

# Game Design Document

## GENESIS

Gruppennummer: 12  
Anforderungs-Set: Alternative 2  
Tutor: Dejan Dudukovic

Gruppenmitglieder:  
Benjamin Čengić  
Mark Diener  
Max Eilers  
Nino Frey  
Joshua Kuhny  
Emil Weiske

Datum der Erstellung: 10. Januar 2026

# Inhaltsverzeichnis

|          |                                                                       |           |
|----------|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Änderungsliste</b>                                                 | <b>3</b>  |
| <b>2</b> | <b>Spielkonzept</b>                                                   | <b>4</b>  |
| 2.1      | Spielzusammenfassung . . . . .                                        | 4         |
| 2.2      | Zentrale Spielmechanik . . . . .                                      | 4         |
| <b>3</b> | <b>Benutzeroberfläche</b>                                             | <b>5</b>  |
| 3.1      | Spieler-Interface . . . . .                                           | 5         |
| 3.2      | Menü-Struktur . . . . .                                               | 6         |
| 3.3      | Tastenbelegung . . . . .                                              | 7         |
| <b>4</b> | <b>Technische Merkmale</b>                                            | <b>8</b>  |
| 4.1      | Verwendete Technologien . . . . .                                     | 8         |
| 4.2      | Mindestvoraussetzungen . . . . .                                      | 8         |
| <b>5</b> | <b>Spiellogik</b>                                                     | <b>9</b>  |
| 5.1      | Optionen & Aktionen . . . . .                                         | 9         |
| 5.2      | Spielobjekte . . . . .                                                | 13        |
| 5.2.1    | Aktive Spielobjekte (Mutationen des Spielers) (Kategorie e) . . . . . | 13        |
| 5.2.2    | Kollidierende Spielobjekte (Kategorie d) . . . . .                    | 14        |
| 5.2.3    | Nicht kontrollierbare Spielobjekte (Kategorie c) . . . . .            | 14        |
| 5.2.4    | Auswählbare Spielobjekte (Kategorie b) . . . . .                      | 15        |
| 5.2.5    | Kontrollierbare Spielobjekte (Kategorie a) . . . . .                  | 16        |
| 5.2.6    | Ressourcen . . . . .                                                  | 16        |
| 5.3      | Spielstruktur . . . . .                                               | 16        |
| 5.3.1    | Spielstart - Tutorial . . . . .                                       | 17        |
| 5.3.2    | Offener Spielverlauf . . . . .                                        | 17        |
| 5.3.3    | Spielende . . . . .                                                   | 17        |
| 5.4      | Statistiken . . . . .                                                 | 18        |
| 5.5      | Achievements . . . . .                                                | 18        |
| <b>6</b> | <b>Screenplay</b>                                                     | <b>18</b> |
| 6.1      | Screenplay . . . . .                                                  | 18        |
| 6.2      | Konzeptzeichnungen & Storyboards . . . . .                            | 19        |

# 1 Änderungsliste

Im Folgenden werden die vorgenommenen Änderungen aufgelistet.

- Aktionen wie z.B. „Bewegen“ für Gegner und Spieler zu einer Aktion zusammengeführt.
- Vermeintliche Aktionen, die keine waren, wurden entfernt.
- Aktionsliste um neue Aktionen ergänzt.
- Den auswählbaren Objekten wurden drei neue Objekte (Schild, Stun-Grenade und Neurochip) hinzugefügt.
- Beschreibung des Spielobjekts „Mutant“ durch die Möglichkeit, diese unter Kontrolle zu bringen, ergänzt.
- Spielmechanik „passive Begleiter“ in den Kapiteln: Spielzusammenfassung, Zentrale Spielmechanik, Offener Spielverlauf und Screenplay ergänzt.
- Hinzufügen des Kapitel Tastenbelegung.
- Anpassung der Werte der verschiedenen Spielobjekte.
- Einige Statistiken und Achievements entfernt.
- Statistiken und Achievements umbenannt, so dass sie zur Sprache des restlichen Spiels passen.
- Das Speichern spezifiziert.
- Menü-Struktur um Sound-Settings und Display-Settings ergänzt.
- Screenshots hinzugefügt.

## 2 Spielkonzept

Dieses Kapitel beschreibt die grundlegende Idee und das zentrale Spielerlebnis von Genesis. Es wird erläutert, worum es in dem Spiel geht und welche Kernmechaniken das Gameplay definieren.

### 2.1 Spielzusammenfassung

In einer Zukunft, in der Wissenschaft keine Grenzen mehr kennt, wagt Helix Biotech das Udenkbare: die Schöpfung des perfekten Menschen. Doch das Projekt „**Genesis**“ gerät außer Kontrolle — und entfesselt den Albtraum einer neuen Evolution.

Als eines der letzten überlebenden Testsubjekte erwachst du tief unten im Keller des Labors. Betonwände, flackerndes Licht, Blut auf dem Boden — das Chaos hat alles verschlungen. Die Luft riecht nach Desinfektionsmittel und verbranntem Metall. Dein Körper fühlt sich fremd an. Stärker. Schneller. Aber nicht mehr menschlich.

Schritte hallen durch die Gänge. Du bist nicht länger ein Versuch — du bist das Ziel. Nur eines zählt: Entkomme, bevor du eliminiert wirst. Mit jedem Schritt nach oben kämpfst du dich näher an die Oberfläche. Doch die Mutation in deinem Inneren erwacht — eine Macht, die du kaum kontrollieren kannst. Wähle zu Beginn weise: Lebenspunkte, Geschwindigkeit, Stärke oder Ausdauer. Jede Entscheidung bringt dich deinem Ziel näher — und deiner Menschlichkeit ferner. Sicherheitskräfte, Kampfroter, wahnsinnige Forscher und groteske Mutanten stellen sich dir in den Weg. Doch nicht jeder Feind muss sterben — einige können zu mächtigen Verbündeten werden, wenn du die Technologie von Helix Biotech gegen sie verwendest. Jeder Sieg macht dich mächtiger — und verändert dich weiter. Am Ende steht der Ursprung des Experiments selbst: der Mann, der Gott spielen wollte.

Beende, was nie hätte begonnen werden dürfen.

Überlebe. Mutiere. Entkomme!

### 2.2 Zentrale Spielmechanik

Das Spiel ist ein in Echtzeit stattfindender, taktisch-action-orientierter Dungeon-Crawler, bei dem sich der Spieler als mutiertes Versuchsobjekt durch Laborebenen kämpft, Gegner besiegt, Ressourcen wie Münzen und Munition sammelt und durch weitere Mutationen kurzzeitig neue Fähigkeiten erlangt.

Im Fokus steht der dynamische Zyklus aus Erkunden, Kämpfen, Ressourcen sammeln, Mutieren und Vorankommen. Eine besondere taktische Ebene bietet die Möglichkeit, geschwächte Mutanten nicht zu töten, sondern mittels technischer Gadgets unter Kontrolle zu bringen und gegen die Gegner einzusetzen. Jede Mutation und jeder rekrutierte Begleiter verändert den Spielstil merklich und eröffnet neue strategische Optionen.

