

Game Design Document

Life of Kevin

Gruppe 8

Marcel Ebbinghaus

Michael Fleig

Konstantin Fünfgelt

Anushe Glushik

Nico Greiner

Nhat Minh Hoang

Felix Vogt

Tutor:

Robin Steiger

Sommersemester 2018

23.06.2018

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept	4
1.1. Zusammenfassung des Spiels	4
1.2. Alleinstellungsmerkmal	4
2. Screenplay	5
3. Benutzeroberfläche	6
3.1. Welt	6
3.2. Kamera.....	7
3.3. HUD.....	8
3.4. Menüstruktur.....	10
4. Spiellogik.....	12
4.1. Steuerung.....	12
4.2. Speichern	13
4.3. Lärm	13
4.4. Inventar & Items	14
4.4.1. Waffen.....	14
4.4.2. Verbrauchsgegenstände	16
4.4.3. Fernsteuerbare Items	17
4.5. Optionen & Aktionen.....	18
4.5.1. Menü Aktionen	18
4.5.2. Aktionen der Spielfigur	19
4.5.3. Aktionen der ferngesteuerten Items	22
4.5.4. Optionen und Aktionen von Gegnern.....	23
4.6. Spielobjekte	26
4.6.1. Spielfigur	26
4.6.2. Gegnerische Einheiten	26
4.6.3. Endboss	29
4.6.4. Objekte.....	30
4.7. Spielstruktur	32
4.8. Statistiken & Achievements.....	33
5. Technische Merkmale:	35

Inhaltsverzeichnis

6. Abbildungsverzeichnis.....	36
7. Tabellenverzeichnis	37

1. Spielkonzept

1.1. Zusammenfassung des Spiels

„Life of Kevin“ ist ein Dungeon basiertes 2D-Point&Click Spiel. In „Life of Kevin“ schlüpft man in die Rolle des Softwareentwicklers Kevin, dessen Ziel es ist eine künstliche Intelligenz namens „Hope“ zu zerstören. Hope wurde zuvor von Kevin und seiner Firma selbst erschaffen um die Welt zu verbessern, jedoch unterlief ihm ein schwerwiegender Fehler, sodass sich Hope selbständig machte und das Firmengebäude, in dem Kevin gearbeitet hat, gewaltsam übernahm. Bahne dir nun einen Weg durch die verschiedenen Etagen des Firmengebäudes um zu Hope zu gelangen. Auf diesem Abenteuer erwarten dich auf jeder Etage Rätsel und spannende Kämpfe gegen böse Mitarbeiter und Roboter-Vasallen. Doch gib Acht! Die KI wird alles unternehmen um dich aufzuhalten. Meistere alle Ebenen und sammle immer stärkere Waffen um schlussendlich dein Ziel zu erreichen.

1.2. Alleinstellungsmerkmal

„Life of Kevin“ ist ein Dungeon Crawler, der durch seine einzigartige Story Abwechslung in das Genre bringt. Da man in „Life of Kevin“ in den Kampf gegen eine übermächtige künstliche Intelligenz zieht, findet das Spielgeschehen natürlich nicht auf einer für einen Dungeon Crawler typischen Höhlenkarte statt, sondern bietet ein modernes Leveldesign in Form eines mehrstöckigen Firmengebäudes mit abwechslungsreichen Etagen als Dungeon-Ebenen. „Life of Kevin“ beinhaltet kein Levelsystem für den Spieler, wie es bei Dungeon Crawlern üblich ist, sondern bietet mit einer Vielfalt von verschiedenen Waffen die Möglichkeit sich den Kampf gegen Gegner zu erleichtern. Dadurch kommt es ganz auf die Fähigkeiten des Spielers an, wie schnell und wie gut dieser das Spiel meistert. Dabei wird der Ehrgeiz des Spielers geweckt, sodass dieser beim erneuten Spielen seine Statistiken verbessern möchte. Dadurch behält das Spiel seinen Wiederspielbarkeitswert.

2. Screenplay

Endlich ist es soweit...

Nur noch das einstellen und...

Nanu?!

Das lief wohl nicht so wie erwartet. Die von Programmierer Kevin entwickelte KI "Hope" ist außer Rand und Band.

Als Kevin ausversehen das Attribut „retteDieWelt“ auf „false“ setzte, passierte es.

Die KI machte sich selbstständig und warf Kevin aus dem Fenster des Hauptgebäudes.

Was dazu wohl der Product Owner sagt...

Du springst in die Rolle von Kevin und bist auf dich alleingestellt.

Dringe in den höchsten Stock des Hauptgebäudes vor, dort erwartet dich „Hope“, halte sie auf bevor sie die Welt zerstört!

Aber Achtung: Die KI hat schon längst die Kontrolle über das Gebäude an sich gerissen.

Sammle nützliche Waffen und Gegenstände auf, stelle dich einer gewaltigen Menge an übergelaufenen Angestellten, sowie von der KI kontrollierten Robotern und verschiedenen Hindernissen.

Pass auf deine Gesundheit auf, denn deine Gegner lassen nicht locker und verfolgen dich bis sie dich haben. Übersieh nicht die Schalter um den Gegner die Wege zu versperren. Du verlierst Lebenspunkte, wenn sie dich in die Finger bekommen. Im Notfall hast du ja noch deine Ration an Kaffee die dir in schwierigen Situationen beisteht.

Die KI "Hope" wartet auf dich. Bist du einem solchen starken Gegner gewachsen?

