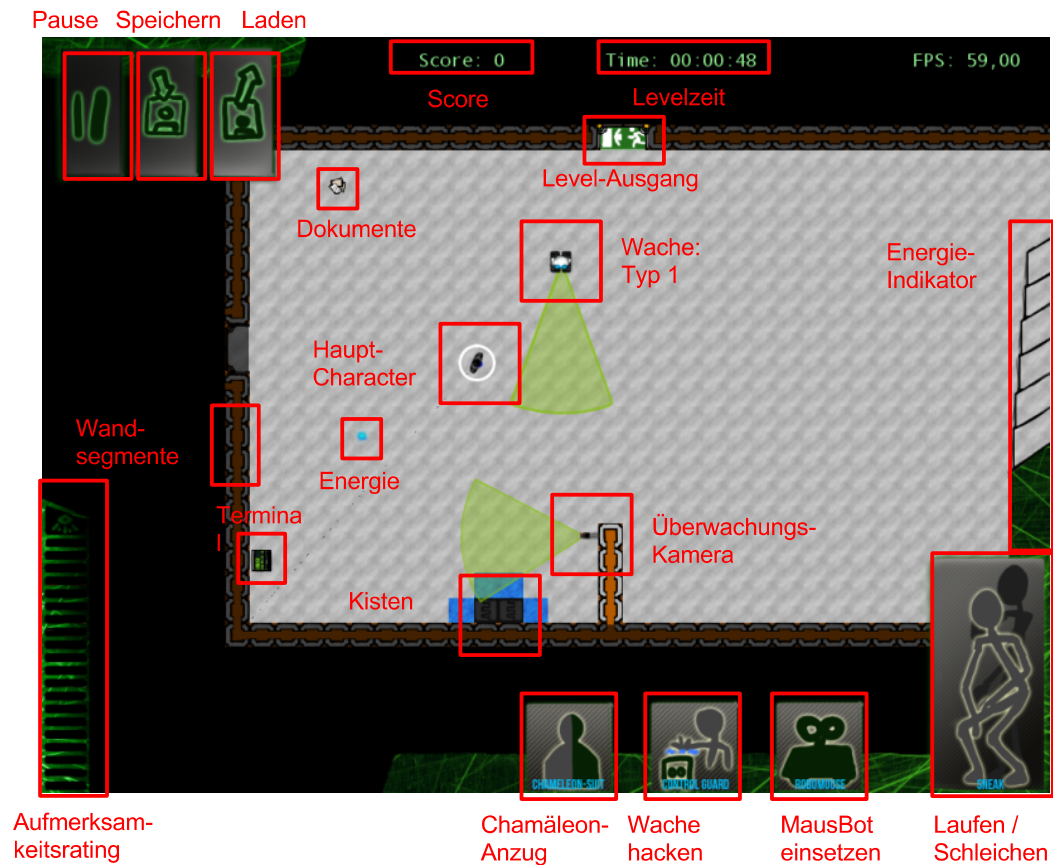


Abbildung 1: Ein Screenshot aus Unseen

Zu sehen ist die Hauptfigur wie sie an einer Wache vorbei Richtung Terminal geht, das Aufmerksamkeitsrating ist bereits fast maximal. Die Hauptfigur ist damit fast entdeckt und der Alarm steht damit kurz vor der Auslösung.

Die Fähigkeiten-Symbole, das Schleichen-Symbol und die Symbole in der linken oberen Ecke sind jeweils mit der Maus und der Tastatur bedienbar. Die Hotkeys zu den Aktionen sind im folgenden aufgelistet.

2.1.1 Tastaturbelegung

ID des Hotkeys	HUD-Symbol	Name	Standardbelegung (konfigurierbar)	Hotkey
IDH-01		Chamäleonanzug (Spezialfähigkeit: Unsichtbar machen)	Q	
IDH-02		Wache hacken (Spezialfähigkeit: Kontrolle über eine Wache erhalten)	W	
IDH-03		Mausbot (Spezialfähigkeit: Ablenkung für die Wachen losschicken)	E	
IDH-04		Wechsel zwischen Gehen/Schleichen (Bewegungsmodus)	Strg	
IDH-05		Spielmenü	Escape-Taste	
IDH-06	(keines)	Schnellauswählen der Hauptfigur (Wählt alle aktuell ausgewählten Charaktere ab und dann die Hauptfigur aus)	F1	
IDH-07		Schnellspeichern	F5	
IDH-08		Schnellladen	F9	

2.2 Menü-Struktur

Nachdem der Spieler das Spiel gestartet hat, gelangt er in das Hauptmenü, wie im Ablauf-Graphen in Abbildung 2 skizziert. In diesem kann der Spieler ein neues Spiel starten, ein Spiel laden, Optionen wie Anzeigeauflösung, Tastenbelegung, Musik und Soundeffekte im Untermenü "Optionen" einstellen, Statistiken und Erfolge einsehen und natürlich auch das Spiel wieder beenden.

Während des Spiels erreicht der Spieler durch Klicken des Pause-Symbols oder Drücken der Escape-Taste das Spielmenü und hält damit das Spiel an. Im Spielmenü hat der Spieler die Möglichkeit, das aktuelle Spiel unter einem festen Speicherslot zu speichern oder einen älteren Spielstand zu laden, sowie die Einstellungen des Spiels wie über das Hauptmenü zu ändern. Beendet der Spieler das aktuelle Spiel über das Spielmenü, blendet das Spiel eine Abfrage ein, bevor es endgültig ins Hauptmenü wechselt und dem Spieler dort die Option gibt, das Spiel ganz zu beenden.

