

Dieb Simulator 2001

GDD

Gruppe 10

18. Januar 2020

Mitglieder:

- Lisa Hofert
- Felix Hamberger
- Rawel Singh
- Aron Distelzweig
- Jannis Häffner
- Mohamad Hamdu
- Rico Gießler

Tutor:

- Victor Maier

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	3
1.1	Zusammenfassung	3
1.2	Alleinstellungsmerkmal	3
2	Benutzeroberfläche	4
2.1	Spieler-Interface	4
2.2	Menü-Struktur	5
3	Technische Merkmale	8
3.1	Verwendete Technologien	8
3.2	Mindestvoraussetzungen	8
4	Spiellogik	9
4.1	Optionen und Aktionen	9
4.2	Werte	12
4.3	Objekte	13
4.3.1	Kontrollierbare, Kollidierende und Bewegliche Objekte	13
4.3.2	Nicht Kontrollierbare Objekte	14
4.3.3	Objekte die im Spiel auftauchen	14
4.4	Spielstruktur	16
4.5	Statistiken	17
4.6	Achievements	17
4.6.1	Spielübergreifende Achievements:	17
5	Screenplay	19
5.1	Konzeptzeichnungen	19
6	Änderungsliste	20

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

Dieb Simulator 2001 ist ein Stealth-Rätsel-Spiel über eine Gruppe von Dieben, welche sich von einfachen Kleinkriminellen zur größten Verbrecherbande der Welt entwickeln. Auf dem Weg zu diesem Ruf brechen Sie an verschiedenen Orten ein, um diese von ihren Wertgütern zu befreien.

Die Einbrüche sind nur durch geschickte Zusammenarbeit der einzelnen Diebe und ihren individuellen Fähigkeiten, eine genaueste Planung des Einbruchs und intelligente Kombiniertfähigkeit zu meistern. Auf dem Weg zu den Wertgegenständen müssen nämlich Wachen, Kameras und Infrarot Schranken überwunden werden. Dabei ist es wichtig nicht entdeckt zu werden, denn die Polizei schläft nicht.

Doch keine Herausforderung ist diesem Team zu schwer auf dem Weg zu Ihrem Ziel: dem ganz großen Coup.

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das Spiel wird dadurch interessant, dass es zu Beginn jedes Levels eine Planungsphase gibt. In dieser kann sich der Spieler eine Taktik zurechtlegen. Mit der Taktik kann der Spieler probieren, dass Level schnellstmöglich zu lösen und die meisten Wertgüter zu stehlen.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface



Abbildung 1: Beispiellevel aus Top-Down Ansicht

Abbildung 1 zeigt ein Beispielhaftes Spielerinterface von **Dieb Simulator 2001**. Der Spieler von **Dieb Simulator 2001** betrachtet die Spielwelt aus der Top-Down Sicht. Die Spielgrafik ist in 2D gehalten. Am rechten oberen Bildschirmrand befindet sich sobald der Alarm durch eine Wache oder eine Kamera ausgelöst wurde eine kleine Uhr (1), welche die restliche Zeit bis zum Eintreffen der Polizei anzeigt.

Links unten ist der Pausenmenu Button (2), mit welchem man ins Pausenmenu kommt und dadurch auch das Spiel pausieren kann.

Rechts vom Pausenmenu Button befinden sich die beiden Fähigkeit Buttons (3) mit welchen man zwischen den Fähigkeiten der Diebe durchwechseln kann.

Rechts unten befinden sich die Einzelnen Buttons der Diebe (4). Durch klicken auf einen der Buttons wechselt man zum entsprechenden Dieb.

Über dem Timer (5) befindet sich eine Anzeige mit den nötigen Gegenständen, welche man klauen muss um das Level erfolgreich abzuschließen.

Die Kamera von **Dieb Simulator 2001** verhält sich dem Genre der Top-Down Spiele typisch. Sie zeigt das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive und bewegt sich sobald man mit der Maus an den Rand des Bildschirms fährt in die entsprechende Richtung.

Die Spielfigur wird indirekt mit der Maus (**siehe Tabelle 1**) gesteuert. Durch klicken der rechten Maustaste bewegt sich die Spielfigur zum Gewünschten Wegpunkt.

Taste	Beschreibung
Rechte Maustaste (Auf einen Punkt der Karte)	Mit der rechten Maustaste wird ein Wegpunkt gesetzt, auf den sich die Spielfigur selbstständig zu bewegt
Linke Maustaste (gedrückt halten)	Alle Spielfiguren, die sich innerhalb des hierdurch aufgespannten Rechteckes befinden, werden ausgewählt. Ausgewählte Spielfiguren können nun gemeinsam mit der rechten Maustaste bewegt werden.
Linke Maustaste (Auf Button Pausenmenu)	Das Pausenmenu öffnet sich und das Spiel wird angehalten
Linke Maustaste (Auf Button q oder e)	Die aktuell gesteuerte Spielfigur nutzt ab sofort ihre Q bzw. E Fähigkeit
Linke Maustaste (Auf Button Gesicht von Dieb)	Ab sofort steuert man den ausgewählten Dieb
Rechte Maustaste	Durch das Klicken mit der rechten Maustaste auf ein Objekt, nutzt der gewählte Charakter seine aktive Fähigkeit, wenn möglich, gegen das Objekt
Q+E	Mit den Tasten Q und E auf der Tastatur kann der Spieler zwischen den Fähigkeiten der aktuell gewählten Figur wechseln
P	Das Pausenmenu öffnet sich und das Spiel wird angehalten
Mausrad vorwärts drehen	Die Kamera wird reingezoomt
Mausrad rückwärts drehen	Die Kamera wird rausgezoomt

Tabelle 1: Tastenbelegung in Dieb Simulator 2001

2.2 Menü-Struktur

Nach dem Start von **Dieb Simulator 2001** wird das Hauptmenü angezeigt, siehe **Abbildung 2**, gleichzeitig wird die Musik von Miami Hotline abgespielt.

