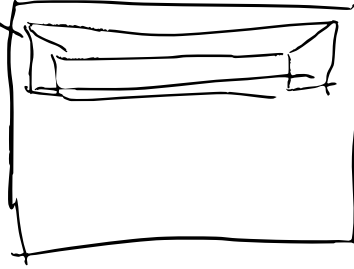




Ufo

Bewegungsraum



- fliegt an zufällige Positionen im Bewegungsraum
- verharnt kurz und
 - fliegt an andere Position oder
 - führt Traktorstrahl aus
 - Mensch wird langsam hochgesaugt
 - verschwindet in UFO
 - Traktorstrahl führt ein

[Ladefähigkeit erreicht]

- fliegt aus dem Bild
- verlässt Angriffswelle

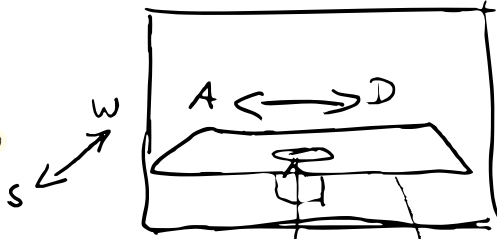
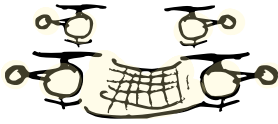
Mensch fällt
↓
Traktorstrahl kann ihn gest. wieder erhaschen

Flaktreffer

- Ufo nimmt Schaden
- Traktorstrahl wird gestört
- beides abhängig von Nähe der Flak Expl.

• Schadungstrenzwert erreicht
UFO explodiert → Alien & Menschen fallen

Helicopter



- gesteuert mit WASD & SPACE Bewegungsraum
- Aufsteigen/Absinken über Dorfplatz mit SPACE
- Treibstoff begrenzt → Anzeige am Rand
 - Verbrauch → Absturz → Game Over
- Box zwischen der Helis gegen Fallende

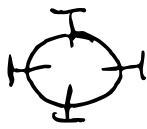
prüfen

- zu nah an Ecke. → Splat!
- in Box → Save → Mensch zu Ladefähigkeit, Min übernimmt Heli

[Überschritten] → Absturz

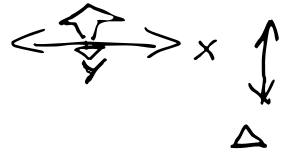
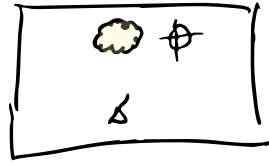
SPACE → [Übers Dorfplatz] → Landen / Starten → ⊙

>Landung → Auftanken / Abladen → Anzeige



— Bewegungsraum wie UFO

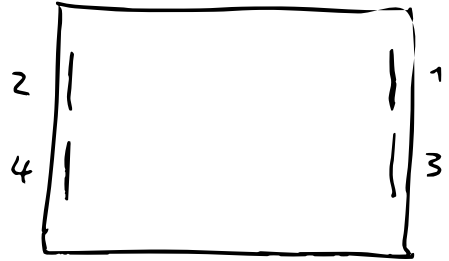
Flak



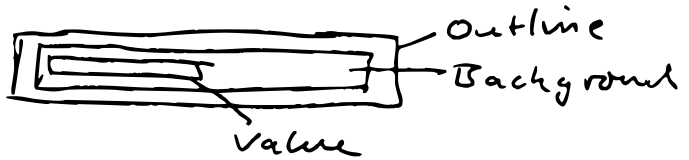
- gesteuert wird nur das Fadenkreuz
 - allerdings verzögert, Flak folgt
 - Maus $X \rightarrow x$, $Y \rightarrow z$, $\Delta \rightarrow y$ (10 Stufen)
- Feuer rate 15-25 / Min \rightarrow Cooldown 2-4 Sek
- Explosion am Fadenkreuz
 - Prüfe UFOs \rightarrow im Radius?
 - \rightarrow Schaden abhängig von Distanz
- Munition unsegmentiert
- Explosionswolke blendet aus

Anzeigen

- 1 - Flake Cooldown
- 2 - Verluste
- 3 - Tank
- 4 - Lading



3 Quads



Besser → Progressbar / FUDGE-UI