

Knights of the Plushie Toy

Gruppe 14: Tim Dold, Florian Keppeler, Cathrin Osterheld, Mathilde Karstens, Manar Alzomor, Lukas Dekorsy, Nils Steuernagel

Tutor: Leon Suaudeu

Datum: 30.10.2024

Änderungsliste

Inhaltsverzeichnis	
1 Spielkonzept	
1.1 Zusammenfassung	4
1.2 Zentrale Mechanik	4
2 Benutzeroberfläche	
2.1 Spielerinterface	5
2.2 Menüstruktur	6
2.3 Tastenbelegung	7
3 Technische Merkmale	
3.1 Technologien	8
3.2 Mindestvoraussetzungen	8
4 Spiellogik	
4.1 Optionen und Aktionen .	9
4.1.1 Spieler Optionen und Aktionen	9
4.1.2 Spiel Optionen und Aktionen	13
4.1.3 Gegner Optionen und Aktionen	14
4.2 Spielobjekte	16
4.2.1 Spielercharaktere	16
4.2.2 Normale Gegner	17
4.2.3 Bosse	19
4.2.4 Umgebung .	20
4.2.5 Interaktive Gegenstände	22
4.3 Spielstruktur	24
4.4 Statistiken	25
4.5 Achievements	25
5 Screenplay	
5.1 Storyboards	26
5.2 Konzeptzeichnungen	27

1. Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Knights of the Plushie Toy ist ein Action geladenes Mehrspieler Abenteuer, das das Vermächtnis gefeierter Retro Gameboy Titel wie *The Legend of Zelda: Link's Awakening* mit modernen Mehrspieler Dynamiken aktuellerer Titel wie *It Takes Two* vereint. Die nostalgische Top-Down 2D Grafik und die liebevoll gestaltete Pixel Art Spielwelt können nicht nur bereits eingefleischte Kenner des Action-Adventure Genres begeistern. Auch absolute Newcomer werden mit Sicherheit von der packenden Story, den spannenden Kämpfen und fordernden Rätseln in den Bann gezogen werden.

Als Duo durchleben die Spieler die Reise zweier verfeindeter Ritter auf ihrer Mission, das geliebte Kuscheltier der Prinzessin aus den Fängen des bösen Magiers zu entreißen - wem dies gelingt gebührt die Hand der Prinzessin und das Königreich. Schnell wird den Rivalen auf ihrem gemeinsamen Weg durch verwunschene Landschaften jedoch klar, dass die Rätsel Aufgaben und Kämpfe gegen übermächtige Bossgegner nur durch Zusammenarbeit zu bewältigen sind. Und die zunächst bittere Feindschaft wandelt sich bald zu so etwas wie ... Freundschaft?

1.2 Zentrale Spielmechanik

Die Zentrale Spielmechanik von *Knights of the Plushie Toy* wird von der Story angetrieben: Das Kuscheltier der Prinzessin wurde vom bösen Magier verschleppt und in dessen Turm gefangen gehalten. Um den Turm zu betreten, ist ein Schlüssel notwendig, der in drei Teile zerbrochen ist. Diese Teile sind in drei unterschiedlichen Biomen verteilt und werden von mächtigen Bossgegnern bewacht, die es zu besiegen gilt. Um allerdings jeweils zu dem Bossgegner des Bioms zu gelangen, müssen die Spieler sich durch eine Reihe von unterschiedlichen Gegnern kämpfen und zahlreiche Rätsel lösen. Für einige Rätsel, sowie die Kämpfe gegen die Bossgegner, werden außerdem Items benötigt, die den Spielern zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Der besondere Kniff des Spiels ist, dass jedes Item jeweils nur von einem der beiden Spieler ausgerüstet werden kann und ein Tauschen der Items zwischen den Spielern nur dann möglich ist, wenn sie sich in unmittelbarer Nähe zueinander aufhalten. Dadurch ist eine genaue Absprache und Planung für die Bewältigung der Rätsel und der Kämpfe mit den Bossgegnern unabdingbar. Die Rätsel werden im Laufe des Spiels immer schwieriger, da deren Komplexität durch die steigende Anzahl an Items, und somit einsetzbarer Fähigkeiten, sich immer weiter erhöht.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spielerinterface

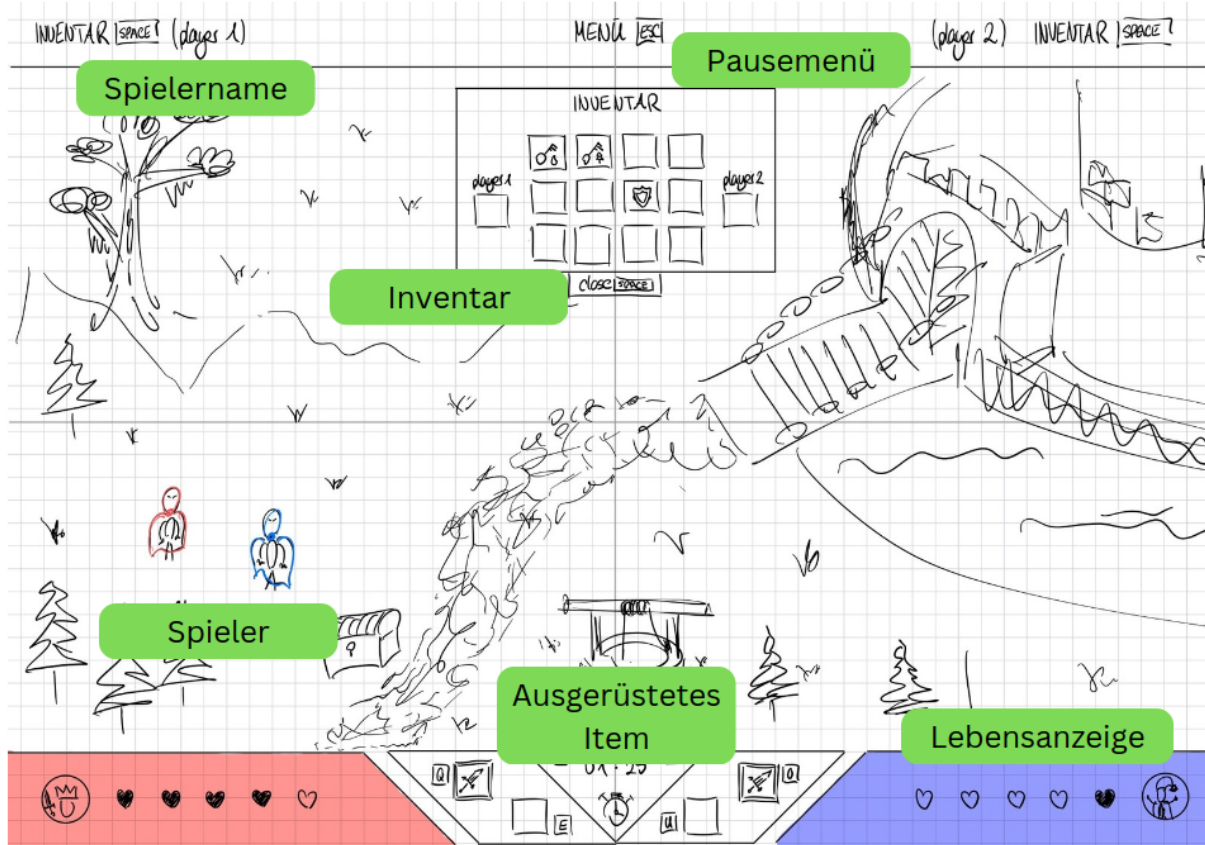


Abbildung 1: Typische Spielsituation

Das Spiel wird in der Top-Down-Perspektive gespielt und ist in 2D Grafik dargestellt. Die beiden Spieler werden dabei von der Kamera verfolgt. Es ist für die Spieler nicht möglich sich weiter voneinander weg zu bewegen, als das Sichtfeld der Kamera es ermöglicht.

