

Last King Standing

Softwarepraktikum
SS15 | Gruppe 2

Inhaltsverzeichnis

- 1.1 Deckblatt
- 1.2 Spielkonzept
 - 1.2.1 Zusammenfassung des Spiels
 - 1.2.2 Alleinstellungsmerkmal
- 1.3 Benutzeroberfläche
 - 1.3.1 Spieler-Interface
 - 1.3.2 Menü-Struktur
- 1.4 Technische Merkmale
 - 1.4.1 Verwendete Technologien
 - 1.4.2 Mindestvoraussetzungen
- 1.5 Spiellogik
 - 1.5.1 Optionen & Aktionen
 - 1.5.2 Spielobjekte
 - 1.5.3 Spielstruktur
 - 1.5.4 Statistiken
 - 1.5.5 Achievements
- 1.6 Screenplay

1.2 Spielkonzept

1.2.1 Zusammenfassung des Spiels

“Last King Standing” ist ein Strategiespiel der Extraklasse. Du findest dich in einer zufällig generierten Welt voller Gefahren und Feinden wieder, in welcher du als König deines Volkes agierst und dieses durchfüttern, beschützen und entwickeln musst.

Bleibt also nur eins: Du musst die Weltherrschaft an dich reißen, um endlich Ruhe zu haben. Denn eine Weltdiktatur ist schließlich der einzige verlässliche Weg zum Frieden.

In “Last King Standing” musst du nicht nur Rohstoffe sammeln, um deine Gebäude und dein Volk zu stärken, sondern auch eine Armee ausbilden, um deine Gegner zu vernichten und neue Siedlungen zu erobern. Zusätzlich ist es hilfreich, Handelsbeziehungen und Bündnisse mit anderen Spielern einzugehen und zu pflegen.

Suche nach Artefakten, um deinen Einheiten übermenschliche Fähigkeiten zu verleihen, späh deine Gegner mit Spionen aus und überfalle die Händler deiner Feinde.

Außerdem musst du dich als König schützen, denn wie bei Schach geht es in “Last King Standing” nicht (nur) darum, sämtliche gegnerische Armeen zu vernichten, sondern besonders die gegnerischen Könige zu töten.

Und selbst wenn dir all das gelingt, bist du noch lange nicht auf der sicheren Seite, denn es kann jederzeit passieren, dass eigene oder gegnerische Einheiten von einem Zombievirus infiziert werden: dann ist es an dir, dies zu nutzen, oder daran unterzugehen.

1.2.2 Alleinstellungsmerkmal

“Last Kind Standing” vereinigt die besten Elemente verschiedenster Strategie- und Aufbauspiele. Wie bei gewöhnlichen Strategiespielen gewinnt man im Spielverlauf immer weiter an Macht und Einfluss hinzu. Anders als in vielen Strategiespielen führt eine Vormachtstellung allerdings noch nicht automatisch zum Sieg.

Während des ganzen Spiels kann es vorkommen, dass eine oder mehrere Einheiten, mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit von einem Zombievirus infiziert werden. Dieser Virus bewirkt, dass die Einheiten kurzlebiger doch stärker sind. Das befallene Volk kann seine neu gewonnenen Einheiten zu seinem Vorteil nutzen. Lediglich der König eines Volkes ist gegen den Virus immun.

1.3 Benutzeroberfläche

Das Spiel wird mit der Maus und wahlweise mit der Tastatur gespielt. Der Spieler interagiert dabei mit Objekten (Einheiten, Siedlungen, etc.), die sich auf dem jeweils dargestellten Teil der Spielkarte befinden. Dabei gibt es Objekte, die vom Spieler ausgewählt werden können (Einheiten und Siedlungen des Spielers selbst und evtl. seiner Verbündeten) und Objekte, die nicht ausgewählt werden können (Bäume, Felsen, etc.). Klickt der Spieler nun auf ein auswählbares Objekt, so erscheinen in einem nicht modalen - d.h. der Spielfluss wird nicht blockiert - Fenster zusätzliche Informationen zu dem Objekt. Abbildung 2 zeigt ein solches Fenster.

