

Game Design Document

Midsummer Madness

Sommersemester 2016

Gruppe 07

Tutor: Malte Höck

Isabelle Groff

Kristin Plettau

Constantin Castan

Niklas Baumert

Paul Friedrich

Max Barth

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	1
1.1	Zusammenfassung.....	1
1.2	Alleinstellungsmerkmal	1
2	Benutzeroberfläche	2
2.1	Interface	2
2.2	Steuerung	3
2.3	Menüstruktur	3
3	Technische Merkmale	7
3.1	Verwendete Technologien	7
3.2	Hardwareanforderungen.....	7
4	Spiellogik.....	8
4.1	Spielobjekte	8
4.1.1	Ressourcen	9
4.1.2	Gebäude	9
4.1.3	Einheiten.....	17
4.2	Spielwelt	17
4.3	Optionen & Aktionen	18
4.4	Spielablauf	20
4.4.1	Der Gegenspieler	20
4.4.2	Spielanfang	20
4.4.3	Aufbauphase.....	20
4.4.4	Verteidigungsphase	21
4.4.5	Ende.....	21
4.5	Statistiken	22
4.6	Achievements	22

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

„Sommer, Sonne, Sonnenschein!“, das dachten sich die Dauercamper auf dem Campingplatz von Schönenau - doch es sind Sommerferien...

„Midsummer Madness“ ist ein isometrisches 2D-Spiel, in welchem du in Unterhemd und Sandalen in den Krieg ziehst, um deinen Campingplatz vor den klebrigen Fingern schreiender Kinder und dem Grölen betrunkenen Jugendlicher zu verteidigen.

Siehe aus der Sicht eines Campingplatzbetreibers und nutze die Nacht um Barrikaden zu errichten und aus alten Bierdosen Munition zu basteln, bilde deine Freunde aus dem Anglerverein im Nahkampf aus und erforsche neue Wege um sicherzustellen, dass du deinen Sommer in Ruhe und Frieden genießen kannst, denn tagsüber erwarten dich Wellen urlaubslustiger Großfamilien, die keinen Halt machen werden, bis sie haben, was sie wollen – der Urlaub ist schließlich schon bezahlt!

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das Konzept von „Midsummer Madness“ ist eine Mischung von klassischer Aufbausimulation und einem kooperativen Echtzeitstrategiespiel. Die Spieler müssen die Aufbauphase (Nacht) nutzen, um eine Verteidigung aufzubauen, die stark genug ist, die Angriffsphase (Tag) zu überstehen. Dabei ist es wichtig, dass die Spieler auf die geteilten Ressourcen achten und den Campingplatz weiter ausbauen. Durch die stetige Verbesserung der Basis und das Erforschen neuer Waffen können die Spieler immer stärker werdenden Gegnergruppen standhalten.

2 Benutzeroberfläche

Das Spiel bietet einen Splitscreen-Coop, in dem zwei Spieler gleichzeitig die Basis ausbauen. Der Bildschirm ist vertikal in zwei gleich große Teile geteilt, damit beide Spieler voneinander unabhängig agieren können.

2.1 Interface

Am oberen Bildschirmrand befinden sich die globalen Informationen (siehe Abbildung 2). In der oberen Mitte befindet sich der Timer, der die verbleibende Dauer der aktuellen Phase anzeigt. Rechts werden die verfügbaren Ressourcen angezeigt. Vom oberen Bildschirmrand läuft mittig vertikal die Trennlinie der beiden Bildschirmhälften. Am unteren Rand ist der Knopf zu finden, der das Baumenü öffnet (siehe Abbildung 1, dort ist auch das Baumenü bereits geöffnet). Zusätzlich befindet sich am unteren Rand jeder Bildschirmhälfte eine Anzeige, die Informationen zu dem aktuell selektierten Spielobjekt anzeigt.