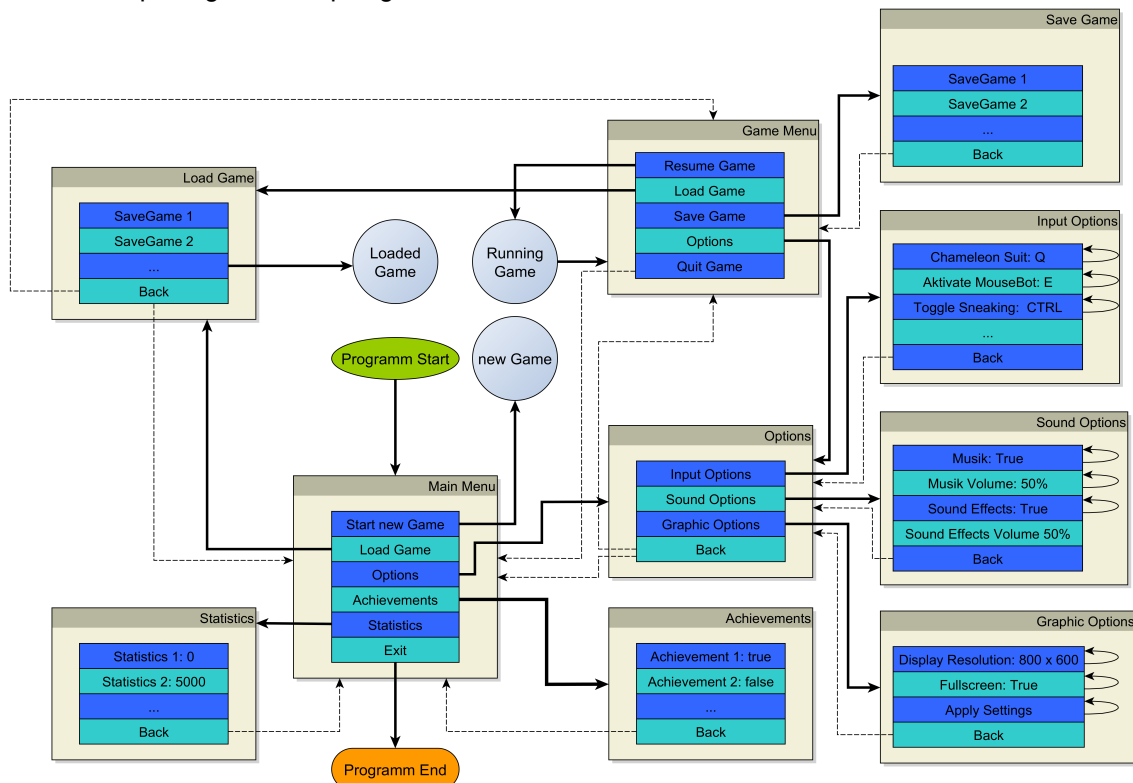
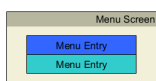


Abbildung 2: Menü-Struktur

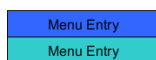
Legende:



Menü-Bildschirm mit diversen Buttons.



Einstiegspunkt ins Spiel.



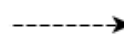
Menü-Einträge, die in Untermenüs führen, oder Spieleinstellungen ändern.



Start und Ende des Programms.



Verweis von einem Menü-Eintrag auf einen anderen Menü-Bildschirm.



Menü-Bildschirm, welcher durch den Menü-Eintrag "Back" aufgerufen wird.



Menü-Eintrag, dessen Aktion Einstellungen ändert.

3. Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2012 Ultimate
- Microsoft .NET Framework 4.5
- XNA Game Studio 4.0 Refresh
- XACT
- Microsoft C#
- Tiled Map Editor
- xTiled
- GameStateManagement Sample
- SpriteSheetPacker
- Gimp
- Photoshop
- yEd Graph Editor

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Intel Core 2 Quad 2,4 GHz oder vergleichbar
- PC mit mindestens 4GB RAM und 512MB freiem Festplattenspeicher.
- Bildschirm mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 px
- Tastatur/Maus
- Betriebssystem: Windows 7, 8
- Microsoft .NET Framework 4.5

4. Spiellogik

Die Hauptfigur hat zwei Bewegungszustände, kann drei Spezialfähigkeiten einsetzen und Terminals hacken, um die Kontrolle über Scoutroboter oder Überwachungskameras zu erhalten.

Wenn die Hauptfigur im Bewegungszustand "Gehen" ist, hat sie normale Geschwindigkeit und verursacht normale Geräusche. Ist die Hauptfigur im Schleichen-Modus, ist sie langsamer, verursacht dafür aber weniger Geräusche und wird von den Sensoren der sehenden Roboter erst später erfasst.

Um Wachen zu überlisten und sich damit vor Entdeckung der KI zu schützen, kann die Hauptfigur drei verschiedene Spezialfähigkeiten einsetzen, deren Verfügbarkeit von gesammelter Energie abhängt. Sie kann den Chamäleonanzug aktivieren und sich damit unsichtbar machen. Die Unsichtbarkeit hält jedoch nur für eine bestimmte Zeit und bei Bewegung wird die Hauptfigur sofort wieder sichtbar. Da die KI ihre Wachen über Funk steuert, ist die Hauptfigur in der Lage, eine einzelne Wache in näherem Umkreis zu hacken und diese für einen kurzen Zeitraum zu kontrollieren. Außerdem hat sie die Möglichkeit, einen Mausbot auszusetzen. Dieser kann vom Spieler gesteuert werden und zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich. Nach einer bestimmten Zeit geht dem Mausbot jedoch die Energie aus, er explodiert und verschwindet.

Jede der drei Spezialfähigkeiten kostet die Hauptfigur Energie. Diese lässt sich durch Aufsammeln von Energie-Einheiten wieder aufladen.

Findet die Hauptfigur ein Terminal, kann sie bei Interaktion mit diesem bestimmte zusätzliche Fähigkeiten einsetzen. Ist das Terminal mit einem Scoutroboter, der normalerweise von der KI zum Putzen eingesetzt wird, verbunden, so kann dieser von der Hauptfigur eingesetzt und vom Spieler gesteuert und zum Auskundschaften des aktuellen Levels verwendet werden. Dies ist jedoch nur eine bestimmte Zeit lang möglich, da der Scoutroboter auch nur über eine begrenzte Menge an Energie verfügt. Ist das Terminal mit einer oder mehreren Überwachungskameras verbunden, können auch diese vom Spieler gesteuert werden, solange dieser mit dem Terminal interagiert.