In Abbildung 1 ist eine Skizze einer möglichen Spielsituation zu sehen. Links unten und rechts unten befinden sich die Lebensanzeigen. Sind die Leben des Spielers voll sind alle Herzen ausgemalt. Jeweils daneben hin zur Mitte des Bildschirms sieht der Spieler welches Item er zur Zeit ausgerüstet hat. Das Schwert ist dabei dauerhaft ausgerüstet und kann nicht getauscht werden. In den anderen Slot kann jeder Spieler aus einem gemeinsamen Inventar ein Item ausrüsten. Das Inventar kann aufgeklappt werden und befindet sich oben mittig. Links und rechts oben sehen die Spieler ihre Namen. Oben in der mitte ist ein Button um ins Pausemenü zu gelangen.

2.2 Menüstruktur

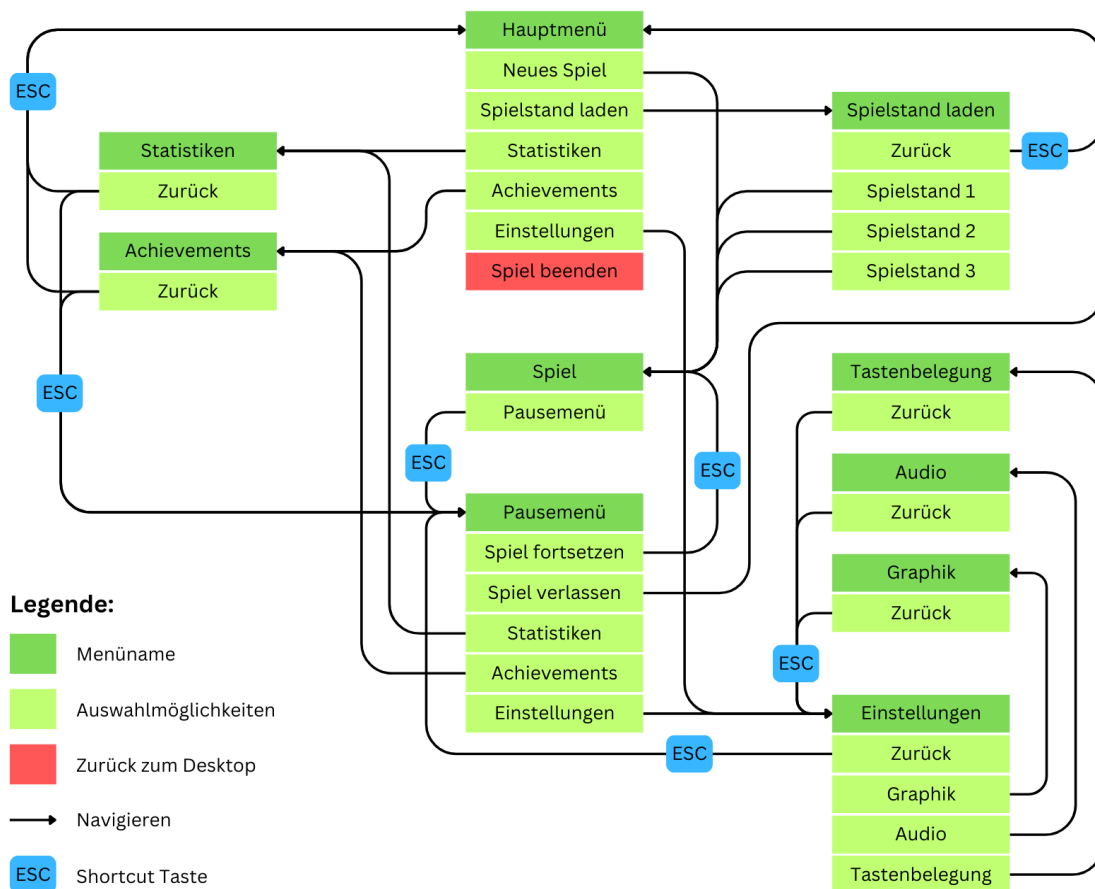


Abbildung 2: Menüstruktur als Graph

Die Menüstruktur ist in Abbildung 2 dargestellt. Wenn das Spiel vom Desktop aus gestartet wird, landet man im Hauptmenü. Durch das gesamte Menü kann mit der Maus navigiert werden. Zusätzlich sind manche Aktionen auch auf Tasten gelegt. Ist das der Fall ist in der Abbildung auf einem Pfeil noch eine Taste.

Das Statistiken und Achievements-Menü kann aus dem Pause und aus dem Hauptmenü aufgerufen werden. Geht man aus einem der beiden zurück, landet man automatisch in dem Menü, aus dem man gekommen ist.

Über die Einstellungen hat man Zugriff auf mehrere Untermenüs. In den Tastenbelegungen kann man seine eigenen Tastenbelegungen konfigurieren. Im Audio Menü kann man die Lautstärke der Hintergrundmusik und der Soundeffekte einstellen. Im Graphik-Menü lässt sich die Größe des Bildschirms konfigurieren.

Ist ein Spielstand geladen, kann das Spiel durch das Pausemenü unterbrochen werden. Verlässt man hier das Spiel, wird der Spielstand automatisch gespeichert.

2.3 Tastenbelegungen

Die Tasten können in den Einstellungen individuell eingestellt werden. Wenn man das Spiel das erste mal lädt, ist die Tastenbelegung jedoch so wie in Tabelle 1 dargestellt. In Abbildung 3 sieht man die Tastenbelegung für einen Controller.

Tabelle 1: Tastenbelegungen

AKTION	SPIELER 1 (PC)	SPIELER 2 (PC)	SPIELER 1 + 2 (CONTROLLER)
Pausenmenü öffnen / schließen (M01)	[ESC]	[ESC]	[Y]
Inventar öffnen / schließen (S09)	[SPACE]	[SPACE]	[X]
Nach oben laufen (S01)	[W]	[I]	[linker stick nach oben]
Nach links laufen (S01)	[A]	[J]	[linker stick nach links]
Nach unten laufen (S01)	[S]	[K]	[linker stick nach unten]
Nach rechts laufen (S01)	[D]	[L]	[linker stick nach rechts]
Mit Schwert schlagen (S02)	[Q]	[O]	[A]
Spezialfitem (S11)	[E]	[U]	[B]

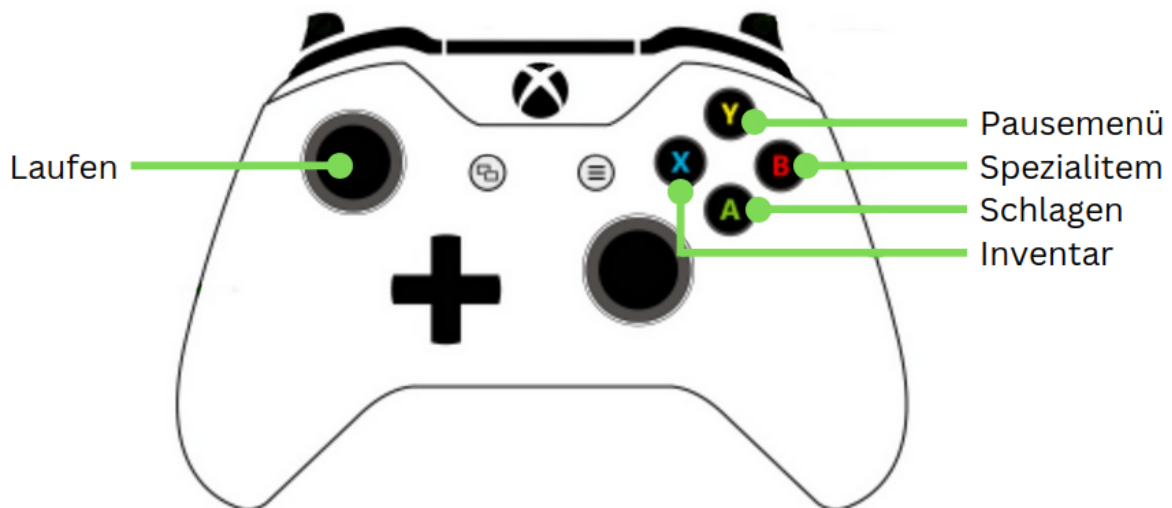


Abbildung 3: Tastenbelegung am Beispiel eines Xbox Controllers

3. Technische Merkmale

3.1 Technologien

- Microsoft C# 12, .Net 8
- XNA, MonoGame 3.8
- Monogame.Extended
- Jenkins
- SonarQube
- JetBrains Rider, Visual Studio Community 2022
- JetBrains Resharper
- Aseprite
- Piskel
- Gimp
- Microsoft Paint
- Tiled
- Excalidraw
- Audacity
- Logic Pro
- FL Studio, Ableton
- Chat GPT
- Gitea

