

Universität Freiburg
Technische Fakultät

Game Design Document Eryndral: Die Verbannung

Hanna Quensen, Amelie Foser, Daniel Khazanov, Ben
de Boer, Joshua Schütt, Denis Schmidt

Betreuer: Luis Schaffner

Gruppe Nr. 06

February 8, 2025

Contents

1	Änderungsliste	2
2	Spielkonzept	2
2.1	Zusammenfassung des Spiels	2
2.2	Zentrale Spielmechanik	3
3	Benutzeroberfläche	3
3.1	Spieler-Interface	4
3.2	Menü-Struktur	5
4	Technische Merkmale	6
4.1	Verwendete Technologien	6
4.2	Mindestvoraussetzungen	7
4.3	TechDemo	7
5	Spiellogik	7
5.1	Spielobjekte	9
5.1.1	Ressourcen	9
5.1.2	Werkzeuge	10
5.1.3	Spieleumgebung	11
5.1.4	Lebewesen/Figuren	12
5.1.5	Kutschen	13
5.2	Optionen & Aktionen	14
5.3	Sound	17
5.4	Spielstruktur	17
5.5	Statistiken	18
5.6	Achievements	18
6	Screenplay	19
6.1	Konzeptzeichnungen & Storyboards	20

1 Änderungsliste

Es folgt eine Liste aller Änderungen, die zwischen der ersten Abgabe des GDDs und der Fertigstellung des Spieles aufgetreten sind:

- Steuerungsoptionen erweitert (Tastatur/Controller-Auswahl).
- Kapitel TechDemo und Sound hinzugefügt
- Erklärung der Spielmechanik erweitert
- Optionen und Aktionen auf akzeptierte Aktionen gekürzt
- Umbenennung der IDs der Spielobjekte und Erläuterung der aktiven, kontrollierbaren und kollidierenden aber nicht kontrollierbaren Objekte
- Bild des Spiels aktualisiert
- Statistiken (Bäume gefällt, Steine abgebaut und Tode) und Achievements (Moonwalk) hinzugefügt

2 Spielkonzept

In diesem 2-Spieler-Abenteuer treten zwei Koboldstämme gegeneinander an, um aus der Unterwelt zu entkommen. Die Spieler sammeln Ressourcen, bauen Kutschen aus und rekrutieren Truppen, um Gefahren zu überwinden und als erster die Oberfläche zu erreichen.

2.1 Zusammenfassung des Spiels

Im friedlichen Reich Eryndral lebten die Koboldstämme seit jeher unter dem wachsamen Blick von König Narvok. Doch als ein alter Hass zwischen den Rotbartkobolden und den Blaubartkobolden in einem erbitterten Streit entflammte, ergriff ein mächtiger Zorn den König. Ohne Zögern verbannte er beide Stämme in die finsternen Tiefen der Unterwelt – ein gruseliger Ort, aus dem nur ein Stamm jemals zurückkehren darf. Der andere wird auf ewig in der Unterwelt verloren sein.

Nun liegt es an euch, den Weg zurück an die Oberfläche zu finden und den Platz im Reich Eryndral zurückzuerobern. Ihr tretet als Rot- oder Blaubartkobelde gegeneinander an und müsst mit euren Gefährten die gefährlichen Höhlen durchstreifen, verborgene Schätze bergen und wertvolle

Ressourcen sammeln. Nur durch kluge Planung könnt ihr die Kutschen bauen, die euch die nötigen Ressourcen und verschiedenen Koboldtruppen beschaffen. Doch seid gewarnt: Die Unterwelt ist voller unheimlicher Gegner, die euch als Hindernis auf eurem Weg zur Freiheit erwarten.

In diesem packenden 2-Spieler-Abenteuer steht ihr am Rande der Finsternis. Sammle deine Truppen und besiege die Gegner, die sich euch in den Weg stellen. Nur einer von euch wird es schaffen, der ewigen Verbannung zu entkommen und das Reich Eryndral wiederzusehen. Werdet ihr triumphieren – oder in der Finsternis der Unterwelt gefangen bleiben?

2.2 Zentrale Spielmechanik

Das Spiel beginnt mit zwei Spielern, die als rivalisierende Stammesführer in einem identischen Höhlensystem starten. Ihr Ziel ist es, ihre Hauptkutsche als erstes durch die gefährlichen Tunnel zum Ausgang zu bringen. Dabei sammeln sie Ressourcen wie Gold, Wurzeln und Stein, um ihre Kutschen zu verbessern und spezialisierte Truppen zu erzeugen. Zu Beginn des Spiels stehen nur wenige Gefahren im Weg, sodass die Spieler ihre Zeit darauf verwenden können, die Höhlen zu erkunden, Kisten mit nützlichen Gegenständen zu öffnen und Ressourcen zu sichern.

Während des Spiels können Spieler ihre Kutschen mit Ressourcen erweitern oder neue Kutschen wie die Trainingskutsche kaufen, die es ermöglicht, spezialisierte Einheiten zu trainieren. Diese Truppen können dem Spieler folgen und ihn bei seinen Aktionen unterstützen oder an der Kutsche zurückbleiben, um diese zu verteidigen. Auf dem Weg zum Ziel nehmen die Gefahren zu, da Gegner wie Spinnen und Fledermäuse die Kutschen und Spieler vermehrt angreifen. Spieler müssen deshalb abwägen, wie viele Einheiten sie zur Verteidigung einsetzen und wie viele sie für die Erkundung mitnehmen.

