

# Spielanleitung - Zombie Game

In einem von vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden ist es Ziel des Spiels, [Heilmittel](#) einzusammeln und im Anschluss den [Ausgang](#) zu erreichen, ohne dabei von den [Zombies](#) oder [Jumper Zombies](#) gefressen zu werden.

Wird man von einem Zombie gefangen und verspeist hat man das Spiel verloren.

Man bewegt die Spielfigur, den sogenannten „[Survivor](#)“ über ein Spielfeld (Größe: 36x12 Felder) und umgeht dabei die [Hindernisse](#).

Man kann die Spielfigur auf dem Spielfeld in vier verschiedene Richtungen bewegen und außerdem die [Portale](#) nutzen um zu einem anderen Portal und somit zu einem anderen Punkt auf dem Spielfeld zu gelangen.

Um den Zombies zu entkommen, welche sich ebenfalls auf den Spielfeld bewegen, kann man außerdem das [Flash Item](#) einsammeln und aktivieren und dadurch die Geschwindigkeit des Survivors für 3 Runden erhöhen.

Für jeden Schritt, sowie das Einsammeln der Heilmittel und Items und das Erreichen des Ausgangs erhält man Punkte, somit kann man das Spiel nicht nur gewinnen oder verlieren sondern auch immer höhere Scores aufstellen.

## Grundlagen für das Erhalten von Punkten

- Ein Schritt: **10** Punkte (nur solange Zombies am Leben sind)
- Einsammeln eines Items: **25** Punkte
- Einsammeln eines Heilmittels: **50** Punkte
- Erreichen des Ausgangs nachdem alle Heilmittel eingesammelt wurden: **100** Punkte

## **Steuerung (Grafische Version)**

- Navigation im Menü: ENTER, BACK, ESC, HOCH und RUNTER
- Nach oben im Spiel: W
- Nach unten im Spiel: S
- Nach links im Spiel: A
- Nach rechts im Spiel: D
- Item aktivieren im Spiel: E
- Spiel verlassen: ESC

## **Steuerung (Terminal Version)**

- Navigation im Menü: 1-9
- Nach oben im Spiel: W
- Nach unten im Spiel: S
- Nach links im Spiel: A
- Nach rechts im Spiel: D
- Item aktivieren im Spiel: E
- Spiel verlassen: Q

## **Erklärung der Game Elemente**

- Survivor: Spielerfigur zum Steuern
- Normaler Zombie: bewegt sich (nach Schlaf) jede Runde auf den Survivor zu. Dabei kann er sich auch diagonal bewegen (d.h. in x- und y-Richtung gleichzeitig)
- Jumper Zombie: bewegt sich (nach Schlaf) jede 2. Runde auf den Survivor zu. Dabei bewegt er sich 3 Felder in eine Richtung auf den Survivor zu.
- Heilmittel: um das Spiel zu gewinnen muss man alle Heilmittel einsammeln
- Ausgang: um das Spiel zu gewinnen muss man alle Heilmittel einsammeln und den Ausgang erreichen
- Portal: Beim Erreichen eines Portals teleportiert sich der Spieler zum anderen Portal
- Flash: Nach Einsammeln und Aktivieren des Items bewegt sich der Spieler für 3 Runden jeweils 2 Felder nach vorne
- Hindernis: Eine unüberwindbares Hindernis, das Umlaufen werden muss (Ausnahme: Jumper Zombies können die Hindernisse überspringen)

## Erklärung der Schwierigkeitsgrade

- EASY:
  - 1 Heilmittel
  - 1 zufälliger Zombie
  - 0 Runden Schlaf für die Zombies
  - 1 Item
  - 5 Hindernisse
  - Portale: aktiviert
- MEDIUM:
  - 2 Heilmittel
  - 2 zufälliger Zombie
  - 5 Runden Schlaf für die Zombies
  - 2 Items
  - 10 Hindernisse
  - Portale: aktiviert
- HARD:
  - 3 Heilmittel
  - 3 zufälliger Zombie
  - 10 Runden Schlaf für die Zombies
  - 3 Items
  - 15 Hindernisse
  - Portale: aktiviert

## Symbole

Spieler / Survivor:



Zombie:



Jumper Zombie:



Heilmittel / Remedy:



Ausgang:



Portal:



Flash Item:



Hindernis:

