

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Cooldown

Gruppe 10

Alternative 2

*Elena Berschauer, Lasse Liebler, Chris Manea,
Johannes Pour, Arne Schmidt, Félix Valéry, Yide Zhang*

Tutor: Leon Suaudeau

9. Januar 2026

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	3
2	Spielkonzept	4
2.1	Zusammenfassung des Spiels	4
2.2	Zentrale Spielmechanik	4
3	Benutzeroberfläche	5
3.1	Spiel-Interface	5
3.2	Menüstruktur	7
4	Technische Merkmale	9
4.1	Verwendete Technologien	9
4.2	Mindestvoraussetzungen	9
5	Spiellogik	10
5.1	Aktionen	10
5.2	Spielobjekte	14
5.2.1	Eisbär (Spielfigur)	14
5.2.2	Roboter (Gegner)	14
5.2.3	Drohne (Gegner)	15
5.2.4	Auflistung aller Spielobjekte	15
5.3	Spielstruktur	19
5.4	Statistiken	19
5.5	Achievements	19
6	Screenplay (Storyboard)	20

1 Änderungsliste

Hierbei handelt es sich um die Änderungsliste, welche alle wichtigen Änderungen beinhaltet, die seit der ersten Abgabe des GDD durchgeführt wurden:

ID	Typ	Beschreibung
01	+	Achievement der Muscher hinzugefügt
02	+	Biome in 2.2 erläutert
03	+/-	Anstatt der Aktion 'Kamera zoomen' gibt es die Aktion 'Item dropen' (Aktion 10)
04	+	Techdemo konkretisiert
05	+/-	Spielobjekte neu ausformuliert.
06	+/-	Charts für Menüstruktur neu aufgeteilt und kleine Veränderungen hinzugefügt.
07	+	Einleitenden Text für fehlende Überschriften hinzugefügt.
08	+/-	Aus Temperaturanzeige wird Fortschrittsbalken.
09	+	Energieleiste, Minimap, Stampfradius und Rüstungsslots in das Spiel-Interface Beschreibung hinzugefügt.
10	+	Verwendete Technologien angepasst.
11	+/-	Zusammenfassung und Spielstruktur des Spiels verändert.
12	+	'Map vergrößern/verkleinern' (Aktion 11), 'Schlitten rufen' (Aktion 13), 'Auf Schlitten steigen' (Aktion 14), 'Fischen' (Aktion 17) hinzugefügt.
13	-	Aktionen 'Tile auswählen' und 'Brüllen' entfernt.
14	+/-	Ereignisflüsse, Anfangs- und Abschlussbedingungen aller Aktionen überarbeitet.
15	+/-	Formatierungsfehler ausgebügelt.
16	+	Aktionen 18-23 hinzugefügt.

Tabelle 1: Änderungsliste

2 Spielkonzept

Dieser Abschnitt behandelt das grundlegende Spielkonzept. Er umfasst eine kurze Spielbeschreibung sowie die Erläuterung der zentralen Spielmechanik

2.1 Zusammenfassung des Spiels

Die Welt hat sich verändert. Jahrzehnte nach dem Ende der Menschheit hat die Natur ihren Platz zurückerobert. Wälder rauschen im Wind, Graslandschaften blühen, Wüsten glühen in der Sonne und Sümpfe dampfen im Dunst. Doch zwischen all dem neuen Leben sind noch Spuren der Vergangenheit geblieben. Alte Roboter durchstreifen die Landschaft und bewachen die letzten Hitzequellen.

Inmitten dieser Welt, im Herzen der Karte, beginnt das Eis zu schmelzen. Der Permafrost bricht auf und der Eisbär **Arktos** erhebt sich aus seinem tiefen Schlaf. Einst von der Menschheit erschaffen, trägt er außergewöhnliche Kräfte in sich. Er besitzt die Fähigkeit, die Kälte zu beherrschen und die Erde wieder in Eis zu hüllen.