Im Hauptmenü kann ein neues Spiel gestartet werden (Spiel Starten).

Über 'Spiel Laden' kann einer von drei gespeicherten Spielständen geladen werden.

Unter dem Menu-Punkt 'Levels' kann der Spieler zwischen den verschiedenen Level des Spiels frei wählen. Hierbei können Levels gewählt und gespielt werden, ohne diese frei spielen zu müssen.

Unter 'Optionen' kann der Spieler die Sound und Musik Einstellungen des Spiels anpassen oder die Techdemo starten.

Unter dem Menüpunkt 'Achievements' kann der Spieler seine erreichten Achievements einsehen.

Möchte der Spieler seine Statistiken sehen, kann er unter dem Menüpunkt 'Statistiken' Daten wie: insgesamt getötete Gegner, gesamte Spielzeit in Minuten oder gesamt Erbeutet Ware angezeigt.

Im Menüpunkt 'Credits', sind die Namen der Entwickler und des Tutors von **Dieb Simulator 2001** verewigt.

Über den Button 'Beenden' wird das Spiel beendet.

Erklärung Farben der folgenden Grafiken:**Boxen:**

- **Blau:** Name des Teilmenüs
- **Gelb:** Unterpunkte des Teilmenüs
- **Rot:** Teilmenüs wird zum Hauptmenü verlassen

Pfeile:

- **Schwarz:** Teilmenü wird betreten
- **Rot:** Teilmenü wird zum Hauptmenü verlassen

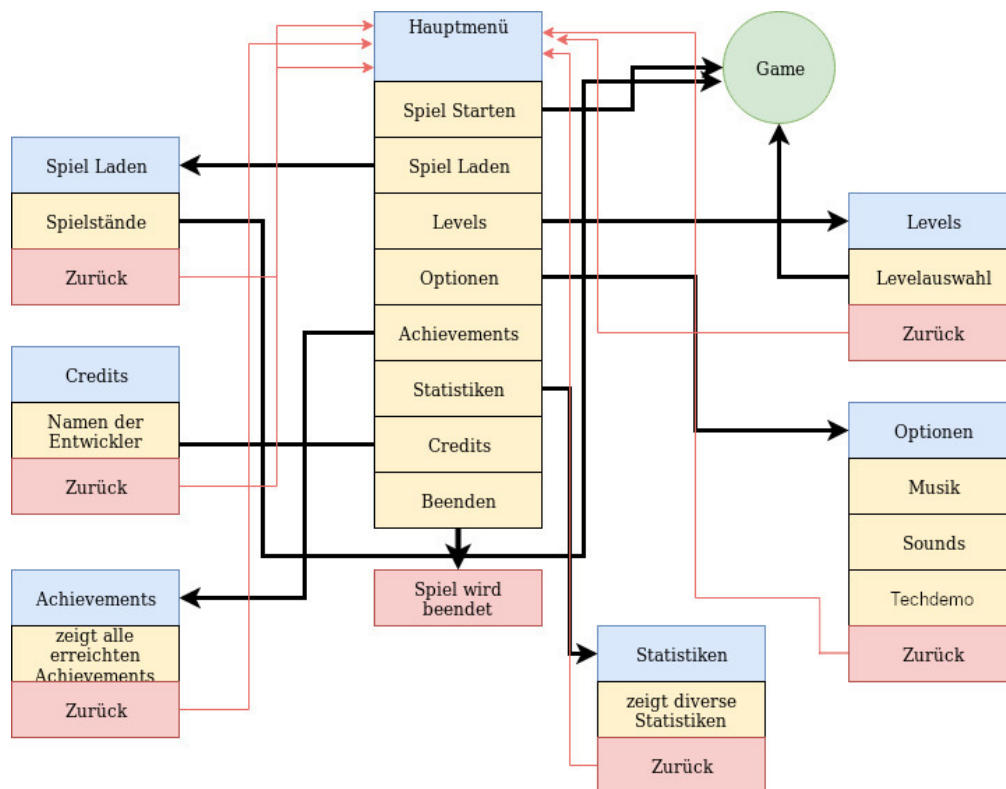


Abbildung 2: Grafik Hauptmenü-Struktur

Das Pausenmenü kann während des Spiels durch klicken eines Buttons auf dem Screen oder durch Drücken der P Taste geöffnet werden, dabei wird das Spiel pausiert.

Der Spieler hat die Möglichkeit mit einem Klick auf "Weiter" zurück zum Spiel zu gelangen, welches daraufhin direkt weiterläuft.