### 3 Benutzeroberfläche

Dieser Abschnitt befasst sich mit den visuellen Elementen, mit denen der Spieler interagiert, sowie den Mechanismen der Eingabe. Der Abschnitt gliedert sich in eine Beschreibung der Bildschirmanzeige während des Spiels, dem Spieler-Interface (HUD), sowie der verschiedenen Menüs.

Außerdem wird die Tastenbelegung erläutert. Diese stellt die Schnittstelle zwischen der visuellen Rückmeldung und der Steuerung der Spielfigur dar.

#### 3.1 Spieler-Interface

Das Spiel wird aus einer statischen Top-Down-Perspektive (Vogelperspektive) dargestellt. Das Spiel nutzt eine 2D-Darstellung in einem bewusst minimalistischen Pixel-Art-Stil, der sich an Titeln wie „The Binding of Isaac“ orientiert.

Die Kamera befindet sich zentriert über der Spielfigur, wechselt jedoch raumbasiert, sobald der Spieler einen neuen Raum betritt. Innerhalb der Techdemo folgt sie der Spielfigur zentriert.

Das Spieler-Interface (HUD) ist minimalistisch gehalten, um den Fokus auf dem Spielgeschehen zu lassen. Alle sichtbaren Elemente werden permanent am Bildschirmrand eingeblendet. (Siehe Abbildung 1)



Abbildung 1: Spieler-Interface

#### Die sichtbaren Elemente des HUD:

- Lebensanzeige (Position: Oben links): Eine klar sichtbare Leiste, die den aktuellen Gesundheitszustand des Spielers visualisiert.
- Ausdaueranzeige (Position: Direkt unter der Lebensanzeige): Eine Leiste, die sich beim Sprinten leert und automatisch regeneriert.
- Zeitanzeige (Oben rechts): Eine kleine Anzeige, die die Dauer des aktuellen Spieldurchlaufs misst.
- Münzvorrat (Unten links): Zeigt den aktuellen Münzstand an.
- Munitionsvorrat (Unten links): Zeigt die Menge der verfügbaren Munition an.
- Itemleiste (Position: Unten mittig): Eine horizontale Leiste mit 5 Slots. Hier werden die aktuell ausgerüsteten Waffen und der aktive Item-Slot angezeigt. Der Spieler kann mit den Tasten 1-5 zwischen den Slots wechseln.
- Inventar-Button (Position: Unten rechts): Ein kleiner Button, der bei Klick das detaillierte Inventar-Menü öffnet.

### 3.2 Menü-Struktur

Abbildung 2 stellt die Menü-Struktur dar. Beim Start des Spiels gelangt der Spieler zunächst in das „Main Menu“, dem Hauptmenü. Von hier aus kann er ein neues Spiel beginnen, einen bestehenden Spielstand laden, Statistiken und Erfolge einsehen, eine Techdemo starten, Einstellungen anpassen oder das Spiel beenden.

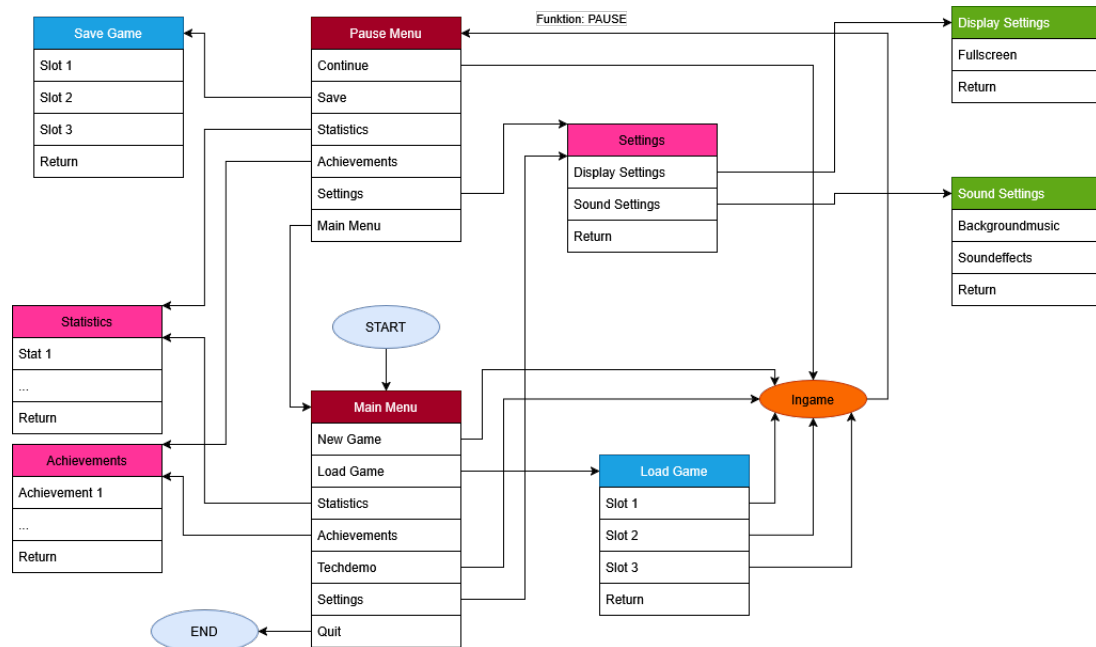


Abbildung 2: Illustration des Menüs

Wird im Hauptmenü die Option „New Game“ gewählt, startet ein neues Spiel, und der Spieler gelangt in den Ingame-Zustand. Die Auswahl „Load Game“ öffnet das Lade-Menü, in dem ein gespeicherter Spielstand aus einem der drei verfügbaren Slots geladen werden kann. Nach der Auswahl wird ebenso der Ingame-Zustand aktiviert. Die Option „Techdemo“ dient dazu, eine spezielle Demonstrationsumgebung zu starten, etwa zur Präsentation technischer Funktionen oder Effekte. Wird „Quit“ gewählt, wird die Anwendung beendet.

Neben diesen Hauptfunktionen bietet das Hauptmenü — ebenso wie das Pause-Menü („Pause Menu“) — Zugriff auf drei Informations- und Einstellungsbereiche: „Statistics“, „Achievements“ und „Settings“. Im Menü „Statistics“ werden verschiedene Daten zum Spielfortschritt angezeigt. Das Menü „Achievements“ listet alle erreichten sowie noch offenen Erfolge auf. Über das Menü „Settings“ können Anzeige- und Soundoptionen angepasst werden. Die „Sound-Settings“ lassen Musik und Soundeffekte unabhängig voneinander ein- und ausschalten. Die „Display-Settings“ ermöglichen das Wechseln in einen Fullscreen-Modus.

Sobald sich der Spieler im Spiel befindet, kann er jederzeit die Pause-Funktion aufrufen. Dadurch öffnet sich das Pause-Menü, das neben den drei bereits genannten Informations- und Einstellungsbereichen zusätzliche Funktionen bietet. Mit der Option Continue wird das laufende Spiel fortgesetzt. Über Save kann der Spieler den aktuellen Fortschritt im zugewiesenen Slot persistieren. Ist noch kein Slot zugewiesen öffnet sich das Menü „Save Game“, um diesen zu wählen und abzuspeichern. Schließlich ermöglicht Main Menu, das laufende Spiel zu beenden und ins Hauptmenü zurückzukehren.