3.2 Mindestanforderungen

Tabelle 1: Mindestanforderungen

Komponente	Windows 10	Linux
CPU	Dual-Core Prozessor mit min 2.5 GHz (Intel Core i5-7200U @ 2.50GHz)	Quad-Core Prozessor mit min 2.4 GHz (AMD PRO A10-8730B)
GPU	Grafikeinheit mit Shader Model 2.0	
RAM	8 GB	
Monitor	Auflösung von 1080p	
Eingabe	Tastatur und Maus	
Framework	.Net 8	

4. Spiellogik

Tabelle 2: tabellarische Übersicht über Begriffserklärungen und Abkürzungen

Eigenschaft	Beschreibung
Lebenspunkt (LP)	Spieler und Gegner besitzen Lebenspunkte. Diese können durch verschiedene Aktionen anderer Objekte verringert werden.
Angriffsschaden (AS)	Spieler, Gegner und andere Objekte haben Aktionen, welche die LP eines anderen Objekts verringern können. Der Angriffsschaden bestimmt die Menge an LP, die abgezogen wird.
Geschwindigkeit (GS)	Jeder Gegner und Spieler besitzt einen Geschwindigkeitswert. Dieser bestimmt die Distanz, die ein Objekt pro Zeiteinheit zurücklegen kann. Hat ein Objekt eine Geschwindigkeit von 0, so kann es sich nicht bewegen.
Wahrnehmungsradius	Der Wahrnehmungsradius eines Gegners beschreibt die minimale Distanz zwischen einem Spieler und dem Gegner, bei dem der Gegner beginnt, Aktionen auszuführen.
Verwundbar/ Unverwundbar	Der Spieler oder Gegner kann Lebenspunkte verlieren/ Der Spieler oder Gegner kann keine Lebenspunkte verlieren.
NPC	Nicht spielbarer Charakter

Im Folgenden wird die Ausprägung von LP, AS und GS mit einer arbiträren Skala von 0 - 5 beschrieben. Bei Bossgegnern werden die LP mit einer Skala von 0-15 beschrieben.

4.1 Optionen und Aktionen

4.1.1 Spieler Optionen und Aktionen

Tabelle 3: tabellarische Übersicht über Spieler Aktionen und -Optionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
S01 Laufen	Spieler	Der Spieler drückt 'W' (Spieler 1) bzw. 'I' (Spieler 2) und läuft somit nach oben. Die Restlichen Tasten 'A' bzw.	In der Richtung, in die der Spieler gehen will, befindet sich kein kollidierender Gegenstand UND Spieler liegt nicht im	Der Spieler bewegt sich in die entsprechende Richtung fort bis er die Taste wieder loslässt oder ein

		'J', 'S' bzw. 'K', 'D' bzw. 'L' haben die gleiche Funktionsweise, nur, dass der Spieler in die dementsprechende Richtung läuft. Tastenkombinationen aus zwei Tasten lassen den Spieler in die Diagonale laufen	Sterben	kollidierender Gegenstand in der gewünschten Richtung ist
S02 Schlagen mit den Schwert	Spieler Gegner	1. Spieler 1 drückt 'Q' ODER Spieler 2 drückt 'U' 2. In die Richtung in die geschaut wird, wird ein Schwert geschlagen	Der entsprechende Spieler hat ein Schwert in der Hand UND Spieler liegt nicht im Sterben (-> S05)	Entweder vor dem Spieler steht kein Gegner dann passiert nichts ODER vor dem Spieler steht ein Gegner, dann wird LP des Gegners um AS des Spielers verringert
S03 Objekt verschieben	Spieler Objekt	1. Spieler bewegt sich UND vor ihm befindet sich ein verschiebbares Objekt 2. Das Objekt wird verschoben	In Laufrichtung des Spielers befindet sich ein verschiebbares Objekt und es befindet sich kein Objekt hinter diesem Objekt	Der Spieler läuft nicht mehr gegen das Objekt ODER das Objekt befindet sich zwischen dem Spieler und einem anderen Objekt.
S04 Immunität	Spieler	Nachdem der Spieler Schaden erleidet, ist er für kurze Zeit unverwundbar	Spieler ist verwundbar	Spieler ist für eine kurze Zeit unverwundbar
S05 Im Sterben liegen	Spieler	LP des Spielers sind < 1 Der Spieler ist unverwundbar und kann wiederbelebt (-> S06) werden und kann keine Aktionen ausführen.	Spieler ist erst eine gewisse Zeit im Zustand 'Im Sterben liegen'	Spieler wird entweder wiederbelebt ODER stirbt (-> S07)
S06 Wiederbeleben	Spieler	1. Spieler A ist im Zustand 'im Sterben liegen' (-> S05) 2. Spieler B ist auf derselben Position wie Spieler A 3. Spieler B verliert einen Teil seiner LP und Spieler A erhält diese	Spieler A ist im Zustand 'im Sterben liegen' UND Spieler B ist nicht im Zustand 'im Sterben liegen' UND beide Spieler sind auf derselben Position	Spieler A liegt nicht mehr im Sterben
S07 Sterben	Spieler	ENTWEDER beide Spieler befinden sich im Zustand 'im Sterben liegen' (-> S05) ODER ein Spieler ist zu	Spieler ist länger als erlaubt im Zustand 'im Sterben liegen'	Beide Spieler respawnen (-> S08)

		lange im Zustand 'im Sterben liegen'		
S08 Respawnen	Spieler	Beide Spieler werden zurück zum Beginn des Bioms ODER vor den Boss Kampf gesetzt und alle LP der Spieler werden wiederhergestellt	Spieler sind gestorben (-> S07)	Spieler sind zurück gesetzt auf den Beginn des Bioms oder vor den Boss Kampf
S09 Inventar öffnen/schließen	Spieler	Öffnen: 1. Ein Spieler drückt die Leertaste 2. Das gemeinsame Inventar öffnet sich Schließen: 1. Ein Spieler drückt die Leertaste 2. Das gemeinsame Inventar schließt sich	Öffnen: Beide Spieler stehen nebeneinander Schließen: Das Inventar ist geöffnet	Öffnen: Das Inventar wird angezeigt Schließen: Es wird kein Inventar angezeigt
S10 Items ausrüsten	Spieler	1. Spieler können Items aus dem Inventar ausrüsten ODER ausgerüstete Items in das Inventar legen	Das Inventar ist geöffnet (-> S09)	Items wurden von einem Slot in einen anderen Slot getauscht
S11 Einsetzen eines Spezialitems	Spieler	1. Spieler 1 drückt 'E' ODER Spieler 2 drückt 'O' 2. Das Item wird genutzt	Der entsprechende Spieler hat ein Item ausgerüstet UND Spieler liegt nicht im Sterben (-> 05)	Das Item wird ausgelöst
S12 Springen	Spieler	Spieler überspringt eine Feld in seine Bewegungsrichtung	'Einsetzen eines Spezialitems' (-> S11) wurde ausgeführt UND Feenflügel (-> W02) sind ausgerüstet	Spieler steht an neuer Position.
S13 Wasser gefrieren	Spieler	Spieler gefriert eine Anzahl Wasserfelder (-> UM08) zu Eisfeldern (-> UM09)	'Einsetzen eines Spezialitems' (-> S11) wurde ausgeführt UND Ewiges Eis (W04) ist ausgerüstet	ENTWEDER Boss "Die Pfütze" (-> B03) befindet sich vor dem Spieler, dann wird diese eingefroren ODER es befindet sich ein Wasserfeld vor dem Spieler, dann wird dieses eingefroren ODER es passiert nichts
S14 Lichtstrahl bündeln	Spieler	Spieler bündelt für kurze Zeit Licht in Form eines Lichtstrahls in die aktuelle Bewegungsrichtung des	'Einsetzen eines Spezialitems' (-> S11) wurde ausgeführt UND	ENTWEDER in Bewegungsrichtung befinden sich Dornen (-> UM05) oder

