THE FINAL EXAM

Die Anwesenheit schlägt zurück

von Max Willert, Inga Röhl, Adrian Henning Sebastian Sontberg, Christoph Jaecks, Tomas Bayer

FU Berlin, 2013

Handlung

- Protagonist: Student, der nach Wiedereinführung der Anwesenheitspflicht nach langem wieder zum Campus zurückkehrt.
- Kommilitonen und Dozenten sind in seiner Abwesenheit zu Zombies geworden
- Er versucht die Zombieplage einzudämmen und dabei viele ECTS zu sammeln.
- Töten er einen Nicht-Zombie oder stirbt selbst, folgt die sofortige Zwangsexmatrikulation.

Schwerpunkte

- einsteigerfreundlich:
 - einfache Steuerung und intuitive Funktionalität
 - → Sofortiger Spielspaß
- kurzweilig:
 - viele Kämpfe, keine unnötig verkomplizierten Abläufe
- abwechslungsreich:
 - viele verschiedene, detailliert gestaltete Karten
 - → nicht-linearer Spielablauf
 - Wahl des Studienfachs schafft verschiedene Anfangssituationen.

Spielablauf

Der Spieler bekämpft an verschiedenen Fachbereichen Zombies. Er kann über den Campus laufen, um verschiedene Gebäuden zu erreichen.

- eine Campus-Karte
- sechs Gebäude
- Je zwei bis drei Stockwerke.

	,		,
	of.of.of.of.of		D
		· · · · · - - - - - - -	[
		- - - - - - - - - - - - - - - - -	

			n 8
		[m m m m m m m m m m m m m m m m m	
		[
		· · · · · - - - - - - - - - - - - -	[\
	ototototot.		
			ō
	ot		J
]
	Dot	- - - - - - - - - - - - - - -	
			#
	ototot		
	D#		
		J	J
		NAME .	
		THE STATE OF THE S	
		The state of the s	
		9	
]
	x=xx		
	. DECEDED NO. 10. THE STATE OF	o. d. d. o. d.	

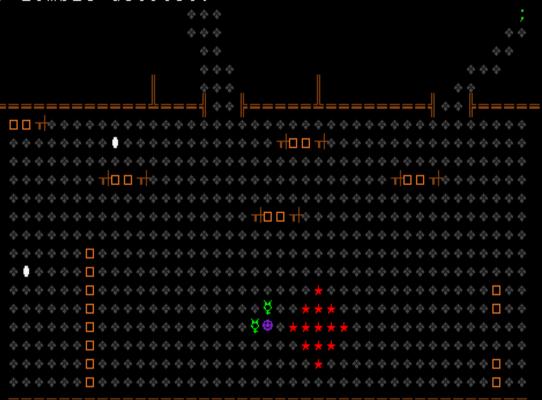
			DE
			net net net net
			nd nd n
	n n n n n n n n n n n n n n n n n n n	and the first test of the first	t. nd. nd. nd.
		3	
	44	44.	

D		
5		
*		
		·····
h 8		
n 8		
n 8		
n 7		
		·····
L		
l		
	550.0	
7		
	, HAR	
	f AN CONTRACTOR	
555555555555555555555555555555555555555	, AMM , MM , MM	
	т ни ни	
	, нин , ни , ни	
	дин	
	f AH	
	f HH	
SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS	## H# H	
	f AM DESCRIPTION	
	f	
	### ## ##	
\$0		= = = = = = = = = = = = = = = = =
\$0		= = = = = = = = = = = = = = = = =
. \$0		
. \$0		
. \$0		
\$0		
\$0		
\$0		
\$0		

Spielablauf Waffen / Items

- Zombies tragen Waffen / Items oder MensaCards mit sich herum, die man aufnehmen kann, wenn man den Zombie tötet.
- Die meisten Waffen brauchen Munition.
- Mit Geld können zusätzliche Waffen / Items in Shops gekauft werden

tomas hat Spuckender Zombie getötet.



Waffe: Granate (10 / 30) | HP: 83/120 | A: 6 | V: 4 | G: 7 Ort: Pi Ebenel | € 8.25 | ECTS 22 | Sem 1

Spielablauf Charaktersystem

- Vier Attribute.
 - HP, Angriff, Verteidigung, Geschick
- Zombies töten gibt ECTS.
- Nach je 30 ECTS erhöht sich das Semester und ein Attribut nach Wahl.
- Studienfach bestimmt Startwerte sowie Waffen/Items, die von Beginn an vorhanden sind.

Konfiguration der Spielinhalte

- Inhalte werden ausschließlich aus seperaten Dateien gelesen:
 - Zombies, Menschen, Waffen, Items, Karten, Shops
- Einfache Syntax:
 - Inhalte können leicht nachgeführt werden
 - Die "Schemata" können leicht erweitert werden, um weitere Informationen zu hinterlegen

Vielen Dank!

(Projektwebseite: swp-sebastian.github.com/zombiefu)