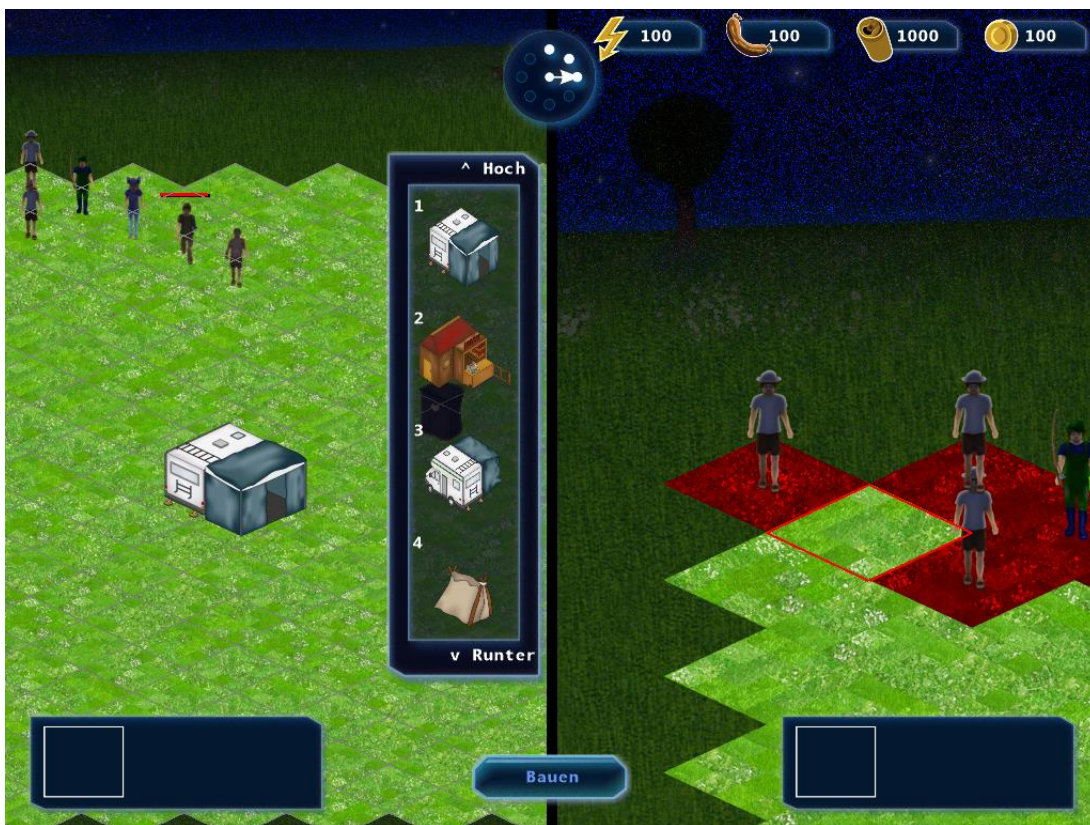


Abbildung 1 Aktueller Ingame Screenshot in der Beta.



Abbildung 2 Globale Informationen: Timer und Ressourcen.

2.2 Steuerung

Die Steuerung des Spiels erfolgt mit Maus und Tastatur. Für die Coop-Funktion ist es dabei unverzichtbar, dass zwei Mäuse an den Computer angeschlossen wurden.

Beide Spieler können zu jedem Zeitpunkt des Spiels (Menüs [siehe 3.] ausgenommen) mit der jeweils zugewiesenen Maus nur auf ihrer eigenen Spielhälfte agieren.

Taste	Aktion
Escape	Ruft das Pausenmenü auf
W, A, S, D	Bewegt die Kamera von Spieler 1
Pfeiltasten	Bewegt die Kamera von Spieler 2
Linke Maustaste	Auswählen (Einheit/Gebäude) / Interaktion mit dem Menü
Mausrad (wenn vorhanden)	Zoom
Mittlere Maustaste (wenn vorhanden)	Zoom zurücksetzen.
R/U	Herein zoomen (Spieler 1/2).
F/J	Zoom zurücksetzen (Spieler 1/2).
V/M	Heraus zoomen (Spieler 1/2).
Rechte Maustaste	Aktion (Einheiten bewegen, angreifen)

Darüber hinaus können die Kameras bewegt werden, in dem der jeweilige Mauszeiger an den Rand der entsprechenden Bildschirmhälfte bewegt wird. Dann wird die Kamera in diese Richtung bewegt, falls sie nicht schon am Rand der Spielwelt ist.

2.3 Menüstruktur

Sämtliche Menüs werden über den gesamten Bildschirm angezeigt und werden mit dem Systemmauszeiger kontrolliert. Die Grundlegende Menüstruktur ist in Abbildung 3 zu sehen. Abbildung 4, Abbildung 5, Abbildung 6 und Abbildung 7 zeigen den aktuellen Stand des Hauptmenüs, Optionsmenüs, Pausemenüs und des GameOver Bildschirms.

