

Albert-Ludwigs-Universität
Technische Fakultät
Softwarepraktikum SoSe 2018

Game Design Dokument

Lost Treasure

Gruppe 10

Robin Eger

Max Gerstenkorn

Micha Luther

Andrea Qosja

Mario Rauer

Tutor:

Karsten Fix

1. Inhaltsverzeichnis

1.	Inhaltsverzeichnis	2
2.	Spielkonzept	3
2.1.	Zusammenfassung des Spiels	3
2.2.	Alleinstellungsmerkmal	3
2.3.	Anmerkung zur verwendeten Sprache	3
3.	Benutzeroberfläche	3
3.1.	Spieler-Interface	3
3.2.	Menüstruktur	4
4.	Technische Merkmale	6
4.1.	Verwendete Technologien	6
4.2.	Mindestvoraussetzungen	7
5.	Spiellogik	7
5.1.	Optionen & Aktionen	7
5.2.	Spielobjekte	11
5.2.1.	Spielercharaktere	11
5.2.2.	Gegnercharaktere	12
5.2.3.	Charakterübersicht und Eigenschaften-Werte	13
5.2.4.	Neutrale Objekte	14
5.2.5.	Terrain	15
5.2.6.	Gegenstände	16
5.2.7.	Projektile	18
5.3.	Spielstruktur	18
5.4.	Statistiken	19
5.5.	Achievements	19
6.	Screenplay	20
6.1.	Konzeptzeichnungen und Storyboards	20

2. Spielkonzept

2.1. Zusammenfassung des Spiels

Begib dich als Archäologe "John India" in "Lost Treasure" auf eine spannende Schatzjagd nach dem verschollenen Schatz des Pharaos Sallah.

Doch gib Acht, der Weg hat es in sich! Es warten verschlossene Türen, die mit spannenden Rätseln geöffnet werden müssen, zahlreiche menschliche und tierische Gegner werden dich angreifen und der richtige Weg muss erst einmal gefunden werden. Der Pharaos Kämpfer auf dich hetzen oder dir Hindernisse in den Weg bauen. Jeder Schritt könnte dein letzter sein.

Zum Glück bist du nicht allein unterwegs: Du hast den Eingeborenen "Uuwewewe Osas" und die Sanitäterin "Clara Roff" an deiner Seite, die dich mit ihren Spezialkräften unterstützen.

Zusammen könnt ihr überleben und den Schatz der Pyramide bergen, wenn ihr eure Fähigkeiten richtig kombiniert, die Rätsel löst und euch weder von den Tieren fressen lässt noch den Kämpfern des Pharaos unterliegt!

2.2. Alleinstellungsmerkmal

"Lost Treasure" besteht insbesondere durch die gelungene Mischung diverser bekannter Spielgenres, die in dem Spiel vereint werden. Strategiespieler werden durch die intuitive Steuerung sowie taktische Spielweise gegen den KI-Gegner angesprochen. Adventure und Rollenspiel Liebhaber hingegen können sich an spannenden Rätseln, Items, zahlreichen Gegnertypen und einem schönen Map Design erfreuen. Lost Treasure formt damit ein gelungenes Crossover Genre, das es besonders von anderen Spielen abhebt.

2.3. Anmerkung zur verwendeten Sprache

Auch wenn dieses GDD in deutscher Sprache geschrieben ist, wird das Spiel selbst komplett und ausschließlich in Englisch verfügbar sein. Daher sind auch alle im Spiel vorkommenden Bezeichnungen bereits hier im GDD in englischer Sprache gefasst.

3. Benutzeroberfläche

3.1. Spieler-Interface



Abbildung 1: Spieler-Interface

In der *Abbildung 1* ist das Interface im Spiel zu sehen. Links am Rand (grüner Rahmen) sieht der Spieler jederzeit seine 3 Charaktere und ausgewählte Werte dieser (z.B. Hitpoints). Über diese Anzeige können die Charaktere auch ausgewählt werden.

Der aktuell ausgewählte Charakter wird zusätzlich in der Leiste unten noch mit allen Werten und Fähigkeiten angezeigt. Links (roter Rahmen) ist ein Charakterbild und mittig (gelber Rahmen) sind die verschiedenen individuellen Statistiken des Charakters zu sehen.

Außerdem gibt es rechts oben einen Menü-Button, um zum Pausenmenü zu gelangen.

