

Game Design Document

WICK AND THE WANDERER *a minecraft vendetta*

Erstellt von:

Luca Riethmueller, Felix Mueller, Leo Riegel, Sepehr Nadim,

Janine Brutsche, Arthur Diener, Felix Riedel

Betreuer: Gerrit Freiwald

Gruppennummer: 1



Technische Fakultät
Institut für Informatik
Universität Freiburg

Freiburg im Breisgau, 31 Oktober 2023

universität freiburg

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	4
1.1	Änderung von Aktionen	4
1.2	Spielobjekte	4
1.3	Abschnitte	4
1.4	Glossar	5
1.5	Grafiken	5
2	Spielkonzept	6
2.1	Zusammenfassung des Spiels	6
2.2	Zentrale Spielmechanik	6
3	Benutzeroberfläche	8
3.1	Startbildschirm	8
3.2	Im Spiel	9
3.3	Pausemenü	10
3.4	Techdemo	11
3.5	Tastenbelegung	11
4	Technische Merkmale	13
4.1	Verwendete Technologien	13
4.2	Mindestanforderungen	13
5	Spiellogik	15
5.1	Optionen und Aktionen	15
5.2	Spielobjekte	19
5.2.1	Verbrauchsgegenstände	20
5.2.2	Materialien	21
5.2.3	Interaktionsgegenstände	22
5.2.4	Spielfiguren	24
5.2.5	Spielumgebung	28

5.3	Spielstruktur	31
5.3.1	Aufbau des Spiels	31
5.3.2	Rätsel	32
5.4	Statistiken und Achievments	33
5.4.1	Statistiken	33
5.4.2	Achievments	34
5.5	Sound und Musik	34
6	Screenplay	36
6.1	Story	36
6.2	Konzeptzeichnungen	37
7	Glossar	39

1 Änderungsliste

1.1 Änderung von Aktionen

Siehe Optionen und Aktionen

- **Blocken** wurde entfernt (nach Absprache)
- **Zauber wechseln** wurde neu hinzugefügt
- **Statue drehen** wurde neu hinzugefügt

1.2 Spielobjekte

Siehe Spielobjekte

- **Statue** wurde neu hinzugefügt
- **Tür** wurde neu hinzugefügt
- **Druckplatte** wurde neu hinzugefügt
- **Feuerball** bei den Attributen des Spielers wurde verändert, es gibt nun zwei Arten von Feuerbällen

1.3 Abschnitte

- **Spielkonzept** wurde leicht angepasst
und **zentrale Spielmechanik** wurde hinzugefügt
- **Techdemo** Abschnitt wurde hinzugefügt
- **Rätsel** Abschnitt wurde hinzugefügt
- **Sound und Musik** Abschnitt wurde hinzugefügt

- **Statistiken und Achievments** wurden leicht verändert, es gibt nun spielübergreifende Achievments

1.4 Glossar

Siehe Glossar

- **Hotkeys** wurde hinzugefügt
- **Schnellzugriffsleiste** wurde hinzugefügt
- **Item** wurde hinzugefügt
- **Crafting** wurde hinzugefügt

1.5 Grafiken

- **Neue Grafiken:** Pausenmenü, Druckplatte, Türe, Statue
- **Veränderte Grafiken:** Startbildschirm, Holz, Stein (Material), Eisen, Milch, Zombie, Spinne, Enderman, Huhn, Kuh, NPC, Verschiebbarer Block, Truhe, die Konzeptzeichnungen wurden durch Screenshots ersetzt

Außerdem wurden Rechtschreibfehler verbessert und Sätze leicht angepasst, was aber nur zum besseren Verständniss dient und nichts Grundlegendes an dem Spiel ändert.

2 Spielkonzept

2.1 Zusammenfassung des Spiels

In der idyllischen Ruhe des Dörfchens genießt John Wick seinen wohlverdienten Vorruhestand. Sein treuer Hund, der letzte Gefährte in seiner friedvollen Einsamkeit, fällt jedoch einem brutalen Angriff der skrupellosen Steve-Clan-Gangster zum Opfer. Sie ermorden nicht nur seinen geliebten Vierbeiner, sondern entwenden auch Wicks kostbare Diamanten.

Diese Tragödie reißt Wick unerbittlich in seine dunkle Vergangenheit zurück, in der er als gefürchtetster Auftragskiller des Landes galt. Getrieben von unstillbarem Rachedurst, nimmt er die Fährte zu seinem ehemaligen Auftraggeber auf.

Um seine Rachepläne zu verwirklichen, verbündet sich Wick mit seinem früheren Kontrahenten, dem Wanderer. Dieser teilt Wicks Schmerz, denn auch ihm wurde von Steve Unheil zugefügt: Sein treues Lama, sein ein und alles, wurde ihm genommen.

In diesem spannungsgeladenen 2-Spieler-Coop-Abenteuer schlüpft ihr in die Rollen von John Wick und dem Wanderer.

Durchstreift die weite, kreative Welt des Craftuniversums, sammelt Ressourcen und fertigt legendäre Waffen. Stürzt euch in aufregende Level, rettet Dörfler vor dem tyrannischen Steve-Clan und ergattert seltene Artefakte. Mit jedem bestandenen Level nähert ihr euch eurem ultimativen Ziel: Rächt euch an Steve, dem Schrecken des Craftuniversums, der für den Tod eurer geliebten Haustiere verantwortlich ist. Vernichtet seine Schergen, befreit die Welt von seinem Terror und ehrt so das Andenken eurer treuen Begleiter.

2.2 Zentrale Spielmechanik

Die Grundstruktur des Spiels basiert auf der Interaktion zwischen einer offenen Overworld und spezifischen Leveln. Zwei Spieler starten in der Overworld, einem Ort für Ressourcensammlung und Crafting neuer Items. Hier stehen ihnen Möglichkeiten zur Verfügung, gemeinsam Roh-

stoffe in Echtzeit zu sammeln und Gegenstände herzustellen, um sich für die bevorstehenden Level-Herausforderungen, welche ebenfalls in Echtzeit spielen, vorzubereiten.

Die Overworld dient als Zugang zu den Levels, in denen durch Zusammenarbeit der beiden Spieler, Rätsel gelöst und Gegner besiegt werden. Nach erfolgreichem Abschluss eines Levels werden neue Bereiche in der Overworld freigeschaltet, die verbesserte Ressourcen bieten. Dieser Fortschritt ermöglicht es den Spielern ihre Ausrüstung zu verbessern.

