

# GDD

sopra09

Artem Litkevych, Sinan Cicek, Anna Piven, Leonard Rienks, Nuri  
Mazouz, Oleg Vagel

*Tutor: Tobias Vonier*

*Game: Dual Destiny*

*29.10.2023*

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Spielkonzept</b>	<b>2</b>
1.1	Zusammenfassung des Spiels . . . . .	2
1.2	Zentrale Spielmechanik . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Benutzeroberfläche</b>	<b>3</b>
2.1	Spieler-Interface . . . . .	3
2.2	Menü-Struktur . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Technische Merkmale</b>	<b>5</b>
3.1	Verwendete Technologien . . . . .	5
3.2	Mindestvoraussetzungen . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Spiellogik</b>	<b>6</b>
4.1	Optionen & Aktionen . . . . .	6
4.2	Spielobjekte . . . . .	8
4.3	Spielstruktur . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Screenplay</b>	<b>13</b>
5.1	Konzeptzeichnungen . . . . .	13
5.2	Storyboards . . . . .	13
<b>6</b>	<b>Änderungen</b>	<b>14</b>

## 1 Spielkonzept

### 1.1 Zusammenfassung des Spiels

Try, try, try again! Schnapp dir eine\*n Freund\*in und betretet gemeinsam die Welt von Dual Destiny. Ihr werdet Ehrgeiz, Geschick und Strategie zeigen müssen, wenn ihr hofft, gegen die Sünden dieser Welt ankämpfen zu können!

Dual Destiny ist ein Zweispieler Koop Roguelike, bei dem ihr euch zu zweit durch einen Dungeon kämpfen müsst, um den bösen Lucifero und seine Schergen, die diese Welt terrorisieren, zu besiegen. Wählt Charaktere mit den richtigen Fähigkeiten und Waffen für euch aus, und entwickelt diese weiter, um den zunehmend gefährlicheren Sünden, die Lucifero euch auf den Hals hetzt, Einhalt zu gebieten. Während ihr es bei jedem Durchgang ein paar Räume weiter schafft, werdet ihr herausfinden, welche Kombinationen es benötigt, um zu überleben. Wirst du die Welt von Dual Destiny seinem tragischen Schicksal überlassen oder es von seinem Fluch befreien?

### 1.2 Zentrale Spielmechanik

Die zwei Spieler\*innen müssen sich durch Räume und Levels des Dungeon mit verschiedenen Gegnern kämpfen und dabei ihre speziellen Charaktere und Fähigkeiten strategisch erweitern, um das Spiel besiegen zu können. Die Räume, durch die sich die Spieler\*innen hindurch kämpfen müssen, öffnen erst weiterführende Türen, nachdem alle Gegner darin besiegt worden sind oder ein Schlüssel gesammelt wird. Diese Gegner geben den Spielenden Erfahrung, welche zu Level-Ups führt, welche wiederum zu einer Auswahl zwischen verschiedenen Optionen im Skill-Tree führen. Hier gibt es eine von Charakter zu Charakter verschiedene Auswahl, um die eigenen Werte (wie z.B. Mana oder Schaden) und/oder

Fähigkeiten zu erweitern und an die Spielsituation anzupassen. In jedem Spieldurchlauf können sich die Spieler\*innen für unterschiedliche Routen entscheiden.

## 2 Benutzeroberfläche

### 2.1 Spieler-Interface

Die Abbildungen 2.1 und 2.2 zeigen das Spieler-Interface als Mock-Up Screenshot einer typischen Spielsituation von Dual Destiny. Man blickt von oben auf die Spielwelt. Die zwei Spieler\*innen befinden sich inmitten eines Kampfes und alle Türen sind verschlossen. Oben links sieht man die Herzen von Spieler 1 (Held - rot) und oben rechts sehen wir die Herzen von Spielerin 2 (Heldin - grün). Im Beispiel hier hat der Spieler 1 nur 2 von 4 Herzen und die Spielerin 2 hat alle 4 Herzen.