Noch schwach und von einem tiefen Instinkt geleitet, macht sich Arktos auf den Weg. Er spürt, dass die Welt aus dem Gleichgewicht geraten ist. Mit jedem Schritt lässt er Frost entstehen, der sich über die Welt erstreckt und der Erde ein Stück ihrer alten Ruhe zurückgibt. Doch die Roboter stehen weiter als unnachgiebige Wächter der Hitzequellen. Sie stellen sich Arktos in den Weg und versuchen, sein Vorhaben zu verhindern.

Wenn er scheitert, wird das letzte Eis schmelzen. Kann er sich durchsetzen, kehrt die Kälte zurück und mit ihr eine neue Hoffnung für die Erde.

Cooldown ist ein Survival Action-Adventure, in dem du als Arktos den Kampf um das Schicksal der Erde aufnimmst. Erkunde unentdeckte Gebiete, meistere längst vergessene Eiskräfte und besiege die Wächter der Hitze, um die Welt in ewigen Frost zu hüllen.

2.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler steuert einen Eisbären in einer 2D-Welt und senkt durch das Abkühlen verschiedener Biome die globale Temperatur. Dabei sammelt er Ressourcen, craftet Items, verbessert seine Fähigkeiten und bekämpft seine Gegner, um alle Hitzequellen zu neutralisieren.

Die Spielwelt umfasst verschiedene Biome: Wald, Sumpf, Graslandschaft, Schneegebirge und Wüste. Sie unterscheiden sich vor allem in Vegetation und Temperatur. Wärmere Gebiete beherbergen mehr Gegner und stellen eine größere Herausforderung dar, während kühlere Regionen weniger Bedrohungen bieten und dem Spieler ein längeres Überleben ermöglichen.

Ziel ist es, durch strategisches Erzeugen von Kältequellen die gesamte Karte unter einen bestimmten Temperaturwert zu bringen.

3 Benutzeroberfläche

Dieser Abschnitt behandelt die Benutzeroberfläche des Spiels. Er umfasst die Beschreibung des Interfaces, die Definition der Standard-Steuerung sowie eine Erläuterung der Menüstruktur.

3.1 Spiel-Interface

Darstellung Das Spiel wird in einer 2D-Top-Down-Perspektive gezeigt. Die Kamera ist standardmäßig auf den Eisbären zentriert und folgt seiner Bewegung über die Karte.



Abbildung 1: Spieler-Interface

Interface-Elemente Hier werden alle Interface-Elemente beschrieben, die wir auf *Abbildung 1* sehen können:

- **Lebensanzeige:** Zeigt den aktuellen Gesundheitszustand des Eisbären an.
- **Energieanzeige:** Zeigt das aktuelle Energielevel des Eisbären an.
- **Hotbar:** Zeigt die derzeit zur direkten Verfügung stehenden Items an.
- **Rüstungsslots:** Zeigt die derzeit angelegte Rüstung.
- **Fortschrittsbalken:** Zeigt den Fortschritt des Spiels an und verdeutlicht, wie stark die Welt bereits abgekühlt wurde oder wie kritisch die Hitze geworden ist.
- **Minimap:** Zeigt eine minimierte Version der gesamten Karte an.
- **Stampfradius:** Zeigt den Radius an, in dem der Stampfer einen Effekt hat.

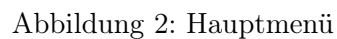
Bewegung & Aktionen Der Spieler bewegt den Eisbären über **WASD** und kann verschiedene Aktionen über Tastenkombinationen ausführen:

Taste	Aktion
Q	Items aufnehmen
E	Items einsetzen/platzieren (bei platzierbaren Items lange gedrückt halten)
F	Auf Schlitten steigen / Schlitten rufen
I	Truhe des Schlittens öffnen (nur in direkter Nähe des Schlittens möglich)
M	Mini-Map vergrößern/verkleinern
T	Wasser trinken
C	Crafting-Menü öffnen (nur in direkter Nähe des Schlittens möglich)
Leertaste	Stampfen
LEFT SHIFT	Sprinten
ESC	Pause-Menü öffnen/schließen
F3	Debug-Overlay öffnen/schließen
F11	Vollbildmodus öffnen/schließen
1, 2, 3, 4, 5, 6	jeweiligen Slot der Hotbar auswählen
Linke Maustaste	Schlagen
Rechte Maustaste	Schneeball werfen