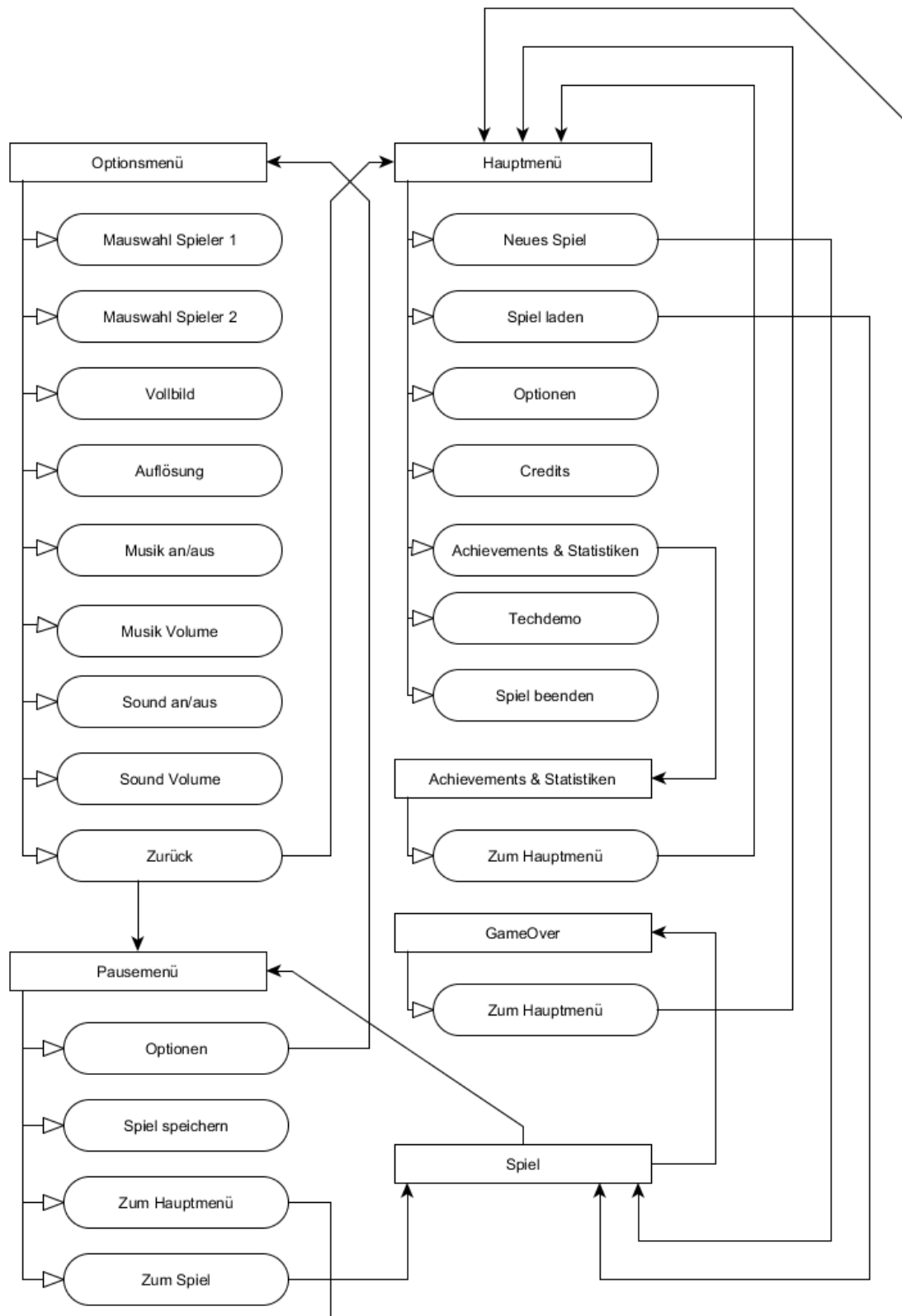


Abbildung 3 Menüstruktur. Rechtecke sind Menüs (Ausnahme „Spiel“), Abgerundete Rechtecke sind Buttons in Menüs. Schwarze Pfeile sind Übergänge eines Menüs in ein anderes. Weiße Pfeile zeigen an welche Buttons zu welchem Menü gehören.



Abbildung 4 Hauptmenü



Abbildung 5 Optionsmenü



Abbildung 6 Pausemenü



Abbildung 7 GameOver Bildschirm.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Visual Studio 2015
- ReSharper
- XNA 4.0
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Subversion (AnkhSVN, TortoiseSVN)

3.2 Hardwareanforderungen

- Windows 7
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1280*720
- Prozessor: 2.5 GHz
- 4 GB RAM
- Microsoft DirectX 9.0
- .NET Framework 4.5
- Tastatur, 2 Mäuse

4 Spiellogik

Wir betrachten zunächst die Spielobjekte, dann die Spielwelt. Anschließend wie die Spieler mit der Spielwelt und den Spielobjekten, und die Spielobjekte mit der Spielwelt interagieren können. Zu guter Letzt betrachten wir den Spielablauf.

