

# Final Festivation

## **Gruppe 06**

Mark Vesper  
Julius Fischer  
Fernando Martin Garcia  
Raymond Schätzle  
Niklas Stahl

## **Tutor**

Michael Pospiech

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>2</b>
<b>Änderungsliste</b>	<b>4</b>
<b>Spielkonzept</b>	<b>4</b>
Zusammenfassung	4
Zentrale Spielmechanik	4
<b>Benutzeroberfläche</b>	<b>4</b>
Spielinterface	4
In-Game Screenshot	5
Spielsteuerung	5
Menüstruktur	6
<b>Technische Merkmale</b>	<b>9</b>
Verwendete Technologien und Werkzeuge	9
System-Mindestvoraussetzungen	9
<b>Spiellogik</b>	<b>10</b>
Spielobjekte	10
Optionen und Aktionen	11
Inventar	18
Geld	18
Charaktere	18
Gegenspieler	19
Arbeiter und Gangmitglieder	19
NPC	19
Items	22
Stände	23
Musik & Sound	25
Grafikoptionen	25
Spielablauf	25
Statistiken	26
Achievements	26
Speichern	27
<b>Screenplay</b>	<b>27</b>

## Änderungsliste

- In-Game Screenshots statt Konzeptzeichnungen
- Text Zentrale Spielmechanik angepasst
- Screenshot des aktuellen Haupt- und Einstellungsmenüs eingefügt
- Auflistung der Spielobjekte hinzugefügt
- Aktionen "Konfiszieren" und "Beobachten" entfernt
- Aktionen "Stand verlieren", "Stand leveln" und "NPC einstellen", "Charakter/NPC auswählen", "Item aufheben". "Item an einem Stand ablegen" und "Item benutzen" hinzugefügt
- Inventar hinzugefügt
- Geld hinzugefügt
- Charaktere aufgetrennt in spielbare Charaktere, Gegenspieler, Arbeiter und Gangmitglied
- NPC "auswählbare NPC" hinzugefügt
- Items aktualisiert (Bratwurst, Berliner, Pommes, Cola, Feuerwerk, Grillzange gestrichen)
- Stände: Typ Lieferzone gestrichen
- Stände: Typen Eigenschaften hinzugefügt
- Stände: Fahndungslevel und Anziehungsstufe hinzugefügt
- Stände: Bezirke ergänzt
- Grafikoptionen ergänzt
- Achievements reduziert
- Speichern aktualisiert

# Spielkonzept

## Zusammenfassung

In Final Festivation arbeitet und trickst man seine Spielfigur zur Herrschaft über die Mehrheit aller Stände eines großen Fests. In diesem 2D-Echtzeit-Strategiespiel muss der schnellste Weg gefunden werden, um einen einfachen Festbesucher zum großen Feststand-Monopolisten aufsteigen zu lassen. Erst wenn alle Stände unter eigener Kontrolle sind, wird das Spiel gewonnen. Dabei stehen dir die Polizei und ein motivierter Gegenspieler gegenüber, die deinen Aufstieg mit allen Mitteln verhindern wollen. Falls du halblegale Mittel einsetzt um dir einen Vorteil zu verschaffen, wird die Polizei versuchen, dich dranzukriegen und deine Stände zu schließen. Aber nur mit legalen Mitteln wird es schwierig, deinen Gegenspieler auszustechen. Schaffst du den Spagat zwischen ehrlicher Arbeit und kleinen Trickereien, um am Ende das ganze Fest unter deine Kontrolle zu bringen? Finde es heraus.

## Zentrale Spielmechanik

Vor Spielbeginn entscheidet sich der Spieler für einen von drei Spielcharakteren, den man dann im Spiel steuern kann.

Das Ziel des Spiels ist es, Stände und Bezirke auf einem Festgelände zu kontrollieren. Sobald die Hauptbezirke des Festgeländes unter der eigenen Kontrolle stehen, ist das Spiel gewonnen.

Einem gegenüber steht ein Gegenspieler, den es zu schlagen gilt, und einen Polizist, der einen bei illegalen Aktionen nicht erwischen soll.

Denn im Spiel können die Stände entweder legal gekauft oder illegal geklaut werden. Sobald ein Stand unter eigener Kontrolle ist, werden durch diesen Einnahmen generiert, die durch verschiedene Aktionen (NPC-Arbeiter oder Item einsetzen, Leveln des Standes) erhöht werden können.