Alle Untermenüs verfügen über eine „Return“-Funktion, die den Spieler stets in das Menü zurückführt, aus dem das aktuelle Menü geöffnet wurde.

### 3.3 Tastenbelegung

In Tabelle 1 werden die Tastenbelegungen für Bewegung, Interaktion und Kampfaktionen definiert. Für eine intuitive Bedienung, orientiert sich die Steuerung bewusst an gängigen Genre-Standards.

Tabelle 1: Tastenbelegung

| ID                   | Taste           | Typ        | Beschreibung                                             |
|----------------------|-----------------|------------|----------------------------------------------------------|
| Bewegung Oben        | W               | Halten     | Bewegt den Spieler nach Oben.                            |
| Bewegung Rechts      | D               | Halten     | Bewegt den Spieler nach Rechts.                          |
| Bewegung Unten       | S               | Halten     | Bewegt den Spieler nach Unten.                           |
| Bewegung Links       | A               | Halten     | Bewegt den Spieler nach Links.                           |
| Sprinten             | Shift Links     | Halten     | Beschleunigt die Spielerbewegung. Kostet Ausdauer.       |
| Ducken               | Strg Links      | Halten     | Bewegt sich langsamer und verkleinert die Trefferfläche. |
| Angreifen            | Linke Maustaste | Drücken    | Führe einen Angriff aus.                                 |
| Interagieren         | E               | Drücken    | Interagiere mit einem Objekt (z.B. Falle, Tür).          |
| Pause                | ESC             | Umschalten | Öffne oder Schließe das Pause-Menü.                      |
| Inventar             | I               | Umschalten | Öffne oder Schließe das Inventar.                        |
| Item in Slot bewegen | 1-5             | Drücken    | Bewege ein Item in einen Itemslot.                       |
| Item auswählen       | 1-5             | Drücken    | Wähle den aktiven Itemslot aus.                          |
| Item benutzen        | F               | Drücken    | Benutze das aktuell ausgewählte Item.                    |

## 4 Technische Merkmale

Im Folgenden werden die technischen Grundlagen des Spiels dargelegt. Das Kapitel gliedert sich in zwei Bereiche. Zunächst werden unter „Verwendete Technologien“ (Kapitel 4.1) Software-Technologien, Laufzeitumgebungen und Werkzeuge definiert, die für die Entwicklung zum Einsatz kommen. Anschließend werden in „Mindestvoraussetzungen“ (Kapitel 4.2) Hardware- und Softwareanforderungen beschrieben, die für die reibungslose Ausführung des Spiels erfüllt sein müssen.

### 4.1 Verwendete Technologien

In der folgenden Aufzählung sind alle Technologien und Werkzeuge aufgelistet die zur Erstellung von Genesis verwendet wurden.

#### **Spiele-Technologie & Laufzeit**

- Microsoft .NET 8.0
- MonoGame 3.8.4
- MonoGame Extended
- ImGui
- Arch

#### **Entwicklungs- & Projekt-Infrastruktur**

- JetBrains Rider 2025.2
- Microsoft VisualStudio (Community Edition 2022) mit der Erweiterung ReSharper
- Aseprite
- Tiled
- Git
- Gitea 1.25

#### **Dokumentation & Planung**

- draw.io
- Procreate
- TeX Live
- Google Gemini
- Google Docs

### 4.2 Mindestvoraussetzungen

Um sicherzustellen, dass das Spiel auf einer Vielzahl von Systemen lauffähig ist, werden die folgenden minimalen Hardware- und Softwareanforderungen definiert.

| Komponente | Mindestanforderung                                          |
|------------|-------------------------------------------------------------|
| OS         | Windows 10 (x64) oder eine gängige Linux-Distribution (x64) |
| CPU        | Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.2 GHz                  |
| RAM        | 4 GB                                                        |
| GPU        | Integrierte Grafik mit mindestens Shader Model 2.0          |
| Display    | Auflösung von mindestens 1366x768 Pixeln                    |
| Weitere    | .NET 8.0 Runtime<br>Maus und Tastatur                       |

## 5 Spiellogik

Das Kapitel „Spiellogik“ übersetzt das zuvor beschriebene Spielkonzept in konkrete Regeln und Systeme. Es legt zunächst dar, welche „Optionen & Aktionen“ (Kapitel 5.1) dem Spieler und anderen Objekten zur Verfügung stehen. Das Kapitel definiert auch sämtliche „Spielobjekte“ (Kapitel 5.2), die „Spielstruktur“ (Kapitel 5.3) vom ersten Moment bis zum finalen Bosskampf, sowie „Statistiken“ (Kapitel 5.4) und „Achievements“ (Kapitel 5.5), welche den Spielfortschritt über Spieldurchläufe hinweg messen.

### 5.1 Optionen & Aktionen

Dieser Abschnitt definiert detailliert, welche Aktionen der Spieler und andere Akteure ausführen können und welche Bedingungen und Auswirkungen diese haben. In Tabelle 2 sind diese aufgeführt.

Tabelle 2: Mehrseitige Tabelle mit den Aktionen

| ID               | Akteure            | Ereigniseinfluss                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Anfangsbedingungen                                                        | Abschlussbedingungen                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A01:<br>Bewegen  | Spieler,<br>Gegner | <b>Fall A - Spielerkontrolle:</b><br>1. Der Spieler drückt eine der Bewegungs-Tasten (W, A, S oder D).<br>2. Solange die Taste gedrückt bleibt, bewegt sich die Spielfigur in die entsprechende Richtung.<br>3. Bei einer Kollision oder Bewegungsunfähigkeit wird die Bewegung vorübergehend unterbrochen und fortgesetzt, sobald die Blockade endet.<br>4. Die Bewegung endet, wenn die Taste losgelassen wird.<br><b>Fall B - Gegner-KI:</b><br>1. Zielposition wird ermittelt und ein begehbarer Pfad zum Ziel berechnet.<br>2. Gegnerfigur bewegt sich entsprechend dem berechneten Pfad zum Ziel. | Der Akteur wird nicht von einem Hindernis blockiert                       | Der Akteur befindet sich an einer neuen Position, die sich aus ihrer Bewegungsgeschwindigkeit, Richtung und Dauer der Bewegung ergibt.                                                                                                                                        |
| A02:<br>Sprinten | Spieler            | 1. Der Spieler hält die Sprint-Taste gedrückt.<br>2. Die Spielfigur bewegt sich schneller.<br>3. Während des Sprints wird Ausdauer verbraucht.<br>4. Ist die Ausdauer erschöpft oder die Taste losgelassen, kehrt die Bewegung zur normalen Geschwindigkeit zurück.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Die Spielfigur ist in Bewegung gemäß A01 UND die Spielfigur hat Ausdauer. | Die Spielfigur befindet sich entsprechend ihrer Richtung, Geschwindigkeit und Dauer der Bewegung vom Startpunkt der Bewegung entfernt UND die Bewegungsgeschwindigkeit ist auf den Normalwert zurückgesetzt UND die Ausdauer ist entsprechend der Dauer des Sprint reduziert. |