Möchte der Spieler den aktuellen Spielstand speichern, kann er dieses im Pausenmenü auswählen, indem auf Speichern geklickt wird.

Unter den Statistiken kann der Spieler aktuelle Statistiken des aktuell laufenden Spiels einsehen.

Ähnlich dem Hauptmenü kann der Spieler unter dem Punkt Optionen auch während des Spiels Einstellungen an Sound und Musik vornehmen.

Möchte der Spieler das aktuelle Spiel Beenden, kann dieses durch einen Klick auf Verlassen erzwungen werden. Der Spieler wird daraufhin in das Hauptmenü weitergeleitet.

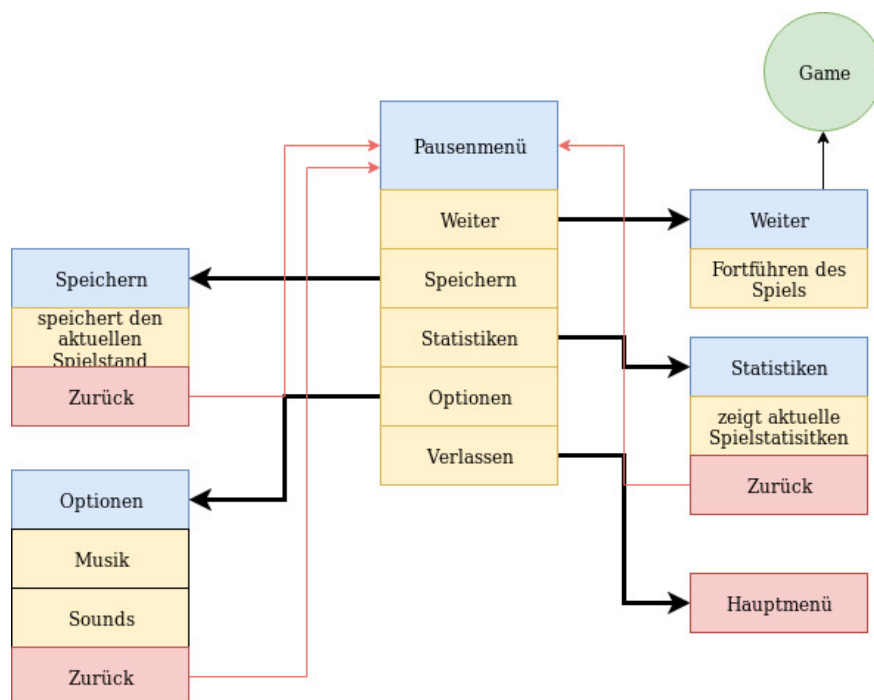


Abbildung 3: Grafik Pausenmenü-Struktur

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- MonoGame 3.7
- Visual Studio 2019 Community
- JetBrains Resharper
- .NET Framework 4.7 und 4.8
- Git
- Microsoft C#

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 7 32-/64-bit
- Prozessor: Dual-Core Prozessor mit mind. 2,2 GHz
- Arbeitsspeicher: 2GB RAM
- Grafikkarte: Unterstützt mindestens Shader Model 4.1
- DirectX Version: DirectX 10.1
- .NET Framework 4.7
- Peripherie: Maus und Tastatur
- Auflösung: Die minimale Auflösung beträgt 1024x768

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

Mit Spielfigur ist einer der fünf vom Spieler steuerbaren Diebe gemeint.

Die Tabelle enthält die Aktionen die der Spieler und die KI ausführen können.

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
A01: Spielfigur steuern	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechter Mausklick auf die gewünschte Position 2. Spielfigur bewegt sich zu der entsprechenden Position	Spielfigur ist ausgewählt und befindet sich nicht am Ende des Spielfeldes.	Spielfigur befindet sich an gewünschter Position
A02: Zoom in	Spieler mit Kamera	1. Mausrad wird nach vorne gedreht 2. Kamera zoomt in die Karte rein 3. Mausrad wird nicht mehr gedreht	Kamera ist nicht maximal hineingezoomt	Kamera ist hineingezoomt
A03: Zoom out	Spieler mit Kamera	1. Mausrad wird nach hinten gedreht 2. Kamera zoomt aus der Karte raus 3. Mausrad wird nicht mehr gedreht	Kamera befindet sich nicht maximal rausgezoomt	Kamera ist rausgezoomt
A04: Spielfigur wechseln	Spieler	1. Drücken auf den entsprechenden Button im Hud (Gesichter der Diebe) 2. Es wird zur entsprechenden Spielfigur gewechselt	Aktuell ausgewählte Spielfigur ist nicht die Spielfigur zu dem der Spieler wechseln möchte.	Spieler steuert ausgewählte Spielfigur.
A05: Kamera hacken	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die zur Spielfigur nächste Kamera wird ausgeschaltet.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar und die Spielfigur "Frog" ist ausgewählt.	Die zur Spielfigur nächste Kamera ist ausgeschaltet.
A06: Infrarot Schranke hacken	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die zur Spielfigur nächste Infrarot Schranke wird ausgeschaltet.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar und die Spielfigur "Frog" ist ausgewählt.	Die zur Spielfigur nächste Infrarot Schranke ist ausgeschaltet.
A07: Schrumpfen	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die Spielfigur wird klein	Die Fähigkeit ist aktiv und die Spielfigur "Läderlappen" ist ausgewählt	Die Spielfigur kann enge Gänge und Schächte überwinden. Mit einem klick auf die rechte Maustaste wird die Figur wieder normal groß.

