



Universität Freiburg
Technische Fakultät

Softwarepraktikum
WS 2020/2021

Ticket to Ride

Gruppe 07:

Andre Schlegel

Felix Schulz

Milan Müller

Tobias Heimbach

Krisztina Agoston

Andreas Rogalla

Jonas Friedrich

Tutor:

Jonas Werner

23. Januar 2021

Inhaltsverzeichnis

Änderungsliste	3
Spielkonzept	4
Zusammenfassung	4
Zentrale Mechanik	4
Benutzeroberfläche	4
Spielerinterface	4
Steuerung	5
Menüstruktur	6
Hauptmenü	6
Struktur der Untermenüs als Diagramm	7
Pausenmenü	7
Technische Merkmale	8
Technologien	8
Mindestvoraussetzungen	8
Spiellogik	9
Optionen und Aktionen	9
Spielobjekte	13
Einheiten	13
Items	21
Umwelt	28
Spielablauf	29
Beginn des Spiels	29
Tutorial-Level	29
Weiterer Spielverlauf	29
Die Level	29
Gewinnen des Spiels	29
Statistiken	30
Errungenschaften	30
Screenplay	31
Konzeptzeichnungen & Storyboards	31
Szene 1	31
Szene 2	31
Szene 3	32
Szene 4	32
Szene 5	33

Änderungsliste

- Satan wurde hinzugefügt.
- Kiste wurde hinzugefügt.
- Bilder zu jedem Spielobjekt hinzugefügt.
- Ink zu den verwendeten Technologien hinzugefügt.
- Inky zu den verwendeten Technologien hinzugefügt.
- Newtonsoft Json zu den verwendeten Technologien hinzugefügt.
- 20.01.21: Aktionen wurden überarbeitet: Aktion Rammen (A11) hinzugefügt, einleitender Text mit notwendigen Definitionen hinzugefügt.
- 20.01.21: Steuerung wurde überarbeitet: Die Bewegung der Kamera mithilfe des Mauscursors wird nun außerhalb der Tabelle als Text erläutert.
- 20.01.21: Zentrale Mechanik überarbeitet: Das Hublevel wird nun nicht mehr erwähnt, dafür der Endboss ("Satan").
- 20.01.21: Fließtext zum Spielerinterface überarbeitet, undefinierte Begriffe entfernt.
- 20.01.21: XNA aus den verwendeten Technologien entfernt.
- 21.01.21: Mindestanforderungen dem Feedback entsprechend überarbeitet.
- 21.01.21: Spielablauf überarbeitet: Einleitender Text hinzugefügt, Beschreibung der Level überarbeitet (enthält jetzt Satan, Unterschiede zwischen den Levels hervorgehoben).
- 21.01.21: Einleitender Text zu Errungenschaften hinzugefügt.
- 21.01.21: Beschreibung der Szenen im Abschnitt Screenplay weniger umgangssprachlich formuliert.
- 22.01.21: Mindestanforderungen der Grafikkarte im Zuge eines Tests angepasst.

Spielkonzept

Zusammenfassung

Ein magischer Wirbelsturm hat dich aus dem Jahr 2021 in die Welt "Ranogu" gesogen. Schare eine Gruppe einzigartiger Helden um dich und führe sie durch zahlreiche dunkle Verliese voller Gefahren.

Rüste deine Helden mit gefundenen Gegenständen aus und Kämpfe gegen Horden von Monstern, um die Schätze der Verliese für dich zu erobern. Nur so kannst du dir deine Heimkehr verdienen.

Zentrale Mechanik

Der Spieler steuert eine wachsende Gruppe von Helden mit einzigartigen Spezialfähigkeiten durch Level mit stärker werdenden Monstern, Ausrüstungsgegenständen und Schätzen. In jedem Level gibt es einen Endgegner, der Monster um sich sammelt und versucht die Helden des Spielers zu töten.

Benutzeroberfläche

Spielerinterface

Der Spieler schaut von oben auf die zweidimensionale Welt. Am oberen Bildschirmrand ist eine Übersicht über die Helden zu sehen, diese zeigt an wie viele Lebenspunkte die Helden noch haben und wann ihre Spezialfähigkeiten wieder verwendbar sind.

