

Mothventure

SoftwarePraktikum Gruppe#9

Anforderungspaket 3

Gruppenmitglieder:

Fabian Dalheimer

Max Deutschmann

Peter Fricker

Yannic Kooistra

Tuvia Navon

Mirjana Stifter

Tutor:

Leon Suaudeau

10. Januar 2026



Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	1
2	Spielkonzept	1
2.1	Zusammenfassung des Spiels	1
2.2	Zentrale Spielmechanik	1
3	Benutzeroberfläche	1
3.1	Spieler-Interface	2
3.2	Tastenbelegung	3
3.3	Menü-Struktur	4
3.3.1	Hauptmenü	4
3.3.2	Einstellungsmenü	4
3.3.3	Pausenmenü	4
3.4	Sound	5
4	Technische Merkmale	5
4.1	Verwendete Technologien	5
4.2	Mindestvoraussetzungen	5
5	Spiellogik	5
5.1	Optionen & Aktionen	6
5.2	Spielobjekte	9
5.3	Spielstruktur	14
5.4	Statistiken	15
5.5	Achievements	16
6	Screenplay	16
6.1	Konzeptzeichnungen & Storyboard	17

1 Änderungsliste

- Wir haben von Anforderungsset 2 auf Anforderungsset 3 gewechselt. Dadurch haben wir jetzt auch einen zweiten Spieler.
- Das Astrallicht wurde aus der Liste der Spielobjekte entfernt, da für Anforderungsset 3 nur 2 Kategorie e Spielobjekte erforderlich sind.

2 Spielkonzept

Im Folgenden wird das Spielkonzept beschrieben. Dazu gehören die Zusammenfassung des Spiels und die zentrale Spielmechanik.

2.1 Zusammenfassung des Spiels

Aus dem Dorf der Monschen -halb Mensch, halb Motte- machen sich Helios und Nova auf zum großen Licht. Auf dem Weg müssen sie Hindernisse durch Springen und Anwenden von Fähigkeiten überwinden, das ein oder andere Rätsel lösen und manch eine Gefahr bekämpfen, um ihr Ziel zu erreichen.

2.2 Zentrale Spielmechanik

Rennt und springt auf eurem Weg zum großen Licht. Die zwei Monschen teilen sich Lebenskraft und Licht. Vertrauen und gutes Verwalten der beiden Ressourcen ist der Schlüssel zum Erfolg. Ist die Lebenskraft aufgebraucht, sterben beide. Ist das Licht aufgebraucht, können keine Fähigkeiten mehr eingesetzt werden.

3 Benutzeroberfläche

Im Folgenden wird die Benutzeroberfläche beschrieben. Dazu gehören der Aufbau des Spieler-Interfaces, die Steuerung über Tastatur sowie die Struktur der Menüs.

3.1 Spieler-Interface

Die Spieler sehen das Level in einer 2D-Seitenansicht, die Perspektive bleibt während des Spiels unverändert. Die Kamera folgt den Spielfiguren auf dem Weg durch die Welt.

In der folgenden Abbildung 1 kann man eine Skizze des HUDs in einer beispielhaften Spielsituation sehen.



Abbildung 1: HUD-Skizze

In der unteren linken Ecke des Interfaces können die Spieler ihr Licht sehen, unten mittig wie viele Lebenskraft sie noch haben und unten rechts ihr Inventar.

3.2 Tastenbelegung

In der Folgenden Tabelle 1 kann man die Steuerbelegung sehen.

Tabelle 1: Steuerung für Tastatur

Tasten 1	Tasten 2	Aktion
Esc	-	Spiel pausieren und Pausenmenü anzeigen
Enter	-	Im Menü Auswahl bestätigen
WASD	-	Im Menü navigieren
A	J	Die Spielfigur bewegt sich nach links
D	Ö	Die Spielfigur bewegt sich nach rechts
Leertaste	M	Die Spielfigur springt
S	L	Die Spielfigur duckt sich
Ctrl	Ä	Die Spielfigur gleitet
C	N	Festhalten an Wurzeln
W	O	Hoch klettern an Wurzeln
S	L	Runter klettern an Wurzeln
R	Ü	Artefakt einsetzen
1	9	Artefakt nach links wechseln
2	0	Artefakt nach rechts wechseln
Shift L	Shift R	Preschen
Q	I	Aktionstaste
E	P	Angreifen

Die Tastenbelegung ist im Menü auf die eigenen Wünsche anpassbar.