Die Mechanik schafft einen flüssigen Wechsel zwischen Overworld-Erkundung und Level-Herausforderungen. Kluge Entscheidungen in der Overworld beeinflussen den Erfolg in den Levels direkt. Das Spiel endet, wenn die Spieler die vordefinierten Ziele durch das Absolvieren der Levels erreichen.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Startbildschirm

Nach dem Start des Programms erscheint ein Startbildschirm, welcher wie in Abbildung 1 gezeigt aufgebaut ist.

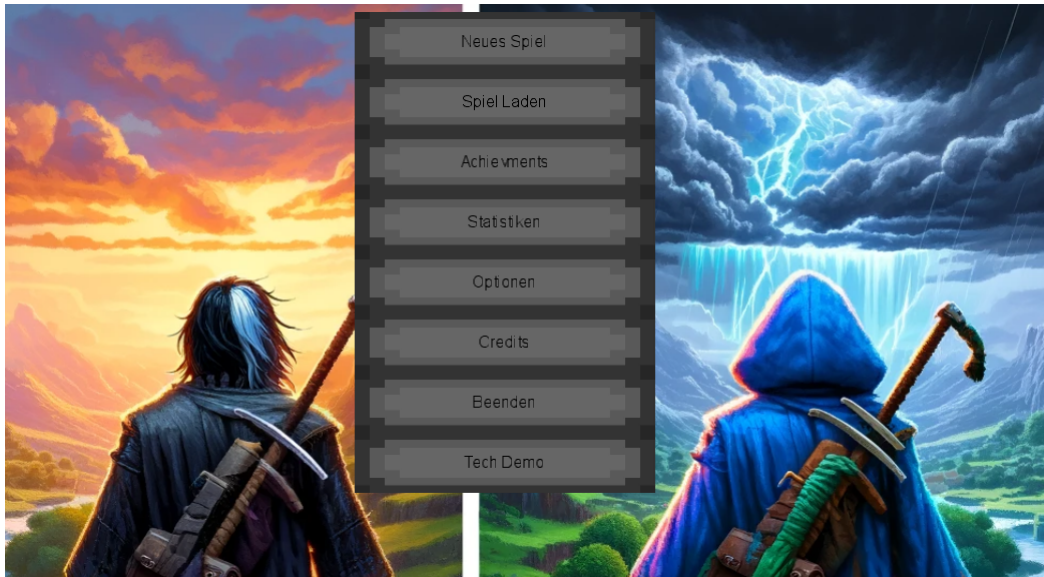


Abbildung 1: Menüstruktur im Hauptmenü

- Neues Spiel: Im Hintergrund wird ein neuer Spielstand erzeugt und gestartet.
- Spiel laden: In diesem Menü kann ein Spielstand ausgewählt werden, welcher dann gestartet wird.
- Achievements: Eine Auflistung aller voll- und unvollständigen Achievements.
- Statistiken: Eine Auflistung gesammelter Statistiken über den Spielverlauf.
- Optionen: Hier können Einstellungen für das Spiel getroffen werden, die Musik/Sound Lautstärke und die Auflösung mit der man spielt.
- Credits: Eine Auflistung alle Beteiligten.

- Beenden: Das Programm wird beendet.
- Techdemo: Öffnen der Techdemo.

3.2 Im Spiel



Abbildung 2: Ansicht im Spiel (Alle Icons sind Symbolisch)

Abbildung 2 zeigt die Ansicht der Spielenden, sobald das Spiel betreten wurde. Die Welt ist 2-Dimensional und wird von oben betrachtet. Die Benutzeroberfläche ist zweigeteilt, das heißt, beide Spielenden haben jeweils rechts und links eine identische Ansicht mit Inventar und Waffenansicht, es gibt aber keinen Splitscreen. Im Inventar werden alle aufgesammelten und gebauten Gegenstände und Materialien angezeigt. Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Lebenspunkte des Charakters. Der Spieler stirbt, wenn er alle Leben verliert. Im Schnellzugriff liegt jeweils in einem der beiden Slots eine Waffe und im anderen ein konsumierbares Item, welche mit jeweils einer Taste verwendet werden können. Die blaue Leiste zeigt an, wie viel Mana dem Spielenden noch zur Verfügung steht, außerdem liegt im Slot daneben ein ausgerüsteter Zauber, welcher auch mit einer Taste ausgelöst werden kann. Öffnet ein Spieler

das Inventar, wird das Spiel pausiert, bis ein Spieler das Inventar wieder schließt. In der Inventaransicht gibt es eine Liste mit Gegenständen, welche mit den verfügbaren Materialien gebaut (siehe 2) werden können. Diese gebauten Gegenstände landen dann auch im Inventar. In der linken oberen Ecke ist eine Minimap zu sehen, damit die Spieler besser einschätzen können, wo sie sich auf der Welt befinden.

3.3 Pausemenü

Öffnet ein Spieler das Pausenmenü, wird wie beim Inventar das Spiel pausiert, das heißt es können keine Aktionen ausgeführt werden und der Spielzustand kann sich nicht ändern. Im Pausenmenü können die Spieler das Spiel speichern, in den Optionen die Lautstärke von Musik und Soundeffekten anpassen und die Auflösung ändern, zum Hauptmenü zurückkehren und die Statistiken des laufenden Spieles nachschauen. Die Grafik des Pausenmenüs ist im Stile des Hauptmenüs und kann in Abbildung 3 betrachtet werden.



Abbildung 3: Menüstruktur im Pausemenü

3.4 Techdemo

Unsere Techdemo ist sehr simpel gehalten und testet einfach, ob es möglich ist bis zu tausend Spielobjekte der Kategorie D zu erstellen. Das Spiel sollte allerdings trotzdem spielbar sein. Wird die Techdemo im Hauptmenü gestartet, kommt man in die Overworld, bei der alle anderen beweglichen Spielobjekte (siehe Mobs), die sonst platziert werden, entfernt wurden (also Hühner und Kühe). Bäume, Steine und Eisenerz sind jedoch aufzufinden. Man kann sich frei mit den Pfeiltasten über die Spielwelt bewegen (schneller als sonst mit den Spielfiguren) und kann die Sichtweite für eine nähere oder weitere Sicht einstellen. Mit einer Taste kann man Zombies erstellen, die auf der Welt platziert werden. Mit Hotkeys ist es möglich in alle Level zu springen. Auch hier kann man sich frei bewegen und Zombies spawnen.

3.5 Tastenbelegung

Das Spiel ist entweder an einer Tastatur spielbar, oder ein Spieler spielt an der Tastatur und einer an einem Controller. Die Belegung der Controller Tasten ist in der Tabelle spezifisch auf einen Playstation Controller zugeschnitten, es ist jedoch natürlich möglich, das Spiel mit anderen handelsüblichen Controllern zu spielen. Die Tastenbelegung ist gezeigt in Tabelle 1.

