

## 0.1 Spielobjekte

Spielobjekte werden unterteilt in:

### **Einheiten**

Hierzu zählen alle Einheiten welche vom Spieler, Gegner oder von einer neutralen Partei kontrolliert werden.

### **Sonstige Objekte**

Hierzu zählen alle sonstigen Objekte im Spiel wie z.B. Elemente der Umgebung.

#### **0.1.1 Einheiten**

Es gibt Einheiten welche vom Spieler, Gegner und von einer neutralen Partei kontrolliert werden. Sie können durch die Spielwelt bewegt werden, Zellteilung betreiben oder gegnerische Einheiten angreifen (siehe *Optionen & Aktionen*). Einheiten haben gewisse Eigenschaften, nicht jede Einheit hat jedoch alle Eigenschaften, z.B. können manche nicht angreifen. Alle Eigenschaften von Einheiten sind in der *Eigenschaftstabelle* aufgeführt:

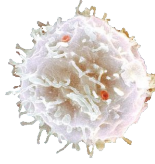
Eigenschaft	Beschreibung
Lebenspunkte	Lebenspunkte einer Einheit von 1 (wenig) bis 10 (viel). Wird u.a. im Kampf durch gegnerische Angriffsstärke gesenkt. Erreichen sie den Nullpunkt ist die betroffene Einheit besiegt.
Angriffsstärke	Maßgebend für den Schaden von 1 (schwach) bis 10 (stark) den eine Einheit im Kampf ausrichtet um dadurch die Lebenspunkte anderer Einheiten zu senken. Bei Viren gibt dieser Wert an wie schnell sie eine Einheit verglichen mit deren Virenresistenz infizieren.
Virenresistenz	Von 1 (schwach) bis 10 (stark) gibt dieser Wert an wie resistent eine Einheit gegen Viren ist. Einheiten welche vom Gegner kontrolliert werden haben diese Eigenschaft nicht. Dies ist maßgebend dafür wie lange ein Virus verglichen mit seiner Angriffsstärke braucht um die betroffene Einheit zu infizieren.
Lebensdauer	Gibt in Werten von 1 (kurz) bis 10 (lang) an wie lang, gemessen in Zeit, eine Einheit im Spiel verbleibt bis sie durch abgelaufene Lebensdauer besiegt wird.
Geschwindigkeit	In Werten von 1 (langsam) bis 10 (schnell) maßgebend für die Geschwindigkeit einer Einheit beim Bewegen auf der Spielkarte
Teilungsgeschwindigkeit	Von 1 (langsam) bis 10 (schnell) gibt dieser Wert an wie lange eine Zellteilung der betroffenen Einheit dauert. Bei Viren gibt dies an wie lang die seine Verbreitung nach einer Zellinfektion dauert da diese nicht normale Zellteilung anwenden können.
Stamm	Spezielle Eigenschaft von Bakterien und Viren, sie gibt an welchem Bakterien- bzw. Virenstamm jene Einheiten angehören. Kann durch Zellteilung verändert werden und ist maßgeblich für die Bildung von Antigenen.
Antigen	Spezielle Eigenschaft von B-, T-, und Riesenfresszellen sowie von Antikörpern. Wird durch Besiegen gegnerischer Einheiten gewonnen und gibt an gegen welchen Bakterien- bzw. Virenstamm die Einheit ein Antigen produziert hat. Ist maßgeblich für die spezifische Bekämpfung von Feinden.

