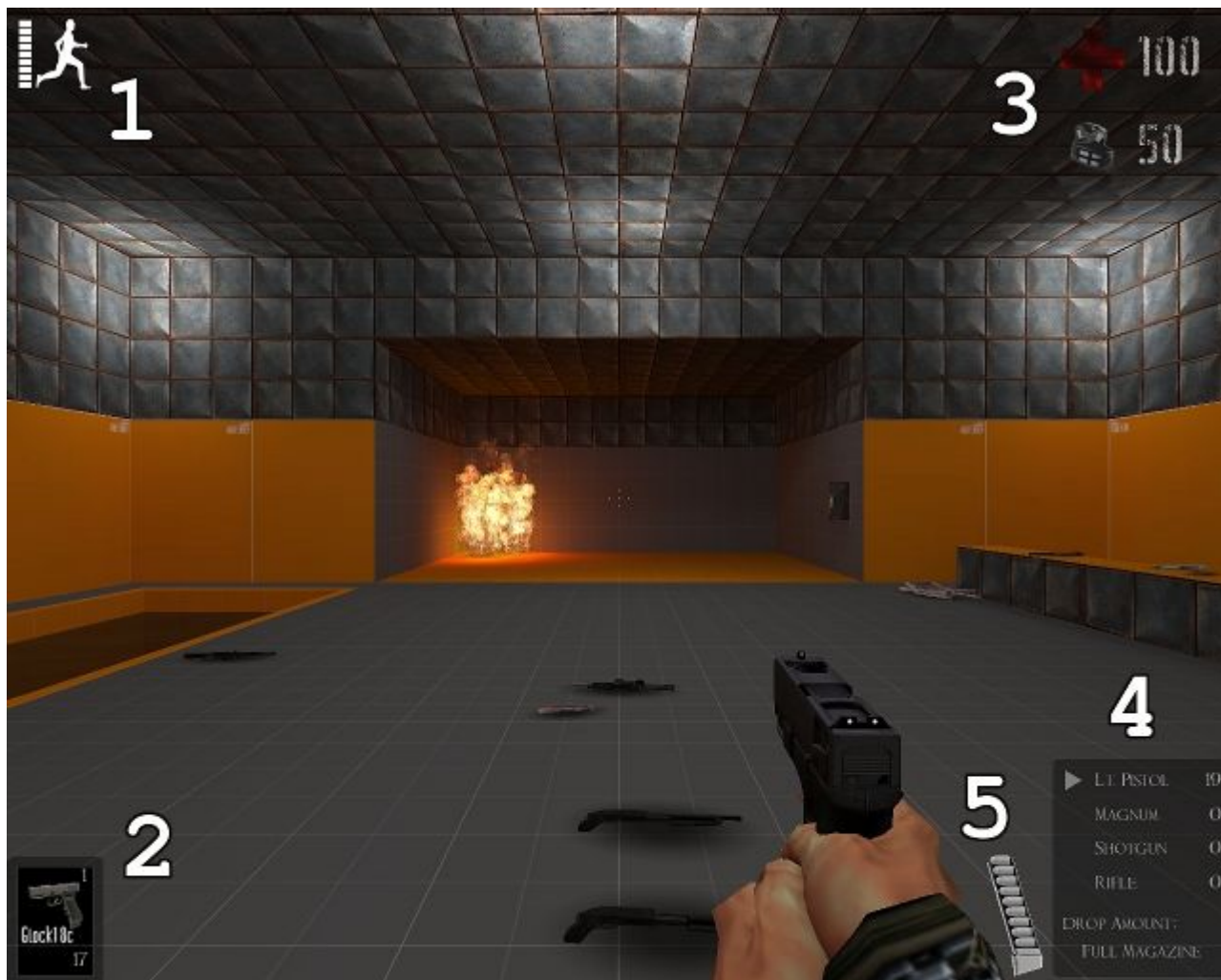


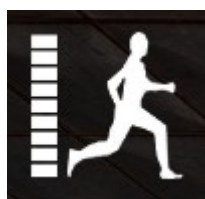
HUD

Head Up Display、視界に情報を映すもの、または映し出される情報そのもの。
三人称視点のゲームで画面の端にキャラクターのステータスや地図などを表示するように、FPSでは操作するキャラクターの視界にHUDが表示される。

