

# **Game Design Document - Betaversion**

**Softwarepraktikum WS 2020/2021  
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg i.Br.  
Institut für Informatik**

## **CSC - Covid Space Commando**

**Gruppe 05**

**Tjark Behrens  
David Feeney  
Tilo Heep  
Erik Daniel Kassubek  
Marc Vincent Lorenz  
Annika Oser  
Lukas Schweizer**

**Tutor  
Victor Maier**

**Datum: 21.11.2020**

# Inhaltsverzeichnis

I. Änderungsliste.....	2
II. Spielkonzept.....	3
II.1 Spielidee.....	3
II.2 Alleinstellungsmerkmal.....	3
III. Benutzeroberfläche.....	5
III.1 Spielerinterface.....	5
III.2 Menüstruktur.....	7
III.2.a Hauptmenü.....	7
III.2.b Pausenmenü.....	8
III.2.c Spiel laden.....	8
III.2.d Spiel speichern.....	8
III.2.e Optionen.....	9
III.2.f Statistiken, Achievements und Credits.....	9
IV. Technische Merkmale.....	10
IV.1 Technologien.....	10
IV.2 Mindestvoraussetzungen.....	10
V. Spiellogik.....	11
V.1 Optionen und Aktionen.....	11
V.1.a Akteure.....	13
V.1.b Anfangsbedingung.....	14
V.1.c Endbedingung.....	14
V.2 Spielobjekte.....	14
V.2.a Spielfiguren.....	14
V.2.b Eigenschaften von Figuren (auf Figureninterface angezeigt).....	15
V.2.c Spielobjekte (auf Karte, in Umwelt).....	15
V.2.d Items.....	16
V.3 Spielstruktur.....	16
V.4 Statistiken.....	16
V.5 Achievements.....	17
VI. Screenplay.....	18

# **I. Änderungsliste**

[beschreibt die Änderungen des finalen GDD zur Betaversion - wird nachbearbeitet]  
[Bilder werden nachträglich ins GDD eingefügt]

## II. Spielkonzept

### II.1 Spielidee



Dein Team erhält einen dringenden Notruf von der Forschungsbasis des Jupitermondes Covidus, auf dem ein tödlicher Krankheitserreger freigesetzt wurde und nun sein Unwesen treibt. Mit dem Ziel, die dortige Basis zu sprengen, um die Ausbreitung des Virus zu verhindern, reist ihr auf den entfernten Planeten. Doch nachdem ihr die Basis gesprengt habt, fängt euer Abenteuer erst richtig an. Die verärgerten überlebenden Söldner nutzen die brutalsten Mittel, um zu verhindern, dass ihr zu eurem Raumschiff zurückkehren und wieder nach Hause fliegen könnt. Und leider sind die Söldner nicht die einzige Gefahr, die auf eurem Weg zurück zum Raumschiff lauert. Monster, Sauerstoffmangel und betrügerische Verbündete machen euch die Rückkehr schwer. Doch ein Scheitern ist fatal: Sollten die Söldner das Raumschiff vor euch erreichen, könnten sie das Virus in der gesamten Galaxie verteilen. Ihr seid der letzte Funke Hoffnung! Schafft ihr es, Covidus von der Pandemie zu befreien und wieder sicher zurück zu eurem Raumschiff zu gelangen?

### II.2 Alleinstellungsmerkmal

Covid Space Commando ist ein Survival-Strategiespiel, das brandaktuelle Gefahren und Ängste der Menschheit in seine Spielgeschichte integriert. Fünf Helden werden losgeschickt, um die Weiten des Universums vor einer ausrottenden Pandemie zu schützen. Auf ihrer Mission geht es für die Helden nicht nur um das Überleben auf einem fremden Planeten, sondern um das

Erreichen ihres Raumschiffs an einem sicheren Zielort, das sie zurück auf ihren Heimatplaneten bringt. Nicht alles, was die Truppe auf dem fremden Planeten Covidus erwartet, ist feindlich. Auf ihrer Überlebensmission treffen die Helden auch auf Verbündete und sie müssen richtig abschätzen, wann sie diesen vertrauen können und wann nicht. Nur der richtige Einsatz der Fähigkeiten der Helden, sowie der Tränke, die Covidus zur Verfügung stellt, führt zum erfolgreichen Gelingen der Mission. [kann noch erweitert werden...]