Die KI schützt sich mit Wachen, Überwachungskameras und Bewegungssensoren.

Es gibt vier verschiedene Typen von Wachen: Typ 1 kann sehen, Typ 2 ist schneller als Typ 1, hat aber ein eingeschränktes Sichtfeld, Typ 3 kann hören und Typ 4 kann sehen und hören. Wachen, die sehen, besitzen einen visuell sichtbaren Sichtkegel, der zeigt, welchen Bereich sie überblicken. Hörende Wachen besitzen einen, auch visuell angezeigten, Hörradius.

Wird die Hauptfigur von einer der Wachen bemerkt, wechselt die Wache in den Zustand "aufmerksam" und sucht nach dem vermuteten Eindringling. Schafft es der Spieler, mit der Hauptfigur mehrere Sekunden lang aus Sicht- oder Hörweite der Wache zu kommen, sinkt die Aufmerksamkeit der Wache und sie stoppt die Suche nach dem Eindringling. Schafft er das in einem bestimmten Zeitraum nicht, wird Alarm ausgelöst und die KI von dem Eindringling informiert. Die KI reagiert und schickt alle Wachen in einem bestimmten Umkreis auf die Suche nach dem Eindringling.

Ein Bewegungssensor wird ausgelöst, sobald die Hauptfigur ihre zugehörige Lichtschranke passiert. Die Überwachungskameras besitzen einen Sichtkegel, in dem sie die Hauptfigur erfassen können. Beides ist an einem festen Ort installiert und direkt mit der KI verbunden. Entdecken sie einen Eindringling, weiß die KI unverzüglich Bescheid und der Alarm wird ausgelöst.

Das Spiel ist verloren, wenn die Hauptfigur von einer Wache gefasst wird.

4.1 Spielelemente

4.1.1 Charaktere

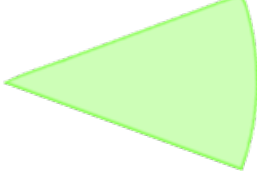
ID	Textur	Name	Beschreibung
IDC-01		Hauptfigur	Die Hauptfigur, die der Spieler kontrollieren kann.
IDC-02		Scoutroboter	Ein Putzroboter, den der Spieler zum Aufklären benutzen kann. Er kann über ein Terminal eingesetzt und gesteuert werden. Verfügt nur über endliche Energieressourcen.
IDC-03		Mausbot	Eine kleine Roboter-Maus, die von der Hauptfigur ausgesetzt und vom Spieler gesteuert werden kann, um Wachen abzulenken. Verfügt nur über endliche Energieressourcen.
IDC-04		Wache Typ 1	Wachroboter, der die Hauptfigur durch einen Sichtkegel entdecken kann.
IDC-05		Wache Typ 2	Wachroboter, der schneller als alle anderen Wachen ist, aber dafür einen verkleinerten Sichtkegel besitzt.
IDC-06		Wache Typ 3	Wachroboter, der die Hauptfigur nur durch Hören entdecken kann. Man kann ihn durch ein dezentes visuelles Signal (rotes, herausstechendes Blinken) sehen, selbst wenn sein Aufenthaltsort noch nicht erkundet wurde.
IDC-07		Wache Typ 4	Wachroboter, der sowohl sehen als auch hören kann. Kann nicht gehackt (IDA-05) werden. Kommt nur sehr selten im Spiel vor.

4.1.2 Objekte

ID	Textur	Name	Beschreibung
IDO-01		Wandsegment	Kollidierendes Wandsegment, das Räume definiert.
IDO-02		Boden	Definiert den Bereich, auf dem man laufen kann.
IDO-03		Tür	Tür, die geöffnet und geschlossen werden kann.
IDO-04		Behälter	Kisten, die man öffnen kann, um etwas herauszunehmen.
IDO-05		Kollisionsobjekt	Diverse Objekte, die Bewegung blockieren, wie Kisten, Lampen, oder Wandsegmente, auf denen kleinere, aufnehmbare Objekte (Dokumente, Energie) liegen können.
IDO-06		Überwachungs-kamera	Entdeckt die Hauptfigur, wenn sie sich durch den Sichtkegel bewegt. Kann einem Terminal zugewiesen sein und dadurch gehackt werden.
IDO-07		Dokumente	Informationen, die gesammelt werden können und zum Score beitragen, sonst aber keinen Nutzen haben. Kann sich in Containerobjekten (IDO-04) und auf Kollisionsobjekten (IDO-06) befinden.
IDO-08		Energie	Ressource, die benötigt wird, um Spezialfähigkeiten einzusetzen. Kann sich in Containerobjekten (IDO-04) und auf Kollisionsobjekten (IDO-06) befinden.
IDO-09		Lampe	Erleuchtet den Raum in einem definierten Umkreis.
IDO-10		Terminal	Kann von der Hauptfigur benutzt werden. Interaktion mit diesem Objekt wird benötigt, um einen Scoutroboter einzusetzen (IDA-06) oder eine Überwachungskamera zu bewegen (IDA-15).

IDO-11		Bewegungssensor	Entdeckt die Hauptfigur, wenn sie sich durch die Reichweite des Objekts bewegt.
IDO-12		Fähigkeitensensor	Entdeckt die Hauptfigur, wenn sie im Wirkungsbereich eine Spezialfähigkeit benutzt.
IDO-13		Hauptterminal	Kommt in jedem Level genau einmal vor. Kann von der Hauptfigur benutzt werden, um den Türcode auszulesen, der benötigt wird, um ins nächste Level zu gelangen. Mit dem Auslesen des Türcodes wird Alarm ausgelöst und damit die zweite Phase eingeleitet.
IDO-14		Levelausgang	Tür, die zum nächsten Level führt.

4.1.3 Sonstige

ID	Name	Beschreibung
IDS-01		Sichtkegel, der zu einer Überwachungskamera (IDO-06) oder einer Wache (IDC-04/05/06/07) gehört (wird davon beeinflusst, ob die Hauptfigur geht oder schleicht).