Wird der Stammführer der Koblode, also der Spielers besiegt, respawnt er bei der Hauptkutsche, verliert jedoch die gesammelten Ressourcen. Die Hauptkutsche ist die zentrale Einheit des Spiels – wird sie zerstört, verliert der Spieler sofort. Am Ende des Spiels liegt der Fokus darauf, genügend Ressourcen und Truppen gesammelt zu haben, um die starken Endgegner zu besiegen und als erster Spieler den Ausgang zu erreichen.

3 Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche ist das Aushängeschild eines Spiels und beeinflusst, wie Spieler auf die Mechanik reagieren. Eine intuitive Gestaltung vermeidet Frustration und Ratlosigkeit, indem sie klare Orientierung und Feedback

bietet. Stilistische Hervorhebungen unterstützen die Funktionalität. Das Spiel wird sowohl im Fenster- als auch im Vollbildmodus spielbar sein und verschiedene Auflösungen unterstützen.

3.1 Spieler-Interface

Das Spieler-Interface besteht aus verschiedenen Komponenten. Im Folgenden ist der Bildschirm zu sehen, der mit dem Splitscreen wird vertikal durch die Mitte des gesamten Bildschirms geteilt wird. In der linken unteren Ecke befindet sich das Icon des Spielers mit Lebensanzeige und aktuell ausgerüstetem Werkzeug. Rechts davon befindet sich das Inventar, in welchem gesammelte Ressourcen angezeigt werden.

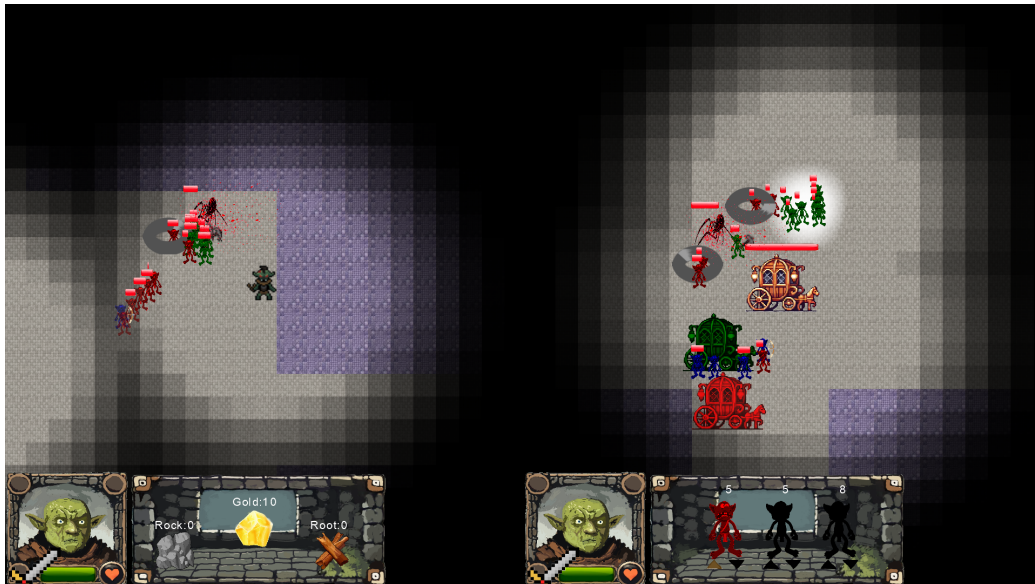


Figure 1: Beispiel-Interface

Eine besondere Komponente des Interfaces ist die Lebensanzeige, welche mit verloren Lebenspunkten ihre Erscheinung ändert:



