

Creeping Death

Lukas Gemein
Viktor Jordan
Max Lohmann
Matthias Müller
Gerd-Emmanuel Nandzik

Tutor: Heinke Hihn

Gruppe 4

19. Juli 2013

Inhaltsverzeichnis

Spielkonzept	2
Hintergrundgeschichte	2
Spielbeschreibung	2
Alleinstellungsmerkmal	2
Benutzeroberfläche	4
Spieler-Interface	4
Spielbildschirm	4
Steuerung	5
Menüstruktur	7
Hauptmenü	7
Spielmenü	8
Technische Merkmale	10
Verwendete Technologien	10
Mindestvoraussetzungen	10
Spiellogik	11
Allgemein	11
Optionen & Aktionen	12
Spielobjekte	18
Der Überlebenskünstler	18
Kontrollierbare Items	19
Medizin	20
Nahrung	20
Waffen im Spiel	21
Munition	22
Interaktive Gegenstände	22
Gebäude	23
Gegner	23
Spielstruktur	26
Statistiken	27
Achievements	27
Screenplay	28
Storyboard	28
Konzeptzeichnungen	30

Spielkonzept

Hintergrundgeschichte

Ein unvorhergesehener Meteoriteneinschlag vernichtet einen Großteil der Menschheit und bringt extraterrestrischen Schnodder mit auf die Erde, der komplette Städte infiziert - es herrscht Chaos! Um einer noch schlimmeren Ausbreitung entgegenzuwirken und weiteren Schaden zu verhindern, werden die betroffenen Städte komplett unter Quarantäne gestellt. So geschieht es auch in Georgetown, was der Überlebenskünstler am eigenen Leib zu spüren bekommt.

Der Überlebenskünstler ist ein Student in den Mittzwanzigern. Er führt ein eher langweiliges Leben ohne große Überraschungen. Aufgrund seiner Leidenschaft für Chemie verbringt er einen großen Teil seiner Zeit in den Reinräumen des Labors der Universität. So auch am Tag des Unglücks. Als er nach stundenlanger, anstrengender Arbeit das Gebäude abgelenkt von seinem Smartphone verlässt, fällt ihm die fehlende Eingangstür und das zerstörte Obergeschoss zuerst gar nicht auf. Als er jedoch auf dem Außengelände seinem Mathematik Professor begegnet, der statt ihn zu grüßen versucht ihn zu beißen, beginnt er zu realisieren, dass etwas nicht stimmt. Verstört sieht er sich um. Was er sieht, lässt Panik in ihm aufsteigen. Die Stadt, die normalerweise am Horizont gut zu erkennen ist, liegt in Schutt und Asche. Es brennt. Schreie. Überall.

Der Überlebenskünstler fängt an zu laufen. Auf dem Weg begegnen ihm haufenweise Menschen, die alle übel entstellt sind und außer dem Wunsch ihn zu fressen keinerlei Reaktionen zeigen. Außerdem ist überall ekelhafter grüner Schleim. Sein Ziel ist seine WG. Er hofft, dort seine beiden Mitbewohner anzutreffen und will mit ihnen beratschlagen, was als nächstes zu tun ist. Vielleicht haben sie mehr Informationen. Schweißgebadet und mit schlotternden Knien dort angekommen findet er jedoch lediglich einen Trümmerhaufen vor. Von seinem Zimmer ist nichts mehr übrig. Unter einem Steinhaufen sieht er seine Mitbewohner. Sie sind irgendwie zu einer Art siamesischer Zwillinge geworden, denn ihre Köpfe teilen sich einen einzigen Körper! Jetzt ist er wohl auf sich allein gestellt. Er greift sich den Rucksack und einen Baseballschläger aus den Überresten der Garage und verlässt sein einstiges Zuhause. Mitten unter den unzählbaren Infizierten versucht der Überlebenskünstler nun den Evakuierungstrupp per Funk zu erreichen. Das war ja in dem Zombie-Apokalypse-Survival-Guide so beschrieben, welchen er neulich noch gelesen hatte. Da sonst jegliche Kommunikationswege unterbrochen sind, gibt es keinen anderen Weg irgendjemanden zu erreichen. Die Regierung sieht keinen anderen Ausweg, als die infizierten Städte dem Erdboden gleich zu machen - er hat ja in Filmen schon oft genug gesehen wie so etwas abläuft. Wenn er es aber tatsächlich schafft den Evakuierungstrupp zu kontaktieren, ist eine Rettung immer noch möglich ...

Spielbeschreibung

Creeping Death ist ein Zombie-Survival Spiel. Der Überlebenskünstler startet in einer Stadt voller Gefahren und muss sich einen Weg durch seine Gegner oder um sie herum bahnen, um sich in den Häusern ausrüsten und verteidigen zu können. Sein Ziel ist dabei, zuerst ein Funkgerät zu finden, mit dem er die Rettungskräfte herbeirufen kann. Ist dieser Notruf abgesetzt, so muss er den vereinbarten Treffpunkt zur Rettung erreichen. Für all das hat er nur wenig Zeit, die durch einen Counter im Spiel verdeutlicht wird, da bei Ablauf der Zeit die Stadt vernichtet und der Überlebenskünstler getötet wird.

Alleinstellungsmerkmal

Die Gegner, mit denen es der Überlebenskünstler im Verlaufe des Spiels zu tun bekommt, sind einzigartig und deswegen das Alleinstellungsmerkmal dieses Spiels. Die einfachsten Gegner sind Zombies und Schnodder. Diese stellen fast ausschließlich auf Grund ihrer Häufigkeit eine Bedrohung dar. Sie können allerdings bis zu fünf mal miteinander fusionieren und bei jeder Fusion einen stärkeren, schnelleren und gefährlicheren Gegner bilden, der schwerer zu besiegen ist. Durch die einzelnen Fusionen ergeben sich so 12 verschiedene Gegner. Das Fusionsverhalten bringt den Überlebenskünstler in ein großes Dilemma.

Schafft es der Überlebenskünstler nicht, fusionierende Gegner rechtzeitig aufzuhalten indem er sie ausschaltet, so werden sie zu einem übermächtigen Angreifer. Ist er jedoch schnell genug und kann die Fusion verhindern, so zieht er eventuell aufgrund der dabei verursachten Geräusche weitere Gegner an.

Benutzeroberfläche

Im Folgenden wird die Funktionalität des Spielerinterfaces und die Steuerung der Spielobjekte erläutert.

