

Farmer vs. Zombies

Game Design Document
Gruppe 10

Jakob Weber, Elias Kempf, Luka Steinbach,
Quoc Huy Dang, Hannes Duve, Kürsat Akmaz,
Michel Hartmann, **Tutor:** Karsten Fix

29. Juni 2019

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Benutzeroberfläche	3
2.1	Spieler-Interface	3
2.2	Menüstruktur	3
3	Technische Merkmale	5
3.1	Verwendete Technologien	5
3.2	Mindestvoraussetzungen	5
4	Spiellogik	5
4.1	Optionen	5
4.2	Aktionen	7
4.3	Spielobjekte	12
4.4	Spielstruktur	14
4.5	Statistiken	15
4.6	Achievements	16
5	Screenplay	16
6	Glossar	17

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

„Farmer vs. Zombies“ ist ein Farming Simulator aus der TopDown-Ansicht, bei dem du mit nur wenig Geld im Gepäck startest und dir Schritt für Schritt deine blühende Farmwirtschaft aufbaust. Füttere deine Tiere, ernte deine Felder und erweitere deinen Hof. Lass dich aber nicht von der Idylle trügen, denn wenn du es am wenigsten erwartest, wird deine Farm von einer Horde blutrünstiger Zombies überfallen, die von einem Nekromant beschworen werden und alles zerstören was ihnen in die Quere kommt. Sei gewappnet und baue dir durch gutes Wirtschaften eine Verteidigung im Stil von Tower Defense Spielen auf, um dein Hab und Gut gegen die Untoten zu verteidigen. Das langfristige Ziel in „Farmer vs. Zombies“ ist es offensiv gegen die Zombies vorzugehen und sie – durch das Bezwingen des Nekromanten – ein für alle Mal zu besiegen. Bist du der Herausforderung gewachsen oder werden die Untoten triumphieren?

1.2 Alleinstellungsmerkmal

„Farmer vs. Zombies“ kombiniert klassische Elemente aus Farming Simulatoren mit Elementen aus Tower Defense Spielen. Die Bedrohung durch die Zombies stellt eine neue Schwierigkeit dar, die in der Planung der Farm einbezogen werden muss und Action in das klassische Setting bringt. Jede Fehlinvestition und jeder Fehler kann fatale Folgen haben und die Niederlage bedeuten.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

Der Spieler sieht die 2D Spielwelt aus der Vogelperspektive, wobei nicht die gesamte Karte sichtbar ist. Zum Spieler-Interface gehören eine Lebensanzeige und eine Goldanzeige (siehe Bild 1 obere linke Ecke). Die Lebensanzeige zeigt die Lebenspunkte des Farmer's an, wohingegen die Goldanzeige darstellt, wie viel Gold der Spieler besitzt. Menüs zum Auswählen von Fähigkeiten und weiteren Aktionen erscheinen über den ausgewählten Einheiten und Objekten. Der restliche Bildschirm zeigt die Spielwelt mit der der Spieler interagieren kann.

2.2 Menüstruktur

Wenn man das Spiel startet beginnt man im Hauptmenü, welches die Buttons „Spiel starten“, „Statistiken“, „Optionen“ und „Beenden“ beinhaltet. Wenn man auf „Spiel starten“ klickt, gelangt man ins Spielmenü, wenn man auf „Statistiken“ klickt, gelangt man ins Statistiken-Menü, wenn man auf „Optionen“ klickt, gelangt man ins Optionsmenü und wenn man auf „Beenden“ klickt, wird das Spiel beendet.

Im Spielmenü gelangt man durch Klicken auf „Neues Spiel“ ins Schwierigkeitsmenü oder oder durch Klicken auf „Spielstand X“ kann man einen alten Spielstand X laden. Durch Drücken der ESC-Taste gelangt man zurück ins Hauptmenü.

Im Statistiken-Menü werden die gesammelten Statistiken aufgelistet. Durch Drücken der ESC-Taste gelangt man zurück ins Hauptmenü.



