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, in einem weit, weit entferntem Dorf in Erebor, wo die Imps friedlich miteinander wohnten und für ihr Leben gern backten. Geführt und beherrscht von einem einzigem Herrscher und der schönen Imp-Prinzessin Koboldigunde. Doch der böse König Krümelbart, der vernarrt war in die Backkünste der schönen Prinzessin, hat Koboldigunde entführt und soll sie als Sklavin halten, um seine Verlangen nach süßem Gebäck zu stillen. Und das nur weil die Imps ein geheimes Rezept haben, der die Essenden ales um sich herum vergessen lässt. Die Prinzessin muss wieder befreit werden, damit das Nachkommen der Imps gesichert werden kann, denn ansonsten wird diese Kultur für immer verloren sein.

# 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* *Tortenfried 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: Hier hinter 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 mehrere unserer Schilder tragen kann.

Titel: **Leitern benötigt**

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

Text: Mein Herr, eure Kobolde 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 hinter sicherer Deckung angreifen, um diesen hartnäckigen Troll 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:

Beschreibung: Spieler betritt die Map:

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

Titel:

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

Imp: Mh.., hier geht’s nicht weiter, mein Herr. Wir müssen einen Weg finden wie es weitergeht!

Titel:

Beschreibung: Imp sammelt Fackeln auf

Imp: Fackeln.. sehr gut um Licht und Hitze zu generieren, diese werden wir noch benötigen!

Titel:

Beschreibung: Imp sammelt Zaubertrank auf

Imp: Ist das dieser sagenumwobene Zaubertrank, der von dem Druiden Miracolix (Anspielung Miraculix und Miracoli/Nudeln) entwickelt wurde? Dieser soll herausragende Kräfte verleihen!

Titel:

Beschreibung: Kanone feuert

Imp: Achtung wir werden beschosseeeen, geht in Deckung!!

# Level 06 – Schloss Tortenguss: Backstübchen

Titel:

Beschreibung: Spieler betritt kleines Backstübchen:

Imp: Meister, lass uns versuchen dieses Tor wegzusprengen.

Titel:

Beschreibung: Tür sprengen fehlgeschlagen, Mehl in dem Kessel geraten:

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

Titel:

Beschreibung: Kuchen fast fertig:

Imp: Das riecht fast so gut wie die leckeren Kuchen unserer Prinzessin, mein Herr. Wir müssten ihn nur nochmal kurz erhitzen.

Titel:

Beschreibung: Kuchen fertig:

Imp: Mmhh.. das riecht gut.

Titel:

Beschreibung: 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:

Beschreibung: Imps sind bei der Hängebrücke:

Imp: Wo ist unsere Prinzessin, sie sollte doch wahrscheinlich backen, doch wir konnten bisher bei keinem Backofen finden. Lasst uns tiefer ins Verlies herunter, dafür sollten wir noch eine Etage tiefer gelangen. Versucht diese Brücke zu Fall zu bringen.

Titel:

Beschreibung: Imp befreien Prinzessin:

Imp: Yeaaahh.. Koboldigunde!!

Titel:

Beschreibung: König springt aus Torte:

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

# Level 07 – Schloss Tortenguss: Eingangsbereich (Flucht)

--wird noch ausgefüllt

# Level 08 – Goblin-Gebirge (Feier)

Beschreibung: Imps kommen im Dorf an:

Imp: Wir sind wieder zu Hause, mein Herr. Wir verdanken Ihnen alles! Ein Hoch auf unseren Herrscher! 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