

TRY!

Tutor: Karsten Fix, Gruppe 03

The Son Vu Maxim Liashenko Arne Burkhardt Louis Ngo
Evelyn Wiens Sarah Domogalla Ilia Fedotov

June 29, 2019

Contents

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung des Spiels	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Vokabular	4
3	Benutzeroberfläche	6
3.1	Menü-Struktur	6
3.2	Spieler-Interface	7
4	Technische Merkmale	11
4.1	Verwendete Technologien	11
4.2	Mindestvoraussetzung	11
5	Spiellogik	12
5.1	Optionen und Aktionen	12
5.1.1	Zugmodus	12
5.1.2	Kampfmodus	12
5.2	Spielobjekte	17
5.3	Spielstruktur	18
5.4	Statistiken	20
5.5	Achievements	21
6	Screenplay	22

List of Figures

1	Menü-Struktur	6
2	Zugmodus Interface	7
3	Das Spiel	8
4	Errungenschaften	9
5	Mitwirkende	10

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Das Schlachtschiff THETIS war auf einem Patrouillenflug am äußersten Rande des besiedelten Teils der Galaxis, als ein unbekanntes Flugobjekt sich von den Sensoren unerkannt näherte und auf das Schiff einschlug. Die Hauptenergieversorgung brach zusammen und mit ihr starb der größte Teil der Mannschaft im Kälteschlaf. Das zerlöchernte Schiff verliert auf allen Decks Sauerstoff.

Zwei Stunden sind seitdem vergangen. Die Notenergieversorgung auf Deck 5 springt an und weckt die letzten zwei Überlebenden. Der einzige Ausweg ist die Rettungskapsel, denn der Schrecken, der auf dem verlorenen Schiff lauert, kann nicht bezwungen werden.

In "TRY" übernimmt der/die Spieler*in in Echtzeit das Kommando über eine Gruppe von Überlebenden, deren Ziel es ist, die Rettungskapseln der THETIS zu erreichen. Ihre Chancen stehen nicht gut, denn neben dem zur Neige gehenden Sauerstoff stellen auch die zahllosen Aliens, die überall in dem Schiff lauern, eine tödliche Gefahr dar.

Um den Durchbruch durch diese unerschöpflichen Gegnermassen zu schaffen, muss die Gruppe Ausschau nach weiteren Überlebenden halten, Energie für Waffenupgrades sowie Sauerstoff sammeln und stets taktisch und im Team vorgehen. In diesem Team hat jeder Charakter eine ganz spezifische Fähigkeit und Waffe die es klug einzusetzen gilt. Vorsicht ist in dieser lebensfeindlichen Umgebung stets geboten, denn der Tod wartet an jeder Ecke und ist endgültig, aber wer nicht mutig voranschreitet, wird die Ressourcen, die zum Überleben so wichtig sind, niemals in seinen Besitz bringen.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

"TRY!" ist aufgrund der Verknüpfung verschiedener Spielmodi und -mechaniken ein besonderes Spiel. Es ist ein Roguelike mit prozedural erzeugten Levels auf zwei Ebenen, die in verschiedenen Spielmodi zur Geltung kommen. Die beiden Spielmodi, die das Spiel bestimmen, sind der Zugmodus und der Kampfmodus. Im Zugmodus bestimmt man den Weg der Gruppe von Überlebenden über eine gerasterte Übersichtskarte der THETIS. Besonders ist auf dieser Übersichtskarte, dass jeder Zug Sauerstoff kostet. Der Weg durch das Raumschiff muss also gut geplant werden, denn Umwege können zum Tod führen. Nach jedem Zug beginnt der zweite Modus des Spiels, der Kampfmodus, in dem der Spieler in dem soeben betretenen Rasterfeld der Übersichtskarte die Gruppe in Echtzeit befehligt und Gegner bekämpft, mit dem Ziel, die Rohstoffe schnellstmöglich einzusammeln und weiterzukommen. Es ergeben sich besonders schwere Entscheidungen aus der begrenzten Anzahl an Charakteren, den unerschöpflichen Gegnermassen und dem permanenten Tod. Denn wenn das Team tot ist, verliert man.

2 Vokabular

Kampfmodus - Der Echtzeitteil des Spiels, in dem die Gruppe von Überlebenden taktisch durch die Gänge des Raumschiffs innerhalb eines Feldes des Zugmodus bewegt werden.

Zugmodus - Der Modus zwischen den Kampfmodi, in denen die Gruppe in neue Gebiete des Schiffs aufbricht. Die Karte dieses Modus ist in quadratische Felder/Kacheln aufgeteilt.

Feld, Kachel - Ein Teil der Übersichtskarte

Spezialfeld - Ein Feld mit mindestens einer Ressource

Übersichtskarte - Die gerasterte Ansicht des gesamten Raumschiffs, auf der der Zugmodus spielt.

Permadeath, Permanenter Tod - Wenn Charaktere sterben und zurückgelassen werden, sind sie fortan nicht mehr spielbar.

Ausgang - Das Ziel einer Karte im Kampfmodus

Rettungskapsel - Das Ziel des Spiels, das es im Zugmodus zu erreichen gilt. Gleichzeitig ein Feld.

Lebenshaltung - Ein Spezialfeld des Zugmodus, auf dem im Kampfmodus die Ressource Sauerstoff zu finden ist.

Kälteschlafkammer - Ein Spezialfeld, auf dem im Kampfmodus ein Überlebender zu finden ist

Energieknoten - Ein Spezialfeld, auf dem im Kampfmodus Energie zu finden ist

Erobern - Das Freischalten von Ressourcen im Kampfmodus. Dazu muss ein Charakter eine bestimmte Zeit neben der Ressource stehen.

Ressource - Sauerstoffflaschen, Energie oder ein Charakter

Sauerstoffflaschen - Wird bei jedem Zug im Zugmodus verbraucht

Energie - Wird für ein Waffenupgrade verwendet

Charakter - Die Charaktere, die der Spieler im Kampfmodus kontrolliert

Gegner, Aliens - Sind den Charakteren feindlich gesinnte Angreifer.

