

Game Design Document

„They can't fix me“

Datum: 29. Juni 2019

Gruppe: sopra06

Tobias Bahlinger

Vincent Kataikko

Katharina Kornmeier

Phillip Mueller

Mehdi Naouar

Lukas Peck

Moreno Schlageter

Tutor: Thomas Leyh

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung des Spiels	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Spieler-Interface	4
2.2	Kamera/Ansicht	4
2.3	Menüstruktur	6
2.4	Menüschaltflächen und Optionen	6
3	Technische Merkmale	8
3.1	Verwendete Technologien	8
3.2	Mindestvoraussetzungen	8
4	Spiellogik	9
4.1	Steuerung	9
4.1.1	Bewegungssteuerung	9
4.1.2	Gegenstände/Items	9
4.1.3	Pause	9
4.2	Aktive Spielfiguren	9
4.2.1	Insasse	9
4.2.2	Robo-Ratte	9
4.2.3	kontrollierter Roboter	10
4.3	Gegnerische Einheit: Roboter	10
4.3.1	Roboter-Hunde	10
4.3.2	Patrouillienweg und Wissensaustausch	10
4.3.3	Gemütszustände Roboter	10
4.3.4	Verstärkung rufen oder angreifen	11
4.4	Aktionen der Figuren	11
4.5	Spielobjekte: Übersicht	16
4.5.1	Lebenspunkte Spielobjekte	17
4.5.2	Items	17
4.5.3	Waffen	18
4.6	Spielstruktur	18
4.7	Statistiken	19
4.8	Achievements	19
5	Screenplay	20
5.1	Hintergrundgeschichte	20
	Index	21

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Du bist gefangen in einer Psychiatrie im Jahr 2049. Und das zu Unrecht! Doch davon kannst du niemanden überzeugen, da die Wärter im Zuge der Digitalisierung durch Roboter ersetzt wurden. Deine einzige Chance diesen Albtraum zu beenden, ist es auszubrechen.

Mache dich in „They can’t fix me“ auf den Weg durch die labyrinthartigen Gänge der Psychiatrie. Auf deinem Weg kannst du Gegenstände wie z.B. Waffen einsammeln, mit denen du gegen die Roboter kämpfen kannst, falls du nicht vorsichtig genug warst und entdeckt wurdest. Aber einfach nur durch die Gänge der Psychiatrie zu irren und deine Roboter-Wärter zu töten, wird dir nicht zur Freiheit verhelfen. Um auszubrechen, musst du Key-Cards einsammeln, um die Türen zur Freiheit öffnen zu können.

Schaffst du es auszubrechen oder stecken die Roboter dich zurück in deine Zelle?

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Durch prozedurale Generierung der labyrinthartigen Gänge der Psychiatrie musst du immer neue Wege zur nächsten Tür finden, um der Freiheit näher zu kommen. Die verschiedenen Komponenten des Wegfindens, Weglaufens, Kämpfens und Key-Cards-Sammelns, macht „They can’t fix me“ sehr abwechslungsreich, was lang anhaltenden Spielspaß garantiert.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

Das Spieler-Interface in „They can’t fix me“ wird charakterisiert durch ein 'head-up display' (HUD). Man sieht einen Teil des Labyrinths in 2D¹, der die aktive Spielfigur, welche zentral platziert ist, umgibt. Wenn sich die aktive Spielfigur per Mausklick bewegt, verschiebt sich das 'field-of view' (FOV) so, dass die Kamera auf der Spielfigur zentriert bleibt.

Im unteren Teil des Spiel-Interfaces befindet sich eine Leiste mit drei Inventarslots.² Links unten im Spieler-Interface befindet sich eine Lebensanzeige und mittig oben eine Anzeige für Anzahl der gefundenen Key-Cards (siehe Abbildung 1).

2.2 Kamera/Ansicht

Das Spiel „They can’t fix me“ wird mit Top-Down-Kameraeinstellung gespielt. Durch das Design der Texturen der Wände und Spielfiguren, vermittelt das Spiel einen Eindruck einer dreidimensionalen Tiefe, obwohl die Spielumgebung von oben zweidimensional dargestellt wird (so zum Beispiel in Prison Architect oder The Escapists - siehe Abbildung 2).

Der Spieler sieht nur einen Ausschnitt der gesamten Karte des Levels, in welcher die momentan aktive Spielfigur mittig platziert ist (s. Spieler-Interface in Unterabschnitt 2.1).

Ein Ort wird...