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 2: Mehrseitige Tabelle mit den Aktionen (Fortsetzung)

|                                |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A03:<br>Angriff                | Spieler,<br>Gegner         | <b>Fall A - Spielerkontrolle:</b><br>1. Der Spieler drückt die Angriffs-Taste.<br>2. Der Angriff wird in Blickrichtung ausgeführt.<br><b>Fall B - Gegner-KI:</b><br>1. Die Spielfigur wird als feindliches Objekt erkannt.<br>2. Es wird der Angriff ausgeführt. Bei mehreren möglichen Angriffen wird der Angriff gewählt, der den höchsten Nutzen verspricht. | Der Akteur ist kampffähig (Zustand ist nicht „verwirrt“) UND die Waffe ist ausgerüstet UND der Akteur befindet sich in Angriffsreichweite. | Jeder Gegner im Trefferbereich hat Schaden genommen UND falls die Waffe Munition verwendet, ist die Munition um die Anzahl der Schüsse verringert ODER falls ein Fernzünder verwendet wurde, ist der Sprengstoff aus der Welt und der Fernzünder aus der Itemleiste und dem Inventar entfernt. |
| A04:<br>Itemslot auswählen     | Spieler                    | 1. Der Spieler drückt eine der Tasten 1 - 5.<br>2. Das System prüft die Anfangsbedingung.<br>3. Das alte Item (falls vorhanden) wird abgelegt.<br>4. Der neue Slot ist aktiv, und das Item (falls vorhanden) wird ausgerüstet.<br>5. Das UI hebt den neuen Slot hervor.                                                                                         | Der angeforderte Slot-Index entspricht nicht dem bereits aktiven Slot.                                                                     | Der neue Itemslot ist als aktive Auswahl gesetzt UND der vorige Slot ist inaktiv.                                                                                                                                                                                                              |
| A05:<br>Sprengstoff platzieren | Spieler                    | 1. Der Spieler klickt mit der Angriffstaste in die Spielwelt.<br>2. Der Sprengstoff wird an der Position der Spielfigur platziert.<br>3. Der Sprengstoff in der Itemleiste wird ersetzt durch den Fernzünder.<br>4. Mit der Item-Benutzen-Taste können alle bisher platzierten Sprengladungen gezündet werden.                                                  | Sprengstoff ausgewählt (A04).                                                                                                              | Sprengstoff wurde platziert UND Fernzünder ist in der Itemleiste statt Sprengstoff.                                                                                                                                                                                                            |
| A06:<br>Falle deaktivieren     | Spieler,<br>Mutant,<br>CEO | <b>Fall A - Spielerkontrolle:</b><br>1. Spieler interagiert mit der Falle.<br>2. Die Falle wird deaktiviert.<br><b>Fall B - Gegner-KI:</b><br>1. Die KI erkennt die Falle auf ihrem Laufweg.<br>2. Die KI führt die Interaktion aus, um den Weg freizumachen.<br>3. Die Falle wird deaktiviert.                                                                 | Der Akteur befindet sich in Interaktionsreichweite der Falle UND die Falle ist aktiv.                                                      | Die Falle ist deaktiviert UND löst bei Kontakt nicht aus.                                                                                                                                                                                                                                      |

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 2: Mehrseitige Tabelle mit den Aktionen (Fortsetzung)

|                                                                                                                         |                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A07:<br>Ver-<br>brauchs-<br>gegen-<br>stand<br>benut-<br>zen<br>(Heil-<br>spritze,<br>Ener-<br>gie-<br>riegel,<br>etc.) | Spieler                                                                                                                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler wählt mit den Tasten 1-5 den Slot aus, auf welchem sich das Verbrauchsobjekt befindet.</li> <li>2. Der Spieler drückt die Item-Benutzen-Taste.</li> <li>3. Der Gegenstand wirkt (z. B. HP oder Ausdauer werden erhöht).</li> </ol>           | Es ist ein Ver-<br>brauchsobjekt<br>vorhanden<br>UND der Slot<br>des zu<br>verwendenden<br>Verbrauchsob-<br>jektes ist<br>ausgewählt.                                                                                         | Die Anzahl des<br>verwendeten<br>Verbrauchsobjektes<br>hat sich um eins<br>verringert ODER das<br>Objekt ist aus dem<br>Inventar entfernt (das<br>Inventar ist an dieser<br>Stelle leer), wenn es<br>sich um das letzte<br>Objekt handelt UND<br>der Gegenstand hat<br>gewirkt (z. B. HP<br>oder Ausdauer sind<br>erhöht). |
| A08:<br>Tür<br>öffnen                                                                                                   | Spieler                                                                                                                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Spielfigur ist vor einer Tür.</li> <li>2. Der Spieler drückt die Interaktions-Taste.</li> <li>3. Tür öffnet sich.</li> </ol>                                                                                                                         | Die Spielfigur<br>befindet sich in<br>Reichweite<br>einer Tür UND<br>die Tür ist<br>geschlossen<br>UND alle<br>Gegner in<br>diesem Raum<br>wurden<br>besiegt.                                                                 | Die Tür ist offen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| A09:<br>Raum<br>wech-<br>seln                                                                                           | Spieler,<br>Passive<br>Beglei-<br>ter<br>(Mutan-<br>ten<br>sofern<br>diese<br>einen<br>Chip im-<br>plantiert<br>haben)  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Spielfigur ist vor einer offenen Tür.</li> <li>2. Die Spielfigur bewegt sich durch die Türöffnung.</li> <li>3. Ein neuer Raum wird angezeigt.</li> <li>4. Passive Begleiter folgen der Spielfigur in den neuen Raum.</li> </ol>                      | Die Tür ist<br>offen.                                                                                                                                                                                                         | Ein neuer Raum wird<br>angezeigt mit der<br>Spielfigur und<br>passiven Begleitern<br>an der Tür.                                                                                                                                                                                                                           |
| A10:<br>Aufzug<br>nutzen                                                                                                | Spieler,<br>Passive<br>Beglei-<br>ter<br>(Mutan-<br>ten,<br>sofern<br>diese<br>einen<br>Chip im-<br>plantiert<br>haben) | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Spielfigur ist vor einem Aufzug.</li> <li>2. Der Spieler drückt die Interaktions-Taste.</li> <li>3. Eine neue Ebene wird geladen (Ebene über der aktuellen Ebene).</li> <li>4. Passive Begleiter folgen der Spielfigur in die neue Ebene.</li> </ol> | Der Aufzug hat<br>die Spielfigur<br>noch nicht<br>transportiert<br>UND die<br>Spielfigur<br>befindet sich<br>vor dem<br>Aufzug UND<br>alle Gegner in<br>den betretenen<br>Räumen der<br>aktuellen<br>Ebene wurden<br>besiegt. | Eine neue Ebene wird<br>generiert UND die<br>Spielfigur und passive<br>Begleiter erscheinen<br>in einem neuen Raum<br>der neuen Ebene.                                                                                                                                                                                     |