Abbildung 1: Ansicht des Spielers im Spiel

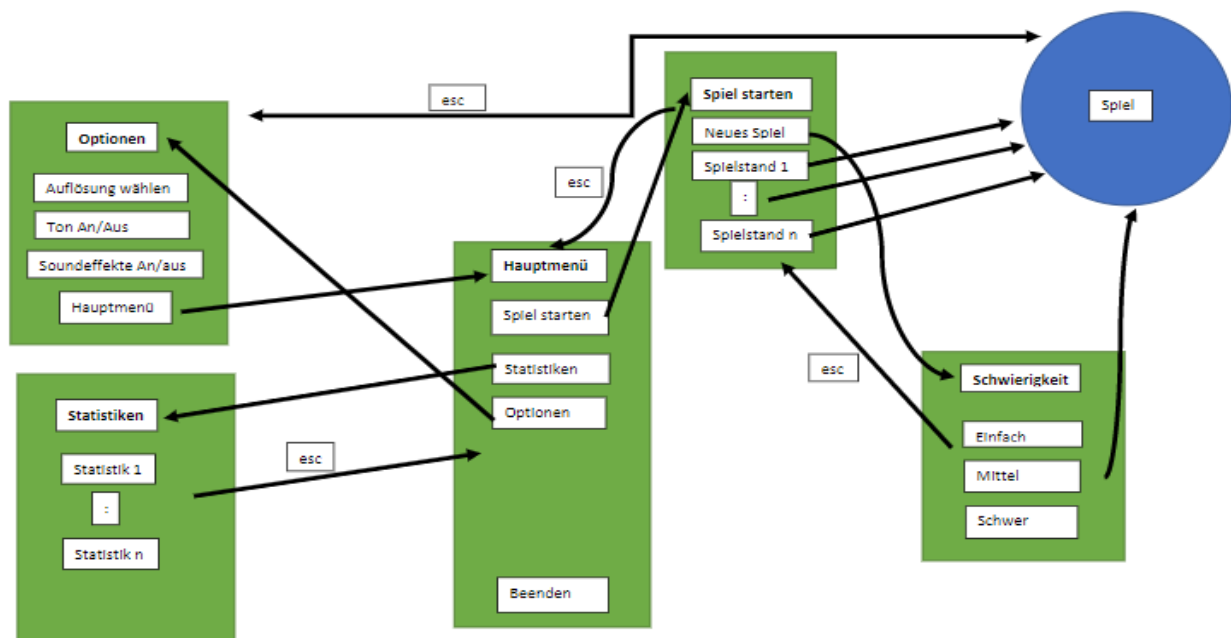


Abbildung 2: Menüstruktur

Im Optionsmenü kann man durch Klicken auf alle Buttons, außer „Hauptmenü“, verschiedene Einstellungen vornehmen. Durch Klicken auf „Hauptmenü“ gelangt man zurück ins Hauptmenü.

Im Schwierigkeitsmenü kann man durch Klicken auf „Einfach“, „Mittel“ oder „Schwer“ einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Dabei wird ein neues Spiel im gewählten Schwierigkeitsgrad gestartet. Durch Drücken der ESC-Taste gelangt man zurück ins Hauptmenü.

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Monogame 3.7
- C#
- Microsoft Visual Studio Community 2019
- Gitea
- Gimp
- Piskel

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Intel Core i5-2430M 2.4GHz
- NVIDIA GeForce GT 540M
- 4 GB DDR3 RAM
- 500 GB HDD

4 Spiellogik

4.1 Optionen

Das gesamte Spiel wird ausschließlich mit der Maus und der Tastatur gesteuert. Während des Spiels kann der Spieler mit in den folgenden Tabelle definierten Tasten Aktionen auslösen.

