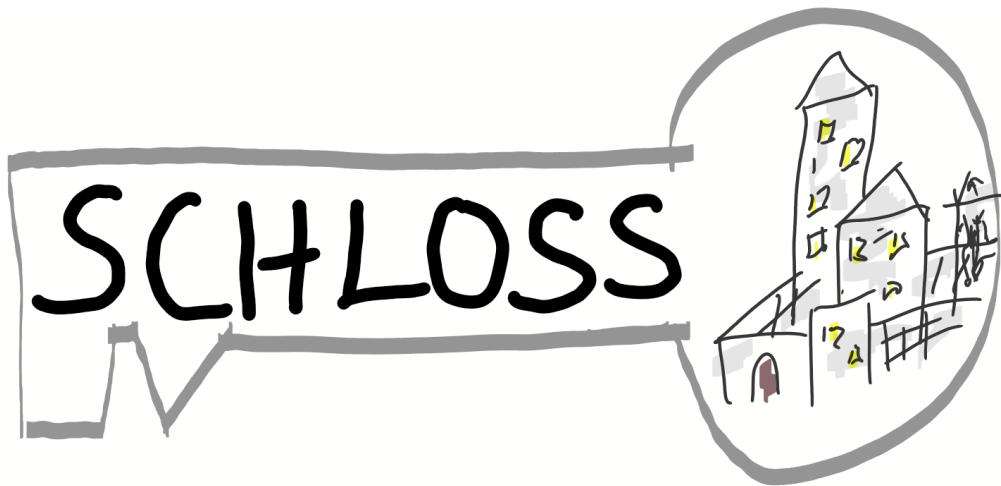




Ayiza
Ben
Emilia
Franka
Hagen
Mohammed

Tutor: Felix Falk
Gruppe 01
08.02.2025

Änderungsliste.....	3
Spielkonzept.....	4
Zusammenfassung.....	4
Zentrale Mechanik.....	4
Benutzeroberfläche.....	5
Eingaben und Steuerelemente.....	5
Spiel-Interface.....	5
Menüstruktur.....	7
Hauptmenü.....	7
Optionen-Menü.....	8
Pause Menü.....	9
Game Over Menü.....	10
Technische Merkmale.....	11
Techdemo.....	11
Technologien.....	11
Mindestvoraussetzungen.....	11
Spiellogik.....	12
Optionen und Aktionen.....	12
Spielobjekte.....	14
Spielstruktur.....	20
Statistiken.....	22
Achievements.....	22
Screenplay.....	23
Storyboard/Konzeptzeichnung.....	23

Änderungsliste

Game Over Menü

Dieses Menü wird angezeigt, wenn das Spiel verloren wurde und es gibt in Form von Buttons jeweils die Option für "Spiel beenden" oder "Neues Spiel". Das Menü-Struktur-Diagramm (Abbildung (3)) wurde entsprechend angepasst und auf S. 9 hinzugefügt.

Grafiken

Wir haben die Grafiken des Ersten GDDs mit Screenshots aus unserem Spiel ersetzt.

Screenplay

Auch das Screenplay wurde mit Bildern aus unserem tatsächlichen Spiel ersetzt.

Säulen

Die Säulen wurden neu hinzugefügt. Sie stellen ein Objekt im Raum dar, das mit allen anderen Spielobjekten kollidiert. Gegner, Trude sowie die Spielfigur müssen also einen Weg um diese herum finden. Pro Nebenraum befinden sich vier Säulen, die zufällig im Raum verteilt sind.

Lebensbalken

Wir haben einen Lebensbalken, statt Herzen gewählt.

Position der großen Tür

Die Position der Tür angepasst (von "oben" nach "unten" im Hauptraum geschoben)..

Schreibfehler, Formulierungen

Ein paar Schreibfehler und Formulierungen korrigiert.

Spielkonzept

Zusammenfassung

Wir stehen vor unseren größten Herausforderungen: Unser Bruder wurde entführt und wir müssen ihn befreien. Wir haben bereits das Schloss, in dem er gefangen gehalten wird, ausfindig gemacht, doch wir sind hier fremd. Sind wir alleine? Alles, was wir wissen, ist, dass unser Bruder hier irgendwo gefangen ist. Alles was wir tun können: Suchen! Ein Schloss mit mehreren Schlüssellochern versperrt uns den Weg zur nächsten Ebene des Schlosses! Uns fällt auf: Die Anzahl der benötigten Schlüssel passt zur Anzahl der angrenzenden Türen. Aha! Die Suche beginnt... *Schritte in die Dunkelheit!*

Wir sind NICHT alleine! Eile ist geboten! Wir rennen zur nächstgelegenen Tür!

Dann ist Trude plötzlich da: Eine gefährliche, uns feindlich gegenüberstehende Kreatur! Trude greift uns an - besiegen wir sie, können wir in den Raum gelangen, also kämpfen wir! Wir kämpfen mit Mut, List - können ausweichen, zuschlagen und wegrennen! Wir kämpfen mit Waffen und Zaubern! Waffen und Zauber werden wir vermutlich weitere hier im Schloss finden. Diese werden wir brauchen, denn Trude ist nicht unser einziges - großes - Problem!