生存者のHUD



1. スタミナメーター



走ることによってメーターが下がり、下がった分移動が遅くなるが、歩いたり、立ち止まったりすることで回復する。
スタミナが移動速度に与える影響の詳細は[プレイヤーの移動速度](#)へ。

2. 武器スロット



現在所持している武器、アイテムがここに表示される。
スロットは最大5スロットまで。
銃器は正確な残弾数も表示されるため、頻繁にチェックしておこう。

3.体力・アーマー

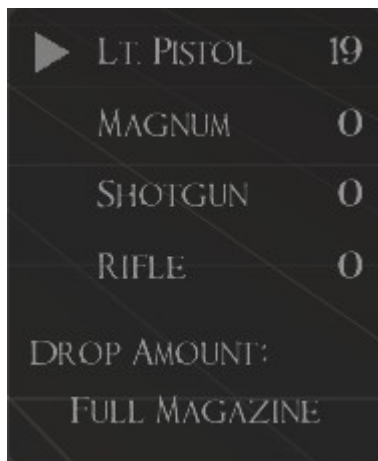


人間の体力。初期値は100で最大値も100。
これが0になると死亡する。
また、感染時には赤十字マークが変化する。



装甲。初期値は0で最大値は100。
体力と同様にダメージを受けると減り、
この値が大きいほどダメージを受けた時の体力の減りが少なくなる。

4.弾薬数



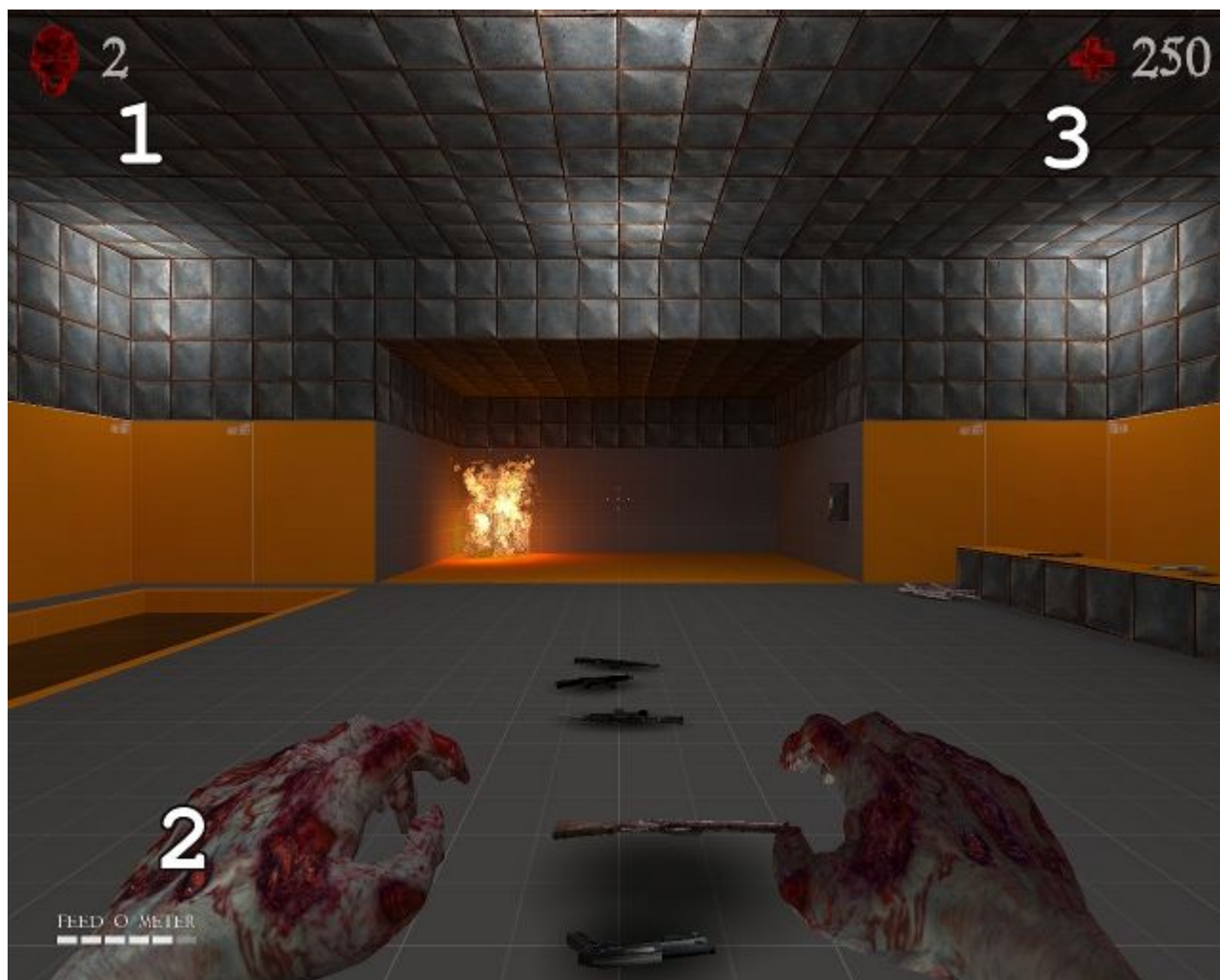
上は現在所持している弾薬の数。上から順に、
ピストル、マグナム、ショットガン、ライフルの弾数。
下は現在選択している、一度に落とす弾薬量。