Spieler-Interface

Spielbildschirm



Abbildung 1: Der Spielbildschirm

Auf dem Bild 1 ist ein Screenshot des 2D Spiels Creeping Death zu sehen. Der Spieler schaut aus einer Top-Down Perspektive auf das Spielfeld, vergleichbar mit GTA 2.

In der linken oberen Ecke sieht man sowohl den Countdown, der angibt wie viel Zeit dem Spieler verbleibt um zu gewinnen, als auch den Fog of War, der Bereiche außerhalb des Sichtkreises des Überlebenskünstlers verdeckt. Der Überlebenskünstler ist unten mittig zu sehen. Er trägt ein helles Shirt und hält eine Waffe in den Händen. Er flieht gerade vor seinen Gegnern, z.B. dem Schnodder links von ihm oder dem schnoddrigen Zomboss über ihm, der eine Fusion von Gegnern ist. Weiter oben sind noch weitere Zombies, die den Überlebenskünstler ebenfalls verfolgen.

Alle Einheiten verfügen über einen Lebenspunkteindikator, der als Kreis unter ihnen dargestellt wird. Er wird transparenter wenn die Einheiten Lebenspunkte verlieren und verschwindet wenn sie sterben. Links neben

den beiden Zombies befindet sich Munition für die Schrotflinte, die genau wie andere Items aufgehoben und dann verwendet werden kann.

Am linken Bildrand lässt sich ein Teil eines Gebäudes erkennen. Ist ein Gebäude betretbar, so wird dessen Eingang mit einem Pfeil am Boden symbolisiert auf den geklickt werden kann, woraufhin das Gebäude betreten wird. Es gibt auch Mauern, die überwunden werden können, welche nach dem Türprinzip mit Pfeilen arbeiten. In der linken unteren Ecke werden Informationen über den Überlebenskünstler angezeigt, sofern er ausgewählt ist. Zum einen sieht man ein Bild, zum anderen die ausgerüstete Waffe. Rechts neben dem Bild befindet sich eine Anzeige für die Lebenspunkte. Diese färbt sich zur Verdeutlichung bei einer Infektion, genau wie das gesamte HUD, grün. Unter der Lebenspunkteanzeige ist eine weitere Anzeige für die Ausdauer des Überlebenskünstlers, welche abnimmt wenn er sprintet.

Unten mittig ist das Inventar, in dem aufgesammelte Items angezeigt und mit einem Klick darauf verwendet werden können. Neben jedem Item steht eine Zahl, die die Verfügbarkeit beschreibt. In der rechten unteren Ecke befinden sich die Buttons für die Spezialfähigkeiten.

Ist der Überlebenskünstler im aktuellen Bildausschnitt nicht zu sehen, so wird seine Position anhand eines grünen Pfeils am Bildschirmrand angezeigt. Der Zielort wird nach dem gleichen Prinzip mit einem orangenen Pfeil gezeigt, die Selbstschussanlage mit einem Weißen, was in der Mitte des oberen Bildschirmrandes zu sehen ist.

Die Statistiken, die während dem Spiel geführt werden, können am Spielende eingesehen werden. Errungene Achievements werden beim Erreichen direkt durch eine Einblendung während dem Spielen angezeigt.

Steuerung

In der Folgenden Tabelle wird die Steuerung des Spiels erklärt, wobei folgende Abkürzungen verwendet werden:

”ÜK” für Überlebenskünstler

”FZ-Sprengstoff” für Fernzündbarer Sprengstoff

”LMT” für Linke Maustaste

”RMT” für Rechte Maustaste

Ausgewähltes Objekt	Maus	Shortcut	Was wird angeklickt?	Wirkung
egal	LMT	Esc	Menü-Button	Öffnet das Menü und pausiert das Spiel
egal	LMT		ÜK, Gegner, ...	Selektiert das angeklickte Objekt
egal	-	F1	-	Selektiert den ÜK und zentriert die Kamera auf ihn
Überlebenskünstler	LMT	Q	Fähigkeit ”Sprinten”	(De-)Aktiviert die Fähigkeit ”Sprinten”
Überlebenskünstler	LMT	W	Fähigkeit ”Schleichen”	(De-)Aktiviert die Fähigkeit ”Schleichen”
Überlebenskünstler	LMT	0-9	Gegenstand im Inventar	Gegenstand wird ausgerüstet / benutzt Mit den Tasten 0-9 wird der Gegenstand aus dem entsprechenden Inventarslot ausgerüstet / eingesetzt
Überlebenskünstler	RMT	-	Gegenstand im Inventar	Gegenstand wird abgelegt
Selbstschussanlage	LMT	E	Fähigkeit ”Munition Wechseln”	Wechselt die Munition des Geschützes
Selbstschussanlage	LMT	W	Fähigkeit ”im Uhrzeigersinn drehen”	Dreht das Geschütz im Uhrzeigersinn
Selbstschussanlage	LMT	Q	Fähigkeit ”gegen den Uhrzeigersinn Drehen”	Dreht das Geschütz gegen den Uhrzeigersinn
FZ-Sprengstoff	LMT	Q	Fähigkeit ”zünden”	Der FZ-Sprengstoff explodiert
Überlebenskünstler	RMT	-	Offenes Terrain	ÜK bewegt sich zum Zielpunkt

Überlebenskünstler	RMT	-	Gegner	ÜK bewegt sich auf den Gegner zu bis dieser in Reichweite ist und greift dann an
Überlebenskünstler	RMT	-	Tür	ÜK geht zur Tür und öffnet sie
Überlebenskünstler	RMT	-	Mauer	ÜK läuft auf die Mauer zu und klettert über sie drüber
Überlebenskünstler	RMT	-	Gegenstand auf dem Boden	ÜK läuft auf den Gegenstand zu und hebt ihn auf
Überlebenskünstler	RMT	-	Funkgerät	ÜK läuft auf das Funkgerät zu und ruft die Streitkräfte an
Egal	Cursor am oberen Bildschirmrand	Up	-	Bewegt Kamera nach oben
Egal	Cursor am rechten Bildschirmrand	Right	-	Bewegt Kamera nach rechts
Egal	Cursor am unteren Bildschirmrand	Down	-	Bewegt Kamera nach unten
Egal	Cursor am linken Bildschirmrand	Left	-	Bewegt Kamera nach links
Egal	Cursor in der rechten, oberen Bildschirmcke	-	-	Bewegt Kamera nach oben rechts
Egal	Cursor in der rechten, unteren Bildschirmcke	-	-	Bewegt Kamera nach unten rechts
Egal	Cursor in der linken, oberen Bildschirmcke	-	-	Bewegt Kamera nach oben links
Egal	Cursor in der linken, unteren Bildschirmcke	-	-	Bewegt Kamera nach unten links
TNT-Bot	RMT	-	Offenes Terrain	TNT-Bot bewegt sich zum Zielpunkt
TNT-Bot	LMT	Q	Fähigkeit "zünden"	TNT-Bot Explodiert
Quadrocopter	RMT	-	Offenes Terrain	Quadrocopter bewegt sich zum Ziel
Quadrocopter	LMT	Q	Fähigkeit "starten"	Quadrocopter startet
Quadrocopter	LMT	W	Fähigkeit "landen"	Quadrocopter landet