		Spielers	Magischer Spiegel (-> W03) ist ausgerüstet UND Spieler befindet sich auf einem Sonnenfeld (-> UM10)	Eiszapfen (-> UM04), dann verschwindet dieses Element ODER es passiert nichts
S15 Über Eis rutschen	Spieler	1. Ein Spieler bewegt sich und läuft auf Eisfeld (-> UM09) 2. Der Spieler rutscht in Bewegungsrichtung bis zum nächsten Objekt	Ein Spieler bewegt sich und befindet sich auf einem Eisfeld	Spieler befindet sich vor dem nächsten Objekt
S16 In Loch/Treibsand/Wasser laufen	Spieler	1. Unter dem Spieler befindet sich ein Loch (-> UM06) ODER Treibsand (-> UM07) ODER Wasserfeld (-> UM08) 2. Der Spieler befindet sich wieder vor dem Loch ODER Treibsand ODER Wasser 3. Der Spieler verliert LP	Ein Spieler bewegt sich und befindet sich auf Loch ODER Treibsand ODER Wasser	Spieler befindet sich wieder vor dem Loch ODER Treibsand ODER Wasserfeld UND der Spieler verliert LP
S17 Truhen öffnen	Spieler Truhe	1. Ein Spieler drückt 'U' 2. Die Truhe (-> UM14) öffnet sich und man kann das Item aus der Truhe nehmen	Vor dem Spieler befindet sich eine Truhe UND die Truhe wurde noch nicht geöffnet	Das Item befindet sich im Inventar UND Truhe ist geöffnet
S18 mit NPC reden	Spieler NPC	1. Ein Spieler steht vor einem NPC (-> UM16) 2. Es werden Texte auf dem Bildschirm angezeigt	Ein Spieler berührt einen NPC UND NPC wird nicht bereits von Spieler berührt	Ein Spieler berührt einen NPC
S19 Regeneration	Spieler	1. Der Spieler erhält 1 LP pro Zeiteinheit 2. Der Spieler hat 5 LP und die Regeneration stoppt ODER Der Spieler erhält Schaden und die Regeneration stoppt	Der Spieler hat < 5 LP UND Spieler hat kürzlich keinen Schaden genommen	Der Spieler hat 5 LP ODER Der Spieler erhält Schaden

--	--	--	--	--

4.1.2 Spiel Optionen und Aktionen

Tabelle 4: tabellarische Übersicht über Nutzer Aktionen und -Optionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
M01 Spiel pausieren	Nutzer	Einer der Nutzer drückt ESC Taste	Das Spiel läuft	Das Spiel ist pausiert
M02 Spiel fortsetzen	Nutzer	Einer der Nutzer drückt ESC Taste ODER Einer der Nutzer wählt Option 'Spiel Fortsetzen' im Pause Menü	Das Spiel ist pausiert	Das Spiel läuft
M03 Spiel speichern	Nutzer	Einer der Nutzer wählt Option 'Spiel Speichern' im Pause Menü	Das Spiel ist pausiert	Das Spiel ist pausiert UND aktueller Spielstand ist gespeichert
M04 Spiel laden	Nutzer	Einer der Nutzer wählt Option 'Spiel Laden' im Pause Menü oder im Start Menü	Das Spiel ist pausiert ODER befindet sich im Start Menü	Das Spiel startet am letzten Speicherstand
M05 Spiel beenden	Nutzer	Einer der Nutzer wählt Option 'Spiel Beenden' im Pause Menü oder Start Menü	Das Spiel ist pausiert ODER befindet sich im Start Menü	Das Spielfenster ist geschlossen und alle Prozesse des Spiels beendet
M06 Spiel gewinnen	Nutzer	Beide Spieler haben gemeinsam die Story durchgespielt und alle Rätsel und Bosse bewältigt	Das Spiel läuft	Die Nachricht gewonnen wird angezeigt und das Startmenü geöffnet

4.1.3 Gegner Optionen und Aktionen

Tabelle 5: tabellarische Übersicht über Gegner Aktionen und -Optionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
G01 Spieler wahrnehmen	Gegner Spieler	Spieler läuft ODER Spieler springt in den Wahrnehmungsradius eines Gegners	Keiner der beiden Spieler befindet sich im Wahrnehmungsradius des Gegners	Gegner schießt Projektil auf entsprechenden Spieler ODER Gegner bewegt sich auf Spieler zu ODER Gegner teleportiert sich ODER Gegner gräbt sich aus dem Boden
G02 Projektil schießen	Gegner	Gegner schießt ein Projektil (-> UM17) in Richtung des nächsten Spielers Projektil fliegt in Schussrichtung bis das Projektil außerhalb des sichtbaren Spielbereichs ist ODER ein Objekt getroffen wurde	Einer der Spieler befindet sich im Wahrnehmungsradius	Projektil trifft auf einen Spieler und fügt diesem Spieler Schaden in Höhe des AS des Gegners zu ODER Projektil verfehlt Spieler und verursacht keinen Schaden
G03 bewegen	Gegner	Gegner bewegt sich auf den nächsten Spieler zu	Einer der Spieler befindet sich im Wahrnehmungsradius	Gegner bewegt sich auf den nächsten Spieler zu bis Gegner stirbt ODER Spieler im Sterben liegt ODER Spieler verlässt den Wahrnehmungsradius
G04 teleportieren	Gegner	Gegner wird von seiner aktuellen Position zu einer Position im Umkreis des nächsten Spielers teleportiert	Einer der Spieler befindet sich im Wahrnehmungsradius	Gegner erscheint auf neuer Position -> diese muss eine begehbare Stelle des sichtbaren Spielbereichs sein
G05 Aus dem Boden graben	Gegner	1. Gegner erscheint aus dem Boden 2. Gegner fügt einem Spieler, der sich auf demselben Feld wie der Gegner befindet, Schaden in Höhe seines AS zu. 3. Gegner ist für kurze Zeit verwundbar	Gegner hat zuvor Teleportieren (-> G04) ausgeführt.	Der Gegner ist gestorben ODER Spieler verlässt den Wahrnehmungsradius

G06 Schaden zufügen	Gegner Spieler	1. Gegner kommt in Kontakt mit Spieler 2. Lebenspunkte des Spielers werden verringert	Gegner und Spieler kollidieren UND Spieler ist verwundbar	Lebenspunkte des Spielers sind verringert UND Spieler ist für wenige Sekunden unverwundbar
G07 Sterben	Gegner	Wenn Gegner < 1 LP besitzt wird Gegner aus dem Spiel entfernt	Gegner besitzt > 0 LP	Gegner hat < 1 LP UND Gegner wird aus Spiel entfernt
G08 Äste bewegen	Boss: Ent (-> B01)	Die Äste des "Ent" bewegen sich	Einer der Spieler befindet sich im Wahrnehmungsradius	Beide Spieler befinden sich nicht im Wahrnehmungsradius
G09 unsichtbar machen	Boss: Schatten (-> B02)	Der "Schatten" wird unsichtbar	Der "Schatten" ist nicht unsichtbar UND wird nicht von Lichtstrahl getroffen	"Schatten" ist unsichtbar
G10 Doppelgänge erzeugen	Boss: Pfütze (-> B03)	Eisdoppelgänger (-> E07) werden als Gegner erzeugt	Es befinden sich keine Eisdoppelgänger im Spiel	Eisdoppelgänger der Spieler existieren
G11 unverwundbar machen	Boss: Magier (-> B04)	LP des Gegners können für eine gewisse Zeit nicht verringert werden	Gegner ist verwundbar	Gegner ist für eine gewisse Zeit unverwundbar
G12 Raserei	Boss: Schatten (-> B02)	"Schatten" läuft in eine Richtung, bis er auf eine Wand trifft und ändert dann seine Bewegungsrichtung.	Beide Spieler befinden sich im Wahrnehmungsradius	Beide Spieler befinden sich nicht im Wahrnehmungsradius.