1.3.1 Spieler-Interface

Das Interface besteht aus einer isometrischen 2D-Spielkarte. Die Kamera blickt dabei immer von schräg oben auf die Spielkarte, d.h. sie lässt sich zwar nach links, rechts, oben und unten bewegen, jedoch nicht drehen. Die Kamera lässt sich bewegen, indem man mit der Maus an den Bildschirmrand oder frei belegbare Tasten (Standard: WASD) nutzt.

In Abb. 1 ist ein Beispiel zu sehen. Auf der Abbildung sieht man begehbare Wege (braun), eine Siedlung (hausähnliches Gebilde) und eine mit Felsen verzierte Graslandschaft. Unten rechts sieht der Spieler zu jeder Zeit eine Minimap, welche die gesamte Spielkarte zeigt und außerdem den vom Spieler betrachteten Ausschnitt hervorhebt (rote Umrandung). Oben rechts wird die aktuelle Spielzeit angezeigt und ein Menübutton in der Mitte des oberen Bildschirmrandes ermöglicht es dem Spieler jederzeit das Ingame Menü zu öffnen.

Das Interface ist willentlich schlicht gehalten, da alle sonstigen Informationen nur im Kontext angezeigt werden, in welchem sie auch benötigt werden (zum Beispiel bei der Auswahl einer Siedlung).

Objekte werden durch Klicken ausgewählt und gesteuert.

In Abb. 2 kann man am linken Bildschirmrand das sogenannte Siedlungs-HUD sehen, dies zeigt die Anzahl an gelagerten Rohstoffen in dieser Siedlung, die verschiedenen rekrutierbaren Einheiten und deren Kosten. Zusätzlich werden die Gebäude der Siedlung angezeigt, die für die Rohstoffherzeugung verantwortlich sind.

Parallel dazu wird beim Auswählen einer eigenen Einheit das Unit-HUD angezeigt. In diesem werden die Eigenschaften und Fähigkeiten der ausgewählten Einheit angezeigt. Dazu gehören Lebenspunkte, Angriffsstärke, Rüstung, Geschwindigkeit und bei Bedarf weitere Attribute, je nach Art der Einheit. Werden mehrere Einheiten gleichzeitig ausgewählt, so wird das HUD vereinfacht, indem nur das Icon und die Lebenspunkte der jeweiligen Einheit angezeigt werden.



Abbildung 1



Abbildung 2

1.3.2 Menü-Struktur

Beim Starten des Spiels gelangt der Spieler zunächst ins Hauptmenü. Hier hat er die Möglichkeit, ein neues Spiel zu starten, wobei er den Schwierigkeitsgrad, die Größe der Karte und die Anzahl der gegnerischen Völker bestimmen kann. Außerdem kann er einen zuvor gespeicherten Spielstand laden, die bisher erreichten Achievements einsehen, das Spiel beenden, oder Anpassungen im Optionsmenü vornehmen, wie zum Beispiel das Ändern der Auflösung oder der Lautstärke.

Während des Spiels selbst, kann der Spieler jederzeit das Ingame-Menü aufrufen, das sich in seinem Aufbau kaum vom Hauptmenü unterscheidet. Zusätzlich gibt es hier jedoch die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern und die Statistiken des aktuellen Spiels einzusehen.

Diese Struktur wird in Abbildung 3 dargestellt.