Spielfigur - Das Objekt, das im Zugmodus die Position des Spielers anzeigt

Klasse - Art eines Charakters, ein Charakter kann Nahkämpfer, Fernkämpfer oder Sanitäter sein

Waffe - Die Waffe eines Charakters ist einzigartig für den jeweiligen Charakter. Der Charakter setzt sie selbständig im Kampfmodus ein.

Fähigkeit - Die spezielle Fähigkeit eines Charakters. Diese ist einzigartig für den Charakter und

wird während des Kampfmodus durch den Spieler eingesetzt.

Abklingzeit - Eine Zeit in der die Fähigkeit nach einem Einsetzen nicht einsatzbereit ist. Ist von Fähigkeit zu Fähigkeit unterschiedlich lang.

einsatzbereit - ist eine Fähigkeit, die nicht in der Abklingzeit ist.

HP - Schaden, den ein Charakter aushalten kann, bevor er stirbt

Level - Die momentane Stufe der Waffe eines Charakters. Für Angriffswaffen bedeutet das z.B. einen bestimmten Schadenswert

Level-Up, Waffenupgrade - Das erhöhen des Levels einer Charakter-Waffe. Benötigt Energie.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Menü-Struktur

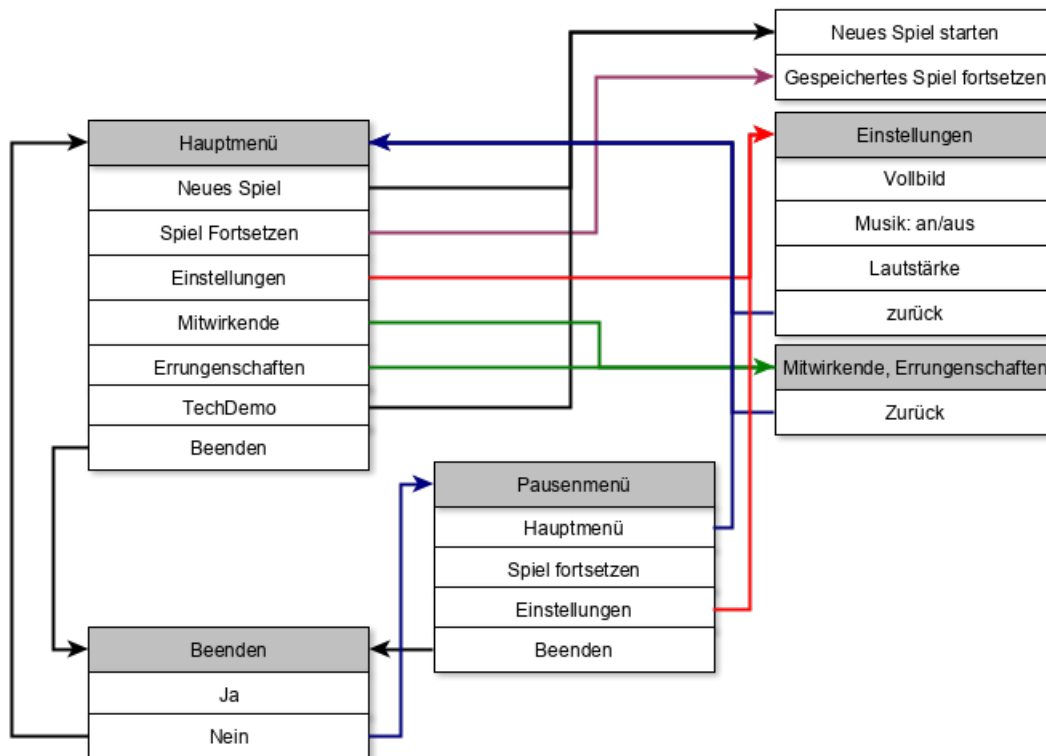


Figure 1: Menü-Struktur

Figure 1 stellt die Menü-Struktur mit folgenden Funktionen dar:

Hauptmenü	Funktion
Neues Spiel	Startet ein neues Spiel.
Spiel Fortsetzen	Startet den zuletzt gespeicherten Spielstand.
Einstellungen	Öffnet das Einstellungsmenü.
Mitwirkende	Zeigt Mitwirkende des Projekts an.
Errungenschaften	Zeigt alle Errungenschaften an.
TechDemo	Startet eine vordefinierte Map im Kampfmodus.
Beenden	Beendet das Spiel nach Nachfrage.

Pausenmenü	Funktion
Hauptmenü	Wechselt zum Hauptmenü.
Spiel Fortsetzen	Startet das Pausierte Spiel.
Einstellungen	Öffnet das Einstellungsmenü.
Beenden	Beendet das Spiel nach Nachfrage.

Einstellungen	Funktion
Vollbild	Wechselt in den Vollbildmodus /Fenstermodus.
Musik an/aus	Schaltet die Musik an/aus.
Lautstärke	Reguliert die Lautstärke.
Zurück	Geht in das vorherige Menü.