Abbildung 2.1: Mock-up Screenshot einer aktiven Kampfszene



Abbildung 2.2: Beschrifteter Mock-up Screenshot einer aktiven Kampfszene

### 2.2 Menü-Struktur

Beim Start von Dual Destiny öffnet sich das Hauptmenü mit vier Hauptoptionen (siehe Abbildung 2.3) und spielt die Musik:

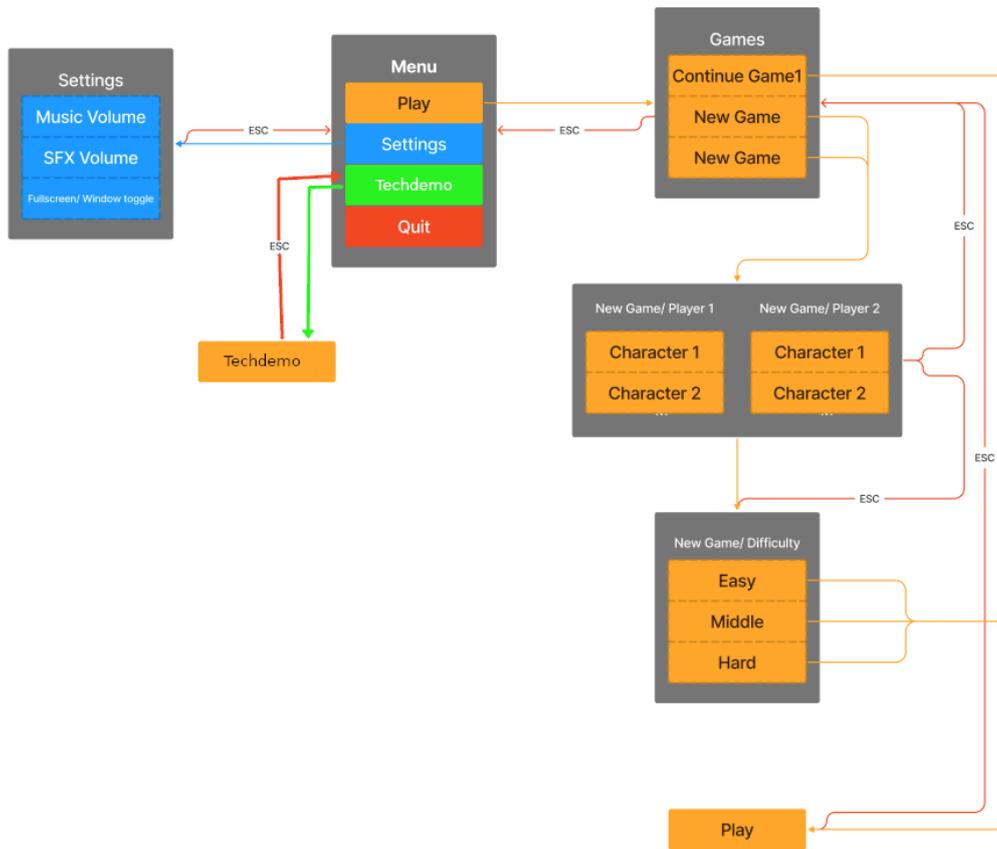


Abbildung 2.3: Zeigt die Menüstruktur des Startmenüs

- **Quit (Beenden)**: Mit dieser Option wird das Spiel beendet.
- **Settings (Einstellungen)**: Hier können die Einstellungen angepasst werden, darunter die Lautstärke für Musik und Sound. Zusätzlich kann zwischen Vollbild- und Fenstermodus gewählt werden.
- **Play (Spielen)**: Die Auswahl von Play führt zu einem neuen Menü. Hier kann zwischen vorhandenen Spielständen gewechselt oder ein neues Spiel begonnen werden. Durch Klicken auf 'Continue Game X' wird der ausgewählte Spielstand geladen, und das Spiel setzt an der zuletzt gespielten Stelle fort. Um ein neues Spiel zu beginnen, gelangt man in ein Menü, in dem beide Spieler\*innen ihre Charaktere auswählen können. Anschließend erfolgt die Auswahl der Schwierigkeitsstufe des Spiels. Nach der Auswahl dieser Einstellungen kann das Spiel beginnen.
- **Techdemo**: Dies führt zu einer Techdemo, in welcher in einem großen Raum Einheiten gespawnt werden können sowie die zwei Charaktere gesteuert werden können.