3.2. Menüstruktur

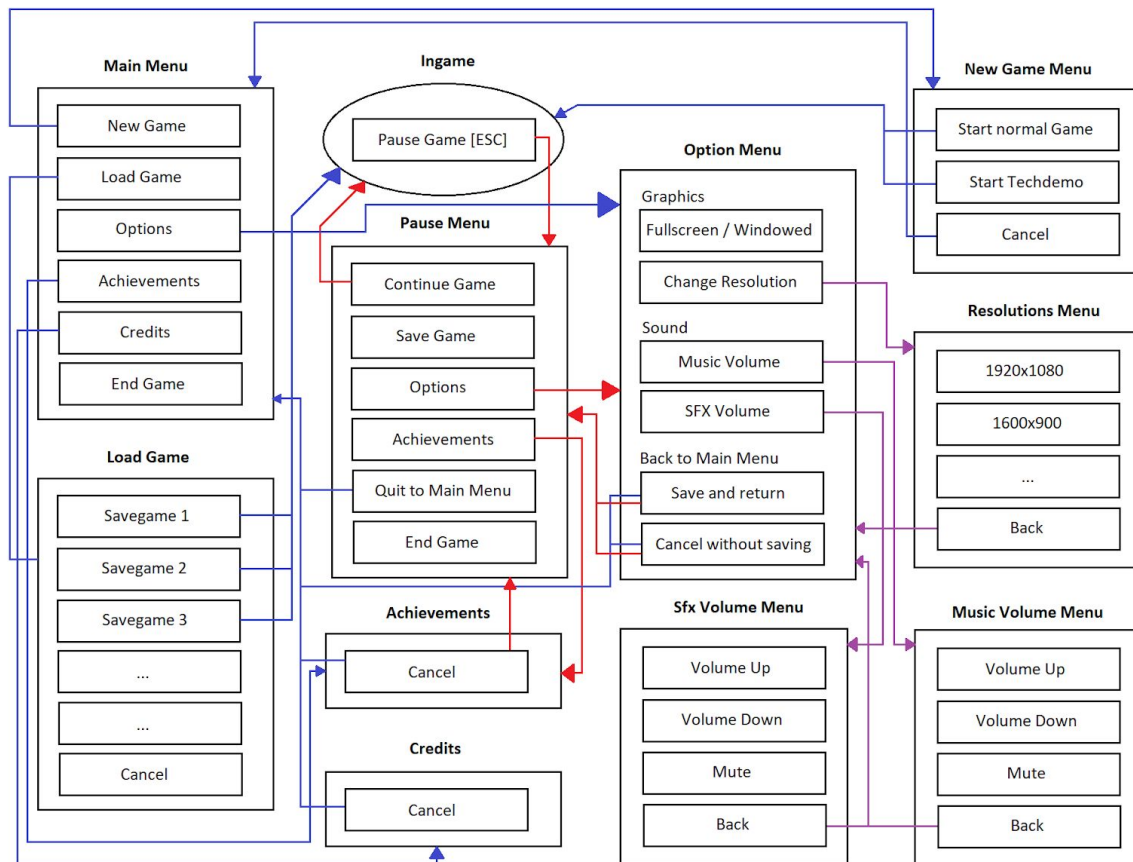


Abbildung 2: Menü-Struktur

Die obenstehende Grafik (Abbildung 2) zeigt eine Übersicht über die Menüstruktur. Klickt man auf einen der Einträge, so gelangt man entlang den Pfeilen zum nächsten Menü. Da das "Option Menu" sowohl von "Main Menu", als auch aus dem "Ingame" erreichbar ist, gibt es eine Unterscheidung zwischen **blauen** Pfeilen und **roten** Pfeilen.

An den **roten** Pfeilen kann man nur entlang gehen, wenn man entweder direkt davor an einem **roten** Pfeil entlang gegangen ist, oder davor im "Ingame" war. Nachdem man einen **roten** Pfeil entlang gegangen ist, darf man erst wieder einen **blauen** Pfeil nehmen, wenn man wieder im "Main Menu" ist. Die **violetten** Pfeile sind quasi polyvalent, also einfach immer begehbar.

Effektiv bedeutet das, dass man also **nicht** aus dem "Ingame" in das "Option Menu" und dann über den **blauen** Pfeil ins "Main Menu" kommt, sondern nur über den **roten** Pfeil des "Quit to Main Menu"-Eintrags vom "Pause Menu" zurück ins "Main Menu" kommt.

Im Folgenden sind die verschiedenen Menüoptionen erklärt:

Main Menu

Das "Main Menu" erscheint direkt nach dem Starten des Spiels und zeigt folgende Menüeinträge:

- New Game: Öffnet das "New Game Menu", in dem ein neues Spiel oder die Techdemo gestartet werden kann.
- Load Game: Öffnet das "Load Game Menu", in dem ein gespeichertes Spiel geladen werden kann.
- Options: Öffnet das "Option Menu", in dem Sound und Grafik angepasst werden können.
- Achievements: Zeigt alle im Spiel vorhandenen Errungenschaften und welche davon bereits erfüllt wurden.
- Credits: Zeigt eine Liste der Mitwirkenden des Spiels.
- End Game: Öffnet eine Box, welche den Spieler fragt, ob er das Spiel wirklich beenden will.

Pause Menu

Das "Pause Menu" erscheint, wenn der Spieler im laufenden Spiel auf ESC (oder auf den Menü-Button (siehe Abbildung 1) drückt. Es zeigt folgende Menüeinträge:

- Continue Game: Das "Pause Menu" wird verlassen und man ist zurück im Spiel.
- Save Game: Speichert das aktuelle Spiel.
- Options: Öffnet das "Option Menu", in dem Sound und Grafik angepasst werden können.
- Achievements: Zeigt alle im Spiel vorhandenen Errungenschaften und welche davon bereits erfüllt wurden.
- Quit to Main Menu: Öffnet eine Box, welche den Spieler fragt, ob er wirklich zum Hauptmenü zurückkehren möchte.
- End Game: Öffnet eine Box, welche den Spieler fragt, ob er das Spiel wirklich beenden will.

New Game Menu

Das "New Game Menu" erscheint wenn man im "Main Menu" den "New Game"-Button wählt. Es zeigt folgende Menüeinträge:

- Start normal Game: Zeigt zunächst eine kurze Einleitung und startet dann ein neues Spiel.
- Techdemo: Startet eine neue (vom eigentlichen Spiel abgewandelte) Spielinstanz, welche die Techdemo des Spiels darstellt.
- Cancel: Wechselt zurück zum "Main Menu".

