

Softwarepraktikum Revanche

Game Design Document

28.10.2022 - 05.11.2022

Gruppe 07

Melisa Atay
Pascal Walter
Nils Ertle
Till Hoffmann
Ruben Rosenmeyer
Benjamin Robens

Betreut von Zacharias Häringer

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	2
2	Spielkonzept	3
2.1	Zusammenfassung des Spiels	3
2.2	Zentrale Spielmechanik	3
2.3	Gameplay-Loop	3
3	Benutzeroberfläche	5
3.1	Spieler-Interface	5
3.2	Kamera	5
3.3	Standard-Tastenbelegung	6
3.4	Menü-Struktur	7
4	Technische Merkmale	10
4.1	Verwendete Technologien	10
4.2	Mindestvoraussetzungen	10
4.3	Musik & Sound	10
4.4	Speichern & Laden	10
5	Spiellogik	11
5.1	Elementsystem	11
5.2	Spielattribute	11
5.3	Optionen & Aktionen	12
5.3.1	Tabellarische Auflistung von Aktionen	12
5.4	Zauberliste	14
5.5	Beschwörungsliste	15
5.6	Spielobjekte	15
5.6.1	Verbündete Einheiten	15
5.6.2	Gegnereinheiten	17
5.6.3	Kollisionsobjekte	19
5.6.4	Aufnehmbare Objekte	19
5.7	Talentbaum	19
5.8	Spielablauf	20
5.9	Statistiken	20
5.10	Errungenschaften	20
6	Screenplay	22
6.1	Rahmenhandlung	22
6.2	Konzeptzeichnungen & Storyboards	22

1 Änderungsliste

Hier werden nach der ersten Evaluation des Kunden umgesetzte Änderungen dokumentiert.

2 Spielkonzept

2.1 Zusammenfassung des Spiels

Es ist dunkel, nass und kalt. Du hast aufgehört, die Jahre zu zählen, welche du schon in diesem ekelhaften Verlies verbracht hast. Nach unzähligen Versuchen, dich aus deinem Gefängnis zu befreien, hat dich deine Kraft verlassen. Plötzlich hörst du die Stimme deines dunklen Meisters Noruas in deinem Kopf. Es ist eine magische Formel... Und siehe da! Genau dieser bricht mit voller Wucht deine Ketten auf - du bist frei! Nun musst du es schaffen, mit all deiner Macht als Beschwörer an den Ausgang des Verlieses zu gelangen. Deine Feinde werden es bereuen, dich eingesperrt zu haben. Sie werden nie wieder das Leuchten ihrer Schätze betrachten können. Du wirst der mächtigste Beschwörer des Landes werden, und dich wieder mit den Truppen Noruas vereinigen. Doch bevor du das Sonnenlicht wieder erblicken kannst, wartet ein Labyrinth voller Truppen der Oberwelt auf dich... Und ein altbekannter Feind...

Revanche ist ein Dungeon Crawler. Du schlüpfst in die Rolle eines mächtigen Beschwörers, welcher sich in der tiefsten Ebene eines Verlieses endlich befreien kann und versucht, sich durch alle Räume und Ebenen zu kämpfen um am Ende seinem Erzfeind gegenüber zu treten. Mithilfe von Beschwörungen kämpfst du dich durch Gruppen von Feinden, welche versuchen zu verhindern, dass du deinen rechtmäßigen Platz an der Seite des dunklen Fürsten Noruas einnimmst. Je höher die Ebene, desto schwieriger werden deine Kämpfe. Doch Aufgeben ist keine Option. Deine Feinde werden versuchen, deinen Aufstieg zu verhindern und die nächste Ebene wirst du nur erreichen, indem du sie gnadenlos bekämpfst. Revanche stellt deine strategische Entscheidungen auf die Probe. Wirst du das Sonnenlicht je wieder sehen?

2.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler steuert einen Beschwörer, welcher kontrollierbare Einheiten durch gesammelte Seelen zu sich beschwören kann. Mithilfe seiner eigenen Kräfte und der Unterstützung seiner Beschwörungen kämpft er sich dabei durch verschiedene Ebenen eines Verlieses. Dabei sammelt er Ressourcen, steigt Stufen auf und verbessert sich und seine Beschwörungen um schließlich seinen Erzfeind zu besiegen und zur Oberfläche zu gelangen.

2.3 Gameplay-Loop

Der Core-Loop des Spiels ist das Beschwören von Verbündeten, das Bekämpfen von Feinden und das Einsetzen der erhaltenen Ressourcen zum verbessern der verbündeten Einheiten und des Beschwörers selbst. Im Detail lässt dieser Loop folgendermaßen auseinandernehmen:

Sekunde-zu-Sekunde Gameplay:

Der Spieler bekämpft gegnerische Einheiten, indem er klug auf deren Schwächen reagiert und von seinen Fähigkeiten Gebrauch macht.

Minute-zu-Minute Gameplay:

Der Spieler setzt die durch besiegte Gegner oder sammeln erhaltenen Ressourcen nach eigenem Ermessen sinnvoll ein, um sich und seine Einheiten zu verbessern, und bereitet sich auf den nächsten Kampf vor.