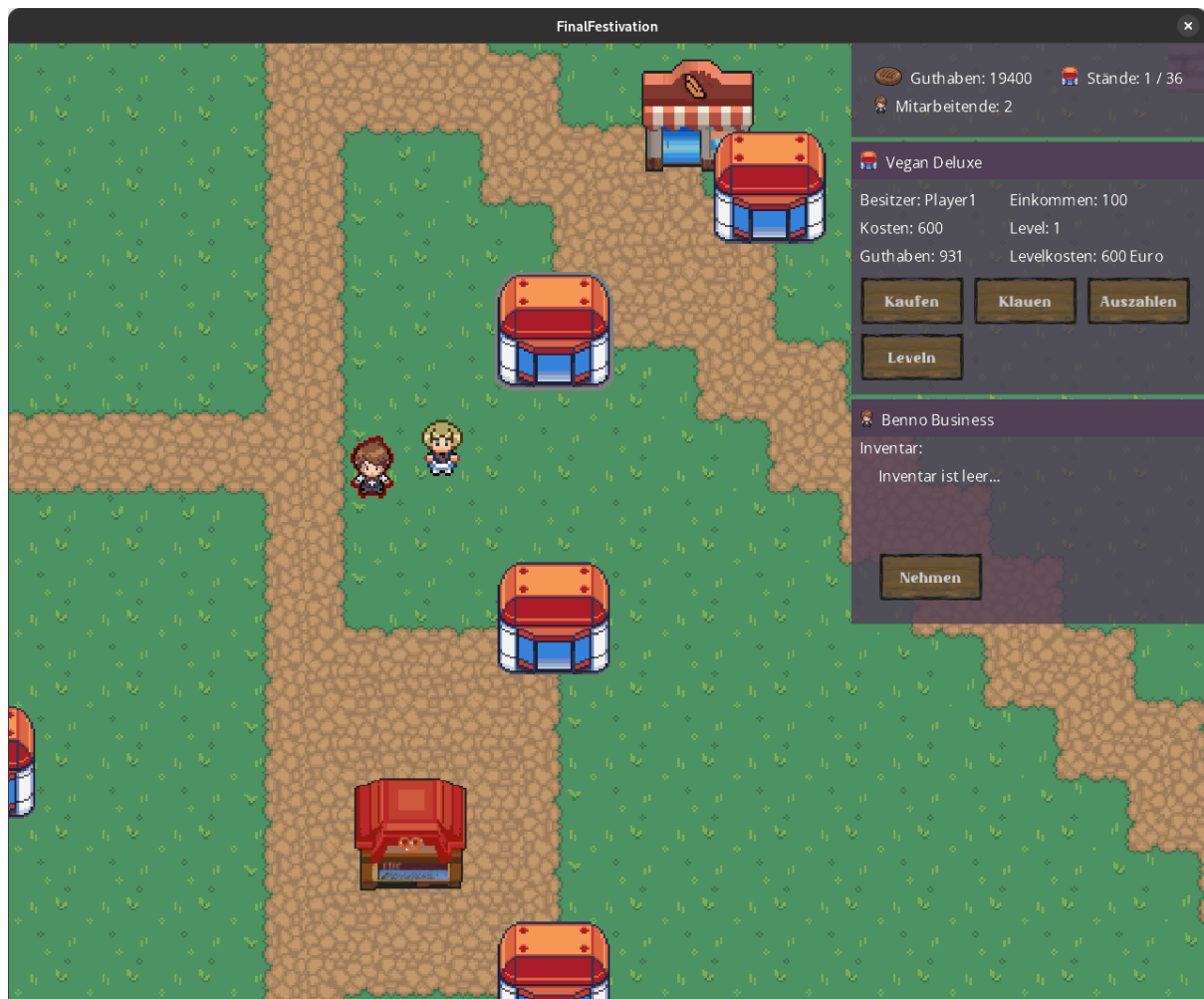
Die komplette Karte wird erst durch das Erkunden komplett freigeschaltet, bzw. der Nebel lichtet sich dadurch. Somit kann erst nach entdecken der Welt, der Standort des Polizisten und der Fortschritt des Gegenspielers beobachtet werden.

## Benutzeroberfläche

### Spielinterface

Das Spiel wird in Vogelperspektive und 2D gespielt. Dabei zeigt der Bildschirmausschnitt anfangs nur einen kleinen Teil der Welt, bzw. den Startpunkt der Spielfigur. Außerhalb des Sichtbereichs (vordefinierter Radius) ist die Welt schwarz. Aufgedeckt wird dieser erst, wenn entweder die Spielfigur oder steuerbare Figuren in den dunklen Bereich vordringen. Aufgedeckte Bereiche bleiben immer aufgedeckt, jedoch werden gegnerische Bewegungen nur dann wahrgenommen, wenn entweder ein Stand, ein eingestellter NPC oder die eigene Spielfigur in Sichtweite ist. Am oberen Rand des Bildschirms werden die wichtigsten Informationen zum Spieler angezeigt (Guthaben, Stände im Besitz, Fahndungslevel).

