Dig To Downunder

Story + einige Prinzipien

Info:Spieler= der,der das Spiel spielt; Mensch=der Hauptcharakter im Spiel

Spielstart:Schwarzer Bildschirm-Startbildschirm fährt hoch ins Bild +Startmusik beginnt zu spielen

Hauptcharakter steht im mittelpunkt des Startbildschirms und macht Vilim’s wartetanz

Wenn man auf den Titel klickt kommt man in ein menü wo man entweder ein Spiel starten oder eine alte Runde laden kann.Wenn man ein neues Spiel ertsellt wird man gefragt wie man heißen will.

Spielbeginn (Scene 1): Mensch (Goldgräber) ist in seiner Mine und schürft Gold - Mensch hackt mit seiner Spitzhacke. Er geht aus der Mine raus (erschöpft) hat aber nur wenig Gold in seinen Händen. Mensch geht in eine Bar (es ist Abend) und sieht eine Zeitung über Australien, wo Bilder von Menschen die viel Gold haben drauf sind.

Info zu Bar: Eingang zu Bar ist links; Barkeeper ist rechts- Theke ist um ihn herum- 1 anderer Gast sitz am oberen Ende der Theke; Ein klavier mit klavierspieler ist an de oberen Wand links – spielt entertainer; ein Mülleimer ist in der unteren linken ecke neben der Theke- wenn spieler dort reingreift findet er 2 Geld; neben eingang steht ein Schirmständer mit 3 regenschirmen- er kann einen greifen und ihn auf leute im Raum werfen. Leute bekommen eine Animation – schütten getränke aus. Spieler kann sich im Raum bewegen und sich auf Barhocker an theke setzten. Wenn er das tut – Animation:

Der Barkeeper sieht Mensch und sagt zu ihm: „Ah Australien. Waren Sie schon mal da? Man sagt dort soll es ganze Berge aus Gold geben. Dort gibt es sicher mehr zu holen als in deiner alten Mine har har( schelmisches lachen).“

Mensch: „Ja,ja schon gut. Ich hab mir auch schon mal überlegt wohinzuziehen, wo es mehr Gold gibt.“

Barkeeper: „ Sag blos du willst nach Australien...“ Mensch nickt. Barkeeper: „Und wie willst du das anstellen? Du bist so gut wie Pleite.“

Mensch: „Naja ich hab noch meine Spitzhacke...“

Barkeeper sagt Scherzhaft: „ Haha willst du dich etwa nach Australien graben?“

Mensch: „Weißt du was..genau das werde ich tun!“

Barkeeper: „HAhaHAHAHhahA schick mir eine Karte, wenn du angekommen bist! hahah.“

Mensch trinkt sein Vodka aus und legt sich schlafen.

Nächster Tag: Mensch steht vor seinem Haus (motiviert) mit seiner Spitzhacke in der Hand

Spieler kann sich zum ersten Mal bewegen und sich im Vorgarten (y=0) von Mensch herumbewegen und löcher mit der spitzhacke graben. Wenn Spieler auf y=-5 Dann kann Spieler Mensch nicht mehr steuern und Mensch gräbt sich von alleine Runter.

Höhle 1 (scene 2): Mensch gräbt sich gerade aus runter und plötzlich bekommt der Boden auf dem er steht Risse und er fällt in eine Höhle (nicht so Tief das er schaden bekommt). Hinter Mensch ist eine Höhlenwand und der einzige weg den man in der Höhle nehmen kann ist nach vorne (weiter in die Höhle rein) und auf dem weg sind Golderze, die er minen kann. Mensch: „Interessant. Mal sehen was es hier zu alles zu sehen gibt...“. Mensch geht weiter in Höhle und hört auf einmal geräusche hinter sich. Mensch dreht sich um und sieht schatten von einer Kreatur. Eine Gruppe (3 oder so) Monster kommen hervor. Mensch (Angst) rennt in die Höhle weiter rein. Spieler/mensch in der Höhle herum navigieren, bis eine sackgasse kommt. Erster Kampf von Mesnsch/Spieler. Wenn alle Monster tot fragt sich der Mensch: „Hmm in welche Richtung muss ich mich jetzt nochmal graben?“ Spieler kann noch einmal in der Höhle in der er herumrennen musste sich alles anschauen und weitere erze am weg abbauen. Spieler kann sich auch wieder runtergraben und wenn er ungefähr y=-20 erreicht hat kommt ein Cut.