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 2: Mehrseitige Tabelle mit den Aktionen (Fortsetzung)

|                                                       |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A11:<br>Gegner<br>looten                              | Spieler                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Spielfigur befindet sich neben der Leiche eines besiegten Gegner.</li> <li>2. Der Spieler drückt die Interaktions-Taste.</li> <li>3. Die Items werden in den freien Slots in der Itemleiste ODER dem Inventar neu hinzugefügt ODER auf die Anzahl der bestehenden Items addiert (falls Item bereits vorhanden) UND die Ressourcen (Münzen und Munition) erhöhen den jeweiligen Zählerstand im HUD, um die erhaltene Menge der jeweiligen Ressource.</li> </ol> | Die Leiche ist in Reichweite der Spielfigur UND die Leiche wurde noch nicht gelootet.                            | Alle neuen Items befinden sich im Inventar ODER in der Itemleiste ODER die Anzahl der bereits vorhandenen Items erhöht sich ODER die Anzahl der Ressourcen (Zählerstand) erhöht sich um die aufgenommene Menge UND der Gegnerzustand ist gelootet. |
| A12:<br>Ver-<br>brauchs-<br>gegen-<br>stand<br>kaufen | Spieler                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf einen Verbrauchsgegenstand im Kaufmenü.</li> <li>2. Die Münzen werden dem Spieler abgezogen.</li> <li>3. Der Verbrauchsgegenstand ist im Inventar ODER in der Itemleiste.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                               | Das Kaufmenü ist geöffnet UND der Spieler hat genug Münzen.                                                      | Der Verbrauchsgegenstand befindet sich im Inventar ODER in der Itemleiste UND der Münzenstand hat sich um den Preis des Verbrauchsgegenstandes verringert.                                                                                         |
| A13:<br>Tisch<br>umwer-<br>fen                        | Spieler,<br>Mutant,<br>CEO | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Akteur steht in der Nähe eines Tisches und erkennt, dass dieser noch steht (Zustand: „stehend“).</li> <li>2. <b>Fall A - Spielerkontrolle:</b> Der Spieler drückt die Interaktions-Taste.<br/><b>Fall B - Gegner-KI:</b> Der Akteur geht zum Tisch und wirft diesen um.</li> <li>3. Der Tisch ist um 90° gedreht und bietet nun Deckung vor Projektilen.</li> </ol>                                                                                            | Der Akteur befindet sich in Reichweite eines Tisch UND der Zustand des Tisch ist „stehend“.                      | Der Tisch ist umgekippt (Zustand: „umgekippt“) UND blockiert nun Projektilen.                                                                                                                                                                      |
| A14:<br>Tank<br>mani-<br>pulieren                     | Spieler,<br>Mutant,<br>CEO | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Akteur befindet sich in Reichweite eines unbeschädigten Chemikaliertanks.</li> <li>2. Der Akteur interagiert mit diesem.</li> <li>3. Der Tank läuft aus und es bildet sich eine Schadenszone um den Tank. Der Zustand ist nun „beschädigt“.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                         | Der Akteur befindet sich in Reichweite eines Chemikaliertanks UND der Tank ist unbeschädigt (Zustand: „intakt“). | Der Status ist „beschädigt“ UND eine Schadenszone ist um den Tank herum aktiv.                                                                                                                                                                     |

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 2: Mehrseitige Tabelle mit den Aktionen (Fortsetzung)

|                                |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                            |
|--------------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A15:<br>Ducken                 | Spieler,<br>Mutant,<br>CEO | <b>Fall A - Spielerkontrolle:</b><br>1. Der Spieler hält die Ducken-Taste gedrückt.<br>2. Die Bewegungsgeschwindigkeit der Spielfigur wird reduziert.<br>3. Die Trefferzone (Hitbox) verringert sich.<br><b>Fall B - Gegner-KI:</b><br>1. Der Akteur erkennt ein sich näherndes gegnerisches Projektil.<br>2. Der Akteur duckt sich mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit.<br>3. Die Trefferzone (Hitbox) des Akteur verkleinert sich und die Bewegungsgeschwindigkeit verringert sich. | Der Akteur befindet sich noch nicht im Zustand „Geduckt“ UND im Fall B ein gegnerisches Projektil wird erkannt.                                                 | Der Akteur befindet sich im Zustand „Geduckt“ UND die Hitbox ist verkleinert UND die Bewegungsgeschwindigkeit ist verringert.                              |
| A16:<br>Chip implan-<br>tieren | Spieler                    | 1. Der Mutant ist verwirrt durch die Stun-Grenade und hat nur noch eine gewisse Anzahl an Lebenspunkten (HP).<br>2. Der Spieler tritt an den Mutant heran und drückt die Interaktions-Taste<br>3. Der Mutant ist nun „passiver Begleiter“ und folgt der Spielfigur.<br>4. Per Rechtsklick auf den Mutanten und dann ein Ziel (zum Beispiel: Gegner, Falle) kann der Mutant gesteuert werden. Er führt dann Aktionen wie Angreifen oder Falle entschärfen aus.                           | Der Mutant hat weniger als 60% seiner Lebenspunkte (HP) UND der Mutant ist im Zustand „verwirrt“ UND der Spieler hat den Neurachip in der Itemliste ausgewählt. | Der Neurachip wurde aus der Itemliste entfernt UND der Mutant ist nun kein „Enemy“ sondern ein „Ally“ UND lässt sich per rechter Maustaste passiv steuern. |

## 5.2 Spielobjekte

Im Folgenden werden die interaktiven und nicht-interaktiven Objekte der Spielwelt kategorisiert und mit ihren jeweiligen Eigenschaften beschrieben.

### 5.2.1 Aktive Spielobjekte (Mutationen des Spielers) (Kategorie e)

In Tabelle 3 werden die aktiven Spielobjekte beschrieben. Dies sind die vom Spieler direkt gesteuerten, beweglichen und kollidierenden Entitäten. Im Startmenü wählt der Spieler einen dieser drei Charaktere aus, die sich in Basiswerten und ihrer Mutation (Spezialfähigkeiten) unterscheiden.

Tabelle 3: Aktive Objekte (balancierte Charaktere)

| Mutation    | Beschreibung                                                                                                                     | Spezialfähigkeit                                                                                                                                                   |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Charakter 1 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mittlere HP</li> <li>• Mittlere Ausdauer</li> <li>• Mittlere Geschwindigkeit</li> </ul> | Laserarm — ein präziser Fernkampfangriff mit unendlicher Reichweite, und einem mittleren Schaden.                                                                  |
| Charakter 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niedrige HP</li> <li>• Hohe Ausdauer</li> <li>• Hohe Geschwindigkeit</li> </ul>         | Säurespucken — ein Fernkampfangriff mit limitierter Reichweite, der eine Schadenszone erzeugt, in der die Gegner für eine gewisse Zeit, sekundlich Schaden nehmen. |
| Charakter 3 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hohe HP</li> <li>• Niedrige Ausdauer</li> <li>• Niedrige Geschwindigkeit</li> </ul>     | Fäuste aus Stahl — schneller Nahkampfangriff mit erhöhter Schlagfrequenz, aber geringerer Wirkung pro Treffer.                                                     |

### 5.2.2 Kollidierende Spielobjekte (Kategorie d)

Die kollidierenden Spielobjekte, definiert in Tabelle 4, sind Hindernisse in der Spielwelt. Sie blockieren die Bewegung von Spieler, Gegnern und Projektilen. Sie dienen primär als Deckung oder statische Barrieren.