## In-Game Screenshot



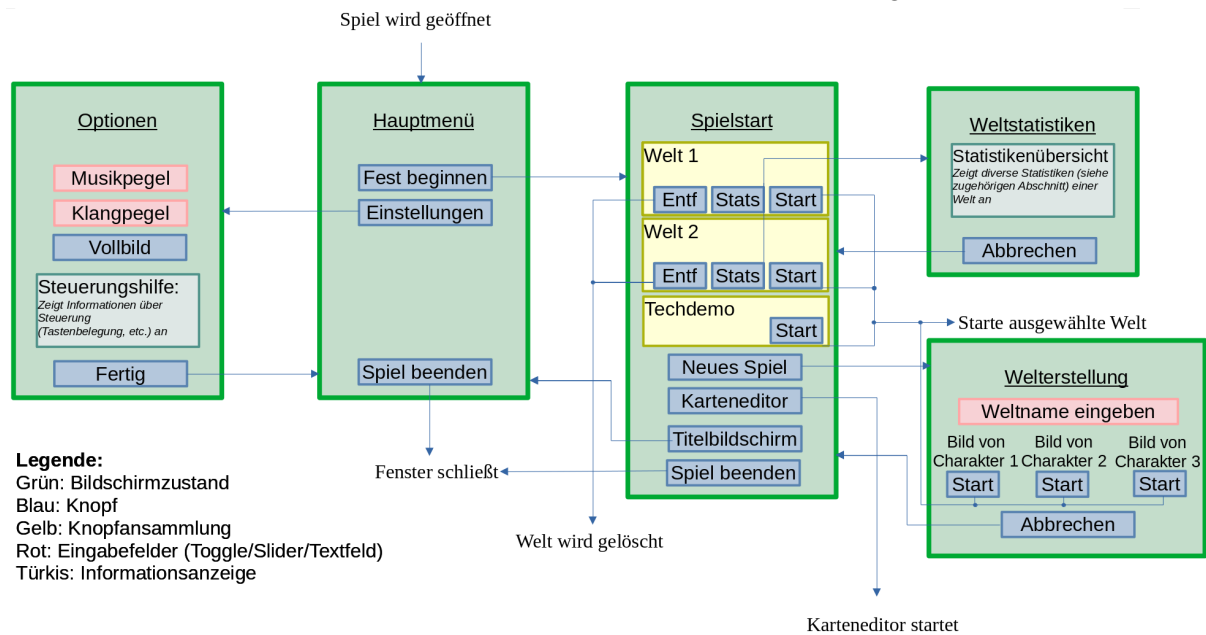
Der Screenshot zeigt die momentane In-Game Grafik. Zu sehen sind das Menü des eigenen Spielers sowie das Kontextmenü für das Management eines Standes. Ein NPC läuft frei über den Festplatz. Diverse Stände sind entlang der Wege aufgestellt.

## Spielsteuerung

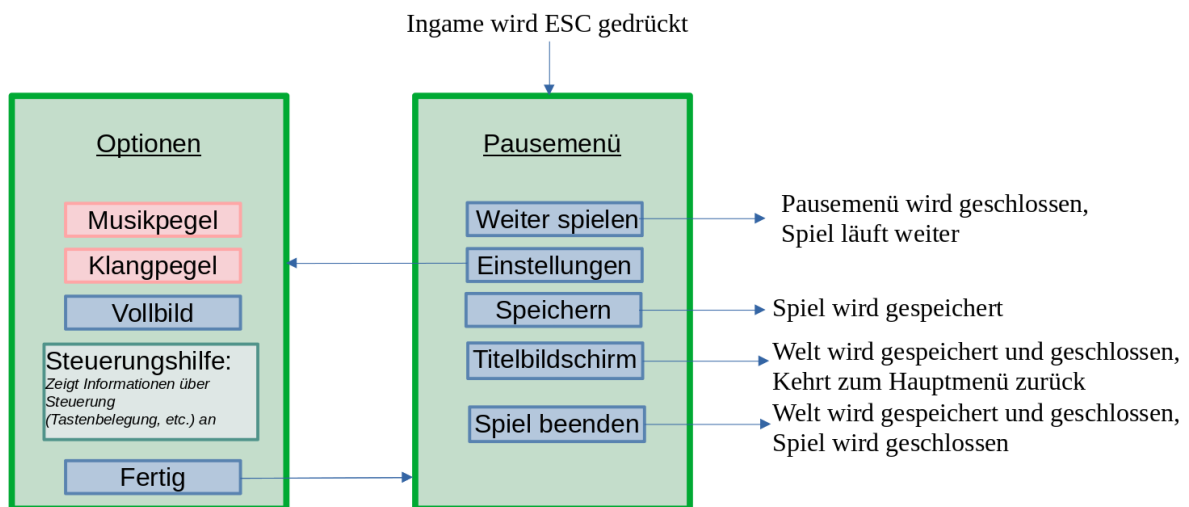
Die Steuerung erfolgt durch die Maus. Dabei kann auf der Karte jedes Spielobjekt angeklickt werden, wodurch sich eine Infobox mit allen relevanten Informationen und Aktionen öffnet. Zudem kann mittels WASD (Links, Hoch, Runter, Rechts) die Kamera über die Karte bewegt werden und mit dem Mausekranz der Zoom eingestellt werden. Mit Leertaste und ESC wird das Spiel pausiert, zudem öffnet sich beim Drücken der ESC-Taste noch ein Menü (siehe Absatz Menüstruktur).

## Menüstruktur

Beim Starten befindet sich der Anwender im Hauptmenü, das wie folgt strukturiert ist:



Das Pause-Menü wird angezeigt, wenn man "In-Game" ESC drückt und erlaubt, schnell über das weitere Verfahren zu entscheiden:



**Legende:**

- Grün: Bildschirmzustand
- Blau: Knopf
- Rot: Eingabefelder (Toggle/Slider/Textfeld)
- Türkis: Informationsanzeige

## Hauptmenü



Das Design der GUI zieht den Stil der seitlichen Einstellungsleiste mit sich, wobei die größte Portion des Bildschirms zur reinen Darstellung von Informationen, Startbildschirm oder Spielstatus verwendet wird.