Trude ist K.O.! Wir schaffen es in den ersten Raum.

Wer ist hier? Wo sind die Schlüssel, die wir brauchen?

Dort steht eine Kiste - verlockend! Nein, wir haben andere Sorgen: *Schritte in der Dunkelheit!*

Nicht schon wieder!

Trude kann es (noch) nicht sein - sie ist noch K.O.

Wir schreiten in den Raum...

ZEIT ist ein Faktor, der uns begleitet. Davon haben wir nicht genug! Lange können wir nicht in diesem Raum bleiben - ewig können wir nicht suchen!

Wenn wir schnell genug sind, haben wir Zeit übrig! Mehr Zeit für die weiteren Suchen!

Schloss

Trude ist uns auf den Fersen!

Die Mischung aus Abenteuer, Rätsel und Action
sorgt für ein abwechslungsreiches Gameplay!

Zentrale Mechanik

In jedem Level muss der/die Spieler/-in unter Zeitdruck Schlüssel finden, um weiterzukommen. Läuft die Zeit ab, kann die Tür per Mini-Rätsel erneut geöffnet werden. Wird das Rätsel auch nicht in der Zeit erfolgreich gelöst, ist das Spiel zu Ende. Gegner erschweren die Suche und müssen besiegt oder umgangen werden. Die letzte Tür des höchsten Levels zu öffnen, gewinnt das Spiel. Der/die Spieler/-in ist im ständigen Kampf mit dem zweiten Spieler (Trude), um Schlüsseln zu sammeln. Der Schlüssel wird pro Raum nur

an jene Spielfigur gegeben, die die meisten Gegner tötet. Die Antagonistin, Trude, kann also Schlüsseln sammeln und muss besiegt werden, damit man im Level weiterkommt.

Benutzeroberfläche

Eingaben und Steuerelemente

Die Menüs können mit Schaltflächen/Buttons navigiert werden. Man kann verschiedene Elemente, beispielsweise Musik, per Toggle ein- und ausschalten. Zudem können Werte wie Lautstärke per Slider angepasst werden.

Spiel-Interface

Eine Übersicht über das, wie das Spiel aussieht [Abbildung \(1\)](#) gegeben. Das Spiel ist 2D, und die Kamera auf die Spielfigur zentriert und bewegt sich mit der Spielfigur mit.



Abbildung (1): Aufbau einer Ebene. Die Spielfigur steht vor zwei Nebenraumdüren.

1. Lebenspunkte (oben links):
 - Der Lebensbalken zeigt das Leben der Spielfigur an.
2. Anzahl eingesammelter Schlüssel (oben rechts):
 - Der Schlüssel zeigt die Anzahl der bisher gesammelten Schlüssel an, diese werden benötigt, um die Tür zur nächsten Ebene zu öffnen.
3. Tür zur nächsten Ebene (unten):
 - Unten befindet sich eine große Doppeltür. Diese führt in die nächste Ebene.
4. Türen zu den anderen Räumen (links und rechts, oben):
 - Auf beiden Seiten und oben befinden sich Türen, die zu anderen Räumen führen, in welchen man die Schlüssel erhält. Die [Abbildung \(2\)](#) zeigt einen solchen Raum.
5. Zauber (links unten):
 - Im Moment befindet sich ein Feuerzauber im Inventar
6. Spielfigur (mittig):

- Die Spielfigur steht im Raum und kann sich in dem Raum frei bewegen. Der/die Spieler/-in steuert sie mit Tastatur und Maus.
7. Waffe (unten rechts):
- Das kleine Symbol zeigt an, welche Waffe gerade ausgewählt ist.



Abbildung (2): Spielfigur in einem der Nebenräume wird von drei Gegnern attackiert.

8. Tür (mitte):
- Tür, die wieder zurück in den Hauptraum des entsprechenden Levels führt.
9. Kiste (links):
- Die Kiste, in welcher der Schlüssel des Raumes und weitere Items liegen.
10. Gegner (im Raum verteilt):
- Gegner, welche der/die Spieler/-in besiegen muss, um die Kiste öffnen zu können.
11. Countdown (oben mitte):
- Zeigt dem/der Spieler/-in an, wieviel Zeit er/sie noch im Raum hat und wie viel Bonuszeit dadurch gesammelt wurde. Bonus Zeit ist die Zeit, die einem nach der erfolgreichen Bearbeitung eines Raums verbleibt.

Menüstruktur

Wie der/die Spieler/-in in das Spiel einsteigt und wie das Hauptmenü aufgebaut ist, ist in [Abbildung \(3\)](#) dargestellt. [Abbildung \(4\)](#) zeigt das Optionen-Menü und [Abbildung \(5\)](#) das Pausenmenü. In den Menüs findet der/die Spieler/-in Einstellungen für den Spielkomfort, wie Musik Einstellungen und Grafik sowie das Spiel selbst betreffende Steuerungen und Informationen wie Spiel laden und speichern oder Achievements und Statistiken.