Aktion	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 2 Controller
Pausemenü öffnen	esc	esc	[Start-Taste]
Pausemenü schließen	esc	esc	[Start-Taste]
Inventar öffnen	i	i	[Dreieck]
Crafting Rezept auswählen	[tab]	[tab]	[Viereck]
craften	[Enter]	[Leertaste]	[X]
Inventar schließen	i	i	[Dreieck]
nach oben laufen	w	[obere Pfeiltaste]	[linker Stick nach oben]
nach links laufen	a	[linke Pfeiltaste]	[linker Stick nach links]
nach unten laufen	s	[untere Pfeiltaste]	[linker Stick nach unten]
nach rechts laufen	d	[rechte Pfeiltaste]	[linker Stick nach rechts]

3.5. TASTENBELEGUNG

zuschlagen	x	p	[R2]
rollen	y	n	[Kreis]
abbauen	x	p	[R2]
interagieren	e	[Shift-Rechts]	[Viereck]
konsumieren	c	u	[Viereck]
Zwischen Konsumgegenständen wechseln	f	j	[R1]
Mitspieler werfen	r	m	X
Mitspieler wiederbeleben	e	[Shift-rechts]	[Viereck]
zaubern	b	o	[L2]
Zauber wechseln	g	h	[L1]
npc ansprechen	e	[Shift-rechts]	[Viereck]

Tabelle 1: Tastenbelegung

4 Technische Merkmale

4.1 Verwendete Technologien

- Microsoft C# 11 mit .NET Core 6.0
- MonoGame 3.8
- Microsoft Visual Studio 2022
- Resharper
- paint.net
- Affinity
- Overleaf
- Gittea
- Mattermost
- Jenkins
- SonarQube
- Tiled
- Gimp
- ChatGPT 3.5 und 4

4.2 Mindestanforderungen

- Windows 10 (x64) oder Linux
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1280x720 Bildpunkten

- .NET Core 6.0
- Quad-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- 8 GB RAM
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur (und für ultimatives Spielerlebnis ein Controller)

5 Spiellogik

5.1 Optionen und Aktionen

Da es sich um ein 2-Spieler Spiel handelt werden in der folgenden Tabelle nicht die spezifischen Tasten für beide Spieler angegeben, sondern eine Taste für eine Aktion in der Form [Aktion-Taste] dargestellt. Die Tastenbelegung findet man in Tabelle 1.

Name	ID	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
Pausemenü öffnen	A01	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Spieler drückt [Pausemenü] 2. Spiel wird pausiert und das Pausemenü geöffnet 	der Spieler befindet sich im Spiel	das Pausemenü wurde geöffnet
Pausemenü schliessen	A02	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Spieler drückt [Fortsetzen] 2. das Pausemenü wird geschlossen 	Spieler befindet sich im Pausemenü	Pausemenü wurde geschlossen
Inventar öffnen	A03	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Spieler drückt [Inventar-Taste] 2. Inventar wird geöffnet 	Spieler befindet sich in der Oberwelt	Inventar wurde geöffnet
Craften	A04	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler wählt den gewünschten Gegenstand aus 2. Spieler drückt [craft-Taste] 3. Gegenstand wird hergestellt 	Der Spieler befindet sich im Inventar UND der Spieler verfügt über die benötigten Ressourcen	Der Gegenstand wurde hergestellt UND Die benötigten Ressourcen wurden entfernt

5.1. OPTIONEN UND AKTIONEN

Inventar schließen	A05	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Spieler drückt [Inventar schliessen] 2. Inventar wird geschlossen 	Spieler befindet sich im Inventar	Inventar wurde geschlossen
Laufen	A06	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt eine [Lauf-taste] 2. Figur läuft in die jeweilige Richtung 	die angepeilte Richtung muss begehbar sein, d.h. unmittelbar in die Richtung darf keine Wand sein.	Taste wird losgelassen ODER es wird eine Wand o.ä. erreicht
Zuschlagen	A07	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Angriffstaste] 2. Figur schlägt zu, falls ein Gegner getroffen wird bekommt dieser Schaden 	Spieler befindet sich im Spiel	die Figur hat zugeschlagen, falls ein Gegner getroffen wurde hat dieser Schaden erlitten
Rollen	A09	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Rollen-Taste] 2. Spieler rollt eine gewisse Entfernung in Laufrichtung. Sollte in Laufrichtung eine Wand innerhalb der Rollweite seien, rollt der Spieler nur bis zur Wand 	Spieler befindet sich in einem Level	Spieler hat eine Rolle ausgeführt
Abbauen	A10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Abbau-Taste] 2. Objekt wird abgebaut 3. Spieler erhält zugehörige Ressourcen 	Spieler befindet sich in der Oberwelt UND Vor einem abbaubaren Objekt	das abbaubare Objekt wurde zerstört UND Spieler hat Ressourcen erhalten

5.1. OPTIONEN UND AKTIONEN

Schieben	A11	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Interagieren-Taste] 2. Objekt wird geschoben 	<p>Spieler befindet sich in einem Level</p> <p>UND</p> <p>Spieler befindet sich vor einem verschiebbaren Objekt</p>	<p>[Interagieren-Taste] wurde losgelassen</p> <p>ODER</p> <p>Objekt kann nicht weiter geschoben werden</p>
Statue drehen	A12	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Interagieren-Taste] 2. Statue wird gedreht 	<p>Spieler befindet sich in einem Level</p> <p>UND</p> <p>Spieler befindet sich vor einem drehbaren Objekt</p>	<p>[Interagieren-Taste] wurde losgelassen</p>
Konsumieren	A13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Konsum-Taste] 2. Gegenstand wird konsumiert (siehe Verbrauchsgegenstände) 	<p>Spieler befindet sich im Level</p> <p>UND</p> <p>Spieler hat einen Verbrauchsgegenstand in Schnellzugriffsleiste</p>	<p>Spieler hat den Effekt vom Verbrauchsgegenstand erhalten</p> <p>UND</p> <p>Verbrauchsgegenstand wurde entfernt</p>