4.1.4 Zustände

4.1.4.1 Wachen

Die Wachen können sich in den folgenden Zuständen befinden:

- **“normal”**: Die Wache patrouilliert auf ihrer vorprogrammierten Route.
- **“aufmerksam”**: Die Wache folgt dem Charakter (entweder Hauptfigur (IDC-01) oder Mausbot (IDC-03)), der sie in diesen Zustand versetzt hat.
- **“alarmiert”**: Die Wache sucht aktiv nach der Hauptfigur.

4.1.4.2 Hauptfigur

Die Hauptfigur kann sich in den folgenden Zuständen befinden:

- **“normal”**: Die Hauptfigur kann mit normaler Geschwindigkeit bewegt werden und Sichtkegel und Hörradien der Wachen haben normale Reichweite.
- **“schleichend”**: Die Hauptfigur bewegt sich langsamer als im Zustand “normal”, dafür sind die Sichtkegel und Hörradien der Wachen kleiner als im Zustand “normal”.
- **“unentdeckt”**: Kein von der KI gesteuerter Charakter ist im Zustand “aufmerksam” (außer dieses Ereignis wurde durch den Mausbot ausgelöst).
- **“gesichtet”**: Die Hauptfigur hat bei einer Wache den Zustand “aufmerksam” hervorgerufen und wird von dieser verfolgt.
- **“entdeckt”**: Die von der KI angewiesenen Wachen befinden sich im Zustand “alarmiert” und suchen nach der Hauptfigur, die als Eindringling identifiziert wurde.
- **“gefasst”**: Eine Wache im Zustand “normal”, “aufmerksam” oder “alarmiert” steht direkt bei der Hauptfigur und fasst diese dadurch. Das Spiel ist damit beendet.

4.1.5 Aufmerksamkeitsrating

Sobald die Hauptfigur in den Sichtkegel oder in den Hörradius einer Wache gerät, zieht die Hauptfigur die Aufmerksamkeit der Wache auf sich und erhöht damit das Aufmerksamkeitsrating. Um dem Spieler anzuzeigen, wie hoch das Aufmerksamkeitsrating ist, füllt sich die Indikatorleiste im HUD. Ist das Aufmerksamkeitsrating auf dem höchsten Stand und die Indikatorleiste somit voll, wird Alarm ausgelöst und das Spiel geht in die zweite Phase über.

4.2 Optionen und Aktionen

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
IDA-01	Objekt auswählen	Spieler	1. Der Spieler zieht mit der linken Maustaste ein Auswahlrechteck auf die Karte. 2. Alle auswählbaren Objekte in diesem Auswahlrechteck werden ausgewählt. 2.1 Alle nun ausgewählten Objekte bekommen eine Markierung, die sie aus allen Objekten hervorhebt. 2.2 Je nach Art der ausgewählten Objekte können weitere Aktionen mit ihnen ausgeführt werden.	Die Objekte sind auswählbare Objekte.	Alle mit dem Auswahlrechteck getroffenen Objekte sind ausgewählt und alle zuvor ausgewählten Objekte sind nicht mehr ausgewählt.
IDA-02	Objekt bewegen (Spieler)	Spieler oder KI	1. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Boden innerhalb der Map legt die Zielposition fest. 2. Die Zielposition wird markiert. 3.1 Falls möglich, setzen sich die ausgewählten Charaktere in Bewegung und bewegen sich zur Zielposition. 3.2 Falls die Zielposition unerreichbar ist, hat die Anweisung keine Auswirkung. Falls sich die Zielposition innerhalb eines Raums, aber zu nah an einer Wand o. Ä. befindet, wird sie automatisch auf die nächste gültige Position gesetzt.	Bei den aktuell ausgewählten Charakteren ist mindestens ein bewegbares Objekt dabei.	Die bewegbaren Objekte sind an der gewünschten Zielposition oder so nah wie möglich an dieser.
IDA-03	Objekt bewegen (KI)		1. Das Objekt hat eine vorprogrammierte Route. 1.1 Das Objekt patrouilliert der Route entlang. 2. Das Objekt muss auf eine Aktion (Hauptfigur gesichtet/entdeckt oder Alarm ausgelöst) reagieren. 2.2.1 Ein geeigneter Weg wird berechnet. 2.2.2 Das Objekt bewegt sich zur berechneten Zielposition.	Das Objekt ist kontrollierbar und bereit, Befehlen Folge zu leisten (also nicht vom Spieler abgelenkt oder übernommen).	Das Objekt befindet sich an der berechneten Zielposition.
IDA-04	Spezialfähigkeit: Chamäleonanzug einsetzen	Spieler	1. Der Hotkey: Chamäleonanzug (IDH-01) wird gedrückt oder mit der linken Maustaste auf den zugehörigen Button geklickt. 2. Der Effekt der Spezialfähigkeit wird aktiviert.	Der Spieler hat genügend Energie gesammelt, um die Spezialfähigkeit einzusetzen.	Der Chamäleonanzug ist aktiviert und die Energie ist entsprechend verringert.