## Einstellungsmenü



Die Optionen (Lautstärkepegel und Vollbild-Status) werden gespeichert und bleiben somit auch nach dem Schließen des Spiels erhalten



# Technische Merkmale

## Verwendete Technologien und Werkzeuge

- Monogame (.NET framework 6.0, C#)
- Visual Studio 2022 / JetBrains Rider
- Google Docs
- Adobe Photoshop, GIMP, <https://textcraft.net/>
- Git und Gitea zur Versionsverwaltung

## System-Mindestvoraussetzungen

- Windows 10 oder Linux
- Bildschirmauflösung: 1280x1024 Pixel
- .NET 6
- Dual-Core CPU mit mindestens 2.0 GHz
- 4GB RAM
- Maus und Tastatur

# Spiellogik

## Spielobjekte

### Passive Spielobjekte

Folgende Spielobjekte existieren in der Spielwelt und sind nur grafisch sichtbar, kollidierbar und nicht interagierbar:

- Bäume
- Bänke
- Polizeirevier
- Büsche

### Auswählbare Spielobjekte

- Stände (davon gibt es mehrere Typen mit unterschiedlichen Fähigkeiten),
- Besucher NPCs,
- Charakter,
- Polizist,
- Items (Items sind Objekte in der Spielwelt).

## Optionen und Aktionen

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed.	Absch. Bed.
A01: Bewegen	Spieler Gegner Besucher Arbeiter Gangmitglied	1. Rechtsklick auf eine Zielposition auf der Karte  2. Die ausgewählten Charaktere bewegen sich zum Zielpunkt	Ein Charakter wurde ausgewählt und es existiert ein Weg ohne Hindernis zwischen dem Charakter und dem Zielpunkt.  Charakter bewegt sich nur, wenn der Zielpunkt erreichbar ist.	Ausgewählter Charakter steht am Zielpunkt.  (Charakter kann zu jeder Zeit abgewählt werden)
A02: Kaufen	Besucher Gegner Polizist Spieler	1. Linksklick auf einen Stand und danach Linksklick auf ein Item  2. Item wird gekauft  Polizist und NPCs, die nicht vom Spieler gesteuert werden, kaufen selbständig ein.	Ein Charakter wurde ausgewählt, steht in der Nähe eines Standes und der Spieler muss genug Geld haben.	Charakter bezahlt und erhält das Item.  Item ist im Inventar auffindbar.  Guthaben ist um Kaufbetrag reduziert und das Item befindet sich im Inventar.

A03: NPC Bestehlen	Spieler Gegner Gangmitglied	<p>1. Linksklick auf einen NPC und danach Linksklick auf den Button "stehlen"</p> <p>2. NPC wird bestohlen</p> <p>3. (Optional) Bekommt ein Polizist davon mit, läuft er zum Spieler/Gangmitglied und nimmt ihn fest</p>	Ein Charakter wurde ausgewählt und ist nah genug am NPC sein	Spieler erhält das gestohlene Geld.
A04: Stand Überfallen	Spieler Gegner Gangmitglied	<p>1. Linksklick auf einen Stand und danach Linksklick auf den Button "überfallen"</p> <p>2. Die ausgewählten Charaktere bewegen sich zum Zielpunkt und überfallen den ausgewählten Stand</p>	Ein Charakter wurde ausgewählt und es existiert ein Weg ohne Hindernisse zwischen dem Charakter und dem Zielpunkt.	Charakter bekommt das gestohlene Geld und der Stand ist beschädigt.
A05: Polizisten Ablenken	Gangmitglied	<p>1. Linksklick auf den NPC oder Charakter, Linksklick auf den Button "ablenken" und danach Linksklick auf den Polizisten.</p> <p>2. Die ausgewählten Charaktere bewegen sich zum Ziel und lenken das Ziel ab</p> <p>NPC oder Charakter kann zum Polizisten hingehen und ihn ablenken</p>	Ein Charakter wurde ausgewählt und es existiert ein Weg ohne Hindernisse zwischen dem Charakter und dem Ziel	Charakter ist beim Ziel und lenkt es für 30s ab. Ziel und Charakter/Gangmitglieder bleiben am Zielpunkt für 30s stehen und lenken das Ziel ab.

		->  Polizist und Gangmitglied bleiben an einer Stelle für einen bestimmten Zeitraum stehen.		
A06: Festnehmen	Polizist	Polizist sieht, dass der Spieler/NPC etwas Illegales (A03,A04) macht und nimmt ihn fest.	Spieler/NPC hat etwas Illegales gemacht und ein Polizist sieht das (Polizist hat ein "Sichtfeld" und kann damit sehen, ob ein Stand überfallen oder ein NPC beklaut wird).	Spieler/NPC wird zum Polizeirevier gebracht und muss ein Bußgeld zahlen (automatisch, solange der Spieler genug Geld hat)
A07: Wandern	Besucher Polizist	NPC bewegt sich langsam über die Karte und bleibt ab und zu vor den Ständen stehen.	Die Spielfigur ist nicht anders beschäftigt	Die Spielfigur ist anders beschäftigt
A08: Arbeiten	Spieler Standbetreiber (Arbeiter) Gegner	1. Linksklick auf einen Stand und danach Linksklick auf den Button "arbeiten"  2. Charakter läuft zum Stand und arbeitet nun als Standbetreiber	Ein Charakter wurde ausgewählt und es existiert ein Weg ohne Hindernis zwischen dem Charakter und dem Zielpunkt	Rechtsklick auf den Stand und danach Rechtsklick auf den Button "arbeiten abbrechen".  Sonst arbeitet der Charakter/Arbeiter