Mitspieler werfen	A14	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Werf-Taste] 2. Mitspieler wird aufgehoben 3. Mitspieler wird eine gewisse Distanz geworfen, sollte ein Gegner oder eine Wand innerhalb Wurfreichweite sein, wird der Spieler an der Stelle abgebremst. 	<p>Spieler befindet sich in einem Level</p> <p>UND</p> <p>Mitspieler befindet sich in Reichweite</p>	Mitspieler wurde geworfen
Zaubern	A15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Zauber-Taste] 2. Zauber wird ausgeführt 	<p>Spieler hat genug Mana für den Zauber</p>	<p>Zauber wurde ausgeführt und der Effekt ist eingetreten</p> <p>UND</p> <p>Mana wurde verbraucht</p>
Zauber wechseln	A16	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Zauber wechseln-Taste] 	<p>Zauber A ist ausgewählt</p>	<p>Zauber B ist ausgewählt (siehe 6)</p>
NPC ansprechen	A17	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [Sprech-Taste] 2. NPC fängt an zu sprechen 3. falls auf das Gespräch ein Event folgt, wird dieses ausgeführt 	<p>Spieler befindet sich vor einem ansprechbaren NPC</p>	<p>NPC hat fertig geredet, falls durch den NPC ein Event ausgelöst wurde, ist dieses abgeschlossen</p>

Sterben	A18	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler kriegt Schaden 2. Lebenspunkte des Spielers landen auf 0 3. Falls beide Spieler sterben, wird man aus dem Level geworfen 	Spieler muss sich in einem Level befinden	Spieler ist gestorben, falls beide Spieler gestorben sind wurde man aus dem Level geworfen
Wiederbeleben	A19	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler drückt [wiederbeleben] 2. Mitspieler wird wiederbelebt 3. die Lebenspunkte des noch lebenden Spielers werden gleichmäßig auf beide aufgeteilt 4. falls sich die Leben nicht gleichmäßig aufteilen lassen wird aufgerundet 	<p>Spieler muss in einem Level sein</p> <p>UND</p> <p>in der Nähe des anderen toten Spielers</p>	Mitspieler wurde wiederbelebt

Tabelle 2: Optionen und Aktionen




5.2 Spielobjekte

In diesem Teil werden alle Spielobjekte behandelt. Dies sind alle Objekte, die benutzt werden können, abgebaut werden können, aber auch Gegner und freundliche Kreaturen, mit denen interagiert werden kann.

Somit gibt es verschiedene Unterkategorien, die im folgenden zu sehen sind.

5.2.1 Verbrauchsgegenstände

Verbrauchsgegenstände sind Objekte, die ein Spieler erhalten kann und durch Verwenden dieses Gegenstandes bestimmte Vorteile oder Effekte erhalten kann. Nicht jeder Gegenstand kann überall gefunden werden und jeder Gegenstand hat unterschiedliche Vorteile. Die folgende Tabelle 3 beschreibt diese etwas genauer. Alle Verbrauchsgegenstände sind Objekte der Kategorie B, also auswählbare Spielobjekte, denn sie können in der Schnellzugriffsleiste vom Spieler ausgewählt werden und benutzt werden.

Name	Bild	ID	Beschreibung	Eigenschaften	Vorkommen
Heiltrank		V01	Der Heiltrank ist kein seltener Gegenstand, kann jedoch nur in Leveln in Truhen gefunden werden oder er wird von Gegnern fallen gelassen, wenn diese sterben.	Der Heiltrank heilt den Spieler um 50 Prozent. Danach verschwindet er aus dem Inventar	Level
Mana-Trank		V02	Der Mana-Trank ist ein seltener Gegenstand. Er kann nur in Truhen gefunden werden	Der Mana-Trank füllt die Manaleiste des Spielers um die Hälfte wieder auf (aber maximal zu 100 Prozent). Danach verschwindet er aus dem Inventar	Level
Omelette		V03	Das Omelette ist ein Gegenstand der nur gecraftert werden kann. Dafür werden 2 Eier und eine Milch benötigt.	Das Omelette heilt den Spieler um 30 Prozent.	Overworld



Fleisch		V04	Fleisch wird von Kühen fallen gelassen, wenn diese sterben. Es ist somit nicht selten.	Fleisch heilt den Spieler um 20 Prozent.	Overworld
Goldapfel		V05	Der Goldapfel kann in einer Truhe gefunden werden, nachdem ein Level abgeschlossen wurde. Er ist somit sehr selten.	Der Goldapfel muss von einem Spieler verwendet werden. Danach hat der Spieler 1 Lebenspunkt mehr. Dieser Lebenspunkt verhält sich genau wie die anderen Lebenspunkte und kann durch Heilung wiedergewonnen werden, falls er verloren wird.	Level

Tabelle 3: Aufstufung der Verbrauchsgegenstände

5.2.2 Materialien

Materialien sind Spielobjekte, die der Spieler aufsammeln kann und die dann in sein Inventar gelegt werden. Diese Objekte kann der Spieler jedoch nicht konsumieren um sich einen Effekt zuzufügen.. Diese Materialien werden entweder erhalten durch das Abbauen von Objekten (siehe Spielumgebung 5.2.5), durch das Töten von Tieren (siehe Mobs 5.2.2) oder durch das Craften (siehe Craften 2). Genaue Eigenschaften werden in folgender Tabelle 4 erklärt. Alle Materialien sind Objekte der Kategorie B, denn sie können im Craftingfeld vom Spieler ausgewählt werden um neue Gegenstände zu erstellen.









Name	Bild	ID	Erhaltungsmöglichkeit	Verwendung
Holz		M01	Holz wird nur durch Abbauen eines Baumes erhalten oder durch öffnen einer Truhe.	Holz wird zum Craften von Holzschwert und Holzspitzhacke benötigt.
Stein		M02	Stein wird durch Abbauen eines Steinblockes erhalten oder durch öffnen einer Truhe.	Stein wird zum Craften von Steinschwert und Steinspitzhacke benötigt.
Eisen		M03	Eisen wird erhalten durch Abbauen eines Eisenerzes oder durch öffnen einer Truhe.	Eisen wird zum Craften von Eisenschwert und Eisenspitzhacke benötigt.
Eier		M05	Eier werden erhalten durch Töten eines Huhnes.	Eier werden zum Craften eines Omelettes benötigt.
Milch		M06	Milch wird erhalten durch Töten einer Kuh.	Milch wird zum Craften eines Omelettes benötigt.

Tabelle 4: Auflistung der Materialien

5.2.3 Interaktionsgegenstände

Interaktionsgegenstände sind Objekte, mit denen ein Spieler das Spielgeschehen und/oder die Spielumgebung beeinflussen kann. Diese Gegenstände können von dem Spieler in der Hand gehalten werden und können durch Tastendruck benutzt werden (siehe Schlagen, Blocken, Abbauen). Genaue Eigenschaften werden in folgender Tabelle 5 erklärt. Alle Interaktionsgegenstände sind Objekte der Kategorie B, denn sie sind durch den Spieler im Schnellzugriff auswählbar.