3.3 Menü-Struktur

In dem Flowchart in Abbildung 2 kann die Struktur der verschiedenen Menüs betrachtet werden.

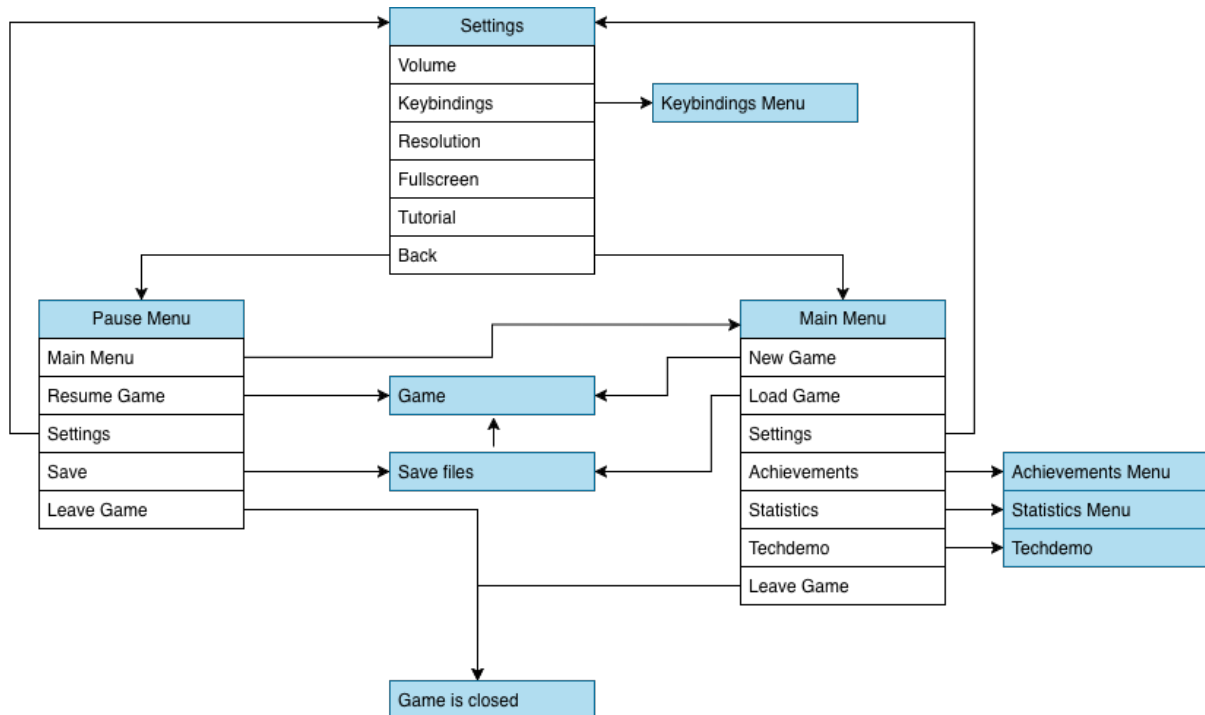


Abbildung 2: Menü-Struktur

3.3.1 Hauptmenü

Das Hauptmenü ist das initiale Menü. Mit *New Game* kommt man in einen neuen Spielstand. Bei *Load Game* wird den Spielern die gespeicherten Spielstände angezeigt, dort kann man auswählen, welchen der (nicht-leeren) Spielstände man weiterspielen möchte. *Settings* führt zu dem Einstellungs-Menü und *Statistics* und *Achievements* führt jeweils zu den Statistik- und Achievementsmenüs. Mit *Leave Game* wird das Programm beendet.

3.3.2 Einstellungsmenü

Im Einstellungsmenü können die Spieler die Gesamtlautstärke, Lautstärke von Musik und Soundeffekten anpassen. Unter *Keybindings* können sich die Spieler die Steuerbelegung anschauen und diese nach belieben ändern. Im Settingsmenü können auch die Auflösung geändert und das Spiel in den Vollbildmodus angepasst werden. Auch können die Spieler hier entscheiden, ob sie am Anfang eines neuen Spiels das Tutorial spielen möchten. Der *Back* Knopf führt die Spieler jeweils zum Haupt- oder Pausenmenü zurück.

3.3.3 Pausenmenü

Im Pausenmenü können die Spieler mit *Resume Game* das Spiel fortsetzen, *Einstellungen* führt zu dem Einstellungsmenü. Wenn die Spieler auf *Save* drücken, dann können sie

den aktuellen Spielstand auf einer der drei Spielstände speichern. Falls auf diesem Stand bereits etwas gespeichert war, wird dies überschrieben. Der Button *Main Menu* führt die Spieler zurück ins Hauptmenü. Mit *Leave Game* wird das Programm beendet.