- „sichtbar“ genannt, wenn er sich im unmittelbaren Nahbereich oder im Sichtbereich der aktiven Spielfigur befindet.
- „entdeckt“ genannt, wenn der Spieler diesen Ort bereits durchlaufen hat, unabhängig davon, mit welcher aktiven Spielfigur.
- „unentdeckt“ genannt, wenn er weder sichtbar noch entdeckt ist.

Teile des Labyrinths, die nicht in unmittelbarer Nähe der aktiven Spielfigur oder im Sichtbereich der aktiven Spielfigur liegen, werden ausgegraut dargestellt (entdeckte Bereiche) oder sind überhaupt nicht sichtbar (unentdeckte Bereiche).

¹ mehr dazu in Unterabschnitt 2.2

² Weiterführende Informationen siehe Gegenstände/Items in Unterunterabschnitt 4.1.2

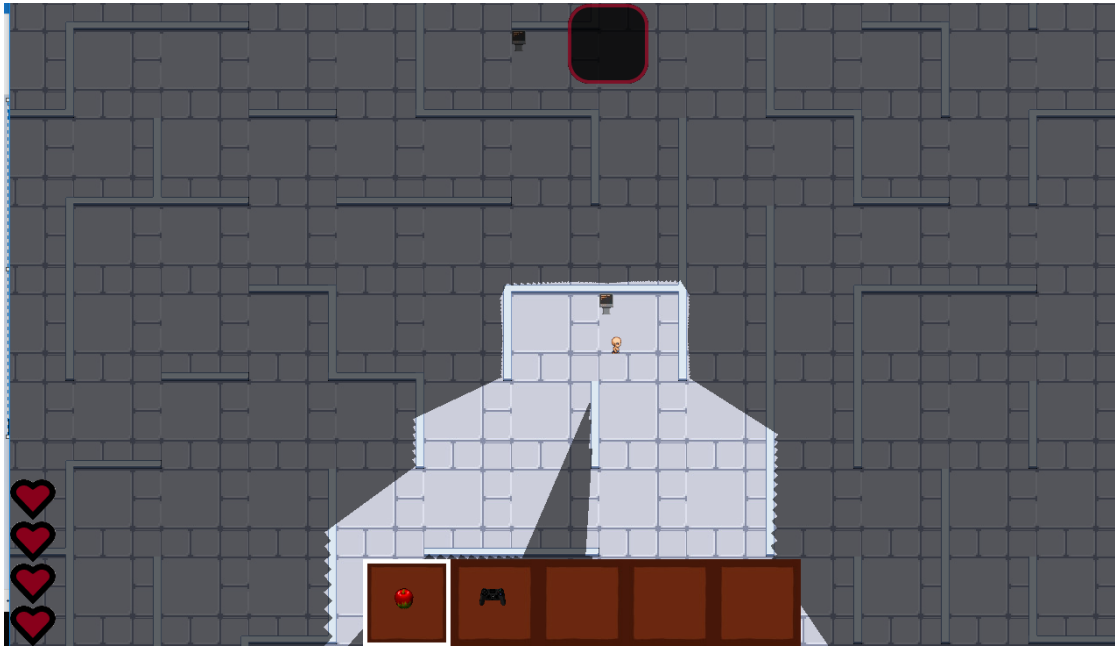
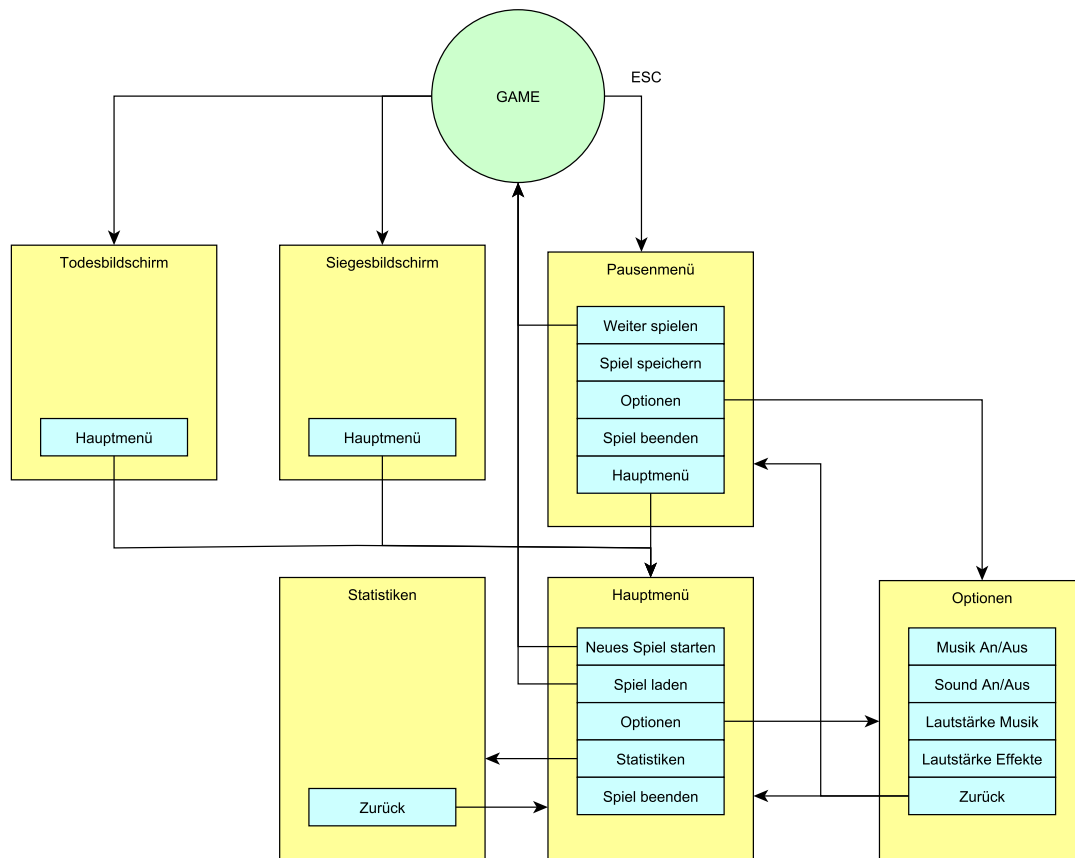