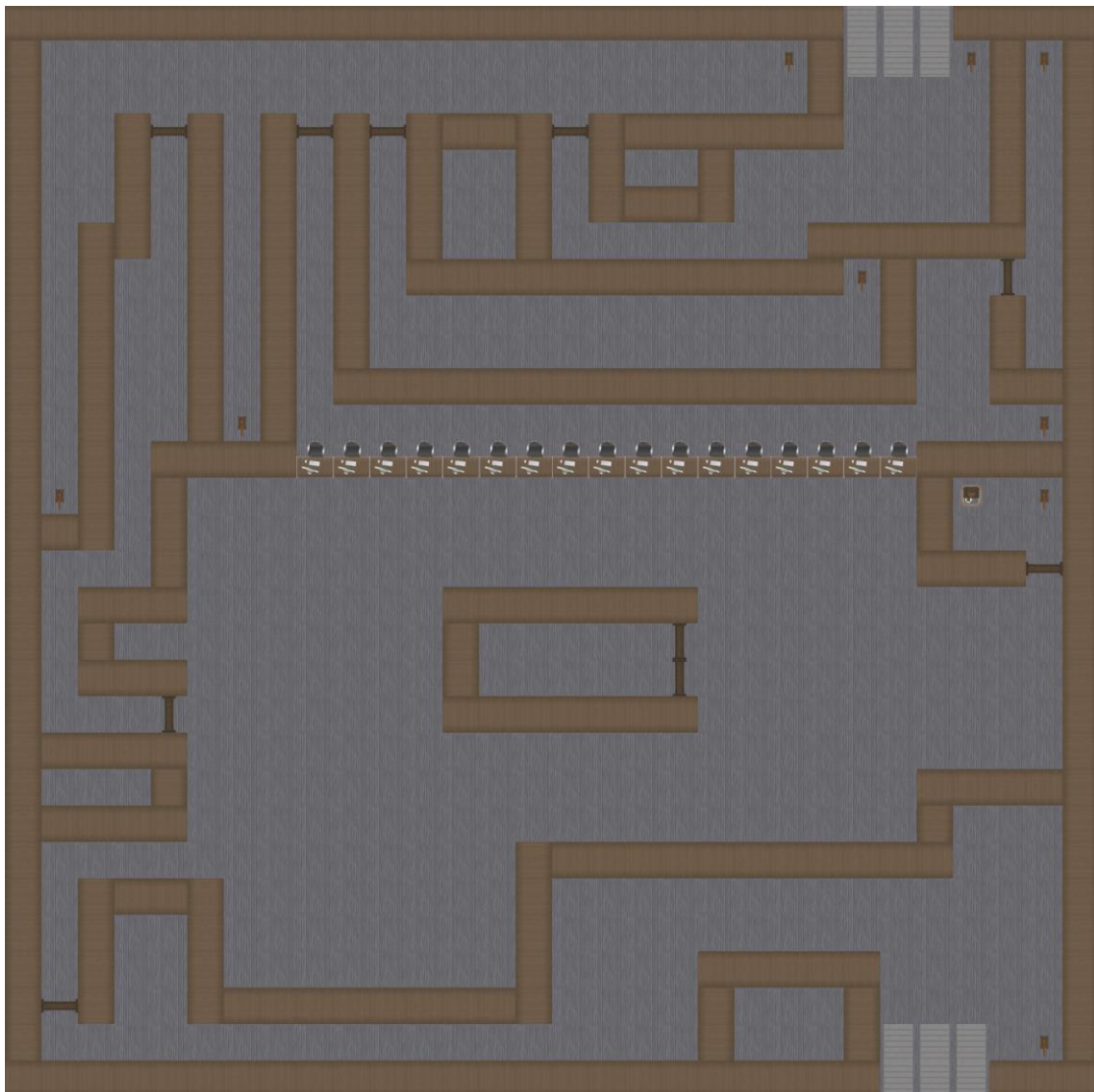
3. Benutzeroberfläche

3.1. Welt

Die Spielwelt besteht aus mehreren Etagen eines Hochhauses. Jede Ebene ist ein eigenes unabhängiges Level. Im Laufe des Spieles kann der Spieler nach eigenem Belieben zwischen den einzelnen Ebenen wechseln. Eine Ebene wird in einer „2D Top Down“ Ansicht dargestellt und kann Wände, einsammelbare Items, Gegner und integrierbare Objekte enthalten.

Die [Abbildung 1](#): Entwurf einer Ebene zeigt einen Entwurf einer solchen Ebene. Diese enthält keine Gegner, keine einsammelbaren Items und auch keine Spielfigur. Sie enthält lediglich Wände, Tische, Schalter, Türen, Treppen und eine Kaffeemaschine. Die genauen Eigenschaften und Funktionen der verschiedenen Objekte im Spiel werden in Abschnitt „[4.6.4. Objekte](#)“ erläutert..

Abbildung 1: Entwurf einer Ebene



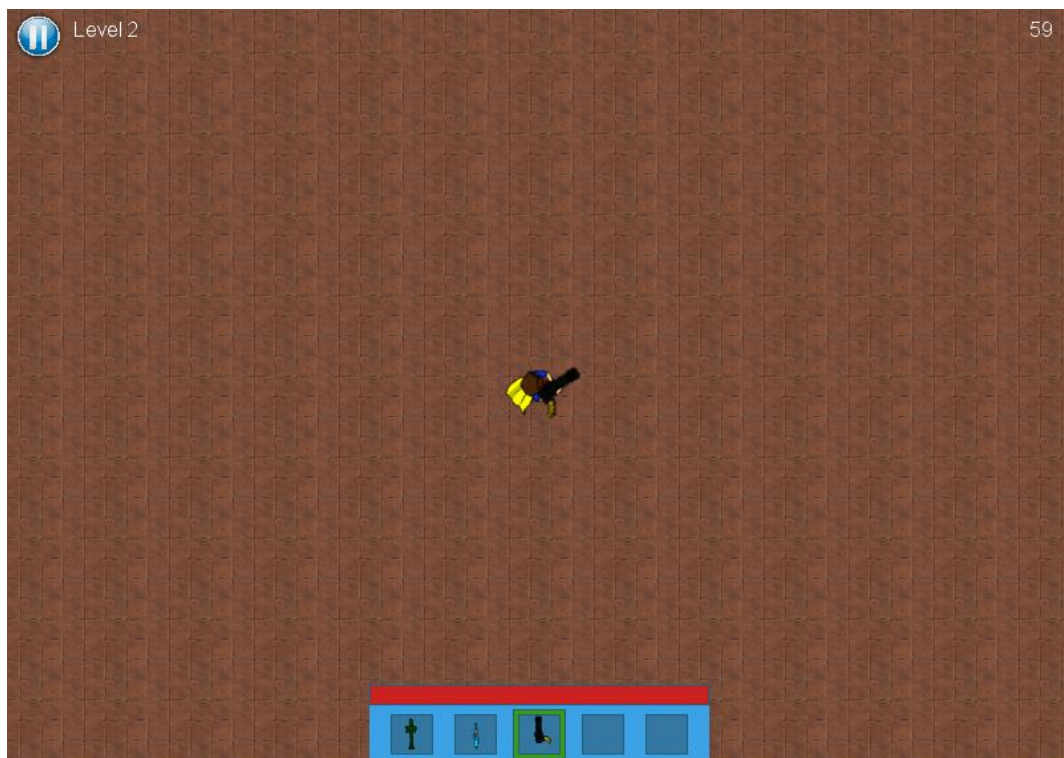
3.2. Kamera

Die Kamera ist immer auf die vom Spieler kontrollierte Einheit zentriert und verfolgt jede Bewegung dieser. Sie kann in keiner Weise vom Spieler gesteuert werden und verfolgt das Spielgeschehen wie in [Abbildung 2](#): Kamera-Ansicht und HUD zu sehen ist per Vogelperspektive. Ein Zoommechanismus ist nicht vorhanden.

Der Ausschnitt einer Ebene der von der Kamera gezeigt wird hat zusätzlich immer eine feste Größe, egal welche Größe das Fenster hat in dem das Spiel läuft oder welche Auflösung der Monitor besitzt auf dem das Spiel angezeigt wird.

Die Auflösung des Spiels ist nicht variabel, aber die Größe des Fensters lässt sich nach Belieben verändern und kann wahlweise auch im Vollbildmodus angezeigt werden. Wenn sich die Fenster Größe verändert, wird das Spiel entsprechend skaliert ohne verzerrt zu werden. Dies wird durch das automatische Einfügen von schwarzen Balken an zwei gegenüber liegenden Seiten erreicht. Die Seiten werden dabei automatisch so gewählt, dass das Spiel möglichst groß im gegebenen Fenster dargestellt werden kann.

Abbildung 2: Kamera-Ansicht und HUD mit Inventar



3.3. HUD

Das HUD welches dem Spieler jederzeit angezeigt wird hat verschiedene Zustände. Der Startzustand des HUDs, welcher gleichzeitig der Standard Zustand ist wird in [Abbildung 2](#): Kamera-Ansicht und HUD dargestellt.

Das HUD setzt sich zusammen aus dem Inventar und der Lebensleiste der Spielfigur am unteren Bildschirmrand, einer FPS Anzeige rechts oben und einem Pause-Button mit dem Namen der Ebene in der sich die Spielfigur befindet in der linken oberen Ecke. Die Lebensleiste der Spielfigur zeigt die aktuellen Gesundheitspunkte der Spielfigur an, der Pause-Button öffnet bei Klick des Spielers das Pause Menü und im Inventarbereich des HUDs werden alle Slots des Inventares und alle Items die sich in diesem befinden angezeigt. Der grüne Rahmen um eines dieser Felder gibt dabei an, welches Item gerade von der Spielfigur in der Hand gehalten wird und damit das aktuell aktive Item ist. Weitere Informationen zum Inventar finden sich im Abschnitt „[4.4. Inventar & Items](#)“.

Wie im Abschnitt „[4.4. Inventar & Items](#)“ erläutert wird gibt es im Spiel neben verschiedenen Waffen unter anderem auch zwei fernsteuerbare Items die die Spielfigur ebenfalls im Inventar tragen kann und einsetzen kann. Wenn diese eingesetzt werden ist zum einen die Kamera nicht mehr auf die Spielfigur zentriert, sondern auf das ferngesteuerte Item solange dieses genutzt wird und das HUD verändert sich. Der gesamte Block bestehend aus Inventar und Lebensleiste verschwindet in diesem Fall und wird von einer einzigen Leiste ersetzt, welche anzeigt wie lange das ferngesteuerte Item noch genutzt werden kann. Dieser Zustand des HUDs ist in [Abbildung 4](#): HUD während der Nutzung von ferngesteuerten Items zu sehen.

