

GDD SoPra-Gruppe 09, WS 2021/22

ZOMBIERUSH

Tutor: Leon Holtmeier

Johannes Effenberger

Lukas Freiwald

Julius Heinzinger

Maximilian Herych

Daniel Stadelmayer

Tim Wachsmann

Rand Zoabi

15. Januar 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	3
2	Spielkonzept	5
2.1	Zusammenfassung des Spiels	5
2.2	Zentrale Spielmechanik	5
3	Benutzeroberfläche	6
3.1	Spieler-Interface	6
3.2	Menü-Struktur	7
3.2.1	Das Hauptmenü	7
3.2.2	Das Pausenmenü	7
4	Technische Merkmale	9
4.1	Verwendete Technologie	9
4.2	Mindestvoraussetzungen	9
5	Spiellogik	10
5.1	Aktionen & Optionen	10
5.2	Spielobjekte	16
5.2.1	Erklärung der Attribute	16
5.2.2	Einheiten	16
5.2.3	Gebäude	19
5.2.4	Projekte	20
5.2.5	Ressourcen	20
5.2.6	Orte	21
5.2.7	Terrain	22
5.2.8	Musik & Sounds	22
5.3	Spielstruktur	23
5.3.1	Spielphase 1 (<i>early-game</i>)	23
5.3.2	Spielphase 2 (<i>mid-game</i>)	23
5.3.3	Spielphase 3 (<i>late-game</i>)	23
5.3.4	Spielphase 4 (<i>end-game</i>)	23
5.3.5	Wachsamkeitsstufen	24
5.4	Statistiken	25
5.4.1	Im laufenden Spiel	25
5.4.2	Am Ende eines Spiels	25
5.4.3	Im Hauptmenü	25
5.5	Achievements	26
6	Screenplay	27
6.1	Konzeptzeichnungen & Storyboards	27

1 Änderungsliste

- 3.1 Es wurde eine Beschreibung hinzugefügt, mit Referenzierung auf das Spieler-Interface. Abbildung 3.1 wurde auf den aktuellen Stand aktualisiert.
- 3.2 Es wurden Beschreibungen für Hauptmenü und Pausenmenü hinzugefügt, mit Referenzierungen auf die jeweiligen Diagramme. Abbildung 3.2 wurde die *Techdemo* hinzugefügt.
- 4.1 Es wurden die verwendeten Technologien hinzugefügt.
- 4.2 Es wurden die Mindestvoraussetzungen hinzugefügt.
- 5.1 Die folgenden Änderungen wurden an Tabelle 5.1 vorgenommen:
 - A01** Akteur *Computer* wurde entfernt.
 - A02** Akteur *Computer* wurde entfernt.
 - A07** Abschlussbedingung wurde um Punkt *c*) erweitert um logisch konsitent zu sein.
 - A05** Akteur *Objekte* wurde zu *Gebäude* umbenannt.
Die Texte wurden umformuliert um inhaltlich präziser zu sein.
 - A08** Ereignisfluss *Rechtsklick* wurde zu *Linksklick* geändert.
Abschlussbedingung wurde um Punkt *c*) erweitert um logisch konsitent zu sein.
 - A10** Akteur *Objekte* wurde zu *Gebäude* umbenannt.
Die Texte wurden umformuliert um inhaltlich präziser zu sein.
 - A13** Die Texte wurden umformuliert um inhaltlich präziser zu sein.
 - A19** Abschlussbedingung wurde überarbeitet.
 - A21** Anfangsbedingung wurde umformuliert um inhaltlich präziser zu sein.
 - A23** Die Texte wurden umformuliert um inhaltlich präziser zu sein.
 - A30** Wurde entfernt.
 - NEU A30** Neue Aktion *Kamera springen* hinzugefügt.
 - A31** Wurde entfernt.
 - NEU A31** Neue Aktion *Dorf einnehmen* hinzugefügt.
 - NEU A32** Neue Aktion *Flächenangriff* wurde hinzugefügt.
- 5.2.2 Beschreibung wurde präziser formuliert.
Alle Einheiten wurden in eine einzige Tabelle geschrieben und E04 wurde das Attribut *ABP 1* hinzugefügt.
- 5.2.3 Beschreibung wurde präziser formuliert.

- NEU 5.2.4** Abschnitt *Projektile* mit Tabelle 5.5 wurde hinzugefügt.
- NEU 5.2.5** Abschnitt *Ressourcen* mit Tabelle 5.6 wurde hinzugefügt.
- NEU 5.2.6** Abschnitt *Orte* mit Tabelle 5.7 wurde hinzugefügt.
- NEU 5.2.7** Abschnitt *Terrain* mit Tabelle 5.8 wurde hinzugefügt.
- NEU 5.2.8** Abschnitt *Musik & Sounds* mit Tabelle 5.9 wurde hinzugefügt.
- NEU 3.3.5** Abschnitt *Wachsamkeitsstufen* mit Tabelle 5.10 wurde hinzugefügt.
- 5.4** Es wurden die Statistiken hinzugefügt.
- 5.5** Es wurden die Achievements hinzugefügt.
- 7** Wurde entfernt, da wir keine Begriffe erklären müssen.

2 Spielkonzept

2.1 Zusammenfassung des Spiels

Nach dem Verlust seiner Familie ist Aruon auf Rache aus, um die Verantwortlichen zur Rechenschaft zu ziehen. Dank der dunklen Kraft der Nekromantie benötigt er nur etwas Zeit um seine Armee aufzubauen.

Belebe die Toten, infiziere deine ignoranten Gegner, nimm umliegenden Dörfer ein; erschaffe eine unaufhaltsame Horde von Zombies. Der Zeitpunkt naht, an dem sich nichts und niemand mehr deiner Vergeltung in den Weg stellen kann.

Doch Vorsicht! Deine Handlungen sind vom Heiligen Orden des Gaius in Weyring entdeckt worden. Der Hohepriester des Ordens hat ein Ritual begonnen um die göttliche Kraft ihres Schutzpatrons heraufzubeschwören. Sollte dieses Ritual gelingen bist du ohne Zweifel dem Untergang geweiht. Wirst du es rechtzeitig schaffen die Stadt Weyring zu überrennen, den Hohepriester zu stoppen um am Ende auf den Leichen deiner Feinde zu tanzen?

2.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler bekämpft den computergesteuerten Gegner um seine Zombiehorden zu vermehren. Sein Ziel: Die zentrale Stadt und den darin befindlichen Orden zu zerstören und den Hohepriester zur Strecke zu bringen.

Durch Infizierung gegnerischer Einheiten und Einnehmen von Dörfern vergrößert der Spieler seine Truppen. Dabei steigern die feindlichen Handlungen des Spielers, stufenweise die Wachsamkeit des Ordens, wodurch im fortschreitenden Spiel die Schwierigkeit erhöht wird.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Spieler-Interface

Der Grafikmodus des Spiels ist 2D Top-Down. Die Benutzeroberfläche des Spiels (Abbildung 3.1) ist in zwei Bereiche eingeteilt. Im oberen Bereich wird das Spielgeschehen dargestellt. Dabei hat man immer nur einen Ausschnitt der gesamten Karte im Blickfeld.