Load Game Menu

Das "Load Game Menu" erscheint wenn man im "Main Menu" den "Load Game"-Button wählt. Hier können alle bisher gespeicherten Spiele geladen werden. Es zeigt folgende Menüeinträge:

- "Savegame 1" (beispielhaft): Lädt das gespeicherte Spiel "Savegame 1" und startet die Spielinstanz dafür.
- Cancel: Wechselt zurück zum "Main Menu".

Option Menu

Das "Option Menu" kann aus dem "Main Menu" oder dem "Pause Menu" erreicht werden und bietet folgende Optionen:

"Graphics"

- Fullscreen / Windowed: Wechselt zwischen Vollbild und Fenstermodus.
- Change Resolution: Öffnet das "Resolution Menu".

"Sound"

- Music Volume: Öffnet das "Music Volume Menu".
- SFX Volume: Öffnet das "Sfx Volume Menu".

"Back to Main Menu"

- Save and return: Speichert die Änderungen und wechselt zurück zum "Main Menu".
- Cancel without saving: Setzt die Änderungen zurück und wechselt zum "Main Menu".

Resolution Menu

Das "Resolution Menu" kann aus dem "Option Menu" erreicht werden und zeigt alle Auflösungen, die von der Grafikkarte unterstützt werden. In der Grafik sind beispielhaft zwei Auflösungen gezeigt. Diese können evtl nicht im Spiel erscheinen, wenn das Spiel auf einem Gerät mit einer Grafikkarte, die nicht diese Auflösungen unterstützt, läuft.

- "1920x1080" (beispielhaft): Ändert die Auflösung auf "1920x1080".
- Back: Wechselt zurück zum "Option Menu"

Music Volume Menu

Das "Music Volume Menu" kann aus dem "Option Menu" erreicht werden und bietet die Möglichkeit, die Musiklautstärke anzupassen.

- Volume Up: Erhöht die Musiklautstärke um einen Schritt.
- Volume Down: Verringert die Musiklautstärke um einen Schritt.
- Mute: Setzt die Musiklautstärke auf Null.
- Back: Wechselt zurück zum "Option Menu"

Sfx Volume Menu

Das "Sfx Volume Menu" kann aus dem "Option Menu" erreicht werden und bietet die Möglichkeit, die Effektlautstärke anzupassen.

- Volume Up: Erhöht die Effektlautstärke um einen Schritt.
- Volume Down: Verringert die Effektlautstärke um einen Schritt.
- Mute: Setzt die Effektlautstärke auf Null.
- Back: Wechselt zurück zum "Option Menu"

4. Technische Merkmale

4.1. Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2015
- JetBrains Resharper Ultimate 2018.1
- Microsoft .NET Framework 4.6.1 & 4.7.1
- Apache Subversion (SVN)
 - TortoiseSVN 1.10.0
- Google Docs

- Bildbearbeitungsprogramme
 - Adobe Fireworks CS 6
 - Adobe Photoshop CC 2018 (19.1.3)
 - Microsoft Paint
 - Paint.NET 4.0.21
- Trac 1.2.2
- Telegram 1.2.14
- Audacity 2.2.2

4.2. Mindestvoraussetzungen

- Windows 7
- Dual-Core Prozessor 2.0 GHz
- 2GB RAM Arbeitsspeicher
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur
- Monitor mit Auflösung 1024x768 oder höher
- Microsoft .NET Framework 4.6.1
- Microsoft DirectX 9.0c

5. Spiellogik

5.1. Optionen & Aktionen

Die folgende Tabelle 1 umfasst alle Aktionen & Optionen mit jeweils genauer Beschreibung von Akteuren, Ereignisfluss und Anfangs- und Abschlussbedingungen.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A00: Auswählen	Spieler	Der Spieler klickt eine Spielfigur oder ein Objekt mit der linken Maustaste an oder zieht eine Auswahlbox über eine oder mehrere Spielfiguren.	Der Mauszeiger bzw. die Auswahlbox befindet sich über einer Spielfigur.	Der Spieler lässt die linke Maustaste los. Die Spielfiguren sind ausgewählt (farbig markiert).
A01: Auswahl aufheben	Spieler	Die Auswahl wird aufgehoben, wenn der Spieler andere Einheiten auswählt oder auf einer beliebigen anderen Stelle der Karte mit der linken Maustaste klickt.	Der Spieler hat zuvor Spielfiguren ausgewählt.	Andere Spielfiguren sind ausgewählt oder keine Figur ist ausgewählt.
A02: Kamera bewegen	Spieler	Der Spieler bewegt den Mauszeiger an den Rand des	Das Spiel ist gestartet	Die Kamera wurde bewegt.