3.2 Spieler-Interface

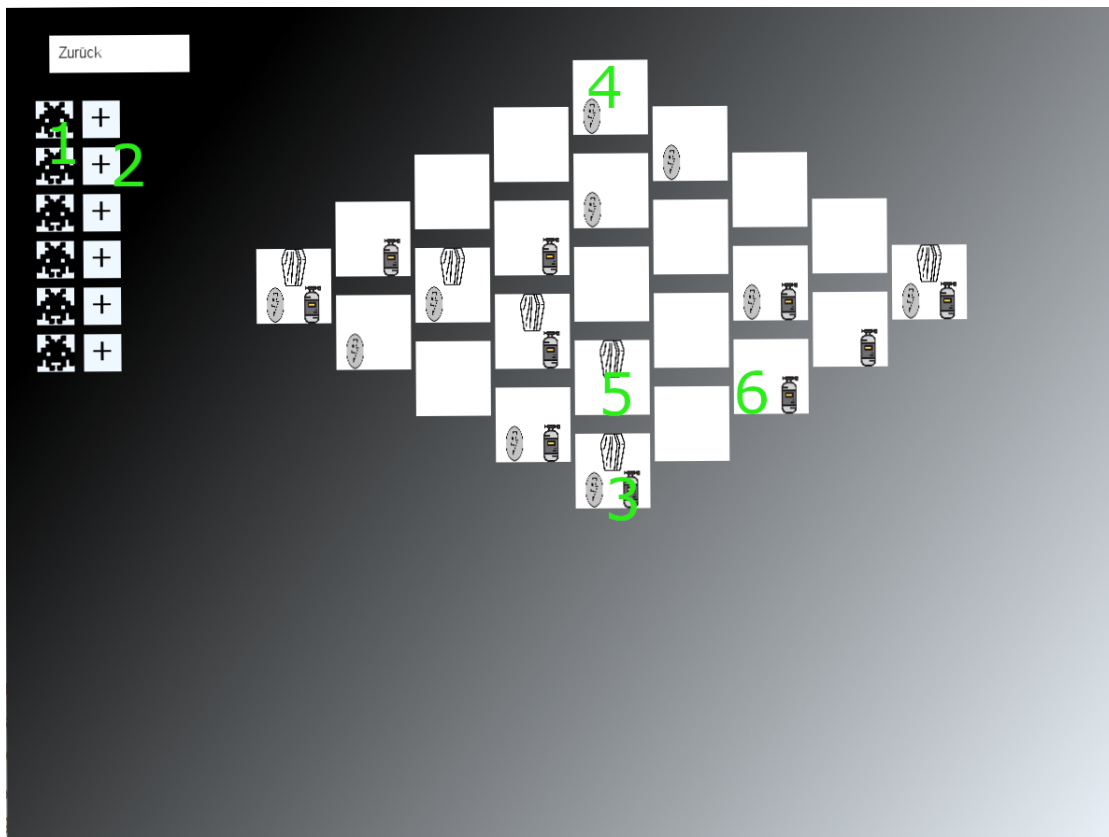


Figure 2: Zugmodus Interface

Figure 2 zeigt einen zufällig generierten Zugmodus:

1. Icons der Charaktere.
2. Icon zum Upgraden der Charaktere.
3. Icon zum Starten eines Kampfmodus-Levels. Das Level beinhaltet Sauerstoff, Energie und eine Kälteschlafkammer.
4. Ein Icon zum Starten eines Levels, in dem man Energie finden kann.
5. Ein Icon zum Starten eines Levels, in dem man eine Kälteschlafkammer finden kann.
6. Ein Icon zum Starten eines Levels, in dem man Sauerstoff finden kann.

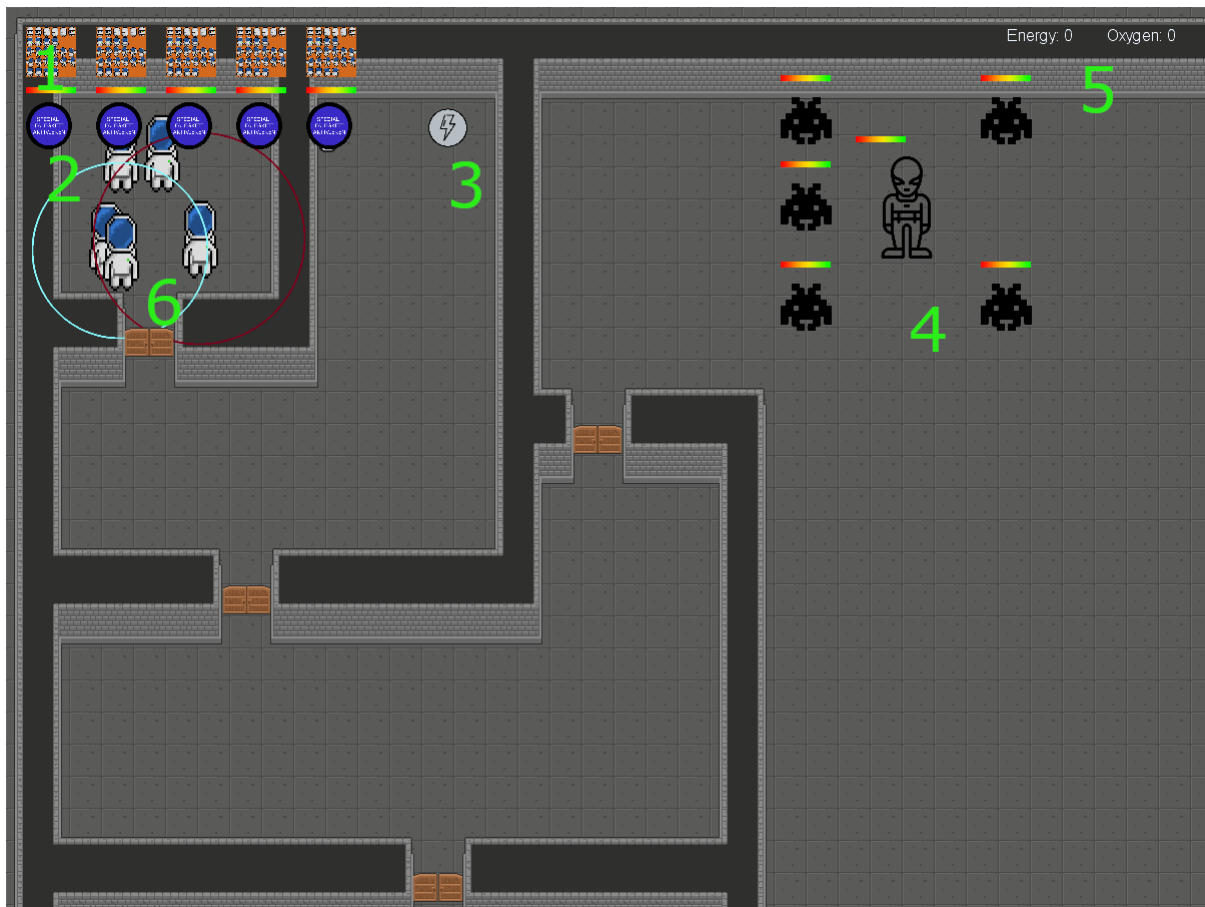


Figure 3: Das Spiel

Figure 3 zeigt das Spiel in Kampfmodus:

1. Icons zum Wählen der Charaktere und deren Lebensbalken.
2. Icons zum aktivieren der Fähigkeiten von den Charakteren.
3. Energie zum aufsammeln.
4. Gegnerische Spielfiguren.
5. Anzeige der gesamten Energie und des Sauerstoffs.
6. Spielbare Charaktere.