Im unteren Bereich befindet sich das *Head-up display*. Dieses ist in vier Bereiche eingeteilt:

1. Ganz links ist die Minimap. Auf ihr sind Einheiten und Gebäude dargestellt. Der weiße Rahmen zeigt die aktuelle Kameraansicht an.
2. Rechts von der Minimap ist die Ressourcenanzeige. Hier bekommt der Spieler eine Übersicht über die Anzahl Knochen, Einheiten und kontrollierter Orte.
3. In der Mitte kann man sehen, welche Einheiten gerade ausgewählt ist. Es werden Name, Beschreibung, Leben und weitere Attribute angezeigt. Zusätzlich kann man hier sehen, welche Aktionen der Spieler mit diesen Einheiten ausführen kann.
4. Ganz rechts befinden sich die Anzeigen für die Wachsamkeitsstufen des Verteidigers (Rechtecke) und das Ritual (Ring).



Abbildung 3.1: Ansicht des Spielerinterface (aktueller Build weicht noch von Beschreibung ab).

3.2 Menü-Struktur

3.2.1 Das Hauptmenü

Nach dem Start des Spiels befindet man sich im *Hauptmenü* (Abbildung 3.2). Hier gibt es die folgenden Auswahlmöglichkeiten (Buttons):

Spiel starten: Ein neues Spiel beginnen.

Spiel laden: Öffnet ein kleines Untermenü, welches einem die verschiedenen, vom Spieler angelegten, Spielstände anzeigt. Mit dem Button *Spielstand löschen* ist es möglich einen der angezeigten Spielstände zu löschen. Die jeweiligen Spielstand-Buttons rufen das entsprechende Spiel auf. Mit *Esc* kommt man aus dem Untermenü *Spiel laden* wieder zurück ins *Hauptmenü*.

Techdemo: Startet die Techdemo mit 1000 Objekten.

Statistiken: Öffnet eine Ansicht zu den zusammengerechneten Statistiken aller Spiele. Mit *Esc* gelangt man zurück ins *Hauptmenü*.

Achievements: Öffnet eine Ansicht der möglichen Achievements im Spiel. Es wird angezeigt, welche davon der Spieler bereits erlangt hat und welche noch nicht. Mit *Esc* gelangt man zurück ins *Hauptmenü*.

Optionen: Öffnet ein Untermenü mit Einstellungsmöglichkeiten zu Audio (Lautstärkeregelung von Musik und Soundeffekten) und Grafik (Auflösung und Fullscreen/Windowed). Mit *Esc* gelangt man zurück ins *Hauptmenü*.

Credits: Öffnet eine Ansicht, in der die Entwickler aufgelistete werden. Mit *Esc* gelangt man zurück ins *Hauptmenü*.

Beenden: Schließt das Spiel.

3.2.2 Das Pausenmenü

Wenn man während einem Spiel *Esc* drückt öffnet sich das *Pausenmenü* (Abbildung 3.3) und das Spiel hält an. Ein erneutes Drücken von *Esc* setzt das Spiel fort.

Im *Pausenmenu* stehen dem Spieler die folgenden Optionen zur Verfügung:

Spiel speichern: Das aktuelle Spiel kann gespeichert werden. Dabei öffnet sich ein neues Menüfenster, in dem man bestehende Spielstände überschreiben oder neue anlegen kann. Nach dem Speichern oder per *Esc* kommt man zurück ins *Pausenmenü*.

Statistiken: Zeigt die Statistiken des aktuell laufenden Spiels an. Mit *Esc* gelangt man zurück ins *Pausenmenü*.

Achievements, Optionen und Spiel laden: Haben die gleiche Funktion wie im *Hauptmenü*, mit dem Unterschied, dass man in den jeweiligen Menüs mit *Esc* wieder ins *Pausenmenü* gelangt.

Zurück ins Hauptmenü: Das Spiel wird automatisch gespeichert und man kommt zurück ins *Hauptmenü*.

Spiel fortsetzen: Schließt das *Pausemenü* und das Spiel wird fortgesetzt.