		aktuellen Sichtbereichs der Karte. Die Kamera (festgelegter Sichtbereich) bewegt sich solange in die entsprechende Richtung, bis das Ende der Karte erreicht ist oder der Spieler den Mauszeiger vom Rand weg bewegt hat.		
A03: Laufen	Spieler/KI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt zunächst mindestens eine steuerbare Spielfigur aus. 2. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste an eine Stelle auf der Karte, zu der sich die Spielfigur(en) bewegen sollen. 3. Die Spielfigur bewegt sich auf dem kürzesten möglichen Weg zu der gewünschten Stelle 	Es wurde mindestens eine steuerbare Spielfigur durch den Spieler ausgewählt.	Die Spielfigur(en) befinden sich an der zuvor angeklickten Stelle. Im Falle eines Hindernisses am Zielort befindet sich die Spielfigur(en) an der nahegelegensten Stelle.
A04: Nahkampf	Spieler/KI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt eine Nahkampfeinheit aus. 2. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Spielfigur. 3. Die Nahkampfeinheit läuft zur feindlichen Figur und beginnt zu kämpfen bis eine andere Aktion durch den Spieler durchgeführt wird oder der Nahkämpfer oder die feindliche Figur stirbt. 	Eine Nahkampfeinheit wurde ausgewählt und eine feindliche, erreichbare Einheit wurde mit der rechten Maustaste angeklickt.	Der Nahkämpfer befindet sich bei der feindlichen Figur und kämpft, die feindliche Figur verliert dadurch Lebenspunkte.
A05: Fernkampf	Spieler/KI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt eine Fernkampfeinheit aus. 2. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Spielfigur. 3. Die Fernkampfeinheit läuft solange in Richtung der feindlichen Spielfigur, bis diese in Reichweite ist und beginnt auf diese zu schießen bis eine andere Aktion durch den Spieler durchgeführt wird oder der Fernkämpfer oder die feindliche Figur stirbt. 	Eine Fernkampfeinheit wurde ausgewählt und eine feindliche, Einheit in Reichweite wurde mit der rechten Maustaste angeklickt.	Der Fernkämpfer befindet sich innerhalb der entsprechenden Reichweite und schießt in regelmäßigen Abständen auf die feindliche Figur. Diese verliert dadurch Lebenspunkte.
A06: Mit mehreren Einheiten angreifen	Spieler/KI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt mehrere steuerbare Spielfiguren aus durch ziehen einer Auswahlbox (A00). 2. Der Spieler klickt mit der 	Mehrere steuerbare Spielfiguren wurden ausgewählt. Die feindliche Einheit ist erreichbar und wurde	Die ausgewählten Spielfiguren greifen gemäß A04/A05 an.

		rechten Maustaste auf eine feindliche Spielfigur. 3. Nahkampfeinheiten greifen gemäß A04 an, Fernkampfeinheiten gemäß A05.	mit der rechten Maustaste angeklickt.	
A07: Automatisch angreifen	KI	Sobald sich eine Figur des Spielers in einer gewissen Reichweite befindet, wird diese automatisch angegriffen, bis sie stirbt, die angreifende Spielfigur stirbt oder diese außer Reichweite bewegt wird.	Die Spielfiguren befinden sich in einer festgelegten Reichweite zueinander.	Die Spielfigur(en) greifen an.
A08: Spezialfähigkeit einsetzen (siehe auch Spielobjekte)	Spieler	1. Eine steuerbare Figur wird ausgewählt. 2. Die Figur-spezifischen Spezialfähigkeiten werden angezeigt in Form von Buttons. 3. Durch einen Linksklick auf einen der Buttons wird die Spezialfähigkeit entweder sofort aktiviert oder nachdem ein geeignetes Ziel ausgewählt wurde	Eine steuerbare Figur mit Spezialfähigkeiten wurde ausgewählt. Die gewünschte Spezialfähigkeit wurde durch einen Linksklick ausgewählt. Ggf. wurde ein Zielobjekt durch einen Rechtsklick festgelegt.	Die Spezialfähigkeit wird entweder sofort ausgelöst oder auf das entsprechende Zielobjekt angewendet, nachdem dieses ausgewählt wurde.
A09: Sterben	Spieler/KI	Sobald die Lebenspunkte einer Spielfigur 0 erreicht stirbt diese und ist nicht mehr auswählbar und steuerbar.	Die Lebenspunkte einer beliebigen Spielfigur haben 0 erreicht.	Die Figur stirbt, ist nicht mehr auswählbar und nicht mehr steuerbar.
A10: Schaden erleiden	Spieler/KI	Wird eine Spielfigur angegriffen, befindet sich auf unwegsamem Gelände oder steht unter Einfluss einer Spezialattacke verliert diese Lebenspunkte, bis sie stirbt oder der Angriff endet.	Eine Spielfigur wird angegriffen, befindet sich auf unwegsamem Gelände oder steht unter Einfluss eines negativen Effekts.	Die Spielfigur verliert Lebenspunkte
A11: Objekt aufheben	Spieler	1. Eine steuerbare Spielfigur wird ausgewählt 2. Ein aufhebbares Objekt (z.B. Schlüssel) wird mit der rechten Maustaste angeklickt 3. Die Spielfigur bewegt sich zum Objekt und nimmt dieses auf. 4. Im HUD befindet sich eine Anzeige, die verdeutlicht, dass die entsprechende Figur das Objekt bei sich trägt oder ein sofortiger Effekt wird ausgelöst.	Eine steuerbare Figur wurde ausgewählt, das Objekt angeklickt und das Objekt ist für die Spielfigur erreichbar.	Das Objekt wurde durch die Spielfigur aufgehoben und die Inventar Anzeige der Spielfigur zeigt an, dass das Objekt von der entsprechenden Figur getragen wird. Alternativ wird ein sofortiger Effekt ausgelöst z.B. +100 HP.