4.2 Spielobjekte

4.2.1 Spielercharaktere

Die Spieler sind zentrale Objekte im Spiel. Sie werden von menschlichen Spielern gesteuert, um Aktionen auszuführen. Beide Figuren sind steuerbar (per Tastendruck), beweglich und kollidieren mit anderen Sammelobjekten. Die Spielercharaktere unterscheiden sich nur farblich und anhand des ausgerüsteten Spezialgegenstandes.

Objekt	Id	Beschreibung	Fähigkeiten	Werte
Spieler 1	SP01	Der Spielercharakter erscheint als Ritter und besitzt ein Schwert, welches er nutzen kann, um Gegnern und Bossen Schaden in Höhe seines AS zuzufügen. Der Spielercharakter kann sich in alle Himmelsrichtungen, sowie diagonal fortbewegen. Der Spielercharakter kann zusätzlich zum Schwert genau ein Spezialitem benutzen, falls er dieses ausgerüstet hat. Der Spielercharakter kann mit NPCs und Truhen interagieren. Der Spielercharakter kann einen anderen Spielercharakter wiederbeleben und von diesem	Laufen (-> S01) Schlagen mit dem Schwert (-> S02) Wiederbeleben (-> S06) Objekt verschieben (-> S03) Unverwundbar (-> S04) Im Sterben liegen (-> S05) Sterben (-> S07) Respawnen (-> S08) Inventar öffnen/schließen (-> S09) Items ausrüsten (-> S10) Einsetzen eines Spezialitems (-> S11) Springen (-> S12) Wasser gefrieren (-> S13) Lichtstrahlen bündeln (-> S14)	LP: 5 GS: 4 AS: 1

		wiederbelebt werden. Der Spieler kann sterben, wenn er nicht in einem bestimmten Zeitraum wiederbelebt wird.	Über Eis rutschen (-> S15) In Loch/Treibsand/ Wasser laufen (-> S16) Truhen öffnen (-> S17) Mit NPC reden (-> S18)	
Spieler 2	SP02	siehe Spieler 1		

4.2.2 Normale Gegner

Normale Gegner sind lebendige Objekte, die den Spieler durch verschiedene Aktionen angreifen. Sie sind schwache Feinde und dienen dazu, den Spieler zu verlangsamen.

Objekt	Id	Biom	Beschreibung	Fähigkeiten	Werte
Mosquito	E01	Wald	Kommt in großen Mengen vor. Verfolgt den nächsten Spieler. Fügt dem Spieler bei Kollision Schaden in Höhe des AS zu.	Bewegen (-> G03) Schaden zufügen (-> G06) Spieler wahrnehmen (-> G01)	LP: 1 AS: 1 GS: 5
Steinelementar	E02	Wald	Kommt in großen Mengen vor. Feuert Steinprojekte auf den nächsten Spieler. Teleportiert sich in regelmäßigen Intervallen an eine andere Position im Umkreis des Spielers.	Projektil schießen (-> G02) Teleportieren (-> G04) Spieler wahrnehmen (-> G01)	LP: 2 AS: 0 GS: 1
Feuerelementar	E03	Wüste	Kommt in großen Mengen vor. Schießt Feuerprojekte auf den nächsten Spieler.	Projektil schießen (-> G02) Teleportieren (-> G04) Spieler wahrnehmen (-> G01)	LP: 2 AS: 0 GS: 1

			Teleportiert sich in regelmäßigen Intervallen an eine andere Position im Umkreis des Spielers.	G01)	
Sandwurm	E04	Wüste	Erscheint als im Boden vergraben, wenn nicht "Aus dem Boden Graben" ausgeführt wird. Kommt in kleinen Gruppen vor. Kann "aus dem Boden graben" anwenden, um dem Spieler Schaden in Höhe des AS zuzufügen. Kann nur Schaden erhalten, während "aus dem Boden Graben" ausgeführt wird Teleportiert sich in regelmäßigen Intervallen an die genaue Position des nächsten Spielers.	Teleportieren (-> G04) Aus dem Boden Graben (-> G05) Spieler wahrnehmen (-> G01)	LP: 3 AS: 3 GS: 2
Eisfledermaus	E05	Eishöhle	Kommt in großen Mengen vor. Verfolgt den nächsten Spieler. Fügt dem Spieler bei Kollision Schaden in Höhe des AS zu.	Bewegen (-> G03) Schaden hinzufügen (-> G06) Spieler wahrnehmen (-> G01)	LP: 3 DMG: 2 GS: 4
Eiselementar	E06	Eishöhle	Kommt in großen Mengen vor. Schießt Feuerprojekte auf den nächsten Spieler. Teleportiert sich in regelmäßigen Intervallen an eine andere Position im Umkreis des Spielers.	Teleportieren (-> G04) Projektil schießen (-> G02) Spieler wahrnehmen (-> G01)	LP: 3 AS: 0 GS: 1
Eisdoppelgänger	E07	Eishöhle	Hat das Erscheinungsbild eines der beiden Spieler. Verfolgt den nächsten Spieler und fügt diesem Kontaktschaden in Höhe des AS zu.	Schaden zufügen (-> G06) Bewegen (-> G03) Spieler wahrnehmen (-> G01)	LP: 2 GS: 3 AS: 2

4.2.3 Bosse

Bosse sind mächtige Gegner, die jeweils in einem bestimmten Biom des Spiels erscheinen. Jeder Boss stellt eine besondere Herausforderung dar und kann nur durch den gezielten Einsatz von Strategie und Taktik besiegt werden. Um das Spiel erfolgreich abzuschließen, ist es notwendig, dass die Spieler jeden Boss besiegen und somit alle Biome erfolgreich durchqueren.

Name	Id	Biome	Beschreibung	Fähigkeiten	Werte
Ent	B01	Wald	Ein Baum, der mit seinen 2 Ästen um seinen Körper schwingt. Die Äste haben jeweils einen Weak Point in der Farbe der Spieler, die vom entsprechenden Spieler gleichzeitig mit dem Schwert geschlagen werden müssen, um ihm Schaden zuzufügen. Nach jedem Schlag rotiert er etwas schneller und chaotischer. Fügt Spielern Kontaktschaden in Höhe von AS zu.	Schaden zufügen (-> G06) Äste bewegen (-> G08)	LP: 3 AS: 1
Schatten	B02	Wüste	Ein Schatten, der ständig in Bewegung ist. Er bewegt sich durch den Raum und wird nur in Sonnenfeldern sichtbar. Wird er durch einen Lichtstrahl () getroffen, bleibt er für kurze Zeit stehen und wird sichtbar. Fügt Spielern Kontaktschaden in Höhe von AS zu.	Schaden zufügen (-> G06) Unsichtbar machen(-> G09) Raserei (-> G12)	LP: 10 GS: 4 AS: 2
Pfütze	B03	Eishöhle	Beschwört mehrere Eisdoppelgänger (-> E07), welche das Erscheinungsbild	Doppelgänger erzeugen (-> G10) Schaden zufügen (-> G06)	LP: 15 GS: 3 AS: 2

			eines Spielers haben. Ist nur verwundbar, wenn keine Eisdoppelgänger am Leben sind und wenn er von "Wasser gefrieren" (-> S13) betroffen ist. Bewegt sich auf den nächsten Spieler zu. Fügt Spielern Kontaktschaden in Höhe von AS zu.	Bewegen (-> G03) Spieler wahrnehmen (-> G01)	
Magier	B04	Turm	Läuft langsam hin und her. Kann keinen Schaden hinzufügen. Kann sich mit einem Zauber unverwundbar machen. Hat vor allem die Funktion durch Dialog die Story abzuschließen.	Unverwundbar machen (-> G11)	LP: 5 GS: 1 AS: 0

4.2.4 Umgebung

Mit der Umgebung sind alle Objekte gemeint, die kein Eigenleben besitzen und vom Spieler weder gesammelt noch verwendet werden können. Einige dieser Objekte dienen nur der optischen Gestaltung des Spiels, während andere für Rätsel wichtig sind und mit ihnen interagiert werden können.