Während des Spielens können die Spieler\*innen durch Drücken der ESC-Taste das Pausenmenü aufrufen (siehe Abbildung 2.4). Im Pausenmenü stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Quit Game (Spiel beenden)**: Beendet das Spiel und führt Spieler\*innen zurück ins Hauptmenü.
- **Save Game (Spielstand speichern)**: Ermöglicht das Speichern des aktuellen Spielfortschritts.

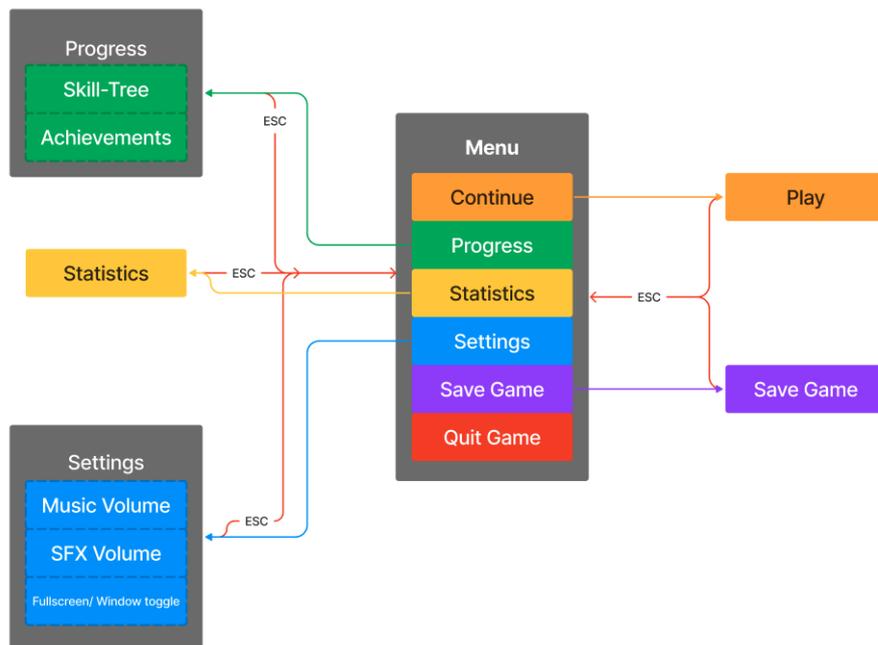


Abbildung 2.4: Zeigt die Menüstruktur des Pausenmenüs

- Settings (Einstellungen): Gewährt Zugriff auf die gleichen Einstellungsoptionen wie im Startmenü (siehe Abbildung 2.3)
- Statistics (Statistiken): Zeigt im Spiel gesammelte Statistiken an, z. B. die Anzahl besiegtter Gegner.
- Progress (Fortschritt): Ermöglicht die Überprüfung von Achievements und den aktuellen Stand im Skill-Tree.
- Continue (Weiterspielen): Setzt das Spiel fort.

### 3 Technische Merkmale

#### 3.1 Verwendete Technologien

- **IDEs/Texteditoren/Tools:**  
Visual Studio, Visual Studio Code, Rider, Resharper, Neovim, Chat-GPT, Phind.com, Gitea, SonarQube, Overleaf
- **Programmiersprache, Plugins und Bibliotheken:**  
Monogame 3.8, Microsoft C# mit .NET 6, TiledCS, MonoGame.Extended.Collisions, LATEX
- **Programme für Erstellen von Modellen, Graphiken und Sounds:**  
Ipad App Pixaki, Aseprite, MS Journal, FireAlpaca, FLStudio, Audacity, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Gimp, Figma

### 3.2 Mindestvoraussetzungen

- **Betriebssystem:** Windows 10 oder 11 (x86), Linux
- **Hardware:** Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten  
Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz  
8GB RAM  
Maus, Tastatur und 2 Controller

## 4 Spiellogik

### 4.1 Optionen & Aktionen

In der Tabelle 4.1 sind alle verfügbaren Optionen und Aktionen erläutert.