Menüstruktur

Hauptmenü



Abbildung 2: Das Hauptmenü

- Creeping Death
- Neues Spiel
 - Leicht
 - Mittel
 - Schwer
 - Zurück
- Spiel laden
 - Slot 1
 - Slot 2
 - Slot 3
 - Zurück
- Optionen
 - Auflösung
 - Lautstärke
 - Vollbild
 - Zurück
- Tutorial
 - Vor
 - Zurück
 - Verlassen
- Spiel beenden

Spielmenü



Abbildung 3: Das Spielmenü

- Spiel fortsetzen
- Spiel speichern
 - Slot 1
 - Slot 2
 - Slot 3
 - Zurück
- Spiel laden
 - Slot 1
 - Slot 2
 - Slot 3
 - Zurück
- Optionen
 - Auflösung
 - Lautstärke
 - Vollbild
 - Zurück
- Zurück zum Hauptmenü
- Spiel beenden

Bemerkungen:

Die Schwierigkeit des Spiels (leicht, mittel, schwer) äußert sich in der individuellen Stärke der Gegner. Auch der Countdown, der beim Spielstart gestartet wird, ist ein Schwierigkeitsfaktor. Die einzelnen Spielstände können beim Speichern individuell benannt werden, sodass sie nicht mehr "Slot 1",

”Slot 2” oder ”Slot 3” heißen.

Das Tutorial besteht aus mehreren Screenshots des Spiels, anhand derer mit Kommentaren die Funktionalität erklärt wird.

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

XNA 4.0
.NET 4.5
C#
Visual Studio 2010
Adobe Photoshop
Gimp 2
Audacity

Mindestvoraussetzungen

Intel Core i5 Prozessor
4 GB Arbeitsspeicher (RAM)
Betriebssystem Windows 7
200 MB Festplattenspeicher
Grafikkarte mit 256 MB Grafikspeicher
DirectX 9.0c
Auflösung von 1024x768
Maus und Tastatur
.NET 4.5 Framework

Spiellogik

Allgemein

Fog of war

Der Fog of War schränkt die Sicht überall da ein, wo sich keine kontrollierbare Einheit des Spielers befindet. Man kann in diesen Bereichen noch statische Hindernisse wie Häuser, Autowracks und Bäume ausmachen, nicht jedoch Gegner und Items. Somit werden Dinge, die sich in der Ferne befinden, ausgeblendet und schwierige Stellen können deswegen nicht vorhergesehen oder umgangen werden.

Infektion

Das Infizieren wird durch einen Schrei begleitet und die Infektion folgend mit einer Grünfärbung des HUDs und der Lebenspunkteanzeige repräsentiert.

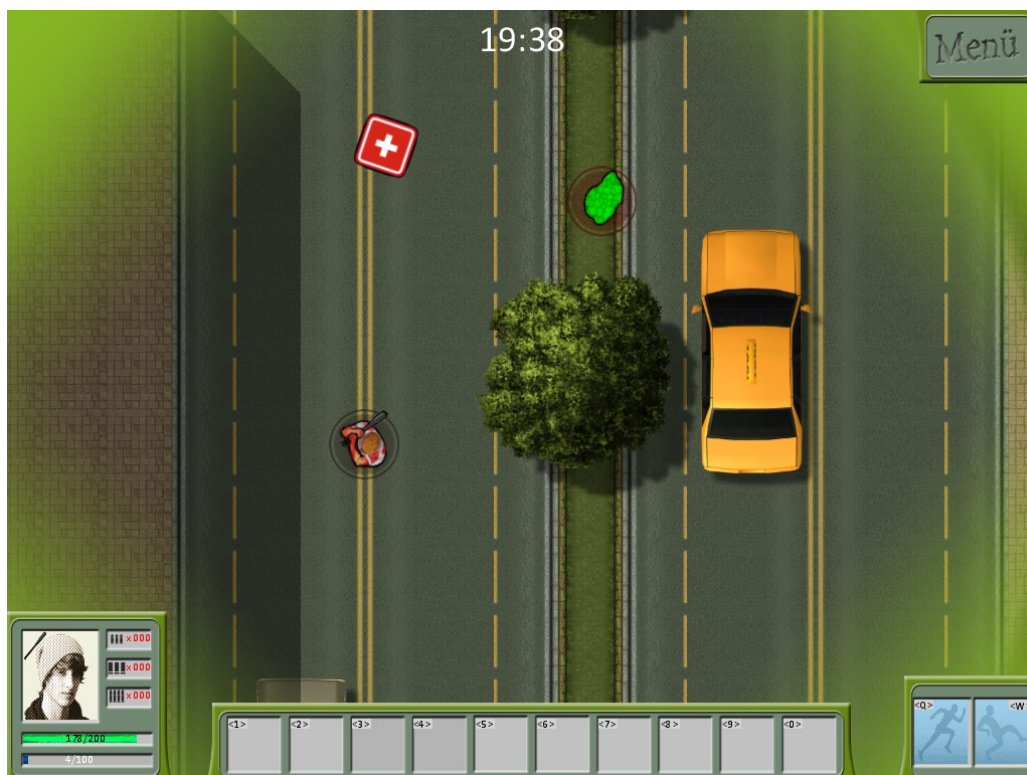


Abbildung 4: Die Repräsentation einer Infektion

Wird der Überlebenskünstler durch einen Gegner infiziert, so besteht die Infektion ab diesem Zeitpunkt permanent. Ihm werden dann kontinuierlich ein paar Lebenspunkte pro Sekunde abgezogen. Er kann sich nur mithilfe eines Antiserums heilen oder mit dem Erste Hilfe Set die Lebenspunkte wiederherstellen, was jedoch keine Heilung bedeutet.