Tabelle 4: Kollidierende Spielobjekte

| Objekt              | Beschreibung                                                                                                                                                                                                |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wand                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blockiert Bewegungen und Projektilen.</li> <li>• Steht an den Grenzen von Räumen.</li> </ul>                                                                       |
| Labortisch          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blockiert Bewegungen und Projektilen.</li> <li>• Kann umgeworfen werden und bietet dann Schutz vor feindlichen Projektilen.</li> <li>• Steht in Räumen.</li> </ul> |
| Chemikalienbehälter | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wird bei Beschuss zerstört.</li> <li>• Chemikalien laufen aus und verursachen Schaden.</li> <li>• Steht in Räumen.</li> </ul>                                      |
| Kaputter Roboter    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blockiert Bewegungen und Projektilen.</li> <li>• Kann gelootet werden (Aktion) um Ressourcen zu erhalten.</li> <li>• Liegt in Räumen.</li> </ul>                   |

### 5.2.3 Nicht kontrollierbare Spielobjekte (Kategorie c)

Als nicht-kontrollierbare Spielobjekte listen wir Gegner. Sie werden nicht durch den Spieler gesteuert, sondern agieren eigenständig und verhalten sich intelligent.

Ihre Intelligenz definiert sich durch ihre Fähigkeit, ihre Umwelt wahrzunehmen und entsprechend mit ihr zu interagieren. Dazu gehören die folgenden Eigenschaften:

- Ist der Spieler geschwächt, tritt der Gegner aggressiver auf.
- Ist der Spieler kaum geschädigt, verhalten sich Gegner defensiver und versuchen eher Distanz zu halten.
- Gegner versuchen stets den besten Angriff in der jeweiligen Situation zu nutzen, indem sie den Spieler und die Umwelt analysieren.
- Gegner verwenden kollidierende Spielobjekte (5.2.2) um Deckung zu nutzen.
- Besonders intelligente Gegner weichen Gefahren wie Fallen, oder Säure von Chemietanks aus.

Diese Objekte werden in Tabelle 5 aufgezählt. Die Gegner erkennen den Spieler als solchen, und laufen auf diesen zu, unter Berücksichtigung der obigen Punkte. Zu den nicht kontrollierbaren Spielobjekten zählen auch die „Mutanten“ als Gegnertyp, die den aktiven Spielobjekte (5.2.1) des Spielers nachempfunden

sind, aber von der oben definierten KI gesteuert werden. Alle Gegner haben unterschiedliche Angriffe und Werte (Lebenspunkte (HP), Angriffsschaden, Geschwindigkeit, Angriffstyp).

Tabelle 5: Nicht-kontrollierbare Spielobjekte

| Objekt              | Beschreibung                                               | Eigenschaften                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Forscher            | Standardgegner mit Nahkampfwaffe (Faust).                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Niedrige HP</li> <li>• Niedriger Angriffsschaden</li> <li>• Hoher Geschwindigkeit</li> <li>• Nahkämpfer</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Sicherheitspersonal | Fortgeschrittener Gegner mit Feuerwaffen.                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mittlere HP</li> <li>• Niedrige Geschwindigkeit</li> <li>• Ein Nahkampfangriff (Faust) mit niedrigem Schaden</li> <li>• Ein Fernkampfangriff (Pistole) mit mittlerem Schaden</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                      |
| Kampfroboter        | Schwere Gegner mit automatischen Feuerwaffen.              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hohe HP</li> <li>• Niedrige Geschwindigkeit</li> <li>• Ein Fernkampfangriff mit niedrigem Schaden, aber hoher Schussfrequenz.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Mutanten            | Fehlgeschlagene Versuchsperson mit zufälligen Fähigkeiten. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kann in 3 verschiedenen Varianten aus Tabelle 3 erscheinen. Aber niemals in der Variante, die der Spieler gewählt hat.</li> <li>• Basiswerte entsprechen der Variante.</li> <li>• Angriff entspricht der Spezialfähigkeit der Variante.</li> <li>• Kann in geschwächtem und betäubtem Zustand dauerhaft als passiver Begleiter des Spielers gewonnen werden und durch diesen kontrolliert werden.</li> </ul> |
| CEO (Endgegner)     | Mutierter Boss mit enormer Stärke.                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sehr hohe HP</li> <li>• Hoher Angriffsschaden</li> <li>• Mäßig niedrige Geschwindigkeit</li> <li>• Greift mit den Spezialfähigkeiten aller Mutanten aus Tabelle 3 an.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                             |

#### 5.2.4 Auswählbare Spielobjekte (Kategorie b)

Die auswählbaren Spielobjekte sind Items, die der Spieler in seiner Itemleiste (Slots 1-5) tragen kann. Sie müssen aktiv vom Spieler selektiert werden (Akion A04), bevor sie benutzt werden können. Aufgeführt sind diese in Tabelle 6.

Tabelle 6: Auswählbare Spielobjekte

| Objekt                           | Beschreibung                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rostiges Metallrohr (Startwaffe) | Basis-Nahkampfwaffe, welche einen niedrigen Schaden zufügt.                                                                                                                                   |
| Heilspritze                      | Stellt Lebenspunkte wieder her.                                                                                                                                                               |
| Energieriegel                    | Lädt Ausdauer/Sprintfähigkeit wieder auf.                                                                                                                                                     |
| Pistole                          | Fernkampfwaffe, welche einen mittleren Schaden verursacht. Die Munition wird von Gegnern (Sicherheitspersonal und Kampfrobotern) fallen gelassen oder kann im Snackautomaten erworben werden. |
| Mutantenspritze                  | Wird vom Bossmutanten fallen gelassen. Nach Injektion erhält der Spieler vorübergehend die Spezialfähigkeit des besiegten Bosses.                                                             |
| Automatische Minigun             | Zeitlich begrenztes stationäres Geschütz (aufstellbar). Greift Gegner im Umkreis an und verursacht einen niedrigen Schaden bei hoher Schussfrequenz.                                          |

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 6: Auswählbare Spielobjekte (Fortsetzung)

|              |                                                                                                                                                                                                         |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stun-Grenade | Wenn geworfen, verwirrt sie die Gegner in der Area of Effect. Die Gegner sind dann kurzzeitig bewegungsunfähig.                                                                                         |
| Schild       | Wenn das Schild eingesetzt wird, blockiert es gegnerische Angriffe, die aus der Blickrichtung des Spielers kommen. Das Schild hat Haltbarkeitspunkte. Sind diese aufgebraucht, ist das Schild zerstört. |
| Neurochip    | Der Chip kann einem gegnerischen Mutanten implantiert werden. Dadurch kann der Spieler die Kontrolle über den Mutanten übernehmen.                                                                      |

### 5.2.5 Kontrollierbare Spielobjekte (Kategorie a)

Die kontrollierbaren Spielobjekte sind stationäre Objekte, deren Zustand der Spieler durch eine direkte Aktion (5.1) verändern kann. Im Gegensatz zu auswählbaren Objekten (5.2.4) werden sie nicht im Inventar getragen. In Tabelle 7 sind diese näher beschrieben.

