SERVANTS

CIRCUIT CALAMITY

Georg Matejka, Daniel Strübig, Linard Hug, Marc Braun, Michael Spring, Michael Dmoch. Philipp Kraft, Sven Godenrath, Valeria Orlova, Vladyslav Trutniev

Das Szenario:

In einer dystopischen, menschenleeren Welt finden sich die Überreste der ausgestorbenen Zivilisation wieder. Servants - Roboter, die früher Dienstleistungen für Menschen erbrachten - folgen der letzten Aufgabe, die ihnen hinterlassen wurde und kämpfen um die knappen Ressourcen und Reviere.

Die Map: Eine verlassene Gegend mit der Geisterstadt Juschnogorsk

Links: Erstellbare Waffen

Rechts: Einer von acht spielbaren Roboter-Designs

Das Spielprinzip:

In *Servants: Circuit Calamity* steuert der Spieler einen humanoiden Roboter aus der **1st-Person-Perspektive** und bekämpft im **Multiplayer** bis zu 5 andere Spieler.

Für den Kampf muss der Spieler Ressourcen in der Welt finden und einsammeln, aus denen sich dann Waffen anfertigen lassen. Die Ressourcen erscheinen an verschiedenen Orten auf der Map, wobei die Wahrscheinlichkeit abhängig vom Gebiet variiert. Aufgesammelte Ressourcen erscheinen nicht mehrmals in der selben Runde.

Hält sich der Spieler zu lange an einem Ort auf, passieren **Environment-Events**: Saurer Nebel oder einstürzende Gebäude fügen den Spielern Schaden zu, wodurch sie gezwungen werden die Region zu verlassen und eventuell die Gegner anzutreffen.

Die Servants haben eine **Energieleiste**, die bei zugefügtem Schaden oder zu heftigem Verbrauch (z.B. beim Sprinten) abnimmt. Sie lässt sich aufladen durch das Besiegen der Gegner.

Der letzte Servant, der innerhalb der **gegebenen Zeit** noch steht, ist der Sieger der Runde.

Aufsammelbare Ressourcen:
(v.l.) Stein, Metall, Holz

Das Kampfsystem:

Die Spieler können sich ausschließlich im **Nahkampf** gegenseitig bekämpfen. Dafür bieten sich Schläge von unterschiedlicher Schwere an, sowie das Blocken, Parieren und Ausweichen bei gegnerischen Angriffen.

Leichter Schlag:	kurz Angriff drücken
Schwerer Schlag:	lange Angriff drücken
Schneller Hieb:	rückwärts laufen + Angriff
Blocken:	Blocken lange drücken
Parieren:	Blocken antippen

Die Waffen:

Spieler sind befähigt **zwei Waffen** zu tragen, aber nur jeweils eine aktiv zu nutzen. Verschiedene **Ressourcen** werden genutzt, um eine Waffe zu erschaffen oder zu verbessern. Je schadensträchtiger die Waffe, umso mehr Ressourcen sind von Nöten, um sie anzufertigen.

Ein Screenshot der Geisterstadt *Juschnogorsk*

TEAM AMMI

HOCHSCHULE DER MEDIEN