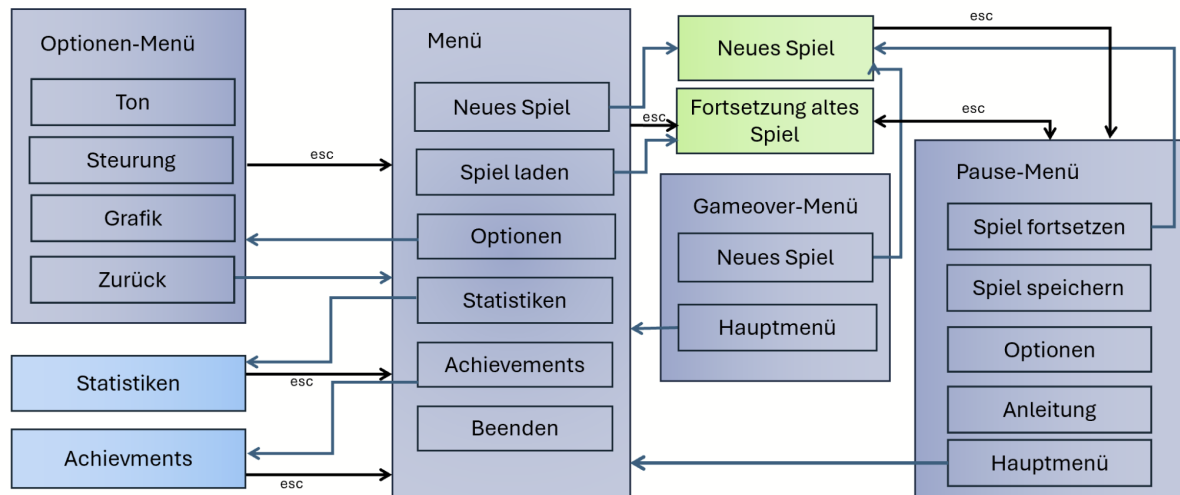


Abbildung (3): Die Menüstruktur von Schloss. Eigene Menüs in dunkelblauen Boxen, die Anzeigen von Statistik und Achievements in hellblau und der Start eines Spiels in hellgrün.



Abbildung (4): Beispiel Hauptmenü, samt Buttons für Neues Spiel, Spiel Laden, Achievements, Statistiken, Optionen.

Hauptmenü

- **Neues Spiel:** Startet ein neues Spiel und beginnt mit dem ersten Level.
- **Spiel Laden:** Lädt ein vorheriges gespeichertes Spiel.

- **Optionen:** Ruft das Optionen Menü auf.
- **Statistiken:** Zeigt die Statistiken des/der Spieler/-in an, wie z.B. Schaden angerichtet, besiegte Gegner, abgeschlossene Level und Rätsel gelöst.
- **Achievements:** Übersicht der freigeschalteten und verfügbaren Achievements mit Beschreibung und Fortschritt.
- **Beenden:** Schließt das Spielfenster.



Abbildung (5): Beispiel Optionen-Menü mit Buttons für Ton, Steuerung, Grafik und Zurück.

Optionen-Menü

- **Ton:** Lautstärke für Musik und Effekte.
- **Steuerung:** Anpassbare Tastenbelegung (z. B. für Waffen, Zauber, Aktionen etc.).
- **Grafik:** Anpassung der Helligkeit.
- **Vollbildschirm:** Ein- und Ausschaltbar.



Abbildung (6): Pause-Menü

Pause Menü

- **Spiel Fortsetzen:** Kehrt ins laufende Spiel zurück.
- **Spiel Speichern:** Speichert den aktuellen Fortschritt.
- **Optionen:** Zugängliche Einstellungen wie im Hauptmenü (Ton, Steuerung, Grafik).
- **Anleitung:** Kurzinfo zur Spielmechanik und Steuerung für schnelles Nachlesen.
- **Zum Hauptmenü:** Bricht das aktuelle Spiel ab und kehrt ins Hauptmenü zurück.

