

Game Design Document



Gruppe 12

Johannes Elsing
Melanie Riedel
Simon Ganter
Leon Winkler
John Zeeh
Ege Tekin



Technische Fakultät
Institut für Informatik
Universität Freiburg
Freiburg im Breisgau, 2. November 2024

universität freiburg

Tutor:

Dejan Dudukovic

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	2
1.1	Zusammenfassung des Spiels	2
1.2	Zentrale Spielmechanik	2
2	Benutzeroberfläche	3
2.1	Spieler-Interface	3
2.2	Menüstruktur	5
3	Technische Merkmale	6
3.1	Verwendete Technologien	6
3.2	Mindestvoraussetzungen	6
4	Spiellogik	7
4.1	Optionen & Aktionen	7
4.2	Spielobjekte	11
4.3	Spielstruktur	13
4.4	Statistiken	14
4.5	Achievements	14
5	Screenplay	14
5.1	Konzeptzeichnungen	14
5.2	Storyboards	16
6	Glossar	17
	Delusions of Grandeur	

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Wer hoch fliegt, fällt tief - und hier vor allem endgültig. In *Delusions of Grandeur* erklimmt ihr einen Turm biblischen Ausmaßes, bei dem allein schon der Gedanke an einen Aufstieg gottversucht ist, indem ihr über stetig kollabierende Plattformen die Stockwerke empor springt - oder irgendwann abstürzt. Die Horden von Gegnern, die euch buchstäblich zu Fall bringen wollen, machen den Wahnsinn perfekt, doch ihr seid verzweifelt und wart schon vorher nicht ganz bei Sinnen... also wagt ihr euch zu zweit, einer von euch offensiv ausgerichtet, einer defensiv, an eure letzte Aufgabe. Während der offensive Spieler dem Problem der Feindwellen sehr endgültig ein Ende zu machen sucht, wird sein defensiver Gegenpart dafür sorgen, dass ihr nicht schon vor dem Absturz das Zeitliche segnet. Euch beiden steht ein im Spielverlauf wachsendes Arsenal an Waffen, Schilden, Gegenständen und Fähigkeiten zur Verfügung und werdet es auch brauchen, denn wenn auch nur einer von euch endgültig stirbt, war es das. Gebt aufeinander acht, denn alleine seid ihr verloren...

1.2 Zentrale Spielmechanik

Das Spiel arbeitet mit einer vertikalen Map, die in ihrem Verlauf immer schwierigere Herausforderungen mit sich bringt, die als unterschiedliche Level aufgefasst werden. Dabei gibt es zwei Spielercharaktere, die gemeinsam versuchen den Turm über Plattformen zu erklimmen und sich durch Gegnerhorden kämpfen bis schließlich zum Endboss. Es gibt insgesamt zwei Spielercharaktere, die sich gegenseitig ergänzen: Der eine ist offensiv, der andere defensiv ausgerichtet. Der offensive Charakter kann durch Nah- und Fernkampfwaffen den Weg frei kämpfen, hält dafür aber wenig Schaden aus. Der defensive hat die Möglichkeit, durch seinen Schild gegnerische Angriffe abzuwehren und durch das Anwenden von Zaubern bestimmte Vorteile für beide Charakter zu erwirken, wie zum Beispiel Unsichtbarkeit und eine Aura, welche den eingehenden Schaden reduziert - kann selbst aber keinen Schaden an Gegner bewirken. Um den Turm zu erklimmen, stehen Plattformen bereit, die als Stufen verwendet werden können. Hierbei gibt es aber eine Herausforderung: Sobald die Plattform berührt wurde, wird sie instabil und kann die Spieler nur noch für eine kurze Zeit tragen. Lediglich sogenannte "Checkpoints" sind Plattformen, die ewig halten. Nach Erreichen eines neuen Checkpoints, durch Besiegen der Gegner im vorherigen Bereich, steigert sich die Schwierigkeit und man hat ein neues Level erreicht.

