

Softwarepraktikum Revanche

Game Design Document

14.01.2023

Gruppe 07

Melisa Atay
Pascal Walter
Nils Ertle
Till Hoffmann
Ruben Rosenmeyer
Benjamin Robens

Betreut von Zacharias Häringer

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	3
2	Spielkonzept	4
2.1	Zusammenfassung des Spiels	4
2.2	Zentrale Spielmechanik	4
2.3	Gameplay-Loop	5
3	Benutzeroberfläche	6
3.1	Spieler-Interface	6
3.2	Perspektive	6
3.3	Tastenbelegung	7
3.4	Menü-Struktur	8
4	Technische Merkmale	10
4.1	Verwendete Technologien	10
4.2	Mindestvoraussetzungen	10
4.3	Musik & Sound	10
4.4	Speichern & Laden	10
5	Spiellogik	11
5.1	Elementsystem	11
5.2	Spielattribute	12
5.3	Optionen & Aktionen	13
5.3.1	Tabellarische Auflistung von Aktionen	13
5.4	Zauberliste	16
5.5	Beschwörungsliste	16
5.6	Spielobjekte	16
5.6.1	Verbündete Einheiten	17
5.6.2	Gegnerische Einheiten	20
5.6.1	Kollisionsobjekte	23
5.6.2	Aufnehmbare Objekte	23
5.7	Talentmenü	24
5.8	Spielablauf	25
5.9	Statistiken	26
5.10	Errungenschaften	26
6	Screenplay	27
6.1	Rahmenhandlung	27
6.2	Konzeptzeichnungen & Storyboards	28
7	Glossar	29

1 Änderungsliste

Hier werden nach der ersten Evaluation des Kunden umgesetzte Änderungen dokumentiert.

- Zauber "Schadenszauber" durch "Feuerball" ersetzt
- Element "Elektro" durch "Donner" ersetzt
- "Talentbaum" durch "Talentmenü" ersetzt
- Einheit "Imp" durch "Dämon" ersetzt
- Menüstruktur angepasst
- Werte der Charaktere erweitert und angepasst
- Erneuerte Sprites hinzugefügt
- Einleitungen zu den Kapiteln hinzugefügt
- Tabellen und Bilder zum Referenzieren nummeriert
- Glossar hinzugefügt
- Grafikstil spezifiziert
- Echtzeitaspekt des Spiels erklärt
- Überarbeiten der Gegenstände, dass sie zum Stil des Spiels passen
- Spielaktionen überarbeitet

2 Spielkonzept

2.1 Zusammenfassung des Spiels

Es ist dunkel, nass und kalt. Du hast aufgehört, die Jahre zu zählen, welche du schon in diesem ekelhaften Verlies verbracht hast. Nach unzähligen Versuchen, dich aus deinem Gefängnis zu befreien, hat dich deine Kraft verlassen. Plötzlich hörst du die Stimme deines dunklen Meisters Noruas in deinem Kopf. Es ist eine magische Formel... Und siehe da! Genau diese bricht mit voller Wucht deine Ketten auf - du bist frei! Nun musst du es schaffen, mit all deiner Macht als Beschwörer zum Ausgang des Verlieses zu gelangen. Deine Feinde werden bereuen, dich eingesperrt zu haben. Sie sollen bald erfahren, was es heißt, einem Beschwörer gegenüber zu stehen!

Doch bevor du das Sonnenlicht wieder erblicken kannst, wartet ein Labyrinth voller Gefahren und Feinde auf dich.

Und ein altbekannter Widersacher...

„Revanche“ ist ein 2D Echtzeit Dungeon Crawler aus der Top-Down Perspektive mit Charakteren, die in Seitenansicht gezeigt werden. Du schlüpfst in die Rolle eines mächtigen Beschwörers, welcher sich in der tiefsten Ebene eines Verlieses endlich befreien kann und versucht, sich durch alle Räume und Ebenen zu kämpfen, um am Ende seinem Erzfeind gegenüber zu treten. Mithilfe von von dir beschworenen Einheiten kämpfst du dich durch Gruppen von Feinden, welche zu verhindern versuchen, dass du deinen rechtmäßigen Platz an der Seite des dunklen Fürsten Noruas einnimmst. Je höher die Ebene, desto schwieriger werden deine Kämpfe. Doch Aufgeben ist keine Option. Deine Feinde werden versuchen, deinen Aufstieg zu verhindern und die nächste Ebene wirst du nur erreichen, indem du sie gnadenlos bekämpfst. „Revanche“ stellt deine strategischen Fähigkeiten auf die Probe. Wirst du das Sonnenlicht je wieder sehen?

2.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler steuert den Beschwörer und kann mithilfe von im Spiel gesammelten Seelen zusätzliche Einheiten zu sich rufen und diese gezielt steuern. So bekämpft er Gegner innerhalb einer Ebene des Verlieses. Am Ende jeder Ebene tritt der Spieler dem Erzfeind gegenüber. Wird dieser besiegt, zieht dieser sich in die nächsthöhere Ebene zurück, und der Spieler kann diese nächste Ebene betreten. In der letzten Ebene wird der Erzfeind als Ziel des Spieles endgültig besiegt. Innerhalb eines Durchlaufes sammelt der Spieler durch getötete Gegner Erfahrungspunkte, die er zur Verbesserung seiner Einheiten einsetzen kann.

2.3 Gameplay-Loop

Der Core-Loop des Spiels ist das Beschwören von Verbündeten Einheiten, das Bekämpfen von gegnerischen Einheiten und das Einsetzen der erhaltenen Ressourcen zum verbessern der verbündeten Einheiten. Im Detail lässt sich dieser Loop folgendermaßen auseinander nehmen:

Sekunde-zu-Sekunde Gameplay:

Der Spieler bewegt sich durch eine Ebene des Verlieses und bekämpft gegnerische Einheiten, indem er geschickt auf deren Schwächen reagiert und von Fähigkeiten des Beschwörers Gebrauch macht.

Minute-zu-Minute Gameplay:

Der Spieler sammelt Ressourcen und setzt diese ein, um seine Einheiten für den nächsten Kampf zu verbessern.

Stunde-zu-Stunde Gameplay:

Der Spieler wird erfahrener, wie er bestimmte Gegner bzw. Gegnergruppen schnell und effizient besiegen kann und entwickelt Taktiken, die er auch in wiederholten Durchgängen des Spiels anwenden kann. Als weiterer Anreiz dienen die Errungenschaften, die der Spieler über mehrere Spieldurchläufe hinweg freischalten kann.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Spieler-Interface

Abbildung 1 zeigt das Layout des HUDs, das für den Spieler jederzeit sichtbar ist. Es befindet sich am rechten Bildschirmrand.



Abb. 1: HUD

Zu sehen ist die Einteilung des Bildschirms.

Auf der linken Seite findet das Spielgeschehen, wie Kämpfe und Ressourcen sammeln, statt.

Die rechte Spalte gibt eine Übersicht über den Status aller verbündeten Einheiten und den Talenten des Beschwörers.