3.4 Sound

Der Sound unterstützt sowohl die Atmosphäre als auch die Spielmechanik. Soundeffekte liefern klares Feedback auf Spieleraktionen, während Hintergrund die Welt lebendig wirken lassen. Soundeffekte werden bei Aktionen wie laufen, springen oder kämpfen abgespielt.

4 Technische Merkmale

Im Folgenden werden die technischen Merkmale beschrieben. Dazu gehören die verwendeten Technologien und die Mindestvoraussetzungen.

4.1 Verwendete Technologien

Folgende Technologien wurden verwendet um das Spiel zu entwickeln: JetBrains Rider, .NET 8.0, MonoGame 3.8, MonoGame Extended 5.3.1, C# 12, Affinity Design, LDtkMonogame 1.8.1, Undine.VelcroPhysics.MonoGame.DesktopGL 0.0.6, Newtonsoft.Json 13.0.4

4.2 Mindestvoraussetzungen

Um das Spiel spielen zu können, benötigt man folgendes:

Betriebssystem: Windows 10 (64x), Linux (Ubuntu 20.04LTS) oder MacOS (11 Big Sur)

CPU: Intel Core 8e Generation, AMD Ryzen, Apple M1 oder CPU mit vergleichbarer oder höherer Leistung

Grafikeinheit: Intel integrierte Grafikeinheit 8e Generation oder Grafikeinheit mit vergleichbarer oder höherer Leistung

RAM: 8GB

Speicherplatz: 1GB

5 Spiellogik

Im Folgenden wird die Spiellogik beschrieben. Dazu gehören Optionen & Aktionen, Spielobjekte, Spielstruktur, Statistiken und die Achievements.

5.1 Optionen & Aktionen

In der folgenden Tabelle 2 werden die Optionen und Aktionen des Spiels beschrieben.

Tabelle 2: Optionen und Aktionen

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
1	Laufen	Spieler	Die Spieler drücken A/D bzw. J/Ö. Die Spielfigur bewegt sich nach links/rechts.	Links/rechts neben der Spielfigur steht kein Hindernis.	Die Spielfigur bewegt sich bis zum nächsten begehbaren Ort, bzw. solange wie Taste gedrückt ist.
2	Springen	Spieler	Die Spieler drücken die Leertaste bzw. M.	Die Spielfigur hat Bodenkontakt und es ist kein Hindernis direkt über der Spielfigur.	Die Spielfigur hat wieder Bodenkontakt.
3	Preschen	Spieler	Die Spieler drücken Shift L bzw. Shift R. Die Figur bewegt sich für einen kurzen Moment mit erhöhter Geschwindigkeit in die gewählte Richtung. Man kann im Sprung auch preschen, dies wirkt dann wie ein Doppelsprung. Pro Ausführung wird eine große Menge Licht eingesetzt.	Es ist kein Hindernis in der Richtung, in die geprescht wird und die Spielfiguren haben ausreichend Licht um die Aktion auszuführen.	Die Spielfigur bewegt sich wieder mit normaler Geschwindigkeit.
4	Gleiten	Spieler	Die Spieler drücken ctrl bzw. Ä. Die Spielfigur fällt verlangsamt bis sie auf dem Boden ist, sie nicht mehr genug Licht hat oder die Spieler die Taste loslassen. Pro Sekunde wird eine mittlere Menge Licht eingesetzt.	Die Spielfigur hat keinen Bodenkontakt und die Spielfiguren haben ausreichend Licht um die Aktion auszuführen.	Die Spielfigur fällt normal oder hat wieder Bodenkontakt.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 2: Optionen und Aktionen (Fortsetzung)