Figure 2: Lebensanzeige

3.2 Menü-Struktur

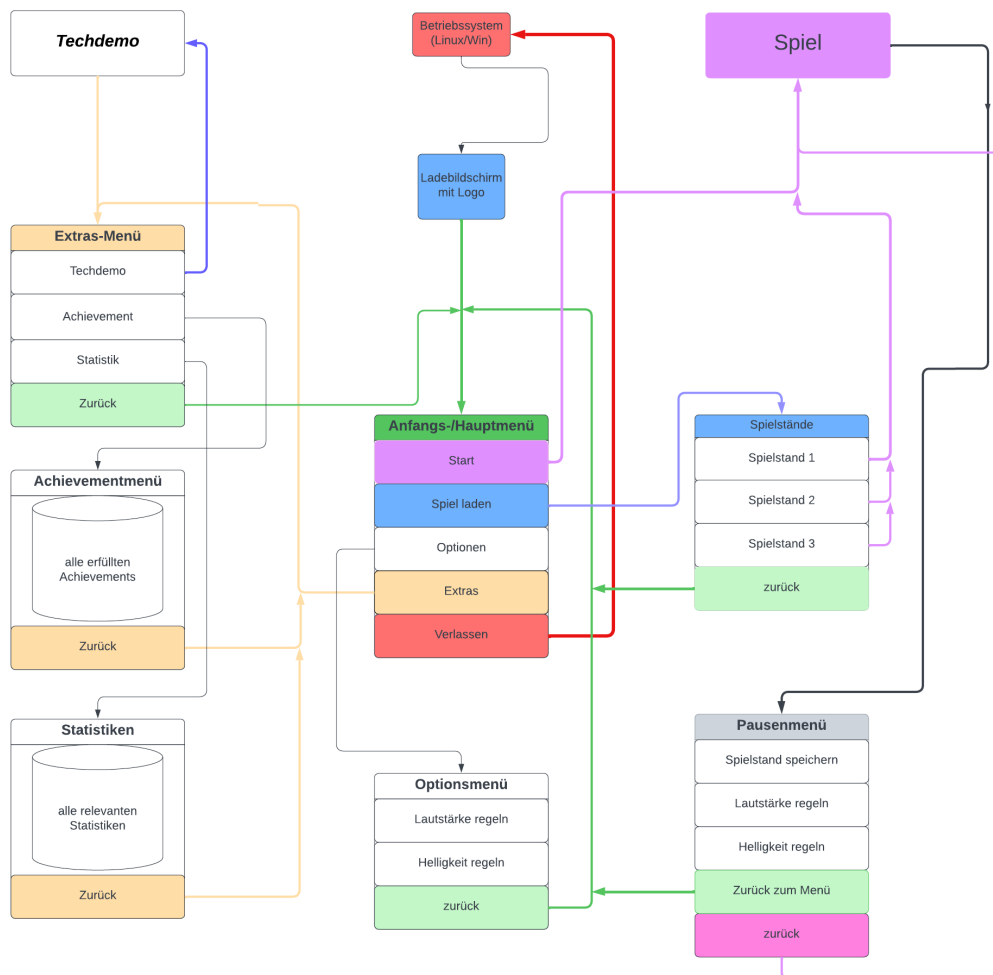


Figure 3: Menü-Struktur

In Figure 3 ist die Menü-Struktur zu sehen, welche die Übergänge zwischen verschiedenen Menüs und dem Spiel selber zeigt. Angefangen vom Betriebssystem, führt der Spieler das Spiel aus und wird in einen Ladebildschirm weitergeleitet. Daraufhin wird der Spieler in das Hauptmenü versetzt. Bestimmte Funktionalitäten wie das Laden oder Löschen von Spielzuständen im Spielstände-Menü sind nicht ein Teil der Abbildung und werden deshalb abstrakt als Spielstand 1,2,3 beschrieben, die beim Laden in das Spiel führen. Die Farben dienen hier nur zur visuellen Hilfestellung und Orientierung. Der rote Knopf führt hierbei zum Verlassen des Programmes. Der rosane Knopf und die Pfeile führen zum Starten eines Spieles. Mit den orangenen Knöpfen kommt man in das Extra-Menü und mit den grünen Knöpfen ins Hauptmenü. Mit dem blauen Knopf kommt man in ein Menü, in dem man zuvor gespeicherte Spielstände laden kann. Die Zylinder bei Achievementmenü und Statistiken sollen darstellen, dass diese persistent in einer Datenstruktur gespeichert werden. Folgendes wird nicht in Figure 3 verdeutlicht. Die Auflösungen des Bildschirms und den Fenstermodus kann man im Optionsmenü einstellen.

4 Technische Merkmale

Die technischen Merkmale beinhalten einen Übersicht der verschiedenen, im Spiel benutzten Technologien.

4.1 Verwendete Technologien

- Visual Studio Code
- Rider
- Monogame
- .Net 8.0
- Overleaf
- Papeeria
- Gimp
- Krita
- Lucid Chart

- FL Studio
- Discord
- Gitea
- ChatGPT

In dieser Liste sind alle zur Erstellung verwendeten Technologien aufgeführt

4.2 Mindestvoraussetzungen

Mindestanforderungen	Empfohlen
Betriebssystem: Windows 10, Linux	
Prozessor: Intel Core i3	Intel Core i5 / AMD Ryzen 5
Arbeitsspeicher: 8GB RAM	
Grafik: Integrated Graphics	Nvidia Geforce GTX 1650
Speicherplatz: 2GB	2GB

Table 1: Systemanforderungen

In dieser Tabelle finden sie Vorraussetzungen an Ihr Gerät, welche erfüllt werden müssen, sodass das Spiel flüssig läuft.

4.3 TechDemo

Wie man in der Menüstruktur gesehen hat, gibt es eine Techdemo. Diese dient als Simulation mit 1000 Truppenobjekten zur Demonstration der Performance.

5 Spiellogik

Das Spiel ist sowohl mit Controller als auch mit Tastatur spielbar. Hier ist eine Tabelle der Steuerung dargestellt:

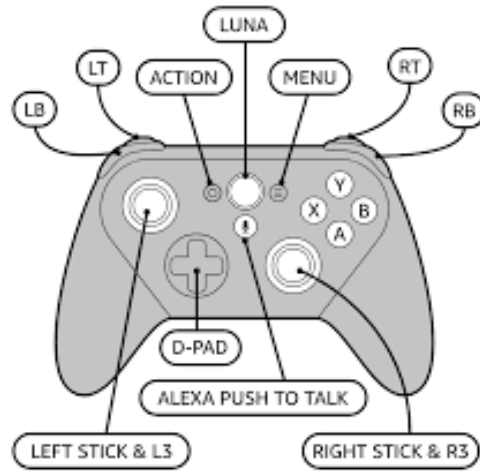


Figure 4: Controller Tastennamen

Controller	Taste	Beschreibung
Y	F	In die Kutsche einsteigen/Handeln
X	Mausklick	Truhe öffnen
X/RT	Mausklick	Kutschenmenü öffnen
LEFT STICK	WASD	Bewegen
LB	1, 2, 3	Item wechseln
RB	1, 2, 3	Item wechseln
RT	Mausklick	Angreifen
X/RT	Mausklick	Ressourcen abbauen
LEFT STICK DOWN	LSHIFT	Sprinten
DPAD-UP	Q	Truppen-HUD anzeigen/verstecken
DPAD-RIGHT/DPAD-LEFT	-	HUDs navigieren
A	Mausklick	HUD-Auswahl bestätigen
MENU	ESC	Spiel pausieren
RIGHT STICK	-	Mauszeiger bewegen
LEFT STICK DOWN & LT	LSHIFT & Rechtsklick	Moonwalk