				weiter.
A09: Mit NPC sprechen	Spieler  Gegner	1. Linksklick auf einen NPC und danach Rechtsklick auf den Button "ansprechen"  2. Textfeld erscheint und NPC kann ein Item hergeben	Ein Charakter wurde ausgewählt und er befindet sich nah genug am NPC	Textfeld verschwindet
A10: Mit Polizist sprechen	Spieler  Gegner	1. Linksklick auf einen NPC und danach Rechtsklick auf den Button "ansprechen"  2. Textfeld erscheint	Ein Charakter wurde ausgewählt und er befindet sich nah genug am NPC	Textfeld verschwindet
A11: Polizisten Bestechen	Spieler	1. Linksklick auf den Polizisten, danach Linksklick auf den Button "bestechen" und dann Linksklick auf den Stand.  2. Polizist wird bezahlt, um die Fahndungsstufe eines Standes zu senken.	Es wurde der Charakter Anwalt ausgewählt und der Spieler hat genug Geld	Die Fahndungsstufe des Standes wurde gesenkt.

A12: Stand verlieren	Spieler Gegner	1. Stand befindet sich im Hauptbezirk 2. Der Stand kann in einer bestimmten Zeit die maximale Anziehungsstufe nicht halten und wird dadurch verloren. 3. Der Stand verliert alle Level und Boosts und wird wieder neutral.	Der Stand befindet sich im Hauptbezirk und gehört entweder dem Spieler oder dem Gegner.	Zeit läuft ab. (siehe Bezirke)
A13: Stand leveln	Spieler	1. Linksklick auf einen Stand und danach Linksklick auf den Button "level up"	Der Spieler hat genug Guthaben und ist nah genug am Stand.	Stand Level wurde erhöht.
A14: NPC einstellen	Spieler Gegner	Stand wird angeklickt, "einstellen" auswählen und Arbeiter / Gangmitglied spawnnt am Stand.	Ein Charakter wurde ausgewählt, steht in der Nähe eines Standes und der Spieler muss genug Geld haben.	Arbeiter / Gangmitglied spawnnt am Stand.

A15: Charakter /NPC auswählen	Spieler	Linksklick auf einen Charakter/NPC	Charakter/NPC ist nicht bereits ausgewählt	Charakter/NPC ist farblich umrandet, d.h. Charakter/NPC wurde ausgewählt
A16: Item aufheben	Spieler	Linksklick auf den Spieler, dann Linksklick auf das Item und danach Linksklick auf den Button "nehmen"	Ein Charakter wurde ausgewählt und er befindet sich nah genug am Item	Item befindet sich im Inventar
A17: Item Effekt benutzen	Spieler	Linksklick auf den Spieler, dann Linksklick auf das Item und danach Linksklick auf den Button "benutzen"	Ein Charakter wurde ausgewählt und er hat ein Item im Inventar	Item wurde eingesetzt und befindet sich nicht mehr im Inventar



A18: Item an einem Stand ablegen	Spieler	<p>1. Linksklick auf den Charakter, Linksklick auf einen Stand, dann Linksklick auf das Item im Inventar und danach Linksklick auf den Button "ablegen"</p> <p>2. Charakter läuft zum Stand und legt das Item ab</p>	Ein Charakter wurde ausgewählt und er hat ein Item im Inventar	Item wurde abgelegt und befindet sich nicht mehr im Inventar
--	---------	--	--	--

## Inventar

Das Inventar ist Teil der HUD und kann darin eine bestimmte Anzahl an Items anzeigen und "lagern", d.h. Items können aufgenommen, getragen und eingesetzt werden. Die Items können von den Charakteren eingesetzt werden, indem man das Item im Inventar auswählt und dann die Option "benutzen" anklickt, dadurch erhalten sie einen temporären Boost. Items können auch an Ständen abgelegt werden und geben dem Stand einen temporären Boost. Die Charaktere und die einstellbaren NPC haben alle ein Inventar.

## Geld

Geld wird zum Kaufen von Items und Ständen benötigt. Man kann Geld mit den Einnahmen der eigenen Stände Geld generieren und jeder Spieler hat ein Anfangsguthaben. Außerdem kann man mit Geld NPCs einstellen. Das eigene Guthaben wird in der HUD angezeigt.

## Charaktere

Unter Charakteren versteht man die drei verschiedenen Spielfiguren, die vor jeder Partie zur Auswahl stehen, damit der Spieler eine Spielfigur auswählt. Diese haben unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten, die verschiedene taktische Vorgehensweisen ermöglichen. Der Punkt "Steuerung" bezieht sich nur auf den Spieler selbst. Es gibt nur einen Spielcharakter. Man kann ihn klassisch per Mausklick anklicken und dann eine Aktion auswählen.