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
5	Klettern	Spieler	Die Spieler drücken C bzw. N damit sich die Spielfigur festhält. Danach drücken sie WASD bzw. OKLÖ. So navigiert die Spielfigur an der Kletterwurzel. Pro Sekunde wird eine kleine Menge Licht eingesetzt.	Die Spielfigur hat Kontakt zu einer Kletterwurzel und die Spielfiguren haben ausreichend Licht um die Aktion auszuführen.	Die Spielfigur lässt die Kletterwurzel los oder hat keinen Kontakt mehr zu ihr.
6	Ducken	Spieler	Die Spieler drücken S bzw. L. Die Spielfigur duckt sich. Während die Spielfigur sich duckt, kann sie trotzdem bewegt werden.	Die Spielfigur hat Bodenkontakt.	Die Spielfigur steht wieder aufrecht.
7	Truhe öffnen	Spieler	Die Spieler drücken Q bzw. I. Daraufhin öffnet sich die Truhe und ein Artefakt springt heraus.	Die Spielfigur steht neben einer Truhe.	Truhe ist geöffnet.
8	Artefakt einsetzen	Spieler	Die Spieler drücken R bzw. Ü. Die Spielfigur setzt das aktuell ausgewählte Artefakt ein und erhält den dazugehörigen Effekt.	Die Spielfigur hat mindestens ein Artefakt in ihrem Besitz und dieses ausgewählt.	Das Artefakt ist aus dem Inventar der Spielfigur entfernt und sie erhält einen Effekt.
9	Linsen drehen	Spieler	Die Spieler drücken Q bzw. I um die Kontrolle über die Linse zu erhalten. Die Linse kann daraufhin mit A/D bzw. K/Ö bewegt werden. Die Spieler drücken Q bzw. I um die Kontrolle über die Linse zu verlassen.	Die Spielfigur steht neben einer Linse.	Die Spielfigur verlässt die Linsenkontrolle.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 2: Optionen und Aktionen (Fortsetzung)

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
10	Nahkampf Attacke	Spieler*in 1	Spieler*in 1 drückt E. Die Nahkampf-Attacke wird ausgeführt. Gegner im Angriffsradius erhalten Schaden.	Es gibt keine Anfangsbedingung.	Es wird eine Attacke ausgeführt.
11	Fernkampf Attacke	Spieler*in 2	Spieler*in 2 drückt P. Die Fernkampf-Attacke wird ausgeführt; ein Projektil fliegt in einem Bogen in Blickrichtung der Spielfigur. Gegner, die von dem Projektil getroffen werden, erhalten Schaden.	Es gibt keine Anfangsbedingung.	Es wird eine Attacke ausgeführt.
12	Mit Höhlenmalerei interagieren	Spieler	Die Spieler drücken Q bzw. I. Ein Textfeld erscheint. Die Spieler drücken Q bzw. I. Das Textfeld wird ausgeblendet.	Die Spielfigur steht neben einer Höhlenmalerei.	Das Textfeld wird ausgeblendet.

5.2 Spielobjekte

In der folgenden Tabelle 3 werden die Spielobjekte beschrieben.

Tabelle 3: Spielobjekte

Bezeichnung	Beschreibung	Typ
Linse	Die Linse ist ein Rätselobjekt. Mit ihrer Hilfe kann der Lichtstrahl aus einem Lichtkristall umgelenkt werden, um ein Suchendes Auge zu erreichen. Dies öffnet die dazugehörige Tür. Mit der Aktionstaste wählt man eine Linse in der Nähe aus und mit den Tasten, mit welchen man sich nach Rechts und Links bewegt, kann man die Linse im bzw. gegen den Uhrzeiger drehen. Drückt man erneut die Aktionstaste, verlässt man die Kontrolle der Linse.	Kontrollierbar, auswählbar
Suchendes Auge	Das Suchende Auge bewacht eine Tür und ist zunächst deaktiviert. Man aktiviert es, indem man einen Lichtstrahl auf es richtet. Es können mehrere suchende Augen eine Tür bewachen. Sind alle zu einer Tür gehörenden Suchenden Augen aktiviert, öffnet sich die Tür.	Kontrollierbar
Lichtstrahl	Ein Lichtstrahl wird von einem Lichtkristall ausgestoßen. Trifft der Lichtstrahl auf ein Objekt, welches nicht die Linse ist, stoppt er an der Stelle. Wenn ein Lichtstrahl auf eine Linse trifft, wird er an dieser, je nach Ausrichtung der Linse, in eine andere Richtung reflektiert.	kontrollierbar
Prisma	Jedes Prisma hat 3 Lichter zwischen denen man wechseln kann: rot, gelb und blau. Mit dem jeweiligen bunten Licht können die passenden bunten Plattformen sichtbar gemacht werden. Man wechselt die Farbe des Prismas, indem man in der Nähe des Prismas die Aktionstaste drückt.	Kontrollierbar, auswählbar

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 3: Spielobjekte (Fortsetzung)

