


```

/$$$$$
/$$_ $$
| $$ \_ / /$$$$$ /$$$$$ /$ /$
| $$ /$$$ /$$_ $$ /$$_ $ $ | $
| $$|_ $ $ | $$ \_ / | $$$$$$ | $ $ | $
| $$ \ $ $ | $ $ | $$_ / | $ $ | $
| $$$$$ / | $ $ | $$$$$$ | $$$$$$
\_ / \_ / \_ / \_ / $
          /$ $ | $
          | $$$$$/
          \_ /

```

```

/$$$$$$$
|_____ $$
          /$/ /$$$$$ /$$$$$$$ /$$$$$
          /$/ /$$_ $ $ | $$_ $ $ /$$_ $ $
          /$/ | $ $ \ $ $ | $ $ \ $ $ | $$$$$$
          /$/ | $ $ | $ $ | $ $ | $ $ | $$_ /
          /$$$$$$$ | $$$$$$ / | $ $ | $ $ | $$$$$$
|_____ / \_ / \_ / \_ / \_ /

```

Version0.0.1v1

a rouge-like game by created and maintained
Benni, Chris, Dariush, Florian Kristin

*** PRESS S TO START ***

Cyberpunk

The game's can be best described as a cyberpunk dungeon crawl. It is set in a dystopian world in the near future where supernatural elements such as life after death, superpowers (most due to biotechnological implants) and god-like creatures (and their minions) are a part of everyday life.



DYSTOPIA
NATURE'S BEAUTY MAN'S FOLLY

You are a scientist researching the existence of gods. You have already determined their existence and have been working to make direct contact. The gods seem to be able to move freely between their own world and our own and that they regularly interfere in the lives of humans. But why..?



You are conducting a key-experiment in an attempt to make contact you are killed, when equipment in your laboratory malfunctions. Upon your death, you are delivered to a dungeon in the underworld.



A Deal with the Devil...

Mictian Servant of Belphegore, Satan's deligate to the Earth realm, offers to return you to the real of the humans on the condition that you destroy your laboratory and all your research. Upon compleation of this task he will free you.



Shun the Devil...



If you refuse Mictian's offer, you are to roam the labarynth's of Hell for eternity.

You will kill for Satan or kill to defeat him and his army. Classed as a non-Human, you must deal with angels, demons and everything inbetween, stemming from a wide variety of mythologies (including elephant-headed indian god Ganesh).

You will be confronted again and again with the question: Who am I fighting for? Different gods will work to enlist you into their various causes. Accept a mission from a god and be rewarded with super natural powers.

You may be unaware that, for the gods, you dance like a puppet on a string. You have to play to uncover the truth.

Features I

- Startscreen
- Charakterwahl (Geschlecht, Religion)
- Screen mit Vorgeschichte, Einführung und 'erster Entscheidung'
- 'Erste Entscheidung' beeinflusst den Spielverlauf
- Outdoormap
- Indoormap-Generator
- Steuerung-Spieler
- NPC-Steuerung
- NPC-Setting

Features II

- Hunger-Durst-System
- Inventar- und Item-System
- Kampf-System
- Kauf-System
- Spielzustandsanzeige (Levelzähler etc.)
- Spiel beenden / speichern
- Endscreen
- Dokumentation / Hilfe

Menus (implementation of the game)

Choose Super Power

- fly
- breath fire
- super strength
- hypnotize s.o.
- read thoughts

Choose waepon

Mission overview

- accept
- deny

actions

- look at s.th.
- pick up s.th.
- take from s.o. / s.th.
- break s.th.
- jump
- run

use (inventory)

- phonebook
- food
- beer

Schwierigkeitsgrad

Es ist anzunehmen das Spielern, die erstmals mit einem rouge-like Spiel in Berührung kommen, der Einstig schwer fallen wird. Ein unerfahrener Spieler wird in der Regel sehr schnell sterben. Nur ganz leichte Aufträge können erledigt werden, bei denen man Erfahrungspunkte sammelt.

Der Max-Anzahl von Life Points wird auch erhöht, entweder von Dämonen oder Engeln (bösen bzw. guten Götter).

Fähigkeiten werden dem Spieler geschenkt bzw. wieder weggenommen (entweder von Dämonen oder Engeln).

Mit stärkeren Fähigkeiten wird das Alltagsleben im Spiel, d.h. der Umgang mit Menschen ohne besondere Kräfte, immer leichter. Dafür werden aber die Gegner immer stärker und die Aufgaben immer anspruchsvoller.

In dem Fall, dass der Spieler stirbt, werden dem Spieler alle in dem

letzten erreichten Level gewonnenen Fähigkeiten sowie Erfahrungspunkte usw. entnommen und der Spieler wird sich wieder am Anfang des Levels befinden mit der Auswahl: Weiterkämpfen oder Aufgeben. Da das Spiel beim Sterben nicht ganz beendet wird, dürfen die Levels die Fähigkeiten des Spielers überfordern. Der Spieler darf also öfter sterben.