ID	Beschreibung	Eigenschaften	Steuerung
Allgemein	Auswählbarer Charakter	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bewegen (A01)</li><li>- Kaufen (A02)</li><li>- Bestehlen (A03)</li><li>- Überfallen (A04)</li><li>- Arbeiten (A08)</li><li>- Mit NPC sprechen(A09)</li><li>- Mit Polizist sprechen(A10)</li></ul>	Steuerbar
C01: Dorftrottel	Auswählbarer Charakter	<ul style="list-style-type: none"><li>- Beginnt mit einem negativen Anfangsguthaben</li><li>- Kann schneller Stände ausrauben</li><li>- Kann unauffälliger NPC bestehlen</li></ul>	Steuerbar

C02: Geschäftsmann	Auswählbarer Charakter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beginnt mit hohem Anfangsguthaben</li> <li>- Verdient durch Arbeit mehr Geld als andere Charaktere</li> <li>- Nach einer bestimmten Anzahl an Ständen wird ein Haftbefehl gegen ihn erlassen -&gt; erhöhte Schwierigkeit -&gt; Das Fahndungslevel der Stände, die der Geschäftsmann besitzt, wird für einen bestimmten Zeitraum erhöht (zum Beispiel von Stufe normal auf hoch).</li> </ul>	Steuerbar
C03: Anwalt	Auswählbarer Charakter	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kann den Polizist bestechen (A11) und gegen andere Stände einsetzen</li> <li>- Gegnerischer Stand wird angeklickt, "Polizei gegen Stand einsetzen" auswählen -&gt; Fahndungslevel des Standes wird temporär auf das maximale Level angehoben. (Selten einsetzbar)</li> </ul>	Steuerbar

## Gegenspieler

Der Gegner, gegen welchen der Spieler antritt, ist eine KI, die einen zweiten Spieler simuliert. Der Gegner kann dieselben Handlungen des Spielers ausführen und damit Stände kaufen, Arbeiter/Gangmitglieder einstellen und die Stände, die dem Spieler gehören, überfallen.

## Arbeiter und Gangmitglieder

Der Spieler kann an einem Stand Arbeiter und Gangmitglieder einstellen, damit sie für den Spieler arbeiten. Die Arbeiter können an Ständen arbeiten. Die Gangmitglieder haben ein Inventar und sie können NPCs beklaunen, Stände überfallen und den Polizisten ablenken.

## NPC

Unter NPC verstehen wir nicht spielbare Spielfiguren, die durch die Karte laufen, mit der Spielwelt und dem Spieler interagieren. Die NPCs haben verschiedene Rollen (Polizist, Besucher, etc.). Die Rollen beeinflussen die Art der Interaktion zwischen Spieler und NPC als auch zwischen den NPCs selbst. Jeder NPC ist ansprechbar und kann mit etwas Glück auch Items dropen. Dem Spieler ist es auch möglich Arbeiter und Gangmitglieder anzuheuern, mit denen es möglich ist: andere NPCs zu bestehlen, Items zu kaufen, an

Ständen zu arbeiten, Stände zu überfallen und den Polizisten abzulenken. Der Punkt "Steuerung" bezieht sich nur auf den Spieler selbst.

ID	Beschreibung	Eigenschaften	Steuerung
N01: Besucher	NPC, der sich durch die Karte bewegt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wandern (A07)</li> <li>- Kaufen (A02)</li> <li>- Bestehlen (Gangmitglied) (A03)</li> <li>- Ablenken (Gangmitglied) (A04)</li> <li>- Überfallen (Gangmitglied) (A05)</li> </ul>	Nicht steuerbar
N02: Auswählbare NPC	Besucher des Fests, die aber ausgewählt werden können	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wandern (A07)</li> <li>- Kaufen (A02)</li> <li>- Bestehlen (Gangmitglied) (A03)</li> <li>- Ablenken (Gangmitglied) (A04)</li> <li>- Überfallen (Gangmitglied) (A05)</li> </ul>	Steuerbar
N03: Standbetreiber	NPC, der an einem Stand arbeitet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbeiten (je nach NPC unterschiedlich) (A08)</li> </ul>	Nicht steuerbar

N04: Polizist	<p>Polizist, der durch die Karte patrouilliert.</p> <p>Handelt aggressiver, je höher das Fahndungslevel, d.h. Polizist wird schneller und kann nicht bestochen werden.</p> <p>Fahndungslevel der eigenen Stände wird erhöht (zum Beispiel von Stufe normal auf hoch).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wandern (A07)</li> <li>- Kaufen (A02)</li> <li>- Festnehmen (A06)</li> </ul>	Nicht steuerbar
N05: Gegner	Gegenspieler, welcher alle Möglichkeiten eines normalen Charakters besitzt und den Hauptgegenspieler verkörpert	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegen (A01)</li> <li>- Kaufen (A02)</li> <li>- Bestehlen (A03)</li> <li>- Überfallen (A04)</li> <li>- Arbeiten (A08)</li> <li>- Mit NPC sprechen(A09)</li> <li>- Mit Polizist sprechen(A10)</li> </ul>	Nicht steuerbar

## Items

Items spawnen auf der Map und können aufgehoben werden.