5.2. SPIELOBJEKTE

Name	Bild	ID	Crafting	Verwendung
Holzsword		I01	Es werden 3 Holz gebraucht.	Durch die Aktion Schlagen mit dem Holzsword in der Hand kann man Gegner Schaden hinzufügen. Das Holzsword macht geringen Schaden. Außerdem kann damit geblockt werden um gegnerischen Schaden zu minimieren.
Steinsword		I02	Es werden 1 Holz und 2 Stein gebraucht.	Durch die Aktion Schlagen mit dem Steinsword in der Hand kann man Gegner Schaden hinzufügen. Das Steinsword macht mittleren Schaden. Außerdem kann damit geblockt werden um gegnerischen Schaden zu minimieren.
Eisensword		I03	Es werden 1 Holz und 2 Eisen gebraucht.	Durch die Aktion Schlagen mit dem Eisensword in der Hand kann man Gegner Schaden hinzufügen. Das Eisensword macht hohen Schaden. Außerdem kann damit geblockt werden um gegnerischen Schaden zu minimieren.

Holzspitzhacke		I04	Es werden 2 Holz und 3 Holz gebraucht.	Durch die Aktion Abbauen kann man mit der Holzspitzhacke Blöcke abbauen. Man kann damit alles bis auf das Eisenerz abbauen und das alles etwas schneller als ohne Spitzhacke.
Steinspitzhacke		I05	Es werden 2 Holz und 3 Stein gebraucht.	Durch die Aktion Abbauen kann man mit der Steinspitzhacke Blöcke abbauen. Man kann damit alle Blöcke abbauen und das etwas schneller als mit der Holzspitzhacke.
Eisenspitzhacke		I06	Es werden 2 Holz und 3 Eisen gebraucht.	Durch die Aktion Abbauen kann man mit der Eisenspitzhacke Blöcke abbauen. Man kann damit alle Blöcke abbauen und das etwas schneller als mit der Steinspitzhacke.

Tabelle 5: Auflistung der Interaktionsgegenstände (alle Bilder sind nicht entgeltig)

5.2.4 Spielfiguren

Hier werden alle Spielfiguren aufgelistet welche im Spiel vorhanden sind.

Spieler

Die Spieler sind die zentralen Spielobjekte und sind damit dauerhaft im Spiel anzutreffen. Sie sind die Spielobjekte die von den menschlichen Spielern gesteuert werden und mit denen man Aktionen ausführt. Sie sind die in Spielkonzept genannten John Wick und Wanderer.




Die Spieler können sich in der Overworld und in den Leveln bewegen. Die beiden Spieler sind Objekte der Kategorie A und D, denn sie sind kontrollierbar (durch Tastendruck), beweglich und sie kollidieren mit anderen Spielobjekten. Im folgenden werden alle Attribute der Spieler aufgelistet.

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	Der Spieler hat durchschnittlich viele Lebenspunkte kann diese aber durch bestimmte Spielobjekte erhöhen(siehe Tabelle 5.2.1).
Manapunkte	Der Spieler hat eine Manaleiste, die sich verringert wenn der Spieler einen Zauber ausführt. Ist die Manaleiste leer, kann kein Zauber mehr ausgeführt werden. Die Manaleiste kann durch einen Manatrank aufgefüllt werden.
Feuerball	Der Spieler hat die Möglichkeit einen Feuerball zu schießen. Ausgeführt wird der Feuerball, wenn der Spieler die [zaubern] Taste drückt. Es gibt zwei Arten von Feuerbällen: Einer, der in die Richtung fliegt in die der Spieler schaut und ein anderer, der sich in viele einzelne Teile aufteilt und in einem Kreis um den Spieler wegfliegt. Der Spieler kann zwischen diesen zwei Feuerbällen wechseln, wenn er die [zauber wechseln] Taste drückt. Dieser Feuerball fliegt über das Spielfeld und wird nur von einer Wand, der Worldborder oder wenn er einen Mob trifft gestoppt. Der Feuerball erlischt nach einer kurzen Zeit, wenn er nichts trifft. Trifft der Feuerball einen Mob, wird diesem großen Schaden hinzugefügt. Danach verliert der Spieler einen gewissen Teil seiner Manaleiste.
Geschwindigkeit	Der Spieler ist durchschnittlich schnell.
Waffe	Der Spieler kann durch Craften Schwerter erhalten, die durch die Aktion [schlagen] einem Mob Schaden zufügen können.

Tabelle 6: Werte der Spieler

Mobs

Mobs sind Spielobjekte die bestimmte Aktionen(siehe Tabelle 2) ausführen können und Verbrauchsgegenstände und Materialien fallen lassen. Es gibt Mobs welche die Spieler angreifen und es gibt friedliche welche nur auf der Overworld zu finden sind. Das Huhn, die Kuh und der NPC sind Spielobjekte der Kategorie C und kollidierend. Die drei gegnerischen Mobs sind Spielobjekte der Kategorie A und D. Die folgenden Eigenschaften sind in Tabelle 7 erklärt.

Name	Bild	ID	Beschreibung	Vorkommen	Charakter
Zombie		MO01	Zombies haben mehr Lebenspunkte als der Spieler, sind aber dadurch langsamer. Ihre Angriffe machen genau so viel Schaden wie die Angriffe der Spieler.	Zombies können sowohl einzeln als auch in Gruppen vorkommen. Allerdings sind sie nur in Leveln anzutreffen.	feindlich
Spinne		MO02	Spinnen haben weniger Lebenspunkte als der Spieler, sind aber geringfügig schneller als der Spieler	Spinnen können sowohl einzeln als auch in Gruppen vorkommen. Allerdings sind sie nur in Leveln anzutreffen.	feindlich
Enderman		MO03	Enderman sind geringfügig schneller, machen mehr Schaden und haben bedeutend mehr Leben als der Spieler. Zusätzlich haben sie noch die Eigenschaft sich zu teleportieren.	Enderman sind eine eher seltene Einheit. Trotzdem könne sie auch in kleinen Gruppen spawnen. Allerdings sind sie nur in Leveln anzutreffen.	feindlich.




