

GDD

Zombie Island

Gruppe 3, Julian Jarecki

Anand Baumunk
Marc Fuchs
Lukas Halbritter
Alexander Mattheis
Hermann Ritzenthaler
David Zschocke

5. Juli 2014

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	4
1.1	Zusammenfassung	4
1.2	Alleinstellungsmerkmal	4
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Spieler-Interface	4
2.1.1	Spielgrafik	4
2.1.2	HUD	4
2.1.3	Minimap	5
2.1.4	Steuerung	6
2.1.5	Tastenbelegungen	6
2.2	Menü-Struktur	6
2.2.1	Menü-Diagramm	6
2.2.2	Main Menu	7
2.2.3	Savegame	8
2.2.4	Options	9
2.2.5	Graphics	9
2.2.6	Audio	10
2.2.7	Hotkeys	10
2.2.8	Statistics	11
2.2.9	Shop	11
2.2.10	Inventar	11
2.2.11	Load Screen und Spielstart	12
3	Technische Merkmale	12
3.1	Verwendete Technologien	12
3.1.1	Frameworks	12
3.1.2	Tools	12
3.1.3	Programmiersprachen	12
3.2	Mindestvoraussetzungen	12
4	Spielelogik	13
4.1	Optionen & Aktionen	13
4.2	Spielobjekte	18
4.2.1	Szenerieobjekte	18
4.2.2	Items	18
4.2.3	Bewegende Figuren	19
4.2.4	Hauptcharakter (Zombie)	19
4.2.5	NPCs	21
4.3	Spielstruktur	22
4.3.1	Kampagnenmodus	22

4.3.2	Freier Modus	23
4.3.3	Spielverlauf	23
4.3.4	Spieleröffnung	23
4.3.5	Landgewinn	23
4.3.6	Erholungsphase	24
4.3.7	Endphase	24
4.3.8	Risikofreudige Strategie	24
4.3.9	Ängstliche Strategie	24
4.3.10	Intelligente Strategie	24
4.3.11	Speichern und Laden	25
4.4	Statistiken	25
4.5	Achievements	25
5	Screenplay	25
5.1	Konzept & Storyboard	25

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

Du glaubst, du hast schon alles gesehen? Feindliche Armeen, Bossgegner und sogar Zombies entlocken dir nicht mehr als ein müdes Lächeln? Wir drehen den Spieß um! Als letzter Zombie deiner Art, kombinierst du deine Fähigkeiten mit deinem Geschick im Trendspiel 2048 und beißt dich im wahrsten Sinne des Wortes durch. Aber Vorsicht vor den Menschen, die dich heilen wollen! Wenn sie deine Lebenspunkte wiederhergestellt haben, bist du gescheitert, die Welt für Deinesgleichen zu retten. Nimmst du die Herausforderung an? Sei dir nicht zu sicher, welcher Untote am Ende auf dich wartet!

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Spielkonzepte sind jedes Jahr nahezu unverändert, nur die Grafik wird jedes Jahr ein wenig besser. Stattdessen erfreuen sich simple, aber geniale Minispiele jeweils eines kurzen Hypes. Dieses Spiel *Zombie Island* kombiniert daher konventionelle Spielmechanik mit dem aktuellen Minigame 2048 zu einem neuartigen und innovativen Spiel. Das Spielkonzept aus Sicht eines Zombies in *Zombie Island* bringt neue Herausforderungen für die Spieler, die es noch in keinem anderen Spiel gegeben hat. Die eigene Spezies (der Mensch) wird so unberechenbar wie zu nie zuvor. Die Mischung aus einem, der höchsten Adrenalinpiegel der Branchen und den unerwarteten, manchmal beängstigenden Überraschungen, lässt das Blut in den Adern der Spieler mal kochen und dann schlagartig gefrieren. Dieses Spiel ist das, worauf die weltweite Gemeinschaft der Gamer gewartet hat, das ist *Zombie Island*.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

2.1.1 Spielgrafik

Optional: Fog of War

In *Zombie Island* hat man eine 2D Top-Down Ansicht auf die Spielfigur und die Umgebung. Siehe Abb.1.

2.1.2 HUD

Das Heads-up-Display beinhaltet eine Minimap in der oberen linken Ecke, siehe Abb.1. In den zwei darunterliegenden Feldern ist links zusehen; die Anzahl Goldmünzen, die im Shop ausgegeben werden können und rechts davon der Hauptcharakter-Level. Darunter kommt ein Lebensbalken, sobald dieser voll ist, erwacht unser Zombie zum Leben und das Spiel ist verloren. Unter dem Lebensbalken wiederum finden sich vier anklickbare Tränke.

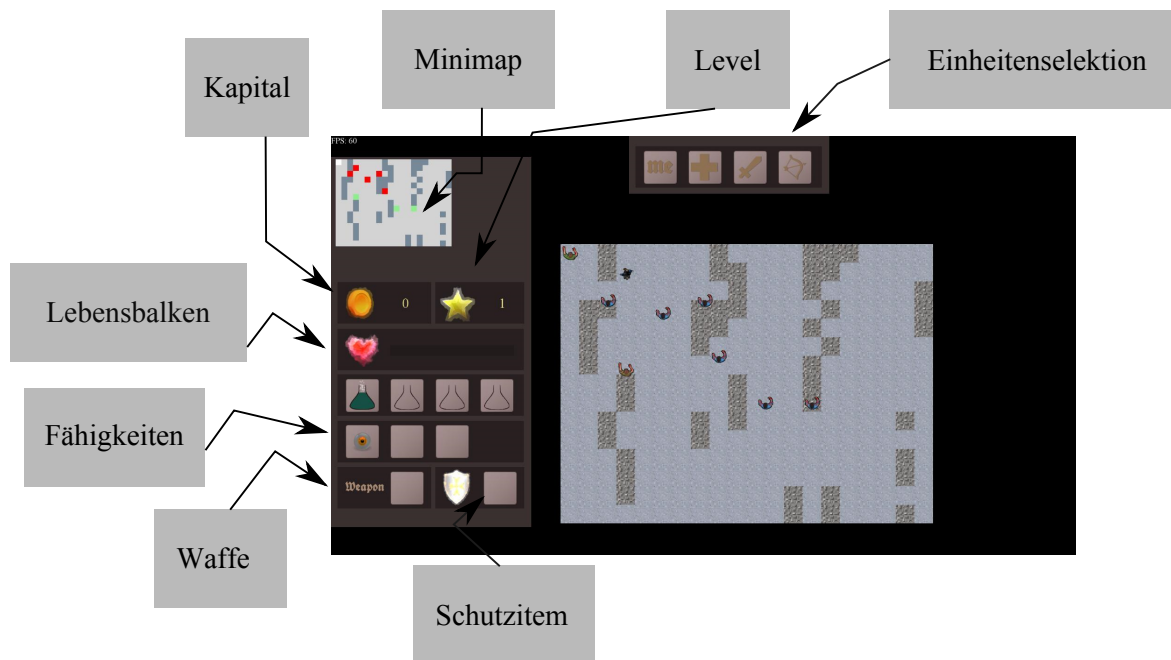


Abbildung 1: HUD des Spieles und Spielgrafik der Beta

Bei einem Mausklick auf eine volle Flasche, wird diese ausgetrunken und der Lebensbalken unseres Charakters wird etwas geleert. Wiederum findet sich unter den Tränken eine Leiste mit Attacken, die nur über die voreingestellten Tasten aufgerufen werden können. Siehe 2.1.5.