Tabelle 4.1: Optionen & Aktionen

ID	Akteur*innen	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A00 Charakter- Auswahl	Spieler*in	 wird gedrückt, die Charakter-Auswahl wird visuell bestätigt	Ein neuer Spiel-durchlauf wurde gestartet und die Spieler*innen befinden sich im Charakter-Auswahlmenü	Der Charakter ist ausgewählt
A01 Bewe- gungen	Spieler*in	Der Steuerknüppel wird nach oben/unten/links/rechts bewegt, der Charakter bewegt sich in diese Richtung	Es befindet sich kein Hindernis in Laufrichtung	Der Charakter bewegt sich nach oben/unten/-links/rechts
A02 Wieder- beleben	Spieler*in	 wird gedrückt	Ein Charakter steht in Reichweite eines anderen toten Charakters und es gibt keine Gegner mehr im Raum	Der tote Charakter wird wiederbelebt
A03 Text Lesen/- Dismis- sen	Spieler*in	 wird gedrückt	Es gibt einen Text-Prompt auf dem Bildschirm	Der Text-Prompt verschwindet
A04 Emote abspie- len	Spieler*in	 wird gedrückt	Ein Charakter ist im Spiel und kontrollierbar	Ein Emote wird abgespielt

*Continued on the next page*

ID	Akteur*innen	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A05 Nahkampf- Attacke	Spieler*in, Gegner	1.  wird gedrückt; 2. Spielfigur schwingt ihre Waffe in einem Bogen in ihre aktuelle Blickrichtung <b>a</b> ): Der Gegner ist in Reichweite <b>b</b> ): Der Gegner ist nicht in Reichweite	Der Charakter befindet sich im Nahkampf	Der Gegner verliert Gesundheitspunkte; Der Angriffscoldown des Characters wird ausgelöst <b>a</b> ): der Gegner verliert Leben
A06 Fernkampf- Attacke	Spieler*in, Gegner	1.  wird gedrückt; 2. Charakter schießt mit seiner Waffe in seine aktuelle Blickrichtung <b>a</b> ): Das Projektil trifft eine Wand; <b>b</b> ): Das Projektil trifft einen Gegner	Der Charakter befindet sich im Fernkampf	<b>a</b> ): Das Projektil verschwindet; <b>b</b> ): Der Gegner verliert Herzen
A07 Interagieren	Spieler*in, Interagierbares Objekt	 wird gedrückt, die Interaktion startet (Tür öffnen, Dialog, etc..)	Der Charakter befindet sich in der Nähe eines interagierbaren Objektes	Die Interaktion ist abgeschlossen
A08 Tür öffnen	Spieler*in, Tür	Der/Die Spieler*in interagiert(A04) mit der Tür, die Tür öffnet sich	Die Tür ist in Reichweite, die Tür ist freigeschaltet	Der Weg zum nächsten Raum ist frei
A09 Spezialfähigkeit	Spieler*in	 wird gedrückt, die Spezialfähigkeit wird ausgeführt	Der Charakter hat ausreichend Mana	Das Mana des Characters ist reduziert
A10 Sammelobjekte aufsammeln	Spieler*in	Ein Charakter läuft über ein Sammelobjekt, das Sammelobjekt wird automatisch aufgesammelt (und konsumiert)	Es liegt ein Sammelobjekt in einem vom Spielenden erreichbaren Bereich	Der/Die Spieler*in kriegt Mana/Herz/o.Ä. plus 10% von maximalen Wert

## 4.2 Spielobjekte

Die Tabellen 4.2 und 4.3 geben einen umfassenden Überblick über sämtliche Einheiten und Objekte in der Spielwelt inklusive ihrer Eigenschaften und Typen.

Tabelle 4.2: Einheiten

ID	Bezeichnung	Eigenschaften	Typ
E00	Heldin	Hat einen Bogen. Ist Fernkämpferin.	Kontrollierbar, Kollidierend, Beweglich
E01	Held	Hat ein Schwert. Ist Nahkämpfer.	Kontrollierbar, Kollidierend, Beweglich
E02	Monster A (Glob)	Monster mit Nahkampfangriff.	Kontrollierbar, Kollidierend, Beweglich
E03	Monster B (Bat)	Das fliegende Monster mit Nahkampfangriff.	Kontrollierbar, Kollidierend, Beweglich
E04	Monster C (Megabat)	Das fliegende Monster mit Nah- und Fernkampfangriff.	Kontrollierbar, Kollidierend, Beweglich
E05	Monster D (Demon Eye)	Das fliegende Monster mit Selbstmordanschlag (Fernkampfangriff).	Kontrollierbar, Kollidierend, Beweglich
E06	Boss	Ein einzigartiges, verbessertes Monster am Ende jedes Levels.	Kontrollierbar, Kollidierend, Beweglich