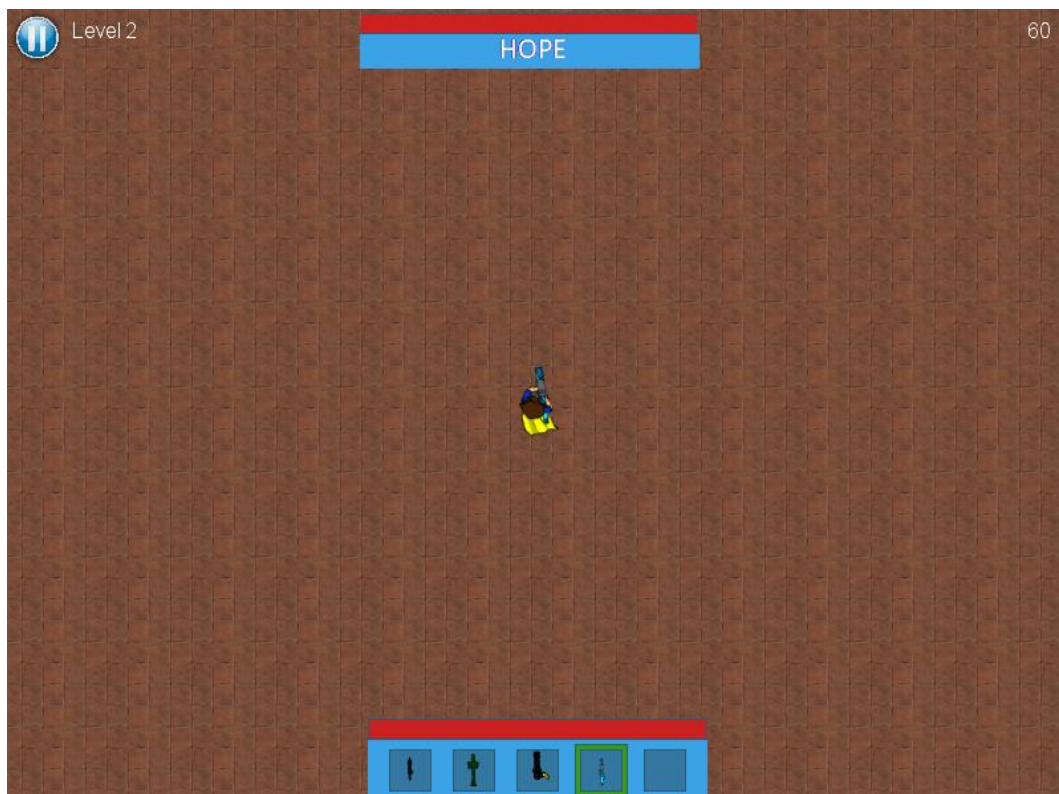
Zusätzlich zu diesen beiden Zuständen des HUDs gibt es noch eine weitere davon unabhängige Besonderheit, welche in [Abbildung 3](#): HUD mit Lebensanzeige des Bosses zu sehen ist. Wenn sich die Spielfigur auf der finalen Ebene des Spiels befindet. Falls dies der Fall ist wird zentriert am oberen Rand des Bildschirms zusätzlich noch eine Lebensleiste des Bosses angezeigt, bis dieser besiegt wurde.

3. Benutzeroberfläche

Abbildung 4: HUD während der Nutzung von ferngesteuerten Items

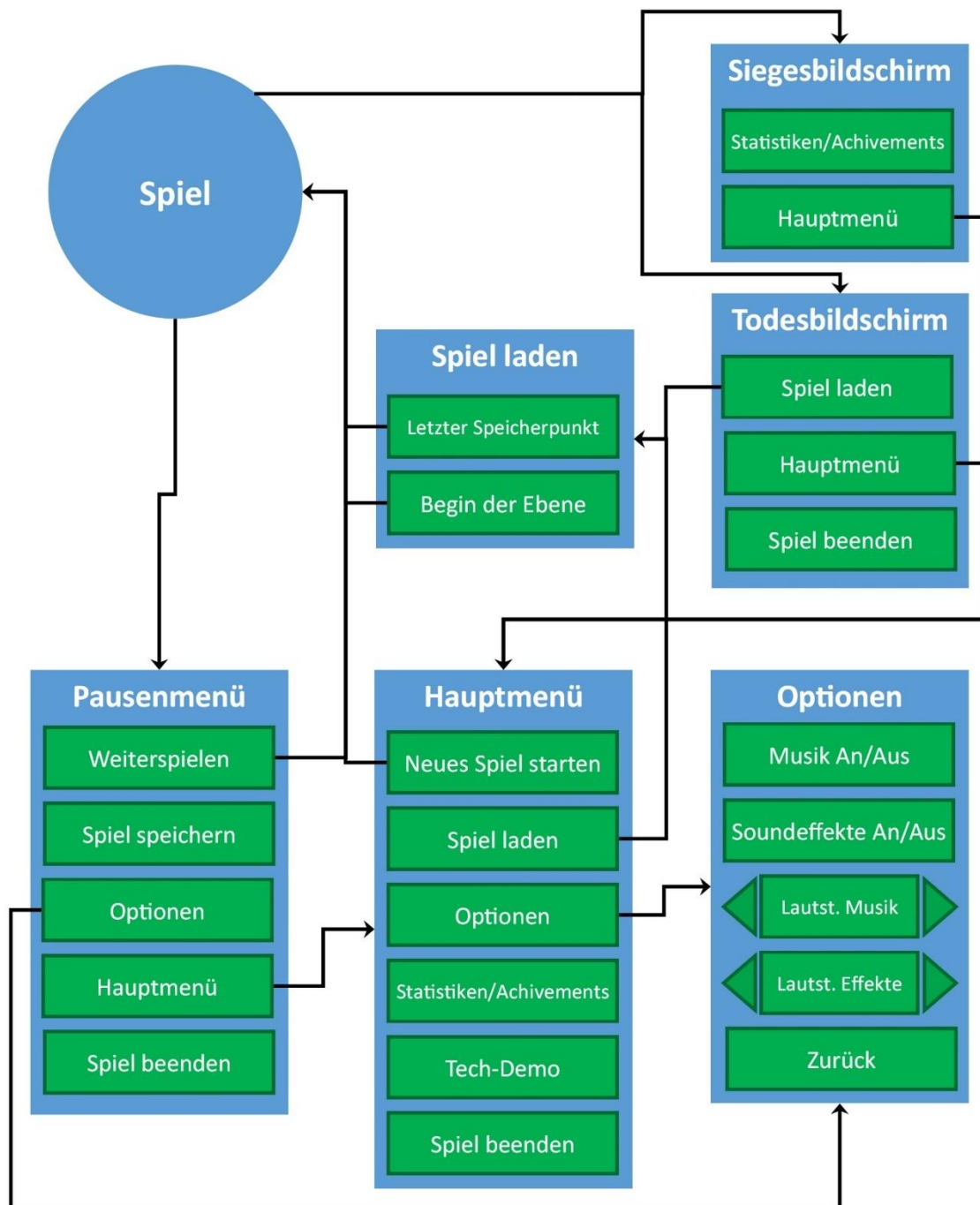


Abbildung 3: HUD mit Lebensanzeige des Bosses



3.4. Menüstruktur

Abbildung 5: Graph der grundlegenden Menü Struktur



3. Benutzeroberfläche

Nach Spielstart wird als erstes das Hauptmenü angezeigt. Von dort gibt es wie in [Abbildung 5](#): Graph der grundlegenden Menü Struktur dargestellt verschiedene Optionen für den Spieler. Eine genau Auflistung aller möglichen Menüaktionen findet sich im Abschnitt „[4.5.1. Menü Aktionen](#)“.

Durch Klick auf den Button "Neues Spiel starten" werden eventuell vorhandene Spielstände gelöscht und ein neues Spiel beginnt. Falls man das Spiel nicht zum ersten Mal spielt, kann man über den Button "Spiel laden" in das Menü "Spiel laden" gelangen und dort wählen wir man das Spiel fortfahren möchte. Wie das Speichern und Laden genau funktioniert wird im Abschnitt „[4.2. Speichern](#)“ erläutert. Wenn eine Funktion nicht verfügbar ist wird der entsprechende Button ausgegraut.

Das Optionsmenü ist sowohl vom Hauptmenü als auch vom Pausenmenü erreichbar und bietet verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten um sowohl die Hintergrundmusik als auch die Soundeffekte des Spiels auszuschalten oder deren Lautstärke zu ändern.