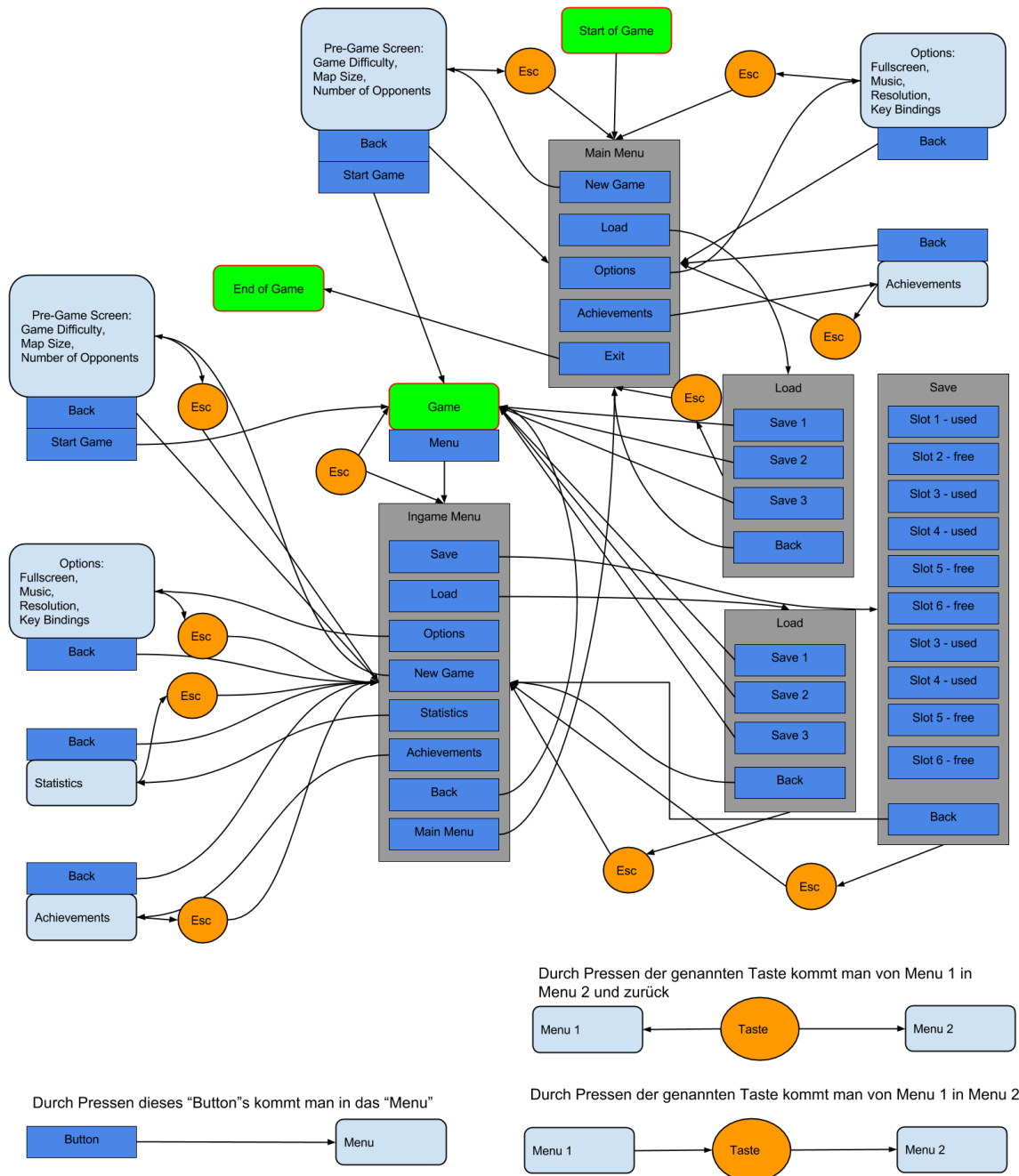


Abbildung 3

1.4 Technische Merkmale

1.4.1 Verwendete Technologien

- Visual Studio 2013D
- SVN (Tortoise, AnkhSVN)
- Trac
- XNA 4.0
- Telegram

- Gimp/Paint/Paint.NET

1.4.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 7
- Intel Core i5 4590 (3,3 GHz)
- 4 GB RAM (DDR3 1.600 MHz)
- .NET 4.5

1.5 Spiellogik

Im folgenden Abschnitt wird die Spiellogik beschrieben. Dazu sind zunächst die Optionen, Aktionen und Spielobjekte in tabellarischer Form beschrieben, daraufhin wird unter dem Punkt Spielstruktur der typische Spielverlauf erklärt und schließlich werden die Statistiken und Achievements beschrieben.