Tabelle 1: Steuerung

Belegung	Bedingung	Aktion
Linke Maustaste	Mausposition auf Spielobjekt	Objekt auswählen. Falls vorhanden, Fähigkeiten anzeigen.
Linke Maustaste	Mausposition auf sichtbaren Ort auf dem kein Objekt steht.	Ort wird ausgewählt. Aktionsoptionen für den Ort erscheinen.
Linke Maustaste	Einheit wurde ausgewählt. Maus ist auf dem Icon der Fähigkeit	Einheit setzt Fähigkeit ein
Linke Maustaste	Objekt wurde ausgewählt. Maus ist auf dem Icon des Upgrades.	Objekt versucht zu upgraden.
Rechte Maustaste	Mausposition auf Ort im Bereich der Karte. Verbündete Einheit ist ausgewählt.	Einheit bewegt sich auf relativ kurzem Weg zum angewählten Ort
Rechte Maustaste	Mausposition auf gegnerischer Einheit. Verbündete Einheit ist ausgewählt.	Einheit bewegt sich auf relativ kurzem Weg zur angewählten Einheit und attackiert diese.
Mausbewegung am Rand des Bildschirms	Kameraposition innerhalb der Grenzen der Karte	Die Kamera bewegt sich in Richtung der Maus (Edge Pan)
Pfeiltasten	Kameraposition innerhalb der Grenzen der Karte	Die Kamera bewegt sich in Richtung der Taste (links, rechts, oben, unten)
ESC	Im Spiel	Pausiert das Spiel und öffnet das Menü.
Linke Steuerungstaste	Einheiten sind ausgewählt. Linksklick auf Einheit.	Vorher ausgewählte Einheiten bleiben ausgewählt.

4.2 Aktionen

In Tabelle 2 werden alle vom Spieler möglichen ausführbaren Aktionen beschrieben.

Tabelle 2: Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID01: Einheit auswählen	Spieler	1. Linker Mausklick auf eine Einheit. Oder der Spieler zieht mittels der rechten Maustaste eine Box um die Einheiten 2. Die Einheit oder die Einheiten sind ausgewählt. 3. Beim auswählen durch die Box werden vorher ausgewählte Einheiten zu nicht ausgewählten Einheiten. Beim Auswählen durch einen Mausklick bleiben bei drücken der linken Steuerungstaste die vorher ausgewählten Einheiten ausgewählt, andernfalls nicht.		Einheit oder Einheiten sind ausgewählt.

Tabelle 2: Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID02: Einheit bewegen	Spieler	1. Rechter Mausklick auf einen beliebigen Ort auf der Karte. 2. Die momentan ausgewählten verbündeten Einheit bewegen sich zum angeklickten Ort. 3. Eigenschaften der Aktion: - Einheit weicht Hindernissen aus. - Einheit wählt einen relativ kurzen Weg. - Wenn der Zielpunkt nicht erreichbar ist, bewegt sich die Einheit zu einem Punkt welcher erreichbar ist und welcher eine relativ kurze Entfernung zum Zielpunkt aufweist. 4. Einheit erreicht den Zielpunkt.	Es ist eine verbündete Einheit ausgewählt (ID01).	Einheit hat Zielpunkt oder einen Punkt, der relativ nahe am Zielpunkt ist, erreicht.
ID03: Gebäude bauen	Spieler	1. Linker Mausklick auf einen für den Spieler sichtbaren Ort auf der Karte. 2. Menü erscheint 3. Linker Mausklick auf Gebäudesymbol. 4. Farmer bewegt sich zum Ort des Gebäudes. 5. Gebäude wird erstellt.	Angeklickter Ort ist mit Gras bewachsen und leer. Spieler hat genügend Gold. Farmer ist ausgewählt (ID01).	Gebäude wurde fertiggestellt.

Tabelle 2: Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID04: Gebäude zerstören	Spieler	1. Linker Mausklick auf ein Gebäude, welches vom Spieler gebaut wurde. 2. Menü erscheint 3. Linker Mausklick auf Zerstören. 5. Es dauert einige Sekunden bis das Gebäude verschwindet. Spieler erhält ein Viertel des eingesetzten Goldes zurück.	Das angeklickte Gebäude wurde vom Spieler selbst gebaut.	Gebäude ist verschwunden.
ID05: Objekt (Turm, Zaun, Einheit) upgraden	Spieler	1. Linker Mausklick auf ein Objekt. 2. Menü erscheint 3. Linker Mausklick auf Symbol für Upgrade. 4. Upgrade beginnt, wenn der Spieler genügend Ressourcen hat. 5. Es dauert einige Sekunden bis Objekt upgradet ist.	Spieler hat genügend Gold. Gebäude wurde vom Spieler gebaut.	Objekt ist upgegradet.
ID06: Automatisch Angreifen	Spieler oder KI	1. Gegner befindet sich in Reichweite. 2. Angreifen (ID07) wird eingeleitet.	Einheit oder Turm hat die Fähigkeit Kämpfen.	Die Einheiten kämpfen.
ID07: Angreifen	Spieler	1. Spieler klickt gegnerische Einheit oder gegnerisches Gebäude mit Rechtsklick an. 2. Ausgewählte Einheit des Spielers bewegt sich (ID02) zur gegnerischen Einheit oder dem gegnerischen Gebäude, wenn sie die Fähigkeit Bewegen hat. 3. Wenn generische Einheit oder das Gebäude in Reichweite ist, wird Aktion Kämpfen eingeleitet.	Einheit oder Turm hat die Fähigkeit Angreifen und ist ausgewählt.	Aktion Kämpfen (ID08) wird ausgeführt.