4.1 Spielobjekte

Die folgende Tabelle listet die Eigenschaften der Spielobjekte, die in den darauffolgenden Tabellen verwendet werden, und was sie genau meinen.

Eigenschaft	Beschreibung
Trefferpunkte	Lebenspunkte (1-10), bei 0 ist das Objekt zerstört.
Größe (1)	In Kästchen (kleinstmögliche Größe)
Bauzeit	Bauzeit bzw. Upgradezeit in Phasen
Kosten	Ressourcenkosten.
Produktion (1)	Produzierte Ressourcen pro Phase
Verbrauch	Verbrauchte Ressourcen pro Phase
Ausbaukosten (1)	Ressourcenkosten um das Gebäude zur nächsten Stufe zu bringen.
Ausbildung Pro Runde (1)	Max. Anzahl an Campern, die pro Runde umgewandelt werden, Einheitentyp in den die Camper umgewandelt werden und Kosten pro Einheit.
Arbeitsplätze (1)	Anzahl an Campern, die in einem Gebäude platziert werden können um dessen Produktion zu steigern.
Ausbaukosten (1)	Kosten um das Gebäude auf diese Stufe auszubauen
Besonderes	Sonstiges
Einheitenschaden (2)	Schaden, den die Einheit an anderen Einheiten verursacht.
Gebäudeschaden (2)	Schaden, den die Einheit an Gebäuden verursacht (nur feindliche Einheiten).
Geschwindigkeit (2)	Laufgeschwindigkeit der Einheit (verhältnismäßig zu Campern [=1]).
Leergutverbrauch pro Angriff (2)	Fernkampfeinheiten werfen <i>Leergut</i> . Dies gibt an wieviel pro Angriff verbraucht wird.
Reichweite (2)	Angriffsreichweite.

(1) Nur Gebäude, (2) Nur Einheiten

4.1.1 Ressourcen

Strom (S): Wird benötigt, um Gebäude zu betreiben. Dabei handelt es sich nicht um eine verbrauchbare Ressource, sondern um einen Pool (der vergrößert werden kann). Gebäude nehmen aus dem Pool so viel sie benötigen und geben dies wieder zurück sollten sie zerstört werden. Falls ein neues Gebäude errichtet wurde und nicht genug Strom verfügbar sein sollte, so kann dieses Gebäude nichts produzieren. Es ist möglich, den verfügbaren Strom manuell auf die Gebäude aufzuteilen (siehe 3. Optionen & Aktionen).

Nahrung (N): Wird benötigt um Einheiten zu produzieren.

Leergut (L): Jeder getötete Feind erhöht diese Ressource. Es wird als Munition für gewisse Einheiten verwendet. Leergut kann in Geld umgewandelt werden.

Geld (G): Wird durch Leergut gewonnen. Wird zur Produktion von Einheiten und Gebäuden benötigt. Wird benötigt um Einheiten auszubilden und Gebäude zu bauen, upgraden und reparieren.

Einheitenlimit: Beschränkt wie viele Einheiten die Spieler gleichzeitig besitzen dürfen.

4.1.2 Gebäude

Toilette



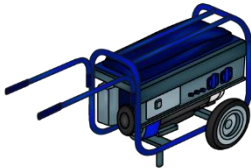
Stufe	1	2	3
Trefferpunkte	100	100	150
Größe	1x1	1x1	1x1
Ausbaukosten	-	10 G	50 G
Einheitenlimit	+20	+30	+50
Besonderes	- Game-Over wenn zerstört - besteht bereits zum Start, kann nicht gebaut werden. je höher die Stufe, desto höher die maximale Anzahl an Campern		

Kiosk



	Stufe 1	2
Trefferpunkte	20	30
Größe	2x2	2x2
Bauzeit	2	2
Kosten	5 G	-
Arbeitsplätze	1	1
Ausbaukosten	-	10 G
Produktion	5 N und 3 G	10 N und 3 G
Verbrauch	1 S	2 S

Generator



	Stufe 1	2	3
Trefferpunkte	20	20	20
Größe	1x1	1x1	1x1
Bauzeit	2	2	2
Kosten	5 G	-	-
Arbeitsplätze	0	0	(1)
Ausbaukosten	-	10 G	15 G
Produktion	10 S	20 S	30 (35) S