1.5.1 Optionen & Aktionen

ID/Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
Kartenausschnitt bewegen	<ol style="list-style-type: none"> 1) Der Spieler bewegt die Maus an einen Bildschirmrand. 2) Der Bildausschnitt bewegt sich in die Richtung der Maus. 3) Der Bildausschnitt ist fixiert, sobald die Maus den Bildschirmrand nicht mehr berührt oder der Kartenrand erreicht wurde. 	Das Spiel wurde gestartet. Eine Karte ist geladen, das Ingame-Menü ist nicht geöffnet und der Spieler befindet sich nicht am entsprechenden Rand der Karte.	Die Maus berührt den Bildschirmrand nicht mehr oder der Kartenausschnitt hat den Kartenrand erreicht.
Kartenausschnitt wählen	<ol style="list-style-type: none"> 1) Der Spieler klickt auf einen Punkt der Minimap. 2) Der Bildausschnitt springt zu dem gewünschten Punkt. 	Das Spiel wurde gestartet. Die Karte ist geladen und es ist kein Menü geöffnet.	Der gewünschte Kartenausschnitt wird angezeigt.
Objekt auswählen	<ol style="list-style-type: none"> 1) Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Objekt. 2) Das Objekt ist ausgewählt und das dazugehörige Userinterface wird angezeigt. 	Das auswählbare Objekt befindet sich im Sichtbereich des Spielers.	Das Objekt ist ausgewählt.
Mehrere Einheiten auswählen	<ol style="list-style-type: none"> 1) Der Spieler drückt an einem Punkt auf der Karte (nicht Minimap oder HUD) die linke Maustaste und lässt sie an einem anderen Punkt los, sodass das daraus resultierende Rechteck die auszuwählenden Einheiten umschließt. 2) Alle im Rechteck befindlichen 	Kontrollierbare Einheiten befinden sich im Sichtbereich des Spielers, bzw. in dem von ihm gezogenen Rechteck.	Die im Rechteck befindlichen Einheiten werden ausgewählt.

	Einheiten werden ausgewählt. Je nach Art der ausgewählten Einheiten werden weitere Optionen angezeigt.		
Objekt abwählen	1) Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Karte, außer dem Punkt, an dem das ausgewählte Objekt steht	Ein oder mehrere Objekte sind ausgewählt.	Die zuvor ausgewählten Objekte sind nicht mehr ausgewählt.
Einheiten bewegen	1) Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf einen Punkt der Karte. 2) Die Einheiten setzen sich in Bewegung um den Punkt oder den ihm am nächsten liegenden begehbaren Punkt zu erreichen. 3) Die Einheiten erreichen ihr Ziel.	Bewegliche, kontrollierbare Einheiten wurden ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten befinden sich am ausgewählten Zielpunkt oder am nächstliegenden begehbaren Punkt.
Gegner angreifen	1) Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Einheit oder eine gegnerische Siedlung. 2) Die ausgewählten Einheiten bewegen sich auf den Gegner zu. 3) Sobald der Gegner erreicht wurde, nehmen diese abhängig von ihrer Rüstung und dem Angriff der jeweiligen Einheit Schaden. 4) Sollte die angegriffene Einheit sich bewegen, wird sie verfolgt	Kontrollierbare Kampfeinheiten wurden ausgewählt.	Die ausgewählten Einheiten bekämpfen den Gegner.
Handeln	1) Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine Siedlung 2) Im HUD des Händlers erscheinen Textfelder für alle verfügbaren Rohstoffe, in die der Spieler eintragen kann, wie viele des jeweiligen Rohstoffs der Händler nehmen/geben soll. 3) Durch Klicken des "Trade"-Buttons wird der Handel ausgeführt 4) Dafür läuft der Händler zu der ausgewählten Siedlung 5) Ist die Siedlung eine eigene, wird der Handel sofort ausgeführt. Andernfalls erhält der andere Spieler ein Angebot und muss dies akzeptieren oder ablehnen. 6) Wird der Handel ausgeführt, so trägt der Händler danach die entsprechenden Rohstoffe bei sich.	Ein Händler ist ausgewählt und der Spieler verfügt über Handelspartner/-Verbündeter.	Der Handel wird ausgeführt und die gehandelten Rohstoffe werden den jeweiligen Partien gutgeschrieben bzw. abgezogen.
Spionieren	1) Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf die Siedlung des Gegners, der ausspioniert werden soll. 2) Der Spion läuft in Richtung der ausgewählten Siedlung.	Der Spion ist ausgewählt.	Der Spieler erhält die gewonnenen Informationen über das Nachrichtenfenster.