Die Mechanik macht es unmöglich, den Turm ohne gutes Zusammenspiel zwischen den beiden Charakteren zu erklimmen und zu einer Herausforderung, wenn beide Charaktere harmonieren. Das Spiel endet, sobald man den Turm komplett erklommen und den Endboss besiegt hat oder einer der beiden Charaktere endgültig stirbt.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

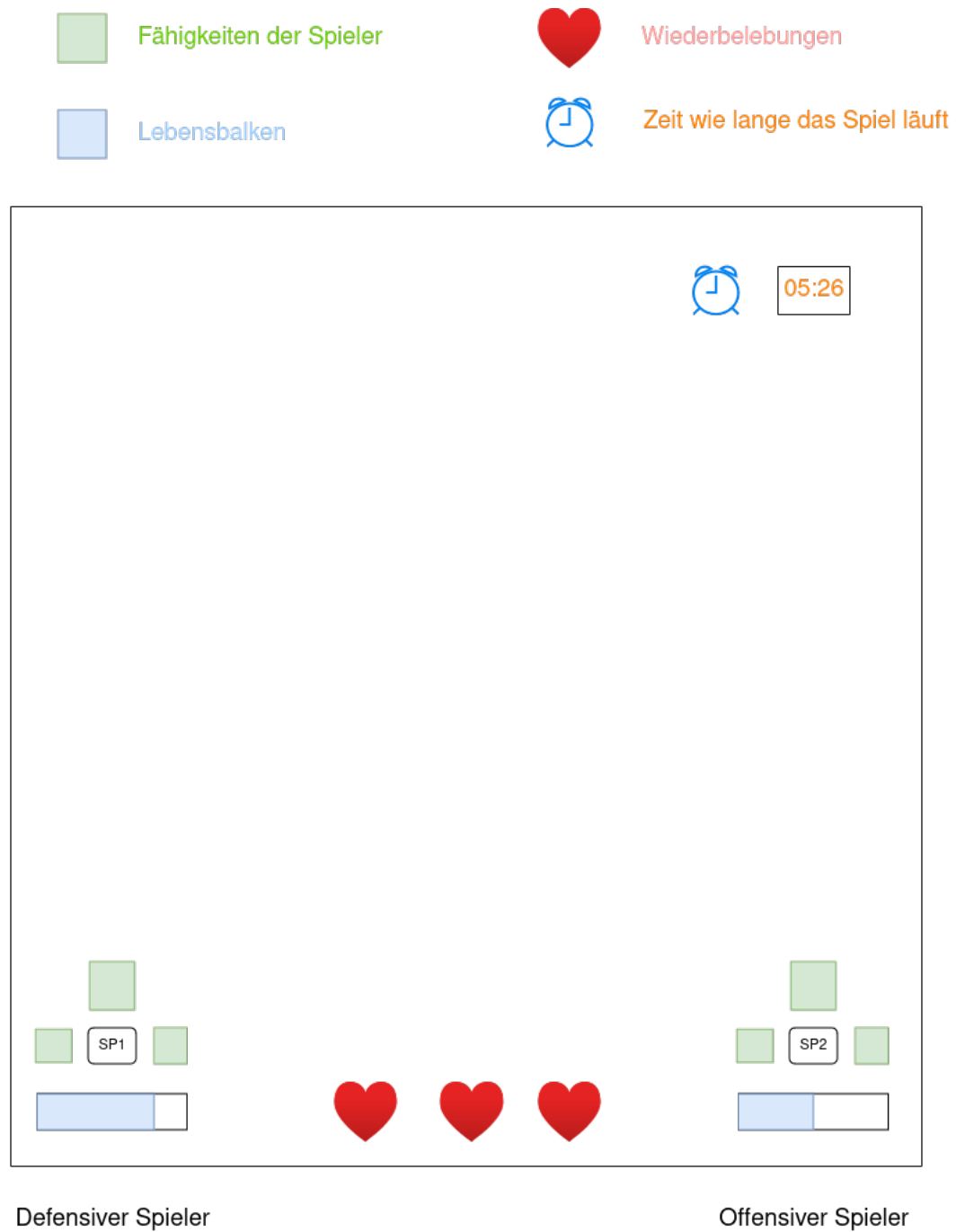


Abbildung 1: Grobe Skizze zum Spieler-Interface

Das Spieler-Interface ist auf die 2D-Seitenansicht des Turms ausgelegt, den die beiden Spieler gemeinsam erklimmen müssen. Unten links und unten rechts am Bildschirmrand befinden sich die Lebensbalken der Spieler, die ihren aktuellen Gesundheitsstatus anzeigen – links der des defensiven und rechts der des offensiven Spielers. Über jeden Lebensbalken sind in Rechtecken die verfügbaren Items, Zauber und Angriffe der jeweiligen Spieler angeordnet. Nach Nutzung einer Fähigkeit wird bei diesen Symbolen der Cooldown visualisiert, damit die Spieler sehen, wann die jeweilige Fähigkeit wieder verfügbar ist. In der Mitte unten auf dem Bildschirm befinden sich drei Herzen, die die gemeinsamen Wiederbelebungen der Spieler darstellen. Verliert einer der beiden Spieler alle Lebenspunkte, wird automatisch ein Herz verbraucht und der Lebensbalken des Spielers wird vollständig aufgefüllt. Sind jedoch alle drei Herzen aufgebraucht und ein Spieler verliert erneut alle Lebenspunkte, stirbt dieser, und das Spiel endet. Zusätzlich läuft am oberen rechten Bildschirmrand ein Timer, der anzeigt, wie lange das Spiel bereits andauert.

