Day After

# Umfeld

Das Spiel spielt auf der Erde im Jahre 2050. 20 Jahre zuvor hat ein gewaltiger Atomkrieg die Welt in Schutt und Asche zerlegt. Die Welt beherbergt viele gefahren, unter anderem durch Strahlenbelastung und Mutationen. Die Umgebung ist verwildert.

# Story

Zu Beginn des Atomkriegs sind die Reichen der Bevölkerung auf die erste Marskolonie geflüchtet, welche im Jahre 2025 durch die Mission „Mars One“ gegründet wurde. Der Spieler musste auf der Erde notlanden (warum?) und jetzt geht es ums Überleben. Das abgestürzte Raumschiff dient als erste Basis und beherbergt noch eine Ladung Ressourcen.

# Gameplay

Der Spieler muss überleben. Dafür benötigt er eine Basis, die er mit Ressourcen versorgen und instand halten muss. Es gibt einen Einzelspieler und einen Coop-Modus.

## Spieler

Der Spieler hat verschiedene Attribute, Bedürfnisse, Fähigkeiten und Talente.

### Attribute

* Lebenspunkte
* Panzerung
* Ausdauer

### Bedürfnisse

* Hunger
* Durst
* (Müdigkeit)

### Fähigkeiten

* Stärke
* Intelligenz

### Talente

Die Talente können aus verschiedenen Spezialisierungen ausgewählt werden. Im Einzelspieler kann der Spieler alle Talente erlernen. Im Coop-Modus muss er sich für eine Spezialisierung entscheiden.

## Basis

Es gibt verschiedene Orte in der Welt, die als Basis ausgewählt werden können. Die Basis hat eine vordefinierte Anzahl an Bauplätzen. Auf diesen Bauplätzen können Basiskomponenten gebaut werden.

## Basiskomponenten

Bevor eine Basiskomponente gebaut werden kann muss der Bau dieser gelernt werden (ausgenommen Standardkomponenten). Man kann den Bau lernen indem man andere Maschinen vom gleichen Typ in der Welt zerlegt oder durch Baupläne. Selber zerlegen bringt nicht so viel Erfahrung der Maschine daher funktioniert eine Maschine nach Bauplan besser (weniger Ausfälle, höhere Effizienz) als durch selber zerlegen. Dies kann verbessert werden, in dem der Spieler weitere Maschinen zerlegt.

Basiskomponenten sind in verschiedenen Stufen erhältlich. Umso größer die Stufe, umso besser die Komponente. Man kann die Komponenten upgraden, das kostet Ressourcen.

Folgende Basiskomponenten existieren:

* Generator (erzeugt Energie, benötigt Treibstoff)
* Licht (Lichtquelle, benötigt Energie)
* Akkus (speichern und liefern Energie)
* Lager (zur Einlagerung von Holz, Metallschrott und Elektronikteilen)
* Treibstofftank (zur Einlagerung von Treibstoff)
* Bioraffinerie (zur Produktion von Biosprit)

## Ressourcen

Zu den Ressourcen gehören:

* Energie
* Holz
* Metallschrott
* Elektronikteile
* Treibstoff

### Energie

Energie wird durch Generatoren oder Solaranlagen erzeugt und kann in Akkus gespeichert werden (z. B. wenn nachts die Solaranlagen keine Energie erzeugen).

### Holz

Holz findet man in verlassenen Sägewerken oder durch Holzfällerei.

### Metallschrott

Metallschrott bekommt man durch Zerlegen von Maschinen.

### Elektronikteile

Elektronikteile bekommt man durch Zerlegen von elektronischen Komponenten (PCs, komplexere Anlagen, Autos, …)

### Treibstoff

Treibstoff ist an Zapfsäulen, Tanklastern oder Autos abzapfbar. Er kann auch selber produziert werden (Biosprit). Dafür braucht man aber die richtige Anlage.  
<http://www.bdbe.de/bioethanol/herstellung_biosprit_agrosprit_bioraffinerie/>