A08: Unsichtbar	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die Spielfigur macht sich unsichtbar.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar und die Spielfigur "Läderlappen" ist ausgewählt.	Die Spielfigur ist nicht mehr sichtbar.
A09: Medic	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Der Dieb kann einen anderen niedergeschlagenen Dieb wieder beleben, dieser ist dann wieder als voll funktionsfähiger Dieb spielbar.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar, die Spielfigur "Roster" ist ausgewählt.	Der wiederbelebte Dieb ist wieder voll spielbar.
A10: Freeze	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die Zeit wird angehalten. 3. Alles steht still nur die Spielfigur "Dieb 3" kann sich bewegen und Aktionen ausführen.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar und die Spielfigur "Roster" ist ausgewählt.	Alles ist sowie es war als die Fertigkeit angewendet wurde, außer die Veränderungen durch Dieb 3.
A11: Aufbrechen	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die Spielfigur bricht die Tür auf, vor der er sich befindet.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar, die Spielfigur "Unicorn" ist ausgewählt und die Spielfigur steht vor einer Tür.	Die Tür, die sich vor der Spielfigur befindet ist geöffnet.
A12: Zuschlagen	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die Spielfigur schlägt die Wache, die sich vor ihm befindet und tötet diese damit.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar, die Spielfigur "Unicorn" ist ausgewählt und befindet sich vor einer Wache.	Die Wache ist tot und kann somit nicht mehr agieren.
A13: Schlösser knacken	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die Spielfigur öffnet das Schloss des Tresors.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar, die Spielfigur "Elephant" ist ausgewählt und befindet sich vor einem Schloss.	Das Schloss ist geöffnet.
A14: Durchbohren	Spieler steuert Spielfigur	1. Rechte Maustaste wird gedrückt 2. Die Spielfigur bohrt ein Loch in die Wand.	Die Fähigkeit ist aktiv und einsetzbar, die Spielfigur "Elephant" ist ausgewählt und befindet sich in der Nähe einer Wand.	Die Wand wurde entfernt.

A15: Notruf absetzen	Zivilisten, einfache Wachen, patrouil- lierende Wache, Elite Wache (genannt NPC), gesteuert von KI	1. Einer der fünf Diebe wurde entdeckt. 2. Der NPC setzt einen Notruf an einem Telefon ab. 3. Es wird ein Timer gestartet. 4. Läuft der Timer ab, ist das Level verloren.	Ein Dieb wird entdeckt.	Ein Timer wird gestartet.
A16: Schießen	einfache Wachen, patrouil- lierende Wache, Elite Wache, ge- panzerte Wache (genannt NPC), gesteuert von KI	1. Die Wache entdeckt einen Dieb. 2. Die Wache schießt auf den Dieb. 3. Der Dieb ist tot und kann nicht mehr agieren.	Die Wache hat einen Dieb entdeckt.	Der Dieb, auf den geschossen wurde, ist tot und kann nicht mehr agieren.
A17: Laufen	einfache Wachen, patrouil- lierende Wache, Elite Wache, ge- panzerte Wache (genannt NPC), gesteuert von KI	1. Die Wache läuft zu einem ausgewählten Punkt.	Die Wache patrouilliert oder die Wache hat einen Dieb gesehen und verfolgt ihn oder aktiviert einen Alarm	Die Wache hat sich zum ausgewählten Punkt bewegt

Tabelle 2: Ausführbare Aktionen

4.2 Werte

Die Diebe unterscheiden sich durch Ihre Schnelligkeit, den Wert der Gegenstände den Sie jeweils gestolen haben und den besonderen Fähigkeiten, welche jeder Dieb hat.

Eigenschaft	Beschreibung
Schnelligkeit	Wie schnell sich ein Dieb bewegt.
Wert	Beschreibt den Wert der gestohlenen Gegenstände.
Fähigkeiten	Welche besonderen Fähigkeiten der Dieb hat

Tabelle 3: Eigenschaften von Dieben

Die Wachen unterscheiden sich durch Ihre Schnelligkeit, die Größe Ihres Sichtkegels und ihre speziellen Eigenschaften. Die Speziellen Eigenschaften werden in Tabelle 5 beschrieben.

Eigenschaft	Beschreibung
Schnelligkeit	Wie schnell sich eine Wache bewegt.
Aufmerksamkeit	Wie groß ist der Sichtkegel der Wache.
Typ	um welchen Typ von Wache es sich handelt.
Spezielle Eigenschaften	Verschiedene Fähigkeiten, die eine einzelne Wache hat.

Tabelle 4: Eigenschaften der Wachen

Jeder Typ von Wache hat bestimmte spezielle Eigenschaften.
Unter dem Abschnitt Objekte wird genauer darauf eingegangen welche Typen von Wachen es gibt und welche der hier genannten Fähigkeiten Sie jeweils besitzen.