## III. Benutzeroberfläche

### III.1 Spielerinterface



Abb. 01: 2-dimensionale isometrische Ansicht bzw. Dreiviertelansicht (Felder basiert). So soll die Spielsicht in Covid Space Commando aussehen.

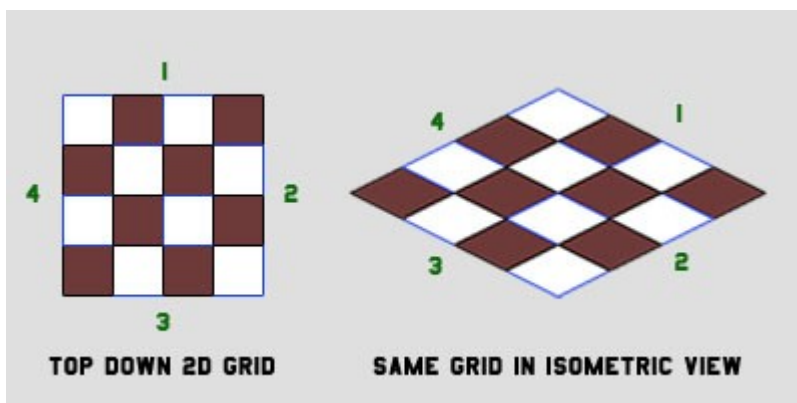


Abb. 02: Bewegung in 8 Richtungen möglich (entlang der Felder) mit Point-and-Click.



Abb. 03: Das Interface

Der aktive Held ist durch farbliche Umrandung hervorgehoben. Über die Heldenfelder ist es möglich, die Helden zu wechseln. "Waffe" zeigt die Waffe des ausgewählten Helden an. Diese ist dem Helden fest zugeordnet und kann im Verlaufe des Spiels nicht geändert werden. Die Lebensanzeige und die Sauerstoffanzeige sind immer relativ (volle Anzeige = 100% und leere Anzeige = 0%). In dem Tränkefeld sind die aktuellen Tränke aufgelistet, sowie die Zutaten, die man für jeden Trank benötigt.. Benutzt man einen Trank per Knopfdruck/Klick, verringert sich die Anzahl in dem Feld entsprechend. Der Fähigkeitenknopf zeigt die Spezialfähigkeit jedes Helden an und gegebenenfalls wie viel Sauerstoff diese aufbraucht. Die Karte zeigt den bisher erkundeten Teil der Welt an und befindet sich in der oberen rechten Ecke. Über die ESC-Taste gelangt man in das Pausemenü.