5.弾倉



銃を手にしている時は、現在のカートリッジに残っている弾薬の割合が表示される。
あくまで表示するのは割合であり、9発に見えるからといって残り9発ということではない(*1)。
[武器スロット](#)で正確な残弾数が見られるため、あまり意味がないような気がする。

ゾンビのHUD



1. チケット



ゾンビの残り復活可能数。ゾンビが死亡した時はこのチケットを1消費して復活するが、生存者が死亡して、新たにゾンビとして復活する場合はチケットを消費しない。
また、チケットが0の時に死亡すると復活できず観戦者になる。
初期値は開始時の全参加人数で決まり、直接攻撃で生存者を倒すと1増える。
つまり、一人食べればゾンビが1人、チケットが1増えて人間が1人減ることになる。

ただし、[オブジェクトマップ](#)ではチケットは無限大に設定され、その場合チケット数は99と表示される。

2. FEED-O-METER



ゾンビの残りエネルギー。このエネルギーを消費していくつかの特殊能力を発揮できる。
初期値は6目盛で満タン。エネルギー満タンの時はメーター表示されない。
直接攻撃を生存者に当てると、1目盛分回復する。
また、物体を突き飛ばして生存者に当て、生存者がダメージを受けても1目盛分回復する。

Lunge

普段より**速い速度**で突進する。
だが、エネルギーがフルの状態でも1.5秒程度で使い切るため、
生存者と頭ひとつ分程度の距離まで接近した時か、特攻時以外には使わない方がいいだろう。

Uberpush

直訳して「すごい突き出し」。
エネルギーを1目盛消費して前にある物体を強く押す。
普通の突き出しより強く押せるのでバリケード崩しには必須。

Berserk

凶暴化モード。
凶暴化モードを発動すると、10秒間攻撃速度と移動速度が上がる。
FEED-O-METERがフルの状態でも生存者へ一回攻撃を当てることで
FEED-O-METERが2目盛分赤くなり、全ての目盛が赤くなったときに
Lungeを行うと凶暴化モードに入ることができる。

3. 体力



ゾンビの体力。
初期値、最大値共にノーマルゾンビが200、ボスゾンビが250で、これが0になると死亡する。
また、ゾンビの体力はダメージを受けた後徐々に回復する。