2.2 Menüstruktur

In Abbildung 2 ist die Menüstruktur unseres Spiels dargestellt. Beim Start gelangt der Spieler zunächst ins Hauptmenü. Von hier aus kann man ein neues “Spiel starten”, ein gespeichertes “Spiel laden”, die “Tech-Demo” aufrufen oder zu den Bereichen “Statistiken”, “Achievements” und “Optionen” wechseln. Mit der “ESC“-Taste kehrt man von der “Tech-Demo”, den “Statistiken”, den “Achievements” und den “Optionen” jederzeit ins Hauptmenü zurück. Wählt man “Spiel laden”, öffnet sich eine Unterkategorie, in der die drei zuletzt gespeicherten Spiele zur Auswahl stehen. Nach der Auswahl eines gespeicherten Spiels wird dieses an der zuletzt gespeicherten Stelle fortgesetzt. Alternativ kann direkt mit “Spiel starten” ein neues Spiel begonnen werden. Während des Spiels kann man das Pausenmenü mit der “ESC“-Taste öffnen. Dort besteht die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen, den aktuellen Spielstand zu speichern oder das Spiel zu beenden. Beim Speichern wird der Fortschritt automatisch in einem der drei verfügbaren Speicherplätze abgelegt. Sind bereits alle drei Speicherplätze belegt, wird der älteste Speicherstand überschrieben, sodass immer die letzten drei gespeicherten Spielstände zur Verfügung stehen. Wenn man im Hauptmenü auf “Beenden” klickt, wird das Spiel vollständig geschlossen.