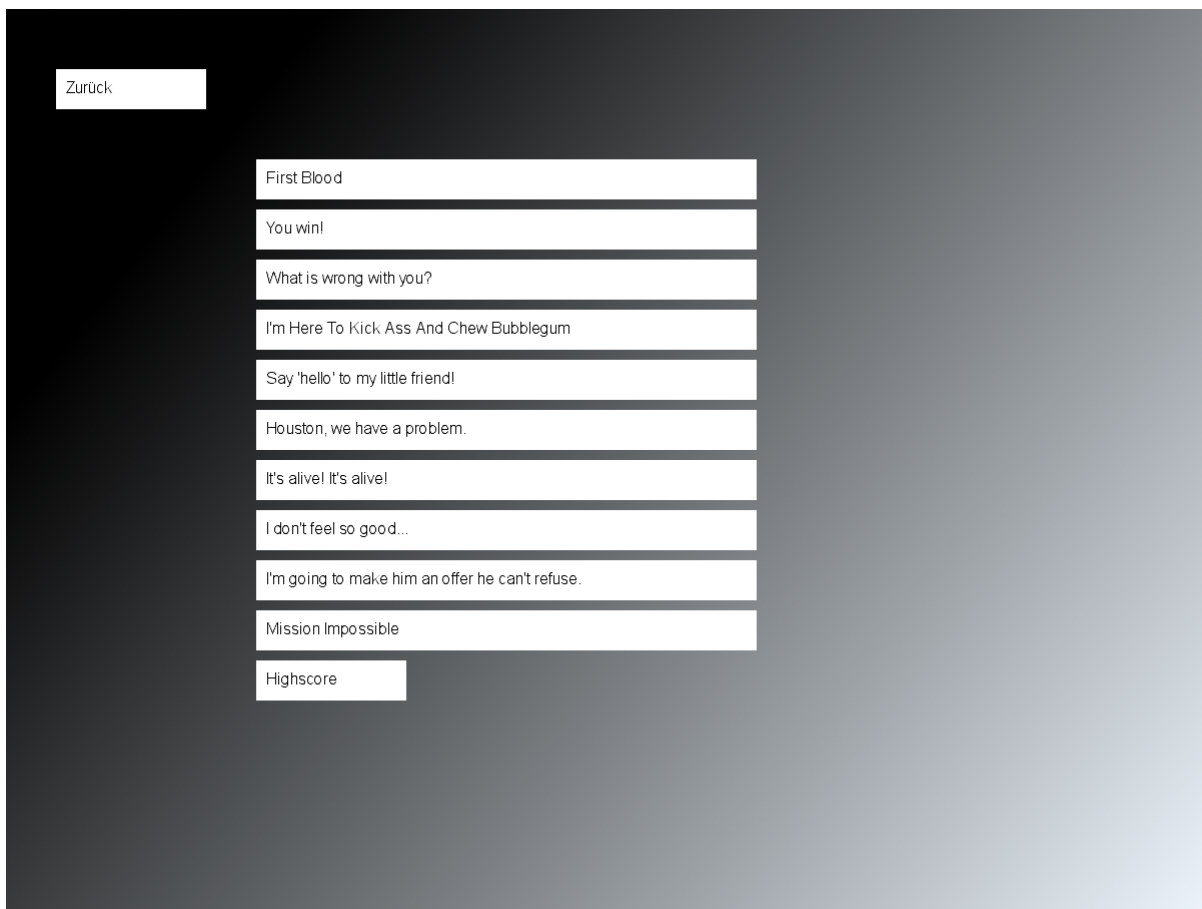


Figure 4: Errungenschaften

Zu sehen sind die erreichbaren Errungenschaften z.B. das töten des allerersten Gegners und der maximal erreichte Highscore(Nachzulesen unter 5.4 Highscore und 5.5 Achievements).