Abbildung 1: Interface/HUD



Abbildung 2: Kamera-Sicht in 'The Escapists'.

2.3 Menüstruktur



2.4 Menüschaftflächen und Optionen

Name	Menü	Beschreibung
Neues Spiel starten	Hauptmenü	Startet ein neues Spiel.
Spiel laden	Hauptmenü	Schließt das Menü und lädt den zuletzt gespeicherten Spielstand.
Optionen	Hauptmenü, Pausenmenü	Öffnet das Menü „Optionen“.
Statistiken/Achievements	Hauptmenü	Öffnet eine Übersicht aller Statistiken und Achievements.
Spiel beenden	Hauptmenü, Pausenmenü	Beendet das ganze Spiel.

Name	Menü	Beschreibung
Spiel speichern	Pausenmenü	Das aktuelle Spiel wird gespeichert. Der zuletzt gespeicherte Spielstand wird hierdurch überschrieben.
Weiterspielen	Pausenmenü	Schließt das Pausenmenü und lässt das Spiel fortfahren.
Hauptmenü	Pausenmenü, Siegesbildschirm	Beendet das Spiel, schließt das aktuelle Menü und öffnet das Hauptmenü.
Musik An/Aus	Optionen	Schaltet die Musik an oder aus.
Sound An/Aus	Optionen	Schaltet Soundeffekt an oder aus.
Lautstärke Musik	Optionen	Regelt die Lautstärke der Musik lauter oder leiser.
Lautstärke Effekte	Optionen	Regelt die Lautstärke der Effekte lauter oder leiser.
Auflösung	Optionen	Ändert die Bildschirmauflösung des Spiels.
Fullscreen	Optionen	Schaltet zwischen Fullscreen und Fenstermodus um.
Zurück	Statistiken/ Achievements	Schließt das aktuelle Menü und öffnet das Hauptmenü.
Zurück	Optionen	Schließt das Menü „Optionen“ und öffnet das Hauptmenü, falls das Menü „Optionen“ von dort geöffnet wurde, ansonsten öffnet sich das Pausenmenü.

Tabelle 1: Optionen & Aktionen

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Visual C#
- Microsoft .NET Framework
- Monogame 3.7
- Visual Studio Community 2019
- JetBrains ReSharper Ultimate 2019.1
- JetBrains Rider 2019.1
- Git
- Gitea
- L^AT_EX
- ShareL^AT_EX

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 7 oder neuer
- Prozessor: Dual-Core-CPU mit min. 2 GHz
- Arbeitsspeicher: Mindestens 2GB Arbeitsspeicher
- Grafikkarte: Mindestens Shader Model 4.1
- Peripherie: Maus/Tastatur/Monitor
- Speicherplatz: Mindestens 1 GB freier Speicherplatz
- Microsoft .NET Framework 4.7
- Microsoft DirectX 10
- Auflösung: mindestens 1024x768 Bildpunkte

4 Spiellogik

4.1 Steuerung

4.1.1 Bewegungssteuerung

Die aktive Spielfigur wird mit der rechten Maustaste durch „Point and Click“ bewegt. Dies bedeutet, dass der Spieler mit der rechten Maustaste an einen Ort klickt und die Spielfigur dann an diesen läuft.