Tabelle 4.3: Einheiten

ID	Bezeichnung	Eigenschaften	Typ
U00	Wand (aller Typen)	Die Grenze eines Raums.	Nicht kontrollierbar, Kollidierend
U01	Tür, Portal	Dient als Übergang von einem in einen anderen Raum (Level). Bleibt geschlossen (nicht verfügbar), bis entweder alle Monster im entsprechenden Raum (Level) besiegt sind oder bis sie mit dem Schlüssel geöffnet wird.	Nicht kontrollierbar, Auswählbar
U02	Interaktionsobjekte vom Typ 1	Das sind Interaktionsobjekte, mit denen nur Spieler*innen interagieren können (öffnen, abholen, usw.). Solche Objekte sind keine Hindernisse und können beliebige Sammelobjekte enthalten. (Truhe, Sack, Amphora, usw.)	Nicht kontrollierbar, Auswählbar
U03	Interaktionsobjekte vom Typ 2	Das sind Interaktionsobjekte, mit denen nur Spieler*innen interagieren können (öffnen, abholen, usw.). Solche Objekte sind auch Hindernisse für Spieler*innen und nichtfliegende Monster. Diese Objekte können auch Sammelobjekte enthalten. (Kiste, Fass, usw.)	Nicht kontrollierbar, Kollidierend, Auswählbar
U04	Hindernisobjekte vom Typ 1	Das sind Hindernisobjekte (Kollidierende Objekte), welche die Bewegung von Spieler*innen und nichtfliegenden Monstern einschränken. (Grabsteine, gebrochene Säule, usw.)	Nicht kontrollierbar, Kollidierend
U05	Hindernisobjekte vom Typ 2	Das sind Hindernisobjekte (Kollidierende Objekte), welche die Bewegung von Spieler*innen und Monstern aller Bewegungsarten einschränken. (Säule)	Nicht kontrollierbar, Kollidierend
U06	Dekorationsobjekte	Mit Dekorationsobjekten kann man weder interagieren noch sind sie Hindernisse. (Straßenschild, Pflastersteine, usw.)	Nicht kontrollierbar

### 4.3 Spielstruktur

In der Spielstruktur gibt es zwei spielbare Held\*innen, die sich zu Beginn des Spiels in einem Raum befinden. Beide Held\*innen sind mit Waffen ausgestattet: der Held mit einem Schwert und die Heldin mit einem Bogen. Das Hauptziel des Spiels besteht darin, alle Gegner (Monster) zu besiegen, Schlüssel zu sammeln und sämtliche Räume von Monstern zu befreien.

Das Spiel ist im Top-Down-Stil gehalten und verwendet Pixel Art, was ihm eine retro-inspirierte visuelle Ästhetik verleiht. Es ist ein Rogue-like-Spiel, was bedeutet, dass es prozedural generierte Levels, permanenten Tod und die Notwendigkeit der Verbesserung von Fähigkeiten während des Spielverlaufs aufweist. Das Spiel ist für Koop-Spieler\*innen konzipiert, was bedeutet, dass die Spieler\*innen es gemeinsam mit Freund\*innen genießen können. Das Spiel wird in Echtzeit ablaufen.

Jeder Raum im Spiel weist verschiedene Hindernisse auf, welche den Spieler\*innen Schutz vor Monstern bieten. Sollte eine\*r der Spieler\*innen im Spiel sterben, hat der/die andere Spieler\*in die Möglichkeit der/die gestorbene\*r Spieler\*in wiederzuerwecken. In diesem Fall spawnt der/die gestorbene Spieler\*in mit 50% von Herzen und kann wieder am Geschehen teilnehmen. Sollte der/die verbleibende Spieler\*in es jedoch nicht schaffen und selber sterben, ist das Level verloren, und die Spieler\*innen müssen das gesamte Level von vorne beginnen.