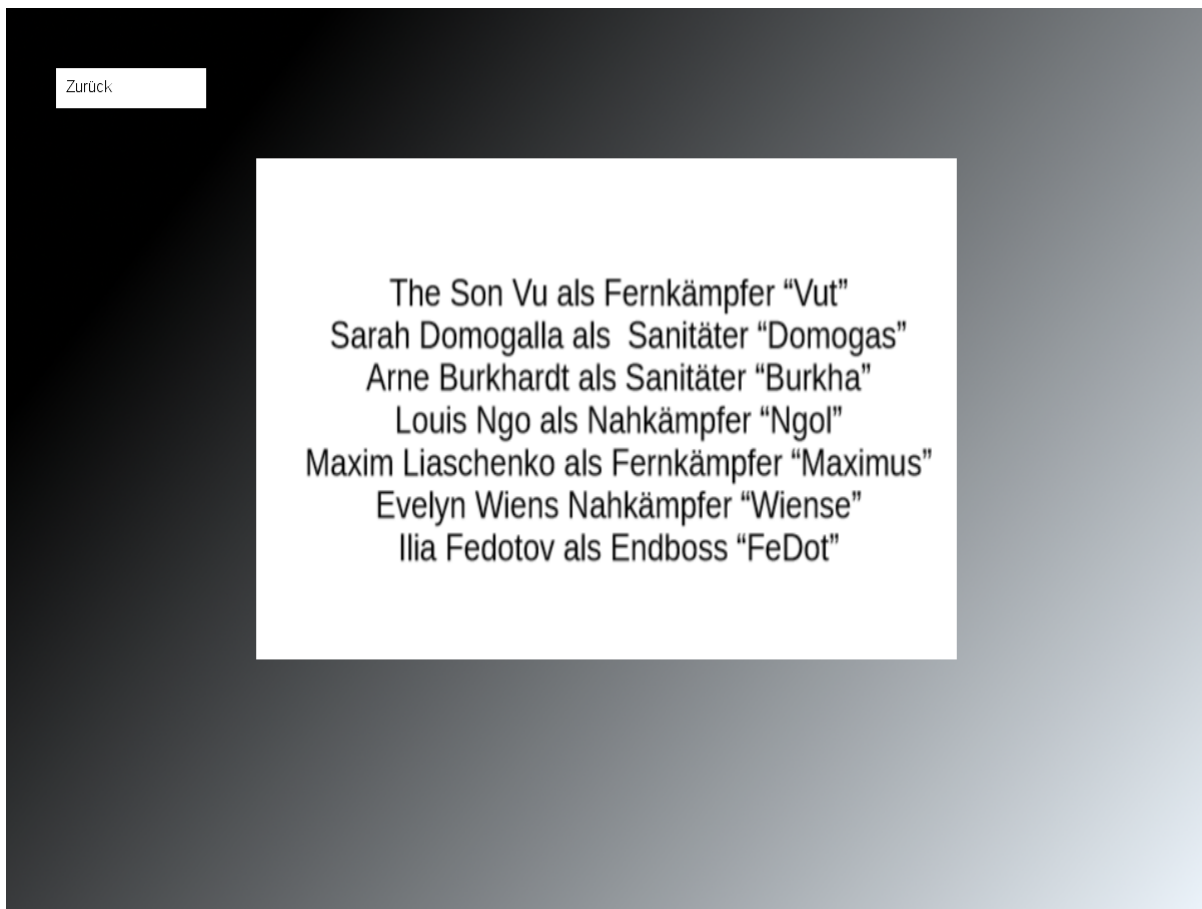


Figure 5: Mitwirkende

Figure 5 zeigt alle Entwickler des Spiels TRY!.

4 Technische Merkmale

4.1 Verwendete Technologien

- Visual Studio Community 2019
- Programmiersprache C#
- MonoGame 3.7
- Aseprite
- Audacity
- Piskel
- Gimp
- Photoshop
- Indesign
- Blender
- Tiled

4.2 Mindestvoraussetzung

- Prozessor mit 3,6 GHz
- 8 GB Arbeitsspeicher
- GeForce GTX 1060
- Windows 7

5 Spiellogik

5.1 Optionen und Aktionen

5.1.1 Zugmodus

Wenn man das erste Mal den Zugmodus betritt, indem man ein neues Spiel startet, darf man sich zwei von drei angezeigten Charakteren aussuchen. Mit diesen beginnt man das Spiel.

Im Zugmodus befindet man sich auf einer gekachelten Karte. Jede Kachel stellt einen Raum der THETIS dar. Der Spieler beginnt auf dem mit der Spielfigur markierten Kachel. Mithilfe von Sauerstoff kann sich der Spieler eine Kachel weiterbewegen. Man fängt das Spiel mit genug Sauerstoff an, um mit dem kürzesten Weg zum Endboss gelangen zu können. Das Ziel ist es, das auf der Karte Markierte letzte Level zu erreichen und erfolgreich zu bezwingen. Außerdem werden hier Waffenlevel erhöht, was zur Folge hat, dass der dazugehörige Charakter stärker wird.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangs- bedingung	Abschluss- bedingung
ID01 Start- charaktere auswählen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf einen der 3 Startcharaktere 2. Ausgewählter Charakter ist markiert.	Der Spieler hat ein neues Spiel gestartet UND Es ist höchstens ein weiterer Charakter ausgewählt.	Charakter ist nun ausgewählt
ID02 Start- charakter abwählen	Spieler	Ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen ausgewählten Charakter.	Mindestens ein Charakter ist ausgewählt UND Neues Spiel wurde gestartet.	Charakter ist nicht mehr ausgewählt.
ID03 Waffe leveln	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Level-Up-Taste.	Spieler besitzt genügend Energie.	Charakter-eigenschaften verbessern sich.
ID04 Charakter bewegen	Spieler	Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf ein benachbartes, nicht diagonal liegendes Feld.	Spieler besitzt genügend Sauerstoffflaschen.	Charakter befindet sich im ausgewählten Feld und betritt den Kampfmodus.

5.1.2 Kampfmodus

Der Kampfmodus wird betreten, wenn man eine Kachel im Zugmodus betritt. Es wird eine Karte aus Räumen und Gegnern erzeugt, in denen sich der Spieler durch kämpfen muss. Das Ziel ist es, den Raum zu verlassen, indem man mit allen lebenden Charakteren das Ende der Map erreicht. Optional kann man Ressourcen sammeln und Charaktere freischalten.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangs- bedingung	Abschluss- bedingung
ID05 Charakter auswählen	Spieler	1. Der Spieler drückt auf eine (dem Charakter zugewiesene) Taste. ODER Klickt auf einen Charakter. ODER Klickt auf das Charakterfenster.	Der Spieler befindet sich im Kampfmodus. UND Charakter lebt.	Der Charakter ist nun ausgewählt und kontrollierbar.
ID06 Charakter bewegen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Ort auf der Karte. 2. Charakter bewegt sich zum Zielort.	Charakter ist ausgewählt. UND Zielort ist frei von Hindernissen	Charakter befindet sich an der ausgewählten Position.
ID07 Patrouil- lieren	Spieler	1. Spieler drückt auf die Patrouil- lieren-Taste. 2. Spieler drückt mit der linken Maustaste auf ein Zielort. 3. Charakter bewegt sich zwischen Ursprungsposition und Zielort hin und her.	Charakter ist ausgewählt.	Charakter läuft hin und her.
ID08 Tür öffnen/ schließen	Spieler	1. Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Tür 2. Falls Tür geschlossen: öffnen. ODER Falls Tür offen: Tür schließen.	Klick auf eine Tür.	Tür öffnet/schließt sich.