Wahrnehmung & Gegnerverhalten

Die Gegner bemerken den Überlebenskünstler und die anderen kontrollierbaren Objekte erst dann, wenn sich diese in ihrem Wahrnehmungskreis befinden. Läuft der Überlebenskünstler in diesen Kreis, so werden die Gegner

versuchen dem Überlebenskünstler Schaden zuzufügen.

Können die Gegner dem Überlebenskünstler nicht folgen, so versuchen sie entweder zu fusionieren um schneller zu werden, oder sie brechen die Verfolgung ab.

Die Gegner nehmen den Überlebenskünstler deutlich später wahr, wenn er schleicht, da er so weniger Lärm verursacht. Die Wahrnehmung der Gegner wird dann durch einen Kegel beschrieben werden, sodass er sich von hinten oder von der Seite anschleichen kann, ohne direkt entdeckt zu werden.

Sprintet der Überlebenskünstler, so nehmen ihn die Gegner aufgrund der verursachten Geräusche früher wahr.

Optionen & Aktionen

Überlebenskünstler auswählen [00A]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler befindet sich im Sichtbereich.

Abschlussbedingungen: Die Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Überlebenskünstler.

Sprengstoff auswählen [00B]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Ein Sprengstoff befindet sich im Sichtbereich.

Abschlussbedingungen: Der Sprengstoff ist ausgewählt.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Sprengstoff.

TNT-Bot auswählen [00C]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Ein TNT-Bot befindet sich im Sichtbereich.

Abschlussbedingungen: Der TNT-Bot ist ausgewählt.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den TNT-Bot.

Selbstschussanlage auswählen [00D]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Eine Selbstschussanlage befindet sich im Sichtbereich.

Abschlussbedingungen: Die Selbstschussanlage ist ausgewählt.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Selbstschussanlage.

Überlebenskünstler laufen lassen [01A]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Zielort ist begehbar und erreichbar.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler beginnt zum Zielort zu laufen.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste an den Ort, zu dem der Überlebenskünstler laufen soll. Ist der Zielort blockiert, bewegt sich der Überlebenskünstler nicht.

TNT-Bot bewegen [01B]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der TNT-Bot ist ausgewählt. Der Zielort ist begehbar und erreichbar.

Abschlussbedingungen: Der TNT-Bot befindet sich am Zielort.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste an den Ort, zu dem der TNT-Bot fahren soll.

Überlebenskünstler schleichen lassen [02]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Zielort ist begehbar und erreichbar.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler befindet sich am Zielort.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Fähigkeit "Schleichen" oder benutzt den entsprechenden Shortcut. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste an den Ort, zu dem der Überlebenskünstler laufen soll.

Überlebenskünstler sprinten lassen [03]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Zielort ist begehbar und erreichbar.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler befindet sich am Zielort.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Fähigkeit "Sprinten" oder benutzt den entsprechenden Shortcut. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste an den Ort, zu dem der Überlebenskünstler laufen soll.

Eine Tür öffnen [04]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Tür ist geöffnet.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf die Tür. Der Überlebenskünstler bewegt sich zur Tür und öffnet sie.

Über eine Mauer klettern [05]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler befindet sich auf der anderen Seite der Mauer.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf die Mauer. Der Überlebenskünstler bewegt sich zur Mauer und überwindet sie.

Sprengstoff platzieren [06A]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Zielort ist begehbar. Es ist Sprengstoff im Inventar vorhanden.

Abschlussbedingungen: Der Sprengstoff befindet sich am gewünschten Ort.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "Sprengstoff"-Symbol im Inventar oder benutzt den entsprechenden Shortcut. Der Sprengstoff wird als Miniatur neben dem Cursor angezeigt. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste an den Ort an dem der Sprengstoff platziert werden soll. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort und platziert den Sprengstoff.

TNT-Bot platzieren [06B]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Zielort ist begehbar und erreichbar. Es ist ein TNT-Bot im Inventar vorhanden.

Abschlussbedingungen: Der TNT-Bot befindet sich am gewünschten Ort.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "TNT-Bot"-Symbol im Inventar oder benutzt den entsprechenden Shortcut. Der TNT-Bot wird als Miniatur neben dem Cursor angezeigt. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste an den Ort an dem der TNT-Bot platziert werden soll. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort und platziert den TNT-Bot.

Selbstschussanlage platzieren [06C]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Zielort ist begehbar und erreichbar. Es ist eine Selbstschussanlage im Inventar vorhanden.

Abschlussbedingungen: Die Selbstschussanlage befindet sich am gewünschten Ort.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "Selbstschussanlage"-Symbol im Inventar oder benutzt den entsprechenden Shortcut. Die Selbstschussanlage wird als Miniatur neben dem Cursor angezeigt. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste an den Ort an dem die Selbstschussanlage platziert werden soll. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort und platziert die Selbstschussanlage.

Quadrocopter platzieren [06D]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Es ist ein Quadrocopter im Inventar vorhanden.

Abschlussbedingungen: Der Quadrocopter befindet sich am gewünschten Ort.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "Quadrocopter"-Symbol im Inventar oder benutzt den entsprechenden Shortcut. Der Quadrocopter wird als Miniatur neben dem Cursor angezeigt. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste an den Ort an dem der Quadrocopter platziert werden soll. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort und platziert den Quadrocopter.

Platzieren abbrechen [06E]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Ein Item wurde angewählt und wird als Miniatur neben dem Cursor angezeigt.

Abschlussbedingungen: Das Platzieren wurde abgebrochen. **Ereignisfluss:** Der Spieler benutzt die rechte Maustaste, um das Platzieren abzubrechen.

Fernzündbaren Sprengstoff zünden [07A]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Sprengstoff ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Der Sprengstoff detoniert.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Detonationssymbol im HUD oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

TNT-Bot zünden [07B]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der TNT-Bot ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Der TNT-Bot detoniert.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Detonationssymbol im HUD oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

Selbstschussanlage nach links drehen [07C]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Die Selbstschussanlage ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Selbstschussanlage hat sich nach links gedreht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "Nach links"-Symbol im HUD oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

Selbstschussanlage nach rechts drehen [07D]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Die Selbstschussanlage ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Selbstschussanlage hat sich nach rechts gedreht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "Nach rechts"-Symbol im HUD oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

Munition der Selbstschussanlage wechseln [07D]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Die Selbstschussanlage ist ausgewählt. Die gewünschte Munition ist verfügbar.

Abschlussbedingungen: Die Selbstschussanlage verwendet die gewünschte Munition.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol der Munition im HUD oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

Erste Hilfe Set aufheben [08A]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit des erste Hilfe Sets im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein Erste Hilfe Set. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem das Erste Hilfe Set liegt und hebt es auf.