IDA-05	Spezialfähigkeit: Wache Hacken einsetzen	Spieler	1. Der Hotkey: Wache Hacken (IDH-02) wird gedrückt oder mit der linken Maustaste auf den zugehörigen Button geklickt. 2. Der Mauscursor verändert sich. 2.1 Ein weiterer linker Mausklick auf eine Wache übernimmt diese. 2.2 Ein weiterer linker Mausklick nicht auf eine Wache in ausreichender Nähe hat keine Auswirkung. 2.3 Ein rechter Mausklick bricht die Spezialfähigkeit ab. 3. Der Mauscursor wird wieder normal.	Der Spieler hat genügend Energie gesammelt, um die Spezialfähigkeit einzusetzen, die Hauptfigur ist im Zustand "unentdeckt" und befindet sich in ausreichender Nähe zur Wache.	Die Energie ist entsprechend verringert und die Wache wird für eine bestimmte Zeit zu einem auswählbaren und kontrollierbaren Objekt.
IDA-06	Terminal benutzen	Spieler	1. Ein linker Mausklick auf ein Terminal öffnet ein Dropdown-Menü mit den Optionen (falls an diesem Terminal bereitgestellt): "Raum erkunden", "Überwachungskamera bewegen" und "Beenden". 2.1 Eine Option kann mit linkem Mausklick angeklickt und aktiviert werden. 2.1.1 Der Effekt der ausgewählten Option (Überwachungskamera bewegen (IDA-16) und/oder Scoutroboter (IDA-07) einsetzen) wird aktiviert. 2.2 Das Dropdown-Menü wird durch einen rechten Mausklick oder einem Beenden-Button im Dropdown-Menü geschlossen. 3. Das Dropdown-Menü verschwindet.	Die Hauptfigur befindet sich nah genug am Terminal und im Zustand "unentdeckt".	Falls die Aktion: Scoutroboter einsetzen (IDA-07) benutzt wurde, ist diese nun nicht mehr verfügbar.
IDA-07	Scoutroboter einsetzen	Spieler	1. Der Spieler klickt in einem Terminal (falls Option vorhanden) mit der linken Maustaste auf "Raum erkunden". 2. Der Scoutroboter erscheint, ist ausgewählt und kontrollierbar. 3. Die Fahrt endet, wenn der Akku des Scoutroboters leer ist oder der Spieler mit der linken Maustaste auf ein entsprechendes Symbol klickt. 4. Der Scoutroboter verschwindet vom Spielfeld und der Spieler befindet sich wieder im Terminal-Menü.	Die Hauptfigur interagiert mit einem Terminal, die Aktion an sich ist an diesem Terminal verfügbar und der Spieler hat diese Einheit noch nicht verwendet.	Die Möglichkeit, diesen Scoutroboter zu benutzen, gibt es nun nicht mehr.
IDA-08	Tür	Spieler oder KI	1. Spieler:	Die Tür ist	Die Tür ist geöffnet/

	öffnen/schließen		1.1 Ein linker Mausklick auf eine Tür öffnet/schließt die Tür. 2. KI: 2.1 Eine Wache stellt sich nah an eine Tür. 2.2 Nach kurzer Zeit ist die Tür offen/geschlossen.	geschlossen/ geöffnet. Der Spieler/die Wache ist der Tür nah genug.	geschlossen.
IDA-09	Behälterobjekt öffnen	Spieler	1. Ein linker Mausklick auf das Behälterobjekt öffnet ein Dropdown-Menü, zeigt den Inhalt des Objekts an (Dokumente (IDO-08) und/oder Energie (IDO-09)) und bietet die Optionen "Alles nehmen" und "Schließen". 1.1 Ein linker Mausklick auf "Alles nehmen" nimmt alle Items auf. Falls ein Item aufgenommen werden würde, dass die Energie der Hauptfigur über das Maximum steigen lassen würde, bleibt dieses Item im Behälterobjekt. 1.2 Das Dropdown-Menü wird durch einen rechten Mausklick oder durch einen linken Mausklick auf "Schließen" geschlossen.	Das Behälterobjekt beinhaltet mindestens ein Item (ansonsten wird das Objekt nur ausgewählt). Die Hauptfigur befindet sich im Zustand "unentdeckt" und nah genug am Objekt.	Falls die Items genommen wurden, wird der Score und/oder die gesammelte Energie erhöht und im Dropdown-Menü ist erkennbar, dass sich keine Items mehr im Behälterobjekt befinden.
IDA-10	Gegenstand (vom Boden (IDO-02) oder einem Kollisionsobjekt (IDO-06)) aufnehmen	Spieler	Ein linker Mausklick auf einen sichtbar herumliegenden Gegenstand nimmt das Item auf. Falls ein Item aufgenommen werden würde, dass die Energie der Hauptfigur über das Maximum steigen lassen würde, bleibt dieses Item auf dem Boden liegen.	Die Hauptfigur befindet sich in ausreichender Nähe zum Gegenstand.	Der Score oder die gesammelte Energie wird erhöht, falls Energie nicht schon auf Maximum war. Der Gegenstand verschwindet vom Spielfeld und kann nicht noch einmal aufgenommen werden oder der Gegenstand bleibt auf dem Boden liegen und kann weiterhin aufgenommen werden.
IDA-11	Wechsel zwischen "normalem Gehen" und "Schleichen"	Spieler	1. Der Spieler drückt den Hotkey: Schleichen (IDH-04). 2. Der Zustand der Hauptfigur (IDC-01) ändert sich zu: 2.1 "schleichend", falls zuvor "normal". 2.2 "normal", falls zuvor "schleichend".	Die Hauptfigur ist ausgewählt und diese interagiert nicht mit einem anderen Objekt. Der Hotkey: Schleichen (IDH-04) ist zugewiesen (Standard: Strg").	Die Hauptfigur befindet sich im inversen (relativ zu vor der Aktion) Zustand.
IDA-12	KI reagiert auf Alarmauslösung	KI	1. Die KI wählt bestimmte Wachen im Umkreis der Hauptfigur aus, die sie kontrollieren kann. 2. Die KI wechselt den Zustand aller ausgewählten Objekte zu "alarmiert".	Der Alarm wurde ausgelöst.	Ausgewählte Objekte sind im Zustand "alarmiert".