	3) Sobald der Spion die Siedlung erreicht hat, beginnt er zu spionieren. Die dabei gewonnenen Informationen wie Stärke der Siedlung und einquatierte Einheiten werden dem Spieler später über ein Nachrichtenfenster mitgeteilt.		
Artefakt aufnehmen	1) Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf das Artefakt. 2) Die ausgewählte Einheit bewegt sich auf das Artefakt zu. 3) Hat die Einheit das Artefakt erreicht, nimmt sie es auf. Das Artefakt wird nun beim Anklicken der Einheit im Unit-HUD angezeigt. Außerdem wird die dazugewonnene Fähigkeit/Stärke angezeigt.	Der Spion, eine Infanterie- oder Kavallerieeinheit ist ausgewählt.	Die Einheit hat das Artefakt aufgenommen und verfügt über die entsprechend verbesserten Fähigkeiten.
Artefakt ablegen	1) der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Symbol des Artefakts im HUD.	Eine Einheit, die ein Artefakt trägt ist ausgewählt.	Das Artefakt liegt auf der Karte, die Einheit trägt kein Artefakt mehr
Einheit töten	1) Der Spieler drückt ENTF. 2) Die ausgewählte Einheit wird entfernt.	Eine kontrollierbare Einheit ist ausgewählt.	Die ausgewählte Einheit verschwindet von der Karte.
Einheiten produzieren	1) Eine Auswahl an rekrutierbaren Einheiten wird dem Spieler angezeigt. 2) Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine rekrutierbare Einheit in dem angezeigten Siedlungs-HUD. 3) Bei ausreichend vielen Rohstoffen wird die Einheit rekrutiert und die benötigte Anzahl an Rohstoffen abgezogen. 4) Nach einer festgelegten Zeit spawnen diese in der Nähe der Siedlung.	Die Siedlung ist ausgewählt und es sind ausreichend Rohstoffe vorhanden.	Die gewünschte Einheit wird produziert und erscheint auf der Karte, neben der Siedlung die den Rekrutierungsauftrag erhalten hat.
Gebäude aufrüsten	1) Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf das Icon eines Gebäudes im Siedlungs-HUD. 2) Bei ausreichenden Rohstoffen wird nach einer festgelegten Zeit das entsprechende Gebäude verbessert. Die dem Gebäude zugeordnete Rohstoffproduktion findet daraufhin schneller statt.	Die Siedlung ist ausgewählt und es sind ausreichend Rohstoffe vorhanden.	Die ausgewählte Gebäude erhält ein höheres Level.
Ingame Menu aufrufen	1) Der Spieler drückt die ESC-Taste oder mit der linken Maustaste auf den oben angezeigten MENU-Button. 2) Das Ingame-Menü wird angezeigt und das Spiel pausiert.	Das Spiel ist gestartet und das Ingame-Menü noch nicht geöffnet.	Das Ingame-Menü wird angezeigt.

Spiel pausieren	<p>1) Der Spieler drückt mit der linken Maustaste auf den Pause-Button oder drückt "P".</p> <p>2) Das Spiel wird pausiert.</p> <p>3) Dem Spieler ist es noch immer möglich sich mit Hilfe der Kamera über die Karte zu bewegen, doch er kann keine weitere Aktion (außer Einheiten auswählen) ausführen.</p>	Das Spiel ist gestartet und das Ingame-Menu ist nicht geöffnet.	Das Spiel pausiert
Siedlung einnehmen	<p>1) Der Spieler drückt mit der rechten Maustaste auf eine gegnerische Siedlung.</p> <p>2) Diese wird nun von den ausgewählten Einheiten angegriffen.</p> <p>3) Sobald die gesamte Besatzung der Siedlung getötet wurde, kann diese eingenommen werden.</p> <p>Dazu müssen die Einheiten des einnehmenden Spielers für eine gewisse Zeit neben dieser Siedlung verharren.</p>	Militäreinheiten sind ausgewählt.	Die Siedlung wurde eingenommen oder die belagernde Streitmacht wurde zerstört.
Einheiten in eine Siedlung einquartieren	<p>1) Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine ihm gehörende Siedlung.</p> <p>2) Die ausgewählte Einheit bewegt sich nun zur Siedlung, falls die maximal Anzahl der einquartierten Einheiten nicht erreicht ist, nimmt die Siedlung diese Einheit auf andernfalls bleibt die Einheit neben der Siedlung stehen. Die einquartierten Einheiten sind dann im HUD sichtbar.</p>	Eine Einheit ist ausgewählt.	Die Einheit wurde in die Siedlung einquartiert oder steht noch auf der Karte neben der Siedlung.
Einheiten ausquartieren	<p>1) Der Spieler klickt im Siedlungs-HUD mit der linken Maustaste auf das Icon der auszuquartierenden Einheit</p> <p>2) Das entsprechende Icon wird im Siedlungsmenü gelöscht und die Einheit erscheint neben der Siedlung auf der Karte.</p>	Eine Siedlung, in der mindestens eine Einheit einquartiert ist, ist ausgewählt.	Die Einheit erscheint neben der ausgewählten Siedlung auf der Karte.