In den zwei Feldern darunter, ist links zu erkennen, die derzeitig ausgewählte Waffe und rechts davon der ausgewählte, aktive Schutz. Über einen Mausklick auf den Button mit der Waffe oder den Button mit dem Schutz, gelangt man ins Inventar.

Es gibt eine weitere Leiste, in der Mitte, am oberen Bildschirmrand. Mit dieser Leiste, kann der Spieler die Einheiten im Spiel selektieren. Die Funktion der Buttons (von links nach rechts):

me	Selektiert den Hauptcharakter
Heiler	Selektiert alle Heiler
Nahkämpfer	Selektiert alle Nahkämpfer
Fernkämpfer	Selektiert alle Fernkämpfer

2.1.3 Minimap

Auf der *Minimap* sind die folgenden Objekte zu sehen:

Hauptcharakter	Weiß
Gegner	Rot
Mauer	Grau
Umgebung	Hellbraun

2.1.4 Steuerung

Gespielt wird das Spiel mit der Maus und Tastatur. Einheiten können selektiert werden mit Hilfe voreingestellter Tasten oder über das HUD. Siehe 2.1.2. Fähigkeiten können über bestimmte Tasten aktiviert werden. Ebenso wird auch die Kamera mit der Tastatur gesteuert. Siehe 2.1.5.

2.1.5 Tastenbelegungen

Folgende Tasten sind im Spiel mit den folgenden Funktionen besetzt:

ESC	Startet das <i>Ingame Menu</i> -Menü
W	Kamera nach rechts bewegen
A	Kamera nach links bewegen
S	Kamera nach unten bewegen
D	Kamera nach oben bewegen
F	Hauptcharakter selektieren
G	Heiler-Zombies selektieren
H	Nahkämpfer selektieren
J	Fernkämpfer selektieren
K	Alle eigenen Einheiten selektieren
1	Trank vom Tränke-Slot 1 trinken
2	Trank vom Tränke-Slot 2 trinken
3	Trank vom Tränke-Slot 3 trinken
4	Trank vom Tränke-Slot 4 trinken
E	Attacke vom Attacken-Slot 1 ausführen
R	Attacke vom Attacken-Slot 2 ausführen
T	Attacke vom Attacken-Slot 3 ausführen
I	Inventar aufrufen

2.2 Menü-Struktur

2.2.1 Menü-Diagramm

Das Diagramm in in Abb.2 zeigt die Möglichkeiten, die man hat, um von einem **Menü 1** in ein **Menü 2** zu gelangen. Die Pfeilrichtung entspricht der Richtung, in die man nach Drücken eines Ingame-Buttons im jeweiligen Menü navigiert wird.

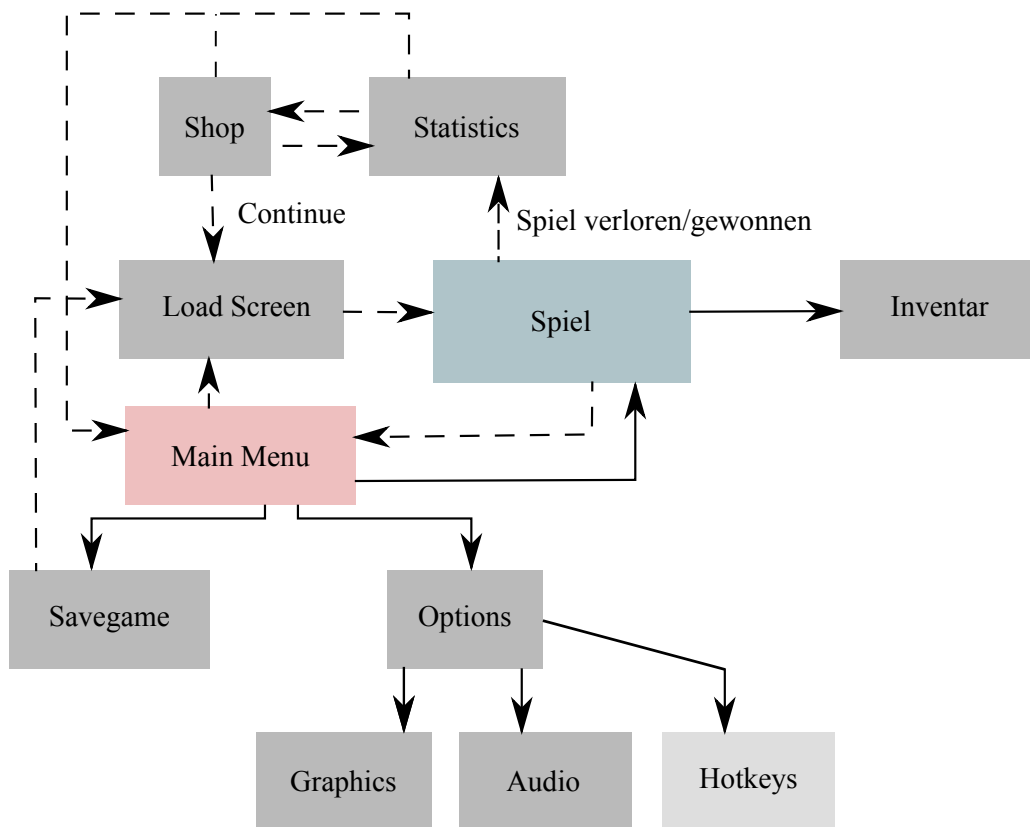


Abbildung 2: Menü-Diagramm

Beispiel: man gelangt vom *Main Menu*-Menü direkt in das *Options*-Menü und zurück-navigieren ist ebenfalls möglich, da bei dem Beispiel in Abb.2 ein durchgezogener Pfeil verwendet wird. Bei gestrichelten Pfeilen ist eine Rückkehr in das Menü, indem man sich zuvor befunden hat, nicht mehr über einen *Back*-Button möglich.

Kasten	enthält den Menü-Namen oder Screen
Durchgezogener Pfeil	Untermenü enthält einen <i>Back</i> -Button
Gestrichelter Pfeil	Untermenü enthält keinen <i>Back</i> -Button

2.2.2 Main Menu

Das *Main Menu*-Menü ist in Abb.3 mit Beschriftung zusehen.
Das *Main-Menu*-Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

Start	Startet das Spiel nach Einblendung eines Load-Screens
Savegame	Navigiert zum <i>Savegame</i> -Menü
Options	Navigiert zum <i>Options</i> -Menü
Exit	Beendet das Spiel mit Hilfe eines Ja-/Nein-Dialoges

Optional: Karteneditor

Ein Karten-*Editor* wird ebenfalls in das Spiel und somit in das Main Menu-Menü integriert sein, sofern die Zeit uns dafür ausreicht.