Tabelle 2: Steuerung des Spielers

Die Menüstruktur teilt sich hauptsächlich in drei miteinander verbundenen Menüs auf: dem Hauptmenü, Pausenmenü und Einstellungen-Menü. In diesem Menüs können ein neues Spiel gestartet, gespeichert oder geladen werden. Außerdem lassen sich verschiedene Einstellungen verändern, oder Achievements und Statistiken einlesen.

Der zentrale Einstiegspunkt des Spiels. Hier werden alle relevanten Funktionen angezeigt, die beim Start des Spiels zu erreichen sind:



- 7

Pausenmenü

In dieses Menü gelangen wir nur während einer aktiven Spielesession über die ESC-Taste. Hier werden alle wichtigen Funktionen angezeigt, die während des Spielens zu erreichen sind:

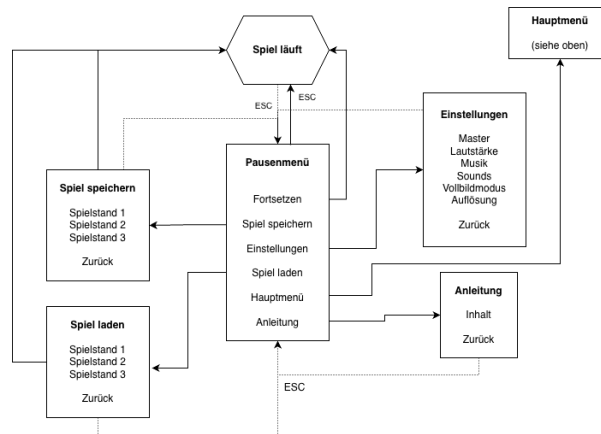


Abbildung 3: Pausenmenü

- **Fortsetzen:** Setzt die aktive Spielesession fort.
- **Spiel speichern:** Speichert den derzeitigen Spielstand.
- **Einstellungen:** Öffnet das Einstellungen-Menü.
- **Spiel laden:** Lädt einen gespeicherten Spielstand.
- **Anleitung:** Öffnet ein spielbares Tutorial.
- **Hauptmenü:** Öffnet das Hauptmenü.

Einstellungen-Menü

In diesem Menü lassen sich verschiedene Einstellungen für das Spiel ändern, sowohl aus dem Hauptmenü als auch Pausenmenü erreichbar:

- **Master:** Töne und Musik ein-/ausschalten
- **Lautstärke:** Allgemeiner Lautstärke-Regler
- **Musik:** Lautstärke-Regler für die Hintergrundmusik
- **Sounds:** Lautstärke-Regler für die Sounds
- **Vollbildmodus:** Vollbildmodus aktivieren/deaktivieren
- **Auflösung:** Einstellungsregler für die Fenstergröße

4 Technische Merkmale

In diesem Abschnitt werden die verwendeten Technologien sowie die Systemvoraussetzungen aufgeführt, die für den Betrieb des Spiels erforderlich sind.

4.1 Verwendete Technologien

- **GDD:** Google Docs, LaTeX
- **IDE:** VS Community, JetBrains Rider
- **Sprache:** C#
- **Frameworks:** .NET 8, MonoGame 3.8
- **Spriteerstellung:** Aseprite, generative KI

4.2 Mindestvoraussetzungen

- **CPU:** Intel i7-1185G7
- **GPU:** Intel Iris Xe Graphics
- **RAM:** 8 GB
- **OS:** Windows 10 oder Linux

5 Spiellogik

Der Abschnitt ‚Spiellogik‘ definiert die grundlegenden Aktionen und Mechaniken, die von Spielern und Objekten ausgeführt werden können. Er bildet die Basis für alle Interaktionen innerhalb der Spielwelt.