Durch einen Klick auf ein Charaktericon, werden alle Bonuspunkte aufgelistet, die der Charakter von gesammelten Items im Verlauf des Spiels erhält. So erhält beispielsweise in Abbildung 1 der Held ganz rechts durch eine gesammelte Waffe +3 Schaden. Eine detaillierte Übersicht über die möglichen Boni findet sich im Abschnitt "Items".

Oben rechts am Bildschirmrand sieht man die Minimap, die bei der Orientierung im Level hilft. Die Elemente am oberen Bildschirmrand werden zusammenfassend als *HUD* bezeichnet. Abbildung 1 zeigt schematisch die Sicht des Spielers.

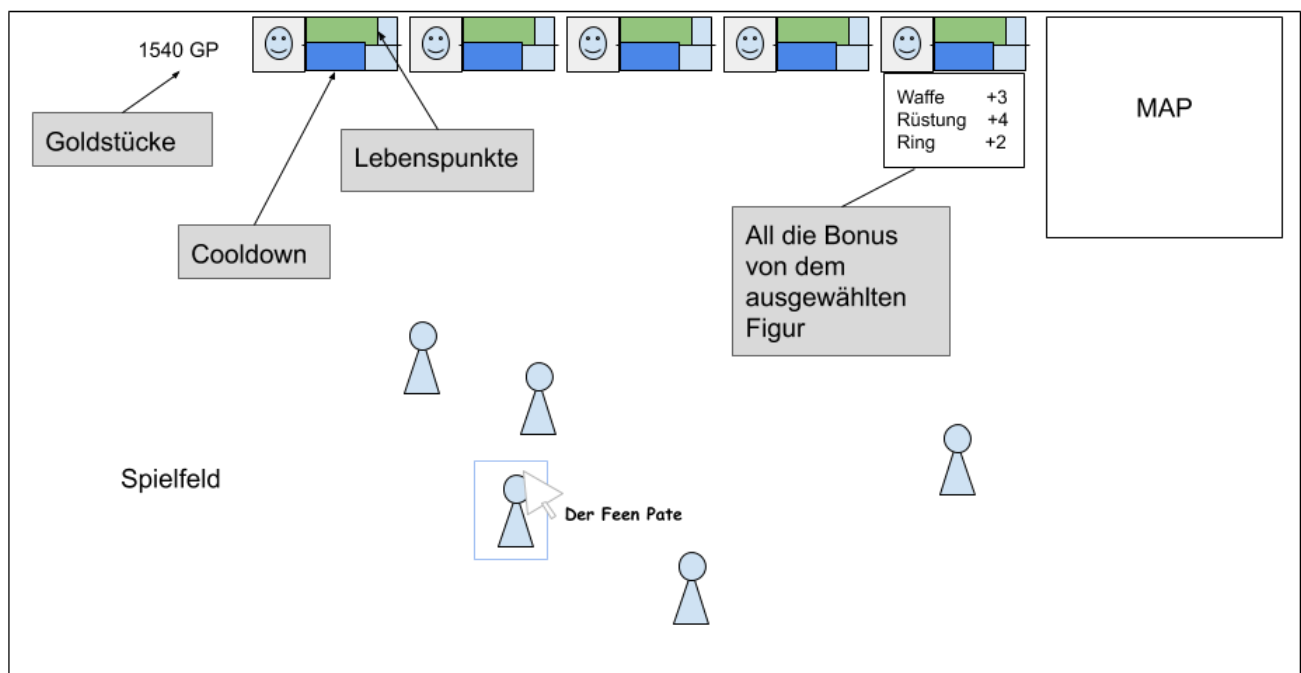


Abbildung 1: Sicht des Spielers: Im oberen Bereich ist das HUD zu sehen, darunter die Spielwelt

Steuerung

Tabelle 1 zeigt eine Übersicht über die Steuerung der Einheiten aus Sicht des Spielers.

Im Folgenden wird mit *LMB* ein Klick mit der linken Maustaste bezeichnet und analog mit *RMB* ein Klick mit der rechten Maustaste.

Die Zahlen 1-5 und die Buchstaben Q, W, E, R und T bezeichnen die jeweiligen Tasten auf der Tastatur.