Die Auflösung lässt sich wie bereits in Abschnitt „[3.2. Kamera](#)“ erwähnt nicht ändern und auch die Steuerung ist nicht frei wählbar. Diese wird dem lediglich bei Start eines neuen Spiels im Tutorial erklärt (siehe Abschnitt „[4.7. Spielstruktur](#)“).

Falls die Spielfigur im Spiel stirbt, wird der Todesbildschirm angezeigt und falls man es schafft den Endgegner zu besiegen der Siegesbildschirm. Von beiden gibt es die Möglichkeit das aktuelle Spiel zu beenden und ins Hauptmenü zurück zu kehren. Zusätzlich kann man vom Siegesbildschirm direkt die Übersicht aller Statistiken und Achievements aufrufen und vom Todesbildschirm direkt das Spiel komplett beenden oder über „Spiel laden“ ein gespeichertes Spiel laden um weiter zu spielen. Welche Statistiken und Achievements es gibt und wie diese angezeigt werden wird im Abschnitt „[4.8. Statistiken & Achievements](#)“ erläutert.

4. Spiellogik

4.1. Steuerung

Die Steuerung erfolgt fast ausschließlich durch Mauseingaben und das gesamte Spiel kann nur mit einer Maus gespielt werden.

Tabelle 1: Eingabe des Spielers

Aktion	Beschreibung
Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt	<p>Es wird automatisch getestet ob die aktuell gesteuerte Einheit zu dem angeklickten Ort laufen kann. Sollte dies der Fall sein beginnt die Spielfigur dort hin zu laufen. Sollte dies nicht möglich sein, macht die Spielfigur nichts und bleibt stehen.</p> <p>Sollte ein Objekt angeklickt werden mit dem die Spielfigur interagieren kann, dann wird die Spielfigur automatisch mit diesem interagieren sobald die Spielfigur an der Position des Objektes angekommen ist.</p>
Linksklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt	<p>Die Spielfigur setzt das Item im aktuell aktiven Inventarslot ein. Dies geschieht in die Richtung in der sich der Mauszeiger von der Spielfigur aus befindet (z.B. wird in diese Richtung geschossen, wenn sich eine Waffe im aktiven Slot befindet).</p> <p>Wenn sich kein Item im aktiven Slot befindet macht die Spielfigur nichts.</p>
Linksklick auf den Pausenknopf / Drücken der Escape-Taste	Das Spiel wird pausiert und das Pausenmenü wird angezeigt.
Scrollen mit dem Mausrad / Linksklick auf einen Inventarslot	Der angeklickte Inventarslot wird zum aktiven Inventarslot. Falls sich in diesem ein Item befindet, wird dies zum aktiven Item. Dies ist unter Umständen nicht möglich, wenn das Item im aktiven Slot gerade nachgeladen wird (siehe Abschnitt „ 4.4. Inventar & Items “).
Klicken und Ziehen eines Items aus dem Inventar auf ein anderes Feld im Inventar.	Das gezogene Item wird mit dem Item aus dem Slot auf dem die Taste losgelassen wird ausgetauscht oder dorthin bewegt, falls das zweite Feld leer ist. Dies ist unter Umständen nicht möglich, wenn eines der Items gerade nachgeladen wird (siehe Abschnitt „ 4.4. Inventar & Items “).

4.2. Speichern

Wie bereits im Abschnitt „3.4. Menüstruktur“ zu sehen war hat der Spieler im Pause Menü die Möglichkeit das aktuelle Spiel zu speichern. Dies ist zu jedem Zeitpunkt im Spiel möglich und passiert nur wenn der Spieler dies auswählt, nicht automatisch. Dieser Speicherstand wird im Folgenden als manueller Speicherstand bezeichnet.

Neben diesem manuellen Speicherstand gibt es noch einen automatischen Speicherstand. Wie der Name bereits vermuten lässt, lässt sich dieser nicht manuell vom Spieler beschreiben, sondern wird ausschließlich automatisch gespeichert und zwar immer, wenn die Spielfigur die Ebene wechselt. Somit ist im automatischen Speicherstand immer der Zustand zu dem Zeitpunkt, an dem die Spielfigur die aktuelle Ebene das letzte Mal betreten hat gespeichert.

Es kann immer nur einen manuellen und einen automatischen Speicherstand geben. Der Spieler kann somit zu einem Zeitpunkt immer nur ein Spiel speichern. Wenn ein Spiel gespeichert wird, wird immer alles gespeichert damit beim erneuten Laden alles dieselben Zustände und Positionen hat wie beim Speichern.

Wenn der Spieler ein Spiel laden möchte und dafür das Menü „Spiel laden“ öffnet (vgl. Abschnitt: „3.4. Menüstruktur“) hat er dort immer die Wahl ob er den manuellen oder den automatischen Speicherstand laden möchte. Voraussetzung hierfür ist, dass es überhaupt schon einen entsprechenden Speicherstand gibt. Ist dies nicht der Fall muss der Spieler ein neues Spiel beginnen.

4.3. Lärm

Verschiedene Dinge und Aktionen verursachen Lärm. Lärm wird immer an einem spezifischen Punkt in der Spielwelt erzeugt, hat eine feste Reichweite, ist nur für einen kurzen Moment existent und hat eine Lautstärke. Die Lautstärke von Lärm ist abhängig davon wovon der Lärm verursacht wurde. Lärm wird außerdem nur von Wänden aufgehalten und kann sich um Ecken ausbreiten.

Wenn die Spielfigur Lärm verursacht und eine gegnerische Einheit in der Nähe ist und sich in der Reichweite des Lärms befindet, kann diese den Lärm hören und entsprechend des Zustandes der Einheit und der Lautstärke des Lärms reagieren (siehe

4.5.4. Optionen und Aktionen von Gegnern).

4.4. Inventar & Items

Items können sowohl von Gegnern als auch von der Spielfigur in Inventaren getragen werden und können eingesetzt werden. Welchen Effekt es hat, wenn ein Item eingesetzt wird ist vom Item abhängig. Wie schnell ein Item wiederholt hintereinander eingesetzt werden kann ist ebenfalls genauso vom Item abhängig wie die Anzahl an Benutzungen, die ein Item anbietet, bevor es nachgeladen werden muss. Wenn der Spieler dauerhaft den Befehl gibt ein Item einzusetzen wird dies so lange wiederholt eingesetzt, bis der Spieler den Befehl nicht mehr gibt.

Die Dauer des Nachladens eines Items ist von Item zu Item unterschiedlich. Wenn ein Item nachgeladen wird kann es für die Dauer des Nachladens nicht vom Spieler verwendet werden. Manche Items lassen sich während des Nachladens beliebig im Inventar hin und her schieben und wechseln, manche unterbinden dies. Letztere müssen vom Spieler ausgewählt und aktiv bleiben bis sie fertig nachgeladen sind.

Zu Beginn des Spieles spawnet die Spielfigur mit einem leeren Inventar mit einer festgelegten Anzahl an Slots. Dieses wird dem Spieler im 3.3. HUD angezeigt und hat jederzeit einen aktiven Slot, der im HUD markiert ist. Falls sich in diesem Slot ein Item befindet wird dieses als aktives Item bezeichnet. Welcher Slot des Inventares der aktive Slot ist kann nach vom Spieler gewählt werden (siehe Abschnitt „4.1. Steuerung“).

Neue Items bekommt die Spielfigur indem sie Items vom Boden aufhebt. Am Boden liegende Items gelten als interagierbare Objekte.

Die Items sind in folgende Kategorien aufgeteilt:

- Waffen
- Verbrauchsgegenstände
- Fernsteuerbare Items






4.4.1. Waffen

Waffen können auf jeder Ebene von Gegnern fallen gelassen werden, wenn diese sterben. Welche Waffen von welchem Gegner fallen gelassen werden hängt vom Gegnertyp ab und ist zufällig. Jeder Gegnertyp hat einen Pool an Waffen der von Gegnern dieses Typs fallen gelassen werden kann.

Es gibt verschiedene Waffen mit verschiedenen Eigenschaften. Alle Waffen verursachen bei Benutzung Lärm. Die Lautstärke hängt dabei von dem Waffentyp ab. Die Feuerrate bestimmt wie schnell eine Waffe hintereinander eingesetzt werden kann und die Magazingröße wie oft sie eingesetzt werden kann, bevor sie nachgeladen werden muss. Eine Waffe kann unendlich oft nachgeladen werden. Wenn eine Waffe nachgeladen wird kann die Spielfigur den aktiven Inventarslot nicht ändern bis die Waffe nachgeladen ist. Eine Übersicht über alle Waffen im Spiel zeigt [Tabelle 2](#): Waffentypen und deren Eigenschaften.