Tabelle 7: Kontrollierbare Spielobjekte

| Objekt         | Beschreibung                                                                                       |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tür            | Öffnet den Zugang zum nächsten Raum.                                                               |
| Aufzug         | Transport zwischen Labor-Ebenen.                                                                   |
| Stolperfalle   | Deaktivierbar und verursacht beim Spieler einen großen Explosions-Schaden, falls er diese auslöst. |
| Fernzündladung | Manuell zündbar und verursacht bei allen Gegnern in unmittelbarer Nähe großen Schaden.             |
| Snackautomat   | Shop-System zum Kaufen von Verbrauchsgegenständen.                                                 |

### 5.2.6 Ressourcen

Ressourcen sind Spielobjekte, welche ausschließlich im Inventar des Spielers liegen, jedoch nicht in unsere Definition von „auswählbar“ (5.2.4) passen. Sie sind in Tabelle 8 aufgeführt.

Tabelle 8: Ressourcen

| Ressource | Beschreibung                                                                                                                 |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Munition  | Wird für die Funktionsfähigkeit von Fernkampfwaffen benötigt. Kann im Snackautomat gekauft oder von Gegnern gelootet werden. |
| Münzgeld  | Wird von Gegnern (Forscher und Sicherheitspersonal) fallen gelassen und dient als Währung beim Snackautomaten.               |

## 5.3 Spielstruktur

Dieser Abschnitt beschreibt den chronologischen Ablauf eines Spieldurchlaufs. Das Spiel folgt einer linearen, vertikal aufsteigenden Struktur mit prozedural generierten Ebenen. Das wiederkehrende Prinzip aus Erkundung, Kampf und Ressourcenmanagement bildet den Kern des Spielfortschritts. Der Ablauf eines Spieldurchlaufs gliedert sich in drei Phasen: den „Spielstart“ (Kapitel 5.3.1), den „offenen Spielverlauf“ (Kapitel 5.3.2), sowie das „Spielende“ (Kapitel 5.3.3). Diese Abschnitte werden im Folgenden konkret eingeführt.

### 5.3.1 Spielstart - Tutorial

Das Spiel beginnt im untersten Bereich der unterirdischen Forschungseinrichtungen von Helix Biotech. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über ein Testsubjekt, für welches er sich zu Beginn des Spiels aus einer Auswahl von drei verschiedenen Charakteren entschieden hat. Dabei unterscheiden sich die drei Charaktere in ihren Eigenschaften (Lebenspunkte, Ausdauer, Geschwindigkeit und Stärke) sowie in ihrer Spezialfähigkeit, welche vom Spieler im weiteren Spielverlauf freigeschaltet werden kann.

Im ersten Spielabschnitt werden die grundlegenden Spielmechaniken eingeführt. Dazu gehören Bewegung, Nutzung erster Angriffe und Interaktion mit Objekten (z.B. Türen, Aufnahme von Gegenständen oder die Bedienung des Snackautomaten).

Das Tutorial ist in den Spielfluss integriert und vermittelt neue Funktionen jeweils in dem Moment, in dem sie benötigt werden. So wird der Spieler Schritt für Schritt mit den Basismechaniken des Spiels vertraut gemacht und somit auf den darauf folgenden offenen Spielverlauf vorbereitet.

### 5.3.2 Offener Spielverlauf

Nach dem Tutorial bewegt sich der Spieler durch mehrere Ebenen, die verschiedene Bereiche der Forschungseinrichtung darstellen. Der Fortschritt verläuft stets aufsteigend: Man beginnt in den Kellerräumen, arbeitet sich durch die Labore und erreicht schließlich die Büros in den oberen Etagen.

Um jeden Spieldurchlauf einzigartig zu gestalten, werden die Raum-Anordnung sowie die Inhalte (Gegner, Fallen, Snackautomaten) auf jeder Ebene prozedural neu erzeugt. Dadurch steht der Spieler bei jedem Versuch vor einer neuen, einzigartigen Herausforderung.

Auf jeder Ebene trifft der Spieler auf stärker werdende Gegner. Schafft es der Spieler, in kurzer Zeit viele Gegner zu besiegen und dabei besonders hohen Schaden zu verursachen, schaltet er die Mechanik „Bluttausch“ frei. Als Belohnung erhält er sofort seine einzigartige Spezialfähigkeit (Mutation), die er für den Rest des Spiels behält.

Damit der Spieler in einen neuen Raum vordringen kann, muss er alle Gegner im aktuellen Raum besiegt haben. Um jedoch in die nächste Ebene zu gelangen, muss der Spieler den Bossgegner im Aufzugsraum besiegen. Dieser Boss tritt in drei Varianten auf, die den Startcharakteren entsprechen. Die Begegnung mit der Variante des eigenen, zu Spielbeginn gewählten Charakters ist dabei ausgeschlossen; der Spieler kämpft also nur gegen die anderen beiden Typen. Dabei muss der Spieler abwägen: Besiegt er den Gegner, erhält er eine Mutantenspritze. Diese erlaubt es ihm, kurzzeitig die Spezialfähigkeit des besiegten Bosses zu nutzen. Alternativ kann er versuchen, einen wertvollen Verbündeten zu gewinnen, indem er den geschwächten Mutanten mittels technischer Hilfsmittel unter seine Kontrolle bringt. Entscheidet er sich für den Kampf und die Nutzung der Spritze, steht ihm nach deren Wirkungsdauer seine eigenen Spezialfähigkeit wieder zur Verfügung — vorausgesetzt er hat die „Bluttausch“-Mechanik bereits freigeschaltet.

Dieser gesamte Ablauf – das Kämpfen, die Chance auf die Mutation, die prozedurale Generierung und der Bosskampf – wiederholt sich auf jeder folgenden Ebene bis zum finalen Endkampf.

### 5.3.3 Spielende

Stirbt der Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt, ist der Spieldurchlauf gemäß dem Roguelike-Prinzip beendet: Der gesamte Fortschritt geht permanent verloren, und der Spieler muss das Spiel komplett von vorne, beginnend mit dem Tutorial, neu starten.

Das Spiel gilt als erfolgreich beendet, wenn der Spieler auf der letzten Ebene den finalen Endboss (den CEO) besiegt und somit die Flucht aus der Forschungseinrichtung gelingt.

## 5.4 Statistiken

Dieser Bereich listet die verschiedenen Messwerte auf, die das Spiel erfasst, um den Fortschritt und die Leistung des Spielers über einzelne und mehrere Spieldurchläufe hinweg zu verfolgen.

