



## Allgemeines

PERSECUTORS! wurde in JavaScript/Dynamic Hypertext Markup Language programmiert und wird daher in Ihrem Webbrowser gespielt. Am besten eignet sich hierfür der Microsoft Internet Explorer ab Version 4.0 bei einer Bildschirmauflösung von 800×600, da die Funktionalität des Spiels unter diesen Bedingungen getestet wurde. Um das Spiel zu starten, doppelklicken Sie einfach auf die Datei *persecutors.htm* und PERSECUTORS! wird in Ihrem Browser geöffnet. Wählen Sie dort *NEW GAME*, um ein neues Spiel zu beginnen, oder *EXIT GAME*, um PERSECUTORS! wieder zu verlassen.

## Ziel des Spiels

Durch Klicken mit der Maus steuern Sie eine Spielfigur durch 25 Level, in denen Sie sich Persecutors (“Verfolger”) stellen müssen, die Sie auf Schritt und Tritt verfolgen und versuchen, Sie zu vernichten. In Level 1 treffen Sie auf lediglich 2 Persecutors, die Sie nur mit niedrigster Geschwindigkeit verfolgen und in Level 25 haben Sie es mit 10 Persecutors zu tun, die sich mit höchster Geschwindigkeit über das Spielfeld bewegen. Auf der Flucht vor den Persecutors müssen Sie allerdings auch Objekte aufsammeln, die Ihren Punktestand erhöhen, denn letztendliches Ziel des Spiels ist eine hohe Punktzahl.

## Das Spielfeld

Auf dem 400×400 Pixel großen Spielfeld befindet sich Ihre Figur, ein gelber Punkt, zu Beginn in der Ecke links oben. In der gegenüberliegenden Ecke warten bereits die Persecutors, die grünen Punkte, auf Sie. In der Mitte des Feldes liegen Objekte verstreut, die Ihnen Punkte bringen.

## Die Statusanzeige

In der Statusanzeige am rechten Bildschirmrand können Sie folgende Angaben ablesen:

- Ihr Punktestand (SCORE)
- Ihr Energiestand in einer Balkenanzeige (ENERGY)
- Der aktuelle Level (LEVEL)
- Die Anzahl der von Ihnen gemachten Spielzüge im aktuellen Level (MOVES)

Ferner enthält die Statusanzeige den Button *QUIT GAME*, mit dem Sie das aktuelle Spiel jederzeit abbrechen können.

## Spielzüge

Durch Klicken ins Spielfeld machen Sie einen Zug. Hierbei haben Sie folgende Möglichkeiten, die weiter unten beschrieben werden:

- Bewegen
- Punkte aufsammeln
- Ausruhen
- Persecutor abschießen
- Level verlassen

## Bewegen

Durch Klicken in einen leeren Teil des Spielfeldes bewegt sich Ihre Spielfigur dorthin. Eine Geschwindigkeitsbegrenzung existiert hierbei nicht. Allerdings verlieren Sie durch das Bewegen Energie, die quadratisch mit der überbrückten Strecke wächst. So kostet Sie ein Sprung von nur 20 Pixeln lediglich 0,04 % Ihrer Energie. Ein 100-Pixel-Sprung bringt Sie bereits um 1 % und wenn Sie von der einen Ecke des Spielfeldes direkt in die gegenüberliegende springen, verlieren Sie mit einem Mal ganze 28,88 % Ihres lebenswichtigen Energievorrates. Aber permanentes Schleichen bringt natürlich auch nichts, da Ihnen die Persecutors unentwegt auf den Fersen sind.

## **Punkte aufsammeln**

Durch Klicken auf eines der Objekte in der Spielfeldmitte bewegen Sie sich – natürlich unter Energieverlust – dorthin, und nehmen dieses auf, was Ihren Punktestand folgendermaßen erhöht:

- blaues Quadrat: 100 Punkte
- grünes Dreieck: 200 Punkte
- roter Kreis: 500 Punkte

## **Ausruhen**

Durch Klicken auf Ihre Spielfigur verweilt sie für diesen Spielzug auf ihrer Position. Durch dieses Ausruhen können Sie ein wenig Kraft schöpfen – Sie erhalten 10 % Ihrer verlorenen Energie wieder zurück. Um ausruhen zu können, müssen Sie sich allerdings im aktuellen Level mindestens einmal bewegt haben.

## **Persecutor abschießen**

Durch Klicken auf einen Persecutor können Sie diesen abschießen, so dass er vom Spielfeld verschwindet und Sie nicht weiter belästigen kann. Allerdings ist dies nicht ganz billig – pro Schuss werden Ihnen 1000 Punkte abgezogen. Und da Sie keinen negativen Punktestand besitzen können, benötigen Sie mindestens 1000 Punkte, um einen Persecutor abschießen zu können. Auch müssen Sie sich im aktuellen Level mindestens einmal bewegt haben. Der Energiepegel bei einem solchen Spielzug bleibt unverändert.

## **Level verlassen**

Durch Klicken in die rechte untere Ecke des Spielfeldes haben Sie jederzeit die Möglichkeit, sich dorthin zu bewegen, um den aktuellen Level zu verlassen. Sie erhalten dann einen Punktebonus, der sich nach der Anzahl der Spielzüge richtet: Je eher Sie einen Level verlassen, um so größer fällt der Bonus aus. Allerdings mussten Sie dann die Punkte bringenden Objekte im Level liegen lassen.

## Die Persecutors

Nach jedem Spielzug, den Sie gemacht haben, bewegen sich die Persecutors mit der zu Beginn des Levels bekannt gegebenen Geschwindigkeit direkt auf Sie zu. Sie können folgende Geschwindigkeiten besitzen:

- niedrigste (lowest): 10 – 30 Pixel
- niedrige (low): 30 – 50 Pixel
- durchschnittliche (average): 50 – 70 Pixel
- hohe (high): 70 – 90 Pixel
- höchste (highest): 90 – 110 Pixel

## Ende des Spiels

Das Spiel endet bei einem der vier folgenden Ereignisse:

- Sie wurden von einem Persecutor erwischt (You have been caught by a Persecutor)
- Ihr Energiestand ist auf Null gefallen (You ran out of energy)
- Sie haben alle 25 Level durchquert (You made it through all of the 25 levels)
- Sie haben das Spiel abgebrochen (You quit the game)

Nach Ende des Spiels können Sie mit *NEW GAME* und *EXIT GAME* wählen, ob Sie noch einmal spielen oder *PERSECUTORS!* verlassen wollen. Durch Drücken des Buttons *STATISTICS* können Sie Statistiken zum letzten Spiel abrufen, was Ihnen vielleicht beim nächsten Spiel von Nutzen sein kann. Diese umfassen folgende Angaben:

- Endgültiger Punktestand (final score)
- zurückgelegte Strecke in Pixeln (distance covered in pixels)
- durchschnittlich zurückgelegte Pixel pro Schritt (average pixels per step)
- Gesamtanzahl der Spielzüge (total of moves) und deren Verteilung in Prozent auf Bewegung (moved), Ausruhen (rest) und Schießen (shot)
- Spielzugeffizienz in Punkten pro Spielzug (move efficiency in points per move)
- Beurteilung des Punktestandes (score rating)
- Beurteilung des Distanz/Energie-Verhältnisses (distance/energy rating)
- Beurteilung des Spielzug/Punktestand-Verhältnisses (move/score rating)
- Gesamtbeurteilung (final result)

Die Beurteilungen reichen von sehr schlecht (very bad) und schlecht (bad) über durchschnittlich (average) bis gut (good) und sehr gut (very good).