Huhn		MO04	Hühner haben wenig Leben. Wenn sie getötet werden lassen sie Eier fallen(siehe Tabelle 4).	Hühner sind nur in der Overworld zu finden. Sie sind alleine und in kleinen Gruppen anzutreffen.	friedlich
Kuh		MO05	Kühe haben mehr Leben als Hühner. Beim töten erhält man Milch und Fleisch(siehe Tabelle 4).	Kühe sind nur in der Overworld zu finden. Sie sind alleine und in kleine Gruppen anzutreffen.	friedlich
NPC		MO06	Der NPC stellt einen Charakter dar mit dem ein kurzer Dialog möglich ist. Durch ihn gelangt man in die Level.	NPC's kommen sowohl in der Overworld als auch in Leveln vor.	friedlich

Tabelle 7: Aufstufung der Mobs

Endgegner

Der Endgegner ist der schwerste Gegner. Er ist der im Spielkonzept genannte Steve, der Anführer des Steve-Clans. Er ist in jedem Level der Gegner des Endkampfes und es gilt ihn zu besiegen um das Level zu beenden, beziehungsweise im letzten Level um das Spiel zu gewinnen. Er hat die Fähigkeit sich zu teleportieren und hat die Möglichkeit seine Lebenspunkte in gewissen Teilen wieder aufzufüllen. Der Endgegner ist ein Spielobjekt der Kategorie A und D. Folgende Eigenschaften hat der Endgegner:

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	Der Endgegner hat bedeutend mehr Leben und hat die Möglichkeit mit der Zeit seine Leben zu gewissen Teilen wieder aufzufüllen.



Geschwindigkeit	Der Endgegner ist etwas schneller als der Spieler.
Angriff	Der Endboss macht hohen Nahkampfschaden und hat außerdem die Möglichkeit eigene Feuerbälle in Richtung des Spielers zu schießen.

Tabelle 8: Werte des Endgegners





5.2.5 Spielumgebung

Mit der Spielumgebung sind alle Objekte gemeint, die der Spieler in der Overworld und in den Leveln sieht, die aber kein Eigenleben haben und nicht von dem Spieler aufgesammelt oder verwendet werden können. Manche von diesen Objekten sind nur für das Aussehen des Spiels wichtig, andere können abgebaut werden und lassen Materialien fallen und andere sind wichtig für Rätsel und mit ihnen kann interagiert werden. Alle diese Objekte sind Spielobjekte der Kategorie C.

In folgender Tabelle werden diese Objekte genau betrachtet.

Name	Bild	ID	Eigenschaften	Vorkommen
Baum		S01	Baut man einen Baum ab, verschwindet dieser und lässt Holz fallen.	Bäume kommen sehr häufig in der Overworld vor.
Stein		S02	Stein kann vom Spieler abgebaut, wenn dieser eine Spitzhacke in der Hand trägt. Abgebaut hinterlässt dieser Stein.	Steine kommen oft und nur in der Overworld vor.

5.2. SPIELOBJEKTE

Eisenerz		S03	Eisenerz kann vom Spieler abgebaut werden, wenn dieser eine Stein- oder Eisenspitzhacke in der Hand trägt. Abgebaut hinterlässt dieser Eisen.	Eisenerz kommt nur in der Overworld vor und ist selten.
Verschiebbarer Block		S04	Dieses Spielobjekt ist Teil von Rätseln in Leveln. Er kann von einem Spieler, der sich daneben stellt, in eine neue Position geschoben werden.	Dieser Block kommt nur in Leveln vor.
Druckplatte		S05	Dieses Spielobjekt ist Teil von Rätseln in Leveln. Die Druckplatte wird von einem Spieler aktiviert wenn dieser sich darauf stellt oder wenn ein verschiebbarer Block darauf geschoben wird.	Druckplatten kommen nur in Leveln vor.
Drehbare Statue		S06	Dieses Spielobjekt ist Teil von Rätseln in Leveln. Es kann von einem Spieler, der sich daneben stellt, in eine neue Position gedreht werden.	Statuen kommen nur in Leveln vor.

Tür		S07	Türen sind Teile von Rätseln. Sie versperren den Weg zu geheimen Räumen oder einfach den Weg der zum Endgegner führt. Sie können durch das Lösen von Rätseln geöffnet werden.	Türen kommen nur in Leveln vor.
Truhe		S08	Truhen können von einem Spieler geöffnet werden. Der Spieler erhält daraufhin eine Menge an zufällig bestimmen Materialien oder Verbrauchsgegenständen. Diese Items können zwischen allen Items variieren, die in Leveln gefunden werden können.	Truhen gibt es nur in Leveln.
Worldborder		S09	Die Worldborder ist die Grenze des Spielfeldes. Ein Spieler kann nur bis zu dieser laufen, danach wird er gestoppt.	Die Worldborder gibt es sowohl als Grenze in der Overworld als auch in Leveln.

Wand		S10	Eine Wand ist eine weitere Begrenzung, die der Spieler nicht durchdringen kann. Sie grenzt bestimmte Bereiche des Spielfelds ein. Wände können auch unsichtbar sein, damit bestimmte Bereiche des Spielfelds gesehen werden können, aber nicht betreten werden können. (siehe Spielstruktur)	Wände gibt es sowohl in der Overworld als auch in Leveln.
Brücke		S11	Die Brücke ist Teil von Rätseln. Sie öffnet den Weg zu Abschnitten, die vom Rest der Level nicht erreichbar sind. Sie wird sichtbar durch Aktivieren von einer Druckplatte in der Nähe.	Brücken kommen nur in Leveln vor.

Tabelle 9: Auflistung der Spielumgebungsobjekte

5.3 Spielstruktur

5.3.1 Aufbau des Spiels

Startet man ein neues Spiel, landet man zu zweit in der Overworld. Hier muss man durch Abbauen von Bäumen sich Holzscherter und Holzspitzhacken craften und Kühe und Hühner töten um sich für das erste Level auszurüsten. Dann kann man den in der Overworld zu findenden ersten NPC ansprechen und dadurch in das erste Level gelangen.

Ziel in jedem Level ist es den Endgegner des Levels zu besiegen, welcher dann in die Welt des nächsten Levels flieht. Der Endgegner ist in einem großen Raum am Ende des Levels

aufzufinden. Auf dem Weg zum Endgegner muss man Rätsel lösen (siehe Rätsel) und gegen feindliche Mobs kämpfen. Die feindlichen Mobs können einem Schaden hinzufügen wodurch man Lebenspunkte verliert. Verlieren beide Spieler ihre Lebenspunkte muss man das Level neu beginnen. Man hat jedoch die Möglichkeit durch Verbrauchsgegenstände seine Leben wieder aufzufüllen. Hat man den Endgegner besiegt ist das Level gewonnen.