Bezeichnung	Beschreibung	Typ
Bunte Plattform	Eine bunte Plattform kann die Farbe rot, gelb oder blau haben. Je nachdem in welcher Farbe das zugehörige Prisma leuchtet, werden die Plattformen der dazugehörigen Farbe sichtbar.	Kontrollierbar, kollidierend
Lichtverlassene	Lichtverlassene sind ehemalige Abenteuer*innen, die ausgesandt wurden. Jedoch haben sie Hoffnung und Licht aufgegeben und sind zu Schattenkreaturen geworden. Die Spielfiguren können die Lichtverlassenen entweder töten, wodurch man deren restliches Licht erhält, oder mit Licht zu erfüllen, wodurch man ein wenig Licht verliert, aber ein Leben zurückbekommt. Wenn die Spielfiguren bereits volle Lebenskraft haben, und einen Lichtverlassenen mit Licht erfüllen, schenkt dieser ihnen ein Kokonamulett. In der Nähe des Lichtverlassenen drückt man die Aktionstaste um Licht zu schenken. Den Lichtverlassenen tötet man mit dem Angriff einer Spielfigur.	Kontrollierbar, auswählbar, kollidierend
Steuerbare Plattform	Die steuerbare Plattform kann auf einer vordefinierten Strecke durch das Aktivieren eines Hebels bewegt werden.	Kontrollierbar, kollidierend
Zerbrechliche Plattform	Die zerbrechliche Bodenplatte zerfällt nach kurzer Zeit, nachdem ein anderes Spielobjekt auf es draufgetreten ist. Die zerbrochenen Stücke fallen nach unten.	Kollidierend, kontrollierbar
Explosionsblume	Die Explosionsblume aktiviert sich, wenn sich ein Spielobjekt in der Nähe befindet. Nach wenigen Sekunden explodiert sie und fügt in ihrem Radius anderen Spielobjekten Schaden zu.	Kontrollierbar
Box	Der stärkere Mensch kann Boxen im Raum verschieben.	Kontrollierbar

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 3: Spielobjekte (Fortsetzung)

Bezeichnung	Beschreibung	Typ
Tür	Türen funktionieren als Rätsel-Stopp-Punkte, sie öffnen sich wenn das dazugehörige Rätsel gelöst ist und führen zum nächsten Abschnitt des Lochs.	Kontrollierbar, kollidierend
Höhlenmalerei	Höhlenmalerein sind ein Deko-Element. Wenn man mit ihnen interagiert, erscheint ein Textfeld. In der Nähe einer Höhlenmalerei kann man die Aktionstaste drücken und interagiert mit dieser. Drückt man die Aktionstaste wieder, verlässt man diese Interaktion.	Auswählbar
Runenfragment	Es müssen 4 Runenfragmente gesammelt werden um eine Rune zu erhalten. Sie werden bei Kontakt mit einer Spielfigur automatisch aufgesammelt. Mit einer Rune kann man die dazugehörige Tür öffnen.	Auswählbar
Kokonamulett	Dieses Artefakt wird im Inventar ausgewählt und kann mit Artefakt-Einsetz-Taste eingesetzt werden. Wird das Artefakt aktiviert, bekommen die Spielfiguren ein Herz zurück. Man erhält das Artefakt potentiell beim öffnen einer Truhe oder beim Interagieren mit Lichtverlassenen und es wird bei Kontakt mit Spielfigur automatisch aufgesammelt.	Auswählbar
Licht-in-der-Flasche	Dieses Artefakt wird im Inventar ausgewählt und kann mit Artefakt-Einsetz-Taste eingesetzt werden. Beim Einsetzen bekommt die Spielfiguren bis zu der Hälfte der maximalen Lichtkapazität addiert. Ist die Kapazität bei der Hälfte oder mehr, wird das Licht vollständig aufgefüllt. Man erhält das Artefakt potentiell beim öffnen einer Truhe und es wird bei Kontakt mit Spielfigur automatisch aufgesammelt.	Auswählbar

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 3: Spielobjekte (Fortsetzung)