## III.2 Menüstruktur

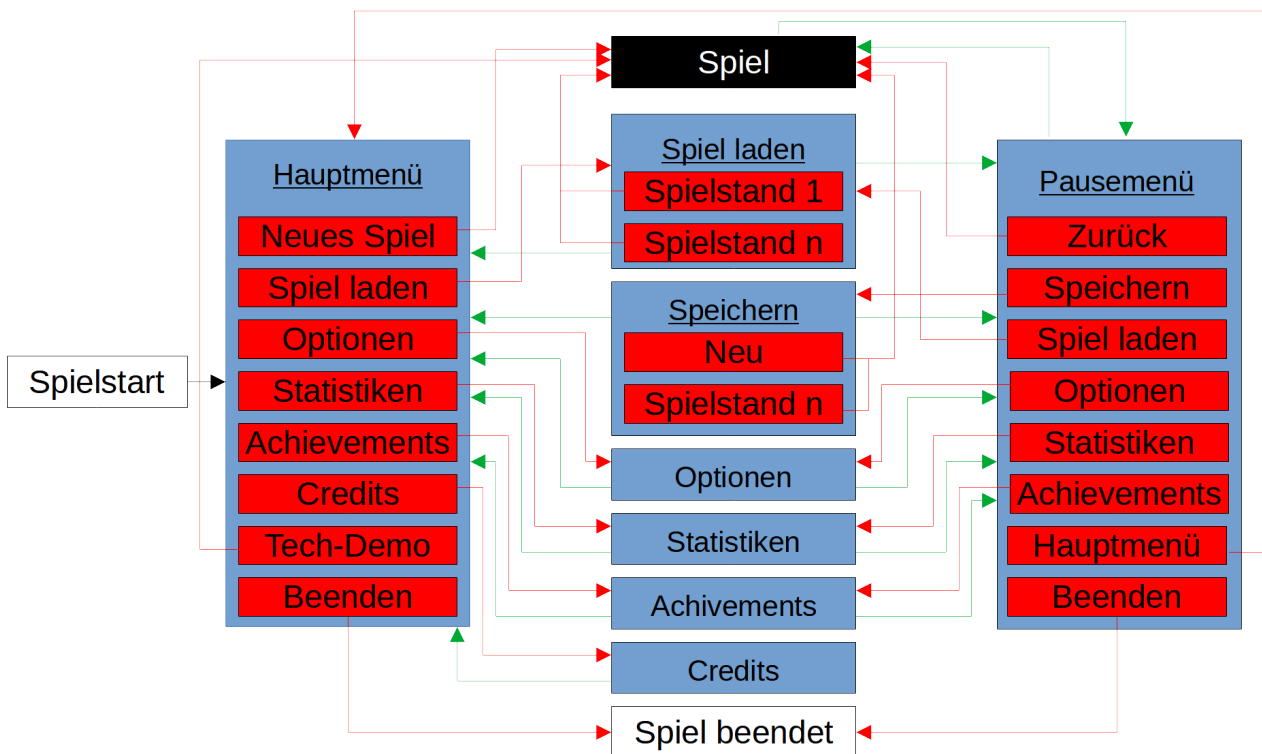


Abb. 04 Menüstruktur. Blaue Kästchen entsprechen Menüs, rot sind in den jeweiligen Menüs auswählbare Buttons. Rote Pfeile werden durch die Buttons in den Menüs ausgelöst, grüne Pfeile durch Drücken von ESC.

Mit den Menüs lassen sich die verschiedenen Vorgänge wie das Starten, Beenden, Speichern, Laden usw. durchführen. Die gesamte Menüstruktur ist in Abb. 04 dargestellt. Die verschiedenen Untermenüs (Abb. 04 mitte) lassen sich durch das Betätigen von Buttons mit Hilfe der Maus erreichen. Das Pausenmenü wird angezeigt, wenn der Spieler das Spiel mit Hilfe der ESC-Taste pausiert. Das Hauptmenü wird nach dem Starten des Spiels gezeigt und kann über das Pausenmenü erreicht werden. Bis auf das Hauptmenü können alle Menüs durch Drücken der ESC-Taste beendet werden. Im Folgenden werden die einzelnen Menüs genauer beschrieben.

### III.2.a Hauptmenü

Nach dem Laden des Spiels befindet sich der Spieler im Hauptmenü. Hier hat er mehrere Auswahlmöglichkeiten, die durch Buttons aktiviert werden:

- Neues Spiel: Ein neues Spiel wird gestartet.



- Spiel laden: Der Spieler kommt in ein Untermenü zum Laden von Spielständen. Details siehe III.2.c.
- Optionen: Es öffnet sich ein Untermenü, in dem verschiedene Optionen eingestellt werden können. Details siehe III.2.e.
- Statistiken: Es öffnet sich ein Untermenü, in dem verschiedene Statistiken eingesehen werden können. Details siehe III.2.f.
- Achievements: Es öffnet sich ein Untermenü, in dem erhaltene und noch nicht erhaltene Achievements eingesehen werden können. Details siehe III.2.f und V.5.
- Credits: Es öffnet sich ein Untermenü, in dem die Credits gezeigt werden. Details siehe III.2.f
- Tech-Demo: Ein vordefinierter Spielstand mit mindestens 1000 Spielobjekten wird gestartet.
- Beenden: Das Spiel wird beendet.