4. Spiellogik

Tabelle 2: Waffentypen und deren Eigenschaften

Name	Aktionsrahmen	Eigenschaften	Bild
Pistole	Feuert ein Projektil ab, das in eine Richtung fliegt und Schaden verursacht.	<ul style="list-style-type: none"> • geringer Schaden • geringe Feuerrate • geringe Fluggeschwindigkeit • geringe Magazingröße • kurze Nachladezeit • leiser Lärm 	
Sturmgewehr	Feuert ein Projektil ab, das in eine Richtung fliegt und Schaden verursacht.	<ul style="list-style-type: none"> • mittlerer Schaden • mittlere Feuerrate • mittlere Fluggeschwindigkeit • hohe Magazingröße • mittlere Nachladezeit • mittlerer Lärm 	
Minigun	Feuert ein Projektil ab, das in eine Richtung fliegt und Schaden verursacht.	<ul style="list-style-type: none"> • mittlerer Schaden • hohe Feuerrate • mittlere Fluggeschwindigkeit • hohe Magazingröße • hohe Nachladezeit • mittlerer Lärm 	
Raketenwerfer	Feuert ein Projektil ab, das in eine Richtung fliegt. Sobald dieses mit einer Wand oder Einheit kollidiert explodiert es. Die erzeugte Explosion verursacht Schaden.	<ul style="list-style-type: none"> • hoher Schaden • geringe Feuerrate • mittlere Fluggeschwindigkeit • Einzelschuss • mittlere Nachladezeit • lauter Lärm 	
Lasergewehr	Feuert einen Strahl in einer Richtung ab, welcher Schaden macht. Dieser Strahl hat eine begrenzte Reichweite und wird von Wänden aufgehalten.	<ul style="list-style-type: none"> • hoher Schaden • geringe Feuerrate • Strahl taucht sofort auf • Einzelschuss • lange Nachladezeit • leiser Lärm 	

4.4.2. Verbrauchsgegenstände

Ein Verbrauchsgegenstand hat eine bestimmte Anzahl an Benutzungen, die sich für jedes Mal reduziert, wenn das Item eingesetzt wird. Falls ein Item keine Benutzungen mehr übrig haben sollte kann das Item nicht mehr eingesetzt werden.

Das Einsetzen eines solchen Items benötigt eine feste Zeitspanne. In dieser Zeit hat es das selbe Verhalten wie z.B. eine Waffe, die nachgeladen wird und kann im Inventar nicht gewechselt werden.

Der einzige Verbrauchsgegenstand im Spiel ist die Kaffeetasse (siehe [Tabelle 3](#): Aussehen der). Diese kann an Kaffeemaschinen (siehe Abschnitt „

4. Spiellogik

*Interagierbare*_Objekte:") wieder aufgefüllt werden um Benutzungen dazu zu bekommen. Jedes Mal, wenn sie eingesetzt wird heilt sie die Spielfigur um eine feste Anzahl an Lebenspunkten und verliert eine Aufladung. Das Einsetzen der Kaffeetasse verursacht keinen Lärm.

Zu finden ist die Kaffeetasse im Spiel im Laufe des Tutorials (siehe Abschnitt „[4.7. Spielstruktur](#)“)

Tabelle 3: Aussehen der Kaffeetasse

Name	Bild
Kaffeetasse	


4.4.3. Fernsteuerbare Items

Ferngesteuerte Items werden wie alle anderen Items auch im Inventar getragen und haben dort dieselben Eigenschaften. Wenn ein ferngesteuertes Item eingesetzt wird, wird vor der Spielfigur eine neue vom Item abhängige kontrollierbare Einheit gespawnt und der Spieler übernimmt die Kontrolle über diese. Jede dieser Einheiten hat eine begrenzte Lebenszeit und einen langen Cooldown. Dieser Cooldown startet sobald das Item eingesetzt wird und verhält sich wie das Nachladen eines Items mit dem Unterschied, dass das Item währenddessen beliebig im Inventar bewegt werden kann. Was geschieht, wenn die Lebenszeit erreicht ist und welche Aktionen eine solche Einheit hat ist von der Art des Items abhängig.


Zu finden sind diese Items im Laufe des Tutorials (siehe Abschnitt „[4.7. Spielstruktur](#)“)

Tabelle 4: Ferngesteuerte Items listet alle ferngesteuerten Items und deren Eigenschaften auf. Die Aktionen dieser finden sich in Abschnitt „[4.5.3. Aktionen der ferngesteuerten Items](#)“.

Tabelle 4: Ferngesteuerte Items

Name	Eigenschaften	Bild
Aufklärungsdrohne	<ul style="list-style-type: none">• unsichtbar für Gegner & lautlos• kann über Tische (vgl. 4.6.4. Objekte) und ähnliches fliegen	

4. Spiellogik

Fernlenkladung	<ul style="list-style-type: none"> wird von Gegnern gesehen, ist aber lautlos 	
----------------	--	---

4.5. Optionen & Aktionen

4.5.1. Menü Aktionen

Die folgende Tabelle listet auf welche Aktionen in den verschiedenen Menü-Bildschirmen des Spiels verfügbar sind. Eine solche Aktion wird ausgeführt, wenn der Spieler sich im entsprechenden Menü befindet und auf die Schaltfläche mit dem Namen der Aktion klickt.

Tabelle 5: Aktionen in den verschiedenen Menüs

Name	Menü	Beschreibung
Neues Spiel starten	Hauptmenü	Startet ein neues Spiel und löscht den aktuell gespeicherten Spielstand.
Spiel laden	Hauptmenü	Schließt das aktuelle Menü und öffnet das Menü „Spiel laden“.
Optionen	Hauptmenü, Pausenmenü	Schließt das aktuelle Menü und öffnet das Menü „Optionen“.
Statistiken/Achievements	Hauptmenü, Siegesbildschirm	Öffnet eine Übersicht aller Statistiken und Achievements (vgl. 4.8. Statistiken & Achievements).
Tech-Demo	Hauptmenü	Startet die in den Anforderungen gewünschte Tech-Demo.
Spiel Beenden	Hauptmenü, Pausenmenü, Todesbildschirm	Beendet das komplette Spiel.
Weiterspielen	Pausenmenü	Schließt das Pausenmenü und lässt das Spiel fortfahren.
Spiel speichern	Pausenmenü	Speichert den aktuellen Spielstand im manuellen Speicherstand (vgl. 4.2. Speichern).
Hauptmenü	Pausenmenü, Siegesbildschirm, Todesbildschirm	Schließt das aktuelle Menü und öffnet das Menü „Hauptmenü“.
Letzter Speicherpunkt	Spiel laden	Schließt das aktuelle Menü und lädt den manuellen Speicherstand. Dies ist nur verfügbar, wenn ein manueller Speicherstand existiert.
Begin der Ebene	Spiel laden	Schließt das aktuelle Menü und lädt den automatischen Speicherstand. Dies ist nur

4. Spiellogik

		verfügbar, wenn ein automatischen Speicherstand existiert.
Musik An/Aus	Options-Menü	Schaltet die Musik an oder aus.
Sound An/Aus	Options-Menü	Schaltet Soundeffekt an oder aus.
Lautst. Musik	Options Menü	Regelt die Lautstärke der Musik lauter oder leiser.
Lautst. Effekte	Options-Menü	Regelt die Lautstärke der Effekte lauter oder leiser.

4.5.2. Aktionen der Spielfigur

Tabelle 6: Aktionen der Spielfigur listet alle möglichen Aktionen der Spielfigur auf.

