Sprechtexte für die einzelnen Karten

Inhalt

[Allgemeines 1](#_Toc424664672)

[Einleitung (Star Wars Text) 2](#_Toc424664673)

[Karte 01 – Goblin-Gebirge 3](#_Toc424664674)

[Karte 02 – Goblin-Gebirge 5](#_Toc424664675)

[Level 03 – Trollwald 6](#_Toc424664676)

[Level 04 – Trollwald 6](#_Toc424664677)

[Level 05 – Schloss Tortenguss: Eingangsbereich 7](#_Toc424664678)

[Level 06 – Schloss Tortenguss: Backstübchen 8](#_Toc424664679)

[Level 07 – Schloss Tortenguss: Eingangsbereich (Flucht) 10](#_Toc424664680)

[Level 08 – Goblin-Gebirge (Feier) 11](#_Toc424664681)

[Schluss 12](#_Toc424664682)

# 

# Allgemeines

Der *SpeechBubbleMessageService* ist ein Programmbestandteil, der dem Spieler Text in Form von kleinen Sprechblasen präsentiert. In der Sprechblase wird der animierte Kopf des Koboldberaters *Wilbur* angezeigt, der dem Spieler Ratschläge erteilt.

# Einleitung (Star Wars Text)

Es war einmal, im kleinen Dorf Kobolding (Bild), tief im Rotgebirge. Dort lebten die Imps friedlich untereinander, beherrscht vom netten Imperator und seiner Tochter, der lieblichen Prinzessin Koboldigunde (Bild). Sie war die beste Bäckerin weit und breit und ihre Kuchen und Plätzchen Zöpfe und Torten ließen die große, weite Welt vergessen.

Doch der gierige König Krümelbart (Bild) gönnte den Imps ihr Glück nicht und sein Bauch grummelte und rumpelte laut und leer. Da entführte er die liebliche Prinzessin, kettete sie an den größten Ofen seines Backstübchens (Bild) und ließ sie ihr Backwerk verrichten.

Ihr müsst die Prinzessin befreien, denn nur sie kennt das Rezept für die sagenumwobene Rotberger Kirschtorte. Ansonsten werden die Imps, wie ihre Kuchen, für immer vergessen werden.

# Karte 01 – Goblin-Gebirge

Titel: **Level 01 gestartet**

Beschreibung: Der Text wird abgespielt, sobald der erste Level gestartet wurde.

Text: Gebieter, *Prinzessin* *Koboldigunde* wurde entführt. *König Krümelbart* hat sie in sein Schloss verschleppt. Wir müssen sie retten. Macht euch aaauf!

Titel: **Kobold auswählen**

Beschreibung: Der Spieler passiert die erste Hängebrücke.

Text: Mein Herr, ihr könnt einzelne Imps auswählen.

Titel: **Beruf zuweisen**

Beschreibung: Der Text wird abgespielt, wenn der erste Kobold die ausgewählt wurde.

Text: Hervorragend. Nun gebt mir etwas zu tun!

Titel: **Feigling ausgebildet**.

Beschreibung: Der Text wird abgespielt, wenn dem ersten Kobold ein Beruf zugewiesen wurde.

Text: Hierhinter bin ich sicher, mein Meister. Nichts und niemand kommt an mir vorbei.

Titel: **Beide Hängebrücken überquert**

Beschreibung: Der Text wird abgespielt, wenn der Spieler beide Hängebrücken überquert hat.

Text: Diese Hängebrücke sieht zerbrechlich aus, Gebieter. Ich bin mir nicht sicher, ob sie das Gewicht unserer Schilder tragen kann.

Titel: **Leitern benötigt**

Beschreibung: Der Spieler erreicht die untere Plattform, auf der die Leitern herumliegen.

Text: Mein Herr, eure Imps brauchen Leitern, um Abgründe zu überqueren.

Titel: **Leitern gefunden**

Beschreibung: Der Spieler hat die Leitern eingesammelt.

Text: Gut, Meister. Wir können nun Leitern nutzen, um Hindernisse zu überqueren.

Titel: **Felsbrocken erreicht**

Beschreibung: Der Spieler hat den Felsbrocken in der Mitte der Karte erreicht.

Text: Ein dicker, fetter Brocker. Sprengt ihn, mein Herr. In unserer Waffenkammer liegen Bomben und Speere.

Titel: **Waffen gefunden**

Beschreibung: Der Spieler hat Bomben und Speere eingesammelt.

Text: Sprengstoff und Speere. Nun sind wir gerüstet. Reißt alles nieder! Sogar Felsen und Mauern.

Titel: **Troll gesichtet**

Beschreibung: Der Spieler erreicht die kleine Plattform vor dem Troll.

Text: Ein Troll … Achtsam, mein Herr. Diese Ungeheuer sind stark und rasch verärgert. Lasst uns aus der Deckung heraus angreifen, um das Biest auszuschalten.

Titel: **Karte erfolgreich abgeschlossen**

Beschreibung: Der Spieler hat das Kartenende erreicht.

Text: Hmmm, auf dem Weg liegen Kuchenkrümel herum. Die Prinzessin muss hier vorbeigekommen sein. Ihr habt die Spur des arglistigen Entführers gefunden. Ein Meisterstück, eure boshafteste Durchlaucht.

# Karte 02 – Goblin-Gebirge

Titel: **Level 02 gestartet**

Beschreibung: Der Text wird abgespielt, sobald der zweite Level gestartet wurde.

