

GRUNDLEGENDES

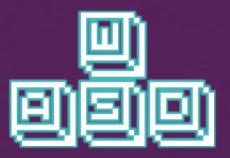
Angelehnt an das Spiel:





Steuerung:





GRUNDLEGENDES

Arcade-Punkte System (mit Multiplier)



GRUNDLEGENDES

Instant Death Prinzip





Bewaffnet



Schießt wenn der Avatar in Reichweite / im Sichtfeld ist Hinterlässt nach seinem Tod Munition

Wird nach einem Schlag "Gestunned" kann danach innerhalb eines Zeitfensters "Gefinished" werden



Hund

- Sprintet auf einen zu sobald man in seiner Sichtweite ist
- lässt sich nur von Schusswaffen töten





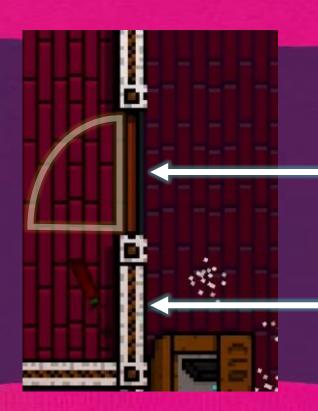
- Läuft auf einen zu Sobald man sich in Sichtweite befindet
- Patroulliert mehr als "Bewaffnet"
- Selbe Reaktion auf Schläge wie "Bewaffnet"

AVATAR/CHARAKTER



- Im Besitz einer Waffe
- Falls er keine Munition mehr besitzt, kann er eine Melee Attacke ausführen
- Der gespielte Charakter wird, wenn er stirbt, automatisch wieder an den Anfang des Levels platziert

UMGEBUNG



Türen können durch das dagegen laufen vom Avatar geöffnet werden **Türen** können nicht durschossen/aufgeschossen werden

Wände beschränken das Sichtfeld von Gegnern Wände können nicht durchschossen werden





Gesamt-Punktzahl

Verbleibende Munition