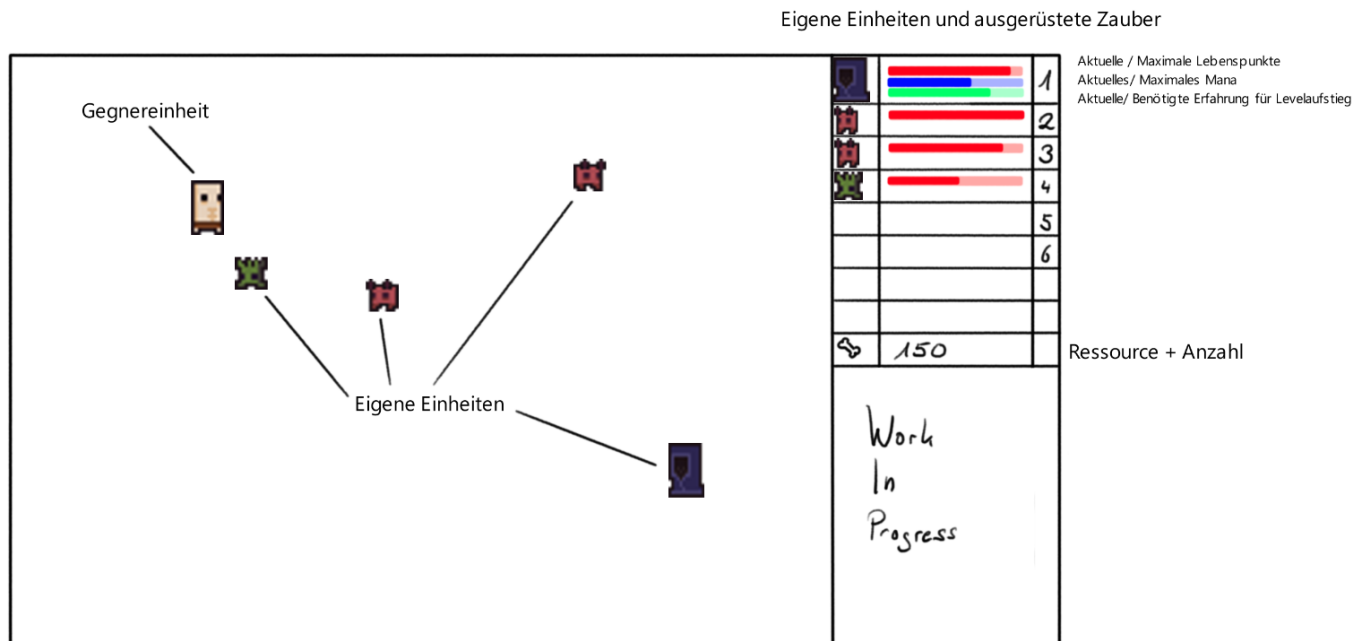
Stunde-zu-Stunde Gameplay:

Der Spieler wird erfahrener, wie er bestimmte Gegner bzw. Gegnergruppen schnell und effizient besiegen kann, und entwickelt Taktiken, die er auch in wiederholten Durchgängen des Spiels anwenden kann.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Spieler-Interface

Im Folgenden ist ein mögliches Layout des HUD, das dem Spieler zur Verfügung steht.



Zu sehen ist die Einteilung des Bildschirms.

Auf der dominanten, linken Seite findet das Spielgeschehen statt. Hier finden die Kämpfe und das Erkunden statt.

Die rechte Spalte zeigt eine Übersicht über die relevantesten Spielaspekte dar.

Dazu gehören die aktuellen Einheiten mit ihren Werten wie Lebenspunkten (und beim Beschwörer noch Manapunkte und Erfahrungspunkte), Ressourcen und die Ausgerüsteten Zauber.

3.2 Kamera

Die Kamera betrachtet das Spielgeschehen von oben und erfasst einen bestimmten Bereich der Ebene, auf die sich der Spieler befindet. Mithilfe der Maus lässt sich die Kamera Bewegen: Wird der Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegt, folgt die Kamera.

