



Testszenario- Spielleiter

Es gelten die auf diesem Bogen beschriebenen Aufgaben zu erledigen:

Aufgabenbereich 1: Erstellen eines Abenteuers

In dieser Aufgabe soll eine neue Karte angelegt werden, die drei Räume enthält, welche schlauchartig miteinander verbunden sind. Der erste Raum wird den Spielern als Spawnraum dienen und soll einen Gegenstand enthalten, der bei Interaktion die Tür zu Raum 2 öffnet.

Im zweiten Raum sollen sich 2 Gegner befinden, gegen welche die Spieler später antreten werden. Nach dem Kampf öffnet sich die Tür / der Gang zu Raum 3

Der dritte Raum enthält eine Schatztruhe und stellt das Ende des Levels dar.

Teilaufgaben:

- Erstelle eine neue Karte (2min) _____
- Lege 3 Räume auf der Karte an und verbinde sie (5min) _____
- Erstelle ein Prefab für einen Gegner (3min) _____
 - Modul 1
 - Modul 2
 -
- Platziere einen Gegenstand zur Interaktion in Raum 1 (2min) _____
(Achtung: Es ist nicht möglich die Tür durch einen Gegenstand automatisch zu öffnen. Das Öffnen der Tür muss durch den SL im laufenden Spiel geschehen, sobald die Spieler die gewünschte Aktion ausgeführt haben)
- Setze beide Gegner in Raum 2 (1min) _____
- Platziere eine Schatztruhe in Raum 3 (2min) _____

Aufgabenbereich 2: Spielen des Abenteuers

Das in A1 erstellte Abenteuer soll nun von 2-3 Spielern gespielt werden. Aufgaben dieses Bereiches sind die Interaktion mit den Spielern sowie der rundenbasierte Kampf in Raum 2. Das Abenteuer beginnt in einer Taverne, wo die Spieler von einem NPC auf das Monsterproblem im Keller aufmerksam gemacht werden sollen. Sobald der Spielleiter mit der Einführung fertig ist sollen die Spieler über die Kellertreppe in den Dungeon geleitet werden. Hierfür muss noch die Sprungmarke auf der Tavernen Treppe auf die gerade erstellte Karte verlinkt werden.

Teilaufgaben:

- Laden der Tavernen Karte und spawnen der Spieler
- In der Taverne: Interaktion mit NPC und Einführen des Abenteuers
- Betreten den Dungeons
- Interaktion mit den Spielern, bis die Tür von Raum 1 geöffnet wird
- Rundenbasierter Kampf:
 - Hinzufügen der Kampfteilnehmer

- Durchführen der Kampfgrunden
- Öffnen des zweiten Durchganges nach dem Kampf
- Looten der Schatztruhe
- Übergang ins nächste Gebiet