**Gamedesign Document**

* Story

Die Zombie-Apokalypse ist über Beverly Hills hereingebrochen. Du bist Kim Kardashian und zum Glück – noch – kein Zombie. Dafür aber ein Smombie! Dein Smartphone war dir immer wichtiger als dein Baby, deine Social-Media- und Fernseh-Präsenz war deine Nahrung. Doch nun in der Zombie-Apokalypse geht es nur noch ums blanke Überleben. Doch deine Sucht nach Medienpräsenz lässt dich nicht los: Die Erzählerstimme, die dich durch das Spiel begleitet, versucht dich immer wieder davon zu überzeugen, doch dein Handy zu benutzen (denn es gibt zwar kein fließend Wasser und Strom mehr, aber alle Handys gehen noch), um dein Instagram-Profil zu updaten. Auf dem Weg musst du vor Film-Teams, Paparazzis und Paris-Hilton-Zombies flüchten und dabei deine Familie, sprich die anderen Kardashian-Schwestern, retten. Du gewinnst das Spiel, wenn du es schaffst, kein Zombie zu werden und mehr als die Hälfte deiner Familienmitglieder nach North Dakota geschafft zu haben. Warum North Dakota? Dort ist die Zombie-Apokalypse nämlich noch nicht angekommen. Und außerdem ist die Internetverbindung dort zu schlecht, um zum Smombie zu werden.

Story im Detail:

* 1.Level: Kanye muss gerettet werden
* Letztes Level: North und Saint müssen gerettet werden
* Characters
* Die Figur des Spielers ist Kim Kardashian.
* Der Erzähler ist allwissend und teilweise irreführend.
* Es gibt mehrere NPCs, u.A. Mitglieder von Kims Familie (Kanye West, North West, Schwestern), die sie im Laufe des Spiels retten werden muss:
  + Kim, 35: verheiratet mit Kanye West. Wohnt eigentlich in Bel Air, nicht Beverly Hills. Ein Problem?
  + Kanye West, 38: Ehemann: ist egozentrisch und hält sich für ein Genie. Muss man retten.
  + North West, 2: Tochter: Muss man retten
  + Saint West, 6 Monate: Sohn: Muss man retten
  + Kris: Mutter: Muss man retten (optional)
  + Kylie Jenner, 18: die jüngste (Stief-)Schwester: ist schon Zombie
* Andere NPCs sind Hollywood-Sternchen, die bereits zu Zombies geworden sind
* Oder Fans, Paparazzi und Film-Teams (Hindernisse)
* Level/environment design
  + Handgezeichnet

Die Handlung spielt an verschiedenen Orten im verlassenen und zerstörten Beverly Hills. Teilweise werden die Räume öffentliche Orte in Beverly Hills sein wie Parks, Plätze oder Brunnen. Aber auch in Villen, Casinos,

* Gameplay
* User Interface, Game Controls
* Oben am Rand stehen:

immer Datum/Uhrzeit (entspricht dem „Level“): **muss**

der Raum, in dem man sich momentan befindet: **muss**

wie viele „Leben“ man noch hat: **nice to have**

* Es gibt ein Menü, das man aufrufen kann, das einem die Credits und Tipps zur Nutzung des Spiels anzeigt