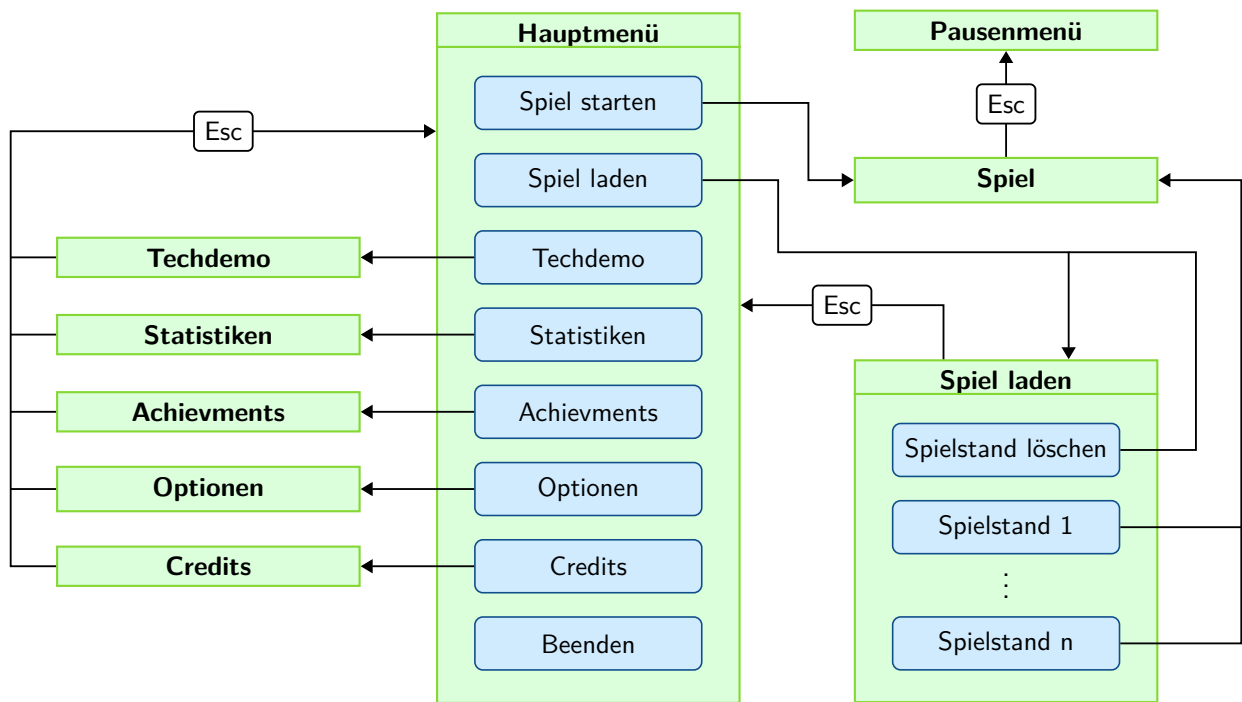


Abbildung 3.2: UML-Diagramm der Hauptmenüstruktur

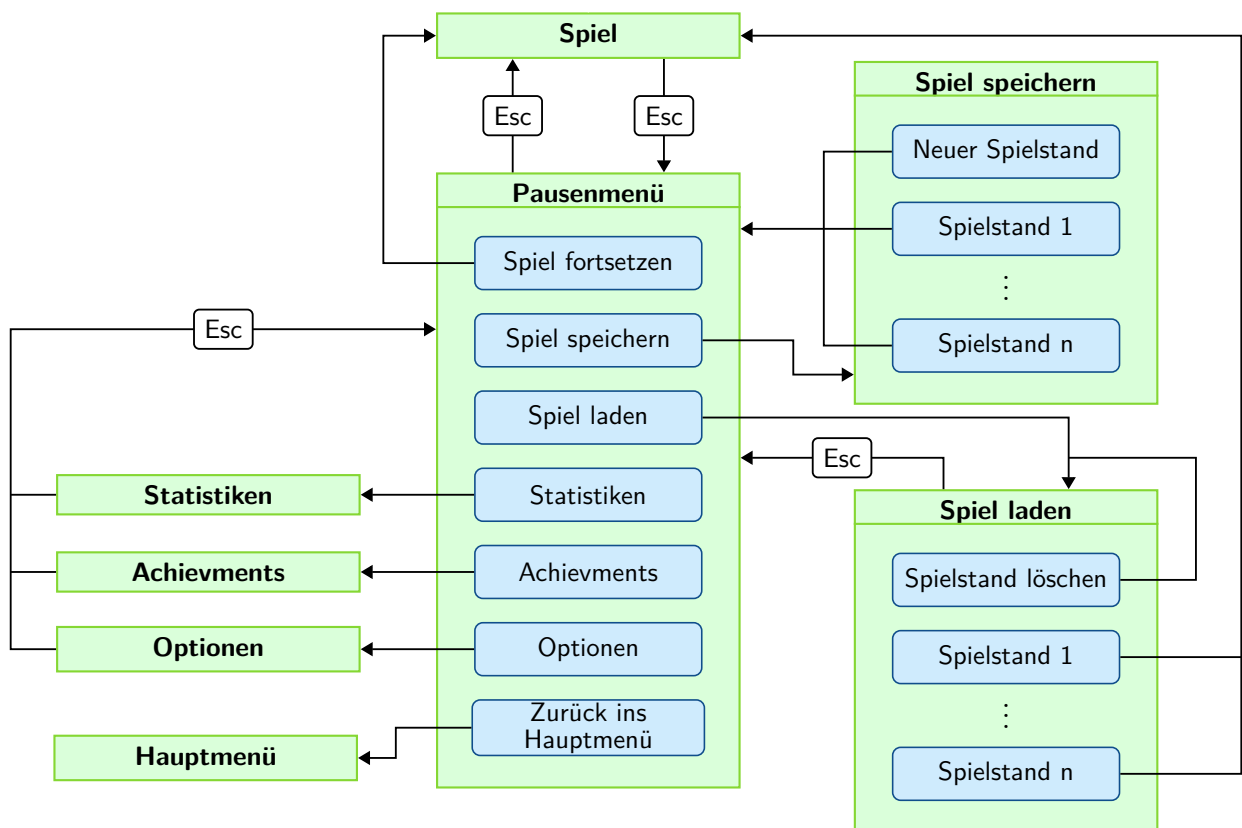


Abbildung 3.3: UML-Diagramm der Pausenmenüstruktur

4 Technische Merkmale

4.1 Verwendete Technologie

- Microsoft C# Version 8.0
- Tiled 1.7
- MonoGame 3.8
- Visual Studio Community 2019 mit:
 - ReSharper 2021.2.2
 - MonoGame.Extended.Tiled
- Rider
- draw.io
- Gimp 2.10.24
- Photoshop CS6
- Affinity Designer 1.10.4.1198

4.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 10
- Prozessor: AMD oder Intel CPU mit 3 GHz
- Arbeitsspeicher: 4 GB RAM
- Grafik: Radeon 520, Intel HD Graphics 630
- Speicherplatz: 4 GB verfügbarer Speicherplatz
- Steuerung: Maus oder/und Tastatur

5 Spiellogik

5.1 Aktionen & Optionen

In Tabelle 5.1 werden die möglichen Aktionen und Optionen des Spiels beschrieben:

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Abschlussbed.
A01: Objekt auswählen	Spieler	a) Linksklick auf (Einheit ODER Gebäude). b) Linksklick UND bewegen der Maus zur Auswahl eines Bereiches.	a) Maus befindet sich über (Einheit ODER Gebäude) UND Einheit/Gebäude ist durch Spieler auswählbar. b) Auswählbare Einheiten befinden sich im ausgewählten Bereich.	a) (Einheit ODER Gebäude) ist ausgewählt. b) Alle Einheiten im Bereich sind ausgewählt.
A02: Objekt abwählen	Spieler	Linksklick auf nicht auswählbares Objekt.	(Einheit/en ODER Gebäude) sind ausgewählt.	Keine (Einheit/en ODER Gebäude) sind ausgewählt.
A03: Kamera bewegen	Spieler	Das Fenster bewegt sich über die Karte Richtung Mauszeiger.	Der Rand der Karte ist nicht erreicht.	Kamera bewegt sich in Richtung Mauszeiger. Mauszeiger ist nicht mehr am Fensterrand.
A04: Einheit/en bewegen	Spieler Computer	1. Akteur gibt eine erreichbare Position an. 2. Einheit/en berechnen Weg zur Position und bewegen sich dorthin.	Einheit/en sind ausgewählt. Wurde eine nicht erreichbare Position angegeben, wird die Aktion nicht ausgeführt.	a) Einheit/en bewegen sich an die ausgewählte Position. b) Ist das Ziel eine (gegnerische Einheit ODER Gebäude), bewegen sich die Einheiten in Angriffsreichweite UND A07 wird ausgeführt. c) Ist das Ziel nach dem Befehl nicht erreichbar, so wird eine in Nähe zu erreichende Position angesteuert.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Abschlussbed.
A05: Einheit erzeugen	Einheiten Gebäude	1. Zu erzeugende Einheit wird (in der Kaserne ODER dem Zombie Breeder) ausgewählt. 2. Kosten der Einheit werden von den Ressourcen abgezogen. 3. Einheit wird in Nähe des Akteurs erzeugt.	Die Einheit ist ausgewählt UND es ist genug von R02 vorhanden.	R02 wird um Kosten reduziert UND eine Einheit erscheint in der Nähe des Akteurs.
A06: Einheit/ Objekt zerstören	Einheiten Gebäude	1. Akteur wird entfernt. 2. Wenn zerstörte Version von Akteur existiert wird diese an dessen Stelle erzeugt.	Die Lebenspunkte einer (Einheit ODER Gebäude) sind auf 0.	1. Einheiten verschwinden; Objekte werden zerstört und durch zerstörte Objekte ersetzt. 2. Wenn durch A07 Akteur: (Nekromant ODER Ansteckender Zombie) wird A22 ausgeführt.
A07: Angreifen	Einheiten Gebäude	Angriffsanimation wird ausgeführt. Beim Ziel wird A09 ausgeführt. <u>Zusätzlich bei Fernkampf:</u> Projektil wird bei Akteur erzeugt und bewegt sich zu Ziel. Wenn Projektil Ziel erreicht, wird Projektil zerstört.	Wird auf (Einheit ODER Objekt) ausgeführt UND (Einheit ODER Objekt) befindet sich in Reichweite des Akteurs.	Bei (Einheit ODER Objekt) wird A09 ausgeführt.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Abschlussbed.
A08: Einheiten: Verhalten festlegen	Spieler Computer	Computer: Legt Verhalten direkt fest. Spieler: Verhalten wird durch Einheitenmenü festgelegt. a) <u>Stationieren:</u> Mit Linksklick wird eine Position gegeben. b) <u>Patrouillieren:</u> Mit Linksklick werden zwei Positionen A und B gegeben.	Einheit/en sind ausgewählt.	Einheit/en führen A07 auf alle Gegner aus, welche in Reichweite der Einheit/en laufen UND [[a) ODER b)] UND c)] a) Einheit/en führen A04 auf festgelegte Position aus. b) Einheit/en führen A04 auf Position A aus. Nach Abschluss führen Einheit/en A04 auf Position B aus. Wiederholung bis Einheit/en neu zugewiesen werden. c) Sind Einheiten zu weit entfernt, brechen sie A07 ab und führen wieder a) ODER b) aus.
A09: Schaden	Einheiten Gebäude	Der Akteur erleidet Schaden der seine Lebenspunkte verringert.	Der Akteur ist Ziel von A07.	Die Lebenspunkte des Akteurs sind geringer und wenn Lebenspunkte auf 0, wird A06 ausgeführt.
A10: Gebäude verbessern	Spieler Computer	1. Zu verbesserndes Gebäude wird ausgewählt. 2. Kosten für Verbesserung werden von den Ressourcen abgezogen. 3. Gebäude wird verbessert.	Das Gebäude ist ausgewählt UND es ist genug von R02 vorhanden.	R02 wird um Kosten reduziert UND Verbesserung des Gebäudes erfolgt UND Level des Gebäudes wird erhöht.
A11: Tor öffnen	Computer	Tor Gebäude ist ausgewählt UND Tor öffnen Befehl wird gegeben.	Tor ist geschlossen.	Tor ist offen.
A12: Tor schließen	Computer	Tor Gebäude ist ausgewählt UND Tor schließen Befehl wird gegeben.	Tor ist offen.	Tor ist geschlossen.
A13: Gebäude bauen	Spieler	1. Linksklick auf „Gebäude bauen“. 2. Benötigte Ressourcen werden abgezogen.	Zerstörtes Gebäude ist ausgewählt UND es ist genug von R02 vorhanden UND Dorf ist eingenommen.	Das Gebäude befindet sich auf dem Feld UND die R02 wurde um Kosten reduziert.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Abschlussbed.
A14: Einheit freischalten	Spieler	Akteur wählt in einem Massengrab eine freizuschaltende Einheit aus. Nach bestimmter Zeit ist diese verfügbar.	Der Spieler hat ein Massengrab ausgewählt UND eine freizuschaltende Einheit UND genügend Ressourcen.	Die ausgewählte Einheit wird nun freigeschaltet.
A15: Gebäude reparieren	Spieler Computer	1. Akteur wählt Gebäude aus. 2. Arbeiter ODER Zombie bewegt sich mittels A04 zum Gebäude.	Computer: Hat Arbeiter ausgewählt. Spieler: Hat Zombie ausgewählt.	Lebenspunkte des Gebäudes erhöhen sich (nicht höher als Maximum).
A16: Einheit aufwerten	Zombie Arbeiter Soldat	a) <u>Zombie</u> : Wird durch Nekromant ersetzt. b) <u>Arbeiter</u> : Wird durch bewaffneter Arbeiter ersetzt. c) <u>Soldat</u> : Wird durch Elitesoldat ersetzt.	a) <u>Zombie</u> : A21 wurde auf Zombie ausgeführt. b) <u>Arbeiter</u> : Wird bei Angriff der Stadt aufgewertet. c) <u>Soldat</u> : Wird bei Angriff der Stadt aufgewertet.	Der Akteur wurde durch eine aufgewertete Einheit ersetzt.
A17: Dorf reinigen	Priester	Priester bleibt im Dorf stehen und führt Animation aus. Priester kann während dieser Zeit keine Aktionen außer A09 ausführen.	Der Akteur befindet sich innerhalb von (Friedhof ODER Geisterstadt) in welcher alle Gebäude zerstört sind.	(Friedhof ODER Geisterstadt) werden zu Dorf umgewandelt.
A18: Verbündete heilen	Priester	Priester bleibt stehen und führt Animation aus. Bei verbündeten Einheiten in Reichweite werden Leben wiederhergestellt.	Verbündete Einheiten in der Nähe haben nicht volle Lebenspunkte.	Die Lebenspunkte der verbündeten Einheiten wurden erhöht.
A19: Ritual beginnt	Hohepriester	Ritual wird Gestartet. Läuft schneller ab desto mehr Dörfer im Besitz des Computers sind.	Der Akteur befindet sich im Mittelpunkt der Stadt UND Spieler hat erstes Dorf angegriffen.	Das Ritual beginnt. Hohepriester spielt Animation ab UND S06 wird abgespielt.
A20: Friedhöfe aufwerten	Nekromant	Akteur führt Animation aus.	Der Akteur befindet sich innerhalb eines Friedhofes.	Friedhof wurde in Geisterstadt umgewandelt.
A21: Einheit opfern	Spieler	Nach Tod des Nekromanten wählt der Spieler einen Zombie; opfert diesen um ihn durch einen Nekromanten auszutauschen.	Der Nekromant ist tot UND ein Zombie (R03) ist ausgewählt.	A16 wurde ausgeführt.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Abschlussbed.
A22: Einheit umwandeln	Computer- einheit	Die Computereinheit wurde vom [Nekromanten (N) ODER Ansteckendem Zombie (AZ)] getötet. Die getötete Einheit wird mit einer Chance (N: 100%, AZ: ZR-Wert%) durch einen Zombie ersetzt oder verschwindet.	Akteur wird durch Angriff von (Nekromant ODER Ansteckender Zombie) zerstört.	Entweder a) oder b) trat ein: a) Einheit wird durch Zombie ersetzt. b) Einheit verschwindet.
A23: Grab ausheben	Nekromant Zombie	Auf Grab Objekt wird A06 ausgeführt. Wenn Akteur: a) <u>Nekromant</u> : An Stelle von Grab wird Zombie erstellt. b) <u>Zombie</u> : Spieler erhält Knochen (R02).	In Reichweite des Akteurs befindet sich ein Grab.	Grab wurde zerstört UND [a) ODER b)] a) Zombie Einheit für Spieler wurde erzeugt. b) Spieler erhält R02.
A24: Pausemenü öffnen	Spieler	Der Spieler drückt auf ESC.	Eine Spielinstanz ist geladen.	Das Fenster des Pausemenüs ist offen.
A25: Pausemenü schließen	Spieler	Der Spieler drückt auf ESC.	Das Fenster des Pausemenüs ist offen.	Das Fenster des Pausemenüs ist zu.
A26: Spiel speichern	Spieler	Der Spieler wählt im Pausemenü mit Linksklick die Option „Spiel speichern“UND einen Spielstand.	Der Spieler ist im Pausemenü und hat„Spiel speichern“gewählt.	Der momentane Stand des Spiels wurde abgespeichert.
A27: Spiel laden	Spieler	Der Spieler wählt im (Pause-/ ODER Hauptmenü) die Option „Spiel laden“UND einen Spielstand.	Der Spieler ist befindet sich „Spiel laden“Menü und wählt einen Spielstand aus.	Der ausgewählte Spielstand wurde geladen.
A28: Gewinnen	Spieler	Spieler zerstört Hohepriester.	Spieler greift Hohepriester an.	Das Gebäude wird zerstört; der Spieler gewinnt. Das Spiel wird beendet.
A29: Verlieren	Spieler	Computer hat Ritual abgeschlossen ODER Spieler hat keine Einheiten mehr.	Der Computer hat das Ritual abgeschlossen ODER der Spieler hat seine letzte Einheit verloren.	Der Spieler hat keine Einheiten mehr; der Spieler verliert. Das Spiel wird beendet.
A30: Kamera springen	Spieler	1. Linksklick auf die Minimap. 2. Kamera wechselt zur angegebenen Position.	Maus befindet sich über der Minimap und ein Linksklick wird ausgeführt.	Kamera hat Position, auf die angegebene Position gewechselt.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Abschlussbed.
A31: Dorf einnehmen	Spieler	Alle menschlichen Einheiten eines Dorfes sind tot und alle Gebäude wurden zerstört. Dann wird das Dorf zum Friedhof umgewandelt.	(Alle menschlichen Einheiten sind tot UND Spieler zerstört letztes Gebäude) ODER (alle Gebäude sind zerstört und Spieler tötete letzte menschliche Einheit)	Dorf wird zu Friedhof umgewandelt.
A32: Flächen- angriff	Hohepriester	Animation wird ausgeführt.	Zombieeinheit in Reichweite vom Hohepriester.	Bei allen Zombieeinheiten in Reichweite des Hohepriesters wird A09 ausgeführt.