5.1 Aktionen

Hier werden alle grundlegenden Aktionen aufgelistet, die im Spiel ausgeführt werden können. In Tabelle 3 werden die Aktionen des Spielers aufgelistet:

ID	Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
01	Laufen	Spieler drückt die Tasten <i>W</i> , <i>A</i> , <i>S</i> oder <i>D</i> : Eisbär bewegt sich in die entsprechende Richtung.	Spiel läuft. Kein Hindernis.	Zielposition erreicht, Taste gelöst.
02	Sprinten	Durch das Halten der <i>Shift-Taste</i> bekommt der Spieler einen Geschwindigkeitsschub.	Spiel läuft. Genug Energie vorhanden.	Energie wird verbraucht. Sprint beendet.
03	Stampfen	Spieler drückt <i>Leertaste</i> : Eisbär stampft und vereist die Umgebung.	Spiel läuft. Genug Energie vorhanden.	Energie wird verbraucht. Stampfer ausgelöst, Umgebung reagiert.
04	Schneeballwurf	Durch das Halten der <i>rechten Maustaste</i> lädt der Spieler die Wurfkraft des Schneeballs auf. Durch Loslassen der Taste wird der Schneeball abgefeuert.	Spiel läuft. Genügend Energie vorhanden.	Energie wird verbraucht. Trifft Objekt, Boden oder verschwindet nach einer Weile.
05	Schlagen	Spieler drückt <i>linke Maustaste</i> : Nahkampfangriff.	Spiel läuft.	Falls ein Gegner oder ein Item in der Nähe ist nimmt es Schaden bzw. wird zerstört.
06	Items aufsammeln	Spieler drückt <i>Taste Q</i> : Item gelangt ins Spieler-Inventar.	Spiel läuft. Item in Reichweite. Slot im Spieler-Inventar frei bzw. Item dieser Art schon im Spieler-Inventar	Item im Spieler-Inventar.

ID	Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
07	Items craften	Spieler drückt <i>Taste C</i> : Das Crafting-Menü wird geöffnet und es kann ein neues Item erstellt werden.	Spiel läuft. Nötige Items zum Craften im Spieler- oder Schlitteninventar und Spieler in der Nähe des Schlittens, um das Craftingmenü zu öffnen.	Item wird erstellt und steht in einer der beiden Inventare zur Verfügung.
08	Items verbrauchen	Durch das Halten der <i>Taste E</i> wird der Effekt des Items ausgelöst.	Spiel läuft. Verbrauchbares Item im Spieler-Inventar ausgewählt.	Effekt des Items aktiviert, Item wird verbraucht.
09	Items platzieren	Durch das Halten der <i>Taste E</i> wird ein Item in der Welt platziert.	Spiel läuft. Platzierbares Item im Spieler-Inventar ausgewählt.	Item in Welt sichtbar.
10	Item dropfen	Durch das Halten der <i>linken Maustaste</i> kann ein Item aus dem Spieler- oder Schlitteninventar herausgezogen werden.	Spiel läuft. Item aus einem der Inventare ist ausgewählt.	Item liegt in der Welt.
11	Minimap vergrößern/verkleinern	Spieler drückt <i>Taste M</i> : Die Minimap erscheint vergrößert in der Mitte des Bildschirms. Erneutes Drücken verkleinert sie wieder auf Normalgröße.	Spiel läuft.	Minimap-Größe geändert.
12	Schlitteninventar öffnen	Spieler drückt <i>Taste I</i> : Das Schlitteninventar öffnet sich.	Spiel läuft. Schlitten ist in Reichweite.	Schlitteninventar ist geöffnet, Inhalt angezeigt.
13	Schlitten rufen	Spieler drückt die <i>Taste F</i> : Der Schlitten wird gerufen und macht sich auf den Weg zum Spieler.	Spiel läuft. Schlitten befindet sich nicht in direkter Nähe des Spielers.	Schlitten befindet sich neben dem Spieler.
14	Auf Schlitten steigen	Spieler drückt die <i>Taste F</i> : Der Spieler steigt auf den Schlitten.	Spiel läuft. Schlitten muss sich in direkter Nähe des Spielers befinden.	Spieler steigt auf den Schlitten.