Items sind in Inventaren von angestellten NPCs oder dem Spielcharakter selbst zu sehen und können auf Charaktere oder Stände angewendet werden. In der folgenden Tabelle werden die Item Effekte beschrieben.

ID	Beschreibung
I1-1: Donuts	Senkt das Fahndungslevel (permanent bis der Stand überfallen wird) und gleichzeitig auch die Einnahmen für 1 Minute.
I1-2: Ketchup	Wird an Essensständen ausgeschenkt. Anziehungsstufe wird für 30 Sekunden erhöht.
I1-3: Bier	Wird an Essensständen ausgeschenkt. Der Stand generiert 30 Sekunden lang mehr Geld.
I3-1: Rollschuhe	Können an manchen Spielständen erworben werden. Der Spieler ist damit 30 Sekunden lang schneller unterwegs.
I3-2: Bananenschale	Liegt auf dem Boden rum. Wenn man genug davon aufsammelt und in einen Mülleimer bringt, bekommt man dafür ein Achievement ( <i>ACH-I3-1</i> ). Beim Drüberlaufen kann man hinfallen -> 10s bleibt der Charakter auf der Stelle liegen. (Kann auf Spieler, Arbeiter/Gangmitglied, Gegner und den Polizisten wirken)

## Stände

Im Spiel gibt es verschiedene Standtypen, diese sind:

Name	Typ	Waren
Essensstand	Essen	siehe Items I1-1 - I1-2
Getränkestand	Trinken	siehe Items I1-3
Entertainmentstand	Entertainmentstand	siehe Items I3-1

### Essensstand:

- hoher Gewinn

### Getränkestand:

- am billigsten
- geringe Anziehungsstufe

### Entertainmentstand:

- am teuersten
- hohe Anziehungsstufe

## Standeigenschaften

Die Stände haben eine Informationsanzeige, die geöffnet wird, wenn der Stand angeklickt wird. Die folgenden Infos werden hier angezeigt:

- Allgemeine Informationen:
  - Name
  - Besitzer (Ausgangspunkt "neutral", siehe Standbesitz)
  - Bezirk
  - Kaufpreis
  - Einnahmen
  - Level (aktuelles Level, Kosten für ein Upgrade)
  - Fahndungslevel und Anziehungsstufe
- Angestellte / eingesetzte NPCs
- eingesetzte Items

## Stände Aktionen

Stände können angeklickt werden und in einem Pop-Up können dann Aktionen ausgewählt werden. Diese sind:

- Leveln (kostet Geld, bringt höhere Einnahmen),
- Item einsetzen (steigert Attraktivität oder Einnahmen),
- NPC einstellen (kostet Geld, Spieler erhält Arbeiter/Gangmitglied),
- Charakter/Arbeiter anklicken, "arbeiten" auswählen und den Stand auswählen. Dann arbeitet der Charakter/Arbeiter im Laden (steigert Einnahmen).

## Stände Fahndungslevel

Die Stände haben ein Fahndungslevel. Sobald ein Stand mit NPCs überfallen wird, steigt dieses an (zum Beispiel von Stufe normal auf hoch). Somit wird der Polizist angelockt und die Anziehungsstufe sinkt. Das Fahndungslevel sinkt mit der Zeit, jedoch kann es auch optional durch bestimmte Aktionen gesenkt werden. Diese sind:

- Option 1: Sinkt, wenn im gleichen Bezirk an einem Essenstand Donuts verkauft werden, sinkt aber den Umsatz des Standes.
- Option 2: Sinkt, wenn der Polizist bestochen wird (A11).

## Stände Anziehungsstufe

Kann gesteuert werden durch das Leveln des Standes, Einsetzen von Items oder durch das Fahndungslevel des Standes. Je höher desto mehr NPCs werden "angelockt".

## Standbesitz

Zu Beginn sind alle Stände auf dem Festgelände neutral und müssen von der Spielfigur im Laufe des Spiels eingenommen werden, dies geschieht folgendermaßen:

- legal: Kaufpreis zahlen
- illegal (temporär): mit Gangmitgliedern überfallen (Fahndungslevel steigt dadurch)

## Bezirke

Die Stände der Karte sind in feste Bezirke eingeteilt. Sobald der Spieler jeden Stand des Bezirks kontrolliert, generieren diese größere Einnahmen. Stände haben je nach Typ einen Grundpreis, der dann noch je nach Bezirk mit einem Faktor verteuert wird. Jeder Bezirk besteht aus 3 Ständen (Essen, Trinken, Entertainment). Der Hauptbezirk ist der mit Abstand wichtigste und gleichzeitig auch teuerste Bezirk. Ab dem Kaufzeitpunkt eines Hauptbezirksstandes läuft ein Timer und einen Teil der Zeit muss der Stand sich auf der maximalen Anziehungsstufe befinden. Ziel ist es, die Anziehungsstufe der eigenen Stände im Hauptbezirk für eine bestimmte Zeit auf einem bestimmten Level zu halten, da man diese Stände sonst verliert (d. h. Sie werden einem weggenommen (A12) und gehören dann niemandem bzw müssen neu gekauft werden). Wer als erstes die Mehrheit der Stände in den Hauptbezirken besitzt, gewinnt.