Barrikade

Stufe	1	2	3	4	5
Trefferpunkte	20	30	40	50	60
Größe	1x1	1x1	1x1	1x1	1x1
Bauzeit	1	1	1	1	1
Kosten	1 G	-	-	-	-
Ausbaukosten	-	1 G	1 G	1 G	1 G
Verbrauch	-	-	-	1 S	2 S

Pfandautomat



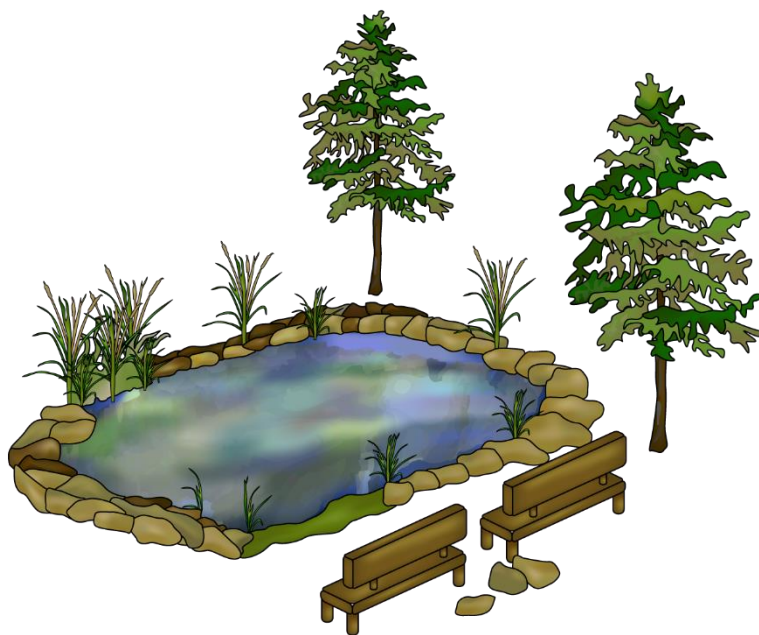
Stufe	1	2	3	4	5
Trefferpunkte	30	30	30	30	30
Größe	1x1	1x1	1x1	1x1	1x1
Bauzeit	1	1	1	1	1
Kosten	5 G	-	-	-	-
Produktion	5 G	8 G	10 G	15 G	25 G
Verbrauch	1 S, 2 L	2 S, 3 L	3 S, 4 L	5 S, 8 L	8 S, 15 L
Arbeitsplätze	0				
Ausbaukosten	-	10 G	10 G	15 G	25 G
Besonderes	Wandelt Leergut mit einer von der Stufe des Automaten abhängigen Rate in Geld um				

Bar



Stufe	1	2	3	4	5
Trefferpunkte	10	20	30	30	30
Größe	2x2	2x2	2x2	2x2	2x2
Bauzeit	3	2	2	2	2
Kosten	20 G				
Produktion	10 L	20 L	30 L	30 L	30 L
Verbrauch	1 S	1 G, 1 S	1 G, 1 S	1 G, 1 S	1 G, 1 S
Ausbildung Pro Runde		1 Betrunkener 1 G	+1 Betrunkener	+2 Betrunkener	+2 Betrunkener
Arbeitsplätze	1	1	1	1	1
Ausbaukosten	20 G	20 G	30 G	30 G	30 G
Besonderes	Wandelt Camper in Betrunkenen um.				

Angelteich



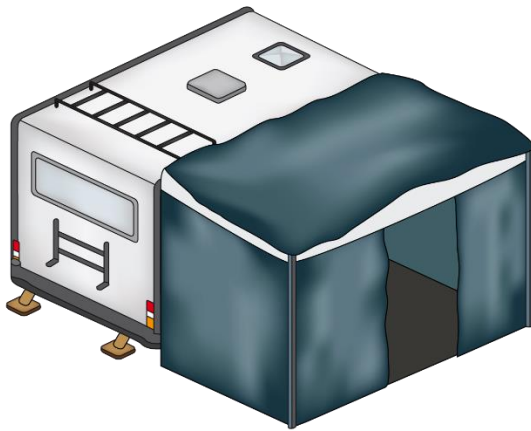
Stufe	1	2	3	4
Trefferpunkte	30	30	30	30
Größe	2x2	2x2	2x2	2x2
Bauzeit	4 Runden	2	2	2
Kosten	30 G			
Produktion	3 N oder 3 Leergut	3N oder 3L	3N oder 3L	3N oder 3L
Verbrauch	2 G	2	2	2
Ausbildung Pro Runde	1 Angler 2 N und 3 G	2	4	6
Arbeitsplätze	0			
Ausbaukosten	-	20 G	50 G	70 G
Besonderes	Generiert zufällig Nahrung oder Leergut, manchmal auch Stiefel oder andere unbrauchbare Gegenstände (diese Gegenstände haben keine Funktion und dienen nur dazu, einen "Fehlfang" zu visualisieren). Wandelt Camper in Angler um.			