Tabelle 5.1: Alle Aktionen im Spiel.

5.2 Spielobjekte

5.2.1 Erklärung der Attribute

Die Attribute (Tabelle 5.2) werden in fünf Stufen eingeteilt, mit den folgenden Abstufungen:

sehr niedrig → niedrig → mittel → hoch → sehr hoch

Der Vergleich zwischen Attributen (z.B. *mittel* vs *hoch*) ist auf Einheit zu Einheit oder Gebäude zu Gebäude bezogen, nicht auf Gebäude zu Einheit.

Attribut	Abkürzung	Beschreibung
Leben	HP	Die Menge an Schaden, die ein Objekt aushält.
Schaden	ATK	Die Höhe des Schadens, den ein Objekt beim Angriff zufügen kann.
Angriffsgeschwindigkeit	AS	Die Geschwindigkeit, mit der ein Objekt angreift.
Geschwindigkeit	S	Die Geschwindigkeit, mit der sich ein Objekt bewegt.
Reichweite	R	Maximale Entfernung, aus der ein Objekt angreifen kann.
Kosten	C	Benötigte Ressourcen um ein Objekt bauen zu können.
Ausbildungsdauer/ Baudauer	PT	Gibt die Dauer an bis ein Objekt fertiggestellt ist.
Zombifizierungsrate	ZR	Gibt die Wahrscheinlichkeit an mit der ein, von einer Zombieeinheit, getöteter Gegner in einen Zombie umgewandelt wird.
Level	LVL	Gibt an wie oft ein Objekt verbessert wurde.
Ausbildungsplätze	ABP	Gibt an, wie viele Einheiten gleichzeitig ausgebildet werden können.

Tabelle 5.2: Erklärungen zu den einzelnen Attributen.

5.2.2 Einheiten

Alle Einheiten (Tabelle 5.3) besitzen einen Lebenswert (HP). Sinkt das Leben einer Einheit auf 0 verschwindet diese, mit Ausnahme von *Umwandlung zu Zombie* (A22). Des weiteren haben alle Einheiten einen global festgelegten Wert für die Sichtweite. Dieser ist für alle Einheiten gleich.

Die Einheiten E01 bis E05 stehen dem Spieler zur Verfügung. Diese sind kontrollierbare, auswählbare, kollidierende und bewegliche Spielobjekte. Die Einheiten E06 bis E12 stehen dem

Computer zur Verfügung. Diese sind vom Computer gesteuerte, kollidierende und bewegliche Spielobjekte.

ID/Name	Attribute		Beschreibung
E01 Nekromant	HP	<i>mittel</i>	Helden-Einheit des Spielers; nur er kann Zombies aus Gräbern erwecken und das erste Level der Verteidigungsgebäude bauen. Im Falle des Todes kann er wiederbelebt werden. Der Spieler kann mit dem Nekromanten einen Friedhof in eine Geisterstadt umwandeln.
	ATK	<i>mittel</i>	
	AS	<i>niedrig</i>	
	S	<i>mittel</i>	
	R	<i>mittel</i>	
	C	<i>hoch</i>	
	ZR	<i>100 %</i>	
E02 Zombie	HP	<i>niedrig - mittel</i>	Zombies sind die Standard-Einheiten des Spielers. Sie müssen nicht freigeschaltet werden. Sie können durch Gräber gewonnen und in Geisterstädten sofort ausgebildet werden.
	ATK	<i>niedrig - mittel</i>	
	AS	<i>mittel</i>	
	S	<i>mittel</i>	
	R	<i>sehr niedrig</i>	
	C	<i>niedrig</i>	
	PT	<i>hoch</i>	
E03 Ansteckender Zombie	HP	<i>niedrig</i>	Diese Einheit ist darauf ausgelegt feindliche Einheiten anzustecken. Dadurch vergrößert sich die Armee des Spielers in längeren Kämpfen.
	ATK	<i>niedrig</i>	
	AS	<i>hoch</i>	
	S	<i>hoch</i>	
	R	<i>sehr niedrig</i>	
	C	<i>mittel</i>	
	PT	<i>niedrig - mittel</i>	
E04 Breeder	HP	<i>hoch</i>	Breeder sind langsame widerstandsfähige Einheiten die Zombies erschaffen. Sie sind teuer und benötigen viel Zeit in der Herstellung. Doch sie können kämpfende Armeen mit neuen Einheiten versorgen.
	ATK	<i>sehr niedrig</i>	
	AS	<i>niedrig</i>	
	S	<i>niedrig</i>	
	R	<i>sehr niedrig</i>	
	C	<i>hoch</i>	
	PT	<i>hoch</i>	
E05 Spuck Zombie	ABP	<i>1</i>	
	HP	<i>niedrig</i>	Spuck Zombie können Einheiten aus der Distanz und über Mauern hinweg angreifen.
	ATK	<i>hoch</i>	
	AS	<i>mittel - hoch</i>	
	S	<i>niedrig</i>	
	R	<i>mittel - hoch</i>	
	C	<i>mittel</i>	
	PT	<i>mittel</i>	