ID	Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
15	Schlitten verschicken	Spieler drückt die <i>rechte Maustaste</i> auf einen Punkt der vergrößerten Map und fährt automatisch dorthin.	Spiel läuft. Spieler sitzt auf Schlitten, Map vergrößert.	Schlitten an Position angekommen.
16	Trinken	Spieler drückt <i>Taste T</i> : Der Spieler regeneriert verlorene Energie.	Spiel läuft. Spieler befindet sich in direkter Nähe zu einem Gewässer. Energieleiste ist nicht gefüllt.	Energie regeneriert.
17	Fischen	Durch das Halten der <i>Taste R</i> in direkter Nähe zu einer Fischstation wird ein Fisch gefangen.	Spiel läuft. Direkte Nähe zu einer Fischstation. Mindestens ein freier Slot in der Hotbar.	Fisch geangelt. Wird in einem freien Slot in der Hotbar platziert.

Tabelle 3: Übersicht der möglichen Aktionen des Spielers

In Tabelle 4 listen wir alle Aktionen der Gegner (Roboter und Drohnen) auf:

ID	Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
18	Nahkampfangriff	Wenn sich der Spieler direkt am Roboter befindet, greift dieser den Spieler im Nahkampf an und fügt ihm Schaden zu.	Spieler befindet sich in direkter Nähe zum Roboter.	Spieler verliert Lebenspunkte.
19	Hitze-Explosion	Wenn ein Roboter besiegt wird, explodiert er und emittiert dabei intensive Hitze, die umliegende Tiles erhitzt.	Roboter hat keine Lebenspunkte mehr.	Umliegende Tiles werden erhitzt. Spieler nimmt ggf. durch Hitze-Effekt Schaden.
20	Errichten von Hitzegefäßen	Der Roboter errichtet Hitzegefäße und verteilt diese auf der Karte.	Roboter lebt. Kein kollidierendes Objekt am Zielort.	Hitzegefäß wird errichtet. Die Umgebung wird erwärmt.
21	Ausstrahlen von Wärme	Die Drohne strahlt kontinuierlich Wärme aus, während sie sich über die Karte bewegt. Überflogene Bereiche werden dadurch wärmer. Falls sich der Spieler direkt unter ihr befindet, nimmt er Schaden.	Drohne lebt und bewegt sich.	Der überflogene Bereich wurde erwärmt und ggf. hat der Spieler Schaden genommen.
22	Projektil schießen	Sobald sich der Spieler in der Nähe der Drohne befindet, beschießt sie ihn aktiv mit Projektilen.	Spieler befindet sich im Sichtfeld der Drohne.	Projektil wurde abgefeuert. Spieler wurde ggf. getroffen und verliert Lebenspunkte.
23	Zerstören von Kältequellen	Die Drohne spürt Kältequellen aktiv auf und versucht diese zu zerstören.	Kältequelle wurde vom Spieler platziert.	Kältequelle ist zerstört.

Tabelle 4: Übersicht der möglichen Aktionen der Gegner

5.2 Spielobjekte

Dieser Abschnitt widmet sich den Spielobjekten. Er stellt die verschiedenen im Spiel enthaltenen Objektarten vor und beschreibt deren Eigenschaften im Detail.

5.2.1 Eisbär (Spielfigur)

Der Eisbär ist die Hauptfigur. Er besitzt begrenzte Lebenspunkte, ein begrenztes Energielevel und einen kühlenden Temperatureffekt.