Mit der Taste F kann der Insasse Angriffen ausweichen. Während dem Ausweichen kann die Insasse aber nicht kontrolliert werden.³

4.1.2 Gegenstände/Items

Im folgenden Abschnitt sei der Insasse als aktive Spielfigur vom Spieler kontrolliert. Dann können Gegenstände vom Boden aufgehoben werden, in dem man mit der rechten Maustaste auf sie klickt. Sie werden dann von links nach rechts in leeren Inventarslots platziert, solange es leere Inventarslots gibt. Wenn kein Inventarslot verfügbar ist, wird der Gegenstand im aktiven Inventarslot getauscht (s. Spieler-Interface in Unterabschnitt 2.1, siehe Abbildung 1).

Wird ein Gegenstand auf den Boden gezogen, wird er fallen gelassen.

Gegenstände bzw. der aktive Inventarslot können mit den Tasten 1 bis 3 ausgewählt werden. Mit der linken Maustaste wird das ausgewählte Item aktiviert.

4.1.3 Pause

Die Escape-Taste (ESC) pausiert das Spiel und öffnet das Pausenmenü (s. Menüstruktur in Unterabschnitt 2.3).

4.2 Aktive Spielfiguren

4.2.1 Insasse

Der Insasse ist die Spielfigur, mit welche der Spieler sich identifiziert. Mit ihr werden Key-Cards und Items gesammelt, um aus der Psychiatrie auszubrechen.

4.2.2 Robo-Ratte

Eine Robo-Ratte wird von Robotern nicht erkannt, weshalb sie vom Spieler gut benutzt werden kann, um das Labyrinth auszukundschaften. Außerdem kann sie benutzt werden um Gegenstände, wie z.B. eine Mine, im Labyrinth zu platzieren. Das Spiel kann nicht nur mit der Ratte gewonnen werden, da die Ratte weder KeyCards an Terminals sammeln kann, noch Spinde öffnen.

³ Weiterführende Informationen: Aktionen der Figuren in Unterabschnitt 4.4

4.2.3 kontrollierter Roboter

Ein kontrollierter Roboter kann vom Spieler verwendet werden, um gegen andere Roboter zu kämpfen ohne dass der Insasse Schaden erleidet.

4.3 Gegnerische Einheit: Roboter

auch: Gegner, Wächter, KI

Die Roboter sind die Wächter der Irrenanstalt. Diese patrouillieren in den Gängen und Räumen der Anstalt, fahnden gemeinsam nach dem Insassen, oder kämpfen mit diesem.

Ein Roboter erkennt den Insassen, wenn dieser sich im Sichtbereich des Roboters befindet (erkenntlich durch dessen Field of View).

Roboter interagieren mit den in Unterunterabschnitt 4.5.2 aufgeführten Gegenständen:

- Bananenschale
- Leckere RAM-Riegel
- Kontroller

4.3.1 Roboter-Hunde

In immer kürzer werdenden Abständen werden Roboter-Hunde erzeugt, welche auf direktem Weg auf den Spieler zulaufen. Diese Roboter-Hunde fügen dem Insassen keinen Schaden zu. Der Spieler will den Roboter-Hund trotzdem töten, denn Roboter-Hunde bellen und werden von den Robotern gehört. Hört oder sieht ein Roboter einen Roboter-Hund, ändert dieser seine Route auf der er patrouilliert und läuft dem Roboter-Hund hinterher, bis dieser aus dem Sichtfeld des Roboters verschwunden ist bzw. der Roboter das Bellen nicht mehr hört.

4.3.2 Patrouillienweg und Wissensaustausch

Außerdem ändert der Roboter seine Route wenn er ein benutztes Terminal oder einen offenen Spind entdeckt. Denn in diesem Fall weiß der Roboter, dass es für den Spieler in diesem Teil des Labyrinths keine Items oder KeyCards mehr zu sammeln gibt. Der Roboter patrouilliert anschließend auf einer anderen Route.

Treffen sich zwei Roboter im Labyrinth, tauschen diese ihren Wissensstand aus (Wo wurde der Insasse gesehen? Welche Spinde sind geöffnet? An welchen Terminals wurde die Key-Card bereits eingesammelt?)