ID/Name	Attribute		Beschreibung
E06 Hohepriester	HP	<i>sehr hoch</i>	Der Hohepriester befindet sich das gesamte Spiel über stationär in der Stadt. Dort beginnt er mit einem Ritual, sobald das erste Dorf angegriffen wurde (A19). Je mehr Dörfer der Computer kontrolliert, desto schneller wird das Ritual vollendet. Zur Verteidigung besitzt der Hohepriester Flächenangriffe.
	ATK	<i>niedrig - mittel</i>	
	AS	<i>niedrig</i>	
	S	<i>stationär (0)</i>	
	R	<i>mittel - hoch</i>	
E07 Priester	HP	<i>mittel</i>	Helden-Einheit des Computers. Im Falle des Todes respawnt er nach einiger Zeit in der Kirche. Wenn der Priester innerhalb eines Friedhofs oder einer Geisterstadt steht, kann er diese mit (A17) in ein Dorf umwandeln. Der Priester kann zudem Lebenspunkte naher verbündeter Einheiten regenerieren (A18).
	ATK	<i>keine (0)</i>	
	AS	<i>niedrig - mittel</i>	
	S	<i>niedrig</i>	
	R	<i>mittel</i>	
E08 Arbeiter	HP	<i>niedrig - mittel</i>	Zivilisten Einheit des Computers. Sie können nicht angreifen und sind generell schwach, können aber Gebäude reparieren. Sie machen einen Großteil der Dorfbewohner aus und verlassen die Dörfer gelegentlich.
	ATK	<i>keine (0)</i>	
	AS	<i>keine (0)</i>	
	S	<i>niedrig - mittel</i>	
	R	<i>sehr niedrig</i>	
E09 Soldat	HP	<i>mittel</i>	Soldaten sind die Standard-Einheiten des Computers. Sie sind etwas Stärker als Zombies (E02), aber auch weniger vertreten.
	ATK	<i>mittel</i>	
	AS	<i>mittel</i>	
	S	<i>mittel</i>	
	R	<i>sehr niedrig</i>	
E10 Bogenschütze	HP	<i>niedrig</i>	Bogenschützen sind die Fernkampfeinheit des Computers. Sie verursachen viel Schaden aus großer Entfernung. Sind aber eher unmobil und haben wenig Leben.
	ATK	<i>mittel - hoch</i>	
	AS	<i>hoch</i>	
	S	<i>niedrig - mittel</i>	
	R	<i>hoch</i>	
E11 Elitesoldat	HP	<i>mittel - hoch</i>	Elitesoldaten sind die aufgewertete Form der Soldaten und sind allgemein stärker. Sie werden produziert sobald Zombies die Stadt angreifen.
	ATK	<i>mittel - hoch</i>	
	AS	<i>mittel - hoch</i>	
	S	<i>mittel - hoch</i>	
	R	<i>sehr niedrig</i>	
E12 Bewaffnete Arbeiter	HP	<i>niedrig - mittel</i>	Bewaffnete Arbeiter sind die aufgewertete Form der Arbeiter. Sie können angreifen, sind aber schwach. Sie werden produziert sobald Zombies die Stadt angreifen.
	ATK	<i>niedrig</i>	
	AS	<i>niedrig - mittel</i>	
	S	<i>niedrig - mittel</i>	
	R	<i>sehr niedrig</i>	

Tabelle 5.3: Alle Einheiten im Spiel.

5.2.3 Gebäude

Alle Gebäude (Tabelle 5.4) besitzen einen Lebenswert (HP). Sinkt dieser auf 0 werden sie durch zerstörte Gebäude ersetzt. Des weiteren sind alle Gebäude auswählbare und kollidierende Spielobjekte.

Die Gebäude G01 bis G04 sind für den Spieler verfügbar. Diese können von ihm in Geisterstädten (O04, s. Tabelle 5.7) gebaut werden. Für den Bau benötigt er Knochen.

Die Gebäude G05 bis G11 sind für den Computer verfügbar. Seine Gebäude werden bei jedem neuen Spiel zufällig plziert. Er kann keine neuen Gebäude bauen, deshalb braucht er auch keine Ressourcen. Gebäudeaufwertungen passieren automatisch, bei den entsprechenden Wachsamkeitsstufen.

In der folgenden Tabelle steht WKS als Abkürzung für den Begriff Wachsamkeitsstufe.

ID/Name	Attribute		Beschreibung
G01: Zombie Kaserne	HP	<i>niedrig</i>	Kann freigeschaltete Einheiten erzeugen. Die Kosten für das Erzeugen von Einheiten hängen von den Werten C und PT der zu erzeugenden Einheit ab.
	C	<i>niedrig</i>	
	PT	<i>niedrig</i>	
	LVL	<i>1 - 3</i>	
	ABP	<i>2/4/7</i>	
G02: Zombie Turm	HP	<i>mittel</i>	Kann nur in einer Geisterstadt aufgebaut werden. Dafür muss für das erste LVL der Nekromant in der Geisterstadt sein. Greift automatisch gegnerische Einheiten in Reichweite an.
	ATK	<i>mittel → hoch</i>	
	AS	<i>niedrig</i>	
	R	<i>hoch</i>	
	C	<i>mittel</i>	
	PT	<i>mittel</i>	
	LVL	<i>1 - 3</i>	
G03: Zombie Mauer	HP	<i>sehr hoch</i>	Kann nur um eine Geisterstadt errichtet werden. Dafür muss für das erste LVL der Nekromant in der Geisterstadt sein.
	C	<i>hoch</i>	
	PT	<i>hoch</i>	
	LVL	<i>1 - 3</i>	
G04: Zombie Tor	HP	<i>mittel - hoch</i>	Die Werte des Tores, hängen von G03 ab, in welcher sich das Tor befindet.
G05: Turm	HP	<i>mittel</i>	Befindet sich in einem Dorf. Greift automatisch gegnerische Einheiten in Reichweite an. Das LVL skaliert mit der Wachsamkeitsstufe der Stadt.
	ATK	<i>mittel → sehr hoch</i>	
	AS	<i>sehr niedrig → mittel</i>	
	R	<i>hoch</i>	
	LVL	<i>gleich WKS</i>	
G06: Mauer	HP	<i>sehr hoch</i>	Umschließt Dörfer und die Stadt.
	LVL	<i>gleich WKS</i>	Das LVL skaliert mit der Wachsamkeitsstufe der Stadt.
G07: Tor	HP	<i>mittel - hoch</i>	Die Werte des Tores, hängen von G06 ab, in welcher sich das Tor befindet.
	LVL	<i>gleich WKS</i>	
G08: Stadthalle	HP	<i>mittel - hoch</i>	Produziert Arbeiter für den Computer. Erhält zusätzliche HP pro Wachsamkeitsstufe der Stadt.
	LVL	<i>gleich WKS</i>	

ID/Name	Attribute		Beschreibung
G09: Kaserne	HP	<i>mittel</i>	Produziert Soldaten/Bogenschützen für den Computer. Erhält zusätzliche HP pro Wachsamkeitsstufe der Stadt.
	LVL	<i>gleich WKS</i>	
G10: Kirche	HP	<i>hoch</i>	Produziert neuen Priester, wenn der alte getötet wurde. Erhält zusätzliche HP pro Wachsamkeitsstufe der Stadt.
	LVL	<i>gleich WKS</i>	
G11: Haus	HP	<i>niedrig</i>	Sorgt dafür, dass ein Dorf nicht direkt eingenommen werden kann. Erhält zusätzliche HP pro Wachsamkeitsstufe der Stadt.
	LVL	<i>gleich WKS</i>	

Tabelle 5.4: Alle Gebäude im Spiel.

5.2.4 Projektile

Projektile (Tabelle 5.5) bewegen sich geradlinig von einem Start-Objekt zu einem Ziel-Objekt. Wenn ein Projektil das Ziel-Objekt trifft, wird der durch das Start-Objekt festgelegte Schaden dem Ziel-Objekt zugefügt.

ID/Name	Attribute		Beschreibung
P01: Spucke	S	<i>mittel</i>	Wird von Spuck Zombies gespuckt.
P02: Pfeil	S	<i>hoch</i>	Wird von Bogenschützen und Türmen abgefeuert.
P03: Magieball	S	<i>mittel</i>	Wird vom Nekromant abgefeuert.

