

Unter Aliens!

Der zweite versuch v2.0

Die Idee: Aliens wollten die Erde von Menschen befreien. Die letzten überlebenden Menschen schlagen ihr Lager auf, doch die Aliens sind bereits unter ihnen.

Spielziel: Ziel der Menschen ist es, das Lager zu einem Aliensicheren Dorf zu erweitern oder alle Aliens wegzusperren.
Ziel der Aliens ist es, alle Menschen abzusaugen und nicht erkannt zu werden.

Spielende: Das Spiel ist zu Ende, wenn die Menschen das aus dem Lager ein Aliensicheres Dorf gemacht haben oder wenn sie alle Aliens

Zyklen: Ein Zyklus besteht aus einem Tag und einer Nacht.

Menschen: Müssen das Lager zu einem aliensicheren Dorf erweitern. Dazu nehmen sie Bauaufträge an und sammeln die Baumaterialien. Ebenso müssen sie Nahrung sammeln, da sie verhungern, wenn die Nahrungsanzeige auf 0% sinkt.

Aliens: Die Aliens können am Tag Menschen markieren. In der Nacht werden die markierten Menschen von den Raumschiffen der Aliens abgesaugt. Es bleiben nur die Kleider liegen. Die Aliens müssen probieren am Tag, insbesondere während dem markieren nicht aufzufallen.

Debaten: Ab dem zweiten Tag beginnt jeder Tag mit einer Debatte. Es wird jemand Ausgewählt, der weggesperrt wird..

Spielwelt: Die Spielwelt umfasst das Lager, welches die Menschen aufschlagen sowie den angrenzenden Fluss und den umgebenden Wald.

Spielwelt Mechanik: Die Spielwelt wird an Hand einer Spielwelt Matrix erstellt. Die Matrix speichert die einzelnen Weltteilchen, welche wiederum die Graphik sowie die Eigenschaften des jeweiligen 64x64 Pixel Feldes speichert.