### **III.2.b Pausenmenü**

Das Pausenmenü wird geöffnet, wenn der Spieler das Spiel mit ESC pausiert (vgl. Abb. ??). Es wird über dem Spiel angezeigt, welches außerhalb des Pausemenüs zu sehen ist. Das Pausenmenü kann entweder durch Drücken des “Zurück”-Buttons oder durch Drücken von ESC beendet werden. Der Spieler kehrt dann zum Spiel zurück (vgl. Abb ??). Bei den Auswahlmöglichkeiten ähnelt das Pausenmenü dem Hauptmenü. Zusätzlich zu den Buttons des Hauptmenüs gibt es noch den Button “Speichern”, mit dem sich das momentane Spiel speichern lässt und den Button “Hauptmenü”, mit dem man zum Hauptmenü zurückkehren kann. Details siehe III.2.d.

### **III.2.c Spiel laden**

Mit dem Untermenü “Spiel laden” ist es möglich, gespeicherte Spielstände zu laden. In dem Menü werden die Spielstände als Liste angezeigt. Nach der Auswahl eines Spielstandes wird der entsprechende Spielstand geladen und das Spiel beginnt.

### **III.2.d Spiel speichern**

Mit dem Untermenü “Speichern” ist es möglich, den aktuellen Spielstand zu speichern. Es ist nur aus dem Pausenmenü erreichbar (vgl. Abb. ??). Das Menü zeigt die bereits vorhandenen Speicherstände sowie eine Möglichkeit zur Erstellung eines neuen Speicherstandes an. Durch

Auswählen eines alten Speicherstandes wird dieser überschrieben. Nach der Speicherung des Spielstandes wird das Menü automatisch geschlossen und das Spiel läuft weiter.

### **III.2.e Optionen**

Mit dem Optionenmenü lassen sich verschiedene Optionen einstellen. Diese sind:

- Audio
  - Master
  - Musik
  - Umgebung
- Grafik
  - Vollbild
  - Auflösung

### **III.2.f Statistiken, Achievements und Credits**

Diese drei Untermenüs sind nahezu identisch aufgebaut. Das Menü "Statistiken" zeigt die gesammelten Statistiken (Details V.4) an. "Achievements" zeigt die bereits erreichten, sowie die noch erreichbaren Achievements an (Details. V.5). Bei Achievements, die z.B. durch Erreichen eines bestimmten Wertes aktiviert werden, wird der aktuelle Zwischenstand angezeigt. Noch nicht erreichte Achievements werden ausgegraut dargestellt. Das "Credits"-Menü zeigt die Credits an. Mit diesen Untermenüs ist keine direkte Interaktion möglich.

## **IV. Technische Merkmale**

### **IV.1 Technologien**

- Microsoft C# Core 3.1
- MonoGame 3.8
- Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2019.1
- Mono 5.18
- JetBrains Rider

### **IV.2 Mindestvoraussetzungen**

- Windows 10
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- .NET Core 3.1
- Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- 4 GB RAM
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur

# V. Spiellogik

## V.1 Optionen und Aktionen

<u>ID/Name</u>	<u>Akteure</u>	<u>Ereignisfluss</u>	<u>Anfangs- bedingung</u>	<u>Endbedingung</u>
A01: Figurauswahl wechseln	Spieler	Spieler kann über das Interface, drehen des Mausrads oder Taste die Figur wechseln.	Eine Figur 1 ist ausgewählt.	Figur 1 ist nicht mehr ausgewählt. Die neue Figur (passend zur Taste, Interface) ist ausgewählt.
A02: Figur bewegen	Spieler, KI	Spieler klickt mit rechter Maustaste auf ein erlaubtes (Ziel-) Feld. Ausgewählte Figur bewegt sich dorthin (Figuren des Teams folgen ihr).	Die Figur läuft in Richtung des Zielfelds.	<b>Entweder:</b> Figur steht auf dem neu ausgewählten Feld und bleibt stehen. <b>Oder:</b> Figur erhält anderen Befehl, den sie ausführen soll.
A03: Trank einsetzen	Spieler, KI	Ein im Inventar befindlicher Trank kann durch Drücken einer bestimmten Taste aktiviert werden. Die aktuelle ausgewählte Figur erhält nun den Effekt des Tranks. Der Trank wird anschließend aus dem Inventar gelöscht.	Taste zur Benutzung des Tranks wird betätigt.	Trank wurde benutzt.
A04: Angriffsbefehl geben	Spieler, KI	Mit Klick der rechten Maustaste auf einen gegnerischen Spieler wird dieser von allen Verbündeten (solange er in der Hitrange ist) angegriffen. Bewegt sich ein Gegner aus der Hitrange der Figur(en), wird diese automatisch verfolgt, bis wieder angegriffen werden	Ausgewählte Figur rechts klickt auf Gegner.	<b>Entweder</b> Ziel oder Angreifer stirbt. <b>Oder</b> Aktion wird durch Fähigkeit, weiteren Angriffsbefehl, oder Bewegungsbefehl abgebrochen.

		kann.		
A05: Fähigkeiten benutzen	Spieler, KI	Man wählt mit der rechten Maustaste die Figur aus, auf die man die Fähigkeit anwenden will. Durch bestimmten Tastendruck wird die Fähigkeit des aktuell ausgewählten Helden ausgelöst (sofern genug Sauerstoff vorhanden ist) und auf die zuvor ausgewählte Figur angewendet.	Eine Einheit ist ausgewählt. Es ist genug Sauerstoff vorhanden. Die ausgewählte Einheit ist in Reichweite.	<b>Entweder</b> Fähigkeit wird erfolgreich ausgeführt. <b>Oder</b> Das Ziel ist nicht erreichbar, weil es gestorben ist, oder es sich wegbewegt hat.
A06: Sauerstoffquelle benutzen	Spieler, KI	Figur steht vor einer aktiven Sauerstoffquelle und kann diese per Tastendruck benutzen. Alle verbündete Figuren bekommen eine gewisse Menge Sauerstoff aufgefüllt, jedoch nie mehr als 100%. Anschließend wird die Sauerstoffquelle für bestimmte Zeit deaktiviert.	Einheit steht in Reichweite einer Sauerstoffquelle. Sauerstoffquelle ist aktiv.	Sauerstoff wurde erfolgreich aufgefüllt.
A06: Heilbrunnen benutzen	Spieler, KI	Figur steht vor einem aktiven Heilbrunnen und kann diesen per Tastendruck benutzen. Alle verbündete Figuren bekommen eine gewisse Anzahl HP aufgefüllt, jedoch nie mehr als 100%. Anschließend wird der Heilbrunnen für bestimmte Zeit deaktiviert.	Einheit steht in Reichweite eines Heilbrunnen. Heilbrunnen ist aktiv.	HP wurde erfolgreich aufgefüllt.
A08: Trank brauen	Spieler, KI	Figur steht vor einem Braustand. Falls sie die	Spieler hat benötigte Zutaten im Inventar. Spieler	Trank ist im Inventar. Zutaten sind aus dem