Antiserum aufheben [08B]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit des Antiserums im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein Antiserum. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem das Antiserum liegt und hebt es auf.

Munition (Pistole, Maschinengewehr, Schrotflinte) aufnehmen [08C]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit der Munition ist gestiegen.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf die Munition. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem die Munition liegt und hebt sie auf.

Sprengstoff aufnehmen [08D]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Sprengstoff wurde nicht platziert.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit der Sprengstoffe im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den Sprengstoff. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem der Sprengstoff liegt und hebt ihn auf.

Sprengstoff aufnehmen [08E]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der TNT-Bot wurde nicht platziert.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit der TNT-Bots im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den TNT-Bot. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem der TNT-Bot liegt und hebt ihn auf.

Selbstschussanlage aufnehmen [08F]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Die Selbstschussanlage wurde nicht platziert.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit der Selbstschussanlagen im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine Selbstschussanlage. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem die Selbstschussanlage liegt und hebt sie auf.

Quadrocopter aufnehmen [08G]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Der Quadrocopter wurde nicht platziert.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit der Quadrocopter im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den Quadrocopter. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem der Quadrocopter liegt und hebt ihn auf.

Waffe (Pistole, Maschinengewehr, Schrotflinte ...) aufnehmen [08H]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Waffe ist im Inventar verfügbar.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf die Waffe. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem die Waffe liegt und hebt sie auf.

Banane aufheben [08I]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit der Bananen im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine Banane. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem die Banane liegt und hebt sie auf.

Softdrink aufheben [08J]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Die Verfügbarkeit der Softdrinks im Inventar ist um 1 erhöht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Softdrink. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem der Softdrink liegt und hebt ihn auf.

Erste Hilfe Set benutzen [09A]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Es ist ein Erste Hilfe Set im Inventar verfügbar.

Abschlussbedingungen: Die Lebenspunkte des Überlebenskünstlers steigen um die Hälfte seiner Maximalpunktzahl, wobei die Maximalpunktzahl nie überschritten wird. Die Verfügbarkeit der Erste Hilfe Sets ist um 1 gesunken.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "Erste Hilfe Set"-Symbol im Inventar oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

Antiserum benutzen [09B]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Es ist ein Antiserum im Inventar verfügbar.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler wird von einer vorhandenen Infektion geheilt. Die Verfügbarkeit der Antiseren ist um 1 gesunken.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das "Antiserum"-Symbol im Inventar oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

Funkgerät benutzen [09C]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler benutzt das Funkgerät. Der Rettungsort wird mittels eines Pfeils im HUD angezeigt.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf das Funkgerät. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem das Funkgerät liegt und benutzt es.

Helikopter benutzen [09D]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Das Funkgerät wurde benutzt. Der Überlebenskünstler befindet sich am Rettungsort. Der Countdown ist noch nicht abgelaufen.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler benutzt den Hubschrauber und ist gerettet. Der Spieler gewinnt das Spiel.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den Helikopter. Der Überlebenskünstler bewegt sich zu dem Ort, an dem der Helikopter ist und benutzt ihn.

Banane benutzen [09E]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Es ist eine Banane im Inventar verfügbar.

Abschlussbedingungen: Die Lebenspunkte des Überlebenskünstlers steigen etwas an.

Softdrink benutzen [09F]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Die Überlebenskünstler ist ausgewählt. Es ist ein Softdrink im Inventar verfügbar.

Abschlussbedingungen: Die Ausdauer des Überlebenskünstlers wird aufgefüllt.

Waffe (Pistole, Maschinengewehr, Schrotflinte ...) benutzen [10]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Die Überlebenskünstler ist ausgewählt. Die Waffe ist im Inventar verfügbar.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler hat die aktuelle mit der gewünschten Waffe getauscht.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Symbol der gewünschten Waffe im Inventar oder benutzt den entsprechenden Shortcut.

Gegner mit Nahkampfwaffe angreifen [11A]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Die Überlebenskünstler ist ausgewählt. Eine Nahkampfwaffe ist ausgerüstet.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler bewegt sich zum Gegner und greift ihn mit der ausgerüsteten Waffe an. Der Gegner verliert Lebenspunkte. Die Anzeige der gegnerischen Lebenspunkte ist gesunken.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegner.

Gegner mit Fernkampfwaffe angreifen [11B]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Die Überlebenskünstler ist ausgewählt. Eine Fernkampfwaffe ist ausgerüstet.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler bewegt sich auf den Gegner zu, bis dieser in Reichweite ist und greift ihn mit der ausgerüsteten Waffe an. Der Gegner verliert Lebenspunkte. Die Anzeige der gegnerischen Lebenspunkte ist gesunken. Die Anzahl der verfügbaren Munition der ausgerüsteten Waffe ist gesunken.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegner.

Infektionsschaden [12]

Akteure: KI

Anfangsbedingungen: Die Überlebenskünstler ist infiziert.

Abschlussbedingungen: Der Überlebenskünstler hat Lebenspunkte verloren. Die Anzeige der Lebenspunkte des Überlebenskünstlers ist gesunken.

Ereignisfluss: Die KI fügt dem Spieler jede Sekunde einige Schadenspunkte zu.

Fusion (Lebenspunkte) initiieren [13A]

Akteure: KI

Anfangsbedingungen: Der Gegner hat wenige Lebenspunkte übrig.

Abschlussbedingungen: Der Gegner hat die Fusion initiiert.

Ereignisfluss: Die KI bestimmt den Fusionspartner und initiiert die Fusion.

Fusion (Geschwindigkeit) initiieren [13B]

Akteure: KI

Anfangsbedingungen: Der Gegner kann dem Überlebenskünstler nicht folgen.

Abschlussbedingungen: Der Gegner hat die Fusion initiiert.

Ereignisfluss: Die KI bestimmt den Zombie mit dem fusioniert werden soll, um schneller zu werden, und initiiert die Fusion.

Fusion (Unterlegenheit) initiieren [13C]

Akteure: KI

Anfangsbedingungen: Der Gegner ist dem Überlebenskünstler oder der Selbstschussanlage unterlegen. Er würde den Überlebenskünstler also nicht rechtzeitig erreichen, um ihm Schaden zufügen zu können.

Abschlussbedingungen: Der Gegner hat die Fusion initiiert.

Ereignisfluss: Die KI bestimmt den Fusionspartner und initiiert die Fusion.