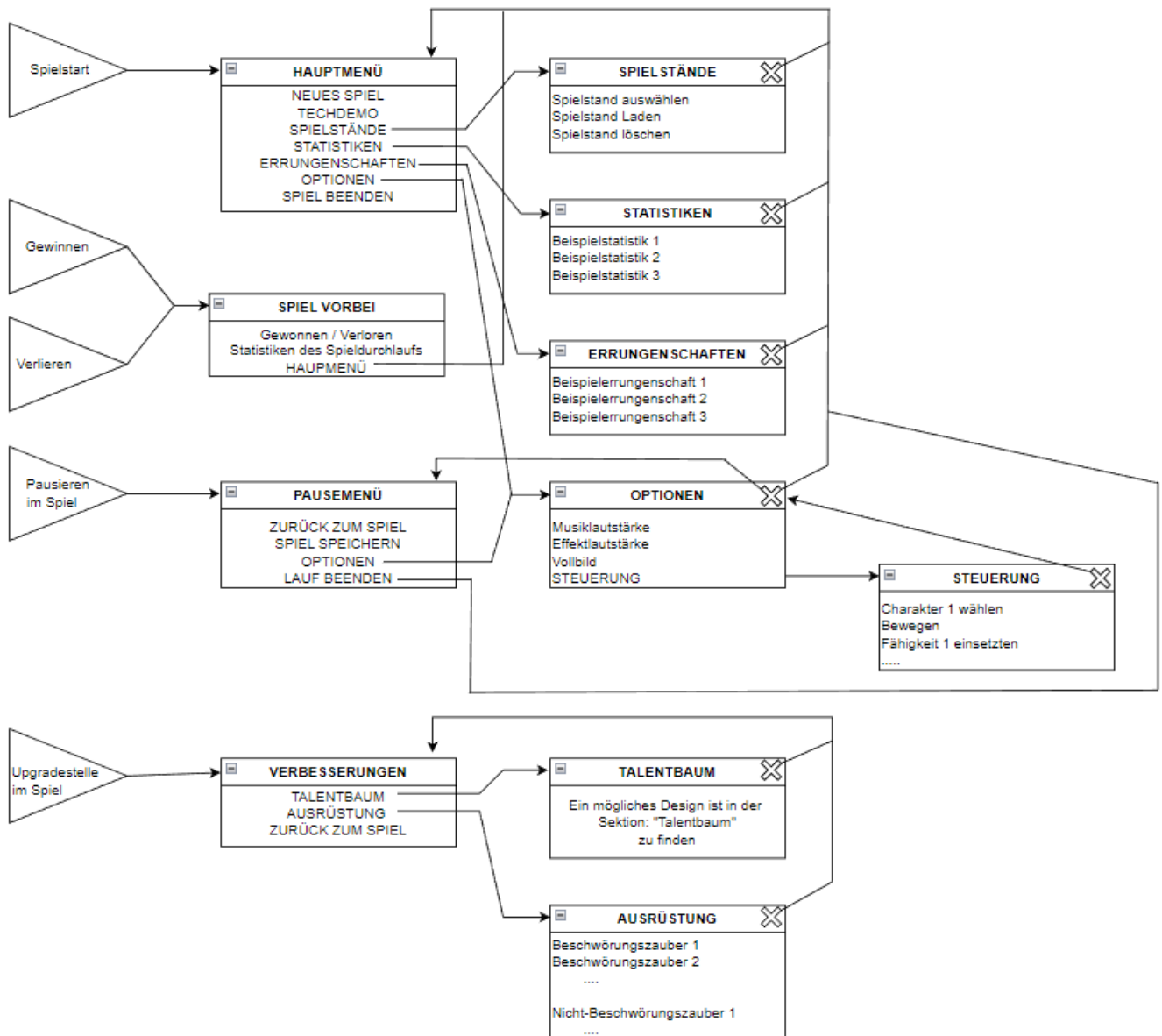
3.3 Standard-Tastenbelegung

Taste	Funktion
ESC	Pausenmenü aufrufen
1	Kurzwahl: Charakter 1 (Beschwörer) aus-/ abwählen
2	Kurzwahl: Charakter 2 aus-/ abwählen
3	Kurzwahl: Charakter 3 aus-/ abwählen
4	Kurzwahl: Charakter 4 aus-/ abwählen
5	Kurzwahl: Charakter 5 aus-/ abwählen
6	Kurzwahl: Charakter 6 aus-/ abwählen
Q	Beschwörung 1 aktivieren
W	Beschwörung 2 aktivieren
E	Beschwörung 3 aktivieren
R	Beschwörung 4 aktivieren
T	Beschwörung 5 aktivieren
A	Zauber 1 aktivieren
S	Zauber 2 aktivieren
F	Interagieren/ aufheben und Nutzen von aufhebbaren Gegenständen
LMT	Charaktere aus-/ abwählen
RMT	Ausgewählte Charaktere laufen zu dem so angeklickten Punkt; Aktive Beschwörung oder aktiven Zauber ausführen; Angeklickten Gegner angreifen

3.4 Menü-Struktur

Im folgenden ist die geplante Menüstruktur zu sehen. Wir haben uns für dieses Design entschieden, um die Tiefe des Graphen möglichst gering zu halten.

Die Kreuze im oberen rechten Eck schließen immer die aktuelle Menü-Ebene und führen jeweils zurück zur vorigen Ebene des Menüs. Dies ist insbesondere bei dem Untermenü OPTIONEN relevant, da dieses aus 2 verschiedenen Obermenüs aufrufbar ist.



Hauptmenü

Wird das Spiel gestartet, oder der aktuelle Spieldurchlauf beendet, so kommt man in dieses Menü. Von dort aus kann man ein neues Spiel oder die Techdemo starten, Spielstände und Optionen verwalten und sich Statistiken und Errungenschaften präsentieren lassen. Für alle diese Punkte gibt es ein eigenes Untermenü.

Auch kann das Spiel von hier aus beendet werden.

Pausemenü

Wird der aktuelle Spieldurchlauf pausiert (nicht beendet), so wird das Pausemenü aufgerufen. Von hier wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben, den aktuellen Spieldurchlauf zu speichern und die Optionen im dazugehörigen Untermenü anzupassen.

Sonst kann man ins Hauptmenü oder ins Spielgeschehen zurückkehren.

Spielstände

In diesem Menü können die Spielstände verwaltet, also ausgewählt und dann geladen oder gelöscht werden.

Optionen

Hier können sowohl Audio- als auch Video- Einstellungen getroffen werden.

Darüber hinaus findet man das Untermenü Steuerung.

Steuerung

Hier kann die Tastenbelegung angepasst werden.

Statistiken

Hier werden die Statistiken, die unter Punkt 5.9 beschrieben werden, angezeigt.

Errungenschaften

Hier werden die Errungenschaften, die unter Punkt 5.10 beschrieben werden, angezeigt.

Spiel Vorbei

Wird der Spieldurchlauf gewonnen oder verloren, so werden in diesem Menü eine Nachricht über den Spielausgang, die Statistiken des aktuellen Spieldurchlaufs und ein Link zum Hauptmenü angezeigt.