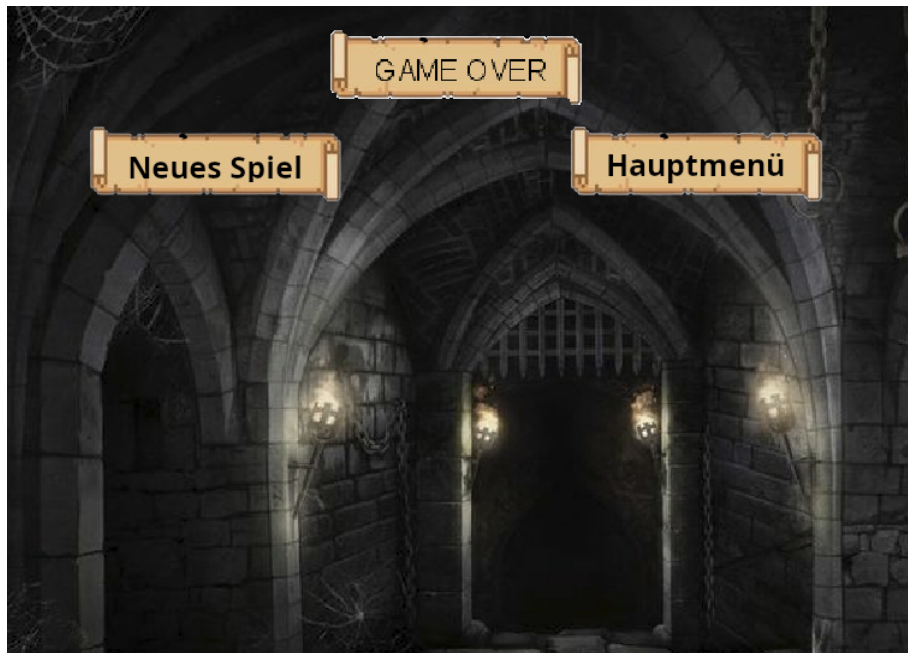


Abbildung (7): Beispiel Optionen-Menü mit Buttons für Ton, Steuerung, Grafik und Zurück.

Game Over Menü

- **Neues Spiel:** Startet ein neues Spiel und beginnt mit dem ersten Level.
- **Zum Hauptmenü:** Kehrt ins Hauptmenü zurück.

Technische Merkmale

Techdemo

Um die Voraussetzungen für das Softwarepraktikum zu erfüllen, müssen wir eine Techdemo im Spiel einbauen. Diese wollen wir mithilfe der Geister (s. Spielobjekte/Einheiten) realisieren, da es sich bei diesen um “aktive” Spielobjekte handelt. Die Techdemo lässt sich über das Hauptmenü über einen Button aktivieren. Dann können im Spiel via Tastendruck 1000 Geister gespawnt werden. Die Geister lassen sich durch Mausklick auswählen und dann durch weiteren Mausklick an eine bestimmte Stelle schicken. Via Tastendruck lassen sich auch alle Geister auswählen.

Technologien

In diesem Projekt werden folgende Technologien verwendet:

- VS Community (IDE)
- JetBrains Rider (IDE)
- Google Doc (Gemeinsames Arbeiten an Dokumenten)
- C#
- .Net
- Monogame
- Procreate

Mindestvoraussetzungen

Mindestanforderungen auf Grundlage der Systeme in unserer Gruppe, der Tutoren- und Dozierendenschaft.

- **Betriebssystem:** Windows 10 oder 11 (64-bit) / Linux
- **Prozessor:** 4 Kerne, mindestens 1.10 GHz (z.B. Pentium Silver N6000 oder besser)
- **RAM:** 8 GB
- **Grafikkarte:** Intel UHD Graphics oder besser.

Spiellogik

Optionen und Aktionen

Im Folgenden gibt es eine Übersicht über die Aktionen im Spiel - siehe [Tabelle \(1\)](#) - sowie Aktionen in den Menüs (wie dem Optionen-Menü) - siehe [Tabelle \(2\)](#).

ID	Name	Akteure	Tastenbelegung (falls vorhanden)	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
01	mit Statue interagieren	Spielfigur	/	Bei eintreffendem Schaden zerbricht die Statue und mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit wird ein Heiltrank spendiert.	Der Spieler fügt der Statue mit der Waffe Schaden zu.	Am Ende liegt eventuell ein Heiltrank in der Nähe der zerbrochenen Statue, der aufgesammelt werden kann.
02	mit Buch interagieren	Spielfigur	/	Bei Berührung verschwindet das Buch und die Spielfigur bekommt für eine begrenzte Zeit mehr Laufgeschwindigkeit.	Die Spielfigur muss sich in einem bestimmten Radius um das Buch befinden.	Am Ende hat die Spielfigur für eine begrenzte Zeit mehr Laufgeschwindigkeit.
03	Rätsel lösen	Spielfigur	/	Der Spieler interagiert mit dem Rätsel und löst es, indem er die angegebene Kachelreihe nachbildet.	Die Spielfigur befindet sich im Nebenraum und die Zeit des jeweiligen Nebenraums läuft ab.	Die Kacheln stehen in der gezeigten Reihenfolge, in der gegebenen Zeit. Andernfalls, ist das Spiel zu Ende.
04	Türen öffnen	Spielfigur	E	Der Spieler öffnet eine Tür nachdem er aus dem Raum rausgeflogen ist und ein Rätsel gelöst hat	Das Rätsel muss gelöst worden sein und der Spieler sollte sich in der Nähe der Tür befinden	Die Tür öffnet sich, und die Spielfigur kann den nächsten Raum betreten.
05	Item aufheben	Spielfigur	E	Die Spielfigur sammelt ein Item,	Die Spielfigur befindet sich in	Das Item wird dem Inventar