Mexico (Scene 3-5; Quest 1; Nebenquest 1):

Info zu Mexico: Spezialitem: Sombrero (Hut) – Gibt hitzeschutz stufe 1 und +1 Armor

Spezielle Charaktere: ein Mexikaner mit Sombrero und eine Gitarre

Köchin (alte Dame) mit riesigem Topf und Kopchlöffel

Mensch sieht verwundert wo er rausgekommen ist, es ist ihm heiß.

Mexikaner: HAHA Hola signor! Wie kommst du denn hier her?

Mensch: „Das weiß ich selber nicht so genau, ich wollte eigentlich nach...(wird von Mexikaner unterbrochen)

Mexikaner: Que dispartes! Vale, komm du siehst müde aus! Lass uns etwas essen. Va conmigo!

Spieler folgt dem Mexikaner durch das Mexikanische Dorf. Viele andere Mexikaner lachen wärend sie durch das Dorf gehen. Dann kommen Sie in einem Gasthaus an und setzten sich an einen Tisch. Freunde vom Mexikaner setzten sich dazu und begrüßen ihn.

Mexikaner: „Was führt dich hier zu uns, segnor?“

Mensch: „Naja ich bin ein goldgräber und wollte eigentich nach Australien...aber ich kam vom weg ab und habe mich wohl in eine Falsche Richtung gegraben.“

Mexikaner: „Habt ihr das gehört, Amigos? Haha Dios mio der ist doch verrückt. Haha. Vale bringt ihm etwas zu essen!“

Mensch isst schnell und viel, Mexikaner schauen zu und lachen immer wieder.

Mexikaner: Dios Mio, du hast aber einen Hunger...Hoffendlich hast du genug Kleingeld eingesteckt.

Mensch (erschrocken): Wie bitte?! Ich dachte ihr ladet mich ein?“

Mexikaner: „Harhar davon war nie die rede, segnor!

Mensch: „Aber ich habe kein Geld....“ (mensch wird unterbrochen)

Köchin schreit: „Was er hat kein Geld?!

Mensch: „Es tut mir leid, ich...“

Köchin: „Arr dann wirst du für mich arbeiten, bis deine Schulden beglichen sind.

Mensch: „Ich muss aber eigentlich weiter...Gibt es einen Anderen Weg meine Schuld zu begleichen?

Mexikaner: „haha Si segnor...Da gäbe es einen andern Weg...Ich werde deine Schulden Begleichen, wenn du es schaffst mich in einem Wettessen zu schlagen...Aber wenn ich gewinne, wirst du auch das Essen, das ich gegessen habe bezahlen...harhar.

Mensch: „Wenn es der einzige Weg ist...Ich nehme die Herausforderung an....“

Wettessen (scene 4): Mechaniken für Wettessen: Essen= Abwechselnd a und d drücken; trinken= space halten;wenn eine bestimmte Menge gegessen wurden kann man 1 mal Furzen (=auf das Furzsymbol linksklicken)- Furzen= ekelt gegner an (Gegner für 1 sek gestunnt). Es gibt eine Furzleiste rechts die sich auffüllt. Es gibt auch eine leiste dafür, wie voll der Mund ist und wenn die voll ist muss man trinken damit sich die leiste resettet. Man kann auch wenn man den Gegner gestunnt hat ihm wärenddessen einen Teil von dem essen auf den Teller von dem Gegner schieben mit der Maus. Wenn man das aber macht wärend der Gegner nicht gestunnt ist wird der Gegner es bemerken und du wirst disqualifiziert.

Wenn Spieler verliert= Neustart; Wenn Spieler gewinnt sagt Mensch: „Haha Jetzt musst du bezahlen“

Mexikaner: „Ohh Que Estupido! Ich besitze selber kein Geld...“

Köchin: „ARRGH Gib mir mein Geld!!