Dazu gehören die aktuellen Einheiten mit ihren Werten wie Lebenspunkten, sowie Manapunkte und Erfahrungspunkte des Beschwörers und Ressourcen.

3.2 Perspektive

Die Perspektive des Spiels ist 2D Top-Down, wobei Spielobjekte in Seitenansicht dargestellt werden. Bekannte Spiele mit ähnlicher Perspektive sind die Spiele der „The Binding of Isaac“ Reihe.

3.3 Tastenbelegung

Das Spiel ist auf die Steuerung mit Maus und Tastatur ausgelegt.

In Tabelle 1 sind die Tasten mit ihrer jeweiligen Funktion aufgelistet. Mehrfachbelegungen einer Taste sind durch einen | getrennt.

Taste	Funktion
P	Pausenmenü aufrufen
1	Kurzwahl: Charakter 1 (Beschwörer) aus-/ abwählen
2	Kurzwahl: Charakter 2 aus-/ abwählen
3	Kurzwahl: Charakter 3 aus-/ abwählen
4	Kurzwahl: Charakter 4 aus-/ abwählen
5	Kurzwahl: Charakter 5 aus-/ abwählen
6	Kurzwahl: Charakter 6 aus-/ abwählen
Q	Beschwörungsmodus für Beschwörung 1 (Dämon) aktivieren / deaktivieren
W	Beschwörungsmodus für Beschwörung 2 (Skelett) aktivieren / deaktivieren
E	Beschwörungsmodus für Beschwörung 3 (Sturmwolke) aktivieren / deaktivieren
R	Beschwörungsmodus für Beschwörung 4 (Wasserelementar) aktivieren / deaktivieren
T	Beschwörungsmodus für Beschwörung 5 (Setzling) aktivieren / deaktivieren
A	Zauber 1 aktivieren
S	Zauber 2 aktivieren
Y	Zauber 3 aktivieren
F	Interaktion mit Blutquell Nutzen von aufnehmbaren Objekten Interaktion mit Ebenenübergang
Linke Maustaste	Charaktere aus-/ abwählen aktive Beschwörung ausführen Button drücken
Linke Maustaste halten und ziehen	Mehrere Einheiten innerhalb eines Rechtecks auswählen
Rechte Maustaste	Ausgewählte Charaktere laufen zum geklickten Punkt angeklickten Gegner angreifen
D	Debug-Modus aktivieren / deaktivieren (Nur für Entwicklungszwecke)

Tabelle 1: Tastenbelegungen

3.4 Menü-Struktur

In der Abbildung 2 ist die Menüstruktur zu sehen.
Wird das Spiel gestartet, so wird das Hauptmenü geöffnet.

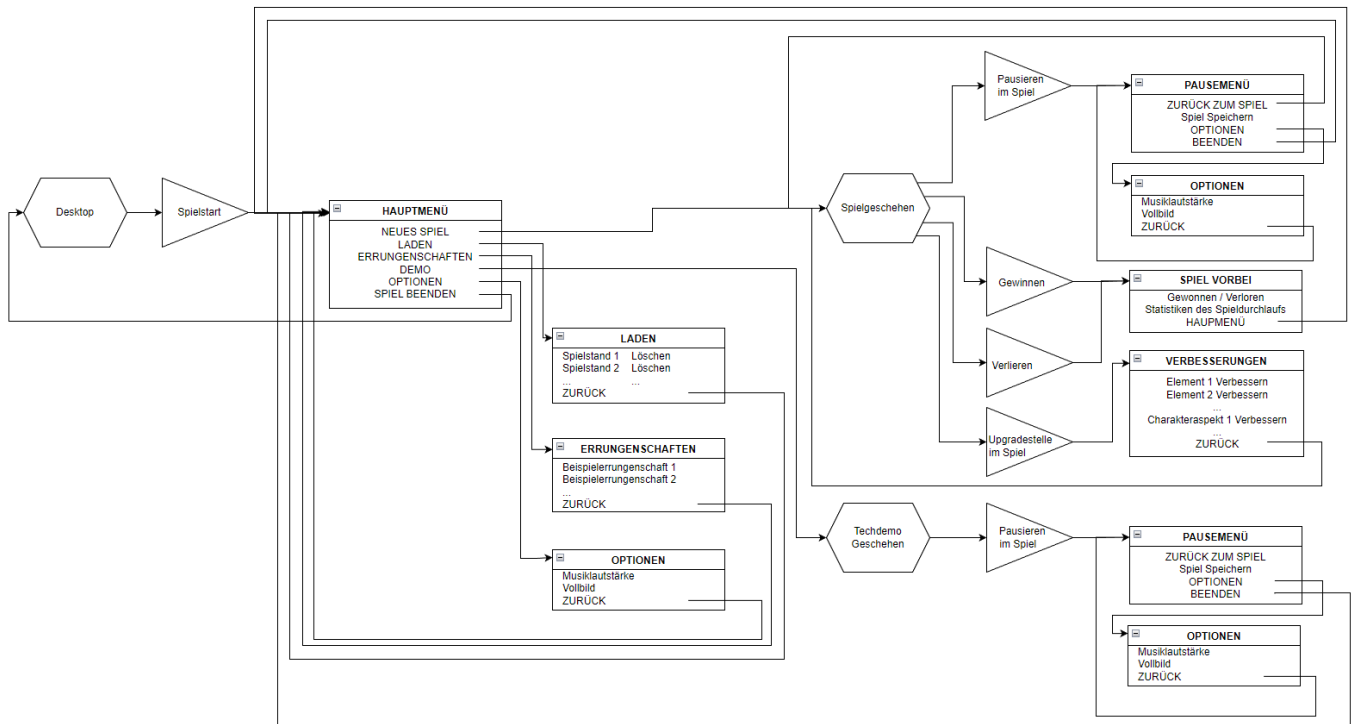


Abb. 2: Menüstruktur

Hauptmenü

Das Hauptmenü öffnet sich, wenn das Spiel gestartet wird oder das aktuelle Spielgeschehen beendet wurde.

Von dort aus können folgende Dialogoptionen gewählt werden:

- **'Neues Spiel'**: Ein neues Spiel wird gestartet.
- **'Laden'**: Gespeicherte Spielstände werden angezeigt und können geladen oder gelöscht werden.
- **'Errungenschaften'**: Die möglichen Errungenschaften und ihr jeweiliger Status werden angezeigt.
- **'Optionen'**: Die Optionen des Spiels können verwaltet werden.
- **'Beenden'**: Das Spiel wird beendet.

Pausenmenü

Wird das aktuelle Spielgeschehen pausiert, so wird das Pausenmenü aufgerufen.

Von dort aus können folgende Dialogoptionen gewählt werden:

- **'Fortsetzen'**: Das pausierte Spielgeschehen wird fortgesetzt.
- **'Speichern'**: Das aktuelle Spielgeschehen wird abgespeichert.
- **'Optionen'**: Die Optionen des Spiels können verwaltet werden.
- **'Beenden'**: Beendet das aktuelle Spielgeschehen und leitet auf das Hauptmenü zurück.