Verbesserungen

In diesem Menü, das an bestimmten Stellen des Spiels durch Interagieren mit einem Blutquell geöffnet werden kann, finden sich die Untermenüs Talentbaum und Ausrüstung.

Talentbaum

Hier können Talentpunkte investiert werden, um Verbesserungen freizuschalten.

Ausrüstung

Hier können die aktuell ausgerüsteten Zauber angepasst werden.

4 Technische Merkmale

4.1 Verwendete Technologien

- Programmiersprache: Microsoft C# 11
- Framework: MonoGame 3.8.1 & .NET 6
- IDEs: Visual Studio Community & JetBrains Rider
- Erweiterungen: Resharper
- Schreibsystem: \LaTeX durch Overleaf
- Kommunikation: Discord, Mattermost
- Grafik: Krita, Clip Studio Paint
- Code-Versionkontrolle: Git, Gittea

4.2 Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows 10 oder Ubuntu 22.04.1 LTS
- Prozessor: Intel® Core™ i3-7100U CPU @ 2.40GHz \times 4 oder ähnliches
- Monitor: mit einer Auflösung von mind. 1920 x 1080 Pixels
- RAM: 8 GB
- Sonstige: Maus und Tastatur

4.3 Musik & Sound

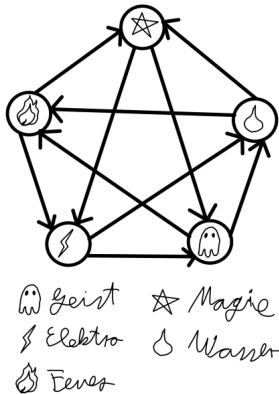
Während dem Spiel soll Hintergrundmusik laufen. Außerdem sollen bestimmte Aktionen mit Soundeffekten hinterlegt werden, um das Spielgeschehen zu untermalen.

4.4 Speichern & Laden

Das Spiel wird jederzeit speicherbar sein. Spielstände können im Hauptmenü verwaltet und geladen werden.

5 Spiellogik

5.1 Elementsystem



Die Einheiten im Spiel (mit Ausnahme des Beschwörers und des Erzfeindes) werden auf Elementen basieren, welche 'Geist', 'Magie', 'Elektro', 'Wasser' und 'Feuer' sind. Die Stärken und die Schwächen sind auf einem (5-er) Schere-Stein-Papier Prinzip aufgebaut: Eine Einheit verursacht bei 2 anderen Einheiten Bonusschaden, erhält aber von den beiden anderen Einheiten zusätzlichen Schaden.

Name des Elements	Stark gegen	Schwach gegen
Feuer	Magie, Elektro	Wasser, Geist
Elektro	Wasser, Geist	Magie, Feuer
Geist	Feuer, Wasser	Elektro, Magie
Wasser	Feuer, Magie	Elektro, Geist
Magie	Elektro, Geist	Feuer, Wasser

Neutral: Zusätzlich zu den fünf Elementen gibt es auch neutrale Einheiten, wie zum Beispiel den Beschwörer. Neutrale Einheiten genießen eine besondere Position innerhalb des Systems. Keine Einheit (egal welches Element) macht Bonusschaden gegenüber den neutralen Einheiten. Dies gilt aber natürlich auch in die andere Richtung, sie selbst verursachen gegen keine Einheit (egal welches Element) Bonusschaden.

5.2 Spielattribute

Einheiten im Spiel besitzen die folgenden Attribute:

- LP: Lebenspunkte. Gibt an, wie viel eine Einheit noch an Schaden aushalten kann. Sinkt dieser Wert auf (oder unter) 0 stirbt die Einheit.
- Geschwindigkeit: Gibt an wie schnell sich eine Einheit bewegen kann.
- Schaden: Gibt den Schadenstyp (die Reichweite und den Schadenswert) an.
- Element: Gibt den zugehörigen Elementtyp einer Einheit an.

Außerdem besitzt der Beschwörer drei weitere Merkmale:

- Mana: Dieser Wert wird verwendet um Zauber und Beschwörungen zu benutzen. Mana regeneriert sich langsam über die Zeit.

- EP: Erfahrungspunkte werden durch das besiegen von gegnerischen Einheiten erhalten. Durch das Steigern des eigenen Levels mithilfe von EP werden Talentpunkte freigeschaltet, die innerhalb eines Verbesserungssystems ausgegeben werden können. Verbesserungen werden als Talente bezeichnet.
- Seelen: Seelen können von gefallenem Gegnern fallen gelassen werden, und von allen verbündeten Einheiten aufgesammelt werden. Der Beschwörer benötigt Seelen, um verbündete Einheiten beschwören zu können.

5.3 Optionen & Aktionen

Im folgenden Kapitel sind alle im Spiel Möglichen Aktionen aufgelistet.