4.3.3 Gemütszustände Roboter

Der Roboter nimmt folgende Gemütszustände an:

- ruhig (Roboter patrouilliert)

- wachsam (Roboter fahndet koordiniert mit anderen Robotern nach der Spielfigur)
- aggressiv (Roboter greift Spielfigur an oder kämpft bereits mit dieser)

Wechselt ein Roboter vom Gemütszustand ruhig in den Zustand wachsam, so erhöht sich die Geschwindigkeit des Roboters. Wechselt ein Roboter vom Gemütszustand wachsam in den Zustand aggressiv, so erhöht sich erneut die Geschwindigkeit des Roboters. Die Geschwindigkeit des Insassen ist abhängig davon, ob es bereits Roboter im Gemütszustand wachsam oder aggressiv im Spiel gibt.

4.3.4 Verstärkung rufen oder angreifen

Erkennt ein Roboter den Insassen evaluiert der Roboter anhand folgender Kriterien, ob er Verstärkung ruft, oder angreift:

- Items der Spielfigur
- Gesundheit der Spielfigur
- Eigene Gesundheit
- Entfernung zum nächsten Alarmknopf
- Entfernung zum Insassen

4.4 Aktionen der Figuren

Name	Akteure	Anfangsbe- dingung	Abschlussbe- dingung	Ereignisfluss
Schaden erleiden	Insasse, Roboter	Die Figur kolli- diert mit etwas das Schaden ver- ursacht.	Die Figur hat einen Lebens- punkt weniger und ist, je nach Stand der Leben- spunkte, tot.	Die Lebenspunk- te der Figur sin- ken um den Scha- denswert des An- griffs (s. Waffen in Tabelle 6). Sollten dabei die Lebens- punkte der Spiel- figur auf 0 sinken, stirbt sie.

Name	Akteure	Anfangsbe- dingung	Abschlussbe- dingung	Ereignisfluss
Laufen	Insasse, kontrol- lierter Roboter, Robo- Ratte	Die aktive Spiel- figur hat einen Laufbefehl erhal- ten.	Die Spielfigur ist am Zielpunkt angelangt oder ist mit einem Hin- dernis kollidiert oder der Spieler hat eine neue Ak- tion ausgeführt und damit die Laufaktion unter- brochen.	Die Spielfigur fin- det selbstständig ihren Weg und weicht allen statischen, un- passierbaren Objekten aus.
Sterben	Insasse	Die Lebenspunkte des Insassen sin- ken auf 0.		Das Spiel en- det, Todesbild- schirm wird angezeigt (siehe Menüstruktur 2.3).
Sterben	Robo- Ratte, kontrol- lierter Roboter	Der Spieler kon- trolliert eine Robo-Ratte oder einen Roboter und die Lebens- punkte der Figur sinken auf 0.	Der Insasse ist ak- tive Spielfigur.	Stirbt ein vom Spieler kontrol- lierter Roboter oder die Robo- ratte, bleibt diese/dieser leb- los liegen und der Insasse wird erneut aktive Spielfigur.

Name	Akteure	Anfangsbe- dingung	Abschlussbe- dingung	Ereignisfluss
Mine platzie- ren	Robo- Ratte	Der Spieler kon- trolliert eine Robo-Ratte und im Inventar be- findet sich eine Mine.	Mine ist im Laby- rinth platziert.	Durch klicken der linken Maustas- te, wenn sich eine Mine im ausgewählten Inventarslot be- findet, wird die Mine an dieser Stelle im Laby- rinth platziert.
Item be- nutzen	Insasse	Ein Item ist in dem aus- gewählten Inven- tarlot.	Itemeffekt tritt ein (siehe Spielob- jekte: Übersicht unter Unterab- schnitt 4.5) oder der Spieler hat eine neue Aktion gestartet und da- mit diese Aktion unterbrochen.	Spieler wählt Item aus, drückt die linke Maustas- te und Itemeffekt tritt ein.
Item aufhe- ben	Insasse	Der Insasse befin- det sich unmittel- bar neben einem am Boden liegen- dem Item.	Das Item wurde in den aktiven In- ventarslot aufge- nommen.	Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf das Item. Das am Boden liegende Item wird vom Boden entfernt, in einen leeren Slot oder, wenn kein leerer Slot vorhanden, in den aktuell aktiven Slot des Inventars verschoben. Falls in diesem Slot bereits ein Item vorhanden war, wird dieses auf den Boden gelegt.