Table 2: Controller/Keyboardmapping

Mauszeiger muss immer über Objekt sein um zu interagieren. Die Ausnahme dazu ist der Schwertangriff, da dieser nur über Reichweite gesteuert wird.

5.1 Spielobjekte

In diesem Abschnitt werden alle Objekte des Spiels behandelt. Der Spieler soll diese Objekte entweder abbauen, zu anderen Objekten verarbeiten, aktiv benutzen um durch das Spielgeschehen hindurchzutransversieren oder diese als ein Teil seiner Umgebung wahrzunehmen.

5.1.1 Ressourcen

Objekt-bezeichnung	Verwendung	Herkunft/ Vorkommen	ID
Stein	Baumaterial für Kutschen und Truppen	Stein findet man verteilt auf dem Boden oder wird durch Abbauen eines Felsen gewonnen	R01
Kleine Wurzel	Baumaterial für Kutschen und Truppen	Kleine Wurzeln werden durch Abbauen von großen Wurzeln gesammelt	R02
Gold	Gold benötigt man zum Handeln am Brunnen	Gold wird durch Abbauen eines Golderzes gewonnen	R03

Table 3: Rohstoffe und deren Verwendung im Spiel

Der Spieler ist in der Lage Ressourcenvorkommen abzubauen und erhält dabei Ressourcen, welche sich dann auf den Boden verteilen und vom Spieler aufsammelbar sind.

5.1.2 Werkzeuge

Name	Verwendung	Herkunft	ID
Nahkampfwaffen			
Schwert	Das Schwert wird beim direkten Nahkampf benötigt und hat eine hohe Angriffskraft; Durch die Aktion Angriff kann man dem Gegner Schaden zufügen, wenn dieser das Schwert ausgewählt hat	Bereits ab Spielbeginn im Inventar vorhanden	W01
Fernkampfwaffen			
Pfeil und Bogen	Pfeil und Bogen werden beim Kampf über die Entfernung benötigt und haben eine mittlere Angriffskraft; Durch die Aktion Angriff wird ein Pfeil in Richtung Gegner, auch über hohe Distanz, geschossen wenn der Spieler Pfeil und Bogen ausgerüstet hat	Bereits ab Spielbeginn im Inventar vorhanden	W02
Werkzeuge			
Spitzhacke	Durch die Aktion Ressourcenabbau, wenn der Spieler eine Spitzhacke in der Hand hat und (vor einem Felsen steht, kann Stein abgebaut werden oder wenn der Spieler vor Golderz steht, kann Gold abgebaut werden oder wenn er vor einer großen Wurzel steht, können kleine Wurzeln abgebaut werden)	Bereits ab Spielbeginn im Inventar vorhanden	W03

Table 4: Waffen und deren Verwendung im Spiel

5.1.3 Spieleumgebung

Name	Verwendung	Herkunft	ID
Felsen	Felsen dienen als Hindernis und Quelle für Steinressourcen	Felsen sind ein natürlicher Bestandteil der Umgebung und auf dem Boden auffindbar	UG01
Truhen	Truhen enthalten Belohnungen wie Gold oder Ressourcen	Truhen werden gefunden an versteckten Orten oder können nach einem Kampf gegen Gegner geöffnet werden	UG02
Golderz	Golderz dienen als Hindernis und Quelle für Goldressourcen	Golderze sind ein natürlicher Bestandteil der Umgebung und findet man auf dem Boden	UG03
Große Wurzel	Große Wurzeln dienen als Hindernis und Quelle für kleine Wurzeln	Große Wurzeln findet man verteilt an den Wänden und auf dem Boden	UG04
Steinwände	Steinwände sind Strukturen in Dungeons und Höhlen und blockieren Durchgänge	Steinwände findet man rund um das Spielfeld und um Höhlen herum	UG05
Brunnen	An Brunnen kann mit Gold gehandelt werden um Ressourcen zu erhalten	Brunnen stehen an beliebigen Orten	UG06
Höhlenausgang	Ein Höhlenausgang ist ein deutlich hellerer Teil der Spielumgebung	Am oberen Ende der Spielwelt	UG07