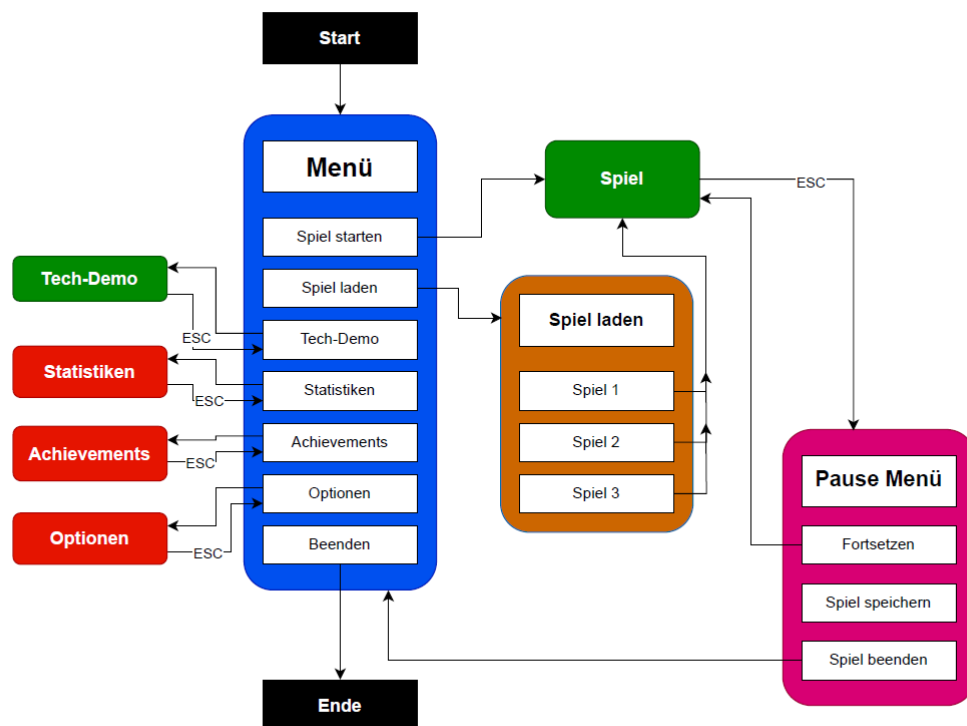


Abbildung 2: Spiel-Menü

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

Entwicklungsumgebung

- **IDE / Editor:** JetBrains Rider 2024.2.6 / Visual Studio Community 2022
- **Programmiersprache:** Microsoft C# 12.0
- **Tilemap-Editor:** Tiled zur Erstellung von Levelkarten (Version: 1.8.6)
- **Versionskontrolle:** Git 2.47
- **Textsatzsystem:** L^AT_EX mit Overleaf als Editor / Google Docs
- **Frameworks:** MonoGame 3.8, .NET 8.0
- **Bibliotheken:** DotTiled zum Laden und Verwalten von Tilesets aus Tiled
- **Websites:** draw.io um Menüstruktur zu erstellen

3.2 Mindestvoraussetzungen

- **Bildschirm:** Auflösung von 1080p (1920 x 1080)
- **Maus und Tastatur (optional einen Controller)**
- **CPU:** AMD Ryzen 3 3200U 2.6 GHz oder vergleichbar
- **GPU:** Radeon Vega Mobil Gfx 2.60 GHz oder vergleichbar
- **Arbeitsspeicher (RAM):** 8 GB

4 Spiellogik

4.1 Optionen & Aktionen

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID 01 / Seitwärtsbewegung	Spieler defensiv	Eine Eingabetaste zur Seitwärtsbewegung wurde gedrückt. Hier: Tasten zum Bewegen (Taste A, Taste D) .	Spieler defensiv hat mind. einen LP und in der Richtung, in der sich der Spieler bewegen will, ist kein Hindernis.	Spieler defensiv hat sich nach rechts oder links bewegt (abhängig von der Eingabe).
ID 02 / Seitwärtsbewegung	Spieler offensiv	Eine Eingabetaste zur Seitenbewegung wurde gedrückt. Hier: Pfeiltaste links/rechts.	Spieler offensiv hat mind. einen LP und in der Richtung, in der sich der Spieler bewegen will, ist kein Hindernis.	Spieler offensiv hat sich nach der Eingabe nach links oder rechts bewegt (abhängig von der Eingabe).
ID 03 / Springen	Spieler defensiv	Die Eingabetaste zum Springen wurde gedrückt. Hier: Die Pfeiltaste nach oben wurde gedrückt.	Der Spieler defensiv hat mind. 1 LP und befindet sich nicht bereits in der Luft.	Der Spieler war in der Luft und hat möglicherweise eine neue Plattform erklimmen.
ID 04 / Springen	Spieler offensiv	Die Eingabetaste zum Springen wurde gedrückt (Taste 'W').	Spieler offensiv hat mind. ein LP, führt keine defensive Aktion aus und befindet sich nicht bereits in der Luft.	Der Spieler war in der Luft und hat möglicherweise eine neue Plattform erklimmen.

Tabelle 1: Optionen und Aktionen (Teil 1)

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID 05 / Temporärer Schutz für beide Spieler	Spieler defensiv	Spieler defensiv benutzt eine seiner defensiven Fähigkeiten, mit der beide Spieler temporär unbesiegbar sind und keinen Schaden von Gegnern erleiden.	Spieler defensiv hat mind. 1 LP, die Fähigkeit muss vom Spieler defensiv verfügbar sein. D.h. eine gewisse Abklingzeit nach Benutzung muss vorüber sein.	Die Animation zum temporären Schild ist vorüber. Jetzt sind beide Spieler wieder vulnerabel und können gegnerischen Schaden bekommen.
ID 06 / Heiltrank konsumieren	Beide Spieler	Ein Heiltrank wird konsumiert und die Lebenspunkte der Spieler werden aufgefüllt, sofern diese nicht schon voll aufgefüllt sind.	Ein Heiltrank befindet sich auf einer Plattform; bei Berührung wird er konsumiert.	Der Heiltrank ist nicht mehr sichtbar und die Lebenspunkte sind entsprechend aufgefüllt.
ID 07 / Menü öffnen	Beide Spieler	Das Pausemenü wird aufgerufen und das Spiel friert in seinem Zustand ein.	Ein Spieler drückt den Menü-Knopf oder die Escape-Taste.	Der aktuelle Spielzustand ist pausiert und das Interface des Menüs ist zu sehen.
ID 08 / Wiederbelebung	Beide Spieler	Der Lebensbalken eines Spielers ist durch eingehenden Schaden auf 0 reduziert. Er steigt mit vollem Lebensbalken an Ort und Stelle wieder ein.	Der Spieler hat 0 LP und es sind noch Wiederbelebungen (Herzen) zur Verfügung.	Eine Wiederbelebung wird aufgebraucht.