Name	Akteure	Anfangsbe- dingung	Abschlussbe- dingung	Ereignisfluss
Spind öffnen	Insasse	Der Insasse befin- det sich unmittel- bar neben einem geschlossenem Spind.	Spind wird geöffnet und ein Item taucht neben dem Spind auf.	Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den Spind. Der Spind öffnet sich und ein Item erscheint neben dem Spind.
Key- Card erwer- ben	Insasse	Der Insasse be- findet sich unmit- telbar neben ei- nem aktiven, d.h. leuchtendem, Ter- minal.	Key-Card wurde aufgenommen und Terminal leuchtet nicht mehr.	Der Spieler klickt mit der rech- ten Maustaste auf das Terminal. Der Key-Card-Zähler des Spielers wird inkrementiert.
Pat- rouillie- ren	Roboter	Roboter ist am Leben und im Gemütszustand „ruhig“.	Der Roboter befindet sich nicht mehr im Gemütszustand „ruhig“.	Roboter pa- trouilliert in den Gängen.
Ver- stärkung rufen	Roboter	Der Roboter hat den Insassen entdeckt und die KI entscheidet Verstärkung zu holen. Gemütszustand wechselt auf „wachsam“. Sie- he Gegnerische Einheit: Roboter in Unterab- schnitt 4.3.	Andere Roboter wurden alarmiert.	Roboter läuft zu nächstgelegtem Alarmknopf. Nähert sich hier- bei der Insasse, greift der Robo- ter an. Wurden andere Roboter alarmiert, wird anschließend ko- ordiniert nach dem Insassen gesucht.

Name	Akteure	Anfangsbe- dingung	Abschlussbe- dingung	Ereignisfluss
Fahndung	Roboter	Roboter hat Alarmknopf betätigt oder wurde von diesem alarmiert.	Insasse gefunden (Wechsel in Zustand „aggressiv“).	Roboter suchen durch die KI intelligent koordiniert nach dem Insassen.(s. Gegnerische Einheit: Roboter in Unterabschnitt 4.3).
Sterben	Roboter	Die Lebenspunkte des Roboters sinken auf 0.	Der Roboter liegt zerstört am Boden.	Sinken die Lebenspunkte des Roboters auf Null, sinkt dieser zu Boden und bleibt leblos dort liegen.
Schießen	Roboter	Der Roboter hat den Insassen entdeckt und die KI entscheidet anzugreifen (Wechsel in Zustand „aggressiv“).	Insasse wird nicht getroffen oder bekommt Schaden.	Roboter schießt auf Insasse.
Schießen	kontrollierter Roboter	Der kontrollierte Roboter hat einen Schieß-Befehl erhalten.	Andere Figur wird nicht getroffen oder bekommt Schaden.	Kontrollierter Roboter schießt.
Ausweichen	Insasse	Die Fähigkeit Ausweichen wurde in den letzten 1000ms nicht benutzt.	200ms nach dem Anfang der Aktion.	Der Insasse kann in den nächsten 200ms keinen Schaden erleiden und kann sich in dieser Zeit nicht bewegen.

Tabelle 2: Aktionen der Figuren

4.5 Spielobjekte: Übersicht

Name	ID	Beschreibung	k_1	k_2	a	b
Typ 1:						
Insasse	SF	wird vom Spieler hauptsächlich gespielt	ja	ja	ja	ja
Robo-Ratte	RR	kann durch Item I7 (s. Items) erzeugt werden	ja	ja	ja	ja
Kontrollierter Roboter	KG	siehe I6 in Items in Unterunterabschnitt 4.5.2	ja	ja	ja	ja
Typ 2:						
Türe	G1	öffnen durch passende Anzahl an Key-Cards	ja	ja	nein	nein
Spind	G2	öffnen	ja	ja	ja	nein
Terminal	G3	Anzahl Key-Cards wird erhöht	ja	ja	nein	nein
Lampe	G4	an und ausschaltbar	ja	j/n	ja	nein
Typ 3:						
Mauer	S1	steht fest	nein	ja	nein	nein
Roboter	S2	Gegner	nein	ja	j/n ⁴	nein
Roboter-Hund	S3	läuft auf Insassen zu und bellt	nein	ja	nein	nein
Items	S4	aufhebbar und nutzbar	nein	nein	ja	nein
Alarmknopf	S5	nur Roboter können diesen auslösen	nein	ja	nein	nein