Item ablegen [14]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Überlebenskünstler ist ausgewählt. Es ist ein Item im Inventar verfügbar, das nicht der Baseballschläger ist.

Abschlussbedingungen: Alle Items dieses Typs wurden abgelegt.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein Item im Inventar.

Stealth Attacke [15]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Survivalist ist ausgewählt. Der Survivalist schleicht. Der Baseball Schläger ist ausgerüstet. Der Survivalist wurde von seinem Ziel nicht wahrgenommen.

Abschlussbedingungen: Der Survivalist tötet den Gegner mit einem Schlag.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf den Gegner. Der Survivalist schleicht zu dem gegner und greift an sobald er in Reichweite ist.

Spielmenü aufrufen [16]

Akteure: Spieler

Anfangsbedingungen: Der Spieler befindet sich im Spiel.

Abschlussbedingungen: Das Spielmenü ist geöffnet.

Ereignisfluss: Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf den Menü-Button im HUD oder drückt den entsprechenden Shortcut.

Bemerkungen:

Erreichbar bedeutet, dass sich der Überlebenskünstler in unmittelbare Nähe des Ortes begeben kann. Begehrbar bedeutet, dass die Einheit, die platziert wird, von dort auch wegbewegt werden kann; platziert auf einer Kiste oder einem Auto ist zum Beispiel nicht möglich.

Spielobjekte

Der Überlebenskünstler



Abbildung 5: Der Überlebenskünstler.

Der Überlebenskünstler ist die zentrale Spielfigur in Creeping Death. Stirbt der Überlebenskünstler, das heißt, er hat alle seiner Lebenspunkte verloren, so endet auch das Spiel. Er verfügt über etwa doppelt so viele Lebenspunkte wie ein Zombie. Er ist etwas schneller als ein Zombie und verfügt über die Fähigkeiten "Sprinten" und "Schleichen". Schleichen verringert seine Fortbewegungsgeschwindigkeit, sodass er unbemerkt hinter Gegner gelangen kann. Mit seiner Sprintfähigkeit kann er aus brenzligen Situationen entkommen. Zum Beispiel wenn er von mehreren Gegnern verfolgt wird. Das Sprinten ist jedoch deutlich lauter und kann somit weitere Gegner anlocken. Ein dauerhaftes Sprinten ist nicht möglich, da die Ausdauer des Überlebenskünstlers begrenzt ist und er sich nach einem Sprint erst wieder von der Anstrengung erholen muss. Er verfügt über ein Inventar, welches 10 Items aufnehmen kann. Der Angriffsschaden variiert gemäß der ausgerüsteten Waffe. Die Munition trägt er - sofern vorhanden - immer bei sich, sodass keine Inventarslots dafür aufgebraucht werden.

Kontrollierbare Items

Selbstschussanlage



Abbildung 6: Die Selbstschussanlage. Links als Item zum Aufheben, rechts durch den Spieler auf der Karte platziert.

Der Spieler kann die Selbstschussanlage einmalig auf der Karte platzieren. Danach lässt sich diese ferngesteuert über ihre Fähigkeiten "Links-drehung" und "Rechts-drehung" ausrichten. Die Selbstschussanlage hat eine begrenzte Anzahl von Schrot- und Maschinengewehrmunition zur Verfügung, die gewechselt werden kann. Die Selbstschussanlage kann so viel Schaden wie ein Zombie einstecken, bevor sie unbrauchbar wird und explodiert. Bei dieser Explosion werden alle Gegner und auch der Überlebenskünstler getroffen, wenn sie sich in der Nähe befinden.

Fernzündbarer Sprengstoff



Abbildung 7: Fernzündbarer Sprengstoff. Links als Item zum Aufheben, rechts durch den Spieler auf der Karte platziert.

Der Spieler kann den fernzündbaren Sprengstoff auf der Karte platzieren. Gegner ignorieren diesen im Gegensatz zu TNT-Bots aufgrund der geringen Größe.

Platziert kann er mithilfe seiner Fähigkeit ferngesteuert zur Detonation gebracht werden, wodurch Gegner in der Umgebung erheblichen Schaden nehmen. Auch der Überlebenskünstler kann durch diese Explosion getroffen und, im schlimmsten Fall, getötet werden.

TNT-Bot



Abbildung 8: Ein TNT-Bot. Links als Item zum Aufheben, rechts durch den Spieler auf der Karte platziert.

Eine Erweiterung des fernzündbaren Sprengstoffs. Motorisiert lässt er sich ferngesteuert zu seinem Detonationsziel bringen, bevor er gezündet wird. Aufgrund der Motorgeräusche wird er jedoch von Gegnern wahrgenommen und angegriffen. Bereits wenig Schaden, er hat in etwa ein Viertel der Lebenspunkte eines Zombies, kann ihn vorzeitig zur Detonation bringen.

Quadrocopter



Abbildung 9: Ein Quadrocopter. Links als Item zum Aufheben, rechts durch den Spieler auf der Karte platziert.

Der Spieler kann diese Einheit ferngesteuert zur Aufklärung benutzen. Durch den Überlebenskünstler auf dem Spielfeld platziert kann dieser in Gebrauch genommen werden. Er fliegt außerhalb der Reichweite jeglicher Gegner. Somit besteht die einzige Gefahr für den Quadrocopter in der begrenzten Kapazität seines Akkus, der nicht aufgeladen werden kann. Ist der Akku leer, so stürzt der Quadrocopter ab und wird zerstört. Beim Auftreffen auf den Boden verursacht er eine Explosion, die allen Gegnern und auch dem Überlebenskünstler Schaden kann, falls sie sich in unmittelbarer Nähe befinden. Um die Ladung des Akkus zu schonen kann der Quadrocopter gelandet werden, wodurch er allerdings angreifbar wird. Bereits ein einziger Angriff zerstört dann den Quadrocopter, was

ebenfalls die Explosion hervorruft.

Folgende Tabelle gibt einen Überblick über die kontrollierbaren Spielobjekte und deren Bewegungsgeschwindigkeit:

Einheit	Geschwindigkeit
Überlebenskünstler (schleichen)	langsam
Überlebenskünstler (laufen)	schnell
Überlebenskünstler (sprinten)	sehr schnell
Quadrocopter	mittel
TNT-Bot	mittel

Medizin

Antiserum



Abbildung 10: Eine Spritze mit Antiserum.

Bei Einsatz des Antiserums wird der Überlebenskünstler von einer bestehenden Infektion geheilt. Bestand keine Infektion zum Zeitpunkt der Nutzung, so bleibt das Antiserum ohne Wirkung.

