

Dungeon Cleanup Crew

GDD Sopra Gruppe 15

04.11.2023

Tutor: Zacharias Häringer

Gruppenmitglieder: Alexander Keller, Frieder Bunne, Lea Schmitt, Manuel Di Biase, Colin Duchilio, Daniel Köpfer, Nikita Kroh

GDD Sopra Group 15	1
1. Änderungsliste.....	3
2. Glossar von Termen.....	4
3. Spielkonzept.....	7
3.1 Zusammenfassung des Spiels.....	7
3.2 Zentrale Spielmechanik.....	8
4. Benutzeroberfläche.....	9
4.1 Spieler-Interface.....	9
4.2 Menüstruktur.....	11
5. Technische Merkmale.....	13
5.1 Verwendete Technologien.....	13
5.2 Mindestvoraussetzungen.....	13
5.3 Techdemo.....	13
6. Spiellogik.....	14
6.1 Optionen & Aktionen.....	14
6.2 Spielobjekte.....	18
6.3 Spielstruktur.....	22
6.4 Statistiken.....	23
6.5 Achievements.....	23
6.6 Screenplay.....	24
6.7 Konzeptzeichnungen & Storyboards.....	25

1. Änderungsliste

Datum	Kapitel	Original	Angepasst
30.12.2023	3.2	Zwei Spieler spielen gemeinsam an einer Tastatur.	Spieler 1 nutzt Tastatur und Maus, Spieler 2 nutzt Controller.
30.12.2023	2.		Einfügen des Begriffs "DLC" inklusive der Beschreibung.
30.12.2023	6.1		Einfügen der Aktion "Buy Character".
30.12.2023	2		Einfügen des Begriffs "Character" im Glossar.
02.01.2024	4.2		Aktualisierung der Illustration der Menüstruktur und Anpassung der Beschreibung.
02.01.2024	5.3		Kurze Beschreibung der Techdemo.
02.01.2024	6.5	Collector: Sammel alle Charaktere.	Collector: Schalte alle Characters frei.
06.01.2024	2.	Herzen der Characters, die Trefferpunkte darstellen. Erhält man Schaden von einer gegnerischen Einheit oder Falle, so sinkt das Leben. Erreicht man null Leben so stirbt man im Spiel.	Trefferpunkte der Characters. Erhält man Schaden von einer gegnerischen Einheit oder Falle, so sinken die Trefferpunkte. Erreicht man null Trefferpunkte so stirbt man im Spiel.
06.01.2024	2.	Eine Anzeige im Spiel, die die Anzahl von Leben, Mana etc. des jeweiligen Characters im Spiel darstellt.	Eine Anzeige im Spiel, die die Anzahl von Leben, Consumables etc. des jeweiligen Characters im Spiel darstellt.
06.01.2024	4.1		Anpassung des HUD für zwei Spieler.

06.01.2024	4.1		Anpassung Steuerung für Controller und hinzufügen der Taste zum Anzeigen des Debug-Menüs
------------	-----	--	--

Tabelle 1: Änderungsliste

2. Glossar von Termen

Dieses Glossar ist ein alphabetisch geordnetes Verzeichnis von Begriffen mit Beschreibung, die im folgenden GDD verwendet werden.

Begriff	Beschreibung
<i>Adventurer</i>	In diesem Spiel stellen die Adventurers den Großteil der Gegner dar.
<i>Attack</i>	Ein Angriff mit der zurzeit ausgewählten Waffe. Bsp.: Schwert - Schwertschlag
<i>Character</i>	Der Spieler steuert einen Character. Dieser Character besitzt einzigartige Eigenschaften, die das Spielgeschehen interessanter gestalten.
<i>Cleaning Tool</i>	Das Werkzeug, das zum Putzen verwendet wird.
<i>Consumables</i>	Gegenstände, die sich nur einmal einsetzen lassen, bevor sie verschwinden. Bsp.: Manatrank, Lebenstrank, ...
<i>Cooldown</i>	Die Abklingzeit von Skills. Während dieser Abklingzeit lässt sich der Skill nicht erneut anwenden. Um den Skill erneut anzuwenden, muss der Spieler zuerst den Cooldown abwarten.
<i>Crystal Shards</i>	Eine Währung, die durch das Abschließen eines Runs verdient wird. Diese kommt im Hub zum Kauf von dauerhaften Upgrades oder von Characters zum Einsatz.

<i>DLC</i>	DLC steht für Downloadable Content (= herunterladbare Inhalte). Es handelt sich um Erweiterungen für Videospiele, die meist kostenpflichtig erworben werden können.
<i>Gold Coins</i>	Eine Währung, die in jedem Run gesammelt und verwendet wird. Diese kann nicht von Run zu Run übertragen werden.
<i>HP - Hit Points</i>	Trefferpunkte der Characters. Erhält man Schaden von einer gegnerischen Einheit oder Falle, so sinken die Trefferpunkte. Erreicht man null Trefferpunkte, so stirbt man im Spiel.
<i>Hub</i>	Der Ort außerhalb eines Runs. An diesem Ort lassen sich Characters austauschen oder mithilfe des Smithys permanente Upgrades kaufen und vieles mehr.
<i>HUD - Head-Up-Display</i>	Eine Anzeige, die eine Übersicht der aktuellen Spielsituation darstellt.
<i>Level</i>	Ein Level stellt eine Ebene des Spiels dar. Diese Ebene besteht aus mehreren (zufällig generierten) Räumen.
<i>Minimap</i>	Eine kleine Karte, die am Rande des Bildschirms angezeigt wird. Diese Minimap gibt Informationen über die aktuelle Position des Spielers, alle bisher betretenen Räume und deren Anordnung, sowie die Art der Anordnung eines einzelnen Raumes. Nicht betretene Räume, die an einen bereits betretenen Raum anschließen, werden leicht gräulich angezeigt.
<i>Minion</i>	Eine Art Haustier, das dem Spieler automatisch folgt und sich aktiv ins Spielgeschehen einbringt, um den Spieler zu unterstützen. Der Minion führt ebenfalls Aktionen auf das Kommando des Spielers durch.

<i>Passive</i>	Eine Fähigkeit, die das Spielgeschehen passiv unterstützt. Characters besitzen meistens eine passive Fähigkeit. Außerdem lassen sich passive Fähigkeiten während des Spielverlaufes sammeln.
<i>Permanent Upgrade</i>	Verbesserungen, die das Spielgeschehen leicht vereinfachen. Diese lassen sich mit Crystal Shards bei Smithy erwerben. Diese Verbesserungen sind permanent und gelten für jeden Run nach dem Erwerb.
<i>Rings</i>	Rings sind Verbesserungen, die das Spielgeschehen merkbar erleichtern. Diese sind nur innerhalb eines Runs erhältlich und gehen verloren, wenn ein Run beendet ist. Rings lassen sich beim Wandering Trader erwerben, oder können zufällig in Kisten oder beim Besiegen eines Gegners erhalten werden.
<i>Run</i>	Ein Durchlauf im Spiel. Einen neuen Durchlauf beginnt man, mit Ausnahme der permanenten Upgrades von null aus.
<i>Skill</i>	Eine aktiv ausführbare Fähigkeit, die der Spieler im Run erhält. Skills besitzen in der Regel einen Cooldown.
<i>Smithy</i>	Ein Händler, der im Hub permanent erreichbar ist, bei dem man vor Beginn des Runs oder nach dem Ende eines Runs, permanente Upgrades freischalten kann.
<i>Stats</i>	Eine Anzeige im Spiel, die die Anzahl von Leben, Consumables etc. des jeweiligen Characters im Spiel darstellt.

<i>Wandering Trader</i>	Ein Händler, der innerhalb des Runs tätig ist und zufällig in einem Raum erscheinen kann. Bei dem reisenden Händler lassen sich Consumables oder Upgrades für Gold Coins erwerben.
<i>Weapon</i>	Eine Waffe, die verwendet wird, um Gegnern Schaden zuzufügen.

Tabelle 2: Glossar

3. Spielkonzept

3.1 Zusammenfassung des Spiels

In den düsteren und finsternen Tiefen eines ungewöhnlichen Dungeons entfaltet sich ein Abenteuer, das fernab der herkömmlichen Heldengeschichten liegt. In "Dungeon Cleanup Crew" übernimmst du nicht die Rolle des typischen Abenteurers, sondern schlüpfst in die Haut des frustrierten Monsters, das seinem Schicksal trotzt. Verbannt aus der Rolle des ewigen Opfers ergreifst du die Chance, Teil der außergewöhnlichen "Dungeon Cleanup Crew" zu werden.

Täglich durchstreifen zahllose Helden die düsteren Dungeons und hinterlassen dabei ein heilloses Durcheinander. Bevor sich jedoch die nächsten Abenteurer auf den Weg machen können, muss das Chaos erst einmal wieder beseitigt werden. Bisher hat sich niemand um diese Aufräumarbeiten gekümmert, und die bereits geplagten Monster müssen diese zusätzliche Bürde bewältigen. Du gehörst zu diesen Monstern, doch du hast die ständigen Jagden und Niederlagen durch Abenteurer einfach satt. Daher entscheidest du dich für eine neue Unternehmung. Gemeinsam mit deinem Kumpels gründest du die "Dungeon Cleanup Crew". Ihr helft den geschundenen Monstern wieder auf die Beine, indem ihr die Level von Blutspuren säubert, halbtote Kreaturen entsorgt und dafür großzügige Belohnungen erhaltet. Die Idee, den Dungeon von den Überresten vergangener Kämpfe zu befreien, ist nicht nur profitabel, sondern schafft auch ein neues Gefühl von Stolz und Gemeinschaft unter den Monstern.

Inmitten des Chaos und der Herausforderungen des Dungeons, während du einem fordernden Arbeitgeber - dem Dungeon-Boss - und einem drängenden Zeitlimit bis zum Erscheinen neuer Abenteurer gegenüberstehst, wird dein Mut zu schnellen Entscheidungen und deine Geschicklichkeit im Kampf auf die Probe gestellt. Du musst die Umgebung geschickt nutzen, um Vorteile zu erlangen, während der

Schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigt. Wirst du es schaffen, deinem undankbaren Job zu entkommen und mit deiner neuen Geschäftsidee durchzustarten?

3.2 Zentrale Spielmechanik

Das Spiel ist ein Echtzeit-Spiel, welches die klassischen Merkmale des Roguelike-Genres, darunter zufällig generierte Räume, den Neustart eines Runs nach dem Tod oder Abschluss sowie zahlreiche Upgrades sowohl während eines Runs, als auch Permanent Upgrades für jeden weiteren Run besitzt. Kämpfe gegen Gegner und Bosse sind ein ebenfalls elementarer Bestandteil, wobei in jedem neuen Raum sämtliche Türen verschlossen bleiben, bis alle Feinde besiegt sind.

Das Spiel bietet eine Auswahl an unterschiedlichen Characters, von denen jeder über spezifische Stats, einen individuellen Skill und eine Passive verfügt. Zu Beginn sind nicht alle Characters freigeschaltet. Nur wenn man genug Crystal Shards gesammelt hat, können neue Characters freigeschaltet werden. Verschiedene Waffen prägen den Spielstil, die von jedem Character verwendet werden können.

Die besondere Mechanik des Spiels ist jedoch das Putzen. Jedes Level ist so konzipiert, dass eine bestimmte Anzahl an Gegnern besiegt werden muss und eine festgelegte Menge an Schmutz beseitigt werden kann. Am Ende jedes Levels belohnt das Spiel den Spieler mit Gold Coins, abhängig von der Menge des gereinigten Schmutzes und der Anzahl der besiegten Feinde. Die finale Belohnung (Crystal Shards) am Ende eines Runs setzt sich aus verschiedenen Faktoren zusammen und wird dem Spieler vor der Rückkehr in den Hub präsentiert. Die damit erworbenen Crystal Shards können für Permanent Upgrades genutzt werden.

All dies geschieht innerhalb eines Zeitlimits pro Ebene, da der Spieler nur für eine bestimmte Zeit eingestellt wurde. Hinzu kommen einige Räume mit (kleinen) Herausforderungen, welche die Kooperation der Spieler fördern - wie etwa, dass beide Spieler gleichzeitig auf zwei Schaltern stehen müssen.

Man gewinnt das Spiel, indem man den Boss in der letzten Ebene besiegt.

Dennoch ist es von großem Nutzen viele zusätzliche Aktivitäten, wie das Putzen zu betreiben, damit man mehr Lohn erhält, welchen man dann für mehr Upgrades im Hub ausgeben kann.

Wenn man während des Runs eine Pause machen will, kann man einen Run mittendrin speichern, indem man über das Pausenmenü den "Save Game" Knopf drückt. Solange der Run tatsächlich nur unterbrochen wurde - also nicht, wenn man den Run gewonnen/verloren hat - kann man vom Hub aus den Run fortsetzen.

Das Spiel ist als lokaler 2-Spieler Co-op konzipiert, wobei ein Spieler seinen Character per Tastatur und Maus, der andere per Controller, steuert. So besteht die Möglichkeit einer Arbeitsteilung. Ein Spieler konzentriert sich beispielsweise auf den Kampf, während der andere für das Reinigen zuständig ist. Es gibt auch Überlegungen für einen Singleplayer-Modus, in dem die Werte der Gegner angepasst sind und kooperative Rätsel entweder entfallen oder allein lösbar sind.

Wenn alle Spieler gleichzeitig tot sind, gilt ein Run als verloren und wird beendet. Man wird trotzdem für seine bisherige Leistung belohnt.

Das Putzen kann durch verschiedene Aktionen erfolgen, sei es durch spezielle Fähigkeiten oder durch den Wechsel von der Waffe zum Putzutensil, welche man mit derselben Taste (bei Tastatur) / Knopf (bei Controller) einsetzt.

4. Benutzeroberfläche

4.1 Spieler-Interface

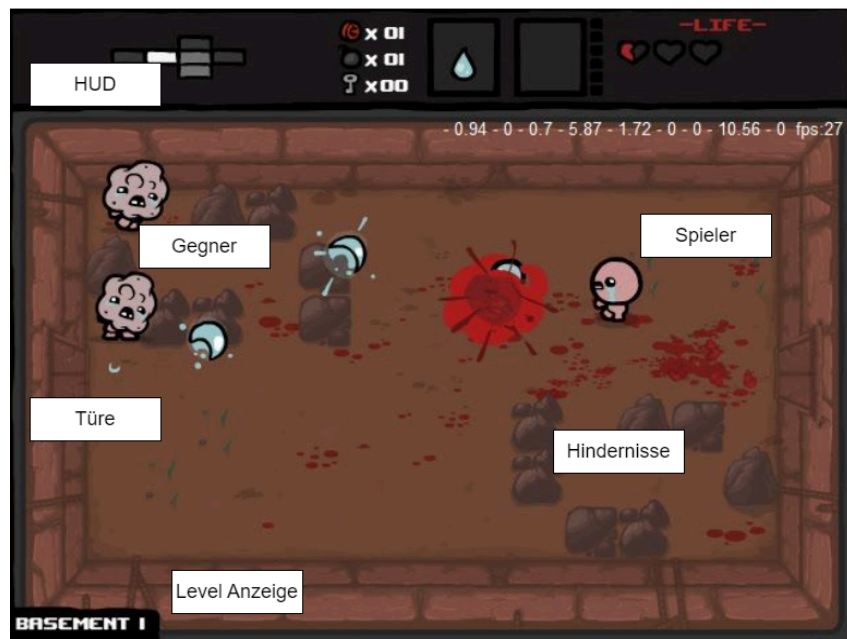


Abbildung 1 Beispiel Benutzeroberfläche aus “Binding of Isaac”

(Quelle: <https://www.newgamenetwork.com/media/7089/binding-of-isaac/>,
abgerufen am 30.10.23)

Abbildung 1 zeigt ein typisches Interface innerhalb eines Runs. Die Grafik des Spiels ist 2D. Der Spieler sieht top-down auf einen Raum des Dungeons. Die Kamera steht statisch fest. Darüber befindet sich das HUD (s. Abbildung 2). Der Spieler und die Gegner können sich bis auf Hindernisse frei durch den Raum bewegen. Geht der Spieler durch eine Türe, betritt er den nächsten Raum. Die Level-Anzeige zeigt an, in welchem Level sich der Spieler befindet.

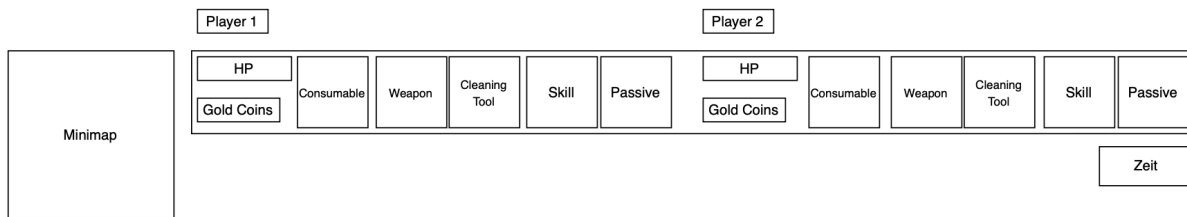


Abbildung 2 geplantes HUD-Layout

Im HUD werden die Minimap, die verbleibenden HP, Gold Coins, das Consumable, das Cleaning Tool, die Weapon, der Skill, die Passive von Spieler 1 und Spieler 2 und die Zeit des Runs angezeigt.

Hub:

Der Hub ist der zentrale Rückzugsort des Spielers und wird automatisch nach dem Starten des Spiels betreten. Hier befinden sich die Character-Auswahl, der Smithy, der Eingang zum Dungeon, der Dungeon-Boss und ein Überblick über Statistiken und Achievements. Der Spieler kann sich im Hub frei bewegen.

Der Spieler startet jeden Run von hier und kehrt anschließend wieder in den Hub zurück, um Permanent Upgrades freizuschalten, andere Characters auszuwählen oder die Achievements und Statistiken anzusehen.

Der Spieler kann ebenfalls zwischendurch unterbrochene Runs von hier fortsetzen.

Steuerung:

Diese Tabelle zeigt jeweils die Steuerung an, wie Spieler 1 seinen Character mit der Tastatur und Spieler 2 mit dem Controller steuern kann.

Spieler 1 (Tastatur)	Spieler 2 (Controller)	Beschreibung
[W]	[↑]	vorwärts bewegen
[A]	[<-]	seitlich nach links bewegen
[D]	[->]	seitlich nach rechts bewegen
[S]	[↓]	rückwärts bewegen
[Space]	[RT]	Clean/Attack
[E]	[RB]	Waffe wechseln
[Q]	[LT]	Skill/Revive
[L'SHIFT]	[LB]	Consumable

[TAB]	[A]	Aktivieren / Sprechen
[ESC]	[Y]	Pause/Zurück

Tabelle 3: Steuerung

4.2 Menüstruktur

Menü:

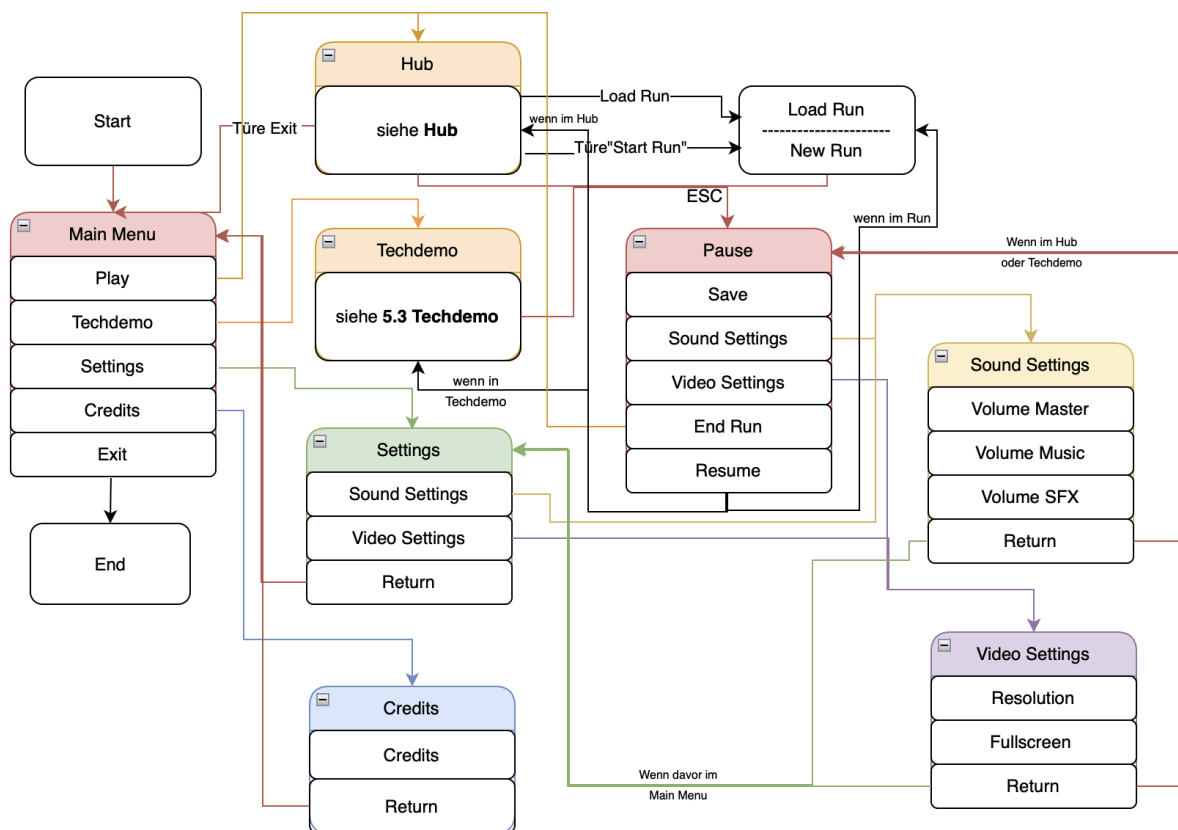


Abbildung 3: Illustration des Menüs

Wenn man das Spiel öffnet, befindet man sich im Main Menu. Von dort aus kann man entweder das Spiel schließen, die Techdemo starten, die Settings oder die Credits öffnen, oder mit "Play" in den Hub gelangen. Der Hub wird vor jedem Run besucht und ist ein Raum im Spiel selbst. Von dort aus (sowie auch in einem Run selbst) kann man mit ESC das Pausemenü öffnen, welches über Untermenüs für Sound- und Video-Einstellungen verfügt, sowie auch während eines Runs den Run vorzeitig beenden kann. Hier kann auch der Spielstand gespeichert werden. In dem Video Settings Menü kann man die Fenstergröße des Spiels einstellen und zwischen Fenstermodus und Fullscreen wechseln. Das Spiel verfügt über Soundeffekte und

Musik. Der Sound des Spiels kann im Sound Settings Menu individuell angepasst werden. Dabei kann die allgemeine Lautstärke, die Lautstärke der Musik, sowie die Lautstärke der Soundeffekte eingestellt werden. Über die Resume-Taste schließt man das Pausemenü. Mit Türen im Hub selbst kann man dann zurück ins Hauptmenü, oder neue Runs starten bzw. zwischendurch pausierte Runs laden.

Hub:

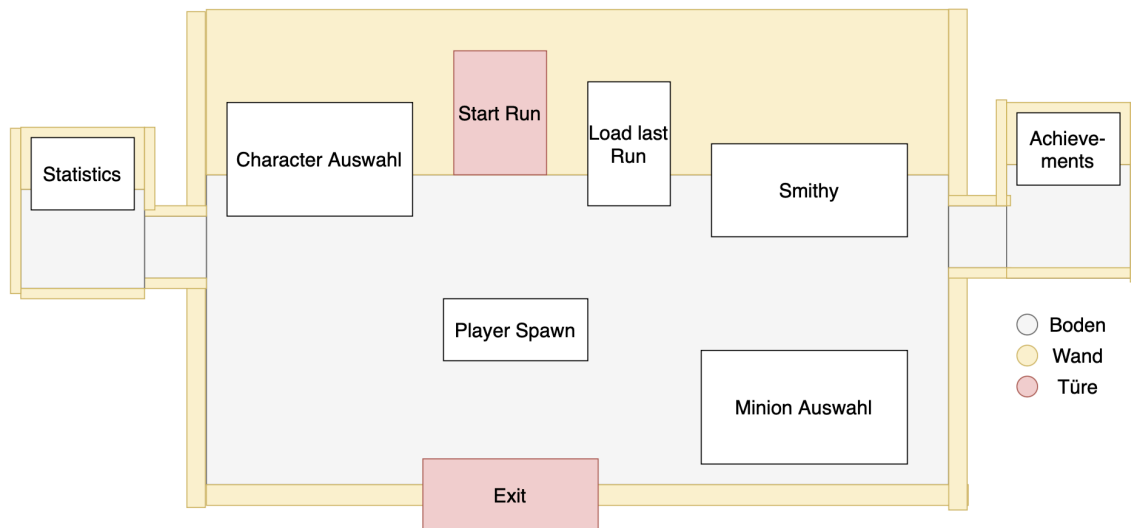


Abbildung 4: Illustration des Hubs

Die Spieler erscheinen zunächst in der Mitte des Hubs. Von dort aus bietet die "Exit"-Tür, wie in Abbildung 3 dargestellt, einen Zugang zum Hauptmenü. Ein neuer Run beginnt mit der Wahl der "Start Run"-Tür, während die Option "Load Last Run" ermöglicht, einen zuvor gespeicherten, aber noch nicht abgeschlossenen Run fortzusetzen. Bei Smithy haben die Spieler die Möglichkeit, Permanente Upgrades und Characters zu erwerben. Die Characters können dann bei der Charakter-auswahl ausgewählt werden. Zudem können Spieler in der Minion-Auswahl Gefährten auswählen, die über einzigartige kleine Eigenschaften verfügen. Im Statistik-Raum, der sich links befindet, werden gesammelte Statistiken, wie Anzahl der besiegten Gegner und Tode angezeigt. Im Achievements-Raum werden alle erreichbaren Achievements, inklusive Tipps zu deren Freischaltung, präsentiert. Solange sie nicht freigeschaltet sind, bleiben diese Achievements ausgegraut.

5. Technische Merkmale

5.1 Verwendete Technologien

Microsoft System Library

XNA

LINQ

Doxygen für Dokumentation

C#

.net

Monogame

Tiled

5.2 Mindestvoraussetzungen

<i>Prozessor</i>	Intel Core i3 oder vergleichbar
<i>Arbeitsspeicher</i>	4 GB RAM
<i>Grafikkarte</i>	Intel HD Graphics 4000 and higher, ATI Radeon HD-Series 4650 and higher, Nvidia GeForce 2xx-Series and up
<i>Speicherplatz</i>	5 GB freier Festplattenspeicher
<i>Betriebssystem</i>	Windows 10 64-bit und Linux
<i>Software</i>	Aktuelle Grafiktreiber

Tabelle 4: Mindestvoraussetzungen

5.3 Techdemo

Es gibt eine Techdemo, die über das Main Menu gestartet werden kann. Sie verfügt über mehrere Buttons, mit denen einige Features - wie beispielsweise das Erschaffen und Töten von Gegnern - getestet werden können.

6. Spiellogik

6.1 Optionen & Aktionen

ID, Name	Akteure	Ereignisfluss	Anf. Bed	Absch. Bed.
<i>A01: Attack (Nah- und Fernkampf)</i>	Spieler, Monster	Falls Monster getroffen: Verursachen von Schaden.	Entität ist lebendig. Der Spieler drückt die Angriffstaste.	Die Angriffsanimation ist beendet.
<i>A02: Charge Attack (Nur mit bestimmten Waffen)</i>	Spieler, Monster	Falls Monster getroffen: Verursachen von Schaden.	Entität kann angreifen. Die Entität ist mit einer Waffe mit Charge-Funktion ausgestattet. Der Spieler hält die Angriffstaste gedrückt.	Die Angriffstaste wird losgelassen.
<i>A03: Sich bewegen</i>	Spieler, Monster, Minion	Bewegt die Entität um die Welt, um Ziele zu erreichen.	Entität ist lebendig. Die Entität wird nicht durch ein Hindernis/eine Wand behindert. Spieler drückt eine Bewegungstaste.	Bewegungstaste wird losgelassen oder der Spieler wird behindert.

<i>A04: Skill</i>	Spieler	Für jeden Character unterschiedlich, nützlich, um effizienter zu kämpfen oder zu putzen.	Der Spieler lebt. Der Cooldown des Skills ist vorbei. Der Spieler drückt die Skill-Taste.	Die Skill-Animation ist beendet.
<i>A05: Temporary Upgrades kaufen</i>	Spieler	Diese Upgrades erfolgen in Form von Waffen, Consumables und Stat-Boosts und dauern bis zum Ende des aktuellen Runs. Sie ermöglichen es dem Spieler, stärkere Feinde zu bekämpfen und im aktuellen Run weiterzukommen.	Der Spieler lebt. Der Spieler interagiert mit einem Shop-Objekt. Der Spieler hat genug Gold Coins, um etwas zu kaufen. Der Spieler drückt die Aktivieren-Taste.	Der Spieler hat das Item gekauft.
<i>A06: Buy permanent upgrades</i>	Spieler	Diese Upgrades erfolgen in Form von Stat-Boosts und können im Hub erworben werden. Diese machen zukünftige Runs einfacher und/oder erlaubt einem, länger zu überleben.	Der Spieler befindet sich im Hub. Der Spieler interagiert mit der Smithy. Der Spieler verfügt über genügend Crystal Shards, um einen Gegenstand zu kaufen. Der Spieler drückt bei der Schaltfläche „Artikel kaufen“	Der Spieler hat das Item gekauft.

			<p>die Aktivieren-Taste.</p> <p>Der Spieler hat den Gegenstand gekauft.</p>	
<i>A07: Buy Character</i>	Spieler	<p>Characters können im Hub für Crystal Shards erworben werden. Diese bieten den Spielern Abwechslung im Spiel und bieten einzigartige Fähigkeiten.</p>	<p>Der Spieler befindet sich im Hub.</p> <p>Der Spieler interagiert mit der Smithy.</p> <p>Der Spieler verfügt über genügend Crystal Shards, um einen Character zu kaufen.</p> <p>Der Spieler drückt bei der Schaltfläche "Unlock Character". die Aktivieren Taste.</p> <p>Der Spieler hat den Character gekauft.</p>	<p>Der Spieler hat den Character freigeschaltet.</p>
<i>A08: Teammate revive</i>	Spieler	<p>Ein Spieler kann HP ausgeben, um seinen gefallenen Teammate wiederzubeleben.</p>	<p>Der Spieler lebt.</p> <p>Teammate lebt nicht.</p> <p>Der Spieler befindet sich in der Nähe der Leiche des</p>	<p>Teammate wird wiederbelebt</p> <p>Die Wiederbelebungs-Animation ist beendet.</p>

			<p>Teammates.</p> <p>Der Spieler hat genug HP, um den Teammate wiederzubeleben.</p> <p>Der Spieler drückt die Revive-Taste.</p>	
<i>A09: Weapon change between fighting and cleaning weapon</i>	Spieler	Jeder Spieler hat eine Waffe fürs Kämpfen und ein Putzutensil fürs Putzen. Mit dieser Aktion wechselt man zwischen ihnen, um effizienter Putzen bzw. Kämpfen zu können.	<p>Der Spieler lebt.</p> <p>Der Spieler besitzt zwei Waffen.</p> <p>Der Spieler drückt die Waffenwechsel-Taste.</p>	Waffe wird gewechselt.
<i>A10: Clean (melee and ranged)</i>	Spieler	Auf denselben Knopf wie "Attack" gebunden. Der Spieler verwendet sein Putzutensil, um Dreck zu entfernen, um einen besseren Score zu bekommen.	<p>Der Spieler lebt.</p> <p>Der Spieler hat zu seinem Putzutensil gewechselt.</p> <p>Der Spieler drückt die Angriffstaste.</p>	Die Putz Animation ist abgeschlossen.
<i>A11: Use Consumable</i>	Spieler	Jeder Spieler kann jeweils ein Consumable tragen. Diese haben verschiedene Auswirkungen. Nach der Verwendung verschwindet	<p>Der Spieler lebt.</p> <p>Der Spieler verfügt über ein Consumable.</p> <p>Der Spieler drückt die Consumable-Taste.</p>	Consumable wird verwendet.

		das Consumable.		
--	--	--------------------	--	--

Tabelle 5: Spielaktionen

6.2 Spielobjekte

Im folgenden Abschnitt werden wir tabellarisch viele unserer Spielobjekte, zusammen mit Ihren speziellen Eigenschaften, auflisten, um einen kleinen Einblick in unsere Spielwelt zu geben. Darunter sind Gegner, auf die man trifft, Characters, die man spielen kann, Waffen und Consumables, die man in einem Run finden und verwenden kann, die verschiedenen Arten und Formen von Räumen, auf die man treffen kann, Fallen, die einem das Spiel schwerer machen können, Begleiter, die einem im Spielgeschehen helfen können, sowie Ziele wie Bosse und Schmutzarten.

Übersicht der Gegner:

ID, Name	Eigenschaft
<i>G1: Swordsman</i>	Nahkampf, durchschnittliche HP
<i>G2: Archer</i>	Fernkampf, niedrige HP
<i>G3: Mage</i>	Fernkampf, niedrige HP, stärkt Verbündete
<i>G4: Tank</i>	Nahkampf, hohe HP, langsam
<i>G5: Healer</i>	Fernkampf, niedrige HP, heilt Verbündete
<i>G6: Headless Zombies</i>	Nahkampf, hohe HP
<i>G7: Uncontrolled Skeletons (ihr Necromancer ist gestorben)</i>	Nahkampf, niedrige HP

Tabelle 6: Gegner

Übersicht der spielbaren Charaktere:

ID, Name	Eigenschaft
----------	-------------

<i>C1: Necromancer</i>	Active: Beschwört Skelette Passive: Kostenlose Wiederbelebung
<i>C2: Goblin</i>	Active: Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit erhöht Passive: Bekommt zusätzliche Gold Coins durchs Töten der Adventurers

Tabelle 7: Characters

Übersicht der Waffen:

ID, Name	Eigenschaft
<i>W1: Sword</i>	Nahkampf, mittlere Geschwindigkeit.
<i>W2: Bow</i>	Fernkampf, hoher Schaden gegen einzelne Ziele, muss allerdings vor dem Schießen aufgeladen werden.
<i>W3: Vacuum Cleaner</i>	Reinigt Schmutz. Kann Charge Attack verwenden, um Feinde zu sich zu ziehen, mittlere Geschwindigkeit.
<i>W4: Mop</i>	Reinigt Schmutz und Blut, Nahkampf, mittlere Geschwindigkeit.

Tabelle 8: Waffen

Übersicht der verbrauchbaren Gegenstände:

ID, Name	Eigenschaft
<i>U1: Bleach Bomb</i>	Reinigt großflächig sämtlichen Schmutz.
<i>U2: HP Potion</i>	Heilt um eine bestimmte Menge HP.

Tabelle 9: Consumables

Übersicht der Formen der generierten Räume:

ID, Name	Eigenschaft
<i>P1: Square room</i>	Ein quadratischer Raum.
<i>P2: Rectangle room(s)</i>	Ein rechteckiger Raum.

<i>P3: Cross room</i>	Ein Raum in Form eines Kreuzes.
-----------------------	---------------------------------

Tabelle 10: Room Templates

Übersicht der Arten der Räume:

ID, Type	Eigenschaft
<i>R1: Normal Room</i>	Ein normaler Raum mit Feinden, Fallen und/oder Putz-Zielen.
<i>R2: Hidden Room</i>	Einer aus einer Reihe versteckter Räume, die nicht auf der Karte zu sehen sind: <ul style="list-style-type: none"> - Die Dungeon-Toilette - Schatzkammer
<i>R3: Puzzle Room</i>	Ein Raum, der die Kooperation der Spieler zur Bewältigung einer Aufgabe erfordert, um fortzufahren.
<i>R4: Shop Room</i>	Ein Raum mit Wandering Trader, in dem Spieler Gegenstände für Gold Coins kaufen können.
<i>R5: Boss Room</i>	In diesem Raum findet der Bosskampf statt. Am unteren Bildschirmrand finden Sie die große rote Lebensleiste des Bosses. Das Ziel ist es, den Boss zu besiegen. Wird dies erreicht, erhält der Spieler eine Belohnung.

Tabelle 11: Room Types

Übersicht der Fallen:

ID, Name	Eigenschaft
T1: Spikes	Eine Falle, die alles beschädigt, was sie berührt.
T2: Dart Traps	Eine Falle, die Projektile abfeuert, die

	alles beschädigen, was sie berühren.
--	--------------------------------------

Tabelle 12: Traps

Übersicht der Minions:

ID, Name	Eigenschaft
<i>M1: Skeleton(s) for necromancer</i>	Kleine Skelette, die durch den Necromancer beschwört und kontrolliert werden können.
<i>M2: Beelzebub the Dungeon Cat</i>	Ein Haustier, das dir folgen und grundlegende Befehle befolgen kann (komm her, bleib wo du bist)
<i>M3: Corgi</i>	Süß, aber nutzlos.

Tabelle 13: Minions

Übersicht über die putzbaren Objekte:

ID, Name	Eigenschaft
<i>C01: Dirt (footprints)</i>	Eine Art Reinigungsobjekt, das am effizientesten mit einem Staubsauger gereinigt wird
<i>C02: Blood (bloodstains)</i>	Eine Art Reinigungsobjekt, das am effizientesten mit einem Mop gereinigt wird

Tabelle 14: Cleaning Objectives

Übersicht der Bosse:

ID, Name	Eigenschaft
----------	-------------

<i>B01: "Average DLC Enjoyer"</i>	Ein Abenteurer mit einem sehr glänzenden (DLC) Schwert.
<i>B02: The Dirt Monster</i>	Ein schreckliches Monster aus Schlamm, das heilt, wenn es mit Dreck in Berührung kommt.

Tabelle 15: Bosses

Objekte, auf die man zufällig in einem Run stoßen kann und oftmals selbst zufällige Effekte haben:

ID, Name	Eigenschaft
<i>R01: Item Vending Machine</i>	Gibt einen zufälligen Gegenstand im Tausch gegen Gold Coins aus.

Tabelle 16: Random Dungeon Items

6.3 Spielstruktur

Spielablauf:

Beim Start des Spiels, sowie nach und vor jedem Run findet man sich im Hub wieder. Mit bisher verdienten Crystal Shards aus vorherigen Runs können permanente Upgrades erworben werden. Jeder Run beginnt in einem zufällig generierten Raum mit vollen HP. Alle Gold Coins, Consumables und Skills der vorherigen Runs werden wieder zurückgesetzt.

Early Game:

Zu Beginn des Runs trifft der Spieler auf einfache Kämpfe. Der einfache Spieleinstieg ermöglicht es dem Spieler, Fuß zu fassen und sich nach Gold Coins, Consumables oder Rings umzusehen oder die Gegend zu erkunden, um sich für den weiteren Spielverlauf zu rüsten.

Mid Game:

Die Gegner werden immer stärker. Um sie zu besiegen, muss sich der Spieler nun geschickter anstellen. Es werden Ausweichmanöver und clevere Strategien vonnöten sein. Ein Treffer eines Gegners hat nun mehr HP-Verlust zur Folge. Außerdem muss sich taktisch gut für das Late Game vorbereitet werden.

Late Game:

Schaden und/oder die Angriffe der Gegner sind nur noch schwer ausweichbar. Wenn der Spieler aus dem Mid Game nicht stark genug ist oder nicht gut genug ist, um seine Schwäche auszubalancieren, wird er hier höchstwahrscheinlich scheitern, insbesondere beim Kampf gegen immer schwerer zu besiegende Bosse.

6.4 Statistiken

In Dungeon Cleanup Crew werden für jeden Run folgende Statistiken gesammelt, die am Ende eines Runs (egal ob erfolgreich oder nicht) angezeigt werden:

- Run-Laufzeit
- Anzahl der abgeschlossenen Räume
- Anzahl des gesammelten Gold
- Sauberkeitsgrad des Dungeons
- Tode
- Kills

Im Statistik-Bereich des Hubs kann man sich dies erneut ansehen.

6.5 Achievements

Achievements bleiben auf einem Spielstand permanent freigeschaltet, nachdem man sie einmal erlangt hat. Sie dienen hauptsächlich dazu, den Spielern Spaß durch verschiedenste Herausforderungen zu machen.

Hier sind einige davon:

Achievement	Schwierigkeit	Beschreibung
<i>Dirt Devourer</i>	1	Schließe ein Level mit einem Sauberkeitsgrad von 50% oder höher ab.
<i>All in a day's work!</i>	2	Finde und säubere die Dungeon-Toilette.

<i>Uncharted</i>	2	Finde eine geheime Schatzkammer.
<i>Union Benefits</i>	2	Besiege einen Boss.
<i>That's not a Sword!</i>	2	Besiege einen Boss, indem du lediglich Putzutensilien verwendest.
<i>Master of Traps</i>	2	Besiege einen Abenteurer mithilfe einer Falle.
<i>Collector</i>	2	Schalte alle Characters frei.
<i>Scrooge</i>	2	Sammele eine riesige Menge an Gold, ohne es auszugeben.
<i>Spotless</i>	2	Hinterlasse alle Räume in einem Level ohne Blutflecken.
<i>Team Healer Supreme</i>	3	Belebe ein Teammitglied 100 mal.
<i>Crime Scene Cleaner</i>	3	Wische 2000 Blutflecken weg.
<i>Routinier</i>	3	Schließe einen Run 3-mal erfolgreich ab.
<i>Goblin approved</i>	3	Schließe alle anderen Achievements ab und beweise damit, dass du ein wahrer Dungeon Cleaner bist.

Tabelle 16: Achievements

6.6 Screenplay

Die Arbeit eines Monsters kann ganz schön schwer sein - schließlich dringen Abenteurer gerne in Dungeons wie deinen ein. Wiederholte Tode und Wiederbelebungen sind für dich der harte Arbeitsalltag.

Doch irgendwann hast du den undankbaren Job als Monster satt und kündigst. Andere Monster schließen sich dir an. Ihr entwickelt eine neue Geschäftsidee. Mit der Gründung der Dungeon Cleanup Crew GmbH beginnt für dich ein neuer Lebensabschnitt.

Hinter der Dungeon Cleanup Crew GmbH steckt eine Idee: Irgendjemand muss sich um die Instandhaltung der Dungeons kümmern, nachdem die Abenteurer dort ihr Unwesen getrieben und dabei deutliche Spuren auf ihrem Weg zurückgelassen haben.

Die neue Arbeit ist zwar auch nicht risikolos, aber trotzdem sicherer als die Arbeit als Monster.

Kaum habt ihr die neue Firma gegründet, bekommt ihr auch schon den ersten Auftrag, mit einem leider nicht ganz so freundlichen, fordernden Auftraggeber - also schnappt euch eure Waffen und Wischmops und macht euch auf den Weg!

6.7 Konzeptzeichnungen & Storyboards

Eine ursprüngliche Idee für das Design des Hubs, später durch das Design in Abbildung 4 ersetzt.

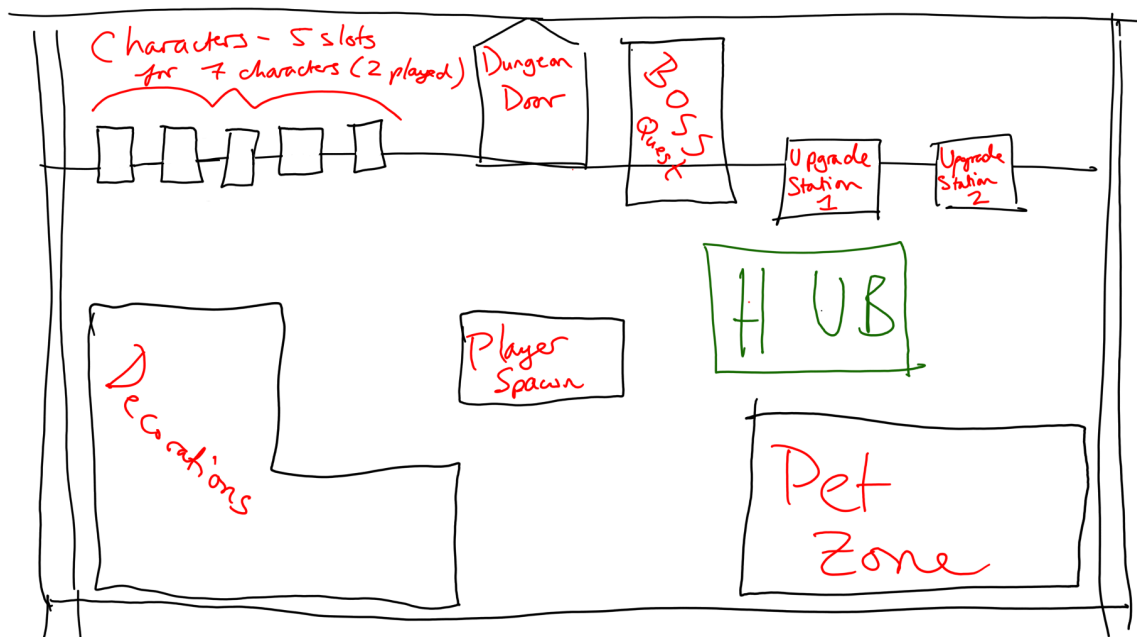


Abbildung 5: Illustration des Hubs

Da fast alles im Hub geschehen wird, war unsere Idee für ein Hauptmenü sehr minimalistisch - nur mit Play- und Exit-Knöpfen.

Dungem Cleanup Crew
GmbH

PLAY

EXIT

Abbildung 6: Illustration des Main Menüs

Skizze, wie etwa das in Abbildung 3 beschriebene Pausemenü aussehen könnte.

PAUSE

Sound Settings

Volume Settings

Quit Run

Resume Run

Abbildung 7: Illustration des Pause Menüs

Konzepte wie unser Video Settings Menü und Sound Settings Menü aussehen könnte.

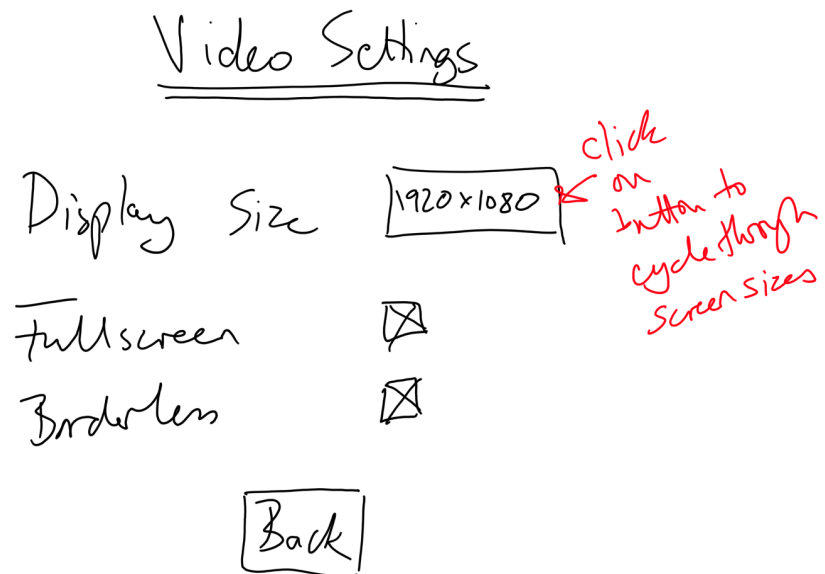


Abbildung 8: Illustration des Video Settings Menüs

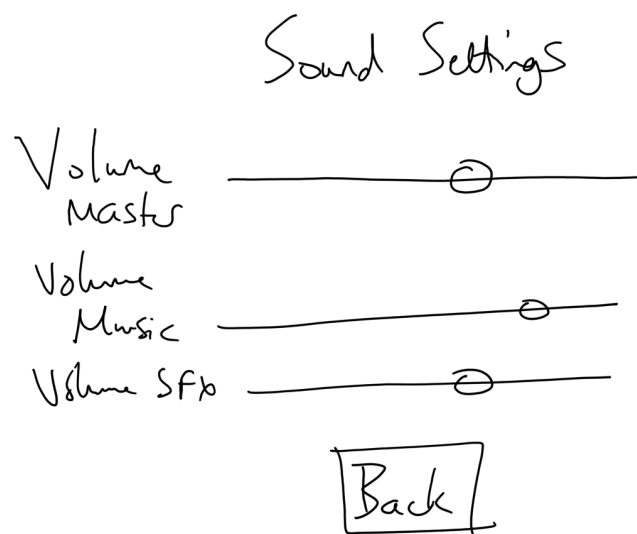


Abbildung 9: Illustration des Sound Settings Menüs