Tabelle 2: Optionen und Aktionen (Teil 2)

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID 09 / Nahkampfattacke	Spieler offensiv	Der Spieler führt eine Nahkampfattacke aus.	Spieler offensiv hat mind. 1 LP, hat eine Nahkampf-Waffe ausgewählt.	Wenn sich ein Gegner im Angriffsradius befindet, verliert diese Lebenspunkte. Ein Cooldown zum Nahkampf-Angriff wird ausgelöst. .
ID 10 / Wechsle die Angriffsfähigkeiten	Spieler offensiv	Wechsel zwischen Angriffsfähigkeiten wird durch Tastendruck ausgelöst.	Spieler offensiv hat mind. 1 LP, besitzt mindestens zwei Angriffsfähigkeiten, zwischen welchen gewechselt werden kann.	Der Spieler hat potentiell eine andere Waffe in der Hand.
ID 11 / Fernkampf	Spieler offensiv	Der Spieler verfügt über eine oder mehrere Fernkampf-Waffen. Mit dem Cursor kann man die Waffe zielen.	Die Spieler haben mind. 1 LP	Wenn die linke Maustaste gedrückt ist, werden Kugeln geschossen. Wenn ein Gegner getroffen ist, wird diesem Schaden zugefügt.
ID 12 / Gegner verfolgen Spieler	KI	Der Gegner befindet sich in der Reichweite des Spielers und nähert sich diesem, um dem Spieler Schaden zuzuteilen.	Der Spieler ist am Leben und befindet sich in der Reichweite des Gegners. Es existiert ein Pfad zwischen Gegner und Spieler.	Dynamische Bewegungsanpassung des Gegners. Falls sich der Spieler bewegt, passt der Gegner sein neues Angriffsziel entsprechend an.

Tabelle 3: Optionen und Aktionen (Teil 3)

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID 13 / Bosskampf	KI	Der Endboss befindet sich in der Reichweite des Spielers und kann diesen mit Fernattacken als auch Nahattacken angreifen.	Der Spieler ist bis zum Endboss vorgedrungen und versucht, diesen zu bezwingen. Der Endboss ist mächtig und verfügt über tödliche Attacken.	Falls der Endboss besiegt wurde, ist das Spiel vorbei und man hat gewonnen. Wenn man durch den Endboss getötet wird und keine Wiederbelebungen mehr frei hat, hat man verloren.
ID 14 / Zauber einsetzen	Spieler defensiv	Ein Zauber wird benutzt. Hier: Eine Eingabetaste wird gedrückt, die einen Zauber bewirkt.	Spieler defensiv hat mind. 1 LP und hat keinen Cooldown auf den Zauber.	Der Zauber hat Auswirkungen auf die Umgebung oder gegnerische Einheiten und löst einen Cooldown auf den eingesetzten Zauber aus.
ID 15 / Unsichtbarkeit aktivieren	Spieler defensiv	Der Spieler aktiviert durch eine Eingabetaste die Unsichtbarkeit, um Feinden zu entgehen.	Spieler defensiv hat mind. 1 LP und hat keinen Cooldown auf der Fähigkeit	Beide Spieler sind für eine kurze Zeit unsichtbar und werden nicht von Gegnern angegriffen, bis die Fähigkeit endet und löst einen Cooldown auf die Fähigkeit aus.
ID 16	Benutzer	Spiel beenden	Der Benutzer ist im Hauptmenü und will das Spiel beenden (initiiert durch einen Knopfdruck).	Der Benutzer wird aufgefordert, den aktuellen Spielstand zu speichern. Die Applikation schließt sich.
ID 17	Benutzer	Neues Spiel starten	Der aktuelle Spielstand ist pausiert und man befindet sich im Hauptmenü bzw. Pausemenü	Der Initialzustand des Spiels ist wiederhergestellt und die Spieler werden zum Start zurückgesetzt mit vollen Lebenspunkten.