5.3.1 Tabellarische Auflistung von Aktionen

ID	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
A01: Verbündete Einheit auswählen	Spieler	Verbündete Einheit wird mit linker Maustaste angeklickt oder per Hotkey (s. 3.3) ausgewählt. Verbündete Einheit wird hervorgehoben und ist bereit kontrolliert zu werden	Existenz einer auswählbaren Verbündeten Einheit (im Klick-Bereich)	Verbündete Einheit ist ausgewählt
A02: Verbündete Einheit abwählen	Spieler	Es wird mit der linken Maustaste auf ein leeres Feld geklickt. Die Hervorhebung der derzeit ausgewählten Verbündeten Einheiten verschwindet	(Mindestens) eine Verbündete Einheit ist bereits ausgewählt	Ausgewählte Verbündete Einheit(en) sind nicht mehr ausgewählt
A03: Bewegen	Verbündete Einheiten	Es wird mit der rechten Maustaste auf ein freies Feld geklickt. Ausgewählte Verbündete Einheiten beginnen sich Richtung angeklicktes Feld zu bewegen	Mindestens eine ausgewählte Verbündete Einheit, gewünschtes Feld muss erreichbar sein	Ausgewählte Verbündete Einheiten sind auf (bzw. möglichst nahe zu) dem gewünschten Feld
A04: Seelen Sammeln	Verbündete Einheiten	Verbündete Einheit wird nah genug an am Boden liegende Seelen gelenkt. Die Menge an Seelen wird dem Spieler hinzugefügt	Seelen liegen für Verbündete Einheit erreichbar	Seelen liegen nicht mehr auf dem Boden. Spieler hat mehr Seelen zur Verfügung

A05: Aufnehmbares Objekt nutzen	Beschwörer	Beschwörer steht nah an dem aufnehmbaren Objekt (welches am Boden liegt) und kann dieses mit einem Hotkey benutzen. Das Aufnehmbare Objekt verschwindet vom Boden und die zugehörigen Effekte werden auf den Beschwörer angewendet	Beschwörer steht in Reichweite des Aufnehmbaren Objektes. Der Hotkey muss gedrückt werden um zu interagieren	Das Aufnehmbare Objekt verschwindet vom Boden und die Effekte wurden auf den Beschwörer angewendet
A06: Beschwören	Beschwörer	Durch das Drücken der entsprechenden Hotkeys (s. 3.3) können Verbündete Einheiten beschwört werden	Spieler besitzt genügend Seelen und Mana. Die Obergrenze für verbündete Einheiten ist noch nicht erreicht.	Es steht eine neue kontrollierbare verbündete Einheit in der Spielwelt. Es kann eine Einheit weniger mehr beschworen werden
A07: Verbündete Einheit stirbt	Verbündete Einheiten	Verbündete Einheit bekommt Schaden aus beliebiger Schadensquelle. Die LP der Verbündeten Einheit sinkt auf 0 oder darunter. Die Verbündete Einheit stirbt	Verbündete Einheit ist am Leben und hat > 0 LP	Verbündete Einheit stirbt (verschwindet von der Spielwelt). Es kann eine Einheit mehr beschworen werden
A08: Gegnerische Einheit stirbt	Gegnerische Einheiten	Gegnerische Einheit bekommt Schaden aus beliebiger Schadensquelle. Die LP der Gegnerischen Einheit sinkt auf 0 oder darunter. Die Gegnerische Einheit stirbt und lässt eventuell etwas Fallen. Der Beschwörer erhält Erfahrungspunkte	Gegnerische Einheit ist am Leben und hat > 0 LP	Gegnerische Einheit stirbt (verschwindet von der Spielwelt). Mit einer gewissen Chance liegt nun ein Aufnehmbares Objekt oder Seelen dort wo die Gegnerische Einheit zuvor stand. Der Beschwörer hat nun mehr Erfahrungspunkte
A09: Zauber wirken	Beschwörer	Hotkey für gewünschten Zauber drücken, (wenn benötigt) ausgewähltes Feld mit rechter Maustaste wählen	Beschwörer ist ausgewählt und besitzt genügend Mana für den Zauber. Ausgewähltes Feld ist (wenn benötigt) in Reichweite	Zauber wurde ausgeführt und hat nun eine Abklingzeit

A10: Schatztruhe öffnen	Verbündete Einheit	Eine Verbündete Einheit wird auf die Schatztruhe bewegt. Sobald sie ankommt wird diese geöffnet	Schatztruhe ist für Verbündete Einheit erreichbar und geschlossen	Die Schatztruhe ist nun offen, es liegen aufnehmbare Gegenstände um die Schatztruhe herum
A11: Einheit attackieren (Nah- und Fernkampf)	verbündete Einheiten	Es wird mit ausgewählten Verbündeten Einheiten ein Rechtsklick auf eine Gegnerische Einheit durchgeführt. Verbündete Einheiten bewegen sich zur Gegnerischen Einheit. Einheiten attackieren einander. Durch den verursachte Schaden verringern sich die LP der Einheiten	Gegnerische Einheiten sind im Radius der Angriffsreichweite der verbündeten Einheiten	Einheiten kämpfen, bis von einer der beiden Seiten keine Einheiten mehr im Angriffsradius sind
A12: Fähigkeiten verbessern	Spieler	Auf dem Talent-Menü, durch linken Maustaste Fähigkeit wählen, um nicht zugewiesene Talentpunkte zuzuweisen	Menü nur an einer Blutquell verfügbar. Es gibt verfügbare Talentpunkte.	Talente sind zugewiesen, neues Talent ist freigeschaltet.
A13: Talente neu zuweisen	Spieler	Auf dem Talente-Menü Minus Knopf neben Fähigkeit anklicken um Talentpunkte neu zuzuweisen	Menü nur an einer Blutquell verfügbar. Es freigeschaltene Talente	Das ausgewählte Talent ist nicht mehr freigeschaltet. Ein zusätzlicher Talentpunkt ist verfügbar
A14: Spiel Pausieren	Spieler	Der Spieler drückt auf die Pausetaste (ESC)	Das Spiel befindet sich derzeit im aktiven Zustand. Die taste ESC wird gedrückt	Das Spiel ist pausiert. Das Pausemenü ist nun offen.