Name	ID	Biom	Beschreibung
Barrieren	UM01	Wald, Wüste, Eishöhle	Barrieren sind nicht bewegbare Objekte. Spieler können die Barrieren nicht überwinden. Je nach Biom sehen die Barrieren anders aus.
Kisten	UM02	Wald, Wüste, Eishöhle	Kisten sind bewegbare Objekte, die in 4 Richtungen vom Spieler verschoben werden können. Der Spieler kann nur eine Kiste auf einmal schieben
Einseitige Hindernisse	UM03	Wald, Wüste, Eishöhle	Einseitige Hindernisse können vom Spieler nur von einer bestimmten

			Richtung überwunden werden.
Eiszapfen	UM04	Eishöhle	Eiszapfen sind Hindernisse, die die Spieler nicht überwinden können. Spieler können die Eiszapfen zum Schmelzen bringen, indem sie mit dem Magischen Spiegel (-> W04) einen Lichtstrahl (-> UM11) auf den Eiszapfen reflektieren.
Dornen	UM05	Wüste	Dornen sind Hindernisse, die durch den Spieler nicht überwindbar sind. Spieler können Dornen anzünden, indem sie mit dem Magischen Spiegel (-> W04) einen Lichtstrahl (-> UM11) auf die Dornen reflektieren. Das Anzünden entfernt die Dornen. Kommt ein Spieler in Kontakt mit den Dornen, so verliert er 1 LP.
Loch	UM06	Wald	Läuft ein Spieler auf ein Loch, so wird er auf die letzte Position vor dem Loch zurückgesetzt und verliert 1 LP. Mit den Feenflügeln (W02) kann ein Spieler über das Loch springen. Die Spieler können Kisten (UM02) in das Loch schieben und es damit begehbar machen.
Treibsand	UM07	Wüste	Läuft ein Spieler auf Treibsand, so wird er auf die letzte Position vor dem Treibsand zurückgesetzt und verliert 1 LP.
Wasserfeld	UM08	Eishöhle	Läuft ein Spieler auf ein Wasserfeld, so wird er auf die letzte Position vor dem Wasserfeld zurückgesetzt und verliert 1 LP.
Eisfeld	UM09	Eishöhle	Eisfelder sind rutschig. Wenn ein Spieler auf ein Eisfeld geht, bewegt er sich solange in dieselbe Richtung, bis er nicht mehr auf einem Eisfeld steht oder mit einem Objekt kollidiert.
Sonnenfeld	UM10	Wüste, Eishöhle	Sonnenfelder sind besonders hell erleuchtete Felder.
Lichtstrahl	UM11	Wüste, Eishöhle	Ein Lichtstrahl ist eine Linie aus Licht, welche vom Spieler ausgehend in dieselbe Richtung verläuft, in die der Spieler guckt. Ein Lichtstrahl endet, wenn er auf ein Objekt trifft.
Tor	UM12	Wald, Wüste, Eishöhle	Tore sind im Feld verteilt. Sie dienen als Hindernisse, die die Spieler nur in Spezialfällen überwinden können. Fall 1: Tor geht nur mit den Schlüssefragmenten (-> W05) auf, die die Spieler im Laufe des Spiels sammeln.

			Fall 2: Tor geht auf, indem beide Spieler gleichzeitig auf den markierten Siegelflächen stehen.
Siegelfläche	UM13	Wald, Wüste, Eishöhle	Siegelflächen dienen als Schalter für bestimmte Tore. Um ein Tor aufzumachen, müssen beide Spieler gleichzeitig auf die zwei markierten Siegelflächen stehen.
Truhe	UM14	Wald, Wüste, Eishöhle	Truhen sind im Feld verteilt und können von einem Spieler geöffnet werden. (-> S17) Nach dem Öffnen einer Truhe wird ein neues Spezialitem ins Inventar gelegt.
Turm	UM15	-	Der Turm befindet sich außerhalb von allen 3 Biomen. Der Magier versteckt sich im Turm. Spieler können nur mit alle Schlüsselfragmenten (-> W05) den Turm betreten.
NPC	UM16	Wald, Wüste, Eishöhle	An bestimmten Rätseln oder anderen Orten im Biom, steht ein NPC, welcher durch Sprechblasen Hinweise zur Lösung eines Rätsels gibt. Spieler können mit diesem Interagieren (-> S18)
Projektil	UM17	Wald, Wüste, Eishöhle	Ein Projektil ist ein Geschoss, welches von Gegnern verwendet wird, um dem Spieler Schaden zuzufügen. Je nach Gegner kann das Projektil verschieden aussehen.

4.2.5 Interaktive Gegenstände

Interaktive Gegenstände umfassen alle Objekte, die kein Eigenleben besitzen, jedoch vom Spieler gesammelt und verwendet werden können. Einige dieser Objekte sind für Kämpfe wichtig, während andere bei Rätseln zum Einsatz kommen.

Name	ID	Biom	Beschreibung	Aktionen
Schwert	W01	Wald, Wüste, Eishöhle	Jeder Spieler hat ein Schwert, mit dem er sich selbst verteidigen kann. Mit der Aktion "Schlagen mit dem Schwert" kann der Spieler einem Gegner Schaden zufügen.	Schlagen mit dem Schwert (-> S02)
Feenflügel	W02	Wald	Feenflügel befinden sich im Wald und können von nur einem Spieler gesammelt werden. Mit	Springen (-> S12)

			den Feenflügel kann der Spieler über einzelne Löcher, Treibsand oder Wasserfelder springen.	
Magischer Spiegel	W03	Wüste	Der Magische Spiegel befindet sich in der Wüste und kann von nur einem Spieler gesammelt werden. Mit dem magischen Spiegel kann der Spieler auf Sonnenfeldern Lichtstrahlen erzeugen.	Lichtstrahl bündeln (->S 14)
Ewiges Eis	W04	Eishöhle	Ewiges Eis befindet sich in der Eishöhle und kann nur von einem Spieler gesammelt werden. Mit dem Ewigen Eis kann der Spieler Wasserfelder gefrieren und in Eisfelder umwandeln.	Wasser gefrieren (-> S13)
Schlüsselfragment	W05	Wald, Wüste, Eishöhle	Die Schlüsselfragmente müssen von den Spielern gesammelt werden um den Turm (-> UM15) betreten zu können	-

4.3 Spielstruktur

Einer der beiden Spieler klickt auf 'Neues Spiel'. Beide Spieler befinden sich im Spiel vor einem Schloss. Dort wird ihnen die Aufgabe gegeben, das Kuscheltier der Prinzessin zu retten, da das von einem bösen Magier (B04) geklaut wurde.