A12: Tor öffnen	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine steuerbare Figur wird ausgewählt, die einen Schlüssel (als "active Item") bei sich trägt 2. Ein Tor wird mit der rechten Maustaste angeklickt. 3. Die Spielfigur bewegt sich zum Tor und schließt es auf 4. Der Schlüssel verschwindet als "active Item" der Spielfigur 5. Das Tor öffnet sich und ist passierbar. 	Eine steuerbare Spielfigur mit Schlüssel im Inventar wurde ausgewählt und das Tor ist für diese erreichbar.	Das Tor ist geöffnet, der Schlüssel ist verschwunden.
A13: Schalter betätigen (Spieler)	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eine steuerbare Spielfigur wird ausgewählt 2. Ein Schalter wird mit rechts angeklickt 3. Die Figur bewegt sich zum Schalter und betätigt diesen. 4. Der Schalter löst eine Aktion aus (z.B. Tor öffnet sich) 	Eine steuerbare Figur wurde ausgewählt und der Schalter ist für diese erreichbar.	Der Schalter wurde ausgelöst, die entsprechende Folgeaktion wurde ausgelöst.
A14: Einheiten spawnen	KI	Die KI kann an festgelegten Stellen auf der Map Einheiten spawnen, um den Spieler anzugreifen	Das Spiel läuft	Die Einheiten erscheinen auf der Map und sind von der KI steuerbar.
A15: Mauer bauen	KI	Die KI kann an allen begehbaren Stellen der Karte eine (durch den Spieler zerstörbare) Mauer errichten um den Spieler am Vorwärtsskommen zu hindern	Das Spiel läuft, an der Stelle, an der die Mauer errichtet werden soll befinden sich keine anderen Spielobjekte	Die Mauer erscheint an der entsprechenden Stelle auf der Map
A16: Spiel verlieren	Spieler	Wenn alle durch den Spieler steuerbaren Einheiten gestorben sind, ist das Spiel verloren.	Alle durch den Spieler steuerbare Einheiten sind tot.	Das Spiel ist verloren (Game over!)
A17: Spiel gewinnen	Spieler	Alle lebenden steuerbaren Einheiten erreichen den Schatz. Dieser wird mit rechts angeklickt, die Einheiten laufen dorthin. Das Spiel endet, die benötigte Zeit wird angezeigt	Alle steuerbaren noch lebenden Einheiten wurden ausgewählt und der Schatz ist erreichbar.	Alle steuerbaren noch lebenden Einheiten haben den Schatz erreicht. Das Spiel ist gewonnen (You won!) Die benötigte Zeit wird angezeigt.
A18: Menü aufrufen	Spieler	Im laufenden Spiel kann das Menü aufgerufen werden durch Drücken der ESC Taste.	Das Spiel wurde gestartet und läuft.	Das Menü erscheint



Tabelle 1: Aktionen & Optionen

5.2. Spielobjekte

5.2.1. Spielercharaktere

Die drei Spielercharaktere sind die einzigen Charaktere, welche durch den Spieler steuerbar sind.

Alle drei Spielercharaktere sind in der *Tabelle 2* aufgelistet und besitzen neben den dort beschriebenen Fähigkeiten alle die Fähigkeit Laufen (indirekte Steuerung durch Spieler, siehe A03).

Name	Beschreibung	Fähigkeiten	Texturen
"John India"	John ist ein Archäologe, der durch seine zahlreichen Exkursionen und Forschungsprojekte auch bereits zu einem fähigen Kämpfer geworden ist	<p><u>Nahkampf</u> (siehe A04): John schlägt mit seiner Peitsche zu.</p> <p><u>"Whiplash"</u>: John schwingt seine Peitsche um sich herum und verursacht damit etwas Schaden an allen Einheiten in einem kleinen Umkreis.</p> <p><u>"Set Trap"</u>: John legt an seiner aktuellen Position eine Falle auf den Boden, welche gegnerischen Charakteren bei Berührung Schaden zufügen kann.</p>	
"Uwuwewewe Osas"	Uwuwewewe ist ein Eingeborener, der sich bestens im ägyptischen Umland auskennt und gut mit dem Bogen umgehen kann.	<p><u>Fernkampf</u> (siehe A05): Uwuwewewe schießt mit seinem Bogen.</p> <p><u>"Scatter Shot"</u>: Uwuwewewe schießt 5 Pfeile gleichzeitig in einem kegelförmigen Bereich nach vorne.</p> <p><u>"Eat Berries"</u>: Uwuwewewe isst Beeren vom Boden, wodurch seine Angriffskraft für kurze Zeit erhöht wird.</p>	


"Clara Roft"	Clara Roft ist eine Sanitäterin, die aber auch mit ihrem Dolch und ihrer Pistole angreifen kann.	<u>Nahkampf</u> (siehe A04): Clara sticht mit einem kleinen Dolch zu. <u>"Heal"</u> : Clara kann einen Spielercharakter heilen (auch sich selbst). <u>"Gunshot"</u> : Clara kann mit ihrer Pistole auf gegnerische Charaktere in einer hohen Reichweite schießen.	
--------------	--	--	---

Tabelle 2: Spielercharaktere

5.2.2. Gegnercharaktere

In Tabelle 3 werden die Gegnercharaktere beschrieben.

Alle Gegnercharaktere besitzen neben den dort beschriebenen Fähigkeiten die Fähigkeit Laufen (indirekte Steuerung durch KI, siehe A03).

Name	Beschreibung	Fähigkeiten	Texturen
"Lion"	Gefährliches Raubtier, ein sehr starker Gegner	<u>Nahkampf</u> (siehe A04) <u>"Roar"</u> : Der gefürchtete Schrei des Löwen verlangsamt alle Gegnern in seiner nächsten Nähe für eine gewisse Zeit.	
"Egyptian Archer"	Eingeborener Bogenschütze, kämpft für den Pharao	<u>Fernkampf</u> (siehe A05)	
"Egyptian Axeman"	Eingeborener Axtkämpfer, kämpft für den Pharao	<u>Nahkampf</u> (siehe A04)	
"Ssnake"	Tückische Schlange, die sich gerne versteckt und deren Gift tödlich sein kann	<u>Nahkampf</u> (siehe A04) <u>"Poison"</u> : Das Gift der Schlange Ssnake zieht dem Infizierten während einer gewissen Zeit kontinuierlich Lebenspunkte	



		ab.	
"Monkey"	Wütender Affe	<u>Nahkampf</u> (siehe A04)	
"Parrot"	Verwirrter Papagei, greift wahllos Menschen an	<u>Nahkampf</u> (siehe A04)	

Tabelle 3: Gegnercharaktere

5.2.3. Charakterübersicht und Eigenschaften-Werte

In der folgenden Übersichtstabelle (Tabelle 4) sind alle **Spieler**- und **Gegner**charaktere und deren Eigenschaften-Werte und Fähigkeiten aufgelistet.