IDA-13	Wache entdeckt Hauptfigur	KI	1. Wache registriert Hauptfigur in ihrem Sichtkegel/Hörradius. 2. Wache wechselt in den Zustand "aufmerksam".	Die Hauptfigur befindet sich im Sichtkegel/Hörradius der Wache.	Wache ist im Zustand "aufmerksam".
IDA-14	Wache löst Alarm aus	KI	1. Aktion wird durch eine Schwellenwertüberschreitung des Aufmerksamkeitsratings aufgerufen. 2. Wache löst den Alarm aus.	Die Hauptfigur befindet sich im Sichtkegel/Hörradius der Wache. Das Aufmerksamkeitsrating hat den maximalen Wert überschritten.	Die Aktion: Alarmauslösen (entdecken) (IDA-25) wird eingeleitet.
IDA-15	Objekt entdeckt Hauptfigur	KI	1. Hauptfigur betritt einen Wirkungsbereich. 2. Objekt löst den Alarm aus.	Die Hauptfigur befindet sich im Sichtkegel/Hörradius des Objektes (vom Typ IDO-07/12/13).	Die Aktion: Alarmauslösen (entdecken) (IDA-25) wird eingeleitet.
IDA-16	Überwachungskamera (IDO-07) bewegen	Spieler	1. Der Spieler wählt die Überwachungskamera aus. 2. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Zielort des Kamera-Sichtkegels. 3. Die Kamera dreht sich proportional zum ausgewählten Zielort.	Die Hauptfigur interagiert mit einem Terminal, die Aktion an sich ist an diesem Terminal verfügbar und die Überwachungskamera ist beweglich.	Der Sichtkegel der Überwachungskamera ist an der gewünschten Position, nie jedoch an einer unzulässigen Position.
IDA-17	Kameraperspektive ändern/verschieben	Spieler	Die Kameraperspektive bewegt sich proportional zur Positionsveränderung der Hauptfigur.	Die Hauptfigur hat sich bewegt.	Kameraperspektive ist wie gefordert verändert.
IDA-18	Spielmenü aufrufen	Spieler	1. Spieler drückt den Hotkey: Spielmenü (IDH-05) oder klickt mit der linken Maustaste auf den zugehörigen Button. 2. Das Spiel ist pausiert.	Das Spielmenü ist nicht geöffnet.	Das Startfenster des Spielmenüs wird angezeigt. Der Spieler hat keinen Einfluss auf das Spiel und die KI führt keine Aktionen aus bis das Spiel wiederaufgenommen wird (durch Schließen des Menüs).
IDA-19	Im Spielmenü einen Schritt zurück bzw. das Menü schließen	Spieler	Der Spieler drückt die "Escape"-Taste oder klickt mit der linken Maustaste auf "Zurück" bzw. "Schließen".	Das Spielmenü ist geöffnet.	Das Spielmenüfenster zeigt die entsprechenden neuen Optionen bzw. das Spielmenü schließt sich und das Spiel wird

					wiederaufgenommen .
IDA-20	Schnellspeichern	Spieler	1. Spieler drückt den Hotkey oder klickt mit der linken Maustaste auf den Button zum Schnellspeichern (IDH-07). 2. Der aktuelle Spielzustand wird gespeichert und überschreibt dabei den vorherigen im Schnellspeicherslot abgelegten Zustand.	Spieler hat nicht verloren und das Spiel ist nicht pausiert.	Spielzustand ist im Schnellspeicherslot abgelegt.
IDA-21	Schnellladen	Spieler	1. Spieler drückt den Hotkey oder klickt mit der linken Maustaste auf den Button zum Schnellladen (IDH-08). 2. Der aktuell im "Schnellspeicherslot" abgelegte Zustand wird geladen.	Spieler hat nicht verloren und das Spiel ist nicht pausiert.	Spielzustand wurde zu dem im "Schnellspeicherslot" abgelegten Zustand verändert.
IDA-22	Wechseln des Wachen-Zustands zu "alarmiert"	KI	Die ausgewählte Wache wechselt den Zustand von "normal" zu "alarmiert".	Wache ist im Zustand "normal" und die Aktion: Wache entdeckt Hauptfigur (IDA-13) wurde ausgeführt.	Die Wache ist im Zustand "alarmiert".
IDA-23	Wechseln des Wachen-Zustands zu "normal"	KI	1. Die Aktion wird durch das Aufmerksamkeitsrating aktiviert. 2. Die ausgewählte Wache wechselt den Zustand von "aufmerksam" zu "normal".	Wache ist im Zustand "aufmerksam" und das Aufmerksamkeitsrating ist minimal.	Wache ist im Zustand "normal".
IDA-24	Alarm auslösen (Türcode ausgelesen)	Spieler	Alarm wird ausgelöst.	Hauptfigur liest den Türcode aus dem Hauptterminal aus.	Der Alarm ist ausgelöst und das Spiel wechselt in die zweite Phase.
IDA-25	Alarm auslösen (entdecken)	KI	Alarm wird ausgelöst.	Wache oder Objekt entdeckt die Hauptfigur.	Der Alarm ist ausgelöst und das Spiel wechselt in die zweite Phase.
IDA-26	Wache fasst Hauptfigur (IDC-01)	KI	Mindestens eine Wache steht in direkter Nähe zur Hauptfigur.	Wache ist von Typ 1, 2, 3 oder 4.	Spiel ist verloren.
IDA-27	Spezialfähigkeit: Mausbot einsetzen	Spieler	1. Spieler drückt den Hotkey: Mausbot (IDH-03) oder klickt mit der linken Maustaste auf den zugehörigen Button. 2. Vor dem Charakter erscheint eine Mausbot (IDC-07) und ein Timer für die "Lebensdauer" wird im Interface angezeigt.	Hauptfigur (IDC-01) besitzt genügend Energie UND vor der Hauptfigur (IDC-01) ist ausreichend Platz.	Objekt Mausbot ist vor der Hauptfigur (IDC-01) und kann ausgewählt werden.
IDA-28	Wache ablenken	Spieler	1. Mausbot (IDC-07) befindet sich im Sichtkegel einer Wache. 2. Mausbot (IDC-07) ruft die Aktion: Objekt entdeckt Hauptfigur	Mausbot (IDC-07) befindet sich im Sichtkegel einer Wache.	Mausbot (IDC-07) ist vom Spielfeld verschwunden. Die abgelenkte Wache