Optionen

Hier können sowohl Audio-, als auch Videoeinstellungen getroffen werden.

Durch die gegebenen Schaltflächen kann die Auflösung eingestellt werden, der Vollbildmodus aktiviert und deaktiviert werden oder die Musiklautstärke angepasst werden.

Errungenschaften

Hier werden die Errungenschaften (Abschnitt 5.10) angezeigt.

Spielende

Wird das Spielgeschehen gewonnen oder verloren, so werden in diesem Menü eine Nachricht über den Spielausgang, die Statistiken des aktuellen Spielgeschehens und ein Verweis zum Hauptmenü angezeigt.

Verbesserungen

In diesem Menü, das an bestimmten Stellen des Spiels durch Interagieren mit einem Blutquell geöffnet werden kann, können Verbesserungen des Spielercharakters getätigt werden.

4 Technische Merkmale

4.1 Verwendete Technologien

- Programmiersprache: Microsoft C# 11
- Framework: MonoGame 3.8.1 & .NET 6
- IDEs: Visual Studio Community & JetBrains Rider
- Erweiterungen: Resharper
- Textsatzsystem: L^AT_EX
- Grafik: Krita, Clip Studio Paint
- Code-Versionkontrolle: Git, Gitea

4.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 10 oder Ubuntu 22.04.1 LTS
- Prozessor: Intel® Core™ i3-7100U CPU @ 2.40GHz × 4 oder Ähnliches
- Monitor: Auflösung von mind. 1200 x 800 Pixeln
- RAM: 8 GB
- Sonstige: Maus und Tastatur

4.3 Musik & Sound

Während des Spiels läuft Hintergrundmusik. Außerdem werden bestimmte Aktionen mit Soundeffekten hinterlegt, um das Spielgeschehen akustisch zu untermalen.

4.4 Speichern & Laden

Das Spiel ist jederzeit speicherbar. Spielstände können im Untermenü „Laden“ fortgesetzt und gelöscht werden.

5 Spiellogik

5.1 Elementsystem

In Abbildung 3 ist das Elementsystem des Spiels dargestellt.

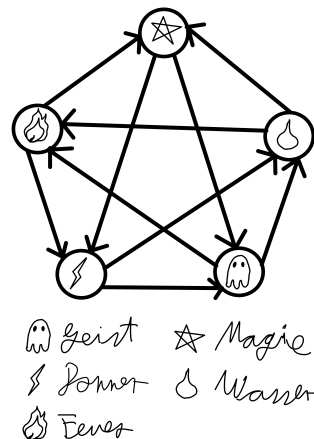


Abb. 3: Elementsystem

Die Einheiten im Spiel (mit Ausnahme des Beschwörers und des Erzfeindes) basieren auf den Elementen 'Geist', 'Magie', 'Donner', 'Wasser' und 'Feuer'.

Für jedes Element existiert eine verbündete und eine gegnerische Einheit. Die Stärken und die Schwächen sind auf einem (5-er) Schere-Stein-Papier Prinzip aufgebaut: Eine Einheit eines Elements verursacht bei Einheiten von 2 anderen Elementen zusätzlichen Schaden, erhält dafür aber von Einheiten der beiden anderen Elemente zusätzlichen Schaden. In Abb. 3 bedeutet ein Pfeil von Element A zu Element B: Element A verursacht bei Element B zusätzlichen Schaden.

Element	Stark gegen	Schwach gegen	Verbündete Einheit	Gegnerische Einheit
Feuer	Magie, Donner	Wasser, Geist	Dämon	Conan der Barbar
Donner	Wasser, Geist	Magie, Feuer	Sturmwolke	Paladin
Geist	Feuer, Wasser	Donner, Magie	Skelett	Frontrentner
Wasser	Feuer, Magie	Donner, Geist	Wasserelementar	Pirat
Magie	Donner, Geist	Feuer, Wasser	magischer Setzling	Bombenmagier

Tabelle 2: Liste der Elemente

Neutral: Zusätzlich zu den fünf Elementen gibt es auch neutrale Einheiten, den Beschwörer und den Erzfeind. Neutrale Einheiten genießen eine besondere Position innerhalb des Systems: Keine Einheit richtet zusätzlichen Schaden gegenüber den neutralen Einheiten an. Dies gilt allerdings auch in die andere Richtung, sie selbst verursachen gegen keine Einheit zusätzlichen Schaden.

5.2 Spielattribute

Einheiten im Spiel besitzen die folgenden Attribute:

- LP: Lebenspunkte. Gibt an, wie viel eine Einheit noch an Schaden aushalten kann. Sinkt dieser Wert auf oder unter 0, so stirbt die Einheit
- Element: Legt fest, zu welchem Element die Einheit gehört.
- Geschwindigkeit: Gibt an wie schnell sich eine Einheit bewegen kann
- Schaden: Gibt den Wert an, der bei einem Kampf die Basis zur Berechnung des Schadens an der anderen Einheit bildet
- Schadenstyp: Gibt an, ob die Einheit Schaden an einer oder mehreren Einheiten gleichzeitig verursachen kann
- Angriffsreichweite: Gibt den Radius an, ab dem die Einheit Schaden verursachen kann
- Angriffsgeschwindigkeit: Gibt an, wie oft eine Einheit pro Zeitintervall schaden verursacht
- Sichtweite: Gibt an, in welchem Radius die Einheit auf andere Einheiten reagieren kann

Außerdem besitzt der Beschwörer drei weitere Attribute:

- Mana: Dieser Wert wird verwendet um Zauber und Beschwörungen zu benutzen. Mana regeneriert sich langsam über die Zeit.
- EP: Erfahrungspunkte werden durch das Besiegen von gegnerischen Einheiten erhalten. Durch das Steigern der eigenen Stufe mithilfe von EP werden Talentpunkte freigeschaltet, die innerhalb des Verbesserungssystems des Blutquells ausgegeben werden können. Diese Verbesserungen werden als Talente bezeichnet.
- Seelen: Seelen können von besiegten Gegnern fallen gelassen und von allen verbündeten Einheiten aufgesammelt werden. Der Beschwörer benötigt Seelen, um verbündete Einheiten beschwören zu können.

5.3 Optionen & Aktionen

Im folgenden Kapitel sind alle Aktionen des Spiels aufgelistet.

5.3.1 Tabellarische Auflistung von Aktionen

In der Tabelle 3 sind die Spielaktionen mit Anfangs- und Abschlussbedingung aufgelistet.