Zur Übersichtlichkeit werden folgende Abkürzungen verwendet:

- "AD" für "Attack Damage" - Der Schaden eines normalen Angriffs (A04 Nahkampf oder A05 Fernkampf)
- "AR" für "Attack Range" - Die Reichweite des normalen Angriffs (A04 Nahkampf oder A05 Fernkampf). Die Reichweite 1 entspricht dem Nahkampf.
- "AS" für "Attack Speed" - Die Geschwindigkeit, mit der der Charakter den normalen Angriff (A04 Nahkampf oder A05 Fernkampf) durchführt.
- "HP" für "Hitpoints" - Die Lebenspunkte des Charakters.
- "WS" für "Walking Speed" - Die Geschwindigkeit mit der der Charakter läuft (siehe A03)

Charakter	Spezialfähigkeiten	HP	AD	AS	AR	WS
John India	Whiplash, Set Trap	120	12	10	1	8
Uuwewewew e Osas	Scatter Shot, Eat Berries	80	8	12	7	11
Clara Roft	Heal, Gunshot	100	8	14	1	9
Lion	Roar	50	5	6	1	9
Egyptian Archer	-	50	4	7	7	11
Egyptian Axeman	-	40	4	5	1	8
Ssnake	Poison	20	3	5	1	6
Monkey	-	30	2	4	1	8

Parrot	-	10	2	6	3	14
--------	---	----	---	---	---	----

Tabelle 4: Eigenschaften-Werte der Charaktere

5.2.4. Neutrale Objekte

Alle neutralen Objekte, also Objekte die zu keiner der spielenden Parteien gehören, die im Spiel existieren sind in *Tabelle 5* aufgelistet.





Name	Art	Eigenschaften	Texturen
Türen, Tore	Temporäre Hindernisse (d.h.nicht begehbar. solange geschlossen)	Können per Aktivierung eines Schalters oder mithilfe des richtigen Schlüssels geöffnet werden	
Gestrüpp, Dickicht	Temporäres Hindernis (d.h. fügt Schaden zu falls noch nicht zerstört)	Kann vom Nahkämpfer attackiert und mit einer Attacke zerstört werden	
Schalter	Sekundäre Zielobjekte	Können von allen Charakteren per Angriff umgelegt werden	

Tabelle 5: Neutrale Objekte

5.2.5. Spieler- und KI Objekte

Zusätzlich zu den bisher genannten Spielobjekten gibt es noch Objekte, die von dem Spieler oder der KI erzeugt werden können. Diese sind in der untenstehenden *Tabelle 6* beschrieben.

Fallen (John India)	Aktiver Effekt einer Spielerfähigkeit	Sobald ein Gegnercharakter mit der Falle kollidiert, wird allen Gegner im Umkreis Schaden	
---------------------	---------------------------------------	---	---




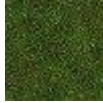


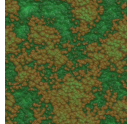
		zugefügt und die Falle verschwindet.	
Mauern (KI)	Temporäres Hindernis (d.h. nicht passierbar solange nicht zerstört)	Generische Hindernisse, kann zerstört werden	

Tabelle 6: Spieler- und KI-Objekte

5.2.6. Terrain

Es gibt verschiedene Arten von begehbaren und nicht begehbaren Untergründen. Diese sind in der untenstehenden *Tabelle 7* beschrieben.

Name	Art	Beschreibung, Verwendung	Texturen
Steine	Bodentextur	Nicht begehbar	
Bäume (und andere Pflanzen)	Bodentextur	Nicht begehbar	
Grasboden	Bodentextur	Frei begehbar	
Steinboden	Bodentextur	Frei begehbar	
Brücke	Bodentextur	Frei begehbar	
Sumpf	Bodentextur	Begehbar, verlangsamt bei Kontakt	





Feuer	Bodentextur	Begehrbar, fügt bei Kontakt periodisch Schaden zu	
Wasser	Bodentextur, Begrenzung des Spielfelds	Nicht begehrbar, vgl Bäume, Felsen,	
Palisaden	Bodentextur, Begrenzung des Spielfelds	Nicht begehrbar, nicht zerstörbar	


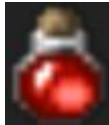

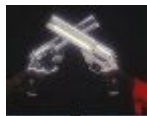
Tabelle 7: Terrain

5.2.7. Gegenstände

In der folgenden *Tabelle 8* sind alle Gegenstände im Spiel aufgelistet.

Diese Gegenstände können nur von Spielcharakteren aufgesammelt werden und sind nicht kollidierbar mit jeglichen Charakteren im Spiel. Alle Effekte eines Gegenstands werden sofort beim Aufheben aktiviert. Die Spielercharaktere können beliebig viele Gegenstände aufnehmen. Es gibt aber kein Inventar, die Effekte werden nur durch die Änderung der Stats sichtbar.