Taste	Beschreibung
LMB	Einheiten und Items auswählen.
STRG + LMB	Zusätzliche Einheiten auswählen.
LMB gedrückt halten	Mehrere Einheiten auswählen (Rechteck wird aufgezo- gen, alle Einheiten darin werden ausgewählt).
RMB	Laufbefehl (falls die Kachel leer ist) ODER Angriffsbefehl für den normalen Angriff (falls sich ein Gegner auf der Kachel befindet).
1-5	Alternative Möglichkeit Einheiten auszuwählen (im HUD wird eine Zuordnung von Zahlen zu Einheiten angezeigt. Die Einheit mit der jeweiligen Nummer wird ausgewählt).
STRG + (1-5)	Alternative Möglichkeit zusätzliche Einheiten auszuwählen (im HUD wird eine Zuordnung von Zahlen zu Einheiten angezeigt. Die Einheit mit der gewählten Nummer wird zusätzlich ausgewählt).
Leertaste	Fähigkeit der gewählten Einheit ausführen (funktioniert nur falls nur eine Einheit ausgewählt ist).
Q, W, E, R, T	Alternative Möglichkeit Fähigkeiten der Einheiten auszuführen (funktioniert auch falls diese nicht ausgewählt, oder wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind).
ESC	Pausiert das Spiel und ruft das Pausenmenü auf. ODER Kann im Pausenmenü genutzt werden, um das Menü wieder zu verlassen.
	Des Weiteren kann die Ansicht durch die Position des Mauszeigers beeinflusst werden. Bewegt der Spieler diesen an den Rand des Fensters, wird die Kamera in die entsprechende Richtung bewegt.

Tabelle 1: Auflistung der möglichen Interaktionen durch den Spieler

Menüstruktur

Die Menüsteuerung erfolgt in allen Menüs mit der Maus durch den Klick mit linker Maustaste. Von Untermenüs oder dem Pausenmenü kann man mit ESC wieder zum vorherigen Fenster (Spiel oder Hauptmenü) gelangen.

Hauptmenü

Beim Spielstart findet man sich in Hauptmenü (Abbildung 2) wieder, aus dem wiederum die Untermenüs erreichbar sind.



Abbildung 2: Konzept Hauptmenü

Vom Menüpunkt "Neues Spiel", kann ein neues Spiel oder die Tech-Demo gestartet werden, die die Realisierung der speziellen Anforderung (Spiel läuft mit mindestens 1000 Spielobjekten) präsentiert.

"Laden" lädt den zuletzt gespeicherten Spielstand, sofern einer vorhanden ist.

Mit "Optionen" landet man in dem Untermenü (Abbildung 3), in dem die Lautstärke für Musik und Effekte und Grafikmodus eingestellt werden kann.

Im Statistik-Menü werden die im Lauf des Spiels gesammelten Statistiken angezeigt.

Im Errungenschaften-Menü findet man alle (auch die noch nicht erreichten) Herausforderungen, die man im Spiel erreichen kann.

Struktur der Untermenüs als Diagramm

Abbildung 3 zeigt, wie die Untermenüs zusammenhängen.