Bezeichnung	Beschreibung	Typ
Starke-Flügel-Trank	Dieses Artefakt wird im Inventar ausgewählt und kann mit Artefakt-Einsetz-Taste eingesetzt werden. Nach Einsetzen können die Spielfiguren für eine kurze Zeit höher springen, bis der Trank abklingt. Man erhält das Artefakt potentiell beim öffnen einer Truhe und es wird bei Kontakt mit Spielfigur automatisch aufgesammelt.	Auswählbar
Lagerfeuer	Das Lagerfeuer steht zunächst nicht entzündet da. Wenn eine Spielfigur in die Nähe kommt, kann diese mit der Aktionstaste das Feuer entfachen. Ist das Feuer entfacht, wird das Licht der Spielfiguren komplett aufgefüllt. Das Lagerfeuer dient als Wiederbelebungspunkt für die Spielfiguren, wenn sie ihre Lebenskraft verloren haben.	Auswählbar
Truhe	Truhen sind an mehreren Orten des Tunnels versteckt. Findet man eine, kann man sie mit der Aktionstaste öffnen. In einer Truhe befindet sich ein Artefakt oder ein Runenfragment.	Auswählbar
Hebel	Wenn man sich in der Nähe des Hebels befindet, kann man ihn mit Drücken der Aktionstaste aktivieren und somit bewegliche Plattformen manipulieren.	Auswählbar
Stein	Eine Spielfigur kann einen Stein mit der Aktionstaste vom Boden aufheben und hält diesen in der Hand bis er ihn mit der Aktionstaste wegwirft. Jede Spielfigur kann nur einen Stein halten. Die Spielfigur kann Gegnern durch Abwerfen mit Steinen Schaden hinzufügen.	Kollidierend, auswählbar
Spinnennetze	Spinnennetze können über den Boden oder im Raum gespannt sein. Wenn eine Spielfigur mit einem Spinnennetz in Kontakt kommt, wird sie verlangsamt.	Nicht-kontrollierbar, kollidierend

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 3: Spielobjekte (Fortsetzung)

Bezeichnung	Beschreibung	Typ
Pylon	Ein Pylon steht in einem Raum und leuchtet in regelmäßigen Abständen so stark auf, dass die Spielfiguren für ein paar Sekunden geblendet werden, wenn sich mindestens einer der beiden währenddessen im Ausschlagradius befinden.	Nicht-kontrollierbar
Plattform	Eine Plattform kann überall im Raum sein.	Nicht-kontrollierbar, kollidierend
Trampilz	Ein Trampilz sieht aus wie ein breiter Pilz, funktioniert wie ein Trampolin und katapultiert die Spielfiguren in die Höhe, wenn sie ihn berühren.	Nicht-kontrollierbar, kollidierend
Kletterwurzel	An einer Kletterwurzel kann man sich festhalten und so hoch und runter klettern. Läuft man durch eine Kletterwurzel durch, verlangsamt sie die Spielfiguren.	Nicht-kontrollierbar
Lichtkristall	Der Lichtkristall stößt einen Lichtstrahl aus.	Nicht-kontrollierbar
Fledermaus	Die Fledermaus ist den Monschen feindlich gesinnt. Sie kann auf der Stelle fliegen oder patrouillieren. Befindet sich eine Spielfigur in dem Aufmerksamkeitsradius der Fledermaus, verfolgt und greift sie die Spielfigur an. Sie fügt den Spielfiguren bei Berührung Schaden zu. Sie stirbt, wenn die Spielfiguren sie angreifen.	Kollidierend
Made	Die Made ist den Monschen feindlich gesinnt. Sie kriecht auf dem Boden und steht auf der Stelle oder patrouilliert. Befindet sich eine Spielfigur in dem Aufmerksamkeitsradius der Made, verfolgt greift sie die Spielfiguren an. Sie fügt den Spielfiguren bei Berührung Schaden zu. Sie stirbt, wenn die Spielfiguren sie angreifen.	Kollidierend

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Tabelle 3: Spielobjekte (Fortsetzung)

Bezeichnung	Beschreibung	Typ
Helios	Helios ist ein Mensch, einer der beiden aktiven Spielobjekte und ist die Spielfigur von Spieler*in 1. Helios verfügt über eine Waffe mit dem er Nahkampfangriffe ausführen kann. Er ist größer als Nova und kann dadurch Boxen verschieben und höher springen.	Kontrollierbar, kollidierend und beweglich
Nova	Nova ist ein Mensch, ist einer der beiden aktiven Spielobjekte und ist die Spielfigur von Spieler*in 2. Nova verfügt über eine Waffe mit dem es Fernkampfangriffe ausführen kann. Sie ist kleiner als Helios.	Kontrollierbar, kollidierend und beweglich

5.3 Spielstruktur

Anfangsphase: In der Anfangsphase werden die Spieler mit den Bewegungsmechaniken, Fähigkeiten in Kombination mit der Ressource Licht, Rätselmechaniken und die Kampfmechaniken vertraut gemacht. Den Spielern werden Aufgaben und Rätsel gestellt, die mit Hilfestellungen gelöst werden. Es wird den Spielern gezeigt, wie sie sich durch die Welt bewegen, wie sie ihre Fähigkeiten, die Licht benötigen, nutzen können um Hindernisse zu überwinden und wie sie erfolgreich ein Rätsel lösen. Außerdem lernen sie, wie sie durch Artefakte ihre Ressourcen auffüllen und wie sie angreifen können.