### *Eigenschaftstabelle*

Im folgenden werden alle Einheiten in der *Einheitentabelle* mit ihren entsprechenden Eigenschaften aufgeführt:

---

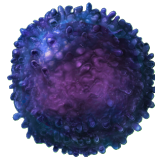
### Stammzelle



Beschreibung:	<p>Eine Stammzelle ist eine vom Spieler kontrollierte Einheit. In einem Level startet der Spieler zu Beginn immer mit einer Stammzelle. Sie dient der Produktion von anderen Stamm-, B-, T- und Riesenfresszellen sowie von roten Blutkörperchen durch Zellteilung. Die Zellteilung einer Stammzelle dauert wesentlich kürzer als die anderer Einheiten im Gegenzug kann sie nicht angreifen.</p>
Lebenspunkte	7
Virenresistenz	6
Lebensdauer	7
Geschwindigkeit	2
Teilungsgeschwindigkeit	7

---

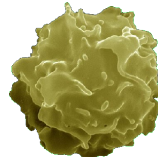
### B-Zelle



Beschreibung:	<p>Eine B-Zelle ist eine vom Spieler kontrollierte Einheit und wird zur spezifischen Abwehr gezählt. Erhält die B-Zelle ein Antigen kann diese Antikörper Einheiten produzieren. Desweiteren kann die B-Zelle weitere B-Zellen Einheiten durch Zellteilung produzieren, besitzt sie dabei ein Antigen wird diese Eigenschaft an die produzierten Einheiten weitergegeben. Bei der Erstellung einer B-Zelle können bestimmte Eigenschaftswerte vergeben werden welche an produzierte Antikörper weitergegeben werden. Dies bestimmt welche Werte und um wieviel Antikörper von feindlichen Einheiten verringern. Diese Einheit kann nicht angreifen.</p>
Lebenspunkte	3
Virenresistenz	3
Lebensdauer	3
Geschwindigkeit	4
Teilungsgeschwindigkeit	2

---

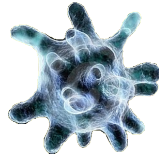
### T-Zelle



Beschreibung:	<p>Die T-Zelle ist eine vom Spieler kontrollierte Einheit und wird zur spezifischen Abwehr gezählt. Erhält die T-Zelle ein Antigen bekommt sie im Kampf gegen eine Einheit welche vom Stamm des Antigens eine Angriffsstärkebonus von 3.</p> <p>Die T-Zelle ist in der Lage Viren, welche Zellen infiziert haben anzugreifen und diese, im Falle eines erfolgreichen Kampfausgangs, zu befreien indem die Virus Einheit vernichtet wird.</p> <p>Die T-Zelle ist in der Lage weitere T-Zellen Einheiten durch Zellteilung zu produzieren, besitzt sie dabei ein Antigen wird diese Eigenschaft an die produzierten Einheiten weitergegeben.</p> <p>Die T-Zelle kann nicht auf normalem Wege angreifen.</p>
Lebenspunkte	6
Angriffsstärke	3 (+3 mit Antigenbonus)
Virenresistenz	5
Lebensdauer	4
Geschwindigkeit	4
Teilungsgeschwindigkeit	2

---

## Riesenfresszelle

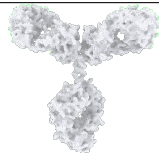


Beschreibung:	Die Riesenfresszelle ist eine vom Spieler kontrollierte Einheit und wird zur unspezifischen Abwehr gezählt. Sie ist für den Kampf sowie den Gewinn von Antigenen konzipiert. Im Gegensatz zur T-Zelle ist sie nicht in der Lage von einem Virus befallene Zellen anzugreifen um sie zu befreien. Die Riesenfresszelle kann keine Zellteilung anwenden. Besiegt sie eine feindliche Einheit erhält sie ein Antigen gegen dessen Stamm. Dieses kann dann z.B. an B- oder T-Zellen weitergegeben werden.
Lebenspunkte	5
Angriffsstärke	4
Virenresistenz	3
Lebensdauer	3
Geschwindigkeit	5