		benötigten Zutaten im Inventar hat, kann sie durch Drücken einer bestimmten Taste die entsprechenden Zutaten gegen einen Trank umtauschen.	steht in Reichweite eines Braustandes.	Inventar gelöscht.
A09: Zutat Aufheben	Spieler, KI	Figur läuft auf eine Zutat zu. Sobald sie auf ihr steht, wird die Zutat ins Inventar gelegt und die Zutat verschwindet auf der Map.	Zutat ist auf der Map. Figur steht auf der Zutat.	Zutat im Inventar. Zutat ist auf der Map verschwunden.
A10: Interaktion mit NPC	Spieler	Figur steht vor einem NPC. Per Tastendruck kann die Figur mit dem NPC eine Kommunikationsaufnahme starten. Es wird zufällig eine der folgenden Aktionen passieren: - Text von dem NPC wird angezeigt. - NPC gibt ein Geschenk - NPC verteilt Schaden	Figur ist in Reichweite eines NPCs.	<b>Entweder</b> Geschenk ist im Inventar. <b>Oder</b> Schaden wurde erlitten. <b>Oder</b> Text ist erschienen.
A11: Sterben	Spieler, KI, Monster	Sobald die Lebenspunkte einer Figur auf 0 gesunken sind, stirbt diese und ist nicht mehr auswählbar.	Die Anzahl der Lebenspunkte einer Figur sind auf 0 gesunken.	Figur ist von der Map verschwunden und ist somit nicht mehr auswählbar.

## V.1.a Akteure

Es gibt in diesem Spiel 4 Parteien:

1. Die verbündeten Helden, bestehend aus 5 verschiedenen, vom Spieler steuerbaren, Helden.
2. Die Söldner, bestehend aus 5 verschiedenen, von der KI steuerbaren Helden.
3. Verschiedene Monster, welche den beiden starken Parteien das Leben schwer machen sollen.
4. NPCs, welche neutral sind.

## V.1.b Anfangsbedingung

Man spawnnt mit einer 5er-Gruppe an Helden auf einer Map mit begrenzten Items. Das Söldner-Team spawnnt in gleicher Konstellation in bestimmter Entfernung. Das Ziel des vom Spieler gesteuerten Teams ist es, sich zu seinem Raumschiff zurückzukämpfen, um die Heimreise anzutreten. Das Söldner-Team versucht dies zu verhindern.

## V.1.c Endbedingung

Man gewinnt das Spiel, sobald man das Raumschiff erreicht hat und dadurch zurück zur Erde fliegen kann. Man verliert, sobald alle vom Spieler gesteuerten Helden gestorben sind.

## V.2 Spielobjekte

### V.2.a Spielfiguren

<u>Spielfigur</u>	<u>Fähigkeit</u>	<u>Verletzbarkeit</u>	<u>Angriffstärke</u>	<u>Bewegungsgeschwindigkeit</u>
Covidarzt (Held/Söldner)	Verbündete heilen Fernkampf	hoch	gering	mittel
Brecher (Held/Söldner)	Spezial-Nahkampf- Attacke (z.B. Flächenschaden)	niedrig	moderat	mittel
Scharfschütze (Held/Söldner)	Spezial-Fernkampf- Attacke (z.B. Laserkanone)	sehr hoch	sehr hoch	mittel
Carry (Held/Söldner)	Kann Kurzzeitig ein Schild für alle verbündeten Helden aktivieren.	niedrig	mittel	mittel
Tank (Held/Söldner)	Hat viel Sauerstoff, kann den verteilen.	Hoch	niedrig	mittel
Nahkampfmonster	Kann Spieler im Nahkampf angreifen.	mittel	mittel	schnell
Fernkampfmonster	Kann Spieler aus der Ferne angreifen.	hoch	hoch	mittel
Verwandlungsmonster	Macht eine Figur für eine bestimmte Zeit handlungsunfähig.	hoch	niedrig	langsam
Kamikazemonster	Löst durch Selbstmord eine Explosion aus, die	hoch	mittel	sehr schnell

	Flächenschaden verursacht.			
NPC	Kann mit Helden kommunizieren und belohnen/ bestrafen (wahrscheinlichkeitsbedingt)	----	----	----