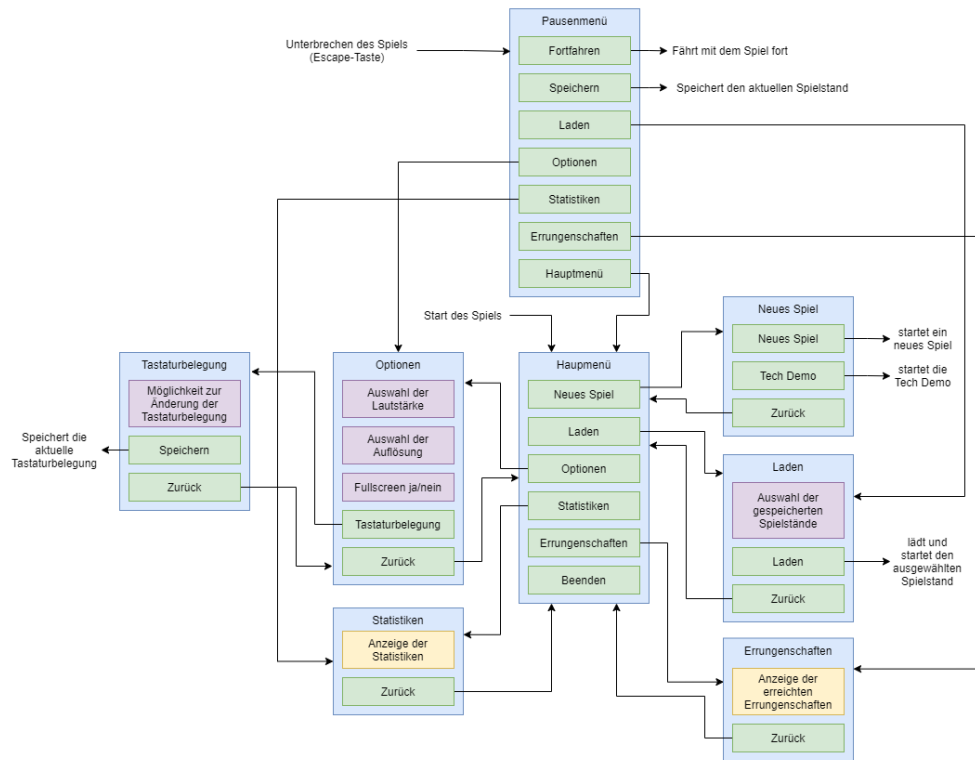


Abbildung 3: Darstellung der Zusammenhänge zwischen den Untermenüs

Einzelne Menüs sind blau gezeichnet, Schaltflächen sind grün gezeichnet, Eingabefelder mit mehreren Auswahlmöglichkeiten sind lila gezeichnet und Informationen sind gelb gezeichnet. Pfeile beschreiben die Funktion der Schaltflächen. Zeigt ein Pfeil auf ein Menü, bedeutet dies, dass man mit der Schaltfläche zu diesem Menü gelangt.

Pausenmenü

Das Pausenmenü kann mit der Taste ESC im Spiel aufgerufen werden, wodurch wird das Spiel pausiert wird. Abbildung 4 zeigt die Einträge des Pausenmenüs.

Über "Spiel fortfahren" oder ESC wird das Spiel wieder fortgefahren. Über "Zurück zum Hauptmenü" gelangt man ins Hauptmenü. Mit "Speichern" kann man den aktuellen Spielstand sichern.

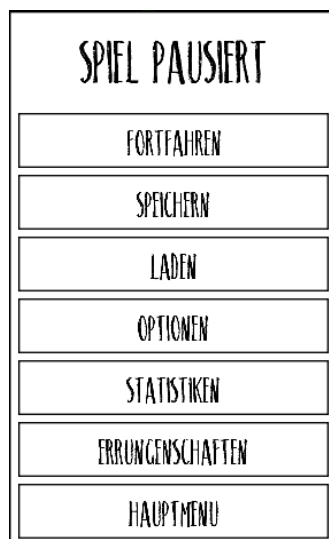


Abbildung 4: Konzept Pausenmenü

Technische Merkmale

Technologien

- Visual Studio 2019 Community
- JetBrains Rider 2020.2.4
- JetBrains Resharper 2020.2.4
- Microsoft C#
- MonoGame 3.8
- .NET Core 3.1
- TiledSharp 1.0.1
- Tiled 1.4.2
- HackMD für die Erstellung des GDD
- Leicht veränderter Priority Queue Code von [hier](#)
- Ink 0.9.0
- Inky 0.10.0 um Ink-Dateien für Ink zu kompilieren
- Newtonsoft Json 12.0.3

Mindestvoraussetzungen

- Intel® Core i5 CPU oder vergleichbare AMD CPU
- Intel® HD-Grafik 620
- 1 GB RAM
- 1 GB freier Speicherplatz
- WXGA Monitor (1366 x 768 Pixel)
- Windows 10 64-Bit
- .NET Core 3.1
- Maus und Tastatur

Optionen und Aktionen

Nachfolgend eine Auflistung aller möglichen Aktionen. Hierbei handelt es sich sowohl um Aktionen, die ein Spieler ausführen kann, als auch um Aktionen welche gegnerische Einheiten ausführen können.

Wie im Abschnitt "Zentrale Mechanik" angedeutet, ist die Spielwelt Kachelbasiert. Genauer bedeutet dies, dass die Spielwelt in kleine Quadrate unterteilt wird, die im Folgenden als *Kachel* bezeichnet werden. Auf einer Kachel kann sich zu jederzeit maximal ein Spielelement befinden, Kacheln können auch leer sein.

Alle Einheiten im Spiel haben *Lebenspunkte*. Durch Kämpfe können sie Lebenspunkte verlieren. Fällt die Anzahl der Lebenspunkte auf null, stirbt die Einheit und wird vom Spielfeld entfernt.