5.4 Zauberliste

ID	Bezeichnung	Akteur	Eigenschaft	Anforderungen	Werte	Dauer	Ziel
Z01	Heilungszauber	Beschwörer	LP regeneration	ausreichend Mana	geringe Heilung	temporär	Verbündete Einheit
Z02	Geschwindigkeitszauber	Beschwörer	erhöhte Geschwindigkeit	ausreichend Mana	wenig	temporär, kurz	Verbündete Einheit
Z03	Schadenszauber	Beschwörer	Schaden an Gegner	genug Mana, Gegnerische Einheit	mittlerer Schaden	sofort	einzelne Gegnerische Einheit

5.5 Beschwörungsliste

ID	Akteur	erzeugte Einheit	Mana-Kosten	Seelen-Kosten
B01	Beschwörer	Skelett	mittel	gering
B02	Beschwörer	Imp	mittel	gering
B03	Beschwörer	Wasserelementar	gering	mittel
B04	Beschwörer	Sturmwolke	gering	mittel
B05	Beschwörer	Magischer Setzling	mittel	mittel

Alle Werte sind noch nicht fest und können noch angepasst werden, um das Spiel interessanter zu gestalten.

5.6 Spielobjekte

Der folgende Abschnitt definiert die Spielobjekte. Darunter zählen alle Einheiten, aufnehmbare Objekte und auch Kollisionsobjekte, wie Wände.

5.6.1 Verbündete Einheiten

Der Beschwörer

Eigenschaften	Werte
LP	Durchschnitt
Geschwindigkeit	Durchschnitt
Schaden	Schwacher Nahkampf
Fähigkeiten	Beschwören (A05), Zaubern (A06)
Element	Neutral



”Die Rechte Hand von Noruas. Geißel der Menschheit und Unterjocher der freien Völker. Mag den Klang von klappernden Knochen, Totenschädelweitwurf und Makramee-Eulen.”

Skelett (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Durchschnitt
Geschwindigkeit	Durchschnitt
Schaden	Schwacher Nahkampfschaden
Element	Geist



”Das Skelett wurde aus seinem ewigen Schlaf erweckt. Zu seinem großen Verdruss hat es jedoch keinen Magen mehr, um Kaffee zu verdauen und ist dementsprechend schlecht gelaunt.”

Imp (Beschwörung)

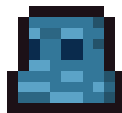
Eigenschaften	Werte
LP	Geringer als der Durchschnitt
Geschwindigkeit	Schneller als der Durchschnitt
Schaden	Schwacher Fernkampfschaden
Element	Feuer



”Diese feurigen kleinen Biester lieben es Dinge in brand zu stecken. In der Hölle sind sie nichts anderes als ersetzbare Arbeitskräfte. Als Gegenmaßnahme gründeten sie eine Gewerkschaft.”

Wasserelementar (Beschwörung)

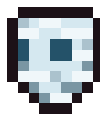
Eigenschaften	Werte
LP	Geringer als Durchschnitt
Geschwindigkeit	Durchschnitt
Schaden	Starker Fernkampfschaden
Element	Wasser



”Über den Wasserelementar ist wenig bekannt. Manche behaupten, es sei nur ein Schleim, der ein höheres Gehalt wollte. ”

Sturmwolke (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Durchschnitt
Geschwindigkeit	Langsamer als der Durchschnitt
Schaden	Starker Nahkampfschaden
Element	Elektro



”Gute Laune trotz schlechtem Wetter? Niemals! Diese Wolke ist immer geladen, also komm ihr besser nicht zu nahe.”

Magischer Setzling (Beschwörung)

Eigenschaften	Werte
LP	Höher als der Durchschnitt
Geschwindigkeit	Langsamer als der Durchschnitt
Schaden	Durchschnittlicher Nahkampfschaden
Element	Magie



”Magie haucht dieser Baumart Leben ein. Sie sind widerstandsfähig, aber langsam und schwafeln ständig etwas von einem Isengard.”

5.6.2 Gegnereinheiten

Front-Rentner

Eigenschaften	Werte
LP	Geringer als der Durchschnitt
Geschwindigkeit	Durchschnitt
Schaden	Geringer Fernkampfschaden
Element	Geist



”Die Rente im Königreich ist fürchterlich. Doch eine wachsende dunkle Bedrohung bietet selbst für Ältere vielseitige Jobmöglichkeiten, zum Beispiel als Kämpfer an der Front. Oder als Bestatter eben dieser.”

Conan der Barbar

Eigenschaften	Werte
LP	Durchschnitt
Geschwindigkeit	Durchschnitt
Schaden	Geringer Nahkampfschaden
Element	Feuer



”Er ist nicht der echte, sondern lediglich im Fanclub. Dennoch hat er ein großes Schwert und ihm gefällt es, dieses zu schwingen.”

Bomben-Magier

Eigenschaften	Werte
LP	Geringer als der Durchschnitt
Geschwindigkeit	Langsamer als der Durchschnitt
Schaden	Hoher Flächenschaden (Fernkampf)
Element	Magie



”Sie sind der festen Überzeugung, sie könnten zaubern. Ihr mächtiger Explosionszauber basiert jedoch auf nicht ganz so magischen Bomben, die sie mit sich tragen. Haben Hausverbot in sämtlichen Tavernen der weiteren Umgebung.”