Grillstation



Stufe	1	2	3	4
Trefferpunkte	30	30	30	30
Größe	2x2	2x2	2x2	2x2
Bauzeit	4 Runden	2	2	2
Kosten	20 G	-	-	-
Produktion	2 N	2	2	2
Verbrauch	1 N	1	1	1
Ausbildung Pro Runde	1 Griller 3 N und G	2 Griller	4 Griller	6 Griller
Arbeitsplätze	0			
Ausbaukosten	-	10 G	40 G	60 G
Besonderes	Wandelt Camper in Griller um.			

Wohnwagen



Stufe	1	2	3
Trefferpunkte	20	20	20
Größe	2x2	2x2	2x2
Bauzeit	1 Runden	1	1
Kosten	10 G	-	-
Verbrauch	1 N, 1 S	1 N, 1S	1N, 1S
Ausbildung Pro Runde	1 Camper 1 N	2 Camper	3 Camper
Arbeitsplätze	0	0	0
Ausbaukosten	-	10	10
Begehr	Nein		
Besonderes	Produziert Camper.		

Erste-Hilfe-Zelt:



Stufe	1	2	3	4
Trefferpunkte	20	20	20	20
Größe	1x1	1x1	1x1	1x1
Bauzeit	3 Runden	2	2	4
Kosten	20	-	-	-
Verbrauch	1 S, 1 S (pro Einheit im Zelt)			
Arbeitsplätze	1 (wird nicht geheilt, bleibt im Zelt bis er manuell abgezogen wird)	1	1 (2)	2 (4)
Ausbaukosten	-	10 G	30 G	60 G
Platz für Verletzte	1	2	4 (5)	6 (8)
Besonderes	Heilt die Einheiten, die sich darin befinden. Ausbaustufen erhöhen die Kapazität. Verbraucht Nahrung, das Heilen dauert 2 Runden.			

4.1.3 Einheiten

4.1.3.1 Einheiten der Spieler

Name	Camper	Griller	Angler	Betrunkene
Trefferpunkte	2	6	4	8
Einheitenschaden	1	2	3	1
Geschwindigkeit	1	2	1	1
Leergutverbrauch pro Angriff	-	-	15	20
Reichweite	0 (Nahkampf)	0 (Nahkampf)	2	5
Besonderes	Sie sind die grundlegenden Einheiten des Spiels.	-	-	Flächenschaden.
Aussehen				

4.1.3.2 Feindliche Einheiten

Name	Kind	Betrunkene	Jugendliche	Familienauto	Rentner
Trefferpunkte	2	8	3	15	1
Einheitenschaden	1	1	2	5	10
Gebäudeschaden	5	15	10	25	1
Geschwindigkeit	3	1	2	5	1
Leergut pro Kill	5	30	20	50	1
Reichweite	0 (Nahkampf)	5 Einheiten	8 Einheiten	0 (Nahkampf)	0 (Nahkampf)
Besonderes	-	Flächenschaden	-	Siehe unten	-

Das Familienauto ist eine besondere Einheit; anders als die übrigen Einheiten bewegt es sich horizontal über den Bildschirm und kollidiert mit der ersten Einheit oder Gebäude der Spieler, auf die es trifft, und richtet dabei massiven Schaden an. Trifft es keine Einheit oder Gebäude, verschwindet es, sobald es den gegenüberliegenden Kartenrand erreicht, ansonsten bleibt es untätig an der Stelle der Kollision stehen und verschwindet zum Start der nächsten Phase. Die Höhe, auf der das Auto das Spielfeld durchquert, wird jedes Mal zufällig Neubestimmt, damit die Spieler nicht bewusst auf dieser Höhe keine Gebäude platzieren.

4.2 Spielwelt

Die Spielwelt ist zweidimensional mit einer isometrischen Perspektive (siehe Abbildung 1) und einer unterliegenden Rasterstruktur für die Platzierung von Gebäuden (ebenfalls in Abbildung 1 zu sehen). Es gibt einige Objekte, die zu Spielbeginn bereits auf der Welt platziert sind und mit denen die Spieler nicht interagieren können. Diese Weltobjekte können nicht von Einheiten passiert werden oder durch Gebäude

ersetzt werden. Einige Beispiele für solche Weltobjekte sind Steine (Abbildung 8) oder eine Statue von Constantin (Abbildung 9).