Biom Wald

Die beiden Spieler (SP01, SP02) machen sich auf den Weg. Sie entscheiden sich, als erstes in den anliegenden Wald zu gehen. Dort treffen sie auf die ersten Gegner, nämlich Mosquitos (E01) und Steinelementare (E02), die die Spieler besiegen. Die beiden Spieler laufen weiter und kommen an ihr erstes Rätsel. Es handelt sich um ein Kistenrätsel, bei dem die beiden Spieler durch geschicktes Verschieben (S03) der Kisten (UM04) versuchen, ihre Wege freizuräumen. Nachdem beide Spieler am Ende des Kistenrätsels angekommen sind, müssen sie auf ihre Siegelfläche (UM13) um das Tor (UM12) aufzumachen. Dort finden sie eine Truhe (UM14), die geöffnet (S17) wird. In dieser befindet sich das Item Feenflügel (W02), was einer der beiden ausrüstet (S10). Mit diesem Item können sie das nächste Rätsel im Wald lösen, da man einen Weg nur durch Überspringen (S12) eines Loches (UM06) entlanggehen kann. Der andere Weg ist durch Kisten versperrt, die nur der andere Spieler auf dem anderen Weg verschieben kann. Nachdem auch dieses Rätsel gelöst ist, kommt es zu einem Bosskampf mit dem Ent. (B01)

Bei dem Ent haben die beiden Spieler einige Schwierigkeiten und der eine muss den anderen wiederbeleben (S06). Danach haben sie sich aber auf den Gegner eingestellt und besiegen ihn. Dort wo der Boss war, ist jetzt eine Truhe, die ein Schlüsselfragment (W05) beinhaltet.

Biom Wüste

Danach gehen die beiden Spieler in das Wüstenbiom, um dort weitere Hinweise auf den Verbleib des Kuscheltieres zu finden. Dort treffen sie wieder auf einige Gegner. Diesmal müssen sie gegen Sandwürmer (E04) und Feuerelementare (E03) kämpfen.

In den Rätseln in der Wüste müssen die beiden Spieler wieder zusammenarbeiten und die Feenflügel und das neuentdeckte Item Magischer Spiegel (W03) einsetzen. Zudem gibt es in den Rätseln auch Treibsand (UM07). Nach dem Lösen der Rätsel gibt es wieder einen Bosskampf.

Bei dem Wüstenboss handelt es sich um einen Schatten (B02). Nachdem der Boss besiegt wurde, kann man wieder eine Truhe öffnen, in der sich ein zweites Schlüsselfragment befindet.

Biom Eishöhle

In der Eishöhle begegnen den beiden Spielern Eisfledermäuse (E05) und Eiselementare (E06).

Bei dem Rätsel handelt es sich um ein Rutsch-Rätsel, in welchem das Objekt der Eisfeld (UM09) eingeführt wird. Des Weiteren werden die Feenflügel und der magische Spiegel eingesetzt. Neu hinzu kommt das Item Ewiges Eis (W03). Nach erfolgreichem Absolvieren der Rätsel kommt es zum Bosskampf mit der Pfüze (B03). Diese wird besiegt und man kann eine weitere Truhe mit einem Schlüsselfragment als Inhalt öffnen.

Turm

Nachdem die Spieler alle drei Schlüsselfragmente gefunden haben, können sie das Tor des Turms (UM15) öffnen und gegen den letzten Gegner, den Magier (B04), kämpfen. Der Magier schließt die Geschichte ab. Nachdem man den Magier besiegt hat und die beiden Spieler wieder aus dem Turm treten, ist das Spiel vorbei. Die beiden Spieler haben das Spiel gewonnen (M06).

4.4 Statistiken

Statistiken werden während jedem Spieldurchlauf gesammelt und nach dem Ende eines Spieldurchlaufs den Gesamt-Statistiken hinzugefügt. Im Hauptmenü kann man auf diese Gesamtstatistik zugreifen. Während eines Durchlaufs kann man die Statistiken für den aktuellen Spieldurchlauf in den Einstellungen sehen. Im folgenden ist eine Liste aller gesammelten Statistiken.

- Spielzeit
- Anzahl getöteter Gegner
- Ausgeteilter Schaden
- Anzahl der Tode
- Wiederbelebungen
- Wiederhergestellte Lebenspunkte

4.5 Achievements

Achievements werden dauerhaft gespeichert und sind während eines Spiels über die Einstellungen und im Hauptmenü zugänglich. Jedes angefangene Spiel zählt in die Achievements mit rein. Nachfolgend ist eine Liste aller Achievements und deren Bedingungen.

ID	NAME	BESCHREIBUNG
A01	Neues Abenteuer	Starte ein neues Spiel
A02	Magische Welten	Finde die Feenflügel (W02)
A03	Schlauer Fuchs	Schließe alle Rätsel ab
A04	Schlüsselmeister	Sammle alle Schlüsselfragmente (W05)
A05	Monsterjäger I	Töte 10 Gegner
A06	Monsterjäger II	Töte 100 Gegner
A07	Monsterjäger III	Töte 1000 Gegner
A08	Wahre Freundschaft I	Belebt euch gegenseitig 1 mal wieder (S06)
A09	Wahre Freundschaft II	Belebt euch gegenseitig 10 mal wieder (S06)
A10	Wahre Freundschaft III	Belebt euch gegenseitig 100 mal wieder (S06)
A11	Speedrun	Gewinne (M06) das Spiel in unter einer Stunde
A12	Leben am Limit	Stelle 100 Lebenspunkte in einem Spiel wieder her (S19)
A13	Unsterblich	Gewinne (M06) ein Spiel ohne einmal zu Sterben (G07)

5 Screenplay

5.1 Storyboard

Spielwelt: Königreich

Das Spiel spielt im Königreich, einem sagenhaften Land voller Magie, mittelalterlicher Pracht und seltsamer Kreaturen. Das Königreich wird regiert von einem etwas überforderten König. Er muss sich mit seiner Tochter, der Prinzessin, befassen, die bald heiraten soll. Jedoch sind die einzigen beiden Kandidaten zwei Ritter, welche beide nicht geeignet sind.

Die Bewohner des Königreichs bestehen aus Königen, Rittern, Zauberern, Fabelwesen und Kreaturen, die in dichten Wäldern, weiten Wüsten und mysteriösen Höhlen des Königreichs leben. Die Fabelwesen und Kreaturen sind gefährlich. Sich ihnen zu nähern, kann den Tod bedeuten. Besonders drei Wesen sind Angsteinflößend: Monster, welche die Schlüssel zum Magierturm besitzen.

Feuermagier Tim, ein einst loyaler Diener des Königs, hat sich nun in seinen dunklen Turm zurückgezogen und verbreitet von dort aus Angst und Schrecken. Der Turm, eine imposante, finstere Festung, erhebt sich am Rand des Landes. Es wird gemunkelt, dass er voll ist mit gefährlicher uralter Magie, die selbst die mutigsten Ritter abschreckt. Der Magier selbst soll unbesiegbar sein und keiner seiner bösen Feuermagie standhalten können.

Der Konflikt:

Die Harmonie des Königreichs hängt am seidenen Faden, als die Prinzessin plötzlich am Boden zerstört ist – nicht etwa wegen eines großen Angriffs oder eines verlorenen Krieges, sondern wegen des Verlusts ihres geliebten Kuscheltiers. Der König hat dieses sentimentale Objekt in einem plötzlichen Einfall für einen Test seiner loyalsten Ritter an Magier Tim übergeben, um herauszufinden, wer seiner Tochter wirklich treu ist und als würdiger Thronfolger in Frage kommt. Die Ritter lässt er im Glauben, dass Tim das Kuscheltier geklaut hat. Allerdings hat der König nicht damit gerechnet, dass seine Taktik die beiden rivalisierenden Ritter, Lancelot den Roten und Galahad den Blauen, zusammenschweißen könnte. Ob es eine gute Idee gewesen ist, diesen Auftrag an die beiden Ritter zu stellen?