Tabelle 6: Aktionen der Spielfigur

ID	Name	Anfangsbedingung	Ereignisfluss	Abschlussbedingung
1	Schaden bekommen	Die Spielfigur kollidiert mit etwas das Schade verursacht (z.B. einem Projektil).	Die Lebenspunkte der Spielfigur sinken um einen Schadenswert (z.B. dem einer Pistole, wenn sie von einer Pistolenkugel getroffen wurde). Sollten dabei die Lebenspunkte der Spielfigur auf null sinken, stirbt sie und der Todesbildschirm wird aufgerufen.	Die Spielfigur hat weniger Lebenspunkte oder ist tot.
2	Laufen	<ul style="list-style-type: none"> Spielfigur ist am Leben. Spielfigur hat einen Laufbefehl erhalten (siehe Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt) 	Die Spielfigur findet selbstständig ihren Weg und weicht allen unpassierbaren Objekten aus. Falls sich während die Spielfigur läuft ein Gegner in den Weg stellt, den Weg komplett versperrt und es keinen anderen Weg gibt, bleibt die Spielfigur vor dem Gegner stehen.	Die Spielfigur ist am Zielpunkt angelangt oder wurde von Gegnern aufgehalten

4. Spiellogik

3	Item aufheben	Die Spielfigur hat ein am Boden liegendes Item als Lauf Ziel und ist an der Zielposition angekommen (siehe Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt).	Das am Boden liegende Item wird vom Boden entfernt und in den aktuell aktiven Slot des Inventars (s. 4.4. Inventar & Items) verschoben. Falls in diesem Slot bereits ein Item vorhanden war, wird dieses auf den Boden gelegt	Das Item wurde in den aktiven Inventarslot aufgenommen.
4	Inventarslot / Item auswählen	<ul style="list-style-type: none"> Der Spieler kontrolliert die Spielfigur, wodurch das Inventar der Spielfigur im HUD angezeigt wird (siehe 3.3. HUD). Der Spieler hat auf einen Inventarslot im HUD geklickt oder das Mauselement bewegt. 	Der angeklickte Inventarslot wird aktiv, im HUD grün markiert und das Item welches sich in diesem Slot befindet wird das aktive Item. Falls der Spieler das Mauselement bewegt hat wird der aktive Inventarslot entsprechend der Rotationsrichtung verschoben.	Ein neuer Inventarslot wurde aktiv, dass darin enthaltene Item wurde ebenfalls aktiv und kann benutzt werden.
5	Item einsetzen	<ul style="list-style-type: none"> Es gibt ein aktives Item, also ein Item im aktiven Slot des Inventars Der Spieler hat den Befehl gegeben das aktive Item einzusetzen (siehe Linksklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt) 	Die Spielfigur setzt das aktuell aktive Item in die vom Spieler angegebene Richtung ein. Wenn es kein aktives Item gibt passiert nichts.	Die Spielfigur hat das Item verwendet (Aktion abhängig von jeweiligen Item)
6	Mit einem Gegner	Die Spielfigur hat einen Gegner als Lauf	Falls es sich bei dem Gegner um einen	Der Gegner hat Schaden bekommen,

4. Spiellogik

	interagieren (leise töten)	Ziel (siehe Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt), ist an der Zielposition angekommen und wurde nicht von der angeklickten Einheit entdeckt (siehe 4.5.4. Optionen und Aktionen von Gegnern).	Angestellten handelt wird diesem ein fester Betrag an Schaden zugefügt ohne dabei Lärm zu verursachen. Falls es sich um einen Roboter handelt passiert nichts. Weitere Informationen zu Angestellten und Robotern finden sich im Abschnitt „ 4.6.2. Gegnerische Einheiten “	falls es sich um einen Angestellten handelt.
7	Mit einem interagierbaren Objekt interagieren	Die Spielfigur hat ein am Boden interagierbares Objekt als Lauf Ziel und ist an der Zielposition angekommen (siehe Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt).	Die Spielfigur interagiert mit dem angeklickten Objekt. Was dadurch geschieht ist abhängig von dem Objekt (vgl. Abschnitt Interagierbare Objekte :).	Die Spielfigur hat mit dem Objekt interagiert.

4. Spiellogik

4.5.3. Aktionen der ferngesteuerten Items

Tabelle 7: Aktionen der ferngesteuerten Items listet alle möglichen Aktionen der ferngesteuerten Items auf.

Tabelle 7: Aktionen der ferngesteuerten Items

Item	Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
Fernlenkladung	Schaden bekommen	Die Lebenspunkte der Einheit sinken um einen Schadenswert (z.B. dem einer Pistole, wenn sie von einer Pistolenkugel getroffen wurde). Sollten dabei die Lebenspunkte der Einheit auf null sinken, wird sie zerstört und der Spieler übernimmt wieder die Kontrolle über die Spielfigur.	Die ferngesteuerte Einheit kollidiert mit etwas das Schade verursacht (z.B. einem Projektil).	Die Einheit hat weniger Lebenspunkte oder wurde zerstört
Fernlenkladung, Drone	Laufen	Die Einheit findet selbstständig ihren Weg und weicht allen unpassierbaren Objekten aus. Falls sich während die Spielfigur läuft ein Gegner in den Weg stellt, den Weg komplett versperrt und es keinen anderen Weg gibt, bleibt die Einheit vor dem Gegner stehen.	Die kontrollierbare Einheit hat einen Laufbefehl erhalten (siehe Rechtsklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt)	Die Einheit ist am Zielpunkt angelangt oder wurde von Gegnern aufgehalten
Fernlenkladung	Explodieren	Einheit explodiert was Schaden und	Der Spieler hat den Befehl gegeben das	Die Einheit ist explodiert und

4. Spiellogik

		Lärm verursacht. Sobald sie explodiert ist übernimmt der Spieler wieder die Kontrolle über die Spielfigur.	aktive Item einzusetzen (siehe Linksklick auf einen beliebigen Punkt in der Spielwelt)	der Spieler kontrolliert wieder die Spielfigur
--	--	--	--	--

4.5.4. Optionen und Aktionen von Gegnern

Jeder Gegner im Spiel befindet sich jederzeit in einem bestimmten Gemütszustand. Dieser Zustand wird durch verschiedene Faktoren beeinflusst und bestimmt das Verhalten eines Gegners.

Welche Zustände es gibt und welches Verhalten diese auslösen geht aus [Tabelle 8](#): Verhalten von Gegnern in den verschiedenen Gemütszuständen hervor.

Tabelle 8: Verhalten von Gegnern in den verschiedenen Gemütszuständen

Gemütszustand	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
Ruhig	Dies ist der Standardzustand jedes Gegners. Während sich ein Gegner in diesem Zustand befindet steht er an dem Ort an dem er gespawnt ist oder läuft durch das aktuelle Stockwerk, falls es sich um eine patrouillierende Einheit handelt. Falls eine Einheit von einem anderen Zustand in diesen wechselt, dann läuft sie zu ihrem Spawnpunkt zurück oder fährt mit dem Patrouillieren fort.	Spielfigur ist nicht im Sichtfeld des Gegners und macht keinen Lärm im Hörbereich des Gegners.	Gegner bleibt auf seiner Position oder patrouilliert seine Route.
Aufmerksam	Wenn eine Einheit Aufmerksam wird, dann wird sie immer auf einen bestimmten Punkt aufmerksam. Falls dies passiert wird die Einheit versuchen zu diesem Ort zu laufen. Falls nichts mit der Einheit passiert wird sie sich nach einer kurzen	Spielfigur hat Lärm im gegnerischen Hörbereich verursacht oder Gegner wurde als Verstärkung gerufen.	1. Gegner, sieht die Spielfigur und wechselt zum Zustand Aggressiv. 2. Gegner sieht die Spielfigur nicht und wechselt nach

4. Spiellogik

	Zeit wieder beruhigen und zum Zustand Ruhig wechseln.		einiger Zeit zum Zustand Ruhig.
Aggressiv	Ein Gegner kann nur aggressiv werden, wenn er den Spieler sieht. Sollte dies passieren, dann rennt er dem Spieler hinterher und versucht diesen zu töten. Sollte er den Spieler nicht mehr finden wird der Gegner nach einer bestimmten Zeit wieder ruhig.	Spieler befindet sich im Sichtbereich des Gegners.	Gegner greift die Spielfigur an.