Eine Möglichkeit, wie Einheiten Lebenspunkte verlieren können ist der sogenannte *normale Angriff*. Einheiten sind entweder Nahkampfeinheiten und können *normale Nahkampfangriffe* ausführen, oder sie sind Fernkampfeinheiten und können *normale Fernkampfangriffe* ausführen. Der Unterschied zwischen Nah- und Fernkampfangriffen wird in Tabelle 2 erläutert.

Im Lauf des Spiels kann der Spieler die Einheiten "Yseulte", "Phillip", "Der Feenpate", "Oma" und "Die fette Dame" steuern. Diese Einheiten haben sogenannte *Spezialfähigkeiten*, die hier beschreiben werden. Weitere Informationen über die verschiedenen Einheiten finden sich im Abschnitt "Einheiten".

Im Folgenden werden Einheiten und *Items* (Gegenstände, die der Spieler im Verlauf des Spiels einsammeln kann) zusammenfassend als *Spielelemente* bezeichnet.

Eine *Kollision* bezeichnet im Folgenden die Situation, dass eine Einheit auf eine Kachel bewegt wird, diese Kachel aber von einem anderen Objekt belegt ist (ein Objekt kann ein anderes Spielelement oder auf statischem Terrain wie z.B. Mauern sein). In diesem Fall kollidiert die Einheit mit dem Objekt.

Id	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A01	Auswählen von Einheiten	Spieler	1. Spieler klickt auf auswählbare Einheit (LMB) 2. Die gewählte Einheit wird markiert. 3. Falls eine andere Einheit bereits markiert war, ist diese nicht mehr markiert, es sei denn beim Markieren wird STRG gedrückt, in diesem Fall sind beide Einheiten markiert.	Auswählbare Einheit auf dem Spielfeld	Mindestens eine Einheit wird visuell markiert und kann gesteuert werden.
A02	Abwählen von Einheiten	Spieler	1. Spieler klickt auf eine leere Kachel (LMB) 2. Alle zuvor ausgewählten Einheiten sind nicht mehr markiert.	Es gibt mindestens eine ausgewählte Einheit auf dem Spielfeld	Einheit ist nicht mehr markiert als ausgewählt, in HUD werden keine Informationen über die Einheit gezeigt
A03	Bewegen von Einheiten	Spieler, Gegner (KI)	1. Spieler klickt auf eine Kachel, die leer ist (RMB). 2. Die markierte(n) Einheit(en) bewegen sich zur gewählten Kachel. Im Fall der KI bewegen sich die Einheiten automatisiert, ohne vorheriges selektieren. Beim Bewegen werden nur freie Kacheln genutzt.	Mindestens eine Einheit ist ausgewählt (Spieler).	Die markierten Einheiten befinden sich auf einer anderen Kachel. (Spieler) ODER Einheiten befinden sich auf anderen Kacheln (KI)