---

## Antikörper

---

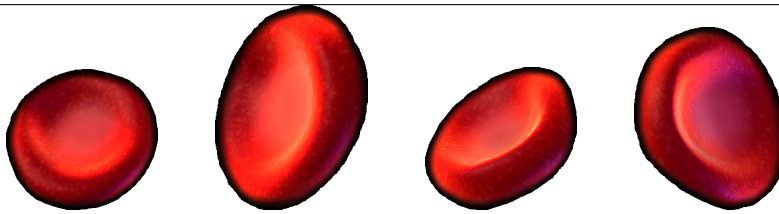


Beschreibung:	<p>Antikörper sind vom Spieler kontrollierte Einheiten und werden zur spezifischen Abwehr gezählt. Sie werden von B-Zellen, welche Antigene besitzen, produziert. Dabei übernimmt der Antikörper die Antigen Eigenschaft. Er ist in der Lage feindliche Einheiten vom Stamm seines Antigens zu befallen. Dabei verringert der Antikörper die Eigenschaften der feindlichen Einheit um vorbestimmte Werte. Diese Werte werden bei der Erstellung durch die B-Zelle festgelegt. Die Einheit kann nach einem Befall nicht mehr vom Spieler kontrolliert werden. Diese Einheit kann keine Zellteilung anwenden und nicht auf normalem Wege angreifen.</p>
Lebenspunkte	3
Virenresistenz	2
Lebensdauer	4
Geschwindigkeit	7

---

### Rote Blutkörperchen

---



Beschreibung:	<p>Rote Blutkörperchen werden nicht vom Spieler oder Gegner kontrolliert.</p> <p>Sie gehören der Fraktion des Spielers an und können von feindlichen Einheiten angegriffen werden sowie von deren Viren befallen werden.</p> <p>Sie bewegen sich selbstständig, können nicht angreifen oder Zellteilung betreiben.</p> <p>Gibt es zu wenig rote Blutkörperchen verliert der Spieler.</p>
Lebenspunkte	3
Virenresistenz	2
Lebensdauer	4
Geschwindigkeit	5



---

## Bakterium

---



Beschreibung:	Bakterien sind vom Gegner kontrollierte Einheiten. Sie besitzen die Eigenschaft Stamm welche sie einem Stamm zuordnet. Die Einheit ist in der Lage andere Bakterien durch Zellteilung zu produzieren wodurch ihr Stamm an diese weitergegeben wird. Dabei kann es auch passieren, dass die so produzierte Einheit einem neuen Stamm angehört. Bakterien können Einheiten des Spielers angreifen. Die Angriffsstärke von Bakterien gegen andere Zellen ist je nach Zellenart unterschiedlich und kann über Mutation spezialisiert werden.
Lebenspunkte	5
Angriffsstärke	4
Lebensdauer	3
Geschwindigkeit	5
Teilungsgeschwindigkeit	3