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
A01.1: Verbündete Einheit auswählen	Spieler	Verbündete Einheit wird mit linker Maustaste angeklickt oder per Hotkey (s. 3.3) ausgewählt. Durch das anklicken weiterer Einheiten oder die Nutzung der zugewiesenen Hotkeys können weitere Einheiten angewählt werden, ohne die aktuell angewählten Einheiten abzuwählen. Verbündete Einheit wird hervorgehoben und ist bereit kontrolliert zu werden.	Existenz einer auswählbaren Verbündeten Einheit (im Klick-Bereich). Beschwörer ist nicht im Beschwörungs-Modus.	Verbündete Einheit ist im ausgewählten Zustand.
A01.2 Verbündete Einheit(en) auswählen per Rechtecksauswahl	Spieler	Es wird an eine Stelle mit der linken Maustaste geklickt und der Klick gehalten. Die Maus wird zu einer anderen Stelle geschoben. Die linke Maustaste wird losgelassen. Alle verbündeten Einheiten im Rechteck, welches durch die beiden Stellen definiert ist, sind ausgewählt. Alle anderen verbündeten Einheiten sind abgewählt.	Beschwörer ist nicht im Beschwörungs-Modus.	Die verbündeten Einheiten im Rechteck sind ausgewählt, die außerhalb des Rechtecks abgewählt.
A02: Alle Verbündete Einheit abwählen	Spieler	Es wird mit der linken Maustaste auf ein leeres Feld geklickt. Die Hervorhebung der derzeitig ausgewählten Verbündeten Einheiten verschwindet.	(Mindestens) eine Verbündete Einheit ist bereits ausgewählt. Beschwörer ist nicht im Beschwörungs-Modus.	Ausgewählte Verbündete Einheit(en) sind nicht mehr ausgewählt.
A03: Bewegen	Verbündete Einheiten	Es wird mit der rechten Maustaste auf ein freies Feld geklickt. Ausgewählte Verbündete Einheiten beginnen, sich zu dem angeklickten Feld zu bewegen.	Mindestens eine ausgewählte Verbündete Einheit, gewünschtes Feld muss erreichbar sein.	Ausgewählte Verbündete Einheiten sind auf (bzw. möglichst nahe an) dem gewünschten Feld.

A04: Seelen Sammeln	Verbündete Einheiten	Verbündete Einheit wird nah genug an am Boden liegende Seelen gelenkt. Die Menge an Seelen wird dem Spieler hinzugefügt.	Seelen liegen für Verbündete Einheit erreichbar.	Seelen liegen nicht mehr auf dem Boden. Spieler hat mehr Seelen zur Verfügung.
A05: Aufnehmbares Objekt nutzen	Beschwörer	Beschwörer steht nah an dem aufnehmbaren Objekt (welches auf dem Boden liegt) und kann dieses mit einem Hotkey (F) benutzen. Das Aufnehmbare Objekt verschwindet vom Boden und die zugehörigen Effekte werden auf den Beschwörer angewendet.	Beschwörer steht in Reichweite des Aufnehmbaren Objektes.	Das Aufnehmbare Objekt verschwindet vom Boden und die Effekte wurden auf den Beschwörer angewendet.
A06: Beschwören	Beschwörer	Durch das Drücken der entsprechenden Hotkeys (s. 3.3) können Verbündete Einheiten beschworen werden.	Spieler besitzt genügend Seelen und Mana. Die Obergrenze für verbündete Einheiten ist noch nicht erreicht.	Es steht eine neue kontrollierbare verbündete Einheit in der Spielwelt. Es kann eine Einheit weniger zusätzlich beschworen werden. Beschwörer hat weniger Seelen zur Verfügung.
A07: Verbündete Einheit stirbt	Verbündete Einheiten	Verbündete Einheit bekommt Schaden aus beliebiger Schadensquelle. Die LP der Verbündeten Einheit sinkt auf 0 oder darunter.	Verbündete Einheit hat > 0 LP und erleidet Schaden $> LP$.	Verbündete Einheit stirbt (verschwindet von der Spielwelt). Es kann eine Einheit mehr beschworen werden.
A08: Gegnerische Einheit stirbt	Gegnerische Einheiten	Gegnerische Einheit bekommt Schaden aus beliebiger Schadensquelle. Die LP der Gegnerischen Einheit sinkt auf 0 oder darunter. Die Gegnerische Einheit stirbt und lässt mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit ein aufnehmbares Objekt fallen. Der Beschwörer erhält Erfahrungspunkte.	Gegnerische Einheit ist am Leben und hat > 0 LP.	Gegnerische Einheit stirbt (verschwindet von der Spielwelt). Mit einer gewissen Chance liegt nun ein aufnehmbares Objekt oder Seelen dort wo die Gegnerische Einheit zuvor stand. Der Beschwörer hat nun mehr Erfahrungspunkte.

A09: Zauber wirken	Beschwörer	Hotkey für gewünschten Zauber drücken	Beschwörer ist ausgewählt und besitzt genügend Mana für den Zauber.	Zauber wurde ausgeführt und hat nun eine Abklingzeit. Beschwörer hat weniger Mana zur Verfügung.
A10: Schatztruhe öffnen	Beschwörer	Der Beschwörer wird zu einer Schatztruhe bewegt. Sobald er ankommt wird diese geöffnet.	Schatztruhe ist für Beschwörer erreichbar und geschlossen.	Die Schatztruhe ist nun offen, es liegen aufnehmbare Gegenstände um die Schatztruhe herum.
A11: Einheit attackieren (Nah- und Fernkampf)	verbündete Einheiten	Es wird mit ausgewählten Verbündeten Einheiten ein Rechtsklick auf eine Gegnerische Einheit durchgeführt. Verbündete Einheiten bewegen sich zur Gegnerischen Einheit. Einheiten attackieren einander, durch den verursachten Schaden verringern sich die LP der Einheiten; oder: Bewegung der verbündeten Einheiten wurde geändert (A03).	Mind. 1 gegnerische Einheit existiert auf der Ebene. Mind. 1 verbündete Einheit ist ausgewählt.	Einheiten kämpfen, bis von einer der beiden Seiten keine Einheiten mehr in Angriffsreichweite sind; oder: verbündete Einheiten stehen auf neuer Position.
A12: Verbesserungsmenü öffnen	Spieler	Der Beschwörer steht im Blutquell und der Spieler drückt den passenden Hotkey (F).	Der Beschwörer steht im Blutquell.	Das Verbesserungs-menü ist geöffnet.
A13: Fähigkeiten verbessern	Spieler	Auf dem Talent-Menü, durch linken Maustaste Fähigkeit wählen, um nicht zugewiesene Talentpunkte zuzuweisen.	Es gibt verfügbare Talentpunkte. Verbesserungs-menü ist geöffnet (A12)	Neues Talent ist freigeschaltet. Es gibt weniger verfügbare Talentpunkte.
A14: Spiel pausieren	Spieler	Der Spieler drückt auf die Pausetaste (P).	Das Spiel befindet sich derzeit im aktiven Zustand.	Das Spiel ist pausiert. Das Pausen-menü ist offen.

Tabelle 3: Spielaktionen

5.4 Zauberliste

In der Tabelle 4 sind die Zauber, die dem Beschwörer zur Verfügung stehen, aufgelistet. Jeder Zauber ist auf einen Hotkey gelegt. Die Zauber müssen an einem Blutquell freigeschaltet werden, mit Ausnahme des Feuerballs. Dieser ist von Beginn an verfügbar. Jeder Zauber kostet eine bestimmte Menge Mana.