			(IDA-15) hervor, so als wäre sie die Hauptfigur (IDC-01) (die Wache folgt dann dem Mausbot, NICHT der Hauptfigur). <i>Randbemerkung: Mausbot kann nicht die Aktionen: Wache löst Alarm aus (IDA-16) und Wache fasst Hauptfigur (IDA-26) hervorrufen.</i> 3. Mausbot explodiert nach einigen Sekunden.		setzt ihre Patrouille fort.
IDA-29	Türcode für den aktuellen Levelausgang zum nächsten Level auslesen	Spieler, dann KI	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein Hauptterminal. 2. Ein Dropdown-Menü mit den Optionen "Türcode auslesen" und "Abbrechen" öffnet sich. 2.1 Ein linker Mausklick auf "Türcode auslesen" liest den Türcode aus und leitet die Aktionen: Alarm auslösen (Türcode ausgelesen) (IDA-24) und KI reagiert auf Alarmauslösung (IDA-12) ein. 2.2 Das Dropdown-Menü wird durch einen linken Mausklick auf "Abbrechen" oder einen rechten Mausklick geschlossen.	Die Hauptfigur ist aktuell ausgewählt und befindet sich in ausreichender Nähe zum Hauptterminal. Der Türcode wurde noch nicht ausgelesen.	Dem Spieler wird durch ein Symbol angezeigt, dass er den Türcode besorgt hat. Ein weiterer linker Mausklick auf "Türcode auslesen" hat keine Auswirkung.
IDA-30	Level abschließen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Levelausgang (IDO-15). 2. Der Übergang zum nächsten Level wird gestartet.	Der Spieler hat den Türcode aus dem Hauptterminal ausgelesen und die Hauptfigur befindet sich in ausreichender Nähe zum Levelausgang.	Das nächste Level wird geladen.

4.3 Spielstruktur

Wird ein neues Spiel gestartet, wird als erstes die Hintergrundgeschichte beschrieben. Es folgt eine kurze Erläuterung zur Bedienung der Tastatur und Maus. Danach beginnt das eigentliche Spiel. Der Spieler muss in jedem Level den Türcode für den Levelausgang aus dem Hauptterminal auslesen, um weiterzukommen. Direkt zum Levelausgang laufen ist deshalb zwar möglich, aber nicht sinnvoll, da die Tür verschlossen ist. Es besteht die Möglichkeit, geheime Dokumente in den einzelnen Levels zu klauen, um einen globalen Score zu erhöhen.

4.3.1 Die zwei Phasen

4.3.1.1 Erste Phase

Die 1. Phase ist ab (neuem) Levelbeginn aktiv.

In dieser verfolgt der Spieler das Ziel, das Hauptterminal (IDO-14) zu finden und den Türcode für den Levelausgang auszulesen. Dieses Ziel erreicht der Spieler am effektivsten, wenn er unentdeckt an den Wachen, Kameras und Bewegungs-/Fähigkeitensensoren vorbeikommt.

Dabei kann der Spieler die Spezialfähigkeiten der Hauptfigur zur Hilfe nehmen (zum Beispiel eine Wache mit dem Mausbot von ihrer Route ablenken, um sie ungesehen zu passieren, oder denselben Effekt erzielen, indem er eine Wache hackt und sie kurz wegschickt), solange die Energie der Hauptfigur reicht. Diese kann wieder aufgefüllt werden, indem der Spieler Energie-Einheiten findet und aufsammelt.

Außerdem ist es möglich, geheime Dokumente zu stehlen, die einen globalen Score erhöhen, welche für die Endstatistik und Achievements von Bedeutung ist.

Hat der Spieler die Option "Türcode auslesen" am Hauptterminal angeklickt, oder ist das Aufmerksamkeitsrating maximal, wechselt das Spiel zu der zweiten Phase.

4.3.1.2 Zweite Phase

Nun weiß die KI, dass sich ein Eindringling im aktuellen Level befindet und versucht aktiv, ihn zu finden, indem sie bestimmte Wachen im Umkreis der ausgemachten Position der Hauptfigur nach ihr suchen lässt.

Der Spieler muss nun versuchen, zum Levelausgang zu gelangen (und vorher noch den Türcode zu besorgen, falls noch nicht erledigt), ohne gefasst zu werden. Auch hier können Spezialfähigkeiten eingesetzt werden, sofern ausreichend viel Energie vorhanden ist.

Erreicht der Spieler den Levelausgang und öffnet diesen, ist das aktuelle Level geschafft und das nächste Level beginnt.

Das Spiel wechselt wieder zur ersten Phase.

4.3.2 Alarm

Befindet sich die Hauptfigur im Sichtkegel/Hörradius einer Wache, wird die Wache aufmerksam und bewegt sich in die Richtung, in der der potenzielle Eindringling vermutet wurde. Der Spieler hat nun noch eine gewisse Zeit, die Hauptfigur der Aufmerksamkeit der Wache zu entziehen, bevor sie die Hauptfigur als Eindringling einstuft und den Alarm auslöst.

4.3.3 Verlieren

Kollidiert die Hauptfigur mit einer Wache, oder wird sie während Phase 2 von einer Wache gestellt, indem sie nah genug an die Hauptfigur gelangt, ist die Hauptfigur gefasst und der Spieler hat das Spiel verloren.

4.3.4 Gewinnen

4.3.4.1 Innerhalb eines Levels

Der Spieler hat es geschafft, den Türcode aus dem Hauptterminal im aktuellen Level auszulesen, und den Levelausgang erreicht.

4.3.4.2 Das gesamte Spiel

Alle Levels wurden erfolgreich abgeschlossen und die KI im letzten Level ausgeschaltet.

4.3.5 Speichern & Laden

Das Spiel wird automatisch bei Beginn eines neuen Levels und bei Beginn der zweiten Phase im Schnellspeicherslot gespeichert.

Hat der Spieler verloren, gibt das Spiel die Option, automatisch den letzten Checkpoint zu laden, oder das Spiel zu beenden.

Zusätzlich besteht für den Spieler die Möglichkeit, eigene Spielstände über das Menü zu speichern und zu laden oder die Schnellspeichern- und Schnellladenfunktion (IDH-07/08) zu verwenden.

4.4 Statistiken

Das Spiel wird zwei Arten von Statistiken sammeln.

1. Direkte Statistiken, die nach einem erfolgreich abgeschlossenen Level angezeigt werden:
 - 1.1. Benötigte Zeit
 - 1.2. Anzahl der gestohlenen Dokumente
 - 1.3. Anzahl der benötigten Versuche
 - 1.4. Verbrauchte Energie
2. Globale Statistiken, die im Hauptmenü über die Option "Statistics" einsehbar sind:
 - 2.1. Anzahl der bereits abgeschlossenen Level
 - 2.2. durchschnittlich/gesamt benötigte Zeit für ein/alle bisher abgeschlossenen Level(s)
 - 2.3. Gesamtzahl aller gesammelten Objekte

4.5 Achievements

Im Spiel können kleine Erfolge freigeschaltet werden. Diese werden in 2 Kategorien eingeteilt:

1.) Story-Achievements, die im Verlauf der Geschichte freigeschaltet werden.