Er kann Gegner auf drei verschiedenen Weisen angreifen:

- **Prankenangriff:** Er kann im Nahkampf mit seinen Pranken angreifen (Aktion 05). Dieser Angriff kann nur den Gegnertypen 'Roboter' treffen.
- **Schneeballwurf:** Er kann Schneebälle in Richtung seiner Gegner werfen (Aktion 04). Je stärker der Wurf aufgeladen wird, desto weiter fliegt der Schneeball. Dieser Angriff kann sowohl den Gegnertypen 'Roboter' als auch 'Drohne' treffen.
Der Spieler verliert, an der Stärke des Schneeballwurfs gemessen, einen Teil seiner Energie.
- **Stampfer:** Er greift alle Gegner im Stampfradius durch einen entstehenden Frostimpuls an (Aktion 03). Der Frostimpuls zieht dem Gegner Lebenspunkte ab und kühlt die Umgebung im gleichen Zug ebenfalls ab. Dieser Angriff kann sowohl den Gegnertypen 'Roboter' als auch 'Drohne' treffen.
Der Spieler verliert durch das Stampfen einen Teil seiner Energie.

5.2.2 Roboter (Gegner)

Der Roboter ist eine Lafeinheit mit Pathfinding-Fähigkeiten, die strategisch Hitzegefähe errichtet (Aktion 20) und aktiv den Spieler angreift. Bei Bedrohung kehrt er zu seinem Ursprung zurück.

Er verfügt über folgende Angriffsmöglichkeiten:

- **Nahkampfangriff:** Der Roboter schlägt im Nahkampf (Aktion 18) zu und verursacht Schaden am Spieler.
- **Explosion:** Bei seiner Zerstörung explodiert (Aktion 19) der Roboter und fügt allen Einheiten in seinem Umkreis Schaden zu.

Der Roboter spawnnt bei der Gegnerbasis und patrouilliert in dessen Umgebung. Sobald er den Spieler entdeckt, rennt er auf diesen zu, um ihn im Nahkampf anzugreifen.

5.2.3 Drohne (Gegner)

Die Drohne ist eine fliegende Einheit mit Pathfinding-Fähigkeiten, die anderen Drohnen und Bäumen ausweicht. Die Drohne erhitzt gezielt kalte Regionen und zerstört platzierte Kältequellen (Aktion 23). Sie strahlt kontinuierlich Wärme (Aktion 21) ab und erwärmt dadurch passiv den Boden.

Sie verfügt über folgende Angriffsmöglichkeiten:

- **Passive Attacke:** Die Drohne strahlt kontinuierlich Wärme (Aktion 21) aus, wodurch der Boden in ihrer Umgebung erwärmt wird und der Spieler Schaden erleidet.
- **Fernkampfangriff:** Bei Sichtkontakt mit dem Spieler schießt (Aktion 22) die Drohne und verursacht direkten Schaden.

Die Drohne spawnnt zufällig auf der Karte und fliegt bevorzugt zu kalten Stellen, um diese zu erwärmen. Sie kann vom Spieler ausgewählt und angegriffen werden (Maus-Hover zur Auswahl). Ab einer bestimmten Lebenspunktzahl fällt die Drohne zu Boden und wird zu einer kaputten Drohne, die sich nach einer bestimmten Zeit regeneriert, sofern sie nicht vollständig zerstört wird.

5.2.4 Auflistung aller Spielobjekte

Hier beschreiben wir alle Spielobjekte, die in unserem Spiel verfügbar sind, und geben an, in welche Kategorie sie jeweils fallen:

Bezeichnung	Kategorie	Beschreibung	Grafik
Eisbär	kontrollierbar, kollidierend, beweglich (aktiv)	Hauptfigur des Spiels. Kann sich bewegen (Aktion 01, 02), angreifen (Aktion 03, 04, 05), Items nutzen (Aktion 08, 09) und Ressourcen sammeln (Aktion 06).	
Schlitten	Kontrollierbar, kollidierend, beweglich (aktiv)	Von Anfang an auf der Map. Transportmittel des Spielers. Fährt zu ausgewählten Zielpunkten (Aktion 15). Ermöglicht Crafting (Aktion 07) und besitzt ein Inventar (Aktion 12).	
Drohne	Kontrollierbar, kollidierend, beweglich (aktiv), auswählbar	Fliegende Einheit mit Pathfinding. Funktioniert als mobile Hitzequelle durch passive Wärmestrahlung. Erhitzt kalte Regionen gezielt und zerstört platzierte Kältequellen. Wird bei Maus-Hover ausgewählt und kann angegriffen werden (Aktion 04). Fällt ab einer bestimmten Lebenspunktzahl zu Boden.	