Paladin

Eigenschaften	Werte
LP	Höher als der Durchschnitt
Geschwindigkeit	Langsamer als der Durchschnitt
Schaden	Hoher Nahkampfschaden
Element	Elektro



”Dank ihrer goldenen Rüstung halten sie sich oft für etwas Besseres. Ihr Schwert steht unter Strom und sie stehen häufig unter Kritik, dieser sei nicht nachhaltig erzeugt.”

Pirat

Eigenschaften	Werte
LP	Durchschnitt
Geschwindigkeit	Durchschnitt
Schaden	Geringer Fernkampfschaden
Element	Wasser



”Sie wissen selbst nicht ganz, was sie in einem Verlies zu suchen haben. Doch der König versprach ihnen Beute die den Schätzen des Meeres gleicht, sollten sie als Quereinsteiger anfangen.”

Erzfeind

Eigenschaften	Werte
LP	Sehr viel höher als der Durchschnitt
Geschwindigkeit	Durchschnitt
Schaden	Durchschnitt
Element	Neutral



Beschreibung: Der Erzfeind, der König, stellt den Gegenspieler dar. Er erscheint auf jeder Ebene in einem Raum und besitzt Fähigkeiten ähnlich die des Beschwörers. Er kann strategisch gegnerische Einheiten beschwören und achtet dabei darauf, auf die Aktionen des Spielers angemessen zu reagieren. Dabei analysiert er unter anderem den Elementtyp der Einheiten des Spielers und weitere Parametern (z.B. derzeitige LP des Beschwörers etc.) um Entscheidungen zu treffen. Wir glauben, dass dieser starke Gegner passend für unser Spiel ist und eine ausreichend intelligente Herausforderung darstellt, entgegen eines z.B. traditionellen RTS Gegenspielers.

5.6.3 Kollisionsobjekte

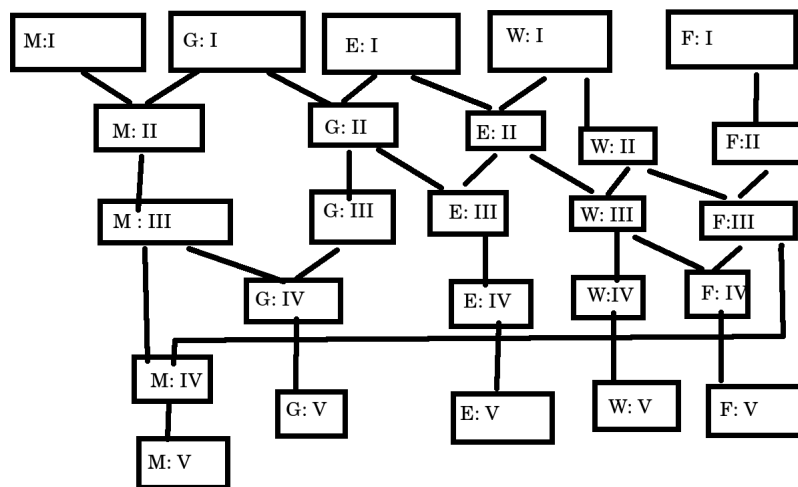
ID	Name	Interaktionsmöglichkeit
K01	Wand	keine
K02	Schrank	keine
K03	Statue	keine
K04	Schatztruhe	öffnen
K05	Blutquell	Verbesserungsmenü öffnen

5.6.4 Aufnehmbare Objekte

ID	Name	Effekt
S01	Seelen	keiner, ist Beschwörungsressource
S02	Geschwindigkeitelixir	Erhöht temporär Geschwindigkeit leicht-mittel
S03	Lebenselixir	Erhöht dauerhaft die Maximalen Lebenspunkte
S04	Schadenselixir	Erhöht temporär den Schaden leicht-mittel
S05	Käse	Heilt sofort eine geringe Menge an LP
S06	Brot	Erhöht temporär den Schaden leicht
S07	Wein	direkt: Heilt leicht; temporär: verlangsamt leicht, Chance, dass Zauber fehlschlagen

5.7 Talentbaum

Durch das steigern des eigenen Levels mithilfe von EP werden Punkte freigeschalten, die innerhalb eines Verbesserungssystems ausgegeben werden können. Verbesserungen werden als Talente bezeichnet. Bestimmte Talente bieten auch an, eine Beschwörung zu einer Stärkeren Beschwörung zu entwickeln. Ein Möglicher Talentbaum wird im folgenden als Konzept skizziert (Änderungen möglich):



Hierbei steht M für Magie, G für Geist, E für Eletro, W für Wasser und F für Feuer. Die Römischen Zahl daneben beschreibt die Ausprägung der Verbesserung. Des Weiteren lassen sich bestimmte Werte des Beschwörers verbessern.

5.8 Spielablauf

Der Beschwörer startet alleine in einem Raum auf der ersten Ebene. Man besitzt zwei verschiedene Beschwörungen, Skelett und Imp und darüber hinaus eine mittlere Menge Seelen. Weitere Ressourcen kann der Spieler innerhalb der Ebene durch das Besiegen von Gegnern und das finden von Schätzen erhalten. Mit diesen Ressourcen soll der Spieler die erste Ebene durchspielen können.

Auf jeder Ebene muss der Erzfeind besiegt werden, der sich daraufhin weiter nach Oben im Verlies zurückzieht.