Tabelle 2: Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID08: Kämpfen	Spieler oder KI	1. Die kämpfenden Einheiten oder Gebäude erleiden Schaden. 2. Spieler kann Fähigkeiten der eigener Einheiten auslösen (z.B. für zusätzlichen Schaden) 3. Wenn die Einheit oder das Gebäude keine Lebenspunkte werden sie zerstört.	Automatisch angreifen wurde durchgeführt. Gegnerische Einheit ist in Reichweite der verbündeten Einheit.	Eine Einheit oder das Gebäude wird zerstört oder eine Einheit verschwindet aus Reichweite der anderen.
ID09: Ernten	Spieler	1. Spieler klickt mit Linksklick auf Getreide. 2. Getreide verschwindet und Spieler erhält Gold.		Getreide verschwindet von der Karte. Spieler erhält Gold.
ID10: Säen	Spieler	1. Linksklick auf Ort auf der Karte. 2. Wenn Ort fruchtbar erscheint ein Menü. Linksklick auf eine der Samen Arten. 3. Samen werden gesät.	Der Farmer wurde ausgewählt.	Samen wurden gesät.
ID11: Pflügen	Spieler	1. Linksklick auf Ort auf der Karte. 2. Menü erscheint. 3. Linksklick auf Option Pflügen (nur wenn auf der Stelle grüner Grasboden ist). 4. Farmer pflügt Boden.	Farmer ausgewählt	Boden ist fruchtbar.
ID12: Ressourcen von Farmtieren (Kühe, Hühner) sammeln	Spieler	1. Linksklick auf eine Kuh oder ein Huhn. 2. Menü erscheint. 3. Linksklick auf Option Ressource bekommen. 4. Spieler erhält Gold	Farmtier ist auf Level 1 oder Level 2 (siehe Tabelle 3).	Spieler erhält Gold.

Tabelle 2: Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID13: Farmtier, Saatgut kaufen	Spieler	1. Linksklick auf Farmhaus. 2. Menü erscheint. 3. Linksklick auf Farmtier oder Saatgut der Wahl. 4. Wenn der Spieler genug Gold hat erscheint das Farmtier vor dem Farmhaus oder der Spieler erhält Saatgut.	Spieler hat genug Gold.	Das Farmtier erscheint vor dem Farmhaus, oder der Spieler erhält Saatgut.
ID14: Farmtier schlachten	Spieler	1. Linksklick auf Farmtier. 2. Menü erscheint. 3. Linksklick auf Option schlachten. 4. Der Spieler erhält je nach Stufe des Farmtieres einen bestimmten Betrag Gold. 5. Das Farmtier stirbt.	Farmer ist in Reichweite des Tieres.	Das Farmtier stirbt und verschwindet nach einigen Sekunden.
ID15: Stein zerstören	Spieler	1. Linksklick auf Stein. 2. Menü erscheint. 3. Linksklick auf Option zerstören. 4. Stein wird zerstört.	Spieler hat genug Gold.	Der Stein verschwindet und es erscheint Gras an Stelle des Steins.

4.3 Spielobjekte

In Tabelle 3 werden alle Spielobjekte im Detail beschrieben.