- **Total Playtime:** Die kumulierte Spielzeit über alle gestarteten Spieldurchläufe hinweg.
- **Fastest Run:** Die geringste benötigte Zeit eines erfolgreich abgeschlossenen Spieldurchlauf.
- **Enemies Defeated:** Die Gesamtzahl aller besiegten Gegner über alle Spieldurchläufe hinweg.
- **Total Damage Dealt:** Der insgesamt an Gegnern verursachte Schaden, summiert über alle Spieldurchläufe.
- **Rooms Explored:** Die Anzahl der insgesamt neu entdeckten und betretenen Räume.
- **Successful Runs:** Die Anzahl der Spieldurchläufe die erfolgreich abgeschlossen wurden.
- **Total Deaths:** Die Anzahl der Spieldurchläufe, die vorzeitig durch den Tod der Spielfigur gescheitert sind.

## 5.5 Achievements

Hier werden die spezifischen Erfolge (Achievements) definiert, die der Spieler für das erstmalige Erreichen besonderer Meilensteine, oder das Meistern bestimmter Herausforderungen freischalten kann.

- **Bloodthirsty:** Erstmaliges Freischalten der Mechanik „Bluttausch“ durch hohen Schaden in kurzer Zeit.
- **Laser Gazer:** Erstmaliges Freischalten der Mutation „Laserarm“.
- **Heavy Metal:** Erstmaliges Freischalten der Mutation „Fäuste aus Stahl“.
- **Going Viral:** Erstmaliges Freischalten der Mutation „Säurespucken“.
- **Speedrunner:** Schaffe einen kompletten Spieldurchlauf innerhalb einer vorgegebenen Bestzeit.

# 6 Screenplay

Der folgende Abschnitt widmet sich der visuellen und narrativen Gestaltung von Genesis. Es beschreibt zunächst die Handlung und das Setting des Spiels. Ergänzt wird diese durch Konzeptzeichnungen, welche den grafischen Stil und die Atmosphäre demonstrieren.

## 6.1 Screenplay

In einer Zeit, in der die Genmanipulation Grundlage medizinischer Forschung geworden ist, arbeitet das Unternehmen **Helix Biotech** an einem geheimen Forschungsprojekt namens „**Genesis**“, dessen Ziel es ist, den menschlichen Körper durch gezielte Genveränderungen zu verbessern.

Im Rahmen dieser Experimente werden verschiedene Probanden — sogenannte „Testsubjekte“ — mit genetischen Seren behandelt, die Stärke, Ausdauer und Regenerationsfähigkeit erhöhen sollen. Das Experiment verläuft jedoch nicht wie geplant: Eine instabile Reaktion zwischen den Genseren und der menschlichen DNA führt zu unkontrollierten Mutationen. Einige Versuchspersonen entwickeln übermenschliche Fähigkeiten, verlieren aber zunehmend ihre menschlichen Eigenschaften. Andere sterben oder verwandeln sich in aggressive Mutanten. Um eine Ausbreitung der Katastrophe zu verhindern, aktiviert das Unternehmen das Sicherheitsprotokoll: Das Labor wird abgeriegelt, Kommunikationssysteme werden blockiert, und das Sicherheitspersonal erhält den Befehl, alle Testsubjekte zu eliminieren. Gleichzeitig versucht die Leitung, sämtliche Spuren des Experiments zu vernichten. Der Spieler übernimmt die Rolle eines der Überlebenden Testsubjekte. Aufgrund der Mutation besitzt der Charakter besondere Fähigkeiten, die im Verlauf des Spiels freigeschaltet und kurzzeitig verändert werden können. Doch nicht nur der eigene Körper dient als Waffe: Durch den Einsatz von experimenteller Neuro-Technologie, wird der Spieß umgedreht und die entstellten Schöpfungen von Helix Biotech richten sich gegen ihren Schöpfer. Ziel des Spielers ist es, aus den unterirdischen Laborbereichen zu entkommen, indem er sich durch die verschiedenen Ebenen kämpft und dabei Forscher, Sicherheitseinheiten, Kampfroboter und mutierte Versuchspersonen überwindet.

Während des Spiels entdeckt der Spieler, dass der leitende Wissenschaftler und CEO von Helix Bio-tech selbst ein mutiertes Serum verwendet hat, um „die perfekte Form des Menschen“ zu erschaffen. Der Endgegner verkörpert somit das endgültige Ergebnis des fehlgeschlagenen Experiments. Die Umgebung besteht aus mehreren Laborabschnitten — darunter Forschungseinrichtungen, Wartungsbereiche und Sicherheitszonen. Durch die Nutzung von Türen, Aufzügen, Fallen und interaktiven Objekten kann der Spieler voranschreiten, Ressourcen sammeln und neue Fähigkeiten erlangen. Das Fortschrittssystem basiert auf dem Überleben, dem Besiegen von Gegnern und dem Erreichen der Oberfläche.

Das Spiel endet erfolgreich, wenn der Spieler den CEO aufhält und das Labor lebend verlässt.

## 6.2 Konzeptzeichnungen & Storyboards

Die Abbildung 3 stellt einen Raum aus der Kellerebene dar, dies dient insbesondere zur Illustration der Atmosphäre. Es zeigt außerdem die 2D-Top-Down Perspektive ähnlich zu The Binding of Isaac. Ebenso wird die Explosion einer Stun-Grenade dargestellt. Abbildung 4 stellt das Kaumenü dar, und Abbildung 5 den Game-Over-Screen. Letztlich befindet sich Abbildung 6 eine Konzeptzeichnung des HUDs.



Abbildung 3: Explosion



Abbildung 4: Kaufmenü



Abbildung 5: Game Over

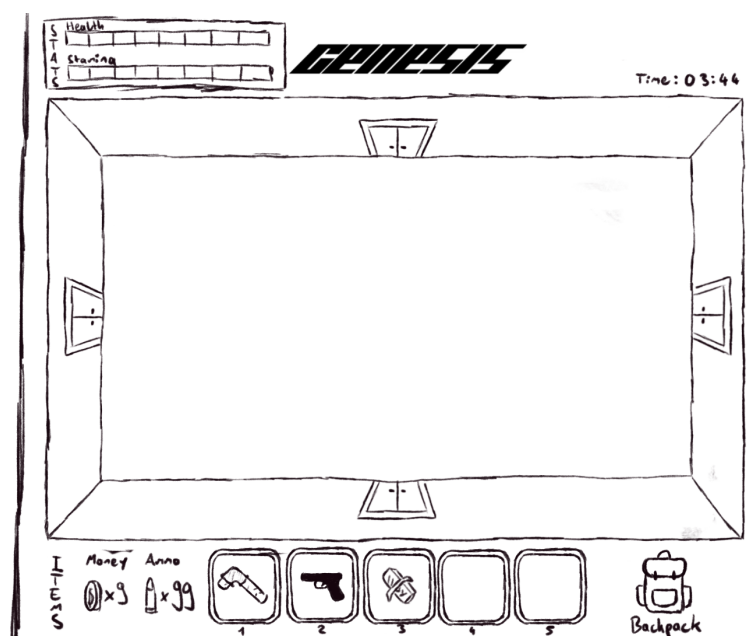


Abbildung 6: Konzeptzeichnung des Spieler-Interfaces