Name	Beschreibung	Effekt	Textur
Amulet of Health	Steigert die HP des Charakters um 10	HP+10 (permanent)	

Amulet of Strength	Steigert den AD (Attack Damage) des Charakters um 1	AD+1 (permanent)	
Amulet of Rage	Steigert die AS (Attack Speed) des Charakters um 2	AS+2 (permanent)	
Healing Potion	Heilt den Charakter sofort um 30 HP, aber höchstens bis zum maximalen HP-Wert	Heal 30 (sofort)	
Speed Potion	Steigert die WS (Walking Speed) des Charakters für 15 Sekunden um 8	WS+8 für 15 Sek	
Insanity Potion	Verdoppelt den AD (Attack Damage) des Charakters für 10 Sekunden	AD*2 für 10 Sek	
Whip of Thorns	Kann nur von John India aufgehoben werden, verbessert dessen „Whiplash“-Fähigkeit	„Whiplash“ erhält einen Blutungs-(DOT)-Effekt (“DOT” = Damage over Time)	
.45 Magnum	Kann nur von Clara Roft aufgehoben werden, verbessert deren „Gunshot“-Fähigkeit	„Gunshot“ erhält einen kleinen Schadensbonus + Knockback	





Composite Bow	Kann nur von Uuwewewe Osas aufgehoben werden, verbessert dessen „Scatter Shot“-Fähigkeit	„Scattershot“ wirkt in einem größeren Radius	
Bear Trap	Kann nur von John Indiana aufgehoben werden, verbessert dessen „Set Trap“-Fähigkeit	„Set Trap“ hält den Gegner zusätzlich für einige Sekunden an Ort und Stelle fest	
Steroids	Kann nur von Clara Roft aufgehoben werden, verbessert ihre „Heal“-Fähigkeit	„Heal“ erhöht zusätzlich den Angriffsschaden des Ziels um 2 für 10 Sekunden.	
Spices	Kann nur von Uuwewewe aufgehoben werden, verbessert dessen „Eat Berries“-Fähigkeit	„Eat Berries“ erhöht zusätzlich Uuwewewes Angriffsgeschwindigkeit für 15 Sekunden.	
Schlüssel	Kann von allen Spielcharakteren aufgehoben werden	Der Spielcharakter trägt den Schlüssel bei sich und kann damit eine Tür öffnen, indem er sich der Tür nähert während er den Schlüssel hat.	

Tabelle 8: Gegenstände

5.2.8. Projektile

Alle im Spiel vorkommenden Projektile sind in der folgenden *Tabelle 9* beschrieben. Projektile ignorieren stets das Terrain, können also über Bäume, Steine, etc hinwegfliegen.

Name	Art	Beschreibung, Effekt	Textur
------	-----	----------------------	--------



Pfeil	Geschoss, Kollisionsobjekt	Projektil, das Uuwewewe Osas und Egyptian Archer bei jedem Angriff verschießt. Fügt Gegnern bei Kollision Schaden zu.	
Pistolenprojektil	Geschoss, Kollisionsobjekt	Projektil, das Clara Roft bei Verwendung ihrer Fähigkeit "Gunshot" schießt. Fügt Gegnern bei Kollision Schaden zu.	

Tabelle 9: Projektile

5.3. Spielstruktur

Bei Start eines neuen Spiels wird zunächst ein kurzes Intro (in Form von einem Bild und Text) angezeigt, daraufhin startet das eigentliche Spiel.

Ziel des Spiels ist es, den Schatz auf der anderen Seite der Karte zu erreichen. Sobald der Schatz mit einem der Spielercharaktere erreicht wurde, ist das Spiel gewonnen. Falls alle drei Spielercharaktere sterben, bevor der Schatz erreicht wurde, ist das Spiel verloren.

Das Spiels kann jederzeit unterbrochen werden um in das Pause Menu (siehe 3.2 Menüstruktur) zu gelangen. Dort kann unter anderem das Zwischenergebnis gespeichert werden.

Nach dem Verlieren oder Gewinnen des Spiels gelangt man wieder zurück zum Main Menu. Von dort kann das Spiel erneut von vorne gestartet oder ein gespeichertes Spiel fortgesetzt werden.

Der Spielablauf gestaltet sich folgendermaßen: Die 3 Spielcharaktere John, Clara und Uuwewewe befinden sich am Rande des Dschungels. Ihr Weg führt sie zwischen Bäumen, Steinen, Gestrüpp über Flüsse und anderes unwegsames Gelände durch die Lager des Pharaos bis sie schließlich zum Schatz gelangen.

Geschicklichkeit ist gefragt, wenn es darum geht die Spielcharaktere durch unwegsames Terrain zu steuern, das den Spielcharakter Schaden zufügt oder sie anderweitig behindert. Auf dem Weg durch den Dschungel gibt es außerdem immer wieder Abzweigungen und Verstecke, wo z.B. Items gefunden werden können, Rätsel gelöst werden müssen oder aber auch wilde Tiere lauern können, die die Spielcharaktere angreifen. Durch die gefundenen

Items ist es möglich die Attribute der Spielcharaktere (Angriffsstärke, Geschwindigkeit etc.) individuell zu erhöhen.

Außerdem werden sie immer wieder durch den zweiten Spieler (den KI Gegner) behindert. Dieser agiert taktisch, indem er an verschiedenen Stellen der Karte (Lager des Pharaos) Einheiten spawnet und je nach Stärke der Spielcharaktere entweder zum Angriff übergeht oder durch Verteidigungsmaßnahmen (z.B. Bau einer Mauer) versucht die Spielcharaktere am Weiterkommen zu hindern. Auch versucht dieser zu verhindern, dass die Spielcharaktere ungestört Rätsel lösen können, um an besonders wertvolle Items zu kommen.