Game Design Document
Tabelle 4: Optionen und Aktionen (Teil 4)

4.2 Spielobjekte

Charaktere

ID	Bezeichnung	Eigenschaften	Typ
01	Spieler offensiv	<ul style="list-style-type: none"> • Offensiv ausgerichtet • Fähigkeit 1: Nahkampf • Fähigkeit 2: Fernkampf 	Kontrollierbar, auswählbar, beweglich
02	Spieler defensiv	<ul style="list-style-type: none"> • Defensiv / Unterstützend ausgerichtet. • Fähigkeit 1: Zaubertrank • Fähigkeit 2: Schild • Fähigkeit 3: Unsichtbarkeit • Fähigkeit 4: Aura 	Kontrollierbar, auswählbar, beweglich
03	Gegner 1	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit 1: Fliegen • Fähigkeit 2: Nahkampf 	Beweglich, kollidierbar
04	Gegner 2	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit 1: Fliegen • Fähigkeit 2: Fernkampf 	Beweglich, kollidierbar
05	Endboss	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit 1: Nahkampf • Fähigkeit 2: Fernkampf • Fähigkeit 3: Zauber 	Beweglich, kollidierbar

Tabelle 5: Charaktere im Spiel

Items

ID	Bezeichnung	Eigenschaften	Typ
06	Nahkampfwaffe 1	Reichweite: gering, Schaden: mittel	Kontrollierbar, auswählbar
07	Fernkampfwaffe 1	Reichweite: hoch, Schaden: mittel	Kontrollierbar, auswählbar
08	Nahkampfwaffe 2	Reichweite: gering, Schaden: hoch	Kontrollierbar, auswählbar
09	Fernkampfwaffe 2	Reichweite: hoch, Schaden: hoch	Kontrollierbar, auswählbar
10	Nahkampfwaffe 3	Reichweite: Mittel, Schaden: sehr hoch	kontrollierbar, auswählbar
11	Zaubertrank	Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit von Spieler offensiv, Benutzer: Spieler defensiv	Kontrollierbar
12	Schild 1	Wehrt gegnerische Fernkampfschaden ab Benutzer: Spieler defensiv, Absorptionsrate: Gering	Auswählbar, Kollidierend
13	Schild 2	Wehrt gegnerischen Fern- Nahkampfschaden ab Benutzer: Spieler defensiv Absorptionsrate: Mittel	Auswählbar, Konllidierend
14	Unsichtbarkeit	Schützt Spieler 1 und Spieler 2 vor Angriffenm, Benutzer: Spieler 2	Auswählbar

Tabelle 6: Items im Spiel

Umwelt

ID	Bezeichnung	Eigenschaften	Typ
15	Turm	Spielszene	Nicht-Kontrollierbar
16	Wand	Begrenzt das Spielfeld (Turm)	Nicht-Kontrollierbar Kollidierend
17	Plattform	Trägt Spieler 1 und Spieler 2 Lebensdauer: Kurz	Nicht-Kontrollierbar Kollidierend
18	Checkpoint-Plattform	Trägt Spieler 1 und Spieler 2 Markiert den Beginn eines neuen Levels Lebensdauer: unendlich	Nicht-Kontrollierbar Kollidierend
19	Abgrund	Befindet sich einer der beiden Spieler in der Luft und hat unter sich keine	Nicht-Kontrollierbar

Tabelle 7: Umgebungsobjekte im Spiel

Einheiten

ID	Bezeichnung	Eigenschaften	Typ
20	Schaden	Ein Treffer durch eine Nahkampfwaffe oder Fernkampfwaffe fügt dem getroffenen Spielobjekt Schaden zu	Nicht-Kontrollierbar
21	Lebensbalken	<ul style="list-style-type: none"> • Jeder Spieler hat einen Lebensbalken, der im Spiel kleiner und größer werden kann. • Lebensbalken = null: Eine Wiederbelebung wird abgezogen, falls vorhanden. Der Lebensbalken ist danach wieder voll • Der Endboss hat einen Lebensbalken • Lebensbalken = null: Endboss ist tot 	Nicht-Kontrollierbar
22	Lebenspunkte	Wenn die Lebenspunkte der Gegner auf 0 sinken, sind sie tot.	Nicht-Kontrollierbar