ID09 Kampf- modus verlassen	Spieler	Falls alle, noch lebenden, Charaktere im Ausgangsbereich sind, verlasse den Kampfmodus.	Alle, noch lebenden Charaktere, befinden sich im Ausgangsbereich.	Spiel wechselt in den Zugmodus.
ID10 Schießen	Spieler, Gegner	1. Charakter/ Gegner befindet sich im Angriffsradius eines Gegners oder Charakters. 2. Angriff wird gestartet. 3. Angriff hört auf, sobald sich der Spieler/Gegner außer Reichweite befindet.	Charakter/Gegner befindet sich im Angriffsradius eines Gegners/ Charakters.	Der Charakter
ID11 Rundum- schlag	Spieler	1. Fähigkeit wird aktiviert. 2. Angriff wird ausgeführt 3. Alle sich in der Nähe befindenden Gegner werden getroffen	Charakter mit der Fähigkeit Rundumschlag ist ausgewählt. UND Fähigkeit ist einsatzbereit.	Allen Gegnern im Angriffs- radius werden Schaden verursacht.
ID12 EMP	Spieler	1. Fähigkeit wird aktiviert. 2. Angriff wird ausgeführt 3. Alle sich in der Nähe befindenden Gegner werden bewegungsunfähig gemacht.	Charakter mit der Fähigkeit EMP ist ausgewählt. UND Fähigkeit ist einsatzbereit.	Alle Gegner im Angriffsradius werden kurz bewegungs- unfähig.
ID13 Ablenkung	Spieler	1. Fähigkeit wird aktiviert. 2. Ein Hase wird platziert und lenkt die Aufmerksamkeit der umliegenden Gegner auf sich.	Charakter mit der Fähigkeit Ablenkung ist ausgewählt. UND Fähigkeit ist einsatzbereit.	Alle, sich in der Nähe befindenden Gegner, werden vom Hasen abgelenkt.

ID14 Minen	Spieler	1. Fähigkeit wird aktiviert. 2. Eine Mine wird unter dem Charakter platziert. 3. Wenn ausgelöst explodiert die Mine und verursacht, in einem kleinen Radius, Schaden.	Charakter mit der Fähigkeit Minen ist ausgewählt. UND Fähigkeit ist einsatzbereit.	1. Mine wird platziert 2. Explodiert falls ein Gegner sie berührt.
ID15 Schutzschild-Explosion	Spieler	1. Fähigkeit wird aktiviert. 2. Schild wird zerstört 3. Verursacht, in einem Radius, Schaden.	Charakter mit der Fähigkeit Schutzschild-Explosion ist ausgewählt. UND Fähigkeit ist einsatzbereit.	1. Schild-HP sinkt auf 0 2. Gegner im Explosionsradius bekommen Schaden.
ID16 Gedankenkontrolle	Spieler	1. Fähigkeit wird aktiviert. 2. Der nächste Gegner greift, für kurze Zeit, Gegner an. 3. Nach Ablauf der Zeit verhält sich der Genger wieder normal, falls er noch lebt.	Charakter mit der Fähigkeit Gedankenkontrolle ist ausgewählt. UND Fähigkeit ist einsatzbereit.	Der nächste Gegner greift für kurze Zeit andere Gegner an.

ID17 Wieder- beleben	Spieler	1. Charakter befindet sich in der Nähe eines Toten Charakters. 2. Sanitäter fängt an den toten Charakter wieder zu beleben. 3. Wenn der Sanitäter eine gewisse Zeit wiederbelebt hat, ist der tote Charakter wieder am Leben. 4. Wenn der Sanitäter vor der Wiederbelebung den Wiederbelebungskreis verlässt, wird die Wiederbelebung abgebrochen. 5. Fähigkeit ist auf Abklingzeit.	Charakter mit der Fähigkeit Wiederbeleben ist ausgewählt. UND Fähigkeit ist einsatzbereit. UND Befindet sich in der Nähe eines toten Charakters	1. Toter Charakter ist wieder am leben. 2. Fähigkeit ist auf Abklingzeit.
ID18 Folgen	Spieler	1. Rechtsklick auf einen anderen Charakter 2. Ausgewählter Charakter folgt den angeklickten Charakter, bis zum neuen Bewegungsbefehl .	Klick auf einen Charakter.	Angeklickter Charakter wird verfolgt.

5.2 Spielobjekte

4.2.1 Charaktere

Charaktere sind die Einheiten, die der Spieler im Kampfmodus kontrollieren kann. Der Spieler kann bis zu sechs verschiedene spielbare Charaktere freischalten.

Die Charaktere werden zwischen drei Klassen unterschieden: Sanitäter, Fernkampf und Nahkampf. Jede Klasse hat verschiedene Eigenschaften:

Klasse	Name	HP	Beschreibung
Sanitäter 1 Sanitäter 2	Burkha Domogas	sehr niedrig	Können Mitspieler im Kampfmodus wiederbeleben (ID17).
Fernkämpfer 1 Fernkämpfer 2	Maximus Vut	niedrig	Können mit einer Fernkampfwaffe automatisch auf Gegner schießen.
Nahkämpfer 1 Nahkämpfer 2	Ngol Wiense	mittel	Können mit einer Nahkapfwaffe automatisch Gegner angreifen.