Erste Hilfe Set



Abbildung 11: Ein Erste Hilfe Set.

Der Einsatz des Erste Hilfe Sets stellt die Hälfte des Maximums der Lebenspunkte wieder her, wobei das Maximum an sich nicht überschritten werden kann. Vorhandene Infektionen können hiermit nicht beseitigt werden.

Nahrung

Banane



Abbildung 12: Eine Banane.

Der Verzehr der Banane stellt einige Lebenspunkte, weniger als das Erste Hilfe Set, wieder her.

Softdrink



Abbildung 13: Ein Softdrink.

Das Trinken des Softdrinks setzt die Ausdauer einmalig auf das Maximum zurück.

Übersicht über die Waffen im Spiel

Typ	Schaden	Reichweite	Angriffsgeschwindigkeit
 Basballschläger	sehr gering	klein	gering
 Pistole	gering	groß	schnell
 Schrotflinte	hoch	mittel	mittel
 Maschinengewehr	mittel	sehr groß	sehr schnell
 Fernzündbarer Sprengstoff	sehr hoch		

  TNT-Bot	sehr hoch		
--	-----------	--	--

Munition



Abbildung 14: Pistolenmunition



Abbildung 15: Maschinengewehrmunition



Abbildung 16: Schrotflintenmunition

Der Überlebenskünstler trägt die Munition am Mann, sodass keine Inventarslots von ihnen belegt werden.

Bemerkung:

Alle Items können an zufälliger Position auf der Map und in Gebäuden gefunden werden. Der Spieler muss sie suchen und aufnehmen um sie benutzen zu können.

Interaktive Gegenstände

Funkgerät



Abbildung 17: Das Funkgerät.

Das Finden und Benutzen eines der Funkgeräte stellt das erste Spielziel dar. Mit ihm werden Rettungskräfte kontaktiert und ein Rettungspunkt vereinbart, dessen Position ab diesem Zeitpunkt durch einen Pfeil im HUD angezeigt wird. Um das Spiel zu gewinnen muss der Überlebenskünstler den Evakuierungspunkt erreichen, bevor der Countdown abgelaufen ist, andernfalls wird er bei der Zerstörung der Stadt getötet.

Helikopter

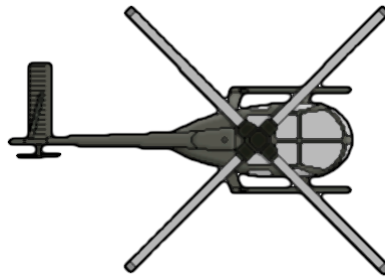


Abbildung 18: Der Helikopter.

Ein Helikopter des Evakuierungsteams. Er kommt einmalig nach Benutzung des Funkgerätes, um den Überlebenskünstler am Rettungsort abzuholen. Gelingt es dem Überlebenskünstler den Helikopter innerhalb des Countdowns zu erreichen, so wird er gerettet und das Spiel gewonnen. Verpasst er den Start des Helikopters, so ist das Spiel verloren, da die Stadt danach zerstört und der Überlebenskünstler getötet wird.

Tür

Eine einfache Haustür, die geöffnet werden kann. Einmalig geöffnet lässt sich diese nicht mehr schließen.

Mauer

Eine Mauer, die vom Überlebenskünstler überklettert werden kann. Gegner können sie nicht überwinden und müssen sie umgehen.

Gebäude

In den Gebäuden lassen sich zufällig verteilt alle Items finden, jedoch sind auch Gegner in ihnen anzutreffen. Alle Gebäude sind durch eine Tür blockiert. Diese Tür muss zuerst geöffnet werden, bevor das Haus betreten werden kann. Betritt der Überlebenskünstler ein Haus, so wird das Dach des Hauses transparent, damit das Innere sichtbar wird.

Gegner

Zombie



Abbildung 19: Ein Zombie

Ein Zombie ist ein schneller Gegner, der viel Schaden anrichtet. Bei seinen Angriffen besteht ein geringes Infektionsrisiko.

Schnodder



Abbildung 20: Ein Schnodder

Ein Schnodder ist ein langsamer Gegner, der wenig Schaden anrichtet aber bei seinen Angriffen ein hohes Infektionsrisiko für den Spieler birgt.

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die ungefähren Eigenschaften der vorhandenen Gegner:

Typ	Schaden	Infektionsrisiko	Geschw.	Angriffsgeschw.
 Zombie	sehr gering	sehr gering	mittel	mittel
 Zombig	gering	sehr gering	schnell	mittel
 Zomboss	mittel	gering	sehr schnell	mittel
 Schnodder	sehr gering	gering	langsam	niedrig
 Schnodderpack	sehr gering	gering	langsam	niedrig
 Schnodderhaufen	gering	mittel	langsam	niedrig

 Schnoddriger Zombie	mittel	gering	schnell	mittel
 Sehr schnoddriger Zombie	mittel	mittel	schnell	mittel
 Schnoddriger Zombig	hoch	mittel	schnell	mittel
 Sehr schnoddriger Zombig	hoch	hoch	schnell	mittel
 Schnoddriger Zomboss	sehr hoch	hoch	sehr schnell	mittel
 Sehr schnoddriger Zomboss	sehr hoch	sehr hoch	sehr schnell	mittel

Alle Gegner verfügen über einen Standardangriff (Nahkampf) mit geringer Reichweite.

Das Infektionsrisiko der Gegner bezeichnet die Wahrscheinlichkeit mit der sich der Überlebenskünstler bei einem Angriff der jeweiligen Gegner infiziert.

Der Angriffsschadens richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad.

Fusion

Es gibt mehrere Gründe für eine Fusion, deren Ziel es immer ist, sich dem Überlebenskünstler und dessen Waffen anzupassen und damit gefährlicher zu werden bzw. gefährlich zu bleiben.

Ein Grund für eine Fusion ist eine geringe Lebenspunkteanzahl eines Gegners, sodass er versucht, mit einem zweiten Gegner in eine verstärkte Form überzugehen.

Ein weiterer Grund ist Schnelligkeit. der Spieler ist z.B. schneller als der Schnodder. Wenn der Schnodder nun angreifen und den Spieler verfolgen möchte, so kann er sich mit einem schnelleren Zombie vereinen und dem Spieler damit näher kommen.

Merkt der Gegner, dass er unterlegen ist und keine Chance hat dem Überlebenskünstler Schaden zuzufügen, so weicht er zurück und sucht sich einen Partner zur Fusion, um stärker zu werden.