## V.2.b Eigenschaften von Figuren (nicht alle auf Figureninterface angezeigt)

<u>Eigenschaft</u>	<u>Beschreibung</u>
Lebenspunkte (HP)	Jede Figur hat eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten. Sobald sie keine mehr hat, gilt sie als verstorben.
Sauerstoff	Jeder Held hat einen Sauerstoffvorrat, der sich ständig leert. Sobald kein Sauerstoff mehr im Tank ist, wird in zeitlichen Intervallen ein Wert an HP abgezogen.
Bewegungsgeschwindigkeit	Jede Figur hat seine eigene Bewegungsgeschwindigkeit, die bestimmt, wie schnell sich eine Figur auf der Map umherbewegen kann.
Kampfgeschwindigkeit	Frequenz der Angriffe, falls der Charakter mit Waffen kämpft.
Fähigkeit	Jeder Held hat eine individuelle Fähigkeit, die er einsetzen kann.
Waffe verwenden	Held kann diese verwenden, um Gegner zu attackieren.

## V.2.c Spielobjekte (auf Karte, in Umwelt)

<u>Spielobjekt</u>	<u>Beschreibung</u>
Dekoobjekt (kollidierend)	Dekorationsobjekt auf der Karte, für eine stimmige Atmosphäre. Mit diesen Objekten ist Kollision möglich.
Dekoobjekt (nicht kollidierend)	Dekorationsobjekt auf der Karte, für eine stimmige Atmosphäre. Mit diesen Objekten ist keine Kollision möglich.
Trankzutaten (nicht kollidierend)	Verschiedene Objekte, die von einem Helden gesammelt werden können.
Sauerstoffquelle (kollidierend)	Objekt, welches benutzt werden kann um den Sauerstoffvorrat aufzufüllen.
Lebensbrunnen (kollidierend)	Objekt, welches benutzt werden kann um HP aufzufüllen.
Raumschiff (kollidierend)	Objekt, welches, sobald man es erreicht, das Spiel erfolgreich beendet.



## V.2.d Items

Item	Beschreibung
Nahkampfwaffe	Item, mit dem feindliche Figuren im Nahkampf angegriffen werden können.
Fernkampfwaffe	Item, mit dem feindliche Figuren auf Distanz angegriffen werden können.
Trank	Item, welches benutzt werden kann um HP/Sauerstoff aufzufüllen.
Trankzutat	Item, welches gegen Tränke eingetauscht werden kann.

## V.3 Spielstruktur

### Spielablauf:

Die Gruppe von 5 Helden kommt von der Erde auf den Planeten Covidus. Nach dem Erledigen ihrer wichtigen Mission müssen sie sich mit geringen Sauerstoffvorräten durch die feindliche Umwelt zurück zur Raumfähre durchschlagen, um dem Planeten Covidus zu entkommen. Mindestens ein Held muss zum Raumschiff gelangen um die Erde zu informieren was hier wirklich passiert ist. Um nicht zu ersticken sind sie auf die Sauerstoffquellen von Covidus angewiesen. Jedoch ist Sauerstoff nicht ihr einziges Problem. Die Söldner sind auf Rache aus und wollen um jeden Preis verhindern, dass die Helden zum Raumschiff gelangen und fliehen. Die Helden müssen sich mit genug Sauerstoff und Tränken eindecken und sich auf den Kampf mit den Söldnern und den auf Covidus lebenden Monstern vorbereiten, um nicht zu sterben. Der Spieler muss durch koordinierte Aktionen der unterschiedlichen Helden das Leben der Gruppe sichern. Dabei helfen ihm die verschiedenen Spezialfähigkeiten jedes Helden. Aber Vorsicht: Spezialfähigkeiten sind im Kampf zwar ein Vorteil, aber im Hinblick auf den Sauerstofftank eine "Verschwendung". Die Balance zwischen Lebens- und Sauerstoffpunkten muss immer im Auge behalten werden und stellt neben den Söldnern und Monstern eine weitere Schwierigkeit auf dem Weg zum Raumschiff dar.