Mittelphase: In der Mittelphase müssen die Spieler ohne Hilfe Bereiche bewältigen, die entweder Parkour-Sequenzen oder Rätsel sind. Auch hier können Feinde auftauchen, die die Spielfiguren angreifen.

Endphase: In der Endphase wird das gesamte zuvor erlernte Können der Spieler getestet. Alle Mechaniken werden ineinander greifend abgefragt. Die Schwierigkeit der Parkour-Sequenzen und Rätsel wird deutlich schwieriger. Ein Bereich kann aus Rätsel und Parkour-Sequenz bestehen.

Das Spiel ist dynamisch, da sich die Spielfiguren in der Regel dauerhaft bewegen oder Aktionen ausführen, die sich auf die Spielwelt auswirken. Gegner bewegen sich, führen Angriffe aus und zerbrechliche Plattformen gehen kaputt.

Das Spiel kann nicht verloren werden. Beim Verlust der kompletten Lebenskraft sterben beide Menschen und werden am letzten entfachten Lagerfeuer wiederbelebt.

Spielende/Gewinnbedingung: Die Menschen erreichen das große Licht.

5.4 Statistiken

Statistiken werden über die Spielstände hinaus gesammelt und gespeichert. In der folgenden Tabelle 4 werden die Statistiken beschrieben.

Tabelle 4: Statistik

ID	Statistik	Beschreibung
1	Gesamtspielzeit	Zeigt die gesamte Spielzeit an, indem die Zeit, welche man im Spiel verbracht hat, aufeinander addiert wird.
2	Anzahl der erreichten Lagerfeuer	Die Anzahl erhöht sich jedes Mal um Eins, wenn im Spiel ein Lagerfeuer entfacht wird.
3	Anzahl der eingesetzten Artefakte	Die Anzahl erhöht sich jedes Mal um Eins, wenn im Spiel ein Artefakt eingesetzt wird.
4	Insgesamt verlorene Leben	Erhöht sich jedesmal um Eins, wenn die Monschen ein Herz verliert
5	Insgesamt verbrauchtes Licht	Erhöht sich jedesmal um den Wert an Licht, die ein Mönch für eine Fähigkeit eingesetzt hat
6	Anzahl Tode	Die Anzahl erhöht sich jedes Mal um Eins, wenn im Spiel die beiden Monschen gestorben sind.
7	Häufigstes eingesetztes Artefakt	Zeigt das Artefakt an, welches am häufigsten verwendet wurde. Beim Einsetzen eines Artefakts im Spiel erhöht sich die Anzahl seiner Nutzung um Eins.
8	Gelöste Rätsel	Zeigt die Anzahl gelöster Rätsel an. Ein Rätsel gilt als gelöst, wenn die Tür, die zu einem Rätsel gehört, geöffnet wurde.
9	Lichtverlassene	Anzahl der Lichtverlassenen mit denen man interagiert hat, wird bei Interaktion um Eins erhöht.
10	Höhlenmalereien	Anzahl der Höhlenmalereien mit denen man interagiert hat, wird bei Interaktion um Eins erhöht.

5.5 Achievements

Achievements werden über die Spielstände hinaus gesammelt und gespeichert. In der folgenden Tabelle 5 werden die Achievements beschrieben.

Tabelle 5: Achievements

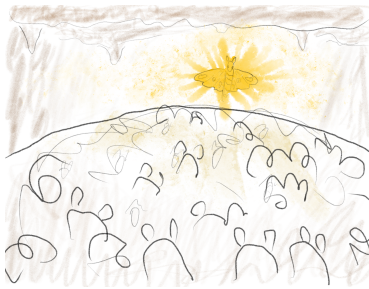
ID	Achievement
1	Springen, SPRINGEN, SPRINGEN!!!: Führt 50 Sprünge aus.
2	Ein erster Schritt: Erreicht das erste Lagerfeuer.
3	Unverwundbar: Erleidet kein Schaden, bis ihr das große Licht erreicht habt.
4	Die Rettung: Erreicht ein Lagerfeuer ohne Licht.
5	Der hellste Stern: Behaltet zwischen zwei Lagerfeuern durchgehend über 75% Licht.
6	Die Besten: Erreicht als erste Monschen das heilige Licht.
7	Nicht aufgeben: Sterbt 10 Mal.
8	Was da wohl drinnen ist?: Öffnet 5 Truhen.
9	Rätselmeister: Löst jedes individuelle Rätsel im Spiel. Ein Rätsel gilt als gelöst, wenn die Rätseltür geöffnet wurde.
10	Altes Wissen: Lest eine Höhlenmalerei.
11	Gnade: Erhellte einen Lichtverlassenen.
12	Brutal: Tötet einen Lichtverlassenen für sein Licht.