4.2.2 Gegner

Gegner, hier auch als Aliens bezeichnet, versuchen Charaktere zu töten. Die Aliens agieren abhängig von den Aktionen der Charaktere und ihren eigenen Fähigkeiten und erstellen demnach eine eigene Strategie. Sie kommen nur im Kampfmodus vor und kommen in Wellen aus vordefinierten Eingängen. Ausnahme ist der Endboss. Dieser befindet sich im letzten Level und muss, im Gegensatz zu anderen Aliens, getötet werden, um das Spiel zu gewinnen. Es gibt fünf verschiedene Arten von Gegnern mit unterschiedlichen Eigenschaften:

Bezeichnung	HP	Schaden	Sichtfeld	Beschreibung
Kriecher	niedrig	niedrig	niedrig	Nahkampf
Fieslinge	niedrig	niedrig	mittel	Fernkampf
Explosive	sehr niedrig	hoch	mittel	Explodieren in der Nähe eines Charakters
Aufseher	mittel	niedrig	groß	Schreien sobald sie einen Charakter sehen und machen damit alle Aliens auf die Charaktere aufmerksam
Endboss	sehr hoch	hoch	groß	Wartet an der Rettungskapsel

4.2.3 Objekte

Als Objekte werden alle Spielobjekte bezeichnet, mit denen der Charakter interagieren kann. Ausgeschlossen sind hier Charaktere und Gegner, sowie deren Fähigkeiten.

Objekt	Beschreibung
Energie	- Kann im Kampfmodus gesammelt werden - Wird im Zugmodus für Charakterlevel ausgegeben
Sauerstoffflasche	- Kann im Kampfmodus gesammelt werden - Wird im Zugmodus verbraucht um sich fortzubewegen
Kälteschlafkammer	- Befindet sich im Kampfmodus - Neue Charaktere, werden freigeschaltet, wenn man sich eine gewisse Zeit lang im Umfeld der Kälteschlafkammer befindet - Freigeschaltete Charaktere sind sofort kontrollierbar
Mauer	- Definieren die Räume im Kampfmodus
Tür	- Befindet sich im Kampfmodus - Kann geöffnet und geschlossen werden - Gegner können Türen zerstören

Waffen

Jeder Charakter hat seine eigene Waffe. Charaktere der Fernkampfkategorie, können auf Gegner schießen. Nahkämpfer können nur in direkter Nähe Schaden zufügen und Sanitäter können nicht angreifen. Man kann Waffen im Zugmodus gegen Energie verbessern.

Jede Waffe hat eine Spezielle Fähigkeit, die der Charakter benutzen kann:

Waffe	Art	Spezialfähigkeit
Schwert	Nahkampfwaffe	ID11: Rundumschlag
Roboterarme	Nahkampfwaffe	ID12: EMP
Laser-Gewehr	Fernkampfwaffe	ID13: Ablenkung
Sturmgewehr	Fernkampfwaffe	ID14: Minen
Schild	Sanitäterwaffe	ID15: Schutzschildexplosion
Verstärkung	Sanitäterwaffe	ID16: Gedankenkontrolle

Die Sanitäterwaffe Schild, schützt Charaktere auf der Innenseite des Schildes. Diese bekommen dann keinen Schaden. Das Schild kann sich regenerieren und Schaden erleiden, wenn es Angegriffen wird.

Die Sanitäterwaffe Verstärkung erhöht den Schaden von Charakteren, die sich im Umfeld der Waffe befinden.

5.3 Spielstruktur

Spielstart

Startet man ein neues Spiel, so werden drei vorgefertigten Charaktere mit paarweise verschiedenen Charakterklassen sichtbar. Der Spieler muss zwei der drei verfügbaren Charaktere durch Anklicken (ID01) und Bestätigen auswählen, um das Spiel starten zu können. Die zwei ausgewählten Charaktere können nun von dem Spieler gesteuert werden, der verbliebene Charakter, sowie drei weitere Charaktere, die nicht zur Auswahl standen, können im Verlauf des Spiels durch Betreten eines mit einem

Kälteschlafkammer-Symbol gekennzeichneten Spezialfeldes und dessen erfolgreichen Absolvieren, auch freigeschaltet werden.

Kampfmodus

Das Spiel beginnt im Kampfmodus. Die zwei zuvor ausgewählten Charaktere erscheinen auf der einen Seite der Karte und müssen sich zur anderen Seite durchkämpfen. Die Karte setzt sich aus mehreren Räumen, die durch Türen miteinander verbunden werden, zusammen. In den Räumen können sich Ressourcen befinden. Die Ressourcen werden mit Symbolen auf der Karte gekennzeichnet. Sauerstoff und Energiestoffen können sofort eingesammelt werden, wenn ein Spieler zu dem jeweiligen, mit einem Symbol gekennzeichneten Ort bewegt wird. Die Ressource Kälteschlafkammer kann erobert werden, indem sich mindestens ein Charakter für eine gewisse Zeit neben dieser Ressource positioniert. Die Gegner erscheinen auf einer bestimmten Stelle der Karte. Die KI steuert die Gegner und ihr Ziel ist es, alle lebendigen Charaktere zu töten. Sie lässt die Einheiten nach den Charakteren suchen. Dabei können sich feindliche Einheiten, die Aliens, in den Räumen verteilen. Diese können die Türen jedoch nicht öffnen und auch nicht schließen. Da die Sichtweite des Spielers größer ist, als die der KI, kann der Spieler sich bereits im Voraus Gedanken darüber machen, ob er die Aliens direkt konfrontiert oder sich lieber für einen anderen Weg entscheidet, um sich an den Aliens vorbeizuschleichen. Versucht er allen Gegnern auszuweichen, dann kann ihm diese Strategie später zum Verhängnis werden. Es kann nämlich dazu kommen, dass die Aliens aus Orten, die die Charaktere bereits besucht haben, aber wegen der beschränkten Sichtweite keine Informationen mehr davon entnehmen können, erscheinen und die Charaktere aus dem Hinterhalt angreifen. Gelingt es den gegnerischen Einheiten, die HP eines Charakters auf Null zu bringen, so stirbt der jeweilige Charakter. Dem Spieler ist daraufhin ein kurzes Zeitfenster gegeben, damit er den toten Charakter mit einem Sanitäter wiederbeleben kann. Ist die Zeit abgelaufen und hat der Spieler es nicht rechtzeitig geschafft, diesen wiederzubeleben, bleibt der Charakter tot (Permadeath). Hat der Spieler keine lebendigen Charaktere mehr, verliert er das Spiel. Der Spielstand wird zurückgesetzt und der Spieler wird durch ein Fenster gefragt, ob er ein neues Spiel starten möchte. Gelingt es dem Spieler, seine Charaktere zum anderen Ende der Karte zu steuern, und flüchten zu lassen, indem er alle Charaktere in den Ausgangsbereich bewegt, so hat er das Feld geschafft.