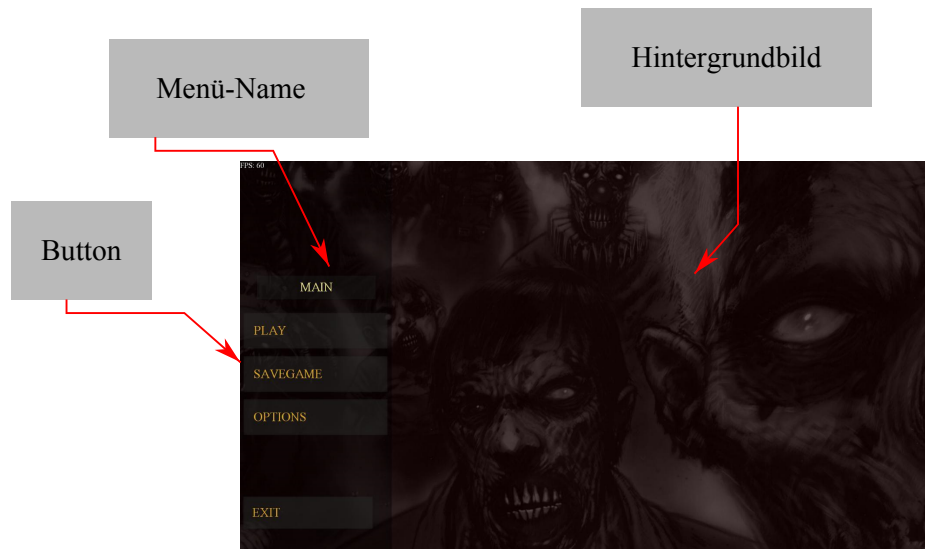


Abbildung 3: *Main Menu* des Spiels

2.2.3 Savegame

Im *Savegame*-Menü können Spielstände gelöscht, geladen und gespeichert werden. Hierzu werden die Speicherstände in einer Liste angezeigt, wie in Abb.4

Das *Savegame*-Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

Load	Startet das Spiel vom ausgewählten Speicherpunkt aus
Save	Speichert den aktuellen Spielstand ab
Delete	Löscht den ausgewählten Speicherpunkt
Back	Kehrt ins zuletzt aufgerufene Menü zurück

Das Menü lässt sich über das *Main Menu*-Menü erreichen. Mehr zum Spielstart 2.2.11.

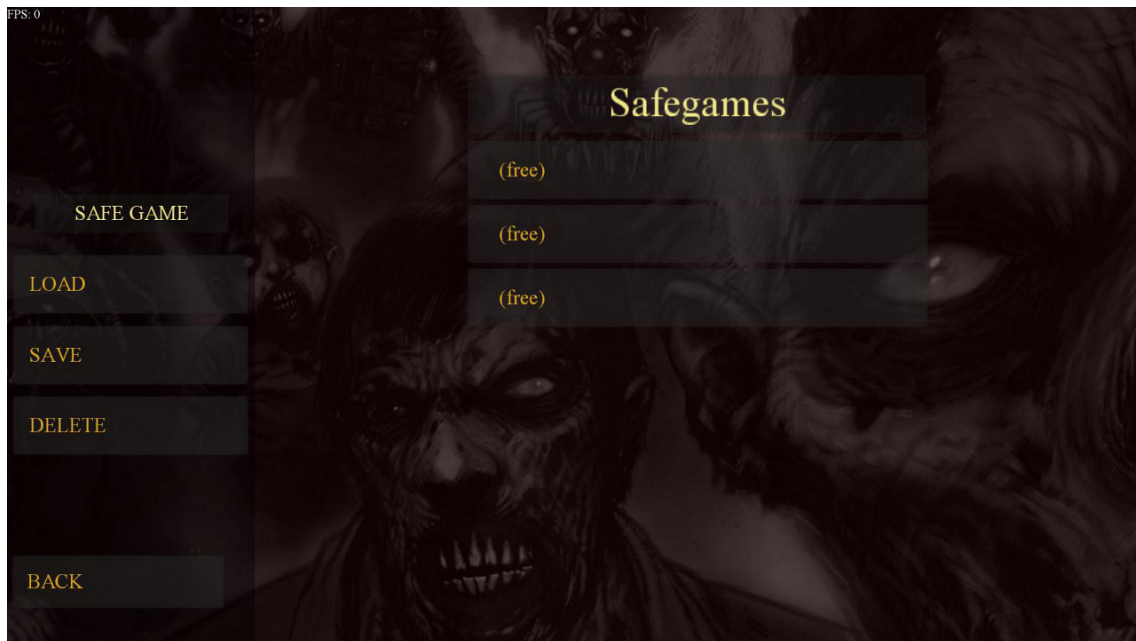


Abbildung 4: Menü mit einer Liste von Speicherslots

2.2.4 Options

Das *Options*-Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

Graphics	Navigiert zum <i>Graphics</i> -Menü
Sound	Navigiert zum <i>Audio</i> -Menü
Hotkeys	Navigiert zum <i>Hotkeys</i> -Menü
Back	Kehrt ins zuletzt aufgerufene Menü zurück

2.2.5 Graphics

Im *Graphics*-Menü kann die Auflösung verändert werden und in den Vollbildschirm umgeschaltet werden. Das *Graphics*-Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

Graphics	Navigiert zum <i>Graphics</i> -Menü
Sound	Navigiert zum <i>Audio</i> -Menü
Hotkeys	Navigiert zum <i>Hotkeys</i> -Menü
Fullscreen	Umschalten in den Vollbild- und Nicht-Vollbildmodus des Spiels
Back	Kehrt ins <i>Main Menu</i> -Menü zurück

Ebenso gibt es mehrere Ingame-Buttons, um zwischen verschiedenen Auflösungen des Spiels auszuwählen.