Table 5: Objekte in der Spielwelt und deren Eigenschaften

5.1.4 Lebewesen/Figuren

Name	Beschreibung	Vorkommen	ID
Rotbartkobelde	Rotbartkobelde sind kleine Kobolde, die dem Stammführer folgen können, in einem Radius nach Gegnern oder Ressourcen sucht und die Kutschen verteidigen können. Sie werden von einer Mini-KI (Ein Algorithmus, der Möglichkeiten auswertet und Entscheidungen trifft) gesteuert	Verschiedene Truppen von Rotbartkobelde können durch Ressourcen erworben und trainiert werden	F01
Stammführer der Rotbartkobelde	Spielfigur, welche vom Spieler 1 gespielt wird; Der Spieler kann mit den entsprechenden Optionen und Aktionen verschiedene Tätigkeiten ausüben		F02
Blaubartkobelde	Blaubartkobelde sind kleine Kobolde, die dem Stammführer folgen können, in einem Radius nach Gegnern oder Ressourcen sucht und die Kutschen verteidigen können. Sie werden von einer Mini-KI gesteuert	Verschiedene Truppen von Blaubartkobelde können durch Ressourcen erworben und trainiert werden	F03
Stammführer der Blaubartkobelde	Spielfigur, welche vom Spieler 1 gespielt wird; Der Spieler kann mit den entsprechenden Optionen und Aktionen verschiedene Tätigkeiten ausüben		F04
Truppentypen (jeweils für Rot- und Blaubartkobelde)			
Schwertkämpfer	Die Schwertkämpfer dienen als Einheit für direkten Nahkampf; Sie folgt dem Spieler oder steht bei der Hauptkutsche	Erhält nach Training in der Kutsche	F05

Bogen-schützen	Die Bogenschützen dienen als Einheit für Fernkampf; Sie folgt dem Spieler oder steht bei der Hauptkutsche	Erhalt nach Training in der Kutsche	F06
Abbau-truppen	Die Abbautruppe dient als Einheit für das Abbauen von Reccourcen; Sie folgt dem Spieler oder steht bei der Hauptkutsche	Erhalt nach Training in der Kutsche	F07
Gegner			
Fleder-mäuse	Fledermäuse sind fliegende Gegner; Sie greifen den Spieler an und werden von einer Mini KI gesteuert	Fledermäuse findet man an beliebigen Orten in der Spielumgebung vor	F08
Spinne	Spinnen greifen den Spieler an und werden von einer Mini KI gesteuert	Spinnen findet man an beliebigen Orten in der Spielumgebung vor	F09

Table 6: Lebewesen in der Spielwelt und deren Eigenschaften

5.1.5 Kutschen

Name	Beschreibung	Vorkommen	ID
Haupt-kutsche	Die Hauptkutsche dient als Transportmittel und zum Erzeugen von Abbautruppen	Bereits ab Spielbeginn beim Spieler	G01
Trainings-kutsche	Die Trainingskutsche dient zum Erzeugen von Truppen und folgt der Hauptkutsche	Erhalt durch Handel mit Ressourcen	G02
Ressourcen-kutsche	Die Ressourcenkutsche dient zur Aufbewahrung von Ressourcen und folgt der Hauptkutsche	Erhalt durch Handel mit Ressourcen	G03

Table 7: Kutschen in der Spielwelt und deren Eigenschaften

In diesem Spiel gibt es unter anderem 5 kontrollierbare Objekte:
Der Stammführer (F02), die Hauptkutsche (G01), die Schwertkämpfer (F05),

die Bogenschützen (F06) und die Abbautruppen (F07).

Diese Objekte sind kontrollierbar, da man diese Figuren direkt steuern kann. Der Stammführer ist die Spielfigur, auf den der Spieler direkten Einfluss hat. Diese Figur kann vom Spieler bewegt werden und der Spieler kann durch sie mit anderen Objekten interagieren. Die Hauptkutsche ist kontrollierbar, da der Spieler diese durch ein "hineinsetzen" des Stammesführers ebenfalls bewegen kann. Die Schwertkämpfer, Bogenschützen und Abbautruppen können von der Spielfigur ausgewählt werden und führen die selben Aktionen (laufen, angreifen, abbauen,...) wie die Spielfigur aus. Deshalb sind diese auch steuerbar und kontrollierbar.

Drei nicht kontrollierbare aber kollidierende Objekte sind der Brunnen (UG06), die Felsen (UG01) und Truhen(UG02).

Drei aktive Objekte, also kontrollierbar, kollidierend und bewegliche Objekte sind der Stammführer (F02), die Hauptkutsche (G01) und die Abbautruppen (F07).

5.2 Optionen & Aktionen

Die Optionen und Aktionen sind Aktionen, die der Spieler im Laufe des Spiels ausführen und dadurch den Fortschritt vorantreiben kann.

Optionen	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID A:01 Laufen der Figur	Spieler	1. Spieler steuert mit LEFT STICK/WASD die Richtung, in die sich die Figur bewegen soll. 2. Figur bewegt sich ausgehend von ihrer aktuellen Position in die angegebene Richtung.	Es befindet sich kein kollidierendes Objekt in der angegebenen Richtung.	Die Figur hat sich in angegebene Richtung bewegt.
ID A:02 Angriff	Spieler oder KI	Angriff wird entweder durch RT/Mausklick initialisiert oder durch Angriffsprotokoll der KI.	Figur muss Waffe (ID W01 oder W02) ausgerüstet haben.	Figur hat Angriff ausgeführt und eventuell Schaden zugefügt.
ID A:03 Ressourcenabbau ID R01/R02/R03	Spieler	1. Spieler hält LT gedrückt/klickt mit der Maus auf Ressourcenquelle. 2. Figur erhält Ressource.	Figur befindet sich in Reichweite einer Ressourcenquelle und Spitzhacke (ID W03) muss von der Figur ausgerüstet sein.	Ressource verschwindet von der Karte und befindet sich im Inventar.
ID A:04 Kutsche (ID G01) betreten	Spieler	1. Spieler drückt Y/E. 2. Figur setzt sich in die Kutsche.	Figur ist in Reichweite der Kutsche.	Figur befindet sich in der Kutsche und der Spieler kann sie steuern.
ID A:05 Kutsche (ID G01) verlassen	Spieler	1. Spieler drückt Y/E. 2. Figur verlässt Kutsche.	Figur befindet sich in der Kutsche	Figur befindet sich außerhalb der Kutsche und Spieler verliert Kontrolle über die Kutsche.
ID A:06 Handeln mit Gold (ID R03)	Spieler	1. Spieler drückt Y/E in der Nähe einer Handelsstelle (Brunnen ID UG06). 2. Inventar verliert 1 Gold. 3. Spieler erhält entweder Ressourcen oder nichts	Figur hat ein Gold im Inventar und befindet sich in der Reichweite einer Handelsstelle.	Figur hat 1 Gold verloren und eventuell Ressourcen erhalten