				indem er es aufhebt und in sein Inventar hinzufügt	der Nähe des Items und initiiert die Aufnahme	der Spielfigur hinzugefügt und ist vom Spielfeld verschwunden.
06	Heiltrank nutzen	Spielfigur	F	Die Spielfigur trinkt den Heiltrank und regeneriert Lebenspunkte	Der Heiltrank muss sich im Inventar befinden und die Spielfigur muss ihn benutzen	Der Heiltrank wird verbraucht und die Lebenspunkte des Spielers füllen sich wieder auf
07	Waffenangriff	Spielfigur	Linksklick(Maus)	Die Spielfigur oder die KI greift mit einer Waffe an und fügt dem Gegner Schaden zu	Die Spielfigur oder die KI befindet sich in Angriffsreichweite und verfügt über eine Waffe	Der Angriff wird ausgeführt, und der Gegner oder der Spieler nimmt Schaden
08	Zauberangriff	Spielfigur / KI	Rechtsklick (Maus)	Die Spielfigur oder die KI wirkt einen Zauber auf den Gegner, der Schaden verursacht oder Effekte auslöst	Die Spielfigur verfügt über die nötige Zauberwaffe und wählt das aus, um den Angriff zu initiieren.	Der Zauber wird ausgeführt, und der Gegner oder das Ziel wird entsprechend beeinträchtigt oder verwundet.
09	Bewegen	Spielfigur / KI	W,A,S,D	Die Spielfigur / KI bewegt sich in eine gewählte Richtung (Q =vorwärts, S = rückwärts, A = links, D = rechts)	Der Spieler drückt eine Richtungstaste	Der Spieler / KI lässt die Richtungstaste los
10	Sprung nach vorne	Spielfigur	/	Die Spielfigur springt eine Strecke nach vorne (in die Richtung der letzten Bewegung).	Die Spielfigur befindet sich im Spiel und hat vor sich genügend Platz.	Die Spielfigur befindet sich im Spiel.

Tabelle (1): Eine Übersicht über alle im Spiel verfügbaren Aktionen. Obwohl einige Aktionen auch von Trude(KI) ausgeführt werden können, gilt die Tastaturbelegung natürlich nur für den/die Spieler/-in.

Spielobjekte

Einheiten:

Spielfigur

Die Spielfigur ist der Protagonist des Spiels und wird vom Spieler durch die verschiedenen Räume ([Abbildung 2](#)) und Ebenen ([Abbildung 1](#)) gesteuert. Sie besitzt eine Lebenspunkteanzeige und eine unveränderliche Geschwindigkeit. Sie verfügt über einen Waffenangriff ([Tabelle 9 - 13](#)) und einen [Zauberangriff](#), deren Werte von den ausgerüsteten Waffen bzw. Zaubern abhängen. Außerdem hat sie eine Rolle - siehe [Tabelle \(3\)](#), die sie für kurze Zeit unverwundbar macht. Wird die Spielfigur von einer gegnerischen Attacke getroffen, so werden ihr Lebenspunkte abgezogen.

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte (LP)	100
Geschwindigkeit (GSW)	mittel-schnell
Cooldown Rolle	gering

Tabelle (3): Werte der Spielfigur und Trude.

Trude (Der zweite Spieler)

Trude versucht, die Spielfigur daran zu hindern, den Bruder zu befreien. Das passiert entweder durch den direkten Kampf mit Trude oder im Kampf mit einem der Gegner. Trude hat das klare Ziel ihre Gegnerin, die Spielfigur, zu sabotieren, indem sie ihr im Kampf Lebenspunkte abzieht oder sogar tötet. Sie muss sich dabei immer wieder auf die geschickter werdende Spielfigur einstellen und wird dabei selbst im Kampf immer besser. Trude gewinnt, wenn die Spielfigur stirbt. Sie ist also die Antagonistin des Spiels.

Trude geht dafür auch in die Räume und sammelt sogar Schlüssel. Die Schlüssel werden an die Spielfigur mit den meisten getöteten Gegnern übergeben (also an uns, die Spielfigur oder eben Trude als Antagonist). Um alle Schlüssel zu bekommen, versucht Trude immer wieder die Spielfigur anzugreifen und so uns die bereits gesammelten Schlüssel wieder abzunehmen, indem sie die Spielfigur im Kampf besiegt. Analog versucht auch die Spielfigur alle Schlüssel zu bekommen und Trude in einem Kampf zu besiegen. Hat Trude alle Schlüssel im aktuellen Level, kann sie die Tür zum nächsten Level öffnen. So hat die Spielfigur keine Möglichkeit mehr, in die nächste Ebene zu kommen und das Spiel zu gewinnen. Trude hat dann Ihr Spiel gewonnen, weil sie die Spielfigur erfolgreich daran gehindert hat, ihren Bruder zu befreien. Trude wird von einer KI gesteuert.

Gegner

Es gibt vier verschiedene Arten von Gegnern ([Tabelle 4](#)): Herold ([Tabelle 5](#)), Schurke ([Tabelle 6](#)), Schütze ([Tabelle 7](#)) und Wächter ([Tabelle 8](#)). Diese unterscheiden sich in 5 verschiedenen Werten (siehe [Tabelle 4](#)) und werden zufällig in den Räumen generiert. Sie werden von einem Algorithmus gesteuert, der die Spielfigur ständig verfolgt und errichten Schaden, wenn die Spielfigur in ihrer unmittelbaren Nähe ist.