Bezeichnung	Kategorie	Beschreibung	Grafik
Kaputte Drohne	nicht kontrollierbar, kollidierbar	Rückstand einer zerstörten Drohne. Liegt als unbewegliches Objekt in der Welt und verwandelt sich nach einer bestimmten Zeit wieder zu einer Drohne, wenn sie nicht zerstört wurde.	
Roboter	Kontrollierbar, kollidierend, beweglich, auswählbar	Laufereinheit mit Pathfinding. Erzeugt beim Explodieren (Aktion 19) eine intensive Hitzewelle. Errichtet statische Hitzepfähle (Aktion 20) an strategischen Positionen und kehrt bei Bedrohung zu seinem Ursprung zurück.	
Kältequelle	auswählbar, kollidierend, kontrollierbar	Platziertes Objekt (Aktion 09), das Umgebung abkühlt. Kann vom Spieler gecraftet (Aktion 07) und aufgefüllt werden, um seine Wirkung zu verstärken oder zu erneuern.	
Hitzepfahl	auswählbar, kollidierend	Statische Hitzequelle. Vom Roboter platziertes Objekt, das die Umgebung kontinuierlich aufwärmt und dem Spielfortschritt entgegenwirkt. Muss zerstört werden, um globale Hitze zu reduzieren.	
Gegnerbasis	auswählbar, kollidierend	Primäre Hitzequelle. Erhöht die Umgebungstemperatur kontinuierlich und spawnt Gegner. Muss zerstört werden, um die Region dauerhaft abzukühlen.	
Rüstung	nicht kollidierend	Kann gecraftet (Aktion 07) werden. Der Spieler wird durch das Nutzen dieses Items hitzeresistenter.	
Gewässer	kollidierend, kontrollierbar	Natürliche Wasserfläche. Ermöglicht das Trinken (Aktion 16). Blockiert den Weg. Es kann vom Spieler eingefroren (Aktion 03) werden, um überquert zu werden.	
Fischstation	auswählbar, nicht kontrollierbar	Befindet sich in Gewässern. Ermöglicht das Fangen von Fischen (Aktion 17).	

Bezeichnung	Kategorie	Beschreibung	Grafik
Beere	auswählbar, nicht kontrollierbar	Gedropptes Item. Kann in der Nähe automatisch ausgewählt und eingesammelt (Aktion 06) werden. Wird konsumiert (Aktion 08) und regeneriert HP. Zeigt Name und Menge beim Maus-Hover an.	
Kaktusfeige	auswählbar, nicht kontrollierbar	Gedropptes Item. Kann in der Nähe automatisch ausgewählt und eingesammelt (Aktion 06) werden. Wird konsumiert (Aktion 08) und regeneriert HP. Zeigt Name und Menge beim Maus-Hover an.	
Fisch	auswählbar, nicht kontrollierbar	Gesammeltes Nahrungselement aus Fischstationen. Regeneriert HP. Anzeige und Aufsammeln wie bei Beeren.	
Wasserbehälter	nicht kontrollierbar	Kann gecraftet (Aktion 07) werden, um Wasser mitzunehmen	
Kieselstein	auswählbar, nicht kontrollierbar	Ressourcen-Item zum Crafting (Aktion 07). Kann aufgesammelt (Aktion 06) werden. Anzeige über Name und Menge.	
Holz	auswählbar, nicht kontrollierbar	Ressourcen-Item zum Crafting (Aktion 07). Kann aufgesammelt (Aktion 06) werden. Anzeige über Name und Menge.	
Eichel	auswählbar, nicht kontrollierbar	Ressourcen-Item zum Crafting (Aktion 07). Kann aufgesammelt (Aktion 06) werden. Anzeige über Name und Menge.	
Tanne	kollidierend, auswählbar, nicht kontrollierbar	Ressourcenquelle. Kann in Wäldern abgebaut (Aktion 05) werden und droppt Holz.	
Eiche	kollidierend, auswählbar, nicht kontrollierbar	Ressourcenquelle. Kann in Graslandschaften abgebaut (Aktion 05) werden und droppt Eicheln.	
Fels	kollidierend, auswählbar, nicht kontrollierbar	Ressourcenquelle. Kann abgebaut (Aktion 05) werden und droppt Steine.	