Table 8: Beschreibung der Optionen und Aktionen

ID A:07 Truppen- einheit aus- /abwählen ID F05- F07	Spieler	1. Öffnet Truppen-HUD mit DPAD-up oder Q. 2. Spieler nutzt DPAD-left/right um gewünschten Pfeil des gewünschten Truppentyps auszuwählen und bestätigt mit A/Mausklick auf gewünschten Pfeil	Truppen existieren	eine Truppe des ausgewählten Typs folgt der Figur und führt die selbe Aktion aus wie diese, oder hört auf ihr zu folgen und bewegt sich zur Hauptkutsche.
ID A:08 Truppen- einheit ausbilden ID F05- F07	Spieler	1. Spieler drückt X/ Mausklick auf die Kutsche, um das Kutschen-HUD zu öffnen. Mit DPAD-left/right und A/ Mausklick wählt der Spieler im Kutschen-HUD die auszubildenden Truppen. 2. Die Kosten werden aus dem Inventar des Spielers entfernt.	Genug Ressourcen im Inventar enthalten Spielfigur in der Nähe der Kutsche	Truppe erscheint in der Nähe der Hauptkutsche ID G02/G03.
ID A:09 Loses Objekt(Ressource ID R01-R03 aufheben	Spieler	1. Figur läuft über loses Objekt. 2. loses Objekt verschwindet vom Boden und Figur erhält dazugehörige Ressource.	Objekt befindet sich auf dem Boden.	Objekt befindet sich im Inventar und nicht mehr auf dem Boden.
ID A:10 Kutsche (ID G02/G03) bauen	Spieler	1. Spieler drückt X/ Mausklick auf die Kutsche, um das Kutschen-HUD zu öffnen 2. Kutschen-HUD zeigt mögliche Kutschen an. Es kann über DPAD-left/right und A/Mausklick bedient werden	Figur befindet sich in Reichweite der Hauptkutsche (ID G01) und hat genügend Ressourcen im Inventar.	Neue Kutsche ist gebaut und entsprechende Ressourcen wurden aus Inventar der Figur entfernt
ID A:11 Truhe (ID UG02) öffnen	Spieler	1. Figur drückt B/E um Truhe zu öffnen. 2. Truhe öffnet sich und Figur erhält Ressourcen im Inventar	Figur steht in Reichweite einer Truhe und Truhe ist noch geschlossen	Truhe ist geöffnet und Figur erhält neue Ressourcen im Inventar.

Table 9: Beschreibung der Optionen und Aktionen

5.3 Sound

Das Spiel gibt Hintergrund und Soundeffekte aus, deren Lautstärke unabhängig voneinander geändert werden können.

Es gibt verschiedene Hintergrundmusik für das Hauptmenü, das Spiel und andere Menüs. In den Menüs wird bei Klicken der Knöpfe ein Soundeffekt abgespielt. Im Spiel werden bei verschiedenen Spielaktionen Soundeffekte abgespielt.

5.4 Spielstruktur

Bei Beginn des Spiels werden beide Spieler als Kobold (Stammesführer) in einem Höhlensystem gespawnt. Das Ziel ist es so schnell wie möglich durch das Höhlensystem zu fahren. Der Startpunkt und die Höhlen sind dabei für beide Spieler identisch, obwohl beide Welten voneinander getrennt sind. Ein Einfluss auf das Spielgeschehen des anderen Spielers ist also nicht möglich.

Am Anfang des Spieles gibt es noch wenige Gefahren. Deshalb kann der Spieler sich darauf fokussieren die Höhlen zu erkunden und in diesen Gold und Stein abzubauen, sowie Kisten mit Ressourceninhalt zu finden und zu öffnen. Mit diesen kann er dann die Hauptkutsche, die er von Anfang an besitzt, verbessern und um weitere Kutschen erweitern.

Es ist dadurch möglich verschiedene andere Kutschen, wie zum Beispiel Trainingskutschen freizuschalten. Durch diese Kutsche können Kobolde mit verschiedenen Fähigkeiten erzeugt werden, welche der Spieler auswählen kann, sodass diese dem Stammesführer folgen und ihn bei seiner jeweiligen Aktivität unterstützen.

Der Spieler muss nun abwägen, wie schnell er sich mit den Kutschen vorwärtsbewegt oder wie viele Ressourcen er braucht um neue Kutschen freizuschalten und Einheiten zu erzeugen. Denn auf dem Weg zum Ausgang der Höhle trifft der Spieler auf immer mehr Gegner wie Spinnen und Fledermäuse.