## V.4 Statistiken

Folgende Statistiken werden spielübergreifend gesammelt:

- Anzahl getöteter Gegner
- Anzahl getöteter Monster
- Anzahl gestorbener Verbündeter

- Anzahl gesamter Spiele
- Anzahl gewonnener Spiele
- Anzahl getrunkenen Heiltränke
- Gesamt ausgeteilter Schaden (in HP)
- Gesamt erlittener Schaden (in HP)

## V.5 Achievements

- **Ohne Kompromiss:** Gewinne das Spiel ohne Verbündetenverluste
- **Knappe Kiste:** Gewinne das Spiel mit nur einem Überlebenden
- **Unlucky:** Verliere innerhalb der ersten 3 Minuten
- **Monster Hunter/Monster Killer/Monster Master:** Töte insgesamt 10/100/1000 Monster
- **Gesprächig:** Rede mit 50 NPC's
- **Schnelle Zerstörung:** Gewinne das Spiel nach nur 10 Minuten
- **Hoch Geheilt/Neubelebung/Unsterblich:** Nutze einen Heiltrank insgesamt 10/100/1000x
- **Gewinnertyp:** Gewinne insgesamt 20 Spiele

## VI. Screenplay

Anno 2201

Die Erde erreicht ein automatischer Notruf der Forschungsbasis auf dem Jupitermond Covidus. Die dortige Basis antwortet nicht auf Funksprüche. Eine Eingreiftruppe aus fünf Spezialisten, bestehend aus kampferprobten Elitesoldaten und Ärzten, wird von der größeren Kolonie auf dem Mond Europa losgeschickt, um den Grund für den Notruf zu ermitteln.

Auf Covidus gelandet stellen die Elitesoldaten fest, dass ein tödlicher Krankheitserreger aus einer Bioforschungseinrichtung freigesetzt worden ist, welcher Menschen tötet und die lokalen Mondtiere in wilde Monster verwandelt. Die Eingreiftruppe erhält den Befehl, die Basis zu sprengen, um die Ausbreitung des Virus zu verhindern. Deshalb platziert der Notfalltrupp riesige Mengen Sprengstoff an der Basis, um diesem Chaos endgültig ein Ende zu bereiten... Doch als die überlebenden Söldner dieser Basis erfahren, was geschehen ist, greifen sie das 5er-Team an und versuchen, zu dem Raumschiff der Eingreiftruppe zu gelangen. Die Helden müssen das Raumschiff vor den Söldnern erreichen, um nicht auf Covidus gefangen zu sein, während die Basis explodiert.

Auf ihrem Weg durch das Ungewisse lauern in Form der Monster immer wieder neue Gefahren. Zudem machen die widrigen Bedingungen der Kampfeinheit schwer zu schaffen. Immer wieder müssen Sie stoppen, einen Umweg gehen oder gar zurücklaufen, um sich mit dem für sie überlebenswichtigen Sauerstoff einzudecken. Die Gruppe merkt schnell, dass scheinbar nicht alle Bewohner von Covidus dem Trupp böse gesinnt sind. Immer wieder erhält der Trupp hilfreiche Geschenke von den Leuten unterwegs, damit sie das Raumschiff auf jeden Fall vor den Söldnern erreichen. Doch auch hier ist Vorsicht geboten: ein paar der Passanten, die sich als Verbündete ausgeben, sind alles andere als unschuldig und verteilen Schaden an die fünf Helden. So spitzt sich die ganze Situation in einen gefährlichen Wettlauf gegen die Zeit zu. Der Trupp muss in jeder Situation abwägen, welche Entscheidungen zur endgültigen Vernichtung des Virus beitragen wird. Die Söldner versuchen hingegen alles, um die Truppe an ihrem Vorhaben zu hindern: gezielte Angriffe und ein systematisches Vorrücken zum Raumschiff sollen den Rettungsversuch zum Scheitern bringen. Durch das Erreichen des Raumschiffes könnten sie zudem das Virus in der gesamten Galaxie verteilen. Der Eingreiftrupp ist somit der letzte Funken Hoffnung für die gesamte Menschheit.