Tabelle 8: Einheiten im Spiel

4.3 Spielstruktur

Das Spiel hat nur einen Modus, die Story. Wenn die Spieler diese starten, beginnen sie am Fuß des Turms mit allen 3 Herzen und jeweils vollen Lebenspunkten. Sie haben zunächst nur ihre Startitems dabei: Beim offensiven Spieler sind diese seine Nah- und Fernkampfwaffe, beim defensiven ist es sein erster Zauber. Die Spieler beginnen mit der Besteigung des Turms, indem sie die ersten Plattformen emporspringen. Diese sind zu diesem frühen Zeitpunkt des Spiels noch sehr gnädig und verschwinden erst nach recht langer Zeit. Nach einigen Höhenmetern begegnen die Charaktere dann den ersten Gegnern, die ebenfalls noch sehr einfach gehalten sind - der defensive Spieler sollte hier keine Probleme haben, das Duo vollkommen unbeschadet durch die Kämpfe zu bringen. Auch gibt es sehr bald schon keine sicheren Plattformen mehr, auf denen man beliebig lange stehen kann, sondern nur noch kollabierende, sodass etwas Tempo ins Spiel kommt. Bald darauf erreichen die Spieler den Vorraum zum ersten Checkpoint. Hier sind nun schon einige Gegner mehr als zuvor und die im Spiel so wichtige Koordination der beiden Charaktere steht zum ersten Mal im Vordergrund. Sind die Gegner alle besiegt, kann die Plattform betreten werden, welche den Checkpoint darstellt. Die Spieler erhalten Belohnungen in Form von neuen Items oder Fähigkeiten. Dieses Wechselspiel zwischen dem Aufstieg des Turms auf der einen Seite und dem Erreichen der Checkpoints auf der anderen bestimmt nun im Wesentlichen auch den Rest des Spiels, nur dass die Gegner immer zahlreicher und herausfordernder werden. Die Koordination der Spielercharaktere wird zusehends wichtiger und das Spiel aufgrund der z.T. nun sehr schnell zerbrechenden Plattformen irgendwann sehr hektisch. Es ist ohne weiteres möglich, dass den Spielern lange vor Erreichen der Turmspitze die Herzen ausgehen. Haben die Spieler irgendwann den letzten Checkpoint erreicht, springen sie die letzten paar Meter zur Turmspitze und damit zum Endboss hoch. Dieser ist wesentlich stärker als die anderen Gegner im Spiel und testet das zuvor Gelernte der Spieler. Ist auch der Boss bezwungen, ist das Spiel gewonnen.

4.4 Statistiken

ID	Statistik	Beschreibung
1	Gesamte besiegte Gegner	Zeigt die Gesamtzahl der Gegner, die von beiden Spielern besiegt wurden.
2	Erklommene Plattformen	Anzahl der Plattformen, die erfolgreich erklommen wurden.
3	Verwendete Zauber	Gesamtzahl der Zauber, die vom defensiven Spieler gewirkt wurden.
4	Ausgeteilter Schaden	Gesamtschaden, den der offensive Spieler an Gegnern verursacht hat.
5	Geblockter Schaden	Gesamtschaden, den der defensive Spieler mit dem Schild geblockt hat.

Tabelle 9: Statistiken und ihre Beschreibungen

4.5 Achievements

ID	Achievement	Beschreibung
1	Unbesiegbares Duo	Schließe das Spiel ab, ohne dass einer der Spieler stirbt.
2	Plattform-Profi	Erklimme 50 Plattformen, ohne dass eine unter dir zusammenbricht.
3	Meister der Verteidigung	Blockiere insgesamt 500 Schadenspunkte mit dem Schild.
4	Angriffsexperte	Besiege 100 Gegner mit dem offensiven Spieler.
5	Schnellkletterer	Beende das Spiel in unter 20 Minuten.

Tabelle 10: Achievements und ihre Beschreibungen

5 Screenplay

5.1 Konzeptzeichnungen

Mögliche Level für das Spiel sind in Abbildung 3 und Abbildung 4 dargestellt. Zu sehen sind Tränke, Plattformen und Checkpoints. [Mit Tiled erstellt]