Eigenschaft	Beschreibung
Wege abschneiden	Ob die Wache probiert gegebenenfalls den Weg eines Dieben abzuschneiden.
Patrouillierend	Ob die Wache auf einer Route patrouilliert
Aufmerksam	Ob der Wache Veränderungen (z.B. offene Türen) in Ihrer Umgebung auffallen
Gepanzert	Ob die Wache nicht niedergeschlagen werden kann.
Laut	Ob die Wache andere Wachen in einem größeren Radius als andere Wachen auf die Diebe aufmerksam machen kann.
Reparieren	Ob die Wache gehackte Kameras und Infrarot Schranken wieder reparieren und wieder funktionsfähig machen kann.
Bessere Sicht	Wenn der Wache Veränderungen in Ihrer Umgebung auffallen, wird der Sichtkegel der Wache größer .

Tabelle 5: Spezielle Eigenschaften der Wachen

Zivilisten haben nicht so viele Eigenschaften wie Wachen. Sie haben lediglich eine Schnelligkeit und einen Sichtkegel mit einer bestimmten Größe.

Eigenschaft	Beschreibung
Schnelligkeit	Wie schnell sich ein Zivilist bewegt.
Aufmerksamkeit	Wie groß ist der Sichtkegel eines Zivilisten.

Tabelle 6: Eigenschaften der Zivilisten

Es ist möglich manche Wände und Türen zu durchbohren (A14) bzw. aufzubrechen (A11). Ob es möglich ist eine Wand zu durchbohren bzw. eine Tür aufzubrechen, liegt am Material der Wand bzw. Tür.

Eigenschaft	Beschreibung
Material	Beschreibt das Material der Wand, je nach Material ist entweder möglich eine Wand zu durchbohren oder nicht (A14)

Tabelle 7: Eigenschaften der Wände

Eigenschaft	Beschreibung
Material	Beschreibt das Material aus dem die Tür besteht, je nach Material ist es möglich die Tür aufzubrechen oder nicht (A11).

Tabelle 8: Eigenschaften der Türen

Beute die man auf seinem Weg einsammelt hat einen Wert, welcher später in den Highscore reinzählt.

Eigenschaft	Beschreibung
Wert	Beschreibt den Wert des jeweiligen Beute.

Tabelle 9: Eigenschaften der Gegenstände die man stehlen kann

Ein Tresor besteht aus einem Schloss welches eine Stärke hat. Diese legt fest wie viel Zeit man braucht um das Schloss zu knacken und den Inhalt des Tresors zu bekommen. Der Inhalt des Tresors hat wie die Beute einen bestimmten Wert.

Eigenschaft	Beschreibung
Wert	Beschreibt den Wert des Inhalts des Tresors.
Schlossstärke	Beschreibt die Zeit die man braucht um das Schloss des Tresors zu knacken (A13)

Tabelle 10: Eigenschaften des Tresors

4.3 Objekte

4.3.1 Kontrollierbare, Kollidierende und Bewegliche Objekte

Die Kontrollierbaren, kollidierenden und beweglichen Einheiten werden in unserem Spiel die 5 Diebe sein. Sie heißen: Frog (Froschmaske), Unicorn (Einhornmaske), Roster (Hahnmaske), Elephant (Elefantenmaske) und Läderlappen (Fledermausmaske).

Jeden der fünf Diebe kann man sowohl durch das Level bewegen, als auch seine zwei Fähigkeiten verwenden. Dabei können die Diebe natürlich mit Gegenständen wie Wänden oder verschlossenen Türen kollidieren.

Frog hat die Fähigkeiten 'A05: Kamera hacken' und 'A06: Infrarot Alarm hacken'. Läderlappen hat die Fähigkeiten 'A07: Schrumpfen' und 'A08: Unsichtbar'.

Roster hat die Fähigkeiten 'A09: Medic' und 'A10: Freeze' zur Verfügung stehen.

Unicorn hat 'A11: Aufbrechen' und 'A12: Zuschlagen' haben.

Die Fähigkeiten 'A13: Schlösser knacken' und 'A14: Durchbohren' hat Elephant.

Die Fähigkeiten werden genauer unter Abschnitt '4.1 Optionen und Aktionen' beschrieben.

4.3.2 Nicht Kontrollierbare Objekte

Anmerkung: Die hier erwähnten Fähigkeiten beziehen sich auf Tabelle 5: Spezielle Eigenschaften der Wachen unter '4.2 Werte'.

Die 5 Nicht-Kontrollierbaren, kollidierenden Einheiten werden bei uns Zivilisten und Wachen sein. Zum einen wird es **Zivilisten** geben, welche bei Sichtung zu einem der Diebe, umgehend zum nächstgelegenen Alarm oder zur nächstgelegenen Wache laufen um diese auf die Diebe aufmerksam zu machen.

Außerdem gibt es unterschiedliche Klassen von Wachen.

Es wird **einfache Wachen** geben, welche an Orten herumstehen und agieren wenn Sie einen Dieb sehen. Diesen werden Sie dann entweder verfolgen, probieren andere Wachen auf ihn aufmerksam zu machen oder den nächstgelegenen Alarm zu aktivieren.

Außerdem gibt es **patrouillierende Wachen**, (Fähigkeit Aufmerksam, Patrouillierend) welche an Orten patrouillieren und auch bei Sichtkontakt den Dieb verfolgen, andere Wachen auf ihn aufmerksam machen oder den nächstgelegenen Alarm aktivieren. Diesen Wachen fallen Änderungen in der Umgebung in der Sie patrouillieren auf. Wenn Sie zum Beispiel an einer Tür vorbei laufen die geöffnet ist, obwohl sie zuvor geschlossen war, werden Sie das bemerken und den Raum hinter der Tür untersuchen.