Außerdem verfügt ein Gegner über folgende Fähigkeiten:

Tabelle 9: Fähigkeiten Gegner

ID	Fähigkeiten	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
8	Laufen	Ein Gegner kann sich nach denselben Regeln wie die Spielfigur frei über die Karte bewegen (vgl. Abschnitt „4.5.2. Aktionen der Spielfigur“).	Gegner ist patrouillierend oder befindet sich Gemütszustand „aufmerksam“ oder „aggressiv“ (vgl. Tabelle 8 : Verhalten von Gegnern in den verschiedenen Gemütszuständen)	Gegner befindet sich an Zielposition.
9	Schaden nehmen	Falls die Einheit durch etwas getroffen wird was Schaden verursacht nimmt er den entsprechenden Schaden. Sollte das Leben des Gegners dadurch auf null sinken, stirbt sie und verschwindet.	Gegner wird von etwas getroffen das Schaden verursacht.	Gegner verliert Lebenspunkte oder stirbt, falls diese null erreichen.
10	Kann die Spielfigur sehen,	Wenn der Spieler in den Sichtbereich einer Einheit läuft und sich	Spielfigur muss sich in Sichtbereich des	Gegner wechselt in Gemütszustand zu

4. Spiellogik

	wenn sich diese im Sichtbereich eines Gegners befindet.	kein Objekt zwischen dieser und dem Spieler befindet wird der Spieler gesehen. Dies hat zur Folge, dass die Einheit in den Zustand aggressiv wechselt und außerdem nach Verstärkung ruft. Dieses Rufen führt dazu, dass alle gegnerischen Einheiten in der Nähe Aufmerksam werden und zu der ersten Einheit laufen.	Gegners befinden ohne, dass sich eine Wand zwischen Spielfigur und Gegner befindet.	„aggressiv“ (siehe Tabelle 8 : Verhalten von Gegnern in den verschiedenen Gemütszuständen).
11	Hört Lärm	Der Gegner wird immer aufmerksamer je mehr Lärm er hört. Diese Aufmerksamkeit sinkt mit der Zeit, wenn er keinen Lärm mehr hört. Sollte die Aufmerksamkeit ein bestimmtes Level überschreiten ändert der Gegner seinen Zustand zu „aufmerksam“.	Spielfigur verursacht Lärm und der Gegner befindet sich im Wirkungsbereich des Lärms (vgl. Abschnitt „4.3. Lärm“).	Die Aufmerksamkeit des Gegners wurde erhöht oder er wechselt seinen Gemütszustand zu „aufmerksam“ (siehe Tabelle 8 : Verhalten von Gegnern in den verschiedenen Gemütszuständen).
12	Angreifen	Sobald die Spielfigur in Reichweite der Waffe ist, welche die Einheit trägt wird sie diese einsetzen und somit versuchen den Spieler zu treffen.	Spielfigur ist in Sichtweite des Gegners.	Gegner greift mit ausgerüstetem Item an und versucht die Spielfigur zu treffen.
13	Verstärkung rufen	Wenn ein Gegner „aggressiv“ wird ruft er um Hilfe was bewirkt, dass alle anderen Gegner in einer bestimmten Reichweite „aufmerksam“ werden und zur Hilfe eilen.	Der Gegner hat seinen Gemütszustand zu „aggressiv“ gewechselt.	Nahestehende Gegner wurden alarmiert und sind nun „aufmerksam“.

4.6. Spielobjekte

Spielobjekte sind in drei unterschiedliche Kategorien unterteilt:

- Spielfigur
- Gegnerische Einheiten
- Endboss
- Objekte:
 - Nicht interagierbare Objekte:
Stationäre Dinge auf die der Spieler im Spiel stößt und die die Spielwelt formen.
 - Interagierbare Objekte:
Stationäre Dinge wie z.B. Schalter mit denen die Spielfigur interagieren kann.

4.6.1. Spielfigur

In „Life of Kevin“ steuert der Spieler die Spielfigur „Kevin“. In Tabelle 10 werden die einzelnen Wertetypen von Kevin aufgelistet.

Tabelle 10 Wertetypen der Spielfigur

Kevin	
	
Beschreibung	Spielfigur
Geschwindigkeit	Mittel
HP	Mittel
Inventar	Fünf freie Inventarslots
Aktives Item	Item im aktiven Inventarslot

4.6.2. Gegnerische Einheiten

In „Life of Kevin“ gibt es verschiedene Gegnertypen. Jeder dieser Typen hat unterschiedliche Werte. In [Tabelle 11](#): Wertetypen Gegner werden alle Werte aufgelistet die eine gegnerische Einheit hat.


4. Spiellogik

Tabelle 11: Wertetypen Gegner

Werte	Beschreibung
Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit mit der sich eine Einheit bewegen kann.
Lebenspunkte (HP)	Die Anzahl an Lebenspunkte die eine Einheit hat, wenn sie gespawnt wird.
Ausgerüstetes Item	Eine gegnerische Einheit trägt immer ein festes vorher festgelegtes Item, welches von ihr eingesetzt werden kann.
Aktueller Gemütszustand	Der aktuelle Gemütszustand einer Einheit bestimmt wie sich diese Einheit verhält. (siehe Tabelle 8 : Verhalten von Gegnern in den verschiedenen Gemütszuständen).
Sichtweite	Jede Einheit verfügt über einen kegelförmigen Sichtbereich vor sich. Die Sichtweite gibt an wie weit der Sichtbereich einer Einheit reicht.

Folgende in den Tabellen 12 bis 16 beschriebenen Gegnertypen existieren im Spiel mit den in den Tabellen beschriebenen Werten und Eigenschaften.

Tabelle 12: Werte des schwachen Angestellten

schwacher Angestellter	
	
Beschreibung	Leichter Gegner
Geschwindigkeit	Mittel
HP	Niedrig
Items	Pistole

4. Spiellogik

Tabelle 13: Werte des starken Angestellten

Starker Angestellter	
	
Beschreibung	Mittlerer Gegner
Geschwindigkeit	Mittel
HP	Mittel
Item	Pistole oder Sturmgewehr

Tabelle 14: Werte des schwachen schnellen Roboters




Schwacher schneller Roboter	
	
Beschreibung	Mittlerer Gegner
Geschwindigkeit	Hoch
HP	Niedrig
Item	Minigun

Tabelle 15: Werte des starken langsamen Roboters

Starker langsamer Roboter	
	
Beschreibung	Schwerer Gegner
Geschwindigkeit	Langsam
HP	Hoch
Item	Lasergewehr

4. Spiellogik

Tabelle 16: Werte des starken gepanzerten Roboters

Starker gepanzelter Roboter	
	
Beschreibung	Sehr schwerer Gegner
Geschwindigkeit	Mittel
HP	Sehr hoch
Items	Raketenwerfer

4.6.3. Endboss

Auf der letzten Ebene des Hochhauses wartet die KI auf die Spielfigur. Diese KI ist der Endboss des Spiels. Sobald diese besiegt wurde ist das Spiel gewonnen und der Siegesbildschirm wird angezeigt.

Der Kampf gegen die KI besteht aus verschiedenen Phasen in denen die KI Fähigkeiten einsetzen kann. Schaden erleidet sie, wenn ihr zentraler Server (s. [Abbildung 6](#): zentraler Server der KI) getroffen wird. Wenn ihre Lebenspunkte 0 erreichen, ist sie zerstört und

Abbildung 6: zentraler Server der KI

besiegt.



Die KI hat die folgenden Fähigkeiten die sie einsetzen kann:

Tabelle 17: Angriffe der KI

Name	Beschreibung	Schadenswert
Laserangriff	Am Rand stehende Laser-Türme schießen auf die aktuelle Position der Spielfigur.	Hoch
Elektroangriff	Bestimmte Bereiche des Bodens im Raum werden visuell gekennzeichnet und nach kurzer Zeit unter	Sehr hoch

4. Spiellogik

	Strom gesetzt. Welche Bereiche genau unter Strom gesetzt werden hängt davon ab, wo sich die Spielfigur befindet.	
Gegner spawnen	Die KI lässt gegnerische Einheiten spawnen die anfangen die Spielfigur anzugreifen.	Kein Schaden
Unverwundbarkeit	Während diese Fähigkeit aktiv ist hat die KI ein Schutzschild und kann keinen Schaden nehmen. Die Dauer dieser Fähigkeit ist begrenzt.	Kein Schaden

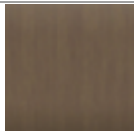


4.6.4. Objekte

Nicht interagierbare Objekte:

Objekte die hier aufgelistet werden sind nicht anklickbar. Sie stellen Einschränkungen der Levels dar und vor allem Hindernisse für den Spieler.