Tabelle 3: Objekte

Objektname	Erzeugung	Funktion	Ressourcen
Bewegbare Objekte			
Farmer	Wird am Anfang vom Spiel für den Spieler erzeugt und zufällig auf die Karte gesetzt.	Anfang: Sucht sich einen Ort aus um seine Farm zu Gründen, indem er das Farmhaus erstellt. Kann Gebäude bauen (Aktionen ID03).	Der Bauer kann keine Ressourcen erzeugen.
Nekromant	Ist von Anfang an präsent.	Ist die KI, die die gegnerischen Zombies steuert.	Kann keine Ressourcen erzeugen oder aufnehmen.
Kuh Level 1	Kann im Farmhaus gekauft werden.	Kann erst einmal nur fressen und Milch erzeugen, und nicht angreifen, aber angegriffen werden.	Erzeugt in regelmäßigen Intervallen Milch, die man einsammeln kann. Die Milch wird automatisch beim Einsammeln für Gold verkauft.
Kuh Level 2	Entsteht, wenn Kuh Level 1 genug gefressen hat.	Kann fressen und Milch erzeugen, und nicht angreifen, aber angegriffen werden.	Erzeugt in regelmäßigen Intervallen Milch. Die Milch wird automatisch für Gold verkauft.
Kuh Level 3	Entsteht, wenn man Kuh Level 2 upgradet.	Kann fressen, um sich zu heilen, aber keine Milch mehr erzeugen. Die Kuh hat eine Rüstung und Waffen, die aber nur für den Nahkampf gedacht sind.	Erzeugt keine Ressourcen mehr.
Schwein Level 1,2,3	Nur das Schwein Level 1 kann im Farmhaus gekauft werden. Ihre Level und Lebenspunkte steigen, indem sie essen.	Können als Truppen gegen die Zombies eingesetzt werden. Schweine können sehr viel Schaden aushalten.	Kann zu jeder Zeit geschlachtet werden, um Gold zu generieren.
Huhn Level 1	Kann im Farmhaus gekauft werden.	Kann nur fressen und nicht angreifen, aber angegriffen werden.	Legt in regelmäßigen Abständen Eier. Die Eier werden automatisch für Gold verkauft.
Huhn Level 2	Entsteht, wenn Huhn Level 1 genug gefressen hat.	Kann fressen und nicht angreifen aber angegriffen werden	Legt Eier und kann geschlachtet werden um Gold zu generieren.
Huhn Level 3	Entsteht, wenn Huhn Level 2 upgegradet wird.	Kann fressen, um sich zu heilen und anzugreifen. Angriff in Form von geschossenen Eiern.	Legt keine Eier mehr, kann nur noch fressen und geschlachtet werden, um Gold zu generieren.

Tabelle 3: Objekte

Objektname	Erzeugung	Funktion	Ressourcen
Getreide Typ 1	Kann vom Bauern gekauft und auf einem Stück Acker gesät und geerntet werden.	Kann wachsen und geerntet werden.	Wächst sehr schnell, aber generiert dafür beim Ernten weniger Gold.
Getreide Typ 2	Kann vom Bauern gekauft und auf einem Stück Acker gesät und geerntet werden.	Kann wachsen und geerntet werden.	Wächst langsamer als Getreide Typ 1, aber generiert beim Ernten mehr Gold als Getreide Typ 1.
Getreide Typ 3	Kann vom Bauern gekauft und auf einem Stück Acker gesät und geerntet werden.	Kann wachsen und geerntet werden.	Wächst am langsamsten, generiert dafür beim Ernten das meiste Gold.
Turm	Kann vom Bauern gekauft werden.	Schießt automatisch auf Gegner, sobald diese sich in seinem Radius bewegen. Ziel kann durch Aktion Angreifen (ID07) ausgewählt werden. Turm kann sich nicht bewegen.	Generiert keine Ressourcen.
Zombie	Sind von Anfang an da und werden vom Nekromant gesteuert.	Greifen an, sobald sie der Nekromant dazu befiehlt. Kann allen Lebewesen Schaden zufügen und töten.	Generiert keine Ressourcen.
Zaun	Kann vom Bauern gekauft werden.	Kann angegriffen werden.	Generiert keine Ressourcen.
Acker	Äcker können erzeugt werden, indem ein bestehendes Spielfeld entsprechend bearbeitet wird (Aktionen ID11). Wenn auf dem Acker eine Zeit lang kein Getreide mehr angebaut wird er zu einer Gras, sodass dort wieder gebaut (Aktionen ID05) werden kann.	Auf einem Acker kann Getreide angebaut werden, jedoch keine Zäune und Türme.	Der Farmer kann durch Investition von Gold Spielfläche zu Ackerfläche wandeln.