Des weiteren wird es noch **gepanzerte Wachen** (Fähigkeit Gepanzert, Laut) geben. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass man sie nicht einfach mit der Fähigkeit A17 niederschlagen kann. Dieser Typ von Wache ist etwas langsamer als die anderen Wachen. Dafür kann er in einem größeren Radius andere Wachen auf den Dieb den die gesehen hat aufmerksam machen. Außerdem probiert dieser Typ von Wache nie den Alarm zu aktivieren, sondern fokussiert sich lediglich darauf den Dieb zu verfolgen und andere Wachen zu alarmieren.

Als letztes wird es noch die **Elite Wache** (Fähigkeit Aufmerksam, Wege abschneiden, Reparieren, Bessere Sicht) geben. Dieser Typ von Wache ist schneller als die anderen Klassen von Wachen und wird bei der Verfolgung gegebenenfalls probieren, dem Dieb den Weg abzuschneiden. Außerdem fallen diesem Typ Wache Veränderungen in seiner Umgebung auf, wodurch die Umgebung genauer untersucht wird. Außerdem wird durch eine Änderung in der Umgebung die Wache Aufmerksamer und dadurch ihr Sichtfeld größer. Zusätzlich kann sie gehackte Kameras oder Infrarot Alarmer wieder reparieren.

Jede der oben erwähnten Klassen wird durch die KI kontrolliert und kollidiert mit Gegenständen wie zum Beispiel Wänden.

4.3.3 Objekte die im Spiel auftauchen

Objekt	Beschreibung
Tür	Begrenzt Räume und Gebäude und kann als Einstiegsmöglichkeit von Dieben genutzt werden.
Fenster	Kann als Einstiegsmöglichkeit von Dieben benutzt werden.
Kamera	Dient der Überwachung und kann Alarm auslösen, wenn die Kamera nicht gehackt ist und ein Dieb entdeckt wurde.
Tresor	Ist verschlossen und beinhaltet meist wertvolle Gegenstände. Kann nur von bestimmten Dieben geöffnet werden

Wand	Trennt Räume ab und kann aus verschiedenen Materialien bestehen.
Beute	Gegenstände die Geld einbringen, wenn man sie klaut
Infrarot Schranken	Infrarot Schranken, die einen Alarm auslösen, wenn man diese überquert.
Telefon	Wachen können diese benutzen um Verstärkung zu rufen.
Lichtschalter	Schaltet das Licht ein oder aus.

Tabelle 11: Objekte die im Spiel auftauchen

4.4 Spielstruktur

Das Spiel ist in verschiedene Levels aufgeteilt, die aus dem Menü ausgewählt werden können. Wenn man ein neues Spiel startet spielt man alle Level nacheinander. Sobald man ein Level erfolgreich geschafft hat, kann man zum nächsten Level gehen oder das aktuelle Level noch einmal probieren.

Es gibt folgende Level:

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1. Einfamilienhaus | 4. Casino |
| 2. Schmuckladen | 5. Bank |
| 3. Yacht | 6. Der große Coup - Louvre |

Beim Start eines Levels wird zunächst der Planungsmodus gestartet: Hier wird eine Übersicht des Levels mit Gegnern, Sicherheitssystemen und Eingängen angezeigt. Der Spieler kann Marker gesetzt werden, welche Später als Wegpunkte oder Erinnerungsstützen für den Spielen funktionieren können. Danach beginnt das eigentliche Stealth-Gameplay:

Alle Charaktere sind gleichzeitig auf der Karte, wobei immer nur einer aktiv gesteuert wird.

Das Ziel ist es nun, ohne entdeckt zu werden, immer weiter in das Gebäude einzudringen; generell ist der Spielablauf also eher taktisch und bedacht. Man muss immer sichere Orte suchen an welchen man nicht entdeckt werden kann und kann (je nach Charakter) auch Gewalt einsetzen. Oft muss man seine Spielfiguren als Team benutzen, um Wege für sich selbst und andere Teammitglieder zu schaffen.

Gegnerische KI und Sicherheitssysteme werden versuchen, auf die Eindringlinge aufmerksam zu machen, die Polizei zu rufen oder sie direkt außer Gefecht zu setzen, wenn diese sich in ihrem Sichtkegel befinden. Die Wachen und Zivilisten werden zusammen von einer KI kontrolliert.

Dadurch werden sich die Wachen intelligent verhalten. Zum einen werden Elite Wachen nur probieren einem Dieb den Weg abzuschneiden, wenn dies auch Sinn ergibt, weil er bereits von einer anderen Wache verfolgt wird und dadurch in eine Richtung getrieben wird.

Des weiteren wird eine einzelne einfache oder patrouillierende Wachen je nach Situation Abwegen, ob es intelligenter ist den Dieb zu verfolgen, den Alarm zu aktivieren oder andere Wachen auf den Dieb aufmerksam zu machen.

Sobald mehr als eine Wache einen Dieb bemerken, wird mindestens eine Wache die Verfolgung aufnehmen und die anderen Wachen werden probieren einen Alarm zu aktivieren oder noch mehr Wachen auf auf die Diebe aufmerksam zu machen.