## Standeinnahmen

Der Spieler kann auf die Einnahmen Einfluss nehmen, indem er

- mehr NPCs anlockt (Anziehungsstufe),
- NPCs oder die eigene Spielfigur im Laden arbeiten lässt (A08),
- die Stände auflevelt (A13) oder
- sobald der gesamte Bezirk unter eigener Kontrolle ist.



## Musik & Sound

Es wird eine Hintergrundmusik geben, die durch den ganzen Spielverlauf abgespielt wird und es werden Soundeffekte in bestimmten Situationen abgespielt. Diese sind: Das Anwenden von Items, NPC wird eingestellt, Spieler/NPC wird festgenommen, Stand wird gekauft, Stand wird aufgelevelt, Stand wird überfallen, Bezirk wird eingenommen.

## Grafikoptionen

Man kann die Auflösung ändern und es wird einen Vollbildmodus geben.

“Fenstermodus” ist der Standardmodus, d.h. das Spiel wird in einem Fenster geöffnet.

## Spielablauf

### **Setup:**

Beim Spielstart wählt der Spieler eine Spielfigur mit gewissen Vor- und Nachteilen aus.

### **Early-Game:**

Der Spieler bekommt je nach gewählter Spielfigur ein Startguthaben zugewiesen und kann entsprechend seiner Fähigkeiten eine Spieltaktik wählen.

### **Mid-Game:**

Der Spieler hat die Möglichkeit verschiedene Achievements freizuschalten, sein Stand-Portfolio zu erweitern und seinen Gegenspieler zu sabotieren. Die Stände sind levelbar und das Guthaben gilt es strategisch gut anzulegen, um die Einnahmen zu steigern. Der Spieler muss jedoch darauf achten, dass der Gegenspieler unterdessen nicht zu Einflussreich wird oder zu viel Fortschritt macht.

### **Late-Game:**

Der Spieler vergrößert seinen Einfluss auf der Karte mit dem Ziel, die Hauptbezirke zu kontrollieren. Dies gelingt durch eine deutliche Übermacht an Ständen, die logischerweise zu höheren Einnahmen führen. Gewonnen hat, wer die Mehrheit der Hauptbezirke kontrolliert.

## Statistiken

- Spielzeit gesamt
- Einnahmen gesamt
- Anzahl der eigenen Stände
- angestellte NPCs
- Anzahl Standbesucher
- Stände inspiziert/konfisziert

## Achievements

Alle Achievements sind global.

ID und Name	Beschreibung
ACH-0: Let's Fetz	Starte deinen ersten Spielstand.
ACH-S1-1: Mahlzeit	Besitze den ersten Essensstand.
ACH-S1-1: Pommes Schranke	Einen Essensstand auf das höchste Level upgraden.
ACH-I3-1: Going the Extra-Mile	Sammle 3 Bananenschalen auf und entsorge sie, um die Umwelt sauber zu halten
ACH-G2: Flinke Finger	Für einen erfolgreichen Diebstahl durch.
ACH-M1: Geograph	Erkunde die gesamte Karte.

## Speichern

Das Spiel kann jederzeit im Pausemenü gespeichert werden. Alle Spielobjekte bis auf passive wie z.B. Deko Objekte werden gespeichert. Zusätzlich speichern wir Spielerstats wie Geld, etc. Außerdem speichern wir auch Statistiken, Achievements und Einstellungen.

## Screenplay

Der Jahrmarkt in Freiburg ist nicht mehr, was er einst war und etwas Neues muss her. Oder doch nicht? Der junge Leo möchte diese Aufgabe an sich nehmen, die Läden erneuern und den Jahrmarkt in neuem Glanze erstrahlen lassen. Es steckt einfach zu viel Geschichte und zu viele schöne Erinnerungen in diesem Event, um dieses einfach untergehen zu lassen. Bei dieser Mission kommt ihm jedoch Anton Geizhals dazwischen, ein Großinvestor, welcher den Jahrmarkt schon lange untergehen sehen möchte, um das Gelände mit Betonkomplexen vollzuklatschen. Leo möchte dieses schöne Event auf jeden Fall behalten und die Besucher weiter auf dem Markt empfangen. Schnell merkt Leo, dass Anton Geizhals anfängt, nach und nach die Stände aufzukaufen, um sie bis zu ihrem Ruin auszuschlachten. Da kann Leo mit blutendem Herzen nicht tatenlos zusehen. So beginnt ein Wettlauf der beiden zum Monopol auf dem Jahrmarkt.

Auch Wachtmeister Dimpfmoser bekommt Wind von der Geschichte und schaut den beiden ganz besonders auf die Finger, nicht nur weil er Anton Geizhals als alten Schulkollegen gut kennt, sondern auch weil er Regeln und Vorschriften ganz genau nimmt. Sind wir ehrlich, er liebt es natürlich auch, hier und da mal einen Strafzettel zu verteilen.

Stellt sich nun also die Frage: Wer wird den anderen schlagen? Steckt Wachtmeister Dimpfmoser vielleicht auch mit Anton Geizhals unter einer Decke und versucht Leo das Leben besonders schwer zu machen? Doch vorallem: Schafft es Leo den Jahrmarkt zu retten?