Zugmodus

Hat der Spieler die Karte von dem Kampfmodus erfolgreich abgeschlossen, wechselt das Spiel in den Zugmodus. Auf einem Feld befindet sich die Spielfigur, auf einem anderen Feld, das von der Spielfigur am weitesten entfernt ist, die Rettungskapsel. Hier befindet sich der Endboss. Hat man dessen Lebenspunkte auf 0 gebracht, gewinnt man das Spiel. Der Spieler wählt ausgehend von der Position seines Spielfigurs ein benachbartes Feld aus. Die Spielfigur wird in das ausgewählte Feld bewegt, dabei wird eine Sauerstoffflasche verbraucht. Das Spiel wechselt hierbei von dem statischen Zugmodus, in dem nur die Spielfigur bewegt wird, wieder in den dynamischen und actionreichen Kampfmodus in Echtzeit.

Im Zugmodus kann auch Energie für Level-Ups eingesetzt werden. Neben der Level-Auswahl-Karte befindet sich eine Statusanzeige für jeden freigeschalteten Charakter. Drückt der Spieler auf das Pluszeichen, das einem Charakter zugeordnet wird, dann bekommt der Charakter ein Level-Up. Im Zugmodus überlegt sich der Spieler einen Pfad zur Rettungskapsel. Der Spieler muss Umwege einplanen, wenn ihr bestimmte Ressourcen einsammeln möchte, die sich nicht auf dem direkten und kürzesten Weg zur Rettungskapsel befinden, damit er sicher und gut gerüstet für den Endboss zur Rettungskapsel ankommt.

5.4 Statistiken

- **Highscore:**

Erreichte Punktzahl, die nach dem Verlieren/Gewinnen des Spiels angezeigt wird.

Der Highscore wird berechnet durch die Formel:

$$Highscore = \frac{\#Getötete\ Gegner \cdot (1 + \#Überlebende\ Charaktere) \cdot \#Ressourcen \cdot Endbossfaktor}{Spielzeit}$$

Wobei:

- *#Getötete Gegner*, die Anzahl der getöteten Gegner ist,
 - *#Überlebende Charaktere* die Anzahl der überlebenden Charaktere ist, die nach dem besiegen des Endbosses leben,
 - *#Ressourcen*, die Anzahl der gefundenen Ressourcen,
 - *Endbossfaktor* :
 - * 0.5, wenn man den Boss nicht erreicht wird
 - * 1, wenn Endboss erreicht wird aber nicht getötet
 - * 3, wenn der Endboss getötet wurde und
 - *Spielzeit*, die die gespielte Zeit des Spieledurchlaufs in Minuten angibt.
- **Gegner getötet:**
Anzahl der getöteten Gegner.
 - **Gespielte Zeit:**
Dauer des Spieledurchlaufs.
 - **Charaktere gefunden:**
Anzahl der gefundenen Charaktere.
 - **Sauerstoffflaschen gefunden:**
Anzahl der gefundenen Sauerstoffflaschen.
 - **Abgeschlossene Level in %:**
Das Verhältnis zwischen Anzahl der betretenen Spielfelder (in Zugmodus) und den existierenden Spielfelder.

5.5 Achievements

Name	Vorraussetzung
First Blood	Der erste Gegner wurde getötet
You win!	Der Endboss wurde besiegt
What is wrong with you?	Verliere das Spiel bereits im ersten Kampfmodus
Mission Impossible	Gewinne das Spiel mit nur einem lebenden Charakter
I'm Here To Kick Ass And Chew Bubblegum	Töte 50 Gegner in einem Spiel
Say „hello“ to my little friend!	Upgrade deine Waffe zum ersten Mal
Houston, we have a problem.	Starte das Spiel
It's alive! It's alive!	Belebe drei Spielfiguren in einem Spiel wieder
I don't feel so good.. .	Verliere das erste Mal
I'm going to make him an offer he can't refuse.	Verwende 50 Energie

6 Screenplay

Die Crew des Schlachtschiffs THETIS ist in der gesamten Galaxie bekannt als die furchtlosesten und stärksten Kämpfer, die der besiedelte Teil der Galaxie zu bieten hat. Mit ihrem Leben schworen sie jedes Lebewesen vor den unbekannten Schrecken des Universums zu schützen und den Frieden der Galaxie zu wahren. Doch nun stoßen auch sie an ihre Grenzen, als bei einem standardmäßigen Patrouillenflug ohne Vorwarnung ein unbekanntes Flugobjekt in ihr Raumschiff einschlägt. Die Kollision tötet die meisten Crewmitglieder im Kälteschlaf sofort. Alle lebenswichtigen Systeme des Schiffs fallen aus und die Sauerstoffversorgung neigt sich dem Ende zu. Noch nie gesehene Aliens stürmen das Schiff und fressen die restlichen Menschen an Bord auf. Nur noch sechs Helden scheinen den Tod entkommen zu sein, vier davon im Kälteschlaf unwissend, welche Schrecken sich an Board der THETIS ereignet haben. Die letzten zwei Crewmitglieder bei Bewusstsein haben eingesehen, dass ein Sieg gegen die Monster unmöglich ist. Sie können nur noch versuchen ihre restlichen Kameraden zu wecken und sich zu den Rettungskapseln durchzukämpfen. Doch dort lauert ein Wesen so mächtig, dass der Versuch allein an Selbstmord grenzt.