Ein Beispielszenario: Unsere Spielcharaktere haben sich dank Johns Machete gerade durch ein Dickicht gekämpft und befinden sich an einer Abzweigung. Geradeaus geht es weiter über eine Brücke in Richtung eines Lagers des Pharaos, der dort schon einige Einheiten stationiert hat. Rechts geht es zu einem Schalterrätsel, was ein Versteck öffnet, in dem sich wertvolle Items befinden.

Der Spieler entscheidet sich rechts abzubiegen und das Schalterrätsel zu lösen. Die Schalter müssen durch einen Spielcharakter in die richtige Konstellation gebracht werden, damit sich das Tor zum Versteck öffnet. Der KI Gegner merkt dies und will die Schalter nicht unverteidigt lassen. Er sendet daher einige Einheiten aus um die Schalter zu verteidigen. Diese werden jedoch vom Spieler besiegt und durch die gefundenen Items erhöht sich die Stärke der Spielcharaktere.

Der KI Gegner beschließt nun, dass die Spielcharaktere zu stark sind und versucht es mit einer Verteidigungsstrategie, indem er eine Mauer vor die Brücke baut, die die Spielcharaktere auf dem weiteren Weg passieren müssen. Diese muss nun von den Spielcharakteren zunächst beseitigt werden ehe sie ihren Weg fortsetzen können um die restlichen Einheiten des Pharaos zu besiegen und schließlich den Schatz zu finden.

An manchen Stellen der Karte ist es auch möglich Kämpfe zu vermeiden, um so schneller vorwärts zu kommen. Ist der Schatz einmal erreicht, ist das Spiel gewonnen und zu Ende.

5.4. Statistiken

Die in *Tabelle 10* beschriebenen Statistiken werden nach dem Ende eines Spiels, also nach dem Win/Lose-Screen, angezeigt.

Bezeichnung	Einheit	Beschreibung
Units killed	Stückzahl	Wie viele Gegner getötet wurden.
Damage dealt	HP (Hitpoints)	Insgesamt verursachter Schaden.
Abilities used	Stückzahl	Wie oft alle Fähigkeiten insgesamt benutzt wurden.
Damage suffered	HP (Hitpoints)	Insgesamt erlittener Schaden.
Highest Damage	HP (Hitpoints)	Höchster, in einem Schlag, verursachter Schaden

Playing Time	Sekunden	Die Spieldauer des Spiels.
--------------	----------	----------------------------

Tabelle 10: Statistiken

5.5. Achievements

Die in *Tabelle 11* beschriebenen Achievements können jederzeit über das “Main Menu” oder über das “Pause Menu” (siehe “3.2 Menüstruktur”) eingesehen werden.

Achievement	Beschreibung
Let's Go	Starte ein Spiel.
Butcher	Beende ein Spiel, in dem du alle gegnerischen Einheiten auf deiner Seite getötet hast.
Healing is overrated	Spiele ein Spiel ohne ein einziges Mal die Heilen-Aktion des Sanitäters zu verwenden.
The fastest man alive	Beende ein Spiel in unter x Minuten.
It's over 9000!	Töte mehr als 9000 gegnerische Einheiten.
Two is enough	Gewinne ein Spiel, in dem du nur zwei deiner drei Einheiten bewegt hast.
John must die	Gewinne ein Spiel, in dem der Spielercharakter “John India” getötet wurde.

Tabelle 11: Achievements

6. Screenplay

6.1. Storyboard

Intro beim Start eines neuen Spiels:

Centuries ago, there was a great pharaoh, who possessed an incredibly powerful treasure. Powerful enough, to shake the very foundation of the world. Over the course of history pharaoh Sallah's treasure was lost and since then many adventurers traveled the world, trying to find it. After years of research, you believe to have found its location. Your journey leads through the deadly Jungle of Life and to an unexplored pyramid which is rumored to be Sallah's resting place.

Intro für “Jungle of Life”

To get to the City of a Thousand Souls you need to pass through the thick and dangerous Jungle of Life. Don't let the name fool you for only death awaits those who don't tread carefully. It is said that Sallah himself cursed the jungle and all creatures within after his firstborn son lost his life in it.

As you make your way through the jungle you're starting to feel more and more like the jungle itself noticed your presence and even the trees seem to watch your every step.

As if that were not enough, some hidden native fighters ambush you and immediately you see they carry the sign of the black scorpion. This is not a new sign, you know who is after this. Hassan, the leader of a mercenary band, who is also after the pharaoh's treasure and seems to have found the key to entering the pyramid. It seems that you have no choice but to stop Hassan and take the key if you want to unearth the pharaoh's secrets.

Your journey goes on, through the jungle, puzzles and traps as you come closer to the pyramid.

After defeating the mercenaries but not finding Hassan, you finally arrive at the Pyramid of Yaudi. Surprisingly, you find the entrance of the Pharaoh's Tomb open. Cautiously, you step into the open doorway. As the damp air that had been trapped inside for centuries fills your lungs, you wonder what dangers you will face inside. The final part of your adventure has begun.

Congratulations, you have obtained the treasure World Maker, an artifact so powerful that can create or destroy whole worlds. It is up to you if you want to use it to be the most free being in the Universe or curse yourself to loneliness.

The ancient Pharaoh was the creator and the savior of this world. Only after losing his son, he decided to leave this world to new saviors.

THE END