Außerdem können Wachen, wenn Sie nebeneinander stehen oder sich über den Weg laufen, miteinander kommunizieren und sich so auf Auffälligkeiten wie zum Beispiel geöffnete Türen aufmerksam machen und dadurch zusammen agieren.

Weder Gegner noch ein eigener Charaktere halten mehr als einen Schlag aus. Die gepanzerte Wache kann nicht niedergeschlagen werden.

Die Gegner können zudem an Alarmanlagen die Polizei rufen. Dies startet einen Timer. Sobald dieser abläuft taucht die Polizei auf. Dies bedeutet ein sofortiges Game-Over auf das jeweilige Level.

Ein Level gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn alle benötigten Gegenstände eingesammelt wurden und man mit einem Dieb den Ausgang erreicht hat.

Der Ort dieser Gegenstände wird in der Planungsphase angezeigt. Sobald man alle benötigten Gegenstände eingesammelt hat, wird im Hud oben links ein Fluchtweg-Zeichen eingeblendet um zu Signalisieren, dass man jetzt fliehen kann.

Zusätzlich zu den benötigten Gegenständen gibt es auch noch Bonusgegenstände, welche man nicht einsammeln muss. Jeder dieser Bonusgegenstände wird am Ende in den Score eingerechnet und erhöhen

dadurch diesen.

Der Score berechnet sich aus den folgenden Komponenten: die Zeit die man für das Level gebraucht hat, die Anzahl der Wachen die man ausgeschaltet hat, dem Wert der Bonusgegenstände die man eingesammelt hat, ob man entdeckt wurde und ob ein Alarm ausgelöst wurde.

Gescheitert ist ein Level, wenn alle Charaktere außer Gefecht gesetzt wurden oder wenn der Timer bevor man geflohen ist abläuft.

Die Level steigern sich immer weiter in ihrer Komplexität, Schwierigkeit und Größe. Zu Beginn sind die Wachen oft unaufmerksam und nicht im Kampf ausgebildet.

In den späteren Level gibt es mehr Wachen mit gefährlichen Waffen, die schneller reagieren und oft patrouillieren, statt nur an einem Platz stehenzubleiben. Hinzu kommen auch die Sicherheitssysteme, die von einer einfachen Alarmanlage bis zu ausgefeilten Überwachungskameras reichen können.

Man bestreitet jedes Level mit allen Dieben.

Als letztes Level gibt es den großen Coup, ein Einbruch in das Louvre in Paris.

Dieser stellt alle gelernten Fähigkeiten noch einmal auf die Probe. Nach dem dieser vollendet wurde, ist das Spiel theoretisch vorbei. Man kann jedoch immer noch in einzelne Level zurück kehren und probieren einen höheren Score zu erreichen.

4.5 Statistiken

Während des Spielens werden Statistiken über das Spiel erstellt. Diese können über das Hauptmenü eingesehen werden.

Folgende Statistiken werden erstellt:

1. Erfolgreiche Einbrüche
2. Entkommen trotz ausgelöstem Alarm
3. Missglückte Einbrüche
4. Anzahl der getöteten Wachen
5. Anzahl der deaktivierten Kameras
6. Gesamter Score
7. Gesamte Spielzeit

4.6 Achievements

Es gibt spielübergreifende Achievements. Zu jedem Achievement gehört ein Sticker. Der Name des jeweiligen Achievements und eine Erklärung werden durch Klicken auf den Sticker gezeigt.

4.6.1 Spielübergreifende Achievements:

Diese Achievements gelten für die ganze Spielzeit:

1. **Cup Of Crime:** Schließe alle Level erfolgreich ab
2. **Police Fear:** Töte 10 Polizisten

3. **Police Nightmare:** Töte 50 Polizisten
4. **Bronze Gloves:** Stehle waren im Gesamtwert von über 100.000\$.
5. **Silver Gloves:** Stehle waren im Gesamtwert von über 500.000\$.
6. **Golden Gloves:** Stehle waren im Gesamtwert von über 1.000.000\$.
7. **Are They Jinni?:** Beende jedes Level ohne das der Alarm ausgelöst wurde.
8. **Camera Shy:** Hacke insgesamt 5 Kameras.
9. **Anonymous Member:** Hacke insgesamt 30 Kameras.
10. **Amature Thief:** Spiele für insgesamt 1 Stunde.
11. **Pro Thief:** Spiele für insgesamt 5 Stunden.
12. **The Joker:** Spiele für insgesamt 20 Stunden.