2.2.6 Audio

Mit Hilfe kleiner Icon-Buttons (links und rechts) kann im *Audio*-Menü die Lautstärke reguliert werden, ähnlich zu Abb.5

Das *Audio*-Menü besitzt nur folgenden weitere Ingame-Buttons:

Graphics	Navigiert zum <i>Graphics</i> -Menü
Sound	Navigiert zum <i>Audio</i> -Menü
Hotkeys	Navigiert zum <i>Hotkeys</i> -Menü
Back	Kehrt ins <i>Main Menu</i> -Menü zurück

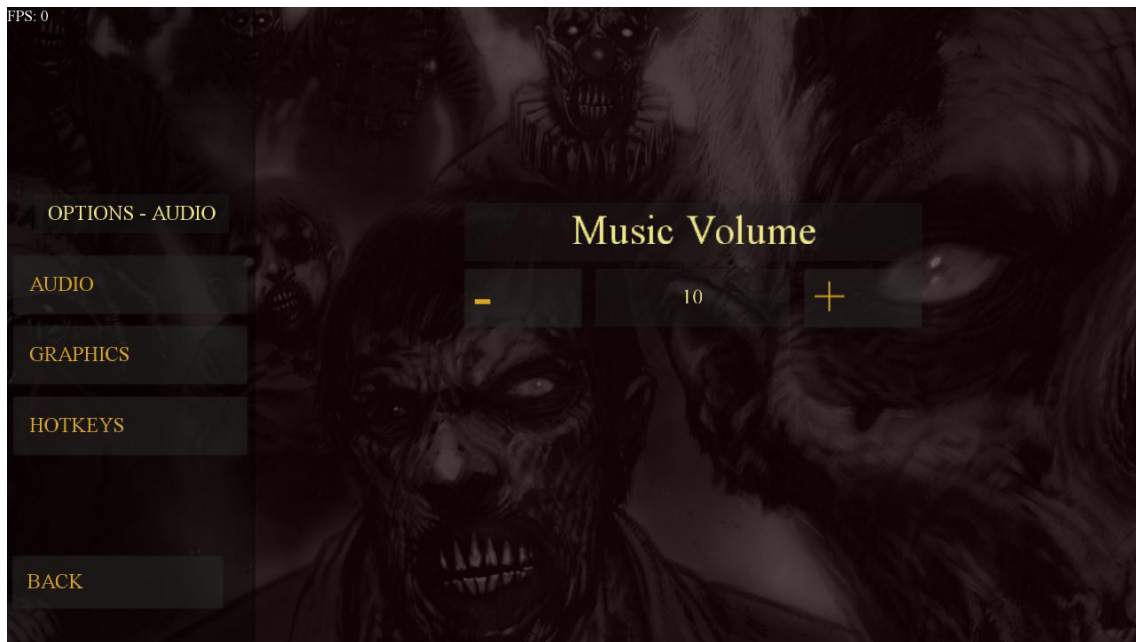


Abbildung 5: Menü mit Optionen

2.2.7 Hotkeys

Optional: Ändern von Tastenbelegungen

Im *Hotkeys*-Menü können Tastenkombination angezeigt werden. Das *Hotkeys*-Menü wird, wie schon das *Graphics*-Menü verschiedene Tasten und ihre Funktion untereinander anzeigen, ähnlich wie in Abb. 5 zusehen. Die angezeigten Tastenbelegungen finden sich hier 2.1.5. Das *Hotkeys*-Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

Graphics	Navigiert zum <i>Graphics</i> -Menü
Sound	Navigiert zum <i>Audio</i> -Menü
Hotkeys	Navigiert zum <i>Hotkeys</i> -Menü
Save	Speichert neue Tastenbelegungen ab
Back	Kehrt ins <i>Options</i> -Menü zurück

2.2.8 Statistics

Nach dem Ende eines Levels oder Tod des Hauptcharakters wird ein Ingame-Menü mit Statistiken und Achievements und eingeblendet. Das Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

Main Menu	Kehrt ins <i>Main Menu</i> -Menü zurück und speichert den Spielstand ab
Continue	Startet den nächsten Level und speichert den Spielstand ab
Shop	Navigiert zum <i>Shop</i> -Menü

2.2.9 Shop

Im Shop können Spielobjekte, also Waffen, Items zum Schutz des Spielers und Tränke gekauft werden und Fähigkeiten erlernt werden. Informationen werden jeweils neben dem jeweiligen Spielobjekt angezeigt. Es wird automatisch der Preis in Münzen vom Gesamtkapital des Spielers beim Kauf abgezogen. Wenn das Gesamtkapital des Spielers nicht ausreicht oder eine Fähigkeit nicht verfügbar ist, so kann ein Spielobjekt nicht erworben werden und ein Warnhinweis wird eingeblendet. Eine Fähigkeit ist verfügbar, sobald der Spieler einen bestimmten Level erreicht hat. Mehr zur Verfügbarkeit von Fähigkeiten und dem Level-Aufstieg findet sich im Abschnitt 4.

Das *Shop*-Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

Main Menu	Kehrt ins <i>Main Menu</i> -Menü zurück und speichert den Spielstand ab
Continue	Startet den nächsten Level und speichert den Spielstand ab
Statistics	Navigiert zum <i>Statistics</i> -Menü

2.2.10 Inventar

Im *Inventar*-Menü kann die Waffe oder das Schutzitem ausgewählt werden, das im *HUD* platziert wird. Siehe 2.1.2. Das *Inventar*-Menü besitzt folgende Ingame-Buttons:

X	Kehrt ins Spielgeschehen zurück
Add	Fügt Waffe oder Schutz ins HUD ein
Next	Wählt nächste Waffe oder Schutzitem aus

2.2.11 Load Screen und Spielstart

Optional: Prozessbalken

Beim Starten des Spiels beispielweise vom *Savegame*-Menü aus, wird zuerst eine *Load Screen* eingeblendet mit einem Prozessbalken, der den Fortschritt beim Laden anzeigt. Sobald alle Spieleinheiten wie Blöcke, Spielfigur geladen haben, startet das eigentlich Spiel.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

In diesem Abschnitt werden die Technologien genannt, mit deren Hilfe das Spiel erstellt wurde. Die Reihenfolge wurde zufällig gewählt.

3.1.1 Frameworks

- XNA 4.0
- .NET Framework 4.5

3.1.2 Tools

- Visual Studio 2010
- Subversion
- L^AT_EX
- ReSharper
- Audacity
- Gimp

3.1.3 Programmiersprachen

- C#

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 7
- Dual Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- 2 GB RAM
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur

4 Spielelogik

4.1 Optionen & Aktionen

ID / Name	01 / Beißen (Fähigkeit)
Akteure	Spieler, KI
Ereignisfluss	1. Der Spieler klickt auf einen Punkt in der Welt auf dem ein Mensch steht. 2. Der Weg dorthin wird berechnet und der Zombie läuft zum Menschen. Der Mensch wird gebissen.
Anfangsbedingung	Der Zombie ist Ausgewählt.
Abschlussbedingung	Je nach Zufallswert: a) Mensch wird zum Zombie oder b) Zombie bekommt Lebenspunkte abgezogen (→ Regeneration).

ID / Name	02 / Laufen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	1. Der Spieler klickt auf einen Punkt in der Welt. 2. Der Weg dorthin wird berechnet. 3. Der Zombie bewegt sich auf den Punkt zu. Ist dieser jedoch nicht zu erreichen, geht er so nah wie möglich dorthin.
Anfangsbedingung	Der Zombie befindet sich auf einem Punkt der Karte.
Abschlussbedingung	Der Zombie steht am ausgewähltem Punkt falls: 1. Der Zombie auf dem Weg nicht von Gegnern besiegt wurde, was zur Aktion Sterben führt. 2. Das Ziel begehbar ist.