Tabelle 4: Statische Objekte

Objektname	Erzeugung	Funktion
------------	-----------	----------

Tabelle 4: Statische Objekte

Objektname	Erzeugung	Funktion
Farmhaus	Wird zu Beginn des Spiels vom Farmer gegründet.	Hier können alle Tiere gekauft werden. Alle Einheiten müssen um das Farmhaus herum laufen. Kann Schaden erleiden
Friedhof im Wald	Entsteht in der Nähe der Farm zwischen Bäumen und ist die Heimat für Zombies.	Kann vom Spieler nur gesehen werden wenn eine Verbündete Einheit in der Nähe ist.
Baum	Ist von Anfang vorhanden.	Ein Baum kann nicht zerstört werden. Alle Einheiten müssen um den Baum herum laufen.
Stein	Existiert auf Zufälligen Feldern auf der Karte.	Ein Stein blockiert das Feld auf dem er liegt und kann für Gold zerstört werden, wodurch das blockierte Feld wieder gepflügt werden kann.

4.4 Spielstruktur

- Echtzeit-Strategiespiel und Farm-Simulator

Das Ziel des Spiels ist es, eine große Farm aufzubauen und den Nekromant zu töten.

Sobald ein neues Spiel gestartet wird, findet sich der Farmer in einer unbekannten Welt wieder. Er sucht nach einem geeigneten Gebiet um Felder zu bebauen, welche Ressourcen generieren. Mithilfe des Verkaufs dieser Ressourcen vergrößert der Spieler seine Farm um Tiere und weitere Felder, was zu immer größerem Wachstum führt.

Während der menschliche Spieler seine Wirtschaft zum Florieren bringt, versucht der Nekromant (KI) die Gebäude des Menschen mit regelmäßigen Angriffen seiner Zombies zu zerstören. Diese Angriffe können durch das strategische Verteidigen der Farm mit defensiven Gebäuden (Zäune, Türme, Fallen) oder das Züchten und Einsetzen von offensiven Einheiten (Tiere mit Waffen) abgewehrt werden.

Die Tiere können im Verlaufe des Spiels jeweils von Level 1 bis Level 3 durch sammeln von Erfahrung (Upgrades) aufsteigen und dadurch aktive und passive Fähigkeiten erlangen. Dadurch kann der Spieler eine größere militärische Stärke im Kampf gegen die Zombies erlangen.

Das Ende des Spiels ist durch das Zerstören des Nekromanten (Sieg) oder des Farmers (Niederlage) erreicht.

- Spielstruktur für den Spieler:

1. Early Game: Der Spieler sucht mit seinem Farmer einen geeigneten Ort um seine Farm zu errichten. Er versucht so schnell wie möglich Ressourcen zu sammeln und seine Farm zu vergrößern.
 2. Mid Game: Der Spieler muss expandieren, und dabei gleichzeitig mit defensiven Gebäuden seine Farm gegen die Zombie-Angriffe verteidigen. Er fängt mit der Ausbildung seiner Tiere an und züchtet sie zu offensiven Einheiten heran, um die Basis der Zombies im Wald ausfindig zu machen.
 3. End Game: Der Spieler zerstört den Nekromanten und gewinnt das Spiel. Oder: Der Farmer wird von den Zombies gefressen und der Spieler verliert das Spiel.
- Spielstruktur für den Nekromanten (KI):
 1. Early Game: Der Nekromant sucht mit Zombies auf der Karte nach Menschen und Tieren um diese zu jagen und Informationen (z.B. über Aufbau der Farm) zu sammeln und Strategien zu entwickeln.
 2. Mid Game: Der Nekromant vergrößert seine Angriffe auf die Menschen mit mehreren Zombies.
 3. End Game: Der Nekromant verteidigt sich mit großen Mengen an produzierten Zombies und greift Wellenartig die Farm an.