Gegen diese kann er und auch seine Truppen kämpfen (bestimmte Einheiten sind besser im Kampf als andere).

Wenn der Stammesführer stirbt respawnt dieser wieder bei der Hauptkutsche, hat jedoch die Ressourcen die er bei sich trug verloren. Deshalb kann der Spieler auch eine Ressourcenkutsche freischalten, in der er seine Ressourcen lagern kann um sie im Falle eines Todes nicht zu verlieren. Wenn aber die Hauptkutsche von Gegnern zerstört wird, ist das ganze Spiel verloren. Deswegen muss diese im Verlauf des Spiels auch gegen immer zahlreicher werdende Gegner geschützt werden. Deshalb muss der Spieler abwägen, wie viele Truppen er jeweils auf seine Erkundungstouren mitnehmen kann und wie viele zum

Schutz der Hauptkutsche dort bleiben müssen.

Gegen Ende des Spiels sollte der Spieler genug Ressourcen und Einheiten besitzen, sodass er nur noch gegen die starken Gegner kämpfen muss, ohne sich auf Ressourcen fokussieren zu müssen, um den Ausgang der Höhle und damit das Ziel zu erreichen.

5.5 Statistiken

Statistiken werden jeweils für Spieler 1 und Spieler 2 persistent gespeichert

Gesamt	
Anzahl Spiele	Anzahl an begonnenen Spielen
Siege	Anzahl an gewonnenen Spielen
Maximale Winstreak	Maximale hintereinander gewonne Spiele
Gesamtspielzeit	Summe der gespielten Zeit aller Spielstände
Gesamtdistanz	Summe der zurückgelegten Distanzen in allen Spielständen
Abgeschlossene Brunnenhandel	Anzahl an Handelsvorgängen, welche man an Brunnen abgeschlossen hat
Gold abgebaut	Menge des abgebauten Goldes in allen Spielständen
Bäume gefällt	Menge der abgebauten Bäume in allen Spielständen
Steine abgebaut	Menge der abgebauten Steine in allen Spielständen
Ausgegebenes Gold	Anzahl an Goldstücken, welche man ausgegeben hat
Besiegte Monster	Anzahl an getöteten Monstern in allen Spielständen
Geöffnete Truhen	Anzahl an geöffneten Truhen aller Spielstände
Tode	Anzahl Tode
Pro Spielstand	
Zurückgelegte Distanz	Zurückgelegte Distanz innerhalb eines Spielstandes
Spielzeit	Gespielte Zeit innerhalb eines Spielstandes
Gold	Abgebautes Gold innerhalb dieses Spielstandes
Kisten geöffnet	Geöffnete Kisten innerhalb eines Spielstandes

5.6 Achievements

Achievements werden jeweils für Spieler 1 und Spieler 2 persistent gespeichert

Allgemein

Erste Schritte	Starte das erstes Spiel
Wünsch dir was	Handel an einem Brunnen
Was ist das?	Finde eine Truhe
GOLD!	Finde Golderz
IHHH!	Bekämpfe eine Spinne
Das war knapp	Überlebe einen Kampf mit wenig Leben
Erster!	Gewinne ein Spiel
Wie der Wind	Gewinne ein Spiel in unter 10 Minuten
Champion	Gewinne 10 Spiele in Folge
Überlebenskünstler	Gewinne ein Spiel ohne zu sterben
Roher Sieg	Gewinne ein Spiel, ohne Gold abzubauen
Ungeöffnet und Unbesiegt	Gewinne ein Spiel, ohne eine Kiste zu öffnen

Statistiken

Lass die Glocke läuten	Spiele länger als 60 Minuten
Langzeitheld	Spiele länger als 10 Stunden
Kilometer-Kobold	Lege 1000 Meter zurück
Marathon	Lege 40 Kilometer in 3 Stunden zurück
Kämpfer	Töte 100 Gegner

Sammeln

Goldgräber	Baue 1000 Gold ab
Kistenheld	Finde 50 Truhen
Flaschengeist	Handel 10 Mal an einem Brunnen
Moonwalk	Laufe einen Moonwalk

6 Screenplay

Im großen Reich Eryndral, regiert von Narvok, dem strengen und listigen Koboldkönig, leben zahllose Koboldstämme. Während einige Stämme in Freundschaft verbunden und eifrige Handelspartner sind, gibt es auch erbitterte Feindschaften, die seit Generationen schwelen. Eine solche Rivalität entflammt zwischen den benachbarten Stämmen der Blaubart- und Rotbartkobelde aufs Neue.

Es beginnt mit einem Grenzstreit, als die Blaubartkobelde bei der Feldbestellung unwissentlich (oder doch absichtlich?) das Territorium der Rotbartkobelde überschreiten. Die Reaktion der Rotbartkobelde ist unmittelbar: Im Schutz der Nacht entwenden sie die Kühe der Blaubartkobelde. Was mit einem

kleinen Zwischenfall begann, schaukelt sich zu einer offenen Fehde hoch, die ihren Höhepunkt auf dem Sonntagsmarkt der Hauptstadt erreicht. Dort geraten Mitglieder beider Stämme aneinander und entfachen eine wilde Prügelei, die Stände und Waren zerstört und friedliche Marktbesucher in Schrecken versetzt.

