

Paradroid 2.0

Setting

Die Menschen, welche im Originaltitel „Paradroid“ die Kontrolle über ihre Droids zurück erkämpfen mussten, versuchen die Hacker aufzuspüren und zur Rechenschaft zu ziehen. Kaum nachdem die Raumschiffbesatzung das beschlossen hat, wiederholt sich das Spiel: Langsam verliert die Crew die Kontrolle über ihre Droids. Nach und nach werden Droids übernommen, wie ein Virus breitet sich der Kontrollverlust aus.

Gameplay

Hauptmission ist es, die Ursache des Kontrollverlustes aufzuspüren und zu beheben. Dabei muss der Spieler, ein Crew Mitglied, mit seinem „Influence Device“ Droids wieder zurückzugewinnen und während dem Hacken nach Hinweisen/Spuren suchen, die darauf hinweisen, wer hinter dem Übergriff steckt.

Es gibt viele verschiedene Droids auf dem Raumschiff und weitere Verteidigungsanlagen, welche der Spieler einnehmen bzw. vor Übernahmen schützen muss. Der Spieler startet also mit einer simplen Drohne, und versucht weitere Drohnen zu übernehmen oder auszuschalten. Die Übernahme erfolgt wie beim Originalspiel mit einem Minispiel, in welchem der Spieler versuchen muss, mehr Schaltkreise für sich zu gewinnen. Jedoch gibt es eine große Anzahl verschiedener Droids, welche die Hack-Abwehrsysteme haben. Andere wiederum haben Panzerplatten, welche erst abgeschossen werden müssen, um an die Schaltkreise zu kommen. Der Spieler hat weiterhin die Wahl, mit Waffengewalt gegnerische Droids zu zerstören. Dabei riskiert er aber, wichtige Daten, welche auf den Droids gespeichert sind, zu verlieren. Die allermeisten Droids können ausgeschlachtet werden, um zum Beispiel Ersatzteile für seine wertvolleren Droids zu bekommen oder sich sogar einen eigenen Super-Droid aus verschiedenen Droid-Teilen zusammenzubasteln. Je weniger Feuerschaden die Droids bekommen haben, desto höher die Ausbeute. Der Spieler hat zu jeder Zeit immer nur die Kontrolle über einen Droid – kann jedoch, wann immer er will, zu den anderen wechseln, da diese evtl. besser für die nächste Aufgabe sind. Droids, die ein Spieler momentan nicht nutzt, kann der Spieler deaktivieren, abbauen oder ggf. zurücksetzen. Allerdings sollte der Spieler diese Droids weiterhin im Auge behalten und dafür sorgen, dass sie nicht wieder gestohlen werden. Hier ist auch ein wenig Taktik gefragt. Jedes Level sollte gründlich von investierten Drohnen gesäubert werden. Andernfalls riskiert der Spieler herbe Rückschläge. Für das Arcade-Feeling kann ein Spieler nur einmal einen sogenannten „heißen“ Spielstand speichern - sollte der Spieler seine momentan aktive Drone verlieren, wird er automatisch zu einer niedrigeren Drohne wechseln. Sollte keine übrig sein, muss der Spieler neu starten und sein gespeicherter Spielstand geht verloren.

Attribute

Wie schon erwähnt, gibt es viele verschiedene Arten von Droids, welche viele verschiedene Fähigkeiten, Stärken und Schwächen haben. Der Spieler muss diese schnell erkennen und nutzen, um im Spiel weiterzukommen.

Level

Der Spieler kämpft sich durch das Raumschiff, welches teils einem Labyrinth gleicht, jedoch gibt es einige verzweigte Stellen, an denen es dem Spieler überlassen ist, welche Raumschiffabschnitte er zuerst säubern will. Im Verlauf des Spieles verliert die Besatzung die Kontrolle über die Drohnen. Gegen Spielende versuchen die übrigen besessenen Drohnen in einer Verzweiflungstat das gesamte Schiff zu zerstören: legen Brände, fluten ganze Abschnitte, öffnen Luken, sorgen für Stromausfälle und weitere Schikanen. Es liegt an dem Spieler nun auch noch andauernd das Schiff zu retten, diese Aufgaben entpuppen sich als weitere kleine Minispiele: Feuer effektiv löschen, Wasser abpumpen und weitere.

Plot

All diese Aufgaben werden konstant neu im Raumschiff geschaffen und auch der Virus, der die Droids befällt, lässt sich nicht besiegen. Der Spieler ist also am Ende gezwungen, die menschliche Besatzung zu evakuieren. Dafür muss einiges vorbereitet werden. Der Spieler belädt das Rettungsschiff so lange wie möglich und versucht dabei das Mutterschiff am Leben zu halten. Denn von diesem wird die Versorgung angezapft. Wenn alles zusammenbricht, hat der Spieler die Wahl, sich aufzuopfern oder auch noch auf das Rettungsschiff zu gelangen. Gelingt ihm das, ist das Spiel erfolgreich beendet und er verdient nochmal extra Punkte. Andernfalls hätte er stets im letzten Level ausharren können und sich bei stetig steigender Schwierigkeit zu guter Letzt schlagen lassen, um evtl. den Highscore zu knacken.

Grafik & Musik

Die Grafik sollte zeitgemäß sein; fotorealistisch etwas düster. Ein Wechsel von klassischer isometrischer zur Egoperspektive ist jederzeit möglich. Original Spielmusik mit einigen Remixen.

Multiplayer

Ein Multiplayer Modus ist möglich, in dem sich 2 Spieler durch die Kampagne kämpfen oder beide um die Herrschaft im Raumschiff kämpfen, wobei unklar bleibt, welcher Spieler der Eindringling ist.