Id	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangs- bedingungen	Abschluss- bedingungen
A04	Normaler Nahkampfangriff	Spieler, Gegner (KI)	1. Spieler klickt auf eine Kachel, auf der sich eine gegnerische Einheit befindet. 2. Falls die ausgewählte(n) Einheit(en) nicht in Reichweite für einen normalen Nahkampfangriff ist/sind, wird zunächst A03 zu einer Kachel in Reichweite ausgeführt. 3. Die gewählte gegnerische Einheit wird mit dem normalen Angriff attackiert. Im Fall der KI attackieren die Einheiten automatisch ohne vorheriges Auswählen.	Mindestens eine Einheit ist ausgewählt (Spieler).	Die gewählte Einheit verliert Lebenspunkte.
A05	Normaler Fernkampfangriff	Spieler, Gegner (KI)	1. Der Spieler klickt auf eine Kachel, auf der sich eine gegnerische Einheit befindet. 2. Falls die ausgewählte(n) Einheit(en) nicht in Reichweite für einen normalen Angriff ist/sind, wird zunächst A03 zu einer Kachel in Reichweite ausgeführt. 3. An der aktuellen Position wird ein Projektilobjekt erzeugt, dieses fliegt daraufhin auf das gewählte Ziel zu. Im Fall der KI attackieren die Einheiten automatisch ohne vorheriges Auswählen.	Mindestens eine Einheit ist ausgewählt (Spieler).	Ein neues Projektilobjekt befindet sich in der Spielwelt und bewegt sich in die gewählte Richtung. Falls sich das Projektil auf eine Kachel bewegt, auf der sich eine Einheit befindet, verliert diese Einheit Lebenspunkte.
A06	Vakuum (Fähigkeit Yseulte)	Yseulte	1. Spieler aktiviert die Fähigkeit von Yseulte. (Leertaste) 2. Gegnerische Einheiten in Reichweite der Fähigkeit werden zu Yseulte hingezogen (Kollision wird beachtet, pro Kachel nur eine Einheit)	Yseultes Fähigkeit ist bereit (nicht auf Cooldown). Yseulte ist markiert.	Gegner haben minimalen Abstand zu Yseulte. Yseultes Fähigkeit ist auf Cooldown
A07	Teleport (Fähigkeit Phillip)	Phillip	1. Spieler aktiviert Phillips Fähigkeit (Leertaste) 2. Spieler wählt zwei Kacheln aus, beide müssen in Reichweite der Fähigkeit (Radius x um Phillip) sein. 3. Der Inhalt (Einheiten, Items) beider Kacheln wird vertauscht.	Phillips Fähigkeit ist bereit (nicht auf Cooldown). Phillip ist markiert.	Die Spielelemente, welche sich auf den gewählten Kacheln befanden, liegen nun auf der jeweils anderen Kachel. Phillips Fähigkeit ist auf Cooldown.
A08	“Bekehren” (Fähigkeit Feenpate)	Feenpate	1. Spieler aktiviert Fähigkeit des Feenpaten (Leertaste). 2. Spieler kann eine gegnerische Einheit im direkten Umkreis (benachbarte Kacheln) vom Feenpaten wählen. 3. Die gewählte Einheit wird zum Team des Spielers konvertiert und kämpft nun (selbstständig, KI-gesteuert) gegen Gegner.	Die Fähigkeit des Feenpaten ist bereit (nicht auf Cooldown). Der Feenpate ist markiert.	Die gewählte gegnerische Einheit kämpft für das Team des Spielers. Die Fähigkeit des Feenpaten ist auf Cooldown.

Id	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A09	Frische Kekse (Fähigkeit Oma)	Oma	1. Spieler aktiviert Omas Fähigkeit (Leertaste). 2. Alle Einheiten im Radius x um Oma werden geheilt.	Omas Fähigkeit ist bereit (nicht auf Cooldown). Oma ist markiert.	Alle Einheiten im Radius x um Oma haben mehr Lebenspunkte (es sei denn sie hatten bereits maximale Lebenspunkte). Omas Fähigkeit ist auf Cooldown.
A10	Singen (Fähigkeit Fette Dame)	Fette Dame	1. Spieler aktiviert Fähigkeit der fetten Dame. 2. Spieler wählt das Ziel (Kachel, kann leer sein) der Fähigkeit (im Radius x) um fette Dame. 3. Gegner im Radius y um die gewählte Kachel erhalten Schaden.	Fähigkeit der fetten Dame ist bereit (nicht auf Cooldown). Fette Dame ist ausgewählt	Einheiten im Radius y der Fähigkeit haben weniger Lebenspunkte. Fähigkeit der fetten Dame ist auf Cooldown.
A11	Rammen	Gegnerische Einheiten (KI)	Die KI-Einheit erkennt eine Einheit des Spielers und stürmt anschließend in deren Richtung. Rammen kann nur unterbrochen werden, falls die KI-Einheit mit einem Hindernis (statisches Terrain, z.B. Mauern) kollidiert oder falls sie mit einer anderen Einheit kollidiert. In letzterem Fall erhält die andere Einheit Schaden.	Einheit des Spielers ist im Erkennungsradius x der KI-Einheit und steht in einer geraden Linie zu dieser.	Rammen wird beendet. Falls eine andere Einheit während Rammen mit der KI-Einheit kollidiert, verliert diese andere Einheit Lebenspunkte.
A12	Sterben	Einheiten (spielbare und KI-gesteuerte)	1. Lebenspunkte einer Einheit werden 0. 2. Todesanimation wird abgespielt	Die Lebenspunkte sind 0.	Die Figur wurde durch eine Leiche ersetzt.
A13	Kiste öffnen	Spieler	1. Der Spieler klickt (RMB) eine Kiste an. 2. Das Objekt der Kiste wird durch das in der Kiste enthaltene Item ersetzt. 3. Spieler kann wählen, ob der das Item benutzen möchte.	Eine Einheit des Spielers steht neben der Kiste.	Das Kistenobjekt wurde durch das Itemobjekt ersetzt.
A14	Spiel pausieren	Spieler	1. Spieler drückt ESC. 2. Das Menü wird aufgerufen	keine	Einheiten bewegen sich nicht und können nicht angreifen. Menü wird angezeigt.
A15	Spiel fortsetzen	Spieler	Spieler drückt ESC oder klickt auf "Spiel Fortsetzen"	Menü wird angezeigt, Spiel ist pausiert	Spiel wird fortgesetzt, alle Einheiten führen die zuvor ausgeführte Aktion wieder aus.