1.5.2 Spielobjekte

Name	Eigenschaften	Fähigkeiten
Siedlung	<ul style="list-style-type: none"> • Unzerstörbar, aber einnehmbar • Die Stärke der Siedlung hängt von der Stärke und Anzahl der einquartierten Einheiten ab 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekrutierung von Einheiten • Ausbau von Gebäuden • Verwaltung von Rohstoffen • Einquartierung von Einheiten
Infanterie	<ul style="list-style-type: none"> • langsam • mittlere Angriffsstärke • stark gepanzert 	<ul style="list-style-type: none"> • mit Artefakt aufrüsten • laufen, kämpfen
Kavallerie	<ul style="list-style-type: none"> • hohe Angriffsstärke • schnell • leicht gepanzert 	<ul style="list-style-type: none"> • mit Artefakt aufrüsten • laufen, kämpfen,
Spion	<ul style="list-style-type: none"> • geringe Angriffsstärke • schnell (aber langsamer als Kavallerie) 	<ul style="list-style-type: none"> • mit Artefakt aufrüsten • unsichtbar werden • Attribute gegnerischer Siedlungen "ausspionieren"
Händler	<ul style="list-style-type: none"> • keine Angriffsstärke • langsam • leicht gepanzert 	<ul style="list-style-type: none"> • kann Rohstoffe tragen und anderen Spielern einen Handel anbieten
König	<ul style="list-style-type: none"> • Hauptfigur eines jeden Spielers • hohe Angriffsstärke • sehr stark gepanzert • langsam 	<ul style="list-style-type: none"> • laufen, kämpfen • kann nicht zum Zombie werden
Artefakt	<ul style="list-style-type: none"> • kann auf der Karte entdeckt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> • gibt der tragenden Einheit einen Bonus (höhere Angriffsstärke, höhere Geschwindigkeit, stärkere Rüstung, Immunität gegen das Zombievirus, ...)

1.5.3 Spielstruktur

Der Spieler besitzt zu Beginn eine Siedlung, in der sich der eigene König aufhält. In der Siedlung existieren bereits grundlegende Gebäude (Bauernhof, Holzfällerlager, Steinbruch und Goldmine) für die Rohstoffproduktion. Anfangs ist die Karte, außer dem Bereich um die eigene Siedlung, noch verdeckt. Indem Einheiten in noch verdeckte Bereiche der Karte geschickt werden, können diese

aufgedeckt werden und werden auf der Minimap angezeigt. Einheiten der Gegenspieler sieht man nur, so lange diese im Sichtbereich eigener Einheiten oder Gebäude liegen.

Es gibt mehrere Spielweisen die zum Sieg führen können. Man könnte zum Beispiel früh die zur Siedlung gehörenden Gebäude ausbauen, um die Rohstoffproduktion anzutreiben und dadurch im späteren Spielverlauf schnell viele Einheiten ausbilden zu können. Eine andere Möglichkeit wäre, früh möglichst viele Militäreinheiten auszubilden, um andere noch im Aufbau befindlichen Völker zu überrennen und die militärische Überlegenheit zu sichern. Wichtig ist es auch, Spione auszuschicken, um die Fortschritte anderer Spieler wie etwa ihre Truppenstärke zu überwachen. Da jede Siedlung ihre eigenen Rohstoffe hat, kann es von Vorteil sein mit Hilfe von Händlern Rohstoffe unter den verschiedenen Siedlungen auszutauschen. Außerdem können auf der Karte Artefakte gefunden werden, die den Einheiten, die sie tragen, Vorteile bringen.