Hintergrund und Geschichte der Helden

Lancelot, der Rote: Ein furchtloser, muskulöser Ritter, welcher aber nicht unbedingt die hellste Kerze im Schloss ist. Lancelot ist bekannt für seinen brutalen Kampfstil und seine direkte Art – eine „Hau-drauf“-Mentalität, die ihm viele Feinde, aber auch einiges an Respekt verschafft hat. Doch unter seiner rauen Schale verbirgt sich eine wachsende Skepsis gegenüber dem König und seinen Spielchen, die er erst durch die Reise mit Galahad zu erkennen beginnt.

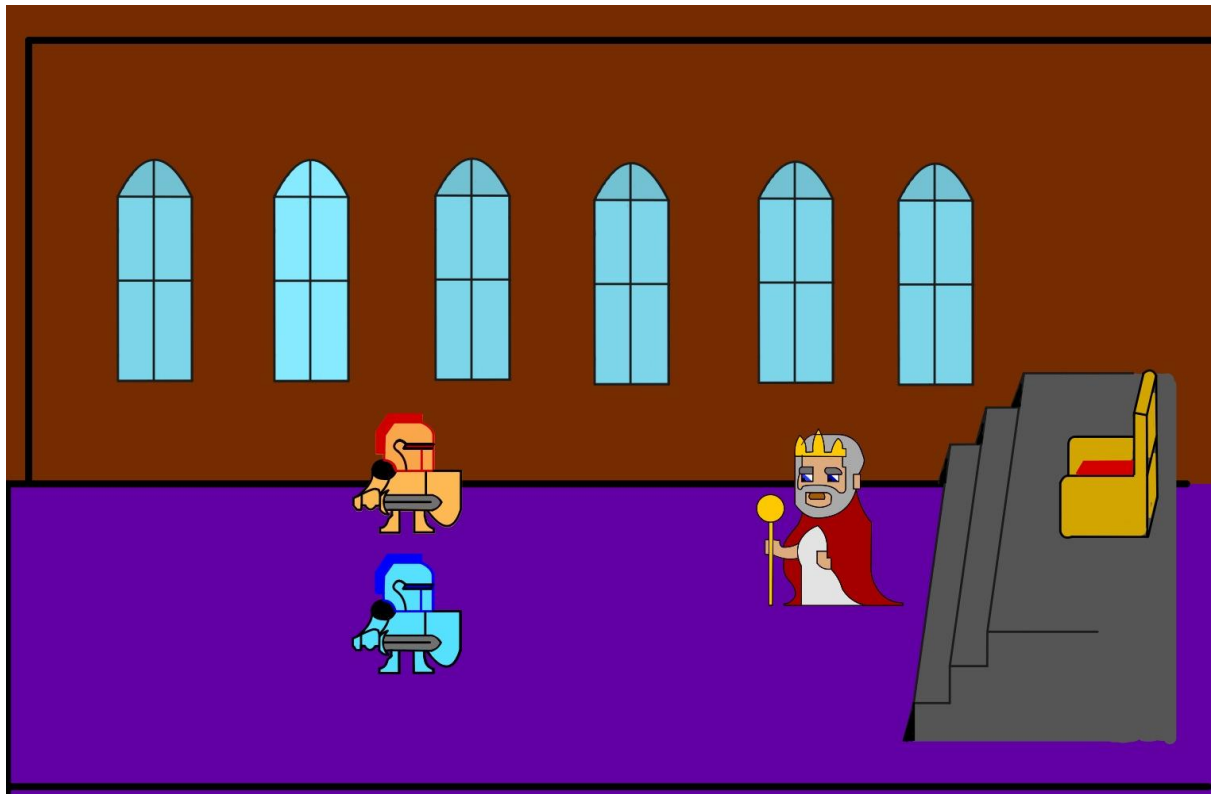
Galahad, der Blaue: Der Intellektuelle unter den Rittern, der Probleme lieber durch Köpfchen als durch rohe Gewalt löst. Im Gegensatz zu Lancelot vertraut Galahad darauf, dass Wissen, Geduld und Intelligenz zum Ziel führen. Galahad hat ein tiefes Misstrauen gegenüber Lancelots Methoden, aber er erkennt auch, dass der wilde Kämpfer ein loyaler und mutiger Gefährte sein kann. Er strebt ebenfalls nach der Hand der Prinzessin, weniger aus Machtgier, sondern mehr aus dem Wunsch, Azuria in eine gerechte und weise Zukunft zu führen.

Beschreibung der Kampagne: "Das verlorene Kuscheltier"

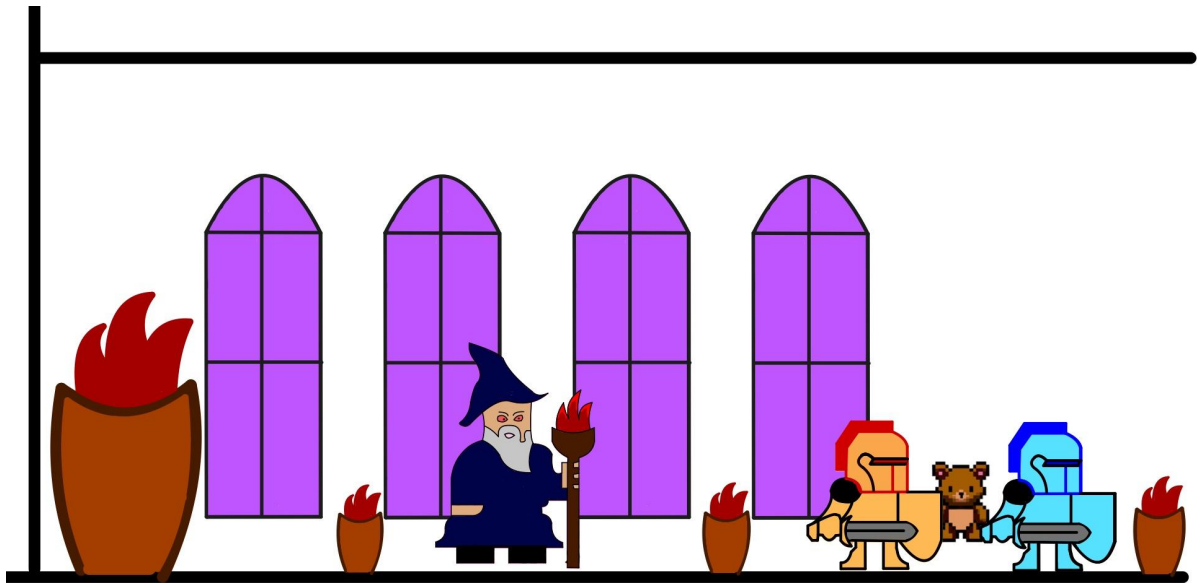
Die Kampagne startet mit einer klassischen Rivalität und entfaltet sich zu einer epischen, humorvollen Reise voller Kämpfe, Rätsel und unerwarteter Lektionen über Loyalität und Freundschaft. Der Auftrag des Königs, das Kuscheltier der Prinzessin zurückzuholen, führt die Spieler durch verschiedene Biome, in denen sie die Eigenarten des Königreichs entdecken und nach und nach hinter die List des Königs kommen. Es scheint fast so, als würden die Monster ahnen, dass es sich hier um eine List des Königs handelt. Mit jedem gelösten Rätsel, mit jedem besiegt Monster merken die beiden, dass der jeweils andere doch gar nicht so schlimm ist.

Nachdem sie die schrecklichen Monster besiegt und Schlüssel gesammelt haben, kommen die beiden in den Turm und stellen sich Tim. Doch dieser ist nicht der Gegner, den sie erwartet haben: Er leistet nur bedingt Widerstand und gibt fast freiwillig das Kuscheltier zurück. Die List gegen den Willen des Königs aufgedeckt.

5.2 Konzeptzeichnung



Beginn des Spieles, die Ritter bekommen ihre Quest



Die Ritter haben das Kuscheltier vom Magier zurückerhalten und verlassen diesen nun