Tabelle 5.5: Eigenschaften der unterschiedlichen Projektile.

5.2.5 Ressourcen

Die Ressourcen (Tabelle 5.6) beschränken sich auf **Knochen** und **Zombie** als zu opfernde Einheit. Des weiteren gibt es auf der Karte zufällig verteilte Gräber über die man an Knochen oder neue Zombies gelangen kann. Im Verlauf des Spiels, werden neue Gräber generiert.

ID/Name	Eigenschaften	Beschreibung
R01: Grab	Wird für A23 benötigt.	Können geplündert werden (A23): Nekromant: Es entsteht an der Stelle des Grabes ein neuer Zombie. Zombie: Der Spieler erhält R02.
R02: Knochen	Werden für A05, A10 und A13 benötigt.	Werden für Einheitenproduktion und Gebäudebau benötigt.
R03: Zombie	Wird für A21 benötigt.	Normale Zombies können geopfert werden um sich einen neuen Nekromanten zu holen (A21).

Tabelle 5.6: Eigenschaften der Ressourcen im Spiel.

5.2.6 Orte

Auf der Karte gibt es spezielle Orte (Tabelle 5.7). Diese Orte enthalten festgelegte Objekte und haben unterschiedliche Effekte bzw. Bedeutungen für den Spielverlauf.

ID/Name	Enth. Objekte	Effekt	Beschreibung
O01: Stadt	Turm Mauer / Tor Kaserne Kirche Haus Stadthalle Hohepriester	Die Stadt erhöht die Wachsamkeitsstufe, um so mehr Angriffe der Spieler tätigt.	Je mehr Zeit vergeht, desto höher wird das LVL der Stadt.
O02: Dorf	Turm Mauer / Tor Haus	Beschleunigt das Ritual.	Je mehr Zeit vergeht, desto höher wird das LVL des Dorfes. Wenn alle enthaltenen Objekte zerstört wurden, wird das Dorf zu einem Friedhof mit einigen Zombies.
O03: Friedhof	Zerstörte Gebäude	Gibt dem Spieler passiv Knochen.	Kann von Nekromant zur Geisterstadt umgewandelt werden. Kann von Priester mit A17 zum Dorf umgewandelt werden.
O04: Geisterstadt	Zombie Turm Zombie Mauer Zombie Tor	Gibt dem Spieler passiv Knochen.	Kann von Priester mit A17 zum Dorf umgewandelt werden.
O05: Massengrab	Keine	Schaltet zufällig eine Einheit frei.	Es gibt drei Massengräber auf der Karte verteilt. Sie können vom Spieler genutzt werden, um neue Einheiten freizuschalten (A14).

Tabelle 5.7: Eigenschaften der unterschiedlichen Orte.

5.2.7 Terrain

Das Terrain (Tabelle 5.8) ist eine Graslandschaft mit kollidierenden und nicht kollidierenden Objekten.

ID/Name	Eigenschaften	Beschreibung
T01: Stein	Kollidierend Nicht zerstörbar	Objekt auf der Karte, mit denen Einheiten kollidieren können.
T02: Baum	Kollidierend Nicht zerstörbar	Objekt auf der Karte, mit denen Einheiten kollidieren können.
T03: Fluss	Kollidierend Nicht zerstörbar	Objekt auf der Karte, mit denen Einheiten kollidieren können.
T04: Brücke	Nicht kollidierend Nicht zerstörbar	Brücken bieten einen Weg zum überqueren von Flüssen.
T05: Weg	Nicht Kollidierend Nicht zerstörbar	Wege verbinden verschiedene Orte auf der Karte. Sie bestehen aus Wegpunkten, denen computergesteuerte Einheiten folgen.

Tabelle 5.8: Eigenschaften der unterschiedlichen Terrainobjekte.

5.2.8 Musik & Sounds

Im Hauptmenü und während des Spiels wird Hintergrundmusik abgespielt. Des weiteren gibt es Soundeffekte (Tabelle 5.9), die bei verschiedenen Aktionen und Kämpfen abgespielt werden.

ID/Name	Auslösende Aktion	Beschreibung
S01: Nahangriff	Während A07.	Nahangriff einer Einheit.
S02: Fernangriff	Während A07.	Fernangriff einer Einheit.
S03: Zombie	Am Ende von A23 in Fall a).	Ein neuer Zombie erscheint aus einem Grab.
S04: Dorfeinnahme	Am Ende von A31.	Ein Dorf wurde eingenommen.
S05: Geisterstadt	Am Ende von A20.	Ein Friedhof wurde zu einer Geisterstadt aufgewertet.
S06: Ritual Beginn	Zu Beginn von A19.	Beginn des Rituals.
S07: Ritual Ende	Am Ende von A29.	Ritual wurde erfolgreich durchgeführt.

Tabelle 5.9: Eigenschaften der unterschiedlichen Soundeffekte.

5.3 Spielstruktur

Es gibt zwar während des Spiels Veränderungen an der Spielwelt, diese beschränken sich aber auf Einnahme bzw. Verlust von Dörfern/Geisterstädten. Zudem bleiben die grundlegenden Mechaniken des Spiels im gesamten Ablauf die Gleichen. Daher ist der Spielverlauf eher statisch.

Jedes Spiel beginnt damit, dass der Spieler nur die Heldeneinheit kontrolliert, welche am Rand der Karte erscheint (*spawnt*) und der Verteidiger nicht weiß, dass der Spieler existiert. Das Spiel kann dann in die Spielphasen 1 bis 4 aufgeteilt werden.

5.3.1 Spielphase 1 (*early-game*)

Der Spieler muss Zombies aus Gräbern beschwören, um seine Armee aufzubauen. Dabei muss er versuchen, möglichst unentdeckt zu bleiben, damit der Verteidiger nicht das Ritual beginnt. Die Phase endet, wenn der Spieler seine Armee für groß genug hält und die erste menschliche Einheit angreift.

5.3.2 Spielphase 2 (*mid-game*)

Hier erhöht sich die Wachsamkeitsstufe des Verteidigers und der Hohepriester beginnt das Ritual, wodurch ein Timer startet. Der Spieler muss versuchen schnellstmöglich Dörfer einzunehmen, selbst wenn er dabei viele Zombies verliert, um das Ritual zu verlangsamen. Gleichzeitig muss der Spieler beginnen, die Verteidigung seiner Geisterstädte aufzubauen, um sich auf die nächste Spielphase vorzubereiten.

5.3.3 Spielphase 3 (*late-game*)

Der Verteidiger beginnt Geisterstädte zurückzuerobern. Hier muss der Spieler seine Geisterstädte verteidigen und sich gleichzeitig auf den Angriff auf die Stadt vorbereiten, indem er weitere Truppen baut.

5.3.4 Spielphase 4 (*end-game*)

In der letzten Phase entscheidet sich der Spieler die Stadt anzugreifen. Dies muss er aus zwei Gründen tun:

- a) Der Spieler steht unter Zeitdruck, weil das Ritual kurz davor ist abgeschlossen zu werden.
- b) Der Spieler ist der Meinung, dass seine Armee groß genug ist, um die Stadt einzunehmen

Sobald der Angriff beginnt, zieht der Verteidiger alle Einheiten aus der Umgebung zurück, um seine Stadt zu verteidigen.