Bis alle Beschwörungen freigeschaltet sind, wird bei Betreten der neuen Ebene eine neue Beschwörung und seltener ein neuer Zauber für den aktuellen Spieldurchlauf freigeschaltet.

Durch das Besiegen von Gegnern verdient der Spieler Erfahrungspunkte. Mit einer gewissen Anzahl steigt der Beschwörer in der Stufe auf und erhält pro solcher Stufe einen Talentpunkt. Mit diesen lassen sich bestimmte Attribute des Beschwörers und seiner Beschwörungen verbessern.

In der finalen Ebene des Verlieses muss der Erzfeind zum letzten Mal besiegt werden. Gelingt dies, so ist das Spiel gewonnen.

Stirbt der Beschwörer, so ist der Durchlauf verloren.

5.9 Statistiken

Das Spiel speichert neben einer Endpunktzahl, die Anzahl der besiegten Gegnerischer Einheiten, die Anzahl der erkundeten Räume und Ebenen, die Anzahl Beschwörungen während des Spiels und den verursachten Schaden, aufgeteilt nach Elementen.

5.10 Errungenschaften

- Jack of all trades: Mindestens 2 Talentpunkte in jede Fähigkeit investiert.
- Jack the Ripper: Töte 100 Gegner.
- Dungeon Explorer: Erkunde 5 Ebenen.

- Karnickel aus dem Hut: Beschwöre 100 Einheiten.
- Nimmersatt: Verbrauche 50 Aufnehmbare Objekte (außer Seelen).
- Mein persönlicher Tiefpunkt: Habe zu einem Zeitpunkt genau 0 Mana.
- Endlich... Frei!: Besiege deinen Erzfeind.
- Firestarter: Level das Feuer-Element voll auf.
- Feuchter Bandit: Level das Wasser-Element voll auf.
- Geistermeister: Level das Geist-Element voll auf.
- Potzblitz: Level das Elektro-Element voll auf.
- Du bist ein Zauberer!: Level das Magie-Element voll auf.

6 Screenplay

6.1 Rahmenhandlung

Es ist das Jahr 900. Am Rande eines kleinen Dorfes, mitten in den Bergen lebt ein mächtiger Beschwörer. Das Leben ist sehr angenehm für ihn, denn er nutzt seine Magie um sich alltägliche Aufgaben zu erleichtern. Mal beschwört er sich eine Einheit für die Ernte, mal eine, um seine Ziegen auf die Weide zu führen und noch eine andere, um Bäume zu fällen, damit er über den Winter hinweg genug Holz hat, und noch eine...

Die Dorfbewohner ahnen nichts von den Talenten des Beschwörers und wundern sich, wie er das alles alleine schaffen kann und morgens den Morgenmuffeln trotzdem noch ein Lächeln schenken kann. Jedoch wird eines Abends sein Geheimnis entdeckt. Die Dorfbewohner brennen sein Haus nieder und klauen seine Ziegen. Der Beschwörer muss so schnell wie möglich fliehen und rennt um sein Leben, weit weit weg. Erst als sein Heimatdorf weit hinter ihm liegt, kann er zu Atem kommen. Als er sich wieder umdreht, um einen Blick auf die Landschaft zu werfen steht er vor ihm - Noruas, der dunkle (inoffizielle) Herrscher des Schicksals-Tals! Er streckt ihm einladend seine Hand hin. Der Beschwörer sieht ihm tief in die Augen... sie haben etwas beruhigendes in sich. Zum ersten Mal seit langer Zeit fühlt es sich so an, als könne der Beschwörer er selbst sein, ohne Angst vor Verfolgung haben zu müssen...

Nach einigen langen Monaten hat sich der Beschwörer neuen Pflichten zugewandt. Seine beschworenen Einheiten üben nun ganz andere Aufgaben aus. Sie begleiten Noruas Orks auf die Berge, arbeiten in den Minen und sie schneiden die Seile wichtiger Hängebrücken ab, um den Dorfbewohnern jeglichen Kontakt zur Außenwelt zu nehmen. Mit der Zeit stiften sie Chaos und Verwirrung.

So lebt es sich doch schön. Jedoch sind nicht alle zufrieden. So kommt es, dass der Beschwörer eines Tages in einem dunklen, stinkenden Verlies aufwacht. Ein alter Nachbar des Beschwörers hatte es sich zur Lebensaufgabe gemacht, den Beschwörer zu finden und Rache zu nehmen. Der Nachbar erkannte den Beschwörer, nachdem dieser in seiner typischen, lilanen Robe auf dem Feld zauberte. Der alte Nachbar und seine Verbündeten griffen den Beschwörer so lange an, bis dieser keine Kraft mehr hatte, sich zu Verteidigen. Das letzte, woran sich unser Beschwörer erinnern kann ist, wie er erschöpft zu Boden fiel. Jetzt steckt er in diesem dunklen, kalten Gefängnis fest. Er muss einen Ausweg finden, aber wird das so einfach? Was er noch nicht weiß: Vor ihm liegt ein Labyrinth voller Gegner und Gefahren, die seine Fähigkeiten testen werden. Und das Schlimmste - sein alter Erzfeind lungert in den Tiefen des Labyrinths und wartet nur darauf, sich dem Beschwörer zu stellen.

6.2 Konzeptzeichnungen & Storyboards

Im folgenden ist ein frühes Konzept eines Raumes des Verlieses, welches der Spieler mit seinen Einheiten durchschreiten könnte, zu sehen.