Tabelle 3: Spielobjekte: Übersicht

Legende

k_1 : kontrollierbar

k_2 : kollidiert

a : auswählbar

b : bewegbar

⁴ Kontroller aktiviert: ja, sonst: nein

4.5.1 Lebenspunkte Spielobjekte

ID	Leben
SF	4
RR	1
S2	2

Tabelle 4: Lebenspunkte Spielobjekte

4.5.2 Items

Name	ID	Beschreibung / Effekt
Banane	I1	Heilt einen Lebenspunkt des Insassen und erzeugt Item "Bananenschale".
Bananenschale	I2	Roboter (und Insasse) rutschen aus und sind ca. 3 Sekunden unbewegbar.
leckerer RAM-Riegel	I3	Roboter lieben RAM-Riegel. Sie laufen zu ihm und konsumieren diesen für ca. 4 Sekunden.
Alufolie	I4	Alufolie macht Insasse für Roboter ca. 5 Sekunden lang unsichtbar.
Mine	I5	Zerstört/ tötet Roboter (und Insasse).
Kontroller	I6	Ein Kontroller wird von Robotern als RAM-Riegel erkannt. Hat ein Roboter einen Kontroller aufgenommen, so kann dieser Roboter ca. 30 Sekunden lang vom Spieler kontrolliert werden.
ErzeugeRatte	I7	Item erzeugt eine Robo-Ratte.

Tabelle 5: Items

4.5.3 Waffen

Die folgende Waffen, können vom Insassen verwendet werden, falls im Inventar vorhanden.

Bezeichnung	ID	Beschreibung
Nasser Lappen	W1	Kann im Nahkampf verwendet werden. Der getroffene verliert 1 Lebenspunkt.
TASER	W2	Kann im Nahkampf verwendet werden. Der getroffene verliert 2 Lebenspunkte.
Pistole	W4	Der Spieler schießt ein Projektil in Blickrichtung vor sich ab, dieses bewegt sich dann selbstständig vorwärts und kollidiert mit einem Gegenstand und verschwindet oder trifft einen Roboter (ID:S2) und reduziert Lebenspunkte um 1.

Tabelle 6: Waffen

4.6 Spielstruktur

Am Anfang von „They can't fix me“ startet der Insasse in einem unbekannten Labyrinth. Die vom Spieler gesteuerte Figur startet ohne Gegenstände und mit drei Lebenspunkten. Es befindet sich eine feste Anzahl an gegnerischen Einheiten im Labyrinth. Das Ziel ist, mit dem Insassen aus dem Labyrinth zu entkommen, indem der Spieler alle Key-Cards findet und dann die Tür ins nächste Level bzw. in die Freiheit öffnet.

Neben Key-Cards kann der Spieler Spinde finden in denen sich Gegenstände befinden, die den Insassen stärker machen oder Roboter schädigen und so die Chancen auf ein Entkommen erhöhen.

Anfangs bewegen sich die Roboter und der Insasse recht langsam. Das ändert sich sobald der Spieler den ersten Roboter trifft, dann werden Insasse und Roboter schneller. Kämpfen Roboter und Insasse miteinander, so erhöht sich nochmals die Geschwindigkeit des Roboters und des Insassen.

Bevor der Spieler bzw. der Insasse das erste Mal von einem Roboter in einem Level entdeckt wird, patrouillieren die Roboter durch das Labyrinth. Entdeckt ein Roboter den Insassen, so entscheidet er abhängig von verschiedenen Faktoren (s. Gegnerische Einheit: Roboter in Unterabschnitt 4.3), ob er kämpfen oder Verstärkung holen sollte. Holt der Roboter Verstärkung, so koordinieren sich die Roboter des Levels und suchen das Labyrinth systematisch nach dem Spieler, aufgrund der den Robotern bekannten Informationen, ab.

Hat der Spieler mit dem Insassen alle Key-Cards gesammelt und die Tür erreicht, so geht es im nächsten Stockwerk weiter. Sollten hierbei die Lebenspunkte des Insassen auf

0 fallen, haben die Roboter-Wärter gewonnen und das Spiel ist verloren. Startet man eine neue Runde, so beginnt diese ohne Gegenstände und mit 3 Lebenspunkten. Schafft man es durch zehn Labyrinthen zu entkommen, so ist das Spiel gewonnen.

