**Time Raider**

**Geschichte:**

**Intro**

* Jahr 2035, der Dritte Weltkrieg wurde beendet und Japan regiert die Welt
* Nach dem Wiederaufbau beginnt Goldenes Zeitalter für die Menschheit
* Forschung erreicht ein neues Hoch und die ersten ernsthaften Ansätze von Zeitmaschinen entstehen
* Durchbruch bei den Zeitmaschinen gelingt und der Dritte Weltkrieg wird zu Gunsten der USA verändert, die Welt ist durch den massiven Einsatz von nuklear Waffen verwüstet
* Aus Angst, dass jemand den Krieg wieder umentscheiden könnte wird die TimeMachineAgency(TMA) gegründet
* Diese überwacht alle Forschungen an Zeitmaschinen und unterbindet diese größtenteils
* Jahr 2069, der Hauptcharakter wird 21 Jahre alt
* Der Vater/Professor arbeitet offiziell an neuen Triebwerken für Raumschiffe
* Im Geheimen entwickelt er jedoch eine Zeitmaschine, da in dieser Zeitlinie seine Frau im Krieg gestorben ist
* Als Geburtstagsgeschenk zeigt der Professor dem Sohn seine geheime Forschungen
* Während der Professor die Zeitmaschine erklärt stürmt plötzlich die TMA das Haus
* Der Professor schubst den Sohn in die Maschine und startet sie, da auf illegale Forschung die Todesstrafe steht und er ihn so retten möchte
* Der Sohn sieht noch, aus einem Fenster der Zeitmaschine, wie der Professor zu Boden geschlagen und verhaftet wird
* Dann beginnt die Maschine zu rappeln und bringt ihn in die Steinzeit

**M: <- markiert Missionen**

**NM: <- markiert Nebenmission**

***(kursiv) <-* markiert neu erlernte Fähigkeiten**

**Akt 1, Bereich 1: Willkommen im Dschungel**

* Charakter steigt aus der Maschine und findet sich im Dschungel wieder
* Weiß nicht wo oder wann er ist
* M: Siehe nach der Zeitmaschine(bewegen)
* Die Zeitmaschine qualmt und lässt sich nicht mehr einschalten
* Ihm fehlt jedoch das nötige Werkzeug um sie zu öffnen um sie zu reparieren
* M: Erkunde die Landschaft? Suche Gegenstände um die Zeitmaschine zu reparieren
* Erstes Rätsel um aus dem Krater, den die Zeitmaschine hinterlassen hat, zu entkommen(schieben von Objekten, Springen)
* Hört/Sieht einen Dino
* NM: Bewaffne dich
* Findet einen Speer(Inventar)
* Erster Dino greift an(Nahkampf)
* NM: Besiege den Dino
* Noch ein Rätsel (ducken oder so was)?
* Mehr Dinos
* Baumbrücke(herabfallende Plattformen)
* Kommt zur Festung der Höhlenbewohner, wird in schlechter/gebrochener Sprache angewiesen Waffen fallen zu lassen(Objekte aus Inventar werfen oder automatisch?)
* NM: Waffe fallen lassen
* Wenn nicht folge geleistet wird fliegen nach Ermahnung Speere raus und Spieler stirbt

**Akt 1, Bereich 2: Im Dorf des Homo sapiens**

* Charakter befindet sich im Dorf der Höhlenmenschen
* Dorfältester zeigt ihm Wandbemalungen vom Professor
* Dieser schenkt dem Dorf einen metallischen Gegenstand
* Zeigt als nächstes einen Angriff von einem anderem Stamm
* Angreifer haben den Gegenstand geklaut, Charakter hofft auf etwas das ihm hilft die Zeitmaschine zu reparieren und bietet Hilfe an
* Als Dank bekommt der Spieler eine Steinschleuder/einen Bogen(Fernkampf)

**Akt 1, Bereich 3: Auf den Spuren der Angreifer**

* Neues Gebiet mit mehr Dinos und auch Flugdinos
* Sieht Fußabdruck von Trex, Teaser auf Endboss
* Erreicht andere Höhlenbewohner und kämpft mit diesen(Ausweichen von Geschossen)
* Rätsel um in deren Höhle zu kommen
* Erreicht nach mehr Kämpfen in Höhle, das andere Ende davon
* Sieht den Gegenstand und erkennt ihn, Hammer/Werkzeugkiste/Schraubenzieher
* Höhlenbewohner flieht mit Gegenstand

**Akt 1, Bereich 4: Der Endkampf**

* Folge ihm, plötzlich auch Trex Spuren, umgeknickte Bäume etc
* unterwegs noch Rätsel/Kampf
* Gelangt in große Arena Trex am anderen Ende
* Nach Kampf Rückkehr zu Höhlenbewohner oder direkt zu Zeitmaschine
  + Höhlenbewohner gegeben etwas als Dank und lassen nach Erklärung
  + direkt zu Zeitmaschine, kein Dank, Umweg mit Dinos
* Zeitmaschine lässt sich nicht richtig reparieren, nur kleiner Zeitsprung möglich