ID / Name	03 / Sterben des Hauptcharakters
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Zombie gewinnt zu viel Lebenspunkte im Kampf dazu.
Anfangsbedingung	Der Zombie muss sich irgendwo auf der Karte befinden.
Abschlussbedingung	Der Hauptcharakter wird entfernt von der Karte und der <i>Statistics</i> -Screen wird angezeigt.

ID / Name	04 / Sterben einer KI
Akteure	KI, Spieler
Ereignisfluss	Die Einheit verliert ihre Lebenspunkte im Kampf.
Anfangsbedingung	Die Einheit muss sich irgendwo auf der Karte befinden.
Abschlussbedingung	Bei einem getöteten Gegner bekommt der Spieler zusätzliche Erfahrungspunkte und ist der Gegner ein BOSS, so öffnet sich der <i>Statistics</i> -Screen mit einem <i>Won</i> in der Fensterüberschrift.

ID / Name	05 / Shop-Aktionen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Spieler gewinnt auf der Karte und navigiert in den Shop.
Anfangsbedingung	Der Spieler muss einen BOSS-Gegner besiegt haben.
Abschlussbedingung	Der Spieler kann Items, die der Shop anbietet kaufen (für Goldmünzen) oder Spielobjekte, die sich in seinem Inventar befinden verkaufen (gegen Goldmünzen). Gekaufte Waffen befinden sich dann im Inventar und HUD des Spielers.

ID / Name	06 / Drop
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Spieler besiegt Gegner oder klickt mit der Maus auf eine Kiste.
Anfangsbedingung	Gegner stirbt oder Kiste wird geöffnet.
Abschlussbedingung	Ein Zufallswert entscheidet welcher Gegenstand, wie viel Gold oder gar nichts an der Position der Kiste/des getöteten Gegners entsteht.

ID / Name	07 / Kiste öffnen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Spieler klickt auf Kiste.
Anfangsbedingung	Zombie befindet sich in Sichtweite einer Kiste.
Abschlussbedingung	Wenn der Zombie die Kiste erreicht, öffnet sich diese und ruft (zufällig) die Action Drop oder Explosion auf.

ID / Name	08 / Item aufnehmen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Spieler klickt mit der Maus auf einen Gegenstand und der Zombie bewegt sich zu diesem und nimmt ihn auf.
Anfangsbedingung	Ein Gegenstand liegt auf dem Boden und ist in Sichtweite des Zombie.
Abschlussbedingung	Wenn der Zombie den Gegenstand erreicht, fügt er diesen zu seinem Inventar hinzu.

ID / Name	09 / Faust
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Zombie schlägt einen Gegner.
Anfangsbedingung	Der Zombie trägt momentan keine Waffe.
Abschlussbedingung	Der Gegner nimmt Schaden.

ID / Name	10 / Anlegen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Zombie bekommt erhöhte Attributswerte.
Anfangsbedingung	Der Spieler entscheidet sich dem Zombie ein Spielobjekt z.B. eine Waffe zu geben.
Abschlussbedingung	Der Zombie profitiert von den Eigenschaften der angelegten Gegenstände.

(Die folgenden Fähigkeiten werden weiter unten noch besser erläutert)

ID / Name	11 / kleines Feuerauge (Fähigkeit)
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Spieler aktiviert diese Fähigkeit und kann mit der Maus die Zielposition auswählen.
Anfangsbedingung	Der Zombie hat die Fähigkeit erlernt.
Abschlussbedingung	Der Zombie wirft das Feuerauge und wenn es mit einem Gegner kollidiert, nimmt dieser Schaden.

ID / Name	12 / Kleines Frostauge (Fähigkeit)
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	siehe ID 11
Anfangsbedingung	siehe ID 11
Abschlussbedingung	wie ID13, nur dass die Gegner, um den Getroffenen auch verlangsamt werden.

ID / Name	13 / großes Feuerauge (Fähigkeit)
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	siehe ID 11
Anfangsbedingung	siehe ID 11
Abschlussbedingung	wie ID11, nur dass durch Flächeneffekte auch Gegner nahe des Getroffenen verletzt werden können.

ID / Name	14 / Großes Frostauge (Fähigkeit)
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	siehe ID 11
Anfangsbedingung	siehe ID 11
Abschlussbedingung	wie ID13, nur dass die Gegner, um den Getroffenen auch verlangsamt werden.

ID / Name	15 / Blutdurst (Fähigkeit)
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	siehe ID 11
Anfangsbedingung	siehe ID 11
Abschlussbedingung	Der Zombie regeneriert sich (also verliert Leben).

ID / Name	16 / Blutwelle (Fähigkeit)
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	der Spieler wählt die Fähigkeit aus
Anfangsbedingung	siehe ID 11
Abschlussbedingung	Die Blutwelle verletzt Gegner, die in der unmittelbaren Umgebung des Zombie stehen.

ID / Name	17 / Ultimate (Fähigkeit)
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	siehe ID 16
Anfangsbedingung	siehe ID 11
Abschlussbedingung	Der Hauptcharakter wird für eine bestimmte Zeit stärker, seine Rüstung und auch sein Schaden werden verbessert.

ID / Name	18 / Level up!
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Spieler hat so viel Erfahrung gesammelt, dass er einen Level aufsteigt.
Anfangsbedingung	Der Spieler spielt das Spiel.
Abschlussbedingung	Die maximalen Lebenspunkte des Zombie werden automatisch erhöht, eventuell kann eine neue Fähigkeit erlernt werden.

ID / Name	19 / Explosion
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Spieler klickt auf eine Kiste und der Zombie läuft zur Kiste, Kiste explodiert.
Anfangsbedingung	Kiste befinden sich in Sichtweite des Zombie
Abschlussbedingung	Wenn der Zombie die Kiste erreicht, kann diese wie in 07 beschrieben sich öffnen, aber statt Drop kann zufällig auch Explosion eintreten, die dem Zombie Lebenspunkte zufügt.

ID / Name	20 / Schlag
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Zombie schlägt den Gegner (mit der Waffe).
Anfangsbedingung	Der Zombie hat eine Waffe und der Spieler hat einen Gegner angeklickt.
Abschlussbedingung	KI-Gegner verliert Lebenspunkte.

ID / Name	21 / Trinken
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Spieler klickt auf einen Trank.
Anfangsbedingung	Der Trank muss sich im Inventar befinden.
Abschlussbedingung	Der Zombie bekommt je nach Trank unterschiedlich viele Lebenspunkte abgezogen. Der Trank verschwindet aus dem Inventar nach der Aktion. Der Trank kann dem Zombie maximal die Lebenspunkte auf null heruntersetzen.

ID / Name	22 / Levelaufstieg
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Spieler spielt das Spiel und bekommt Erfahrungspunkte.
Anfangsbedingung	Spieler hat genügend Erfahrungspunkte gesammelt, um einen Level aufzusteigen.
Abschlussbedingung	Spieler steigt einen Level. Maximal kann er aber nur bis Level 10 aufsteigen.