4.7 Statistiken

„They can’t fix me“ sammelt folgende Statistiken:

- Anzahl der gespielten Runden
- Anzahl verlorener Spiele
- Anzahl gewonnener Spiele
- Rating ($\frac{\text{Gewonnene Spiele}}{\text{Verlorene Spiele}}$)
- Anzahl der insgesamt gesammelten Items
- Anzahl der insgesamt benutzten Items

4.8 Achievements

In „They can’t fix me“ können folgende Achievements rundenübergreifend erreicht werden:

Eigenschaft	Beschreibung
Mach’s dir bequem	Erstes Spiel gestartet
Messi	Itemnutzung < 5% bei min. 25 gesammelten Items
Heavy user	Itemnutzung > 95% bei min. 25 gesammelten Items
Nehm’ ich mal mit	Sammle über 100 Items
Addict	Spiele insgesamt 50 Runden
Junkie	Spiele insgesamt 150 Runden

Tabelle 7: Achievements

5 Screenplay

5.1 Hintergrundgeschichte

Wir schreiben das Jahr 2049. Vor nun schon mehr als 10 Jahren wurden Pfleger psychiatrischer Anstalten durch die Nutzung intelligenter Roboter wegrationalisiert.

Nach einer Kneipen-Schlägerei wurdest du in die Anstalt im siebten Distrikt eingeliefert. Was du genau getan hast (oder haben sollst), weißt du nicht mehr. Aber du warst und bist natürlich unschuldig! Und warum sollte ein Unschuldiger in dieser lieblosen, künstlichen Umgebung leben müssen? Und deine geliebten Kinder, Ursula und Gregor, müssen ohne dich aufwachsen? Das kannst du nicht auf dir sitzen lassen! Seit drei Wochen versuchst du nun einen Weg herauszufinden und hast deine Tür endlich aufbekommen! Jetzt musst du nur noch auf den richtigen Moment warten, die nötigen Key-Cards finden, deine Pfleger und Bewacher beseitigen oder umlaufen, um endlich wieder die Freiheit zu genießen. Klingt doch eigentlich nach einem Klacks! Und wehe Ursula und Gregor sind von zu Hause weggezogen!

Index

Aktion

- Aktionen, 11
- Ausweichen, 15
- Item aufheben, 11
- Item benutzen, 11
- Key-Card erwerben, 14
- Laufen, 11
- Schaden erleiden, 11
- Spind öffnen, 11
- Sterben, 11

Ansicht, 4

Bewegung, 9

Field-Of-View (FOV), 4

Gegenstände, 9, 17

- Alufolie, 17
- Banane, 17
- Bananenschale, 17
- erzeugeRatte, 17
- Kontroller, 17
- Leckere RAM-Riegel, 17
- Mine, 17
- Reihenfolge, 9

Gegner, 10

- Aggressiv, 10
- Fahndung, 10
- Gefasst, 10
- Panisch, 10
- Ruhig, 10
- Taktik, 11
- Wachsam, 10
- Zustand, 10

Gemütszustände Roboter, 10

Interface, 4

Items, 9, 17

- Alufolie, 17
- Banane, 17
- Bananenschale, 17
- erzeugeRatte, 17

Kontroller, 17

Leckere RAM-Riegel, 17

Mine, 17

Reihenfolge, 9

Kamera, 4

Key-Card, 3, 4, 14, 18, 20

KI, 10

Menü

- Aktionen, 6
- Auflösung, 6
- Hauptmenü, 6
- Lautstärke, 6
- Musik, 6
- Optionen, 6
- Optionsmenü, 6
- Pausenmenü, 6
- Soundeffekte, 6
- Statistiken/Achievements, 6
- Struktur, 6

Mindestvoraussetzungen, 8

Ort

- Entdeckt, 4
- Sichtbar, 4
- Unentdeckt, 4

Pause, 9

Point and Click, 9

Roboter, 10

Aktionen

- Fahndung, 15
- Patrouillieren, 14
- Schießen, 15
- Verstärkung rufen, 14
- Taktik, 11

Spiel

- Figur, 4, 9, 12, 16, 18
- Aktionen, 11
- Ausweichen, 15

- Item aufheben, 11
- Item benutzen, 11
- Key-Card erwerben, 14
- Laufen, 11
- Schaden erleiden, 11
- Spind öffnen, 11
- Sterben, 11
- Laden, 6
- Logik, 9
- Speichern, 6
- Zusammenfassung, 3
- Spielobjekte, 16, 17
 - Alarmknopf, 16
 - Items, 16
 - Kontrollierter Roboter, 16
 - Lampe, 16
 - Mauer, 16
 - Robo-Ratte, 16
 - Roboter, 16
 - Roboter-Hund, 10, 16
 - Spielfigur, 16
 - Spind, 16
 - Türe, 16
 - Terminal, 16
- Steuerung, 9
- Technische Merkmale, 8
- Wärter, 10