Im letzten Raum gibt es einen End-Boss. Die Spieler\*innen müssen den End-Boss besiegen um das Level abzuschließen. Nachdem die Spieler\*innen ein Level erfolgreich abgeschlossen haben, erhalten sie Spielenden Erfahrung, mit der sie die Level-Ups ausführen können, zum Beispiel bessere Waffen. Diese Spielpunkte erlauben den Spieler\*innen, ihre Held\*innen stärker und effektiver zu machen, um den Herausforderungen in den folgenden Levels besser gewachsen zu sein. Die Monster lassen auch Mana oder Herzen fallen, wenn sie besiegt werden. Die Spieler\*innen können diese Ressourcen sammeln, um ihre Herzen oder Mana um 10% von max zu erhöhen. Der/die Spieler\*innen können die Sammelobjekte auch in Truhen, Kisten, Fässern, Amphoren, und Säcken finden.

Im Spiel gibt es auch verschiedene Soundeffekte. Wenn der Charakter vom Gegner verletzt wird oder stirbt, kommt ein entsprechender Ton. Man kann auch ein Emote abspielen, dann wird ein Animation abspielen, wie zum Beispiel Winkeln.

Zusätzlich gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade im Spiel: Easy, Normal und Hard. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto anspruchsvoller sind die gegnerischen Monster. Die Spieler\*innen können ihren Schwierigkeitsgrad je nach ihrem Können und ihrer Präferenz auswählen.

Die Spielstruktur kombiniert also Elemente des Überlebens, der Teamarbeit und der Charakterentwicklung, um ein anspruchsvolles und belohnendes Spielerlebnis zu schaffen.

## Statistiken

Es werden verschiedene Statistiken während des Spiels gesammelt - diese sind auch während des Spiels einsehbar (Siehe Abschnitt Menü). In einer Tabelle 4.4 werden die gesammelten Statistiken aufgelistet und genauer beschrieben.

Tabelle 4.4: Statistiken

Statistik	Beschreibung
Spielzeit	Zeit die der Spieldurchlauf gebraucht hat.
Ausgeteilter Schaden	Gegnern zugefügter Schaden
Eingesteckter schaden	Anzahl der verlorenen Leben
Getötete Gegner	Anzahl getöteter Gegner
Räume	Anzahl abgeschlossener Räume
Level	Anzahl besuchter Levels
Respawns	Anzahl Respawnns
Saves	Anzahl Saves
Anzahl Spieldurchläufe	Die Gesamtanzahl Spieldurchläufe
Spieldurchläufe gewonnen	Anzahl an insgesamt gewonnenen Spieldurchläufe
Gesamtspielzeit	Die Spielzeit aller insgesamt gespielten Spieldurchläufe

## Achievements

In dem Spiel können verschiedene Achievements endgültig abgeschlossen werden; Fortschritt und Freischaltungen werden dementsprechend auch zwischen mehreren Programmaufrufen gespeichert. In Tabelle 4.5 sind die vorhandenen Achievements aufgelistet sowie genauer beschrieben.

Tabelle 4.5: Achievements

Achievement	Beschreibung
Meister*in der Dungeon-Herrschaft	Schließe einen Spieldurchlauf ab
Tollkühne*r Draufgänger*in	Beende einen Spieldurchlauf ohne einen Respawn
Wiedergeburt des Phönix	Schaffe einen Respawn
Speicherfanatiker*in	Speichere das Spiel mindestens einmal
Monstermörder*in	Töte mindestens einen Gegner
Champion des Chaos	Gewinne einen Spieldurchlauf
Waghalsiger Renner	Beende einen Spieldurchlauf ohne zu speichern
Einmal mit Profis	Gewinne einen Spieldurchlauf ohne zu speichern
Widerstand in der Tiefe	Beende einen Spieldurchlauf ohne Respawn
Unaufhaltsame*r Überlebende*r	Gewinne einen Spieldurchlauf ohne Respawn
Flotte*r Dungeon-Durchquerer*in	Verbringe wenig Zeit mit einem Spieldurchlauf
Bewusster Dungeon-Kriecher	Verbringe mittel viel Zeit mit einem Spieldurchlauf
Das kitzelt aber	Teile in einem Spieldurchlauf mindestens wenig Schaden aus
Prügler*in der Prellungen	Teile in einem Spieldurchlauf mindestens mittel viel Schaden aus
Kitzelig	Stecke in einem Spieldurchlauf mindestens wenig Schaden ein
Rüstung des/der Unzerstörbaren	Stecke in einem Spieldurchlauf mindestens mittel viel Schaden ein
Raum-Hopper	Besuche in einem Spieldurchlauf mindestens wenige Räume
Herausforderer der Kammern	Besuche in einem Spieldurchlauf mindestens mittel viele Räume
Kurze Abenteuer	Spiele insgesamt mindestens wenig Zeit
Dungeon-Stöberer	Spiele insgesamt mindestens mittel viel Zeit