ID	Bezeichnung	Manakosten	Effekt	Dauer	Ziel
Z01	Heilungszauber	Normal	niedrige Heilung über Zeit	temporär	Verbündete Einheiten in einem Radius um den Beschwörer (inkl. Beschwörer).
Z02	Geschwindigkeitszauber	Hoch	hohe Steigerung der Geschwindigkeit	temporär, kurz	Verbündete Einheiten in einem kleinen Radius um den Beschwörer (inkl. Beschwörer).
Z03	Feuerball	Niedrig	Normaler Schaden	fliegt eine festgelegte Zeitspanne	Wird vom Beschwörer aus in Richtung des Mauszeigers geschossen.

Tabelle 4: Zauber

5.5 Beschwörungsliste

In der Tabelle 5 sind die Beschwörungen des Beschwörers aufgelistet.

ID	erzeugte Einheit	Mana-Kosten	Seelen-Kosten
B01	Dämon	hoch	niedrig
B02	Skelett	hoch	niedrig
B03	Sturmwolke	niedrig	hoch
B04	Wasserelementar	niedrig	hoch
B05	Magischer Setzling	hoch	hoch

Tabelle 5: Beschwörungen

5.6 Spielobjekte

Der folgende Abschnitt definiert die Spielobjekte. Darunter zählen alle Einheiten, aufnehmbare Objekte und auch Kollisionsobjekte. Die Abbildungen von Charakteren, die mehrere Stufen besitzen, sind auf den Abbildungen groß auf Stufe 1 zu sehen, und darunter in aufsteigender Reihenfolge die Abbildungen der höheren Stufen.

5.6.1 Verbündete Einheiten

Die Verbündeten Einheiten sind vom Spieler steuerbar und können (mit Ausnahme des Beschwörers selbst) vom Beschwörer beschworen werden. Es kann mehr als eine Einheit eines bestimmten Typs zur selben Zeit beschworen werden, solange die Anzahl der Verbündeten Einheiten nicht die Maximalanzahl überschreitet. Eine verbündete Einheit steigt Stufen auf, indem der Spieler Talentpunkte an einem Blutquell verwendet. Der Stufenaufstieg einer Einheit verbessert die Attribute dieser Einheit.

Der Beschwörer

Eigenschaften	Werte
LP	Normal
Geschwindigkeit	Normal
Schaden	Normaler Nahkampfschaden
Schadenstyp	Einzelziel
Aktionen	Beschwören (A05), Zauber wirken(A06)
Element	Neutral
Angriffsreichweite	Niedrig
Angriffsgeschwindigkeit	Normal



Abb. 4: Beschwörer

”Die Rechte Hand von Noruas. Geißel der Menschheit und Unterjocher der freien Völker. Mag den Klang von klappernden Knochen, Totenschädelweitwurf und Makramee-Eulen.”

Dämon (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Niedrig
Geschwindigkeit	Hoch
Schaden	Niedriger Fernkampfschaden
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Feuer
Angriffsreichweite	Hoch
Angriffsgeschwindigkeit	Hoch

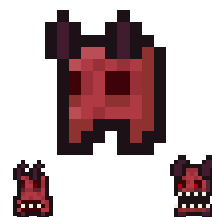


Abb. 5: Dämon

”Diese feurigen kleinen Biester lieben es, Dinge in Brand zu stecken. In der Hölle sind sie nichts anderes als ersetzbare Arbeitskräfte. Als Gegenmaßnahme haben sie eine Gewerkschaft gegründet.”

Skelett (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Normal
Geschwindigkeit	Normal
Schaden	Niedriger Nahkampfschaden
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Geist
Angriffsreichweite	Niedrig
Angriffsgeschwindigkeit	Normal

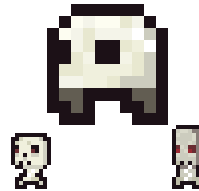


Abb. 6: Skelett

”Das Skelett wurde aus seinem ewigen Schlaf erweckt. Zu seinem großen Verdruss hat es jedoch keinen Magen mehr, um Kaffee zu verdauen und ist dementsprechend schlecht gelaunt.”

Sturmwolke (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Niedrig
Geschwindigkeit	Hoch
Schaden	Hoher Nahkampfschaden
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Donner
Angriffsreichweite	Niedrig
Angriffsgeschwindigkeit	Hoch

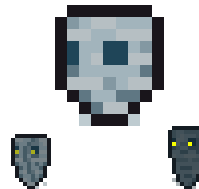


Abb. 7: Sturmwolke

”Gute Laune trotz schlechtem Wetter? Niemals! Diese Wolke ist immer geladen, also komm ihr besser nicht zu nahe.”

Wasserelementar (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Normal
Geschwindigkeit	Niedrig
Schaden	Hoher Fernkampfscha- den
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Wasser
Angriffsreichweite	Normal
Angriffsgeschwindigkeit	Niedrig

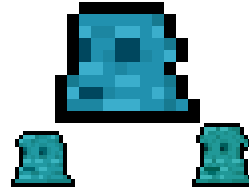


Abb. 8: Wasserelementar

”Über den Wasserelementar ist wenig bekannt. Manche behaupten, es sei nur ein Schleim, der ein höheres Gehalt wollte. ”

Magischer Setzling (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Hoch
Geschwindigkeit	Niedrig
Schaden	Normaler Nahkampf- schaden
Schadenstyp	Flächenschaden
Element	Magie
Angriffsreichweite	Niedrig
Angriffsgeschwindigkeit	Niedrig

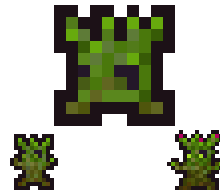


Abb. 9: Magischer Setzling

”Magie hauchte dieser Baumart Leben ein. Sie sind widerstandsfähig, aber langsam und schwafeln ständig etwas von einem Isengard.”

5.6.2 Gegnerische Einheiten

Die gegnerischen Einheiten besitzen ein eigenes Verhalten und können vom Erzfeind gesteuert und im Kampf eingesetzt werden. Die gegnerischen Einheiten treten in den höheren Ebene auf höhere Stufen auf, was sie durch erhöhte Werte noch gefährlicher für den Spieler macht.

Conan der Barbar

Eigenschaften	Werte
LP	Normal
Geschwindigkeit	Normal
Schaden	Normaler Nahkampfschaden
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Feuer
Angriffsreichweite	Niedrig
Angriffsgeschwindigkeit	Normal

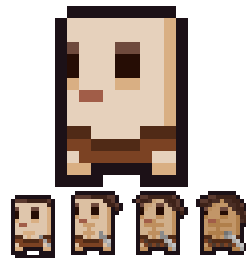


Abb. 10: Conan der Barbar

”Er ist nicht der Echte, sondern lediglich im Fanclub. Dennoch hat er ein großes Schwert und ihm gefällt es, dieses zu schwingen.”