Eigenschaft	Beschreibung
LP	Anzahl der Lebenspunkte eines Gegners
GSW	Distanz die ein Gegner pro Zeiteinheit zurück legen kann
Sichtradius	Radius des Kreises in dem Gegner den Spieler bemerken
Schwäche	Manche Waffen fügen manchen Gegnern mehr Schaden zu
Angriff Cooldown	Zeit zwischen den Angriffen eines Gegners

Tabelle (4): Eigenschaftswerte der Gegner

Herold	Wert
LP	mittel
GSW	mittel
Sichtradius	mittel
Schwäche	keine
Angriff Cooldown	mittel

Tabelle (5): Herold

Schurke	Wert
LP	gering
GSW	hoch
Sichtradius	mittel
Schwäche	Speer
Angriff Cooldown	gering

Tabelle (6): Schurke

Schütze	Wert
LP	gering
GSW	gering
Sichtradius	unendlich
Schwäche	Dolch
Angriff Cooldown	mittel

Tabelle (7): Schütze

Wächter	Wert
LP	hoch
GSW	langsam
Sichtradius	mittel
Schwäche	Axt
Angriff Cooldown	hoch

Tabelle (8): Wächter

Geist

Der Geist ist eine Art "kleiner Helfer" der Spielfigur ist. Als spielende Person kann man den Geist in bestimmte Richtungen lenken indem dieser mit mausklick ausgewählt und dann mit erneutem mausklick an einen bestimmten Ort geschickt wird. Der Geist kollidiert nur an Wänden, kann aber durch "hindurchfliegen" Kontakt mit Gegnern haben. Bei einem solchen Kontakt werden diesen Lebenspunkte abgezogen.

Items:

Die Items sind Gegenstände, die den/die Spieler/-in beim Spielen unterstützen. Waffen, Zauber und Heiltränke können durch das Öffnen/Zerstören von Kisten gefunden werden.

Schlüssel

Nur wenn alle Schlüssel einer Ebene erspielt werden, wenn also alle Räume durchgespielt wurden, gilt die Ebene als abgeschlossen. Der/die Spieler/-in kann dann im Hauptraum mit Hilfe aller gesammelten Schlüssel eine Tür zur nächsten Ebene öffnen und tiefer in das Schloss vordringen.

Waffen

Es gibt vier verschiedene Waffen im Spiel: Schwert ([Tabelle 10](#)), Dolch ([Tabelle 11](#)), Speer ([Tabelle 12](#)) und Axt ([Tabelle 13](#)). Diese unterscheiden sich in vier Werten (siehe [Tabelle 9](#)). Somit bietet jede Waffe andere Vor- und Nachteile und ist gegen bestimmte Gegner besser bzw. schlechter geeignet.

Eigenschaft	Beschreibung
Schaden (Dmg)	Die Anzahl Lebenspunkte, die einem Gegner bei Kollision mit der Waffe abgezogen werden.
Reichweite (Range)	Die Größe der Hitbox einer Waffe.
Wahrscheinlichkeit für Kritische Treffer (Krit)	Die Wahrscheinlichkeit, mit der eine Waffe einen kritischen Treffer landet. Ein kritischer Treffer verursacht doppelten Schaden.

Cooldown	Nachdem eine Waffe per Waffenangriff () benutzt wurde, beginnt ein Timer, der Cooldown. Erst wenn der Timer abgelaufen ist, kann der Waffenangriff () benutzt werden.
----------	---

Tabelle (9): Eigenschaftswerte für Waffen.

Schwert	Wert
Dmg	mittel
Range	mittel
Krit	mittel
Cooldown	mittel

Tabelle (10): Werte des Schwerts

Dolch	Wert
Dmg	mittel
Range	gering
Krit	hoch
Cooldown	gering

Tabelle (11): Werte des Dolchs

Speer	Wert
Dmg	gering
Range	groß
Krit	gering
Cooldown	gering

Tabelle (12): Werte des Speers

Axt	Wert
Dmg	groß
Range	mittel-groß
Krit	mittel
Cooldown	groß

Tabelle (13): Werte der Axt

Zauber

Es gibt drei verschiedene Zauber im Spiel: Flamme, Eis und Blutdurst. Flamme und Eis wirken auf Gegner während Blutdurst die eigenen Fähigkeiten verstärkt. Flamme steckt Gegner in seinem Radius in Brand und fügt ihnen Schaden pro Zeit zu. Eis friert alle Gegner in einem gewissen Bereich für eine kurze Zeit ein und macht sie bewegungsunfähig. Blutdurst erhöht den Krit der Waffe des Spielers erheblich. Alle drei Zauber haben den gleichen Cooldown, bis sie wieder verwendet werden können.

Heiltrank

Der Heiltrank ermöglicht es dem/der Spieler/-in, eine gewisse Anzahl Lebenspunkte (LP) wiederherzustellen. Er ist zwar ein simples, aber überaus wichtiges Item, da er als einziger Gegenstand Fehler des Spielers/der Spielerin ungeschehen machen kann.

Buch

Bei Berührung verschwindet das Buch und die Spielfigur bekommt für eine begrenzte Zeit mehr Laufgeschwindigkeit. Das Buch wird berührt, indem die Spielfigur über das Buch drüber läuft. Das Buch ist in den Räumen zufällig verteilt, kommt aber höchstens einmal pro Raum vor.