Mexikaner muss vor Köchin flüchten und verliert dabei seinen Hut- Spieler kann Sombrero aufheben und anziehen.

Nebenquest:Mensch sieht wie 2 Banditen aus einer Bank mit einem Geldsack flüchten und der Bankier schreit haltet die diebe. Mensch hat die Wahl ob er Hauptquest weitermacht oder ob er die Banditen jagen will. Wenn er nebenquest macht kriegt er einen Sherriffsstern der +2 Armor gibt weil er so groß ist

Spieler kann sich noch in der stadt herumbewegen aber er kann immer wenn er will sich runtergraben und dann wenn er auf y=-5 wieder... (senen 5)dann kommt eine grabe animation und Spieler kommt in einer Schlucht artigen Höhle raus und muss einen weg runter in die Schlucht finden. Wenn spieler unten angekommen ist kommen wieder ein paar monster, aber diesmal ohne ankündigung. Spieler muss kämpfen, aber irgendwann bekommt Spieler die nachricht, dass immer mehr Monster kommen und dass er flüchten muss...Spieler rennt weg durch Höhle und am Ende ist ein kleines Loch, wo er sich durchquetscht und es auf der anderen Seite verschließt dass die Monster nicht durchkönnen. Mensch ist erleichtert und gräbt weiter nach unten. Großer Cut

Frankreich (scene 6-8 ; Quest 2; Nebenquest x)

Info zu Frankreich: Spezialitem: 1000 Jahre altes Baguette (schwert) – macht 3 damage

Charaktere: Französischer Maler; Rattenfänger

Story: (Scene 6) Maler malt gerade in seinem Artelier und auf einmal bebt der Boden...Mensch gräbt sich genau dort raus wo das Bild steht, dass der Maler gerade gemalt hat. Maler ist wütend, mensch kennt sich nicht aus.

Franzose: „Argh mein schönes Bild!!! Du unglücklicher das wirst du mir büßen!“

Mensch springt aus loch und Spieler muss verfogungsjagt machen, weil der Maler ihn verfolgt. Am Ende der verfolgungsjagt sieht Spieler den Eiffleturm und denkt sich das er da raufklettern muss.

(scene 7; Quest 2) Das wettklettern Spieler muss versuchen so schnell wie möglich den Eiffel turm zu erklimmen, wärend der Maler ihn mit sachen bewirft. Es ist eine typische verfolgungs jagt aber auch ein ausweichspiel und auf verschiedenen Ebenen des Turms sind verschiedene gegenstände und auch Menschen mit denen man interagieren kann (/ Benutzung Handel von werkzeugen). Am eiffelturm Oben angekommen muss Spieler jetzt gegen Maler kämpfen. (SCENE 8; auch quest 2)Spieler bekommt die Nachricht das er sich einen Schwertersatz suchen sollte. Maler hat einen Langen Pinsel als schwert und Spieler findet ein Baguette zu kämpfen. Normaler Kampf...wenn spieler gewinnt, dann macht spieler eine Geste das er sich freut und französische Musiker tauchen auf einmal auch auf der spitze des Eiffelturms auf und spielen freundliche entspannte Französische Gasthausmusik. Mensch kann sich frei bewegen auf der Plattform- wenn er fertig ist kann er mit dem aufzug runterfahren und sich unten im Park noch ein bisschen bewegen, aber als nächstes muss er sich unter dem Eiffelturm wieder heruntergraben. Blackout.

Arabien (Scene 9-13; Quest 3+4; Nebenquest x)

Info zu Arabien: Spezialitem: Krokodielleder aus dem man sich hose machen kann

Peitsche mit der man leute hauen kann

Charaktäre: Krokodiel ; Arabischer moslem

Story: SCENE 9 Mensch gräbt sich raus – kommt in Arabischer stadt (slum artig) raus. Araber sieht Mensch und fragt ihn:

Araber: Inshallah, was du denn hier machen?

Mensch: Wo, wo bin ich?

Araber: Vallah, du kommst gerade rechtzeitig zu Gebetszeit. Komm mit Moschee.