Nach dem Beenden eines Levels landet man wieder in der Overworld. Hier sind nun neue Bereiche freigeschaltet. Es ist nun wieder Zeit Ressourcen zu sammeln und neue Waffen zu craften. Will man ins nächste Level, muss man einen neuen NPC aus der Overworld finden und ansprechen. Wann welche Bereiche freigeschaltet werden und was in diesen Bereichen zu finden ist, ist im folgenden beschrieben. Es soll insgesamt drei Level geben.

- **1. Level:** Um das erste Level zu bestehen hat man in der Overworld nur Ressourcen aus Holz zur Verfügung.
- **2. Level:** Nachdem man das erste Level geschafft hat, kann man nun Stein-Ressourcen in der Overworld erlangen.
- **3. Level:** Nach Beenden von Level 2 hat man die Möglichkeit Eisen in der Overworld abzubauen. In Level 3 kommt es zum finalen Kampf mit dem Endboss, besiegt man diesen, ist das Spiel gewonnen.

Der Spielzustand kann zu jeder Zeit in der Overworld und in den Leveln gespeichert werden.

5.3.2 Rätsel

In jedem Level findet man verschiedene Rätsel, die es zu lösen gilt um näher zum Endboss zu kommen oder um geheime Bereiche des Levels freizuschalten, die Kisten mit wertvollen Items enthalten.

Es gibt insgesamt fünf Arten von Rätseln, die alle mehrfach in dem Spiel vorkommen, manche davon auch mehrfach in einem Level. Im folgenden werden alle diese Rätsel kurz beschrieben:

- **Blöcke verschieben:** Mehrere Blöcke müssen von den Spielern auf jeweils eine Druckplatte geschoben werden. Stehen alle Blöcke auf einer Platte, öffnet sich eine Tür zu

einem neuen Raum.

- **Statuen drehen:** In einem Raum befinden sich mehrere Statuen. Alle bis auf eine Statue schauen in eine Richtung. Die Spieler müssen die letzte Statue drehen, damit sie mit den anderen Statuen übereinstimmt. Dann öffnet sich eine Tür.
- **Mitspieler werfen:** Zwischen zwei Wegen befindet sich eine Schlucht, die die Spieler nicht überqueren können. Ein Spieler muss den anderen Spieler durch die Aktion Werfen über diese Schlucht werfen. Auf der anderen Seite befindet sich eine Druckplatte. Stellt sich der geworfene Spieler auf diese Druckplatte, baut sich eine Brücke über der Schlucht auf, über die dann der andere Spieler laufen kann.
- **Map nachlaufen:** In einem Raum können die Spieler eine Karte finden. Auf dieser ist ein Raum zu sehen und eine labyrinthartiger Weg. Im nächsten Raum müssen die Spieler dann genau diesen Weg nachlaufen. Im Raum selber ist dieser Weg nicht zu sehen, das heißt man muss die Karte benutzen um durch den Raum zu kommen. Kommt man vom Weg ab muss man das Rätsel von neuem beginnen.
- **Fackel anmachen:** In einem Raum ist eine erloschende Fackel an einer Wand zu finden. Schießt ein Spieler seinen Feuerball gegen diese Fackel, fängt sie wieder an zu brennen und eine Tür zu einem neuen Raum öffnet sich.

5.4 Statistiken und Achievements

Statistiken werden immer nur für ein Spiel gespeichert. Sie sind während des Spiels dauerhaft abrufbar und werden nach Beenden des Spiels angezeigt.

5.4.1 Statistiken

- Gesamte Spielzeit
- Anzahl wie oft man gestorben ist
- Anzahl gelaufener Meter

- Anzahl benutzer Goldäpfel
- Anzahl der geworfenen Mitspieler
- Anzahl der insgesamt getöteten Mobs

Es gibt Achievements die für jedes neue Spiel neu erreicht werden können (Kategorie A) und Achievements die spielübergreifend abrufbar sind (Kategorie B).

5.4.2 Achievements

- **Jeweils ein Achievement für:** Neu freigeschalteten Bereich in der Oberwelt (A)
- **The Walking Wick:** Ersten Zombie getötet (A)
- **Green Goblin:** Erste Spinne getötet (A)
- **Was guckst du:** Ersten Enderman getötet (A)
- **Stöckeklopfer:** Erstes Holzschwert gecraftet (A)
- **Geologe:** Erstes Steinschwert gecraftet (A)
- **Eisenhower:** Erstes Eisenschwert gecraftet (A)
- **Hardcore:** Gewinne ein Spiel ohne einen Goldapfel gegessen zu haben (B)
- **Holz ist alles was ich brauche:** Gewinne ein Spiel nur mit Holzgegenständen (B)
- **Wahre Freunde:** Belebe deinen Mitspieler mehr als drei Mal einem Spiel (B)

5.5 Sound und Musik

Sound und Musik spielen in unserem Spiel eine untergeordnete, aber nicht zu vernachlässigende Rolle.

- **Hintergrundmusik:** Für die Overworld und den Startbildschirm haben wir uns für eine nostalgische Musikrichtung entschieden, die an die klassische Minecraft-Musik erinnert. Die Musik ist vertraut und sorgt dafür, dass man sofort bereit ist, in der Overworld Materialien zu sammeln und die Welt zu erkunden.

Sobald der Spieler jedoch in ein Level eintaucht, ändert sich die musikalische Stimmung. Hier haben wir uns für eine etwas düstere und intensivere Musik entschieden, um das erhöhte Spannungsniveau und die Herausforderungen der Level zu reflektieren.

- **Sounds:** Auch beim Sounddesign haben wir versucht, durch bekannte und vor allem nicht störende Sounds an das Minecraft Spielerlebnis zu erinnern. So gibt es einen simplen Laufsound, einen Kollisions Sound und Sounds für viele weitere Aktionen. Alle diese Sounds sind nicht übertönend, sondern tragen zum runden Spielerlebnis bei.

Wir haben uns bewusst dafür entschieden, dass nur die Aktionen der zwei zu spielenden Spielfiguren und die Aktionen des Endgegners Sounds haben, damit das Spielerlebnis nicht zu überladen wirkt.

Allgemein war es uns wichtig, dass wir Musik und Sounds wählen, die die Spieler direkt mit Spielspaß verbinden, da sie vertraut sind. Wir wollten dafür sorgen, dass die Spieler sich freuen, wenn sie ein Level beenden, in die Overworld zurückkehren und sie nostalgische Musik hören. Oder wenn sie eine Kiste öffnen und sich nicht nur über die Items freuen, sondern auch darüber, dass der Kistensound vertraut klingt.