Id	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
A16	Patrouillieren	Gegnerische Einheiten (KI)	ENTWEDER: 1. Gegnerische Einheit befindet sich ursprünglich an Position A. 2. Gegnerische Einheit führt Aktion A03 (bewegen) zu Position B aus. 3. Nachdem Punkt B erreicht ist, wird Aktion A03 (bewegen) zu Position A ausgeführt. Anschließend fahre wieder mit 2. fort. ODER: Falls sich zu einem beliebigen Zeitpunkt eine Einheit des Spielers im Umkreis x der Einheit befindet, unterbreche Patrouillieren und attackiere die Einheit (A04)	Es befindet sich keine Einheit des Spielers im Umkreis mit Radius x der KI-Einheit	Patrouillieren wird abgebrochen (sobald sich eine Einheit des Spielers im Umkreis x befindet) und A04 (angreifen) ausgeführt.
A17	Randomisiert bewegen	Gegnerische Einheiten (KI)	ENTWEDER: 1. Wähle zufällige Position in einem vorher festgelegten Bereich aus. 2. Führe A03 (bewegen) zur gewählten Position aus. 3. Nachdem A03 abgeschlossen ist, fahre wieder mit 1. fort. Der Bereich für die zufälligen Positionen ändert sich dabei nicht. ODER: Falls sich zu einem beliebigen Zeitpunkt eine Einheit des Spielers im Umkreis x der Einheit befindet, unterbreche Randomisiert bewegen und attackiere die Einheit (A04)	Es befindet sich keine Einheit des Spielers im Umkreis mit Radius x der KI-Einheit	Patrouillieren wird abgebrochen (sobald sich eine Einheit des Spielers im Umkreis x befindet) und A04 (angreifen) ausgeführt.
A18	Level wechseln	Spieler	1. Der Spieler navigiert (entweder im Hub, oder am Ende eines Levels) mit einer Einheit auf ein Portal (Portale sind statische Objekte im Spiel mit denen man zu den einzelnen Levels gelangt). 2. Die Einheiten des Spielers werden im entsprechenden neuen Level oder Hub gespawnt	Spieler befindet sich im Hub oder am Ende eines Levels.	Das neue Level ist geladen. Der Spieler kann seine Einheiten steuern. Alle Gegner sind gespawnt.
A19	Spiel beenden	Spieler	Spieler navigiert in der Hub-Map zu dem Zauberer Enzanaxx (dieser ist eine neutrale Einheit in der Spielwelt. Außer dieser Aktion hat er keine Funktionalität). Falls der Spieler genug Gold gesammelt hat, hat er das Spiel gewonnen.	Spieler befindet sich im Hub. Spieler hat genug Gold gesammelt, um das Spiel zu beenden.	Spieler hat das Spiel gewonnen, Credits werden angezeigt.

Tabelle 2: Alle im Spiel vorkommenden Aktionen

Spielobjekte

Eine Auflistung aller Objekte, die dem Spieler im Laufe des Spiels im Spiel begegnen werden.

Einheiten

In diesem Subabschnitt sind alle Objekte im Spiel, die auf mehreren Faktoren basierend selbstständig Aktionen ausführen, aufgelistet. Um die Übersicht zu verbessern, sind sie in weitere Subabschnitte aufgeteilt.

Spielfiguren

Die vom Spieler indirekt gesteuerten Spielfiguren. Alle kollidieren.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Die Anzahl der Lebenspunkte der Spielfigur. Folgende Aktionen senken Lebenspunkte: A04, A05, A10, A11. Haben die Lebenspunkte den Wert 0, so wird A12 (Sterben) ausgeführt.
Geschwindigkeit (GSW)	Wie oft A03 maximal in einer Sekunde von einer Spielfigur ausgeführt wird.
Angriffsart (ANG)	Welche Aktion eine Spielfigur bei einem