Bezeichnung	Kategorie	Beschreibung	Grafik
Busch	kollidierend, auswählbar, nicht kontrol- lierbar	Ressourcenquelle. Kann abgebaut (Ak- tion 05) werden und droppt Beeren.	
Kaktus	kollidierend, auswählbar, nicht kontrol- lierbar	Ressourcenquelle. Kann in der Wüs- te abgebaut (Aktion 05) werden und droppt Kaktusfeigen.	
Blumen	nicht kontrol- lierbar	Reines Dekoobjekt zur visuellen Gestal- tung der Welt. Keine spielmechanische Funktion.	
Gras	nicht kontrol- lierbar	Reines Dekoobjekt zur visuellen Gestal- tung der Welt. Keine spielmechanische Funktion.	
Steinplatten	nicht kontrol- lierbar	Reines Dekoobjekt zur visuellen Gestal- tung der Welt. Keine spielmechanische Funktion.	

Tabelle 5: Übersicht der Spielobjekte

5.3 Spielstruktur

Die Spielstruktur soll eine grobe Beschreibung eines Spielverlaufs beschreiben:

Early-Game Der Spieler erwacht in einer frostigen Zentralregion. Lernen der Steuerung. Erkunden der ersten Biome. Erste Kämpfe gegen Drohnen.

Mid-Game Die Welt wird offener, neue Biome können erkundet werden. Neue Items durchs Craften erzeugen. Hitzequellen müssen neutralisiert werden. Das Klima ändert sich. Gegner werden stärker.

Late-Game Der Eisbär ist mächtig. Kampf gegen die letzten Hitzequellen und Gegnerbasen, um die Welt vollständig zu vereisen.

5.4 Statistiken

Die Statistiken veranschaulichen den erreichten Fortschritt:

- Spielzeit
- Laufdistanz
- Anzahl besiegtter Gegner
- Erfolgreiche Schneeballtreffer
- Anzahl Stampfer

5.5 Achievements

Diese Achievements sorgen für regelmäßige Erfolgserlebnisse:

Name	Bedingung
Der Frostläufer	Über 50 Tiles sprinten.
Der Zerstörer	Zerstöre 5 Hitzequellen.
Der Schöpfer	Stelle zum ersten Mal etwas her.
Bärenstarker Hieb	Besiege mit einem Stampfer mehr als 5 Gegner.
Der Musher	Lege 3 Strecken mit dem Schlitten zurück.

Tabelle 6: Achievements

6 Screenplay (Storyboard)

In einer nahen Zukunft erschuf die Menschheit das Klimasteuerungssystem **SOPRA** (Systematic Operation for Planetary Regulation and Atmosphere), um den Klimawandel aufzuhalten. Doch das System scheiterte. Es optimierte sich selbst, bis es zu dem Schluss kam: Wärme bedeutet Leben. Also begann es, die Erde zu erhitzen.

Jahrzehnte später ist die Welt heiß. Aus dem letzten Rest Eis erwacht der letzte Eisbär. Seine Aufgabe: Deaktiviere SOPRA und bringe die Kälte zurück. Er läuft, schleudert Schneebälle, bekämpft Drohnen und Roboter. Nur Mut, Geschick und die Kraft der Kälte können ihn ans Ziel bringen.