ID / Name	23 / Mergen von Zombies
Akteure	KI
Ereignisfluss	Zwei Zombies haben denselben Level und mergen.
Anfangsbedingung	Zwei Zombies befinden sich direkt nebeneinander auf der Karte.
Abschlussbedingung	Aus den zwei Zombies wird ein stärkerer Zombie eines doppelt so hohen Levels.

ID / Name	24 / Erfahrungspunkte sammeln
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Spieler greift einen Gegner an und tötet diesen.
Anfangsbedingung	Spieler hat Gegner angegriffen.
Abschlussbedingung	Spieler erhält feste Anzahl XP für jeden getöteten Gegner.

ID / Name	25 / Fähigkeiten erlernen
Akteure	Spieler
Ereignisfluss	Der Spieler lernt neue Fähigkeit im Shop, die ins HUD zugefügt wird.
Anfangsbedingung	Der Spieler ist ein Level aufgestiegen.
Abschlussbedingung	Die gewählte Fähigkeit ist erlernt und kann nicht noch einmal erlernt werden.

4.2 Spielobjekte

4.2.1 Szenerieobjekte

In Zombie Island gibt es unterschiedliche Mauern und Wege, sowie Wasser. Wege gehören zu den begehbaren Szenerieobjekten und Mauern, Gewässer zu den nicht begehbaren Objekten. Ebenso finden sich auf der Karte auch Goldmünzen, die aufgenommen werden können oder Kisten, die man öffnen muss, um an deren Inhalt zu gelangen. In Kisten können sich zufällig Waffen oder Goldmünzen befinden, sie können aber auch explodieren. Goldmünzen können im Shop ausgegeben werden.

4.2.2 Items

Items, welche im HUD zu sehen sind, können die Lebenspunkte verringern oder Schutz vor feindlichen Attacken liefern. Waffen können dazu verwendet werden, um gegnerischen Einheiten, Schaden zuzufügen. Bisher eingetragene Werte sind provisorisch und können sich beim Balancing des Spiels noch verändern.

Name	Bemerkung	Preis	Lebenspunkteabzug
Trank der Verfäulnis	schwacher Trank	10	10
Trank der Finsternis	normaler Trank	20	20
Elixier des Todes	starker Trank	40	100

Tabelle 1: Tränke

Name	Level	Schutz	Preis
Kleiner Schutzring	1	5	10
Großer Schutzring	2	10	20
Amulett der inneren Kraft	3	20	30
Medaillon der Seelenbarriere	4	40	60
Talisman der lebenden Verderbnis	5	50	70

Tabelle 2: Schutzitems

Optional: Neue Waffen nach Levelaufstieg

Jedes Level kommen neue, stärkere und teurere Waffen hinzu.

Optional: Mehr Waffen

Je nach Zeitdruck werden weitere Waffen im Spiel verfügbar sein. Siehe zweite Waffentabelle 4.2.2.

Name	Kategorie	Level	Schaden	Preis
Rostiges Schwert	Schwert	1	11	10
Holzfälleraxt	Axt	1	15	15
Langschwert	Schwert	2	23	25
Blutige Kriegsaxt	Axt	3	31	30
Kriegshammer der fliegenden Gedärme	Knüppel	4	55	50
Xalathof, der Enthaupter	Schwert	5	74	100

Tabelle 3: Waffen

Name	Kategorie	Level	Schaden	Preis
Knüppel	Knüppel	1	8	5
Streitaxt	Axt	2	20	20
Nagelkeule	Knüppel	2	17	10
Brutales Langschwert	Schwert	3	36	40
Riesiger Streitkolben	Knüppel	3	34	35
Knochenschwert des Nekromanten	Schwert	4	54	45
Steinaxt des Schlächters	Axt	4	53	40
Ataraxis, der Ausweider	Axt	5	70	80
Sulfuras, der Seelenfresser	Knüppel	5	66	60

Tabelle 4: optionale Waffen

4.2.3 Bewegende Figuren

Unter diese Figuren fallen sowohl die Gegner als auch der Hauptcharakter und die infizierten Helfer.

Alle diese haben folgende Attribute:

- Lebenspunkte
- Schaden: Ergibt sich beim Hauptcharakter aus der momentan getragenen Waffe oder einem Grundwert (wenn der Zombie keine Waffe trägt). Bei den Gegnern und Helfern ist dies ein fester Wert.
- Schutz: Schützt vor Angriffen
- Erfahrungspunkte: Diese hat nur der Hauptcharakter, sie erhöht sich mit jedem besiegten Gegner, übersteigt sie einen bestimmten Wert $\Rightarrow$ Level up!

4.2.4 Hauptcharakter (Zombie)

Der Hauptcharakter besitzt mehrere Fähigkeiten, die er mit aufsteigendem Level erlernen kann, zusammengefasst in Abb. 6. Zudem besitzt der Hauptcharakter ein Inventar, in welchem Gegenstände aufbewahrt werden.