Umwelt:

Die Spielwelt besteht aus mehreren Ebenen. Jede Ebene besteht wiederum aus einem Hauptraum ([Abbildung 1](#)) und mehreren angrenzenden Räumen ([Abbildung 2](#)), sowie Türen (vom Hauptraum zu den angrenzenden Räumen/der nächsten Ebene), Wänden und Kisten.

Räume

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels befindet sich die Spielfigur in einem Raum. Dabei nimmt der Raum den gesamten Bildschirm ein (es ist also nicht möglich, zwei oder mehr Räume gleichzeitig zu sehen). Die Spielfigur kann sich frei im aktuellen Raum bewegen und muss meist unter Zeitdruck einen oder mehrere Gegner besiegen, um weiterzukommen. Es gibt zwei Arten von Räumen im Spiel: den Hauptraum (einmal pro Ebene; [Abbildung 1](#)) und den angrenzenden Raum ([Abbildung 2](#); Anzahl variiert je nach Ebene; mindestens 4).

Hauptraum

Jedes Mal, wenn die Spielfigur eine neue Ebene betritt, startet sie im Hauptraum. Mehrere Räume grenzen an diesen Hauptraum an. Er ist das einzige Verbindungsstück zwischen den Räumen und nur in ihm ist es möglich, in die nächste Ebene zu gelangen, insofern der/die Spieler/-in alle Schlüssel der Ebene besitzt.

Um einen der Nebenräume zu öffnen, muss jedoch zuerst Trude im Hauptraum bezwungen werden. Sobald diese besiegt ist, wird ein Nebenraum dauerhaft freigeschaltet und Trudes Cooldown gestartet.

Raum (angrenzend am Hauptraum)

Hier werden Gegner und Kisten generiert. Sobald die Spielfigur den Nebenraum betritt, wird ein Timer gestartet. Wenn die Spielfigur es nicht schafft, während des Timers alle Gegner zu besiegen, wird er wieder in den Hauptraum teleportiert und muss, bevor er ein zweites Mal in den Nebenraum gehen darf, ein Rätsel lösen. Wenn die Spielfigur alle Gegner innerhalb

des Timers besiegt, erhält die Spielfigur einen Schlüssel und kann die Kisten öffnen, was allerdings Zeit kostet und deshalb nicht immer ratsam ist. Wenn die Spielfigur nämlich zu lange in einem Nebenraum bleibt, kommt Trude dazu.

Wände

Alle Räume sind von Wänden umgeben. Diese dienen als Grenze und können von der Spielfigur nicht passiert werden. Da der Raum immer den gesamten Bildschirm einnimmt, sind die Wände logischerweise am Rand des Bildschirms.

Türen

Es gibt zwei Arten von Türen: Die Türen zu den Räumen und die Tür in die nächste Ebene. Um eine Tür zu einem Raum zu öffnen, muss Trude besiegt werden. Um die Tür zur nächsten Ebene zu öffnen, muss die Spielfigur alle Schlüssel der aktuellen Ebene besitzen.

Kisten

Kisten erscheinen nur in Räumen und können erst vom Spieler geöffnet werden, wenn alle Gegner besiegt wurden. Sie erhalten entweder eine Waffe, einen Zauber oder einen Heiltrank.

Statuen

Bei eintreffendem Schaden zerbricht die Statue und mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit wird ein Heiltrank spendiert. Der Statue kann Schaden zugefügt werden, indem sie mit einer Waffe attackiert wird. Ein Angriff durch Geist und/oder Zauber ist nicht möglich. Die Statue ist in den Räumen zufällig verteilt, kommt aber höchstens einmal pro Raum vor.

Rätsel

Wenn der Spieler im Raum keine Zeit mehr hat, öffnet sich ein Rätsel, wodurch er sich mehr Zeit erspielen kann. Das Rätsel ist ein Code mit Kacheln dargestellt, den man in der Zeit nachbilden muss. Ist man erfolgreich, gelangt man zum Hauptraum und darf den bestimmten Raum erneut versuchen, andernfalls verliert man.

Spielstruktur

Nachdem man das Spiel gestartet hat, landet man im Hauptmenü. Von da an hat man die Option, das Spiel zu starten. Der/die Spieler/-in startet im ersten Level in einem Schloss. Das Ziel ist es, zur höchsten Ebene zu gelangen.

In der ersten Ebene befindet sich der/die Spieler/-in im untersten Level des Schlosses. Auf dieser Ebene gibt es mehrere Räume. Wenn man zum ersten Mal versucht, einen Raum zu betreten, taucht Trude (die KI) auf, die man besiegen muss.

Im Kampf hat die Spielfigur mehrere Möglichkeiten anzugreifen. Er/sie kann eine von vier Waffen auswählen, je nachdem, was am besten zu ihm/ihr und seinem/ihrer individuellen Spielstil passt. Am Anfang des Spiels besitzt die Spielfigur nichts weiter als ein einfaches Schwert. Zauber und Heiltränke hat der/die Spieler/-in zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

Jede Spielfigur im Spiel besitzt Lebenspunkte (LP; [Tabelle 3](#)). Je nach Akteur hat man unterschiedlich viele davon.

