

# Magehack Spielkonzept

David Schmitt\*      Christine Albrecht†

13. März 2003

Destiny has chosen you ...

---

\*881; 9725491; e9725491@student.tuwien.ac.at

†881; 9825424; e9825424@student.tuwien.ac.at

# 1 Die Geschichte

Der Spieler übernimmt in dem magischen Action Shooter die Rolle eines frischgebackenen Absolventen der University of Applied Magical Arts (UAMA). Schicksal hat dem jungen Magier aber kein ruhiges Leben zugeteilt, sondern hat ganz andere Pläne.

Schicksal plant dem jungen Magier das Amulett von Yendor in die Hände zu spielen um die progressiven Kräfte im Universum zu stärken. Einige Konservative - sowohl jene, die sich zur „Guten Seite“ zählen als auch jene, die das nicht tun - haben andere Pläne mit dem mächtigen Artefakt. Sie wollen damit Macht an sich reißen und Herren über diese und andere Welten werden.

# 2 Das Ziel

Der Spieler muß seinen Charakter an den Horden von Monstern und Untieren vorbeibringen um in der Brutstätte des Bösen zu gelange. Dort muss er dann den momentanen Meister des Amulettes besiegen und das Artefakt an sich bringen.

# 3 Die Hintergrundstory

Die Konservativen Erzmagier stemmen sich gegen die Bestrebungen Schicksals eine neue progressive Generation der Magier aufzubauen. Das Amulett von Yendor stellt dabei einen zentralen Fokus der Macht dar, dessen Kraft das Gleichgewicht empfindlich stören kann. Momentan ist es im Besitz eines Fanaten, der damit weltliche Macht an sich reißen will. Obwohl er die versteckten Kräfte des Amulettes nicht kennt, führt er wilde Horden unheimlicher Wesen in die Schlacht. Bis das Amulett wieder in „Sicherheit“ ist herrscht eine Waffenruhe zwischen Schicksal und den Konservativen.

Durch seine natürliche Begabung mit den Elementen wird der Charakter zum Spielball der Mächtigen und wird losgeschickt das Amulett zu bergen. Die Konservativen hoffen, daß der junge Magier ihren Manipulationen erliegt. Doch Schicksal hat andere Pläne.

# 4 Die Mechanik

Während herkömmliche Egoshooter die Zielachse und die Blickrichtung vereinen, blickt der Spieler bei Magehack seinem Charakter über die Schulter und zielt mit der Maus unabhängig der Geh- und Blickrichtung des Charakters.

Der Charakter bewegt sich auf der Welt und findet dort Energiereserven und Gegner in Massen. Als Jäger und Sammler verdient er sich so seine Sporen um sich in das Lager des Fanaten vorzukämpfen um das Amulett an sich zu bringen.

Die Welt wollen wir durch einen hohen Anteil an zufällig generiertem Gelände und zufälligen Begegnungen abwechslungsreich gestalten.

Der Spieler hat die Möglichkeit, zu wählen, welches der vier Elemente Wasser, Luft, Feuer und Erde sein Spezialgebiet ist. Dementsprechend spielt er einen Charakter, dessen Leben von Anfang an von diesem Element geprägt ist.

## **4.1 Die Graphikmöglichkeiten**

Alle Avatare und NPC-Models werden in Form von Quake3 Playermodels von polycount.com bezogen.

Für die verschiedenen Zaubersprüche planen wir Rauchspuren, Feuer, Explosionen und vielleicht auch komplexere Effekte mit Auren und Halos.

Auswirkungen besonderer Zaubersprüche könnte man durch kurzfristiges Veränderungen (Zoom, Fokus, Wackeln) des Blickfeldes unterstreichen

Das Gelände könnte man durch eine entfernungsabhängige LOD-Berechnung beschleunigen.

Die primäre Beleuchtung der Szene erfolgt durch die Sonne/den Mond. Erfahrene Charaktere könnten durch einen passenden Zauberspruch auch Lichtquellen erzeugen.