Abbildung 8 Weltobjekte



Abbildung 9 Weltobjekte

4.3 Optionen & Aktionen

Alle hier angegebenen Aktionen stehen beiden Spielern gleichermaßen in ihrer jeweiligen Bildschirmhälfte zur Verfügung.

ID / Name	Akteur	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
01 Einheit(en) auswählen	Spieler	Der Spieler klickt auf eine Einheit. ODER zieht eine Auswahlbox über die Einheit(en).	Der Spieler muss eine oder mehrere Einheiten zum Auswählen zur Verfügung haben.	Die Einheit(en) ist/sind ausgewählt.
02 Gebäude bauen	Spieler	1. Baumenü öffnen. 2. Gebäude per Klick auf entsprechenden Button auswählen.	Spieler verfügen über die notwendigen Ressourcen. Bauplatz ist noch nicht besetzt.	Gebäude ist fertig errichtet, nach der jeweiligen Bauzeit.

		3. Bauplatz per Klick in die Spielwelt auswählen.		
03 Gebäude aufwerten	Spieler	1. Gebäude auswählen. 2. Upgrade auswählen.	Spieler verfügen über die notwendigen Ressourcen.	Gebäude ist aufgewertet, nach der jeweiligen Upgradezeit.
04 Einheit(en) bewegen	Spieler	Zielort auswählen.	Der Spieler hat eine oder mehr Einheiten ausgewählt.	Einheit am Zielort angekommen.
05 Angreifen	Spieler	Ziel auswählen.	Einheit(en) ausgewählt, gegnerische Einheit vorhanden.	Einheit greift gegnerische Einheit an.
06 Gebäude reparieren	Spieler	Zu reparierendes Gebäude auswählen.	Einheit(en) ausgewählt. Spieler verfügt über die notwendigen Ressourcen. Gebäude ist beschädigt.	Einheiten reparieren Gebäude. Gebäude ist repariert, sobald Trefferpunkte wiederhergestellt.
07 Camper produzieren	Spieler	1. Wohnwagen auswählen. 2. Einheiten auswählen.	Spieler verfügt über die notwendigen Ressourcen. Limit der möglichen Einheiten wird nicht überschritten.	Camper-Einheiten sind nach Produktionszeit produziert und stehen zur Verfügung.
08 Camper in Angler umwandeln	Spieler	Angelteich auswählen.	Camper ausgewählt. Spieler verfügt über notwendigen Ressourcen.	Angler sind nach Umwandlungszeit verfügbar. Nahrung und Leergut werden produziert.
09 Camper in Griller umwandeln	Spieler	Grillstation auswählen.	Camper ausgewählt. Spieler verfügt über die notwendigen Ressourcen.	Griller sind nach Umwandlungszeit verfügbar. Pro Angler wird zyklisch Leergut und Nahrung produziert.
10 Camper in Betrunkener umwandeln	Spieler	Munitionsfabrik auswählen.	Camper ausgewählt. Spieler verfügt über die notwendigen Ressourcen.	Betrunkene sind nach Umwandlungszeit verfügbar. Leergut wird produziert.

11 Leergut umtauschen	Spieler	1. Pfandflaschenautomat auswählen. 2. Anzahl des gewünschten Leergutes angeben.	Spieler besitzt Leergut. Pfandflaschenautomat ist nicht ausgelastet.	Leergut ist nach Umtauschzeit in Geld umgetauscht.
12 Strom zuteilen	Spieler	1. Gebäude auswählen. 2. Strom zuteilen.	Spieler besitzt nicht genügend Strom um alle Gebäude zu unterhalten. Spieler besitzt noch genügend Strom für dieses Gebäude.	Ausgewähltes Gebäude wird mit Strom versorgt.
13 Pausenmenü öffnen	Spieler	Escape-Taste drücken.	Das Spiel ist gestartet.	Pausenmenü wird geöffnet und das Spiel pausiert.

4.4 Spielablauf

Das Spiel kann in zwei sich wiederholende Phasen eingeteilt werden: Die Aufbau- und die Verteidigungsphase. Beide Phasen haben eine vorbestimmte Dauer. Eine Runde beschreibt den Abschluss beider Phasen.

4.4.1 Der Gegenspieler

Der Gegner hat nur ein Ziel: Die *Toilette* der Spieler zu vernichten. Dazu kontrolliert er während der Verteidigungsphase die angreifenden Einheiten, die er periodisch (in „Wellen“) am Rand der Spielwelt erschafft. Sollten die Spieler eine Welle schnell vernichtet haben, wird der Gegner die Anzahl der Einheiten in einer Welle oder die Einheitenkomposition der Welle ändern. Der Gegenspieler wird durch den Computer gesteuert.