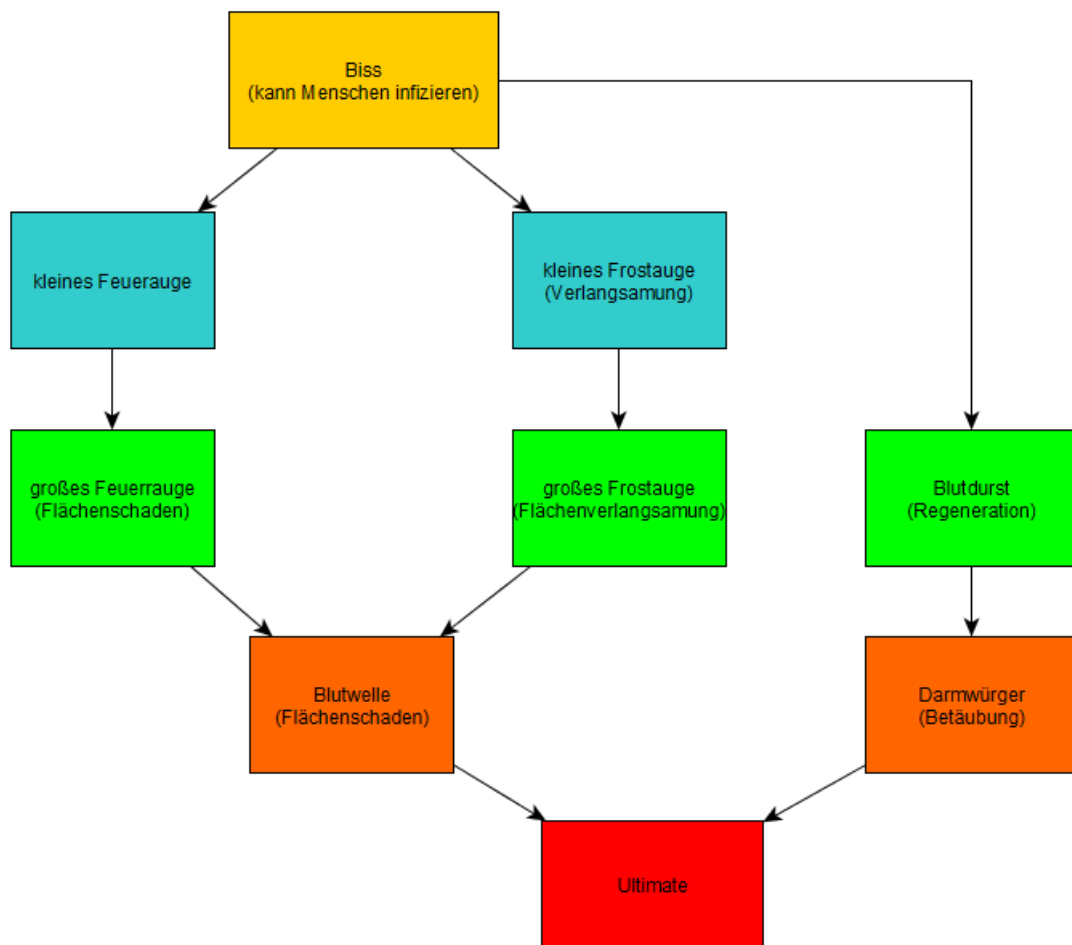


Abbildung 6: Skill Tree

Level	HealthPoints	Speed	Grundwert	XP benötigt für Levelaufstieg
Lvl. 1	35	100	5	0
Lvl. 2	40	100	6	20
Lvl. 3	50	100	7	50
Lvl. 4	65	100	8	90
Lvl. 5	75	100	10	140
Lvl. 6	85	100	11	200
Lvl. 7	100	100	12	270
Lvl. 8	115	100	15	350
Lvl. 9	125	100	17	440
Lvl. 10	150	100	20	500

Tabelle 5: Die Levelwerte unseres Hauptcharakters

4.2.5 NPCs

Gegner Je nach Karte sind die Gegner unterschiedlich und es gibt jeweils zu den normalen Gegnern, sogenannte BOSS-Gegner. Nach dem Sieg über einen BOSS kann man das nächste Level betreten. Außerdem besitzen die Gegner verschiedene Verhaltensweisen. Zum einen gibt es jene, die von Spielstart an, ihre feste Position belegen, diese können zum Beispiel wichtige Punkte der Karte bewachen (Ein BOSS gehört auch immer diesem Typ an). Der andere Typ wird ständig über Spawnpoints generiert. Somit gibt es, je länger sich der Spieler Zeit lässt, mehr Gegner. Das besondere an den NPC's aus einem Spawnpoint ist: Sie stehen nicht fest an einer Position, sondern laufen wild auf der Karte herum, bis sie den Zombie oder dessen Helfer treffen.

Auf der ersten Karte, gibt es nur Indianer. Dann auf der zweiten Karte und dritten Karte nur Mönche oder Gläubige. In der vierten Karte trifft man auf Hippies und auf der letzten Karte gibt es nur noch Stadtbewohner. Jede Karte beinhaltet einen Endgegner, der gefunden und getötet werden muss, um die Karte abzuschließen.

Alle, in den Tabellen eingetragenen Werte sind provisorisch und ändern sich während des Balancings noch einmal.

Name	Kategorie	Lebenspunkte	Speed	Schaden	XP
Medizinmann	Nahkampf	5	90	3	2
Häuptling	Boss	70	95	18	30

Tabelle 6: Indianer (Level 1)

Optional: Weitere Gegner

Es wird, sofern uns die Zeit reicht, mehr als 5 Gegner im Spiel geben.

Helferlein Ein Unterstützerzombie entsteht, wenn man durch die Fähigkeit 'Biss' einen Gegner infiziert. Wenn man 2 Unterstützerzombies vom selben Typ besitzt, dann mutieren

Name	Kategorie	Lebenspunkte	Speed	Schaden	XP
Mönch	Fernkampf	5	70	12	2
Buddha	Boss	100	70	12	50

Tabelle 7: Mönch (Level 2)

Name	Kategorie	Lebenspunkte	Speed	Schaden	XP
Priester	Nahkampf	70	100	10	2
Papst	Boss	200	95	20	80

Tabelle 8: Kirche (Level 3)

Name	Kategorie	Lebenspunkte	Speed	Schaden	XP
Junkie	Fernkämpfer	170	75	20	2
Bob Marley	Boss	300	75	35	150

Tabelle 9: Hippie (Level 4)

Name	Kategorie	Lebenspunkte	Speed	Schaden	XP
Stadtbewohner	Nahkämpfer	250	110	20	5
Michael Jackson	Boss	500	100	70	200

Tabelle 10: Stadtbewohner (Level 5)

diese automatisch zu einem stärkeren Zombie. Dieses Mutieren (Mergen) geschieht nach der Tabelle 4.2.5, so werden 2 gleiche zu dem Typ der unter ihnen steht, z.B. 2 'Zombiekrieger' werden zu einem 'Legendären Zombie'

Die Anzahl der Helfer hat eine Obergrenze. Diese wird noch im Balancing entschieden. Ebenso werden die Tabellenwerte noch im Balancing angepasst. Des weiteren ist zu beachten ist, dass die Helfer automatisch angreifen, sobald ein Gegner in ihrer Nähe ist.

4.3 Spielstruktur

4.3.1 Kampagnenmodus

Im Kampagnenmodus startet der Spieler alleine mit seiner Hauptfigur auf der Karte. Mit jeder neuen Karte wächst auch die Stärke seiner Gegner. In jedem Level des Kampagnenmodus muss der Spieler dann seine Fähigkeiten anwenden, um einen finalen Endgegner zu besiegen.

Optional: Schwierigkeiten

Wenn unsere Gruppe gut vorankommt, dann wird die KI mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen ausgestattet.

Name	Funktion	Lebenspunkte	Schaden
Zögling	Nahkampf	15	5
Zombiekrieger	Fernkampf	40	8
Legendärer Zombie	Heilung	100	-
Epischer Zombie	Nahkampf	300	17

Tabelle 11: Helferlein

4.3.2 Freier Modus

Ein freies Spiel abseits der Karten aus dem Kampagnenmodus ist nicht vorgesehen.

4.3.3 Spielverlauf

Im Spiel muss der Spieler sich immer zum Endgegner fortbewegen, um diesen zu töten. Dabei gilt es Menschen zu beißen, um eine Armee aufzubauen. Zusammen mit dieser Armee kann der starke Hauptcharakter dann die Karte meistern. Der Spieler muss sich auf jeder Karte genau anschauen, wie sich die Scharen an Gegner fortbewegen und seine Strategie anpassen. Am Ende jedes Spiels wartet dann ein Endgegner, den es zu besiegen gilt. Nach jedem Spiel kann er sich im Shop, im Austausch gegen die gesammelten Münzen, hochrüsten.