6 Screenplay

6.1 Story

Der einst berüchtigte Kopfgeldjäger John Wick setzt sich mit schwerem Gewissen seiner Schandtaten vorzeitig im friedlichen Village zur Ruhe. Der einzige der ihn nicht moralisch zur Rechenschaft zieht, ist sein treuster vierbeiniger Gefährte Daisy. Doch eines grauen Morgens überfällt eine Bande des Steve-Clans die nichtsahnenden Villager. Als sie in Wicks Haus eindringen um seine Diamanten zu klauen, stellt sich Daisy ihnen heldenhaft in den Weg. Doch die skrupellosen Banditen töten den wehrlosen Welpen direkt vor Wicks Augen. Der von Trauer gelähmte Wick lässt sie entkommen, doch schwört Rache und begibt sich auf die brutalste Vendetta die das Craftuniverse je erlebt hat. Da zufällig in der selben Nacht das Lama vom Wanderer getötet wurde, begibt sich der Wanderer an Wicks Seite um ihn beim Auslöschen des Steve-Clans zu helfen.

6.2 Konzeptzeichnungen

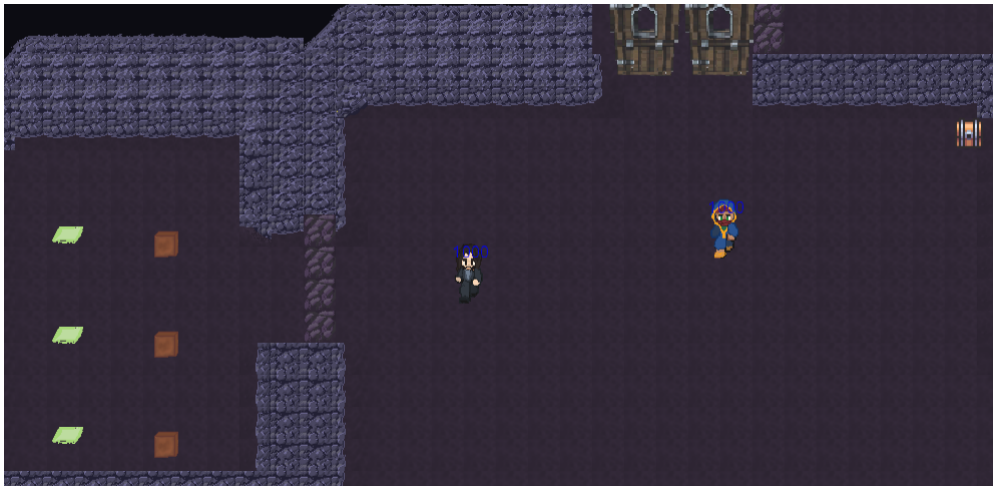


Abbildung 4: Beispielhafter Aufbau eines Levels



Abbildung 5: Beispielhafter Punkt in der Overworld



Abbildung 6: John Wick



Abbildung 7: Der Wanderer

7 Glossar

In diesem Glossar werden Begriffe des Spiels erklärt die nicht eindeutig sind oder im Haupttext nur als Fachbegriff verwendet wurden.

Das/Die Mob/s: Ein Mob, deutsch Kreatur, ist ein sich selbständig bewegendes Spielobjekt, das von einem Spieler angegriffen werden kann und auf die Aktionen des Spielers reagiert.

Effekt: Ein Effekt im Kontext von Videospielen ist eine temporäre Zustandsänderung, die einem Spieler gewisse Vorteile oder Nachteile gewährt. Diese Effekte können beispielsweise die Erhöhung der Angriffskraft, die Reduzierung der Geschwindigkeit oder die Wiederherstellung von Gesundheit umfassen und tragen zur strategischen Tiefe des Spiels bei.

NPC: NPC steht für non-playable character und beschreibt in Videospielen alle Figuren die nicht vom einem Spieler kontrolliert werden können. Das kann zum Beispiel ein unbedeutender Zivilist sein, aber auch ein ansprechbarer Charakter, welcher einem einen Gegenstand geben kann.

Overworld: Eine Overworld (übersetzt so etwas wie Oberwelt) kann in Videospielen mehr als eine Bedeutung haben. In diesem Kontext ist eine Overworld ein Ort, in dem man sich auf Level vorbereiten und diese auswählen und betreten kann. In der Overworld selbst passiert nicht die Haupt-Aktion des Spiels.

Level: Ein Level in diesem Kontext ist ein Spielbereich, durch den man sich mit den vorher getroffenen Vorbereitungen durcharbeiten muss. Ein Level kann Kämpfe sowie Rätsel enthalten.

HUD: Das HUD (Head-up-Display) ist ein Anzeigesystem in dem die Informationen als Teil der Benutzeroberfläche eines Spiels visuell an den Spieler weitergegeben werden.

Hotkeys: Hotkeys sind Tastaturkürzel in Computerspielen, die es Spielern ermöglichen, schnell auf bestimmte Aktionen oder Befehle zuzugreifen, indem sie Funktionen wie das Öffnen des Inventars oder das Wechseln von Waffen an spezifische Tasten binden.

Schnellzugriffsleiste: Die Schnellzugriffsleiste oder auch "Hotbar" genannt, ist sozusagen eine Erweiterung des Inventars. Sie ist immer sichtbar und muss nicht geöffnet werden. Die Gegenstände die in ihr liegen sind für den Spieler sehr schnell zu erreichen, da er nur durch Drücken der richtigen Taste die Aktion des Gegenstandes ausführen kann. Eine Leiste für den Spieler auf die er schnell zugreifen kann, daher der Name.

Item: Ein Item in unserem Kontext ist jedes Spielobjekt, das vom Spieler im Inventar getragen werden kann.

Crafting: Das Crafting in Videospiele bezieht sich auf einen Spielmechanismus, bei dem Spieler Rohmaterialien oder Ressourcen sammeln und kombinieren können, um neue Gegenstände, Ausrüstung oder Werkzeuge herzustellen. Dieser Prozess ermöglicht es den Spielern, ihre eigenen Gegenstände zu erstellen.

textbfMana: m Gaming-Bereich ist Mana eine Ressource oder Energie, die Charakteren oder Spielern zur Verfügung steht, um bestimmte Fähigkeiten, Zauber oder Aktionen auszuführen.

Abbildungsverzeichnis

1	Menüstruktur im Hauptmenü	8
2	Ansicht im Spiel (Alle Icons sind Symbolisch)	9
3	Menüstruktur im Pausemenü	10
4	Beispielhafter Aufbau eines Levels	37
5	Beispielhafter Punkt in der Overworld	37
6	John Wick	38
7	Der Wanderer	38