Abbildung 3: Konzeptzeichnung 1

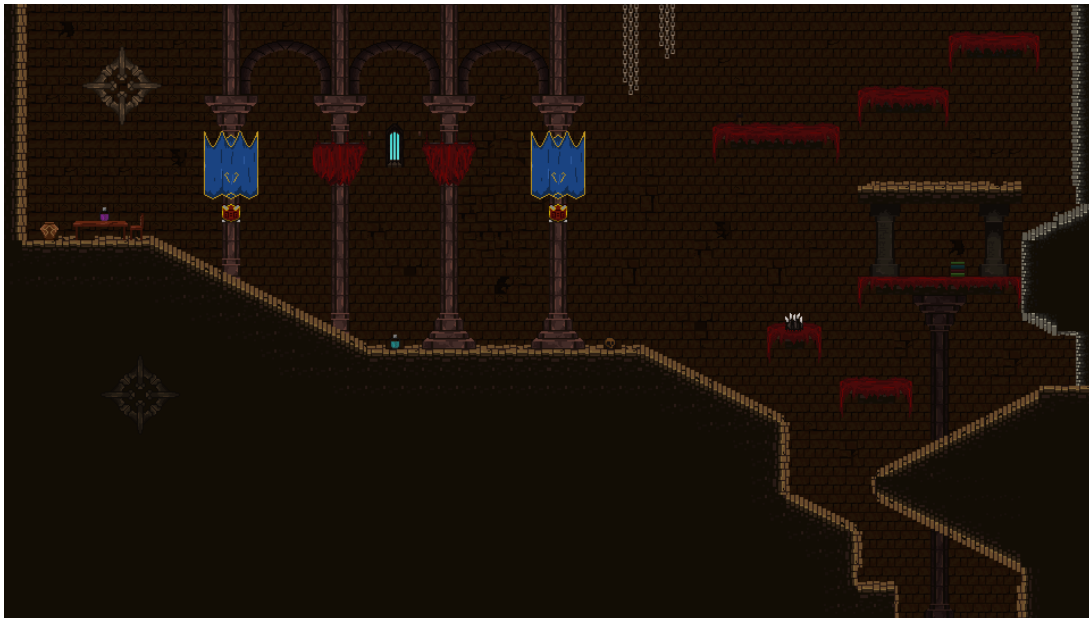


Abbildung 4: Konzeptzeichnung 2

5.2 Storyboards

Eure Spielercharaktere haben ein Problem: Sie können nicht ohne einander. Wortwörtlich. Seit der Magieexplosion vor vielen Jahren spüren beide, was der jeweils andere spürt, erleiden, was der andere erleidet. Ihre Suche nach Erlösung hat die beiden nun zu unserem Turm geführt: Mit der Macht, die an dessen Spitze zu finden sein soll, würde nicht nur die Seelenverbindung aufzuheben ein leichtes sein - sie soll gottgleiche Fähigkeiten verleihen, die ihnen ermöglichen würden, sich an ihrem Peiniger zu rächen, der ihnen ihren Käfig in Gestalt des jeweils anderen geschaffen hat.

6 Glossar

Begriff	Beschreibung
KI	Die künstliche Intelligenz definiert das Verhalten und die Entscheidungslogik einer Entität im Spiel.
LP	Lebenspunkte beschreiben, wie viel Schaden eine Entität erleiden darf, bevor sie stirbt.
Hitbox	Ein Bereich, der die Kollisionszone der Entität definiert und zur Kollisionsprüfung dient.
Begehbare Untergrund	Unter einem begehbaren Untergrund verstehen wir primär eine feste Plattform oder einen Boden.
Cooldown	Die Zeit, die nach der Nutzung einer Fähigkeit oder eines Items vergehen muss, bevor es erneut verwendet werden kann.
Checkpoint	Ist ein sicherer Bereich, wo keine Gegner erscheinen und sich die Schwierigkeit ändert.
Eingabetaste	Die Taste auf dem Controller oder der Tastatur, die gedrückt werden muss, um eine Aktion auszulösen.
Temporärer Schutz	Eine defensive Fähigkeit, die vorübergehend verhindert, dass Spieler Schaden erleiden.
Unsichtbarkeit	Eine Fähigkeit, die es einem Spieler ermöglicht, vorübergehend nicht von Gegnern wahrgenommen zu werden.
Heiltrank	Ein Trank, der die Gesundheit des Spielers wiederherstellt.
Zauber	Eine besondere Fähigkeit oder Magie, die der Spieler verwenden kann.
Schild	Ein Verteidigungsgegenstand, der den Spieler vor Schaden schützt.
Plattform	Eine Fläche im Spiel, auf die man springen oder sich darauf bewegen kann.
Schaden	Die Menge an Schaden, die einem Spieler oder Gegner zugefügt wird.
SP1	Spieler defensiv
SP2	Spieler offensiv
Endboss	Der letzte, sehr starke Gegner, der am Ende des Spiels erscheint.

Tabelle 11: Glossar