4.3.4 Spieleröffnung

In diesem Abschnitt ist es von größter Wichtigkeit Menschen zu beißen, um sich eine Unterstützerarmee anzusammeln. Hier ist es noch verhältnismäßig einfach, Menschen zu beißen, da Menschen noch einzeln oder in sehr kleinen Gruppen auftreten.

Verweilt man hier zu lange, sammelt man zwar eine starke Unterstützerarmee, wird aber im Laufe des Spiels mit zu vielen Gegner konfrontiert (Gegner spawnen an bestimmten Punkten der Karte und laufen dann rum). Wägt man hier zu einseitig ab, wird man diesen Fehler im Laufe des Spiels kaum mehr korrigieren können.

Hier legt der Spieler auch die Grundlage, wie er die Fähigkeiten seiner Unterstützer aufteilt. Er kann Fernangriff-, Nahkampf- und Heilungsunterstützer sammeln. Durch die Begrenzung der Anzahl der gleichzeitigen Unterstützer muss er sich zwischen den Fähigkeiten und auch Konzentration einer Fähigkeit, um die Unterstützer einen Level höher zu bringen, abwägen.

4.3.5 Landgewinn

Hat der Spieler eine Unterstützerarmee gesammelt, beginnt er nun, mit der Unterstützerarmee tiefer in das Gelände vorzudringen. Dort nutzt er nun die Angriffsfähigkeiten. Hier trifft er schnell auf größere Gruppen von Menschen und kann so Items und Gold sam-

meln. Gleichzeitig wird seine Unterstützerarmee schwächer, da Bisse nur selten möglich sind und die eigenen Unterstützer langsam sterben. Fehler in dieser Phase können in begrenzten Umfang durch eine Flucht in die Erholungsphase korrigiert werden. Nach einer solchen Flucht muss der Spieler allerdings wieder in die Landgewinnphase zurückkehren, sonst wird er von den Gegner aus dieser Phase eingeholt.

4.3.6 Erholungsphase

Ist der Spieler tief genug in das Gelände vorgedrungen, hat er die Verteilungslinien der Gegner durchbrochen. War er dabei gründlich, bietet diese Phase im die Möglichkeit, sich mit den Heilern in seiner Unterstützerarmee zu regenerieren. Er muss immer wieder kleinere Angriffe abwehren. Wartet er hier zu lange, hindern ihn nicht nur die wartenden Gegner am Fortkommen, er wird auch von hinten eingekesselt. Wagt er zu schnell ein Fortschreiten, riskiert er, dass seine Armee von den noch wartenden Gegner schnell dezimiert werden kann. Er kann dann zurück in die Erholungsphase fliehen und sich regenerieren. Jedoch muss er sich dann aber wieder mit den erstarkten Gegner aus der Landgewinnphase herumschlagen.

4.3.7 Endphase

Nach der Erholungsphase stellt sich der Spieler mit seiner verbleibenden Armee dem Kampf mit der Verteidigungslinie des jeweiligen Endgegners und schließlich dem Endgegner selbst. Hier zeigt sich dann, ob seine bisherigen Entscheidungen ein gutes Fundament gelegt haben, oder ob er scheitern wird.

4.3.8 Risikofreudige Strategie

Einer risikofreudiger Spieler versucht möglichst schnell mit einer kleineren Armee durchzukommen und riskiert eine nicht ausbalancierte Armee. Er kann schnell scheitern, aber auch sehr effizient und mächtig sein.

4.3.9 Ängstliche Strategie

Ein ängstlicher Spieler versucht eine ausbalancierte, riesige Armee zu bekommen. Er verweilt schnell zu lange in einer Phase und wird deshalb von den Gegnern überrollt werden.

4.3.10 Intelligente Strategie

Verfolgt die KI den Spieler deutlich, dann versucht der Spieler sie an der Wurzel zu zerstören (Nachschub unterbinden) und dann den Mob zu vernichten. Greift sie länger nicht an, versucht er sie zu locken und dann ins Leere laufen zu lassen.

4.3.11 Speichern und Laden

Das Speichern und Laden des Spiels ist in Zombie Island jeder Zeit möglich. Automatisch wird auch gespeichert beim Start einer neuen Karte.

4.4 Statistiken

- gesammeltes Gold gesamt
- höchster Level eines Unterstützerzombies
- erfolgreich gebissene Menschen
- gefundene Kisten
- gelaufene Strecke

4.5 Achievements

- ohne Beißen einen Level gewonnen
- als erstes X Menschen besiegt
- Level X in Y Minuten gewonnen
- Shop leer gekauft
- für X Minuten keinen Unterstützer verloren

5 Screenplay

5.1 Konzept & Storyboard

Du wurdest vom Tod höchstpersönlich auserwählt, um seine Welt zu retten. Hierzu wurdest du von den Toten auferweckt und bist nun 'halbtot', was in der Sprache der Menschen gemeinhin als 'Zombie' bezeichnet wird.

Der Todesfürst hat von einer Insel erfahren, an dem alle möglichen Menschen dem Tod entflohen sind, denn dort gibt es einen Brunnen der ewigen Jugend.

Nun bist du an der Reihe dem Tod zu helfen und all die Menschen, die dort auf dieser Insel ohne Angst vor dem Tod leben, endlich dort hin zu bringen, wo sie schon längst sein sollten: ins Grab.

Du wirst dafür vom Tod an den Strand der Insel gebracht, nun kann es losgehen. Hilf dem Todesfürst und werde der Held, der die Menschheit wieder in Ihre Schranken weist. Deine Belohnung, so vom Todesfürst dir versprochen, ist das ewige 'Zombie sein'.

Erst schlägt man sich durch den Dschungel der von gefährlichen Indianern mit Schamanen und Medizinmännern bewohnt wird. Hat man diesen Urwald noch tot überwunden führt der Pfad einen auf den höchsten Berg der Insel.

Hier wohnen Mönche die alles versuchen, um dir das Böse auszutreiben und dich zu beruhigen, indem sie meditieren.

Wenn man es geschafft hat auch hier aufzuräumen, liegt am Fuße des Berges ein Kloster, das von alten Priestern bewohnt wird, die mit Kreuzen nach dir werfen und dich mit Weihwasser bespritzen, in der Hoffnung dich lebendig zu machen.

Kommt man auch hier mit dem Tod davon, warten gefährliche und zugehörnte Hippies und Junkies auf dich, die mit ihren Rauchwolken und Peace-Zeichen dich zu beruhigen versuchen, um dir deine Mordgedanken auszutreiben.

Zum Schluss, wenn man alle gefährlichen Gegner hinter sich gelassen hat, kommt man auf ein Konzert, auf dem einen Ärzte und Rettungskräfte mit Nadeln verfolgen. Gleichzeitig erreicht der schöne Klang von Gitarrenmusik der Musiker deine Ohren, was du aber gar nicht leiden kannst. Und dann wartet auch schon der finale Endgegner auf dich...