Das Spiel ist gewonnen, wenn der Hohepriester besiegt wurde und verloren wenn alle Einheiten tot sind, oder das Ritual beendet wurde.

5.3.5 Wachsamkeitsstufen

Die Wachsamkeitsstufen (Tabelle 5.10) sind Zustände in denen sich die Stadt, also der Computer, befindet. Diese rangieren von Stufe null bis vier. Wird eine entsprechende Aktion vom Spieler getätigt, so steigt die Wachsamkeitsstufe auf die nächst höhere Stufe.

Die Wachsamkeitsstufe kann auch wieder sinken, allerdings nur bis Stufe eins. Ein Beispiel: Der Spieler verliert eingenommene Dörfer. Dies hätte dann zur Folge, dass vom Computer entsante Verteidigungstruppen wieder abgezogen werden.

Stufe	Trigger / Aktion	Effekt
0	Zu Beginn eines neuen Spiels.	Computer hat noch keine Kenntniss vom Spieler.
1	Erste feindliche Aktion des Spielers z.B. durch das Töten eines Arbeiters.	• Stadttore schließen. • Reinigungsritual beginnt. • Es werden erste Arbeiter zu Kampfeinheiten ausgebildet.
2	Spieler kontrolliert ersten Friedhof.	Computer schickt Soldaten auf Patrouille zwischen den verbleibenden Dörfern.
3	Spieler kontrolliert drei oder mehr Friedhöfe/Geisterstädte.	Computer entsendet Truppen zu den verbleibenden Dörfern zur Verteidigung.
4	Spieler greift die Stadt an.	• Alle Verteidigungseinheiten werden aus der Umgebung zurückgezogen. • Arbeiter werden zu Bewaffneter Arbeiter aufgewertet. • Soldaten werden zu Elitesoldaten aufgewertet.

Tabelle 5.10: Die Wachsamkeitsstufen der Stadt.

5.4 Statistiken

Spielstatistiken können vom Spieler an unterschiedlichen Stellen abgerufen werden:

5.4.1 Im laufenden Spiel

Während eines laufenden Spiels können sich über das Pausemenü zu jedem Zeitpunkt, die folgenden Punkte angesehen werden:

- Anzahl erhaltener Zombies
- Anzahl eingesammelter Gräber
- Gesamtanzahl getöteter menschlicher Einheiten
- Anzahl getöteter Priester
- Anzahl getöteter Zombies (im Kampf mit Menschen gefallen)
- Anzahl gestorbener Helden-Einheiten
- Anzahl infizierter Opfer (Menschen, die in einen Zombie verwandelt wurden)
- Anzahl gehaltener Geisterstädte (alle Geisterstädte, die nicht zurückerobert wurden)

5.4.2 Am Ende eines Spiels

Die in Abschnitt 5.4.1 beschriebene Statistik wird einem am Ende eines jeden Spiels angezeigt. Zusätzlich gibt es eine zusammenfassende Statistik des aktuell gespielten Spiels. Dabei werden die folgenden Punkte jeweils als Schaubild über die vergangene Spielzeit wiedergespiegelt:

- Einheitenverteilung im Spielverlauf: Graph, der den prozentualen Anteil an Einheiten vom Spieler und der KI darstellt.
- Dorfverteilung im Spielverlauf: Graph, der den prozentualen Anteil an kontrollierten Dörfern vom Spieler und der KI darstellt.
- Anzahl an Knochen: Graph, der die gesammelten Knochen über den Spielverlauf darstellt.

5.4.3 Im Hauptmenü

Über das Hauptmenü aufrufbare allgemeine Statistiken über alle gespielten Spiele. Darunter werden zu den in Abschnitt 5.4.1 aufgeführten Punkten noch zusätzlich die folgenden Punkte angezeigt:

- Anzahl beendeter (gewonnen/verloren) Spiele
- Insgesamt gespielte Zeit
- Das schnellste gewonnene Spiel

5.5 Achievements

Über das Hauptmenü kann eine Übersicht über verfügbare und bereits erreichte Erfolge aufgerufen werden. Die möglichen Achievements sind:

Look at me, I'm Jesus! Belebe deine Helden-Einheit in einem Spiel dreimal wieder.

We are Billions Habe 500 Zombies gleichzeitig.

Hirnrissig / Ein Hirn kommt selten allein! / Hirn für alle! Gewinne 1/10/100 Spiel(e)

Wir sind friedlich Gewinne ohne ein Dorf anzugreifen. (Bedingung: Breeder Zombies aus Gräbern möglich.)

Aced! Töte alle gegnerischen Einheiten.

Grabräuber Sammel 100 Gräber ein (Spielübergreifend).

Nicht tödlich Genug Verliere, weil das Ritual beendet wurde.

Man stirbt nur einmal / Leichen laufen nicht / Untot = Tot Verliere 1/10/100 Spiel(e)

Eine neue Welle Infiziere insgesamt 250 Menschen (Spielübergreifend).

A waste of time Erreiche alle anderen Achievements.

6 Screenplay

Aruon lebt glücklich mit seiner Familie in der Stadt Weyring, dem Hauptsitz des Orden von Gaius, einer Religion die den Gott Gaius, den Gott des Lebens anbetet. Doch das Glück hält nicht lange an, eines Tages, als er krank ans Bett gebunden war, ging seine Familie zur Kirche um für sein Genesen zu Gaius zu beten. Es war das letzte Mal, dass er sie sah. Nach seinem Genesen begann er mit der Suche nach der verschollenen Familie, doch niemand konnte ihm helfen. In der nächsten Nacht erscheint ihm im Traum eine in schwarze Tücher gehüllte Gestalt und gibt sich als Charion, den Gott der Toten zu erkennen. Dieser erzählt ihm, was mit seiner Familie geschah und die wahren Absichten von Gaius. Der Hohepriester Valman gab den Befehl seine Familie Gaius zu opfern, denn die Seele der Gläubigen des Gaius wandern nach dem Tod nicht in die Unterwelt sondern in die persönliche Hölle des Gaius um zu seinem Vergnügen auf Ewigkeit gequält zu werden.

Aruon sehnt sich nach Rache und Charion bietet ihm die Kraft an, die er dafür benötigt. Das Bestrafen von Seelen ist seine Aufgabe und Gaius widersetzt sich dem. Der einzige Weg die Seelen der Gaiusanhänger zu befreien ist, sie mit Totenmagie von ihrem weltlichen Körper zu befreien. Aruon schwört, den Orden des Gaius zu zerstören und opfert seinen Körper um die Totenmagie Charions zu erlernen. Die Seele des neugeborenen Nekromanten verlässt seinen toten Körper und sucht außerhalb der Stadt nach einer neuen Hülle, um seine Pläne der Rache in die Tat umzusetzen.

6.1 Konzeptzeichnungen & Storyboards

Die 2 dimensionale Spielwelt besteht aus einer Stadt in der Mitte und mehrere Dörfer in verschiedenen Abständen um die Stadt herum verteilt. Zwischen den Dörfern und der Stadt befinden sich Straßen, die von Arbeitern und Soldaten genutzt werden. Außerdem gibt es Flüsse, die eine natürliche Barriere darstellen und die mit Brücken, die an Straßen angebunden sind, überquert werden können. Eine andere natürliche Barriere sind Felsbrocken, die umgangen werden müssen. Einheiten können sich frei über die Karte bewegen.