- 1.1) Beende das erste Level.
- 1.2) Entfliehe den Wachen in der ersten Phase.
- 1.3) Sammle 5 Energie-Einheiten.
- 1.4) Sammle 5 Dokumente.
- 1.5) Gewinne das Spiel.

2.) Stat-Achievements, die durch das Erreichen bestimmter Meilensteine im Spiel freigeschaltet werden.

- 2.1) Beende ein Level, ohne in der ersten Phase entdeckt worden zu sein.
- 2.2) Sammle Energie, bis die Energieleiste voll ist.
- 2.3) Beende ein Level, ohne eine Spezialfähigkeit zu nutzen.
- 2.4) Werde 5 mal außerhalb der zweiten Phase entdeckt.

5. Screenplay

Die Hauptfigur erwacht in einer unterirdischen Militärbasis, ohne Erinnerung wer sie eigentlich ist, oder wie sie dorthin gelangt ist. Als sie versucht, sich zu erinnern, wird sie von einer unbekannten Person angerufen. Diese gibt ihr den Auftrag, eine korruptierte KI auszuschalten, um die Übernahme der Maschinen über die Welt zu verhindern.

Dazu müsse sie zu erst jedoch aus ihrem Gefängnis entkommen. Auf ihrer Flucht findet sie geheime Militärunterlagen, in denen mehrfach ein bestimmter Name auftaucht, jedoch sind alle näheren Informationen geschwärzt. Der unbekannte Anrufer gibt sich darauf als eben jene Person, die in den Akten genannt ist, zu erkennen und teilt der Hauptperson mit, dass sie bereit ist, zu helfen.

Nach ihrer Flucht aus der Bergbasis bekommt sie einen weiteren Anruf. Diesmal jedoch von einer anderen mysteriösen Person, die ihm sagt, dass die Person, die der Hauptfigur ihre Hilfe anbietet, nicht die Person sei, für die sie sich ausgibt.

Um mehr zu erfahren, bricht die Hauptfigur in eine Militärbasis ein, in der Hoffnung weitere Dokumente zu finden.

Doch sie findet mehr als sie erhofft hatte: Geschwärzte Akten eines abgebrochenen Militärprojekts, die ihren Namen beinhalten, sowie auch den Aufenthaltsort der KI.

Ihr nächstes Ziel ist klar: Um die Geheimnisse, die sie umgeben, zu lüften, muss sie sich der KI stellen!

Was wird sie auf diesem Weg herausfinden?

5.1 Screenshots



Abbildung 3: Bereit für ein neues Spiel!



Abbildung 4: Die Hauptfigur läuft durch einen Gang.



Abbildung 5: Der Mousebot ist aktiv

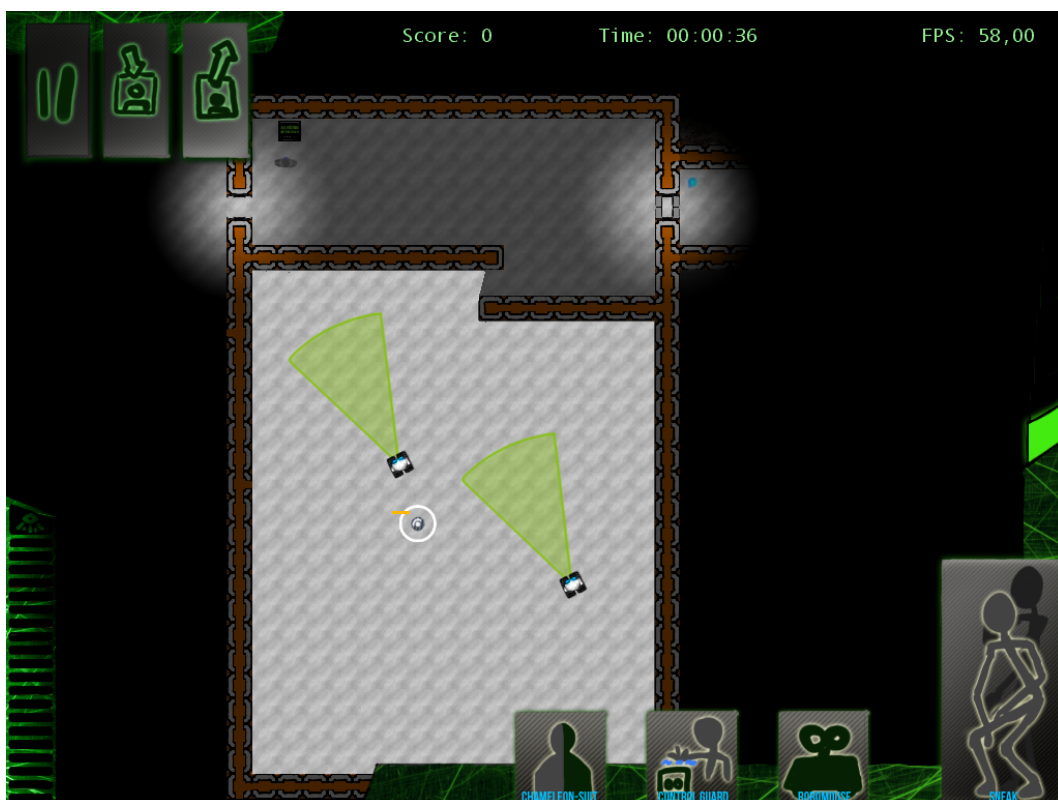


Abbildung 6: Der Scoutbot erkundet einen Raum.



Abbildung 7: Das Spiel pausiert.



Abbildung 8: Die Wache ist im Zustand "alarmiert" und sucht nach der Hauptfigur.



Abbildung 9: Die Wache hat die Hauptfigur gefasst und das Spiel ist verloren.