Front-Rentner

Eigenschaften	Werte
LP	Niedrig
Geschwindigkeit	Niedrig
Schaden	Normaler Fernkampfschaden
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Geist
Angriffsreichweite	Hoch
Angriffsgeschwindigkeit	Normal



Abb. 11: Front-Rentner

”Die Rente im Königreich ist fürchterlich. Doch eine wachsende dunkle Bedrohung bietet selbst für die Älteren vielseitige Jobmöglichkeiten, zum Beispiel als Kämpfer an der Front. Oder als Bestatter eben dieser.”

Paladin

Eigenschaften	Werte
LP	Hoch
Geschwindigkeit	Niedrig
Schaden	Hoher Nahkampfscha- den
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Donner
Angriffsreichweite	Niedrig
Angriffsgeschwindigkeit	Niedrig

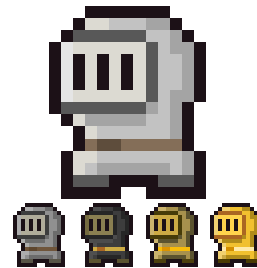


Abb. 12: Paladin

”Dank ihrer goldenen Rüstung halten sie sich oft für etwas Besseres. Ihr Schwert steht unter Strom und sie stehen häufig unter Kritik, dieser sei nicht nachhaltig erzeugt.”

Pirat

Eigenschaften	Werte
LP	Normal
Geschwindigkeit	Hoch
Schaden	Normaler Fernkampf- schaden
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Wasser
Angriffsreichweite	Hoch
Angriffsgeschwindigkeit	Normal

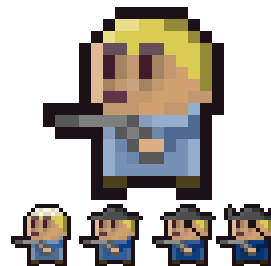


Abb. 13: Pirat

”Sie wissen selbst nicht ganz, was sie in einem Verlies zu suchen haben. Doch der König versprach ihnen Beute die den Schätzen des Meeres gleicht, sollten sie als Quereinsteiger anfangen.”

Bomben-Magier

Eigenschaften	Werte
LP	Niedrig
Geschwindigkeit	Niedrig
Schaden	Hoher Nahkampfscha- den
Schadenstyp	Flächenschaden
Element	Magie
Angriffsreichweite	Niedrig
Angriffsgeschwindigkeit	Niedrig



Abb. 14: Bomben-Magier

”Sie sind der festen Überzeugung, sie könnten zaubern. Ihr mächtiger Explosionszauber basiert jedoch auf nicht ganz so magischen Bomben, die sie mit sich tragen. Haben Hausverbot in sämtlichen Tavernen der weiteren Umgebung.”

Erzfeind

Eigenschaften	Werte
LP	Sehr Hoch
Geschwindigkeit	Normal
Schaden	Normaler Nahkampf- schaden
Schadenstyp	Einzelziel
Element	Neutral
Angriffsreichweite	Normal
Angriffsgeschwindigkeit	Normal



Abb. 15: Erzfeind

Beschreibung: Der Erzfeind, der König, stellt den Gegenspieler (den zweiten Spieler) dar. Er erscheint auf jeder Ebene in einem Raum und besitzt Talente ähnlich die des Beschwörers. Er wird nach jeder Ebene mehr Lebenspunkte haben und mehr Einheiten zu seiner Unterstützung rufen können.

KI des Erzfeindes

Das primäre Ziel der KI ist es, die Lebenspunkte des Beschwörers auf 0 zu senken. Im Kampf evaluiert die KI die Attribute der Einheiten des Beschwörers, um gegnerische Einheiten zu sich zu rufen, die die Einheiten des Beschwörers durch ihre Elementen kontern können. Auch kann die KI den von ihr kontrollierten Einheiten gezielt Ziele zuweisen und diese auch je nach Situation wieder ändern. Wenn die Kampfbedingung für den Erzfeind zu ungünstig stehen, versucht dieser zu evtl. verbliebenen Einheiten in der aktuellen Ebene zu flüchten.

5.6.1 Kollisionsobjekte

Die Kollisionsobjekte sind unbegehrbar und undurchdringlich. In der Tabelle 6 sind die Kollisionsobjekte mit ihren Interaktionsmöglichkeiten aufgelistet.

ID	Name	Interaktionsmöglichkeit
K01	Wand	keine
K02	geschlossene Schatztruhe	öffnen
K03	Blutquell	Verbesserungsmenü öffnen

Tabelle 6: Kollisionsobjekte

5.6.2 Aufnehmbare Objekte

Die Aufnehmbaren Objekte erhöhen temporär oder dauerhaft bestimmte Attribute des Beschwörers, mit Ausnahme der Seele, die die Anzahl der Seelen erhöht.

ID	Name	Effekt
S01	Seele	keiner, ist eine Ressource
S02	Geschwindigkeitelixier	Erhöht temporär Geschwindigkeit des Beschwörers leicht-mittel.
S03	Lebenselixier	Heilt verlorene Lebenspunkte des Beschwörers. Kann dabei nicht die maximalen Lebenspunkte überschreiten.
S04	Schadenselixier	Erhöht temporär den Schaden des Beschwörers leicht-mittel.

Tabelle 7: Aufnehmbare Objekte

5.7 Talentmenü

Besiegte gegnerische Einheiten belohnen den Beschwörer mit Erfahrungspunkten, abgekürzt EP. Die Anzahl ist dabei abhängig vom Gegner, nicht aber davon, wie er besiegt wurde.

Übersteigen die gesammelten Erfahrungspunkte einen gewissen Schwellenwert, so erhöht sich die Stufe des Beschwörers und belohnt den Spieler mit einem Talentpunkt. Dieser Schwellenwert wird abhängig von der Stufe des Beschwörers immer größer.

Die bisher noch nicht zugewiesenen Talentpunkte können am Blutquell, welcher sich im Startraum jeder Ebene befindet, für Talente ausgegeben werden. Dazu muss der Beschwörer in das Becken des Blutquells navigiert und die Taste "F" gedrückt werden (siehe Steuerung und Spielaktionen (A12)).

Talente sind permanente Verbesserungen für je eines der fünf Elemente. Der Beschwörer startet bei jedem Talent mit einem Punkt. Der Spieler kann jedes Talent maximal vier mal verbessern.

Als Konsequenz eines verteilten Talentpunkts wird die eigene Beschwörung des ausgewählten Elements verstärkt und verändert bei genügend Punkten ihr Aussehen, um ihren Wandel zu einer stärkeren Einheit zu unterstreichen.

In Abbildung 16 ist das Talentmenü dargestellt.