4.5 Statistiken

Farmer vs. Zombies sammelt zum Vergleich mit Freunden oder für das eigene Vergnügen für jeden Spieldurchgang folgende Statistiken:

- Dauer des Spieldurchgangs
- Gesamtanzahl der gekauften Tiere
- Höchste Anzahl der gleichzeitig lebenden Tiere
- Anzahl getöteter Zombies
- Anzahl gesammeltes Gold
- Spielresultat (Sieg oder Niederlage)
- Gesamtpunkte ($\text{Dauer} \cdot (\text{Zombies} + \frac{\text{Gold}}{20} + \text{Tiere})$, doppelte Punktzahl, falls Spiel gewonnen)

Statistiken werden in einer Highscoreliste gespeichert, und können im Hauptmenü über den Menüpunkt "Statistiken" abgerufen werden.

4.6 Achievements

Eigenschaft	Beschreibung
Erste Geburt	Kaufe dein erstes Tier
Wahrer Farmer	Halte 20 gleichzeitig lebende Tiere
Farming Simulator	Verdiene 1000 Gold
Der Anfang vom Ende	Töte einen Zombie
Vom Gejagten zum Jäger	Töte 50 Zombies
Gehirnlos	Verliere das Spiel
Obdachlos	Zerstöre das Farmhaus selbst
Das war erst der Anfang	Überlebe mindestens 5 Minuten
Die lange Nacht	Überlebe mindestens 30 Minuten
Die Apokalypse ist vorbei!	Gewinne das Spiel
Sie hatten keine Chance!	Gewinne das Spiel, ohne dass ein Tier stirbt.

Tabelle 5: Achievements

5 Screenplay

Luigi SoPrano ist kein glücklicher Mann. Seit langem hatte er sich von seiner Frau entfremdet und vor kurzem hatten sie sich scheiden lassen. Seine Kinder gaben ihm die Schuld am Zerbrechen der Ehe und wollten dementsprechend auch noch kaum etwas mit ihm zu tun haben.

Luigi, der lange Zeit seine eigenen Wünsche und Träume für die Familie hinten angestellt hatte, fasste den Entschluss, dass er so nicht weitermachen wollte. Er würde seinen Job bei der Bank aufgeben und mit dem, was er über die Jahre gespart hatte, seinen innigsten Traum erfüllen: Eine eigene Farm zu besitzen.

Entschlossen seinen Traum zu verwirklichen, kaufte Luigi SoPrano schließlich ein kleines, ruhiges Fleckchen Land. Weit und breit nichts als Natur, Frieden und Eintracht. Sollte man meinen.

Am Abend des zweiten Tages hörte Luigi seltsame Geräusche vor seinem kleinen Häuschen. Als er nach draußen ging um nachzusehen, entdeckte er eine hinkende Gestalt, welche unweit von seinem Haus zusammenbrach. Er eilte zu ihr und erkannte, dass es ein schwer verletzter Mann war. Als der Mann ihn sah röchelte er nur: „Sie..., sie kommen...“, und verlor das Bewusstsein. Dann sah Luigi was der Mann gemeint hatte. Etwas weiter hinten im Wald sah er ein paar Gestalten, Zombies.

Das Schicksal wollte vermutlich einfach nicht, dass Luigi's Traum sich erfüllte. Aber da hatte Luigi noch ein Wörtchen mitzureden. Er ging ins Haus, holte einen Knüttel unter seinem Bett hervor und murmelte: „Kommt bloß her, ihr Drecksäcke!“.

6 Glossar

Farmer	Luigi SoPrano, die Hauptperson des Spiels, welche vom Spieler gesteuert wird.
Nekromant	Die gegnerische KI, welche die Zombiееinheiten kontrolliert.
Zombie	Eine gegnerische Einheit, die vom Nekromanten kontrolliert wird und Tiere des Farmers und den Farmer angreift.
Farmtiere	Kühe, Hühner oder Schweine.
Kuh	Farmtier, dass Milch und Fleisch produziert und zu Kampfeinheiten werden kann.
Huhn	Farmtier, dass Eier und Fleisch produziert und zu Kampfeinheiten werden kann.
Schwein	Farmtier, dass Fleisch produziert und zu Kampfeinheiten werden kann.
Turm	Verteidigungsturm, der aufgestellt werden kann und Gegnern Schaden zufügt.
Zaun	Zaun, der gebaut werden kann und eine zerstörbare Barriere für Gegner darstellt.