Um dem Ziel näher zu kommen, muss der Spieler seine militärische Stärke nutzen, um schließlich eine gegnerische Siedlung zu besiegen und danach mit eigenen Truppen einzunehmen. So versucht man weiter, immer mehr Könige zu besiegen, um schließlich der alleinige Herrscher zu sein und das Spiel zu gewinnen.

1.5.4 Statistiken

Während eines Spiels werden für den Spieler und die KI Daten zu verschiedenen Themengebieten erhoben, die im Menüpunkt "Statistics" angezeigt werden:

- Militär :
 - Getötete Einheiten
 - Gefallene Einheiten
 - Eroberte Siedlungen
 - Größtes Heer
 - Anzahl an infizierten Einheiten
- Wirtschaft :
 - Gesammelte Nahrung
 - Gesammeltes Holz
 - Gesammelter Stein
 - Gesammeltes Gold
 - Erhandelte Rohstoffe
- Technologie :
 - Entwickelte Gebäude (erreichtes Level der Gebäude)
 - Errungene Artefakte (Anzahl an gefundenen Artefakten)
- Sonstiges :
 - Gesamtspielzeit (alle Spiele zusammen und das jetzige Spiel)

1.5.5 Achievements

Es gibt die Möglichkeit, bestimmte Auszeichnungen zu erhalten, die im Menüpunkt „Achievements“ eingesehen werden können. Diese Auszeichnungen werden einmalig vergeben und können nur durch ein Reset des Spiels erneut errungen werden:

- *General* – befehle eine Armee von mindestens 100 Einheiten
- *Einzelkämpfer* – gewinne das Spiel, ohne je zu Handeln
- *Horter* – sammle von jedem Rohstoff 6000 Einheiten
- *Indiana Jones* – sammle alle auf der Karte verteilten Artefakte
- *Survivor* – gewinne das Spiel und zusätzlich soll kein Zombie mehr leben
- *Walking Dead* – befehle eine Armee von mindestens 50 Zombies
- *Minimalist* - gewinne das Spiel mit den wenigsten Rohstoffen
- *Perfektionist* - entwickle alle zur Verfügung stehenden Gebäude bis zur höchsten Stufe
- *Rusher* - gewinne das Spiel in weniger als 15 Minuten
- *Untouchable* - gewinne das Spiel, ohne dass deine Siedlung angegriffen wurde
- *Workaholic* - erreiche eine Gesamtspielzeit von 24 Stunden

1.6 Screenplay

"Kinder, Kinder...", sagte der alte Mann am Lagerfeuer in die Runde, "ihr könnt euch das ja alles gar nicht mehr vorstellen, aber früher, bevor unser großer König das Land unter sich vereint und endlich Frieden unter die Völker gebracht hat, da herrschte Krieg und Chaos. Lasst mich euch erzählen, von der Zeit des Kampfes und der Unsicherheit, von Heldentaten und Hinterhalten, von verschenkten Chancen und epischen Schlachten. Nie wussten wir, ob nicht, wer heute unser Freund, morgen unser Feind sein könnte. Vertrauen war rar gesät und die Wälder steckten voller Räuber und Soldaten. Das Geräusch von Stahl auf Stahl war nichts Ungewöhnliches. Händler trauten sich nur mit Patrouille auf die Straßen. Und dann war da natürlich noch die Krankheit..."

"Was für eine Krankheit?", fragte einer der Jüngeren, der die Geschichte noch nicht kannte. Der alte Mann blickte ihn lange an und fuhr fort

"Nun, die Krankheit... ein Virus, der sich, wenn er eine Siedlung erst mal erfasst hatte, rasend schnell ausbreitete und selbst den friedliebendsten Tagträumer in einen blutrünstigen Zombie verwandelte. Er hielt nie lange an, doch er forderte stets viele Opfer. Nicht nur unter den Befallenen, sondern auch unter ihren Nachbarn: Die Infizierten zogen ins Land, hungrig nach Menschenfleisch. Es waren Bestien, die keine Schmerzen und keine Angst mehr kannten, erbarmungslose Feinde. Und wenn nach einigen Wochen der Bluttausch nachließ, dann waren sie nur noch Schatten ihrer selbst, leere Hüllen ohne Lebenswillen. Es war grausam. Es war keine einfache Zeit... aber wir hatten eine Motivation: Überleben. Nie wieder habe ich mich so lebendig gefühlt."