4.4.2 Spielanfang

Das Spiel beginnt mit einer *Toilette* der Basisstufe in der Mitte der Spielwelt und 10 Campern. Die Spieler verfügen über gewisse Startressourcen.

4.4.3 Aufbauphase

In dieser Phase müssen die Spieler ihre Basis erweitern, ihre Wirtschaft verstärken und die Einheitenproduktion ankurbeln. Es können Gebäude über das Baumenü errichtet werden. Gebäude haben eine Bauzeit (angegeben in Phasen), bevor diese Zeit nicht verstrichen ist, ist ein Gebäude nicht funktionsfähig. Bestehende Gebäude können aufgewertet werden. Dies sorgt dafür, dass sie effizienter und schwerer zu zerstören werden. Außerdem können beschädigte Gebäude gegen einen prozentualen Anteil ihrer Baukosten, abhängig von den übrigen Trefferpunkten, repariert werden.

Einheiten werden produziert, indem Camper in gewisse Gebäuden (abhängig davon, welche Einheit produziert werden soll) platziert werden, woraufhin sie dann umgewandelt werden. Camper ist der einzige Einheitentyp, der direkt erstellt werden kann. Dazu wird lediglich ein *Wohnwagen* benötigt.

4.4.4 Verteidigungsphase

In dieser Phase erscheinen periodisch gegnerische Einheiten, die das Ziel haben, die *Toilette* der Spieler zu vernichten. Getötete Gegner erhöhen das *Leergut* der Spieler. Die gegnerischen Einheitenkombinationen sind abhängig davon, wie sich die Spieler schlagen. So können Spieler, die schnell viele Gegner vernichten, damit rechnen, für die restliche Dauer der Phase stärkere Gegnereinheiten abwehren zu müssen.

In dieser Phase können keine neuen Gebäude errichtet oder verbessert werden. Vorhandene können allerdings repariert werden. Einheiten können wie gewöhnlich erschaffen werden.

4.4.5 Ende

Das Spiel endet mit einer Niederlage der Spieler, wenn die *Toilette* zerstört wurde.

Mit einem Sieg endet es, wenn die Spieler eine bestimmte Anzahl an Runden überlebt haben.

4.5 Statistiken

Wir erheben folgende Statistiken:

- Anzahl der getöteten gegnerischen Einheiten:
 - Anzahl der getöteten *Kinder*.
 - Anzahl der getöteten *Jugendliche*.
 - Anzahl der getöteten *Rentner*.
 - Anzahl der getöteten *Betrunkene*.
- Anzahl der errichteten Gebäude:
 - Anzahl der errichteten *Kioske*.
 - Anzahl der errichteten *Generatoren*.
 - Anzahl der errichteten *Barrikaden*.
 - Anzahl der errichteten *Pfandautomaten*.
 - Anzahl der errichteten *Bars*.
 - Anzahl der errichteten *Angelteiche*.
 - Anzahl der errichteten *Grillstationen*.
 - Anzahl der errichteten *Wohnwagen*.
 - Anzahl der errichteten *Erste-Hilfe-Zelte*.
- Anzahl der ausgebildeten Einheiten:
 - Anzahl der ausgebildeten *Camper*.
 - Anzahl der umgewandelten *Camper*.
 - Anzahl der ausgebildeten *Griller*.
 - Anzahl der ausgebildeten *Angler*.
 - Anzahl der ausgebildeten *Betrunkenen*.
- Gesammelte Ressourcen:
 - Produzierter *Strom*.
 - Gesammelte *Nahrung*.
 - Gesammeltes *Leergut*.
 - Gesammeltes *Geld*.
- Gesamtspielzeit.

4.6 Achievements

Name	Beschreibung	Bedingungen
Goldener Sommer	Welch ein glorreicher Sommer! Das wird ihnen zeigen, sich nicht mit uns anzulegen.	Gewinne ein Spiel.
Früher Herbst	Der Campingplatz konnte nicht verteidigt werden, es ist Zeit nach Hause zu gehen.	Verliere ein Spiel.
Energiegeladen	Nur Bier fließt in noch größeren Strömen.	Baue 50 Generatoren.
BBQ	Keine Tipps, Bier bringen, Abflug.	Baue 50 Grillstationen.
Der eiserne Thron	Nicht bequem, aber majestätisch.	Besitze eine Toilette der maximalen Stufe.
Leergutkönig	Das ist fast ein Zugticket wert!	Habe 10000 Leergut.