Mensch: Aber... (wird unterbrochen)

Araber: Komm jetzt...

Beide gehen in Moschee... SCENE 10 Spieler kann sich jetzt frei in der Moschee bewegen...Mensch kann ein bisschen geld suchen im Raum und es geht weiter mit der quest sobald er sich den Betenden nähert berührt mensch irgandetwas, was für die Moslems heilig ist oder so und zerstört das eventuell. Moslems sind erzürnt und stecken Mensch in Gefängnis. Mensch muss jetzt irgendwie hinaus

Scene 11: Mensch ist in einem düsteren kleinen gefängnisraum – ihm wurde seine Spitzhacke weggenommen...im Raum ist nur Heu (als bett gedacht), ein kleiner Tisch aus beton und ein Kübel aus dünnem blech und bisschen wasser. Mensch bemerkt das die Gitterstäbe aus holz sind – Müss feuer machen um die Gitterstäbe zu verbrennen. Er muss mit einem Stein auf dem boden und dem Kübel feuer mit der feuerschlagmethode machen und dann mit dem Stroh als zunder das feuer entfachen. Wenn mensch dann auf gang ist findet er am ende des Ganges wieder seine Spitzhacke und eine Peitsche (er nimmt sie mit) und muss mit dem baguette gegen die Wachen kämpfen. Wenn wachen besiegt sind muss mensch aus der Moschee rennen und hat vorsprung gegenüben den Arabern. Scene 11 Mensch sieht Kamele, schnappt sich eins und reitet damit davon; Die Araber sind aber dicht dahinter mit diesen Amphibienfahrzeugen wie aus Indianer Jones. Verfolgungsjagt beginnt...Spielmechanik: Kamel ist in der mitte von 2 fahrzeugen mit je 2 Arabern. Spieler muss Kamel lenken und immer wenn ein Araber versucht vom Auto auf das kamel zu springen muss man mit der Peitsche ihn wegschlagen. wenn keine Leute mehr auf Fahrzeugen sind bzw wenn man alle Fahrzeuge abgehängt hat, kommt eine 2. Welle an auto nach. wenn man die auch besiegt hat kommt animation, wie Mensch in wüste reitet alleine. SCENE 12 Dann kommt der in wüste raus...Mensch kann sich frei bewegen – es kommt eine Nachricht, dass er durstig wird und dass esr eine Oase suchen muss...je länger er heurum irrt, desto langsamer wird er und es kommt eine Nachricht jede stufe in der er langsamer wird das er dringend wasser braucht...wenn mensch der spur des ausgetrockneten flusses folgt kommt er zu oase...um sich abzukühlen geht Mensch schwimmen... im wasser sind 4 palmen in form von einem quadrat angeordnet auf denen Kokosnüsse sind – während mensch schwimmt taucht plötzlich ein krokdiel auf....

Krokodiel: Harhar, mein mittagessen!

Mensch: (erschreckt sich) Hilfe!

Krokodiel: Lecker schmecker haha

Mensch flüchtet auf eine Palme – Kampf beginnt SCENE 13 Spielmechaniken: Mensch kann zwischen Palmen und Palmblättern hin und her springen und muss mit den Kokosnüssen das Krokodiel abschießen, wenn er trifft bekommt es damage...Krokodie ist im wasser un versucht Mensch zu sich runterfallen zu lassen indem er mit wasser hoch spritzt und an den Palmen wackelt. Wenn Krokodiel hälfe Leben hat, beißt er eine Plame ab, die dann ins wasser fällt und verschwindet. Bei ein viertel seines Lebens beißt er noch eine Palme ab. Mensch muss also immer zwischen 2 hin und her springen und darf nicht getroffen werden...Es soll extrem schwer sein wenn nur 2 palmen da sind. Wenn Krokodiel besiegt wird, droppt es Krokodielsleder aus dem sich mensch beim einsammeln eine Hose machen kann. Nach dem Kampf kann Mensch sich noch frei in der oase bewegen und relativ langweilige sachen und geld finden, danach kann sich Mensch wieder runtergraben.Mensch kommt in Nordpol raus.