6 Screenplay

Seit ewigen Zeiten lebt ein Volk in dunkler Vergessenheit, in einem unentrinnbaren Abgrund. Nur selten berühren die Strahlen des heiligen Lichts den in Zwielflicht getauchten Schoß der Erde. Ob euch Abenteuerlust, Fernweh oder Unvernunft dazu bewogen hat, euch für das diesjährige Ritual zu melden, wisst ihr selbst nicht. Sicher ist aber, dass eine große entbehrliche Reise vor euch liegt, in der ihr euch auf nichts verlassen könnt. Auf dem mit Hindernissen und Gefahren ausgestatteten Weg zur Quelle des heiligen Lichts werdet ihr euch einigen Prüfungen stellen müssen, doch das strahlende Licht, das ihr in euch tragt, wird euch auf dem Weg Beistand leisten, euch Kraft geben, aber auch alte Geheimnisse aufdecken. Es werden euch Gegner, Rätsel und vielleicht sogar Hinweise über die Reise der früheren Abenteurer erwarten. Das innere Licht verleiht euch die Kraft, euch den Herausforderungen zu stellen. Vergesst nicht, sparsam mit euren Ressourcen umzugehen, und haltet die Augen offen nach allem, was euch auf dem Weg weiter bringen könnte. Ob ihr eine Chance habt, das Licht zu erreichen, bevor euer Licht erlischt? Schließlich seid ihr nur Monschen...

6.1 Konzeptzeichnungen & Storyboard

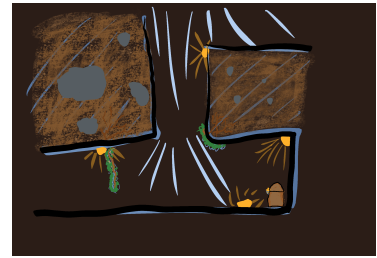
In Abbildung 3 wird der Beginn der Reise der Spielfigur verbildlicht.



(a) Auswahlritual



(b) Beginn der Reise



(c) Die Welt die dich erwartet

Abbildung 3: Überblick über die Szenen des Spiels

Bei einem neuen Spielstart meldet sich Helios freiwillig, sich auf die Reise nach dem heiligen Licht zu begeben. Doch Nova fürchtet, dass ihr Bruder alleine nicht schafft, was so viele vor ihm versucht haben und begleitet ihn. Als Abenteurer auf der Suche nach der Quelle wird euch in einem spirituellen Ritual (a) die Kraft gegeben euer inneres Licht zu katalysieren und zu eurem Vorteil zu nutzen. Doch ihr müsst auch einiges zurücklassen (b) und es ist nicht klar ob ihr eure Familie jemals wieder sehen werdet. Die Welt in der sich die Spielfiguren befinden, (c) besteht aus Tunneln und Schächten, in denen sich teilweise Vegetation und Bewohner finden lassen.

Die Spielfiguren soll wie die Spielwelt als simpel gehaltene Vektorgrafik dargestellt werden.

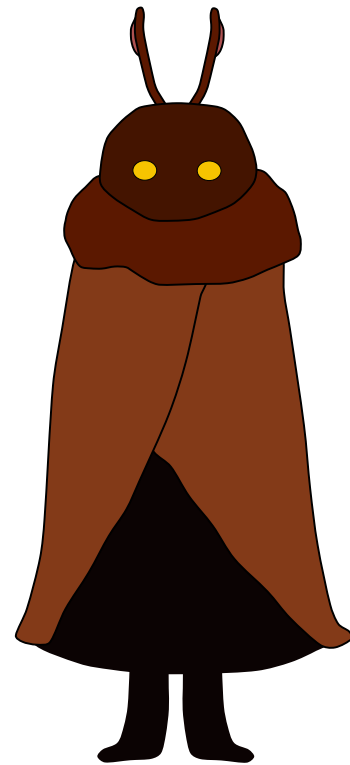


Abbildung 4: Hauptcharakter