Erreichen die Lebenspunkte der Spielfigur 0, ist man tot, und das Spiel muss von Ebene 1 wieder komplett neu gestartet werden. Erreichen die Lebenspunkte von Trude 0, so ist sie K.O. und für die nächsten Sekunden kampfunfähig. Nach einiger Zeit steht Trude wieder auf den Beinen, verfolgt die Spielfigur und greift an.

Das Ziel im Raum ist es, einen Schlüssel zu finden. Um diesen zu finden, muss man mehr Gegner töten als die Trude. Denn der Schlüssel für den Raum bekommt nur jene Spielfigur, die am meisten Gegner tötet. Währenddessen läuft ein Timer, der startet, wenn die Spielfigur den Raum betritt. Läuft der Timer ab, hat der Spieler noch eine Chance den Raum wieder freizuschalten, indem er ein Mini-Rätsel löst. Ist das Rätsel erfolgreich gelöst, so landet der Spieler wieder im Hauptraum und kann den Raum erneut versuchen. Läuft der Timer des Rätsels ab, so ist das Spiel zu Ende.

Sobald man den Schlüssel bekommt, kann man den Raum verlassen und in die nächsten Räume gehen. Jedes Mal, wenn man einen Raum betreten will, muss der/die Spieler/-in gegen Trude kämpfen und diese besiegen.

Der/die Spieler/-in wiederholt diesen Prozess Raum für Raum und sammelt alle Schlüssel. Jetzt kann endlich die nächste Ebene erreicht werden.

Es gibt in den Räumen auch Kisten. Die Kisten öffnen sich, wenn alle Gegner in diesem Raum besiegt wurden. Die Items können dem Inventar hinzugefügt werden, indem man sie aufhebt. Zu den Items gehören Waffen, Zauber und Heiltränke, die die Spielfigur mächtiger machen und sie auf die, auf den nächsten Ebenen stärkeren, Gegner vorbereiten.

Sobald die Spielfigur im nächsten Level ist, gibt es dort ebenfalls neue Räume, Items, Gegner und Schlüssel. Jede Ebene ist ähnlich aufgebaut und variiert hauptsächlich in Schwierigkeit, Anzahl der Räume und der Stärke der Items, die man findet.

Auf der finalen Ebene befindet sich der Bruder der Spielfigur. Das Spiel ist gewonnen, wenn die Spielfigur diese Ebene erreicht und dort alle Schlüssel findet. So kann die letzte Tür geöffnet werden und der Bruder ist befreit.

Statistiken

- Schaden angerichtet
 - Dieser Wert erhöht sich, wenn die Spielfigur Gegner besiegt oder sie angreift. Ein höherer Schaden bedeutet eine aggressive Spielweise.
- Schaden erlitten
 - Diese Statistik steigt, wenn der/die Spieler/-in von Gegnern getroffen wird. Ein niedriger Wert zeigt Geschicklichkeit im Ausweichen oder Verteidigen.
- Rätsel gelöst
 - Die Anzahl erfolgreich gelöster Rätsel zeigt die Problemlösungsfähigkeit des/der Spieler/-in.
- Abgeschlossene Level
 - Dieser Wert zeigt den Fortschritt im Spiel. Erhöht sich jedes Mal, wenn eine Ebene abgeschlossen wird.
- Schlüssel gesammelt
 - Diese Statistik gibt an, wie effektiv der/die Spieler/-in Schlüsselsuche betreibt, da Schlüssel zum Voranschreiten benötigt werden.
- Besiegte Gegner
 - Ein hoher Wert zeigt Kampferfahrung und Erfolg im Umgang mit Gegnern.
- Durchschnittliche Ebenen-Zeit
 - Zeigt an, wie effizient der/die Spieler/-in ein Level abschließt. Ein niedriger Wert kann auf schnelle Entscheidungsfindung und Effektivität hinweisen.
- Schnellste Ebene
 - Diese Statistik motiviert den/die Spieler/-in, eine Ebene schneller als zuvor abzuschließen, was das Tempo und die Dynamik des Spiels erhöht.

Achievements

Die Achievements des/der Spieler/-in werden gespeichert und können jederzeit resettet werden.

- *Lichtgeschwindigkeit*
 - Schließe eine Ebene ab, bevor der Timer abgelaufen ist.
- *Unantastbar*
 - Sammle alle Schlüssel auf einer Ebene, ohne von einem Gegner getroffen zu werden.
- *Rätselmeister I / II / III*
 - Löse 5 / 10 / 15 Mini-Rätsel erfolgreich.
- *Kampflustig*
 - Besiege alle Gegner auf einer Ebene.
- *Geschwindigkeit ist alles*
 - Beende eine Ebene in der Hälfte der gegebenen Zeit.
- *Champion*
 - Sammle alle Achievements.

Screenplay

Storyboard/Konzeptzeichnung

Das Theme und eine Idee des artistischen Konzeptes von “Schloss” kann in [Abbildung \(8\)](#) gesehen werden.



Abbildung (8): Ein Moodboard des Spiels, das die artistische Idee und das Theme zeigt.