Text: Kommandant, bald lassen wir das Rotgebirge hinter uns. Nur noch ein kleines Stück. Aber habt Acht. Der Weg ist tückisch.

Titel: **Dunkelheit**

Beschreibung: Es sind einige Schritte im Level gegangen

Text: Es ist Nacht und die Sicht ist schlecht. Unsere Feuerteufel können die Umgebung ausleuchten und Laternen anzünden.

Titel: **Weiter Abgrund**

Beschreibung: Der Spieler erreicht den Rand des weiten Abgrunds.

Text: Diese Schlucht sieht weit und tief aus. Unsere Leitern reichen nicht bis zur anderen Seite. Aber ein Kraftprotz könnte andere Kobolde hinüberwerfen. Sucht nach Hanteln, um Kraftprotze auszubilden.

Titel: **Hanteln gefunden**

Beschreibung: Der Spieler findet Hanteln.

Text: Da sind gesuchten Hanteln. Mein Gebieter, ihr könnt nun Kraftprotze ausbilden, die andere Kobolde werfen und schwere Gegenstände aufheben können.

Titel: **Brummwespe**

Beschreibung: Der Spieler trifft das erste Mal auf eine Brummwespe.

Text: Eine Brummwespe. Wuahhh, Wespengift und spitze Stacheln. Aber sie kann uns auf die andere Seite tragen.

Titel: **Levelende mit einem Kobold erreicht**

Beschreibung: Schlauer, schlauer Gebieter. Lasst nun die Zugbrücke herunter, damit unsere Horde über die Schlucht gelangt.

Titel: **Krümelspur gefunden**

Beschreibung: Der Spieler findet eine Krümelspur.

Text: Mehr Kuchenkrümel … Rasch, weiter!

# Level 03 – Trollwald

# Level 04 – Trollwald

# Level 05 – Schloss Tortenguss: Eingangsbereich

Titel: **Spieler betritt die Karte**

Imp: Ah, wir haben das Schloss Tortenguss gefunden. Nun lasst uns unsere Prinzessin befreien!

Titel: **Spieler steht an verschlossenem Tor (Erster Imp ändert Laufrichtung)**

Imp: Mh.., hier geht’s nicht weiter, mein Herr. Wir müssen einen anderen Weg finden.

Titel: **Imp sammelt Fackeln auf**

Imp: Fackeln... gut, um Licht und Hitze zu erzeugen, dies werden wir noch brauchen!

Titel: **Imp sammelt Zaubertrank auf**

Imp: Sieht aus wie eine Art Zaubertrank. Mirakuhlix/Miracoolix/Miracolix (Anspielung Miraculix und Miracoli/Nudeln) steht auf der Flasche und ein Wildschwein das Nudeln isst. Er soll übermenschliche Kräfte verleihen. (Namen aussuchen)

Titel: **Kanone feuert**

Imp: Achtung, wir stehen unter Feueeer!!! In Deckung!

# Level 06 – Schloss Tortenguss: Backstübchen

Titel: **Spieler betritt kleines Backstübchen**

Imp: Meister, versucht dieses Tor aus dem Weg zu sprengen.

Titel: **Tür-Sprengen fehlgeschlagen, Mehl in den Kessel geraten**

Imp: Mmh, nun Meister, lasst uns etwas backen. Wir brauchen nur Wasser und etwas zum Rühren, vielleicht können wir eines unerer Werkzeuge dazu verwenden.

Titel: **Kuchen fast fertig**

Imp: Mmh, nun Meister, lasst uns etwas backen. Wir brauchen nur noch Wasser und etwas zum Rühren, vielleicht könnten wir eines unserer Werkzeuge dazu verwenden.

Titel: **Kuchen fertig**

Imp: Mmhh… das riecht gut.

Titel: **Tor geht auf, Ritter holt sich Kuchen und isst**

Ritter: Kuchen, jam jam.

Imp: Lasst uns schnell weitergehen, bevor der Ritter fertig gegessen hat.

Titel: **Imps sind bei der Hängebrücke**

Imp: Wo ist unsere Prinzessin? Sie sollte doch wohl backen, doch wir konnten sie bisher bei keinem Backofen finden. Wir müssen tiefer ins Verlies vordringen. Versucht, diese Brücke zu Fall zu bringen.

Titel: **Imps befreien Prinzessin**

Imp: Yeaaahh.. Koboldigunde!!

Titel: **König springt aus Torte**

König: Ihr wollt meine Dienerin entführen? Niemand klaut mir meine Bäckerin!

# Level 07 – Schloss Tortenguss: Eingangsbereich (Flucht)

--wird ggf. noch ausgefüllt

# Level 08 – Goblin-Gebirge (Feier)

Beschreibung: Imps kommen im Dorf an:

Imp: Wir sind wieder zu Hause, mein Herr. Ein Hoch auf den Meister! Ein Hoch auf den Gebieter! Ein Hoch auf unseren Imperator! Nun lasst uns essen und feiern.

* Und dann aßen und feierten sie bis an ihr Lebensende

# Schluss

Film -> Abspann

-Drehbuch

-Stimmen

-Sounddesign

-Ideen

-Animation

-Engine

-Betreuung

-Jahrgang (Studium)

-Assets

-Programmierung

-Levelerstellung

-Userinterface

-Usertests

-Textdesign