Narvok selbst ist es schließlich, der das Chaos beendet und ein unerbittliches Urteil fällt: Die Stämme der Blaubart- und Rotbartkobelde sollen fortan unter die Erde verbannt werden. Einzig ein letzter Ausweg bleibt: Der Stamm, der es als erster schafft, wieder das Tageslicht zu erblicken, wird begnadigt und darf im Königreich verbleiben. Der andere jedoch wird auf immer und ewig verbannt.

Die Blaubart- und Rotbartkobelde wagen sich nun ins tief unter der Erde liegende, düstere und labyrinthartige Höhlensystem – eine verwunschene und trostlose Welt voller Gefahren. Von Narvoks Urteil angetrieben, beginnen beide Stämme fieberhaft, ihren Weg durch das dichte Geflecht von Tunneln und Grotten zu bahnen. Doch die Schatten verbergen nicht nur ihre eigenen Ängste, sondern auch uralte Kreaturen, die seit Jahrhunderten in der Finsternis lauern. Jeder Schritt könnte ihr letzter sein, und nur der fähigste Stamm wird die Freiheit und das Licht wiedersehen.

6.1 Konzeptzeichnungen & Storyboards

Dies ist eine Konzeptcollage zu einem Sprite.

Folgende Zeichnung, die mit Krita gezeichnet wurde, ist als Cover-Art für das Spiel gedacht. Dieses hebt die zwei Stämme, Rotbartkobelde und Blaubartkobelde, nochmal farblich hervor und stellt diese Stämme mit Waffen gegenüber, um ihre Opposition zu verdeutlichen. Ein Lagerfeuer in der Bildmitte stellt mit dem Rauch eine klare Line und zeigt deutlich, dass das Spiel nicht mit modernen Kriegswaffen gespielt wird.



Figure 5: Kobold Konzeptzeichnung

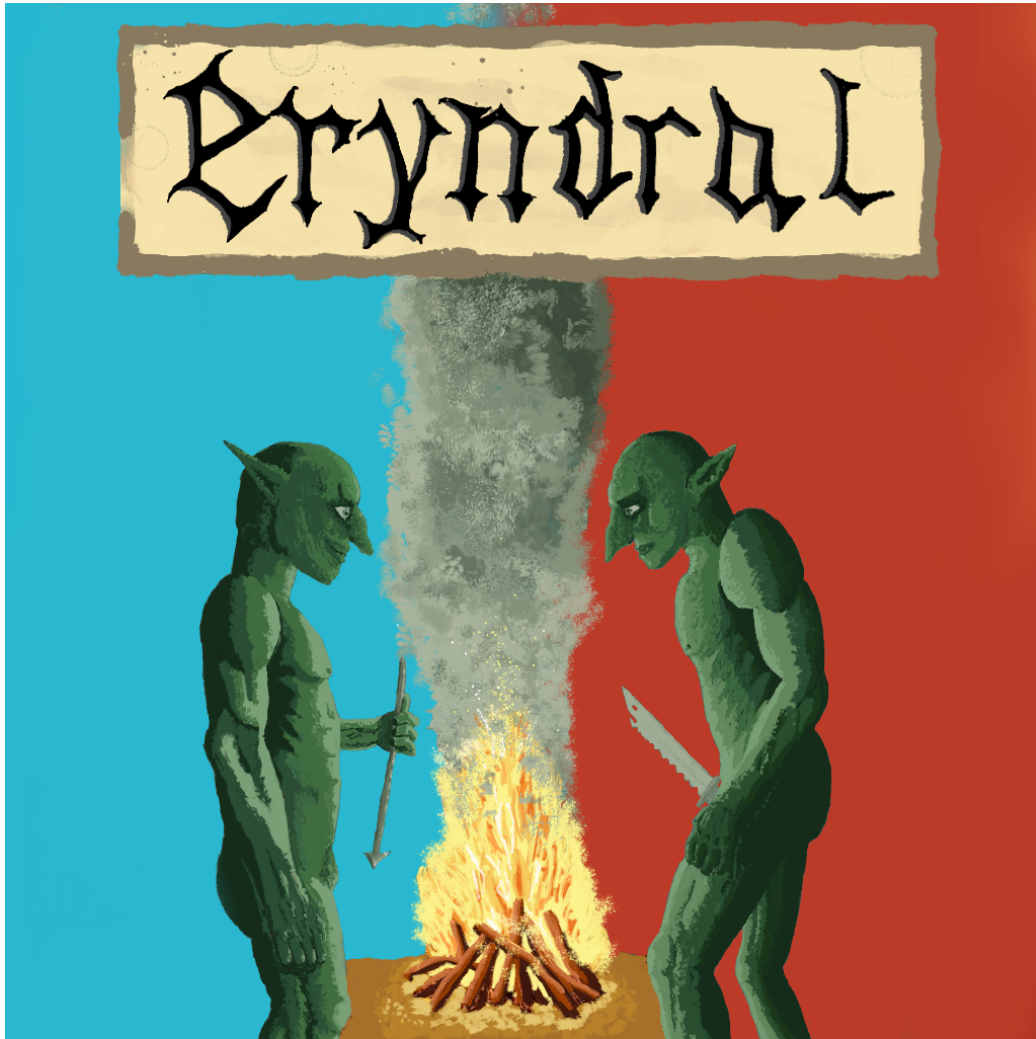


Figure 6: Cover Art