Tabelle 18: Nicht interagierbare Objekte listet Objekte auf, mit denen nicht interagiert werden kann, mit ihren Eigenschaften auf.

Tabelle 18: Nicht interagierbare Objekte

Name	Bild	Eigenschaften
Wand		Stellen Hindernisse dar, welche nicht durchlässig sind. Man kann nicht durch sie schießen.
Schreibtisch		Stellen sowie Wände Hindernisse dar, welche nicht zerstört oder überquert werden können. Anders als Wände kann über man einen Schreibtisch schießen und sehen. Außerdem können sich manche Tische bewegen, wenn ein entsprechender Schalter betätigt wird.
Elektrische Tür		Eine Tür kann sich öffnen, wenn ihr dazugehöriger Schalter betätigt wird.




4. Spiellogik

Interagierbare Objekte:

Interagierbare Objekte können vom Spieler wie in Abschnitt „4.1. *Steuerung*“ beschrieben angeklickt werden, damit die Spielfigur mit diesen interagiert.

Tabelle 19: interagierbare Objekte beinhaltet alle interagierbaren Objekte die es im Spiel gib zusammen mit deren Eigenschaften.

Tabelle 19: interagierbare Objekte

Name	Bild	Eigenschaften
Kaffeeautomat		Füllt die Benutzungen der Kaffeetasse auf, falls sich diese im Inventar der Spielfigur befindet.
Schalter		Verschiebt oder öffnet andere Objekte.
Treppe		Bewegt die Spielfigur in eine andere Ebene und somit ein anderes Level. Eine Treppe kann nach unten oder nach oben führen.

4.7. Spielstruktur

Wenn der Spieler ein neues Spiel startet (siehe Abschnitt: „[3.4. Menüstruktur](#)“), startet dieses in der untersten Ebene des Hochhauses, welches ein Tutorial beinhaltet.

Im Laufe dieser ersten Ebene bekommt der Spieler die wichtigsten Spielmechaniken erklärt und kann mit der Spielfigur die Drone, das Auto und eine erste Waffe aufheben. Die Drone und das Auto sind nur innerhalb des Tutorials auffindbar.

Wenn die Spielfigur diese Ebene über Treppen verlässt, landet sie in der in der „Ebene 1“, ist auf sich gestellt und das Spiel beginnt richtig.

Ab diesen Punkt ist das Ziel des Spielers sich selbstständig immer weiter nach oben zu kämpfen, Rätsel zu lösen und dabei immer stärkere Waffen zu sammeln.

Die KI versucht den Spieler nicht nur aufzuhalten indem sie ihre Schergen nach der Spielfigur Ausschau halten lässt und am Ende selber auf diese wartet, sondern sorgt auch für immer mehr Verstärkung je länger die Spielfigur benötigt um sich durch die Ebenen zu kämpfen. Diese Verstärkung taucht immer an den Treppen von der Ebene unter der aktuellen auf und suchen von dort nach dem Spieler. Außerdem wird diese Verstärkung immer mehr, wenn sich die Spielfigur zulange auf einer Ebene aufhält.

Wenn der Spieler schließlich ganz oben ankommt wartet dort der Endgegner in Form der fehlerhaften KI auf ihn. Sollte der Spieler auch diese besiegen hat er das Spiel gewonnen und der Siegesbildschirm wird angezeigt.

Der Spieler verliert sobald die Lebensanzeige auf 0 sinkt. Sollte dies passieren, kann der Spieler es allerdings einen gespeicherten Spielstand laden (siehe Abschnitt „[4.2. Speichern](#)“).

4.8. Statistiken & Achievements

Statistiken und Achievements sind immer an den aktuellen Spielstand gekoppelt. Falls der Spieler ein neues Spiel beginnt und dadurch den bisherigen Speicherstand löscht werden auch die Statistiken und Achievements gelöscht bzw. zurückgesetzt.

Die Statistiken und Achievements kann sich der Spieler vom Hauptmenü und vom Siegesbildschirm aus anzeigen lassen (siehe Abschnitt: „3.4. Menüstruktur“). In dieser Ansicht wird neben den Statistiken und den Achievements selber auch angezeigt welche Achievements bereits erreicht wurden und welche nicht.

Die folgenden beiden Tabellen listen alle Statistiken und Achievements auf:

Tabelle 20: Statistiken die man in "Life of Kevin" einsehen kann.

Name	Beschreibung
Spieldauer	Gesamte Spieldauer.
Ausgeteilter Schaden	Der gesamte Schaden der gegnerischen Einheiten zugefügt wurde.
Erlittener Schaden	Der gesamte Schaden, der dem Spieler zugefügt wurde.
Besiegte Gegner	Anzahl der getöteten Gegner.
Lautlos besiegte Gegner	Anzahl der Gegner die lautlos getötet wurden. (siehe Abschnitt „4.5.2. Aktionen der Spielfigur“)
Getrunkener Kaffee	Anzahl an Nutzungen der Kaffeetasse.
Waffen	Anzahl der unterschiedlichen eingesammelten Waffen.

Tabelle 21: Achievements die man in "Life of Kevin" erreichen kann

Achievement	Bedingung
Let the journey begin	Starte das Spiel zum ersten Mal.
AFK	Bleibe 5 Minuten auf derselben Position stehen.
Lord of War	Sammle alle Waffen im Spiel auf.
Rookie	Töte 10 Gegner
War-Machine	Töte 50 Gegner
Terminator	Töte 150 Gegner
Agent 47	Töte 15 Gegner leise
Wake up!	Trinke eine Kanne Kaffee
Heartattack!!	Trinke 10 Tassen Kaffee

4. Spiellogik

Obsessed of coffee	Trinke 15 Tassen Kaffee
Do you have friends?	Spiele 5 Stunden
You definitely don't have friends!	Spiele 7 Stunden
Easy peasy lemon squeezy	Beende das Spiel ohne einmal zu sterben
First Challenge	Absolviere Ebene 1
Alpha Kevin	Besiege die KI

5. Technische Merkmale:

5.1. Verwendete Technologien

Betriebssystem:

- Windows 10, 7
- Linux

Entwicklungsumgebung:

- MonoGame
- .NET Framework 4.6.1
- Ninject
- ReSharper 2018
- Visual Studio 2015
- Rider
- Tiled Map Editor
- TiledSharp

Grafik:

- Gimp
- Krita

Sound:

- Audacity

Subversion:

- TortoiseSVN

Cloud:

- OneDrive

5.2. Mindestvoraussetzungen

- Windows 7 oder höher
- Maus
- Tastatur
- 8 GB RAM
- Intel Core I7-4770 CPU @3,4GHZ

6. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Entwurf einer Ebene	6
Abbildung 2: Kamera-Ansicht und HUD mit Inventar	7
Abbildung 3: HUD mit Lebensanzeige des Bosses	9
Abbildung 4: HUD während der Nutzung von ferngesteuerten Items	9
Abbildung 5: Graph der grundlegenden Menü Struktur	10
Abbildung 6: zentraler Server der KI	29

7. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Eingabe des Spielers	12
Tabelle 2: Waffentypen und deren Eigenschaften	15
Tabelle 3: Aussehen der Kaffeetasse	17
Tabelle 4: Ferngesteuerte Items	17
Tabelle 5: Aktionen in den verschiedenen Menüs	18
Tabelle 6: Aktionen der Spielfigur	19
Tabelle 7: Aktionen der ferngesteuerten Items	22
Tabelle 8: Verhalten von Gegnern in den verschiedenen Gemütszuständen	23
Tabelle 9: Fähigkeiten Gegner	24
Tabelle 10 Wertetypen der Spielfigur	26
Tabelle 11: Wertetypen Gegner	27
Tabelle 12: Werte des schwachen Angestellten	27
Tabelle 13: Werte des starken Angestellten	28
Tabelle 14: Werte des schwachen schnellen Roboters	28
Tabelle 15: Werte des starken langsamen Roboters	28
Tabelle 16: Werte des starken gepanzerten Roboters	29
Tabelle 17: Angriffe der KI	29
Tabelle 18: Nicht interagierbare Objekte	30
Tabelle 19: interagierbare Objekte	31
Tabelle 20: Statistiken die man in "Life of Kevin" einsehen kann	33
Tabelle 21: Achievements die man in "Life of Kevin" erreichen kann	33