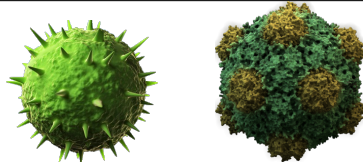
---



---

## Virus

---

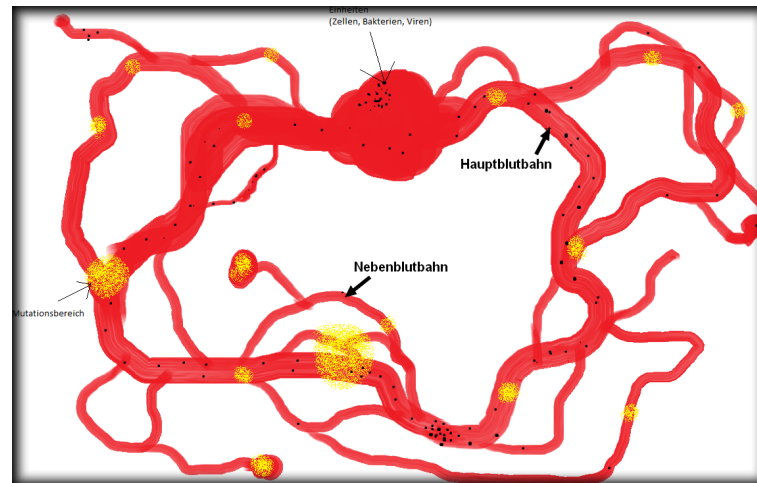


Beschreibung:	<p>Viren sind vom Gegner kontrollierte Einheiten. Sie besitzen die Eigenschaft Stamm welche sie einem Stamm zuordnet. Sie können keine Zellteilung betreiben, ebenso nicht auf normalem Wege angreifen. Viren sind in der Lage Einheiten des Spielers sowie rote Blutkörperchen zu befallen. Dabei dringen sie in diese ein und verweilen dort während sie weitere Virus Einheiten produzieren können. Diese übernehmen die Stamm Eigenschaft des produzierenden Virus. Dem Virus kann es über Mutation möglich sein ungesehen in anderen Einheiten zu verweilen. Die Angriffsstärke des Virus und die Virenresistenz einer Einheit spielen eine maßgebliche Rolle für die Zellinfektion durch einen Virus. Die Teilungsgeschwindigkeit des Virus gibt an wie schnell er sich nach einer Infektion verbreiten kann. Die Angriffsstärke von Viren gegen andere Zellen ist je nach Zellenart unterschiedlich und kann über Mutation spezialisiert werden.</p>
Lebenspunkte	4
Angriffsstärke	3
Lebensdauer	4
Geschwindigkeit	4
Teilungsgeschwindigkeit	4

*Einheitentabelle*

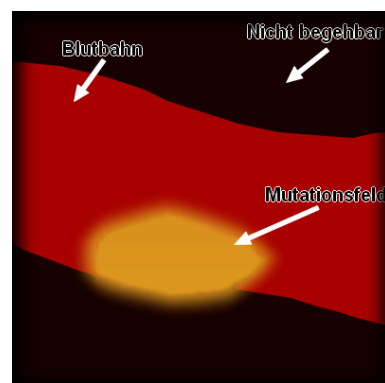
### 0.1.2 Sonstige Objekte

#### Blutbahn



Blutbahnen sind die begehbare Bereiche der Spielkarte. Es gibt Haupt- und Nebenblutbahnen die sich im Wesentlichen durch ihre Größe und Breite auszeichnen. Ist eine Einheit auf einer Hauptblutbahn kann sie sich dort schneller fortbewegen als auf einer Nebenblutbahn. Ebenso bewegen sich mehr rote Blutkörperchen (siehe *Einheitentabelle*) auf Haupt- als auf Nebenblutbahnen. Blutbahnen haben eine Bewegungsrichtung, bewegt eine Einheit sich gegen diese Richtung wird sie langsamer. Dieser Effekt wirkt sich auf Hauptblutbahnen stärker als auf Nebenblutbahnen aus. Einheiten können sich in dieser Bewegungsrichtung auf einer Blutbahn treiben lassen oder auf ihr ohne Bewegung stehen bleiben (siehe *Optionen & Aktionen*).

#### Mutationsfelder



Mutationsfelder sind zufällige, auf Blutbahnen verteilte, persistente, begehbare Bereiche. Wendet eine Einheit während sie auf einem solchen Feld steht Zellteilung an verändern sich die Werte der dadurch produzierten Einheiten, welche sonst nur die selben Werte wie die ursprüngliche Einheit hätten. Dies trifft auch auf die speziellen Eigenschaftswerte einer B-Zelle (siehe *Einheitentabelle*) zu, welche damit die Wirkung von Antikörpern bestimmt. Die Chancenverteilung ob die Einheit insgesamt verbessert oder verschlechtert wird hängt dabei maßgebend von der Gesamtwertung ihrer Eigenschaftswerte ab. Ist sie bereits stark ist es wahrscheinlicher, dass die Einheit insgesamt schlechter wird bzw. ist sie schwach wird sie wahrscheinlich verbessert. Mutationsfelder priorisieren zudem bestimmte Eigenschaften bei der Werteänderung, z.B. gibt es Felder welche bei Änderungen priorisiert den Wert Angriffsstärke ändern. Bei der Zellteilung auf Mutationsfeldern geschieht es deutlich häufiger, dass sich der Stamm einer Einheit ändert (siehe *Eigenschaftstabelle*).