Fusionierende Einheiten	Fusion
Zombie + Zombie	Zombig
Zombig + Zombie	Zomboss
Schnodder + Schnodder	Schnodderpack
Schnodderpack + Schnodder	Schnodderhaufen
Zombie + Schnodder	Schnoddriger Zombie
Zombig + Schnodder Zombie + Schnoddriger Zombie	Schnoddriger Zombig
Zomboss + Schnodder Zombig + Schnoddriger Zombie	Schnoddriger Zomboss
Zombie + Schnodderpack Schnoddriger Zombie + Schnodder	Sehr schnoddriger Zombie
Zombig + Schnodderpack Zombie + Sehr schnoddriger Zombie Schnoddriger Zombie + Schnoddriger Zombie	Sehr schnoddriger Zombig
Zomboss + Schnodderpack Zombig + Sehr schnoddriger Zombie Zombie + Sehr schnoddriger Zombig Schnoddriger Zomboss + Schnodder Schnoddriger Zombig + Schnoddriger Zombie	Sehr schnoddriger Zomboss

Bemerkungen:

Es können immer nur 2 Einheiten miteinander fusionieren. Eine direkte Fusion von Zombie + Zombie + Zombie zu Zomboss ist zum Beispiel nicht möglich.

Die Lebenspunkte der Fusionen berechnen sich zum Zeitpunkt der Fusion aus der Summe der aktuellen Lebenspunkte der Fusionierenden zuzüglich einem prozentualen Bonus.

Beispiel.: Schnodder (100 HP) + Zombie (80 HP) = Schnoddriger Zombie (270 HP) bei einem Bonus von 50 %.

Spielstruktur

Das Spiel wird als Überlebenskünstler mit nichts weiter als einem Baseballschläger an einem zufälligen Ort in einer von Zombies und Schnodder überlaufenen Stadt gestartet.

Mit Beginn des Spiels wird auch der Counter im HUD gestartet, der die restliche Zeit bis zur Vernichtung der Stadt anzeigt.

Das Ziel des Spiels ist es, diese Stadt mit den Helikopter des Evakuierungsteams zu verlassen. Um dies zu schaffen, muss der Spieler den Überlebenskünstler in den Häusern der Stadt ausrüsten (Waffen, Munition, Sprengstoff, Medizin ...) und sich gegebenenfalls verteidigen, falls er von Zombies, Schnodder oder Fusionen davon angegriffen wird.

Außerdem muss der Spieler eines der Funkgeräte finden, um Hilfe rufen zu können, da er nur so entkommen kann. Ist das gelungen muss er sich zum vereinbarten Treffpunkt begeben. Nach Ablauf des Countdowns wird die Stadt zerstört. Schafft es der Spieler rechtzeitig zum Evakuierungsort, wird er per Helikopter gerettet und gewinnt das Spiel. Verpasst er allerdings den Rettungszeitpunkt oder stirbt auf seinem Weg dorthin, so ist das Spiel verloren.

Statistiken

Folgende Statistiken werden in jedem Spiel geführt und nach Spielende angezeigt:

- Die Spieldauer bis zum Spielende.
- Die Anzahl der Lebenspunkte am Spielende.
- Die Anzahl der getöteten Gegner.
- Die Anzahl der Fusionen.
- Detonierete TNT-Bots.
- Detonierete Sprengladungen.
- Die Anzahl der aufgehobenen Gegenstände.

Achievements

Die Achievements werden, wie die Statistiken, am Spielende angezeigt. Folgende Achievements können erreicht werden:

- Erstes mal einen sehr schnoddrigen Zomboss getötet.
- Erstes mal Erste Hilfe Set benutzt.
- Erstes mal Antiserum benutzt.
- Funkgerät benutzt.
- Erstes mal ein Haus betreten.
- Erstes mal eine Stealth Attacke ausgeführt.
- 10 Gegner getötet.
- 25 Gegner getötet.
- 50 Gegner getötet.
- 100 Gegner getötet.
- Alle anderen Achievements erhalten.

Screenplay

Storyboard

Standbilder als Intro:

1. Überlebenskünstler im Labor.



2. Überlebenskünstler trifft Mathe Prof.



3. Überlebenskünstler sieht zerstörte WG.



4. Überlebenskünstler mit Baseballschläger und Rucksack.



Konzeptzeichnungen



Abbildung 21: Spielbildschirm



Abbildung 22: Spielbildschirm



Abbildung 23: Ein Schnoddriger Zombie

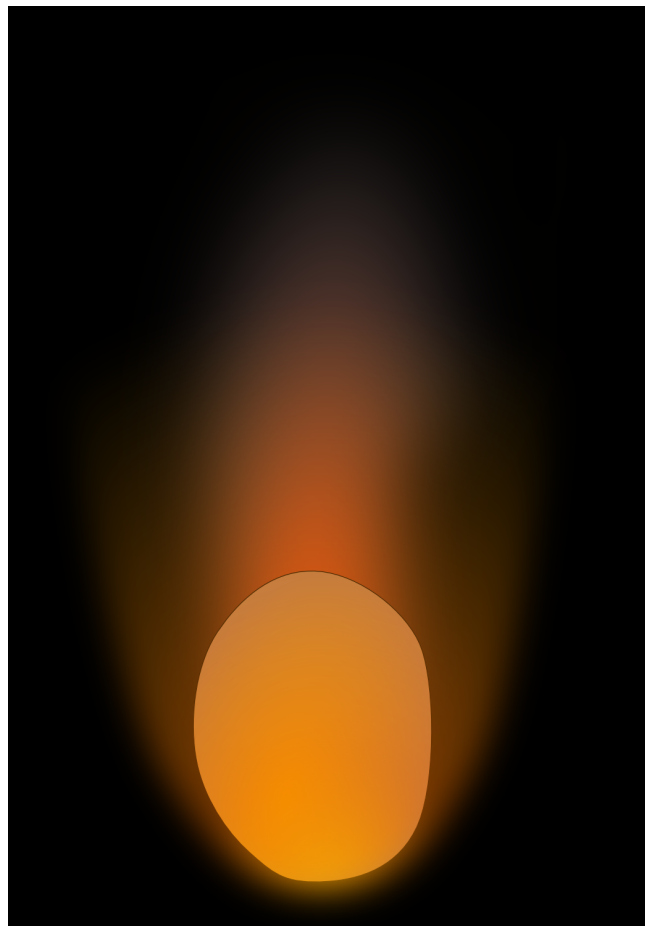


Abbildung 24: Der Meteorit