5 Screenplay

Im Dieb Simulator 2001 kann der Spieler in eine Geschichte voller Gefahren, Verbrechen und Nervenkitzel eintauchen. Fünf junge und begabte Diebe haben sich zusammengefunden, jeder einzelne ein absoluter Experte auf seinem Gebiet. Ihr Ziel ist es die bekannteste und gefürchtetste Einbrecherbande der Welt zu werden. Wie man das schafft? Der Spieler wird unsere fünf Halunken auf dem Weg zur Lösung dieser Frage begleiten. Angefangen bei kleinen Einbrüchen in Einfamilienhäuser, über Schmuckläden und Banken erarbeiten sich die Fünf immer mehr Beute, Geld und Ruf bis sie schließlich mit dem ganz großen Coup im Louvre zu Legenden werden wollen. Dabei gilt es immer auf der Hut zu sein und alle Fähigkeiten der unterschiedlichen Profis geschickt einzusetzen. Denn natürlich wird niemand all seine Besitz- und Reichtümer einfach so hergeben. Desto höhere Ziele die Diebe sich stecken, desto härter wird es werden. Wachen, Überwachungskameras, Bewegungssensoren und viele weitere Hindernisse gilt es zu umgehen. Denn wenn einmal ein Alarm ausgelöst wird, dann heißt es so schnell wie möglich das Weite suchen. Sobald die Polizei vor Ort ist gibt es kein Entkommen mehr. Und niemand will ja seinen Weg zur Legende im Gefängnis zu Ende bringen.

5.1 Konzeptzeichnungen

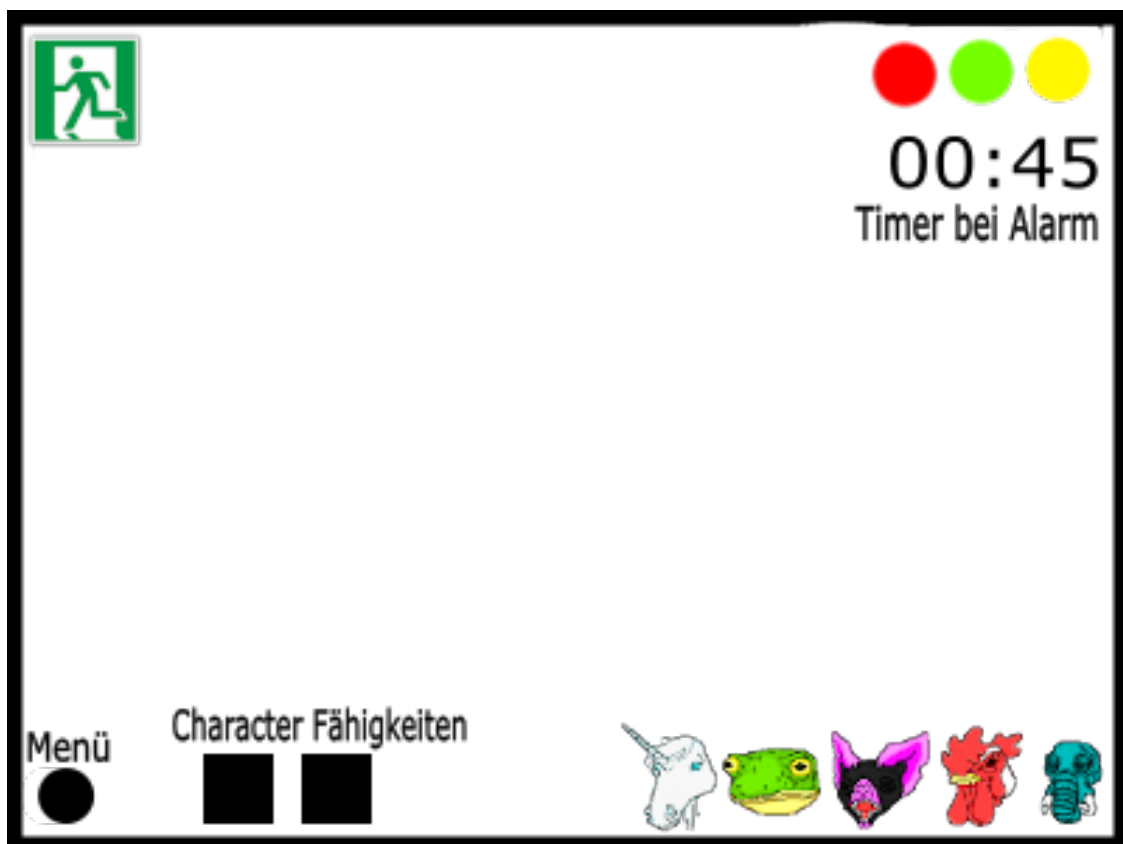


Abbildung 4: Konzeptzeichnung des Hud

6 Änderungsliste

Nach Absprache wurden folgende Features aus dem GDD entfernt.

- Es wird während dem Spielen eines Levels kein digitaler Punktestand mehr angezeigt. Erst nach Abschließen des Levels wird ein Punktestand angezeigt.
- Die Kamera hält nicht auf den aktuell gesteuerten Dieb den Fokus, sondern wird durch bewegen der Maus an den Bildschirmrand bewegt
- Es gibt kein Storyboard
- Statistiken und Achievements beziehen sich nicht mehr auch auf einzelne Level, sondern nur noch auf das Spiel als gesamtes. Es gibt also keine Levelachievements und auch keine Levelstatistiken mehr
- Die Fähigkeit 'A09: Dunkelheit' wurde zur Fähigkeit 'A09:Medic' geändert
- Die Diebe kann man am Anfang des Levels nicht mehr platzieren. Stattdessen haben die Diebe für jedes Level einen festen Startplatz.
- Man hat bei jedem Level von Anfang an alle Diebe zur Verfügung
- Die Abschnitte '4.3.1 Kontrollierbare, Kollidierende und Bewegliche Objekte' und '4.3.2 Nicht Kontrollierbare Objekte' wurden hinzugefügt