## 5 Screenplay

### 5.1 Konzeptzeichnungen

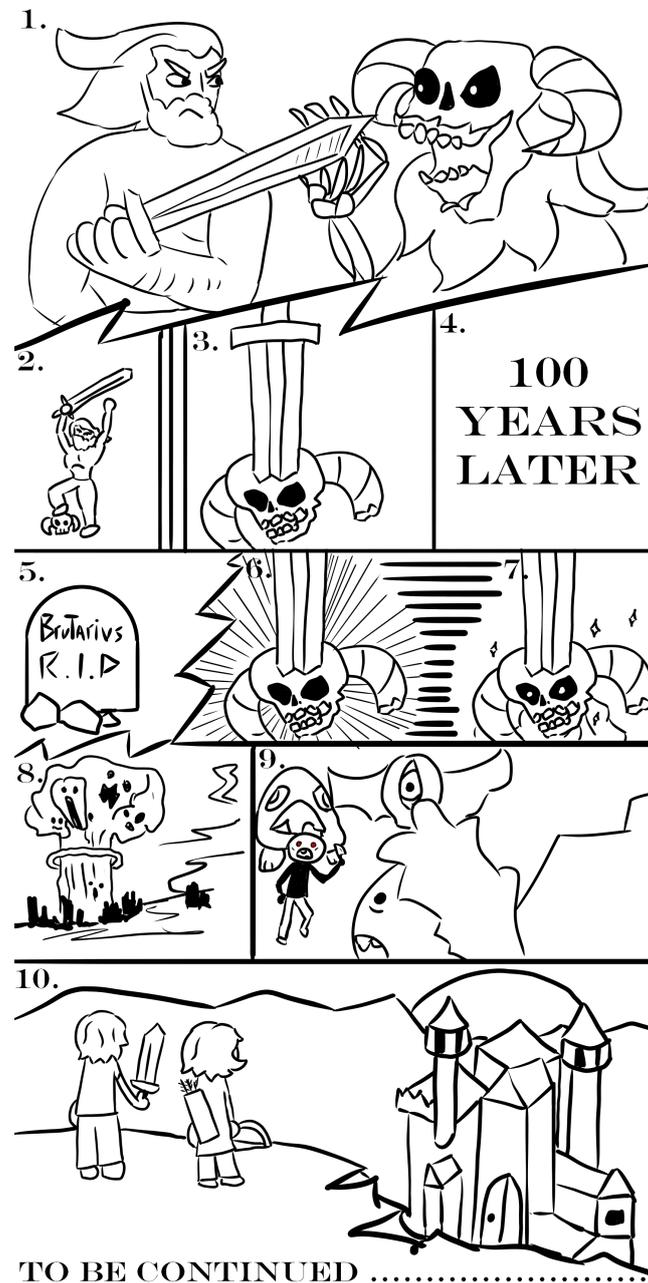


Abbildung 5.1: Konzeptzeichnung der Geschichte von Dual Destiny

### 5.2 Storyboards

In einer fernen Welt namens "Dual Destiny" lebten zwei mutige Hauptcharaktere, ein tapferer Junge namens Evander und ein kluges Mädchen namens Celestia. Die Welt der Dual Destiny, war eine Welt

voller Glück, Freude und Vollkommenheit. Sie hatte aber auch eine mystische und geheimnisvolle Art, da die Welt der Dual Destiny vor Hunderten von Jahren von einem uralten Bösewicht namens Lucifero heimgesucht wurde. Er hat allen Lebewesen Schreckliches angetan. Ein großer Kämpfer namens Brutarius hat ihn eigenständig von der Welt verbannt und so ist wieder Frieden eingekehrt. Seitdem Brutarius allerdings nicht mehr unter den Lebewesen der Welt der Dual Destiny weilt, gibt es keinen Schutz mehr gegen Lucifero. Der schützende Bann scheint durch den Tod von Brutarius aufgehoben zu sein. Nun droht die Rückkehr von Lucifero und seinen Sünden, gegen welche Evander und Celestia ankämpfen müssen.

Mit jedem Sieg über eine der sieben Sünden kommen Evander und Celestia dem Ziel näher, Lucifero selbst zu konfrontieren und die Welt der Dual Destiny vor seiner Rückkehr zu bewahren. Jede Sünde, die sie besiegen, überträgt ihre böse Eigenschaft auf die beiden Held\*innen, aber Evander und Celestia nutzen diese Erfahrungen, um ihre Charaktere und Fähigkeiten zu verbessern. Die Reise ist gefährlich, aber ihr Mut, ihre Entschlossenheit und ihre Freundschaft leuchten stärker als die Dunkelheit, die sie umgibt.

## 6 Änderungen

Hier die Änderungen zum Beta-GDD:

- Die Techdemo wurde zum Hauptmenü hinzugefügt.
- Es wurde der Typ der Einheit oder des Objekts zu der jeweiligen Tabelle hinzugefügt, um dies zu verdeutlichen.
- Es wurden drei Aktionen hinzugefügt: Wiederbeleben, Text Lesen/Dismissen sowie Emote abspielen.
- Es wurden folgende Achievements entfernt: Errungenschaft freugeschaltet!, Scharfschütze, Berserker, Profi-Scharfschütze, Profi-Berserker, Epischer-Expeditions-Extremist, Demolier-Dämon, Wandelnder Panzer, Level-Überspringer, Entdecker Extraordinaire, Level-Lord, Raum-Herrscher, Ewiger Abenteurer, Anfänger des Spieldurchlaufs, Regelmäßiger Runner, Spieldurchlauf-Meister, Monster-Novize, Kreaturen-Eroberer, Bestien-Bann, Der Widerstandsfähige Auferstandene, Ewiger Wiederbeleber
- Technische Merkmale: Umbenennung von “IDEs” zu “IDEs/Texteditoren/Tools”
- Technische Merkmale: Zusammenführung der Kategorien “Programme für Erstellen von Strukturdiagrammen” und “Programme für Erstellen von Modellen, Graphiken und Sounds”.
- Hinzufügen von Neovim, Chat-GPT, Phind.com, Gitea, SonarQube und Overleaf zu “IDEs/Texteditoren/Tools”.
- Hinzufügen von Gimp zu “Programme für Erstellen von Modellen, Graphiken und Sounds”
- Hinzufügen von TiledCS, MonoGame.Extended.Collisions zu “Programmiersprache, Plugings und Bibliotheken”

## Glossar

- **Level**  
Eine zusammenhängende Kollektion an Räumen. Mit einem Portal (steht in einem Raum) kann das Level gewechselt werden.
- **Controller**  
Playstation, andere Controller werden entsprechend gemappt
- **Sammelobjekte**  
Mana/Leben, das gefallene Gegner auf dem Boden zurücklassen und von Spieler\*innen eingesammelt werden kann.
- **Raum**  
Der Basisblock eines Levels. Es ist im Spiel immer ein ganzer Raum auf dem Bildschirm zu sehen.
- **Spieldurchlauf**  
Ein Run bezeichnet einen einzelnen Spieldurchlauf der Spieler\*innen vom Spawn im ersten Level bis zum Tod beider Spieler\*innen
- **Game Over**  
Das Game Over bezeichnet das Ende eines Runs
- **Tod**  
Wird erreicht wenn die Herzen eines Charakters auf 0 sinken. Wenn einer der zwei Spieler\*innen-Charaktere stirbt, ist das noch nicht das Ende des Runs. Der/Die Tote kann wiederbelebt werden, falls der/die andere Spieler\*in innerhalb einer gewissen Zeit den Raum beenden kann.
- **Leben/HP/Herzen**  
Eine Zahl, welche für die Vitalität eines Charakters steht. Relevant für den Tod.
- **Erfahrung**  
Das Töten von Gegnern gibt dem/der Spieler\*in Erfahrungspunkte, die bei ausreichender Menge zu Level Ups führen
- **Level**  
Das Level-System der Charaktere bestimmt, zu welchen Zeitpunkten im Spiel eine neue Option im Skill-Tree ausgewählt werden kann.
- **Skill-Tree**  
Im Skill-Tree kann zwischen verschiedenen Pfaden an Optionen gewählt werden, um die eigenen Fähigkeiten oder Stats zu verbessern