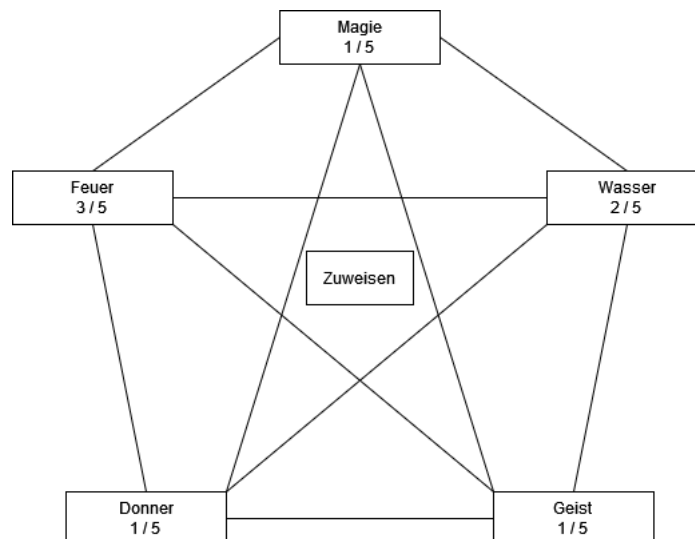


Abb. 16: Talentmenü. Es wurden bereits Punkte in Feuer und Wasser investiert

Talente haben abhängig von ihrem Element auch eine Konsequenz für den Beschwörer selbst. Sie bieten eine kleine Verbesserung für eines seiner Attribute oder Zauber. Diese Verbesserungen skalieren pro eingesetzten Punkt in dem jeweiligem Talent.

Talent	Verbesserungen
Feuer	Kleine Erhöhung des durch Z01 verursachten Schadens
Wasser	Kleine Erhöhung der durch Z02 erhaltenen Heilung
Donner	Kleine Erhöhung der durch Z03 erhaltenen Geschwindigkeit
Geist	Kleine Erhöhung des maximalen Manas
Magie	Kleine Erhöhung der passiven Manaregeneration

Tabelle 8: Verbesserungen für den Beschwörer durch die Talentpunkte

5.8 Spielablauf

Der Beschwörer startet alleine in einem Raum auf der ersten Ebene. Neben ihm befinden sich einige Seelen und ein Blutquell, an dem später Verbesserungen durchgeführt werden können. Für weitere Ressourcen muss der Spieler das Verlies erkunden.

Diese erhält der Beschwörer durch das Besiegen von Gegnern. Darüber hinaus erhält er für jeden besiegten Gegner Erfahrungspunkte. Bei genügend gesammelten Erfahrungspunkten steigt der Beschwörer eine Stufe auf und erhält einen Talentpunkt, welcher zur Verbesserung der Talente an einem Blutquell genutzt werden kann.

In jeder Ebene muss der Erzfeind besiegt werden. Dieser flieht - außer in der letzten Ebene - daraufhin in die nächsthöhere Ebene. Der Spieler muss ihm über eine Leiter folgen, um im Spielgeschehen fortzufahren.

In der nächsten Ebene wiederholt sich der Spielablauf. Jedoch werden die Gegner mit dem Fortschritt im Spiel stärker, was den Spieler dazu motivieren soll, Ressourcen zur Verssierung seiner Einheiten und Attribute zu beschaffen.

Wird der Erzfeind in der finalen Ebene besiegt, ist der Spieldurchlauf gewonnen.

Stirbt der Beschwörer an einem beliebigen Punkt des Spieldurchlaufs, so ist das Spiel verloren.

5.9 Statistiken

Das Spiel speichert:

- eine Endpunktzahl
- die Anzahl der besiegtten gegnerischen Einheiten
- die Anzahl der erkundeten Ebenen
- die Anzahl der beschworenen verbündeten Einheiten
- die Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte

5.10 Errungenschaften

Die Errungenschaften sind persistent.

- Jack of all trades: Mindestens 2 Talentpunkte in jede Fähigkeit investiert.
- Jack the Ripper: Töte 100 Gegner.
- Dungeon Explorer: Erkunde 5 Ebenen.
- Karnickel aus dem Hut: Beschwöre 100 Einheiten.
- Nimmersatt: Verbrauche 50 Aufnehmbare Objekte (außer Seelen).
- Mein persönlicher Tiefpunkt: Habe zu einem Zeitpunkt genau 0 Mana.
- Endlich... Frei!: Besiege deinen Erzfeind endgültig.
- Firestarter: Investiere 4 Talentpunkte in das Feuer-Element.
- Feuchter Bandit: Investiere 4 Talentpunkte in das Wasser-Element.
- Geistermeister: Investiere 4 Talentpunkte in das Geist-Element.
- Potzblitz: Investiere 4 Talentpunkte in das Donner-Element.
- Du bist ein Zauberer!: Investiere 4 Talentpunkte in das Magie-Element.

6 Screenplay

6.1 Rahmenhandlung

Es ist das Jahr 900. Am Rande eines kleinen Dorfes, mitten in den Bergen lebt ein mächtiger Beschwörer. Das Leben ist sehr angenehm für ihn, denn er nutzt seine Magie um sich alltägliche Aufgaben zu erleichtern. Mal beschwört er sich eine Einheit für die Ernte, mal eine, um seine Ziegen auf die Weide zu führen und noch eine andere, um Bäume zu fällen, damit er über den Winter hinweg genug Holz hat, und noch eine...

Die Dorfbewohner ahnen nichts von den Talenten des Beschwörers und wundern sich, wie er das alles alleine schaffen kann und morgens den Morgenmuffeln trotzdem noch ein Lächeln schenken kann. Jedoch wird eines Abends sein Geheimnis entdeckt. Die Dorfbewohner brennen sein Haus nieder und klauen seine Ziegen. Der Beschwörer muss so schnell wie möglich fliehen und rennt um sein Leben, weit weit weg. Erst als sein Heimatdorf weit hinter ihm liegt, kann er zu Atem kommen. Als er sich wieder umdreht, um einen Blick auf die Landschaft zu werfen steht er vor ihm - Noruas, der dunkle (inoffizielle) Herrscher des Schicksals-Tals! Er streckt ihm einladend seine Hand hin. Der Beschwörer sieht ihm tief in die Augen... sie haben etwas beruhigendes in sich. Zum ersten Mal seit langer Zeit fühlt es sich so an, als könne der Beschwörer er selbst sein, ohne Angst vor Verfolgung haben zu müssen...

Nach einigen langen Monaten hat sich der Beschwörer neuen Pflichten zugewandt. Seine beschworenen Einheiten üben nun ganz andere Aufgaben aus. Sie begleiten Noruas Orks auf die Berge, arbeiten in den Minen und sie schneiden die Seile wichtiger Hängebrücken ab, um den Dorfbewohnern jeglichen Kontakt zur Außenwelt zu nehmen. Mit der Zeit stiften sie Chaos und Verwirrung.

So lebt es sich doch schön. Jedoch sind nicht alle zufrieden. So kommt es, dass der Beschwörer eines Tages in einem dunklen, stinkenden Verlies aufwacht. Ein alter Nachbar des Beschwörers hatte es sich zur Lebensaufgabe gemacht, den Beschwörer zu finden und Rache zu nehmen. Der Nachbar erkannte den Beschwörer, nachdem dieser in seiner typischen, lilanen Robe auf dem Feld zauberte. Der alte Nachbar und seine Verbündeten griffen den Beschwörer so lange an, bis dieser keine Kraft mehr hatte, sich zu Verteidigen. Das letzte, woran sich unser Beschwörer erinnern kann ist, wie er erschöpft zu Boden fiel. Jetzt steckt er in diesem dunklen, kalten Gefängnis fest. Er muss einen Ausweg finden, aber wird das so einfach? Was er noch nicht weiß: Vor ihm liegt ein Labyrinth voller Gegner und Gefahren, die seine Fähigkeiten testen werden. Und das Schlimmste - sein alter Erzfeind lungert in den Tiefen des Labyrinths und wartet nur darauf, sich dem Beschwörer zu stellen.

6.2 Konzeptzeichnungen & Storyboards

In Abbildung 17 ist ein frühes Konzept eines Raumes des Verlieses, welches der Spieler mit seinen Einheiten durchschreiten könnte, zu sehen.

In Abbildung 18 ist ein möglicher Raum, wie er sich aktuell im Spiel befindet, zu sehen.



Abb. 17: Konzept eines Raumes

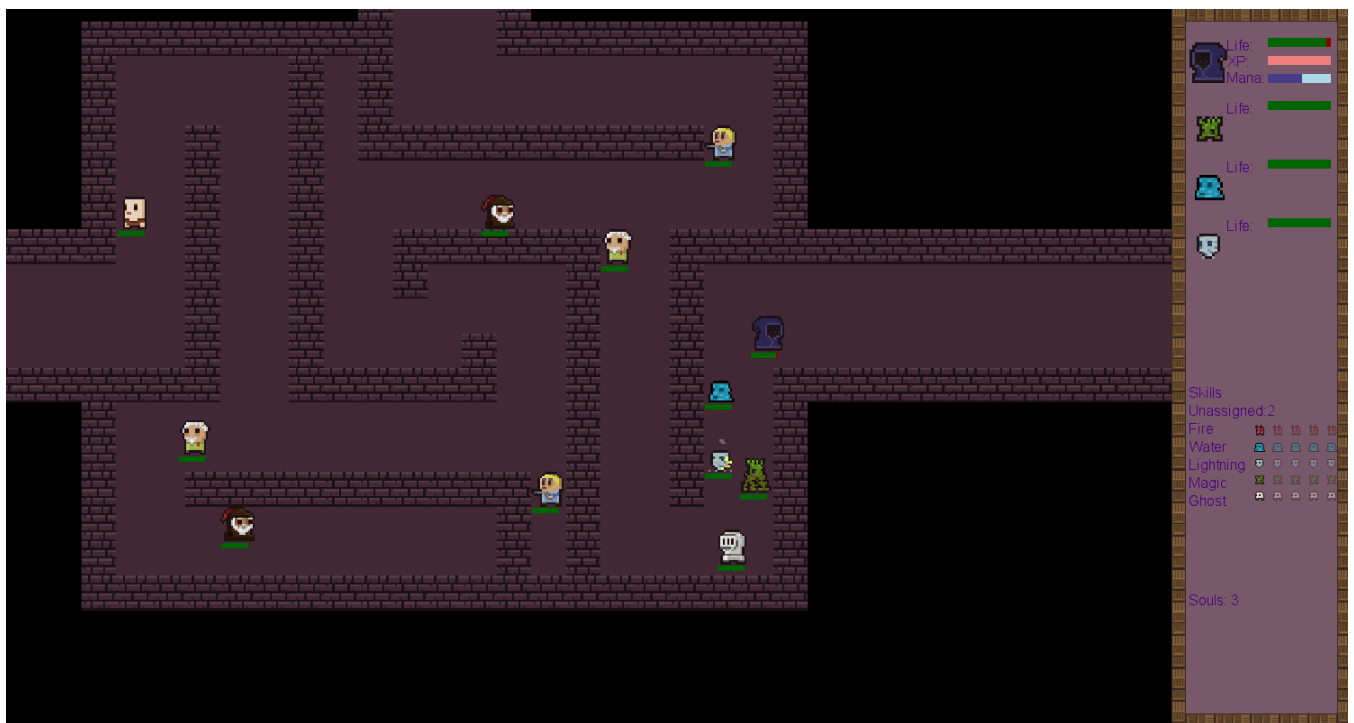


Abb. 18: Raum des Verlieses, aktuell

7 Glossar

- **beschwören** ist das Hinzufügen von Einheiten auf die Spielwelt. Die Einheiten, die beschwören können sind der 'Beschwörer' und der 'Erzfeind'. Da der Erzfeind keine magischen Kräfte besitzt, spricht man hier von 'Einheiten zu sich rufen'.
- Der **Beschwörer** ist die primäre Einheit des Spielers. Der Beschwörer beschwört Verbündete Einheiten und setzt Zauber ein. Stirbt der Beschwörer, ist das Spiel verloren.
- **Beschwörung**: Die verschiedenen Typen von verbündeten Einheiten.
- Der **Blutquell** ist ein interagierbares Kollisionsobjekt. Am Blutquell können Talentpunkte ausgegeben und somit Beschwörungen verbessert werden.
- Eine **Ebene** ist Zusammengesetzt aus Pfaden und Räumen.
- **Einheit**: Oberbegriff für verbündete und gegnerische Einheiten.
- **Erfahrungspunkte (EP)** werden durch das Besiegen von gegnerische Einheiten erhöht. Werden genug EP gesammelt, steigt der Beschwörer eine Stufe auf.
- Der **Erzfeind** ist der Gegenspieler und ist intelligenter und stärker als die anderen gegnerische Einheiten. Außerdem befehligt und ruft gegnerische Einheiten zu sich. Stirbt der Erzfeind endgültig, ist das Spiel gewonnen.
- **Element**: Eigenschaft jeder Einheit. Bestimmt, wie effektiv Angriffe einer Einheit auf eine andere Einheit sind.
- **Feld**: Die Ebene ist in Quadrate, auch Felder genannt, aufgeteilt.
- **Mana** wird vom Beschwörer für das Wirken von Zaubern und Beschwören von verbündeten Einheiten benötigt.
- Ein **Pfad** ist die Verbindung zwischen zwei Räumen.
- Ein **Raum** ist ein Bereich einer Ebene, in dem sich gegnerische Einheiten und Kollisionsobjekte befinden.
- **Ressource**: Seele oder Mana.
- **Seele** ist ein aufnehmbares Objekt. Es wird für das Beschwören von Verbündeten Einheiten benötigt.
- **Stufe**: Repräsentiert die Stärke einer Einheit. Stufe 1 ist die niedrigste Stufe, Stufe 5 die höchste. Einheiten auf höheren Stufen haben höhere Werte als die selbe Einheit auf einer niedrigen Stufe.
- **Talente** sind Verbesserungen für den Beschwörer in einem bestimmten Element. Diese wirken sich auf ihn und seine Beschwörung des jeweiligen Elements aus.
- **Zauber**: Wird vom Beschwörer eingesetzt. Zauber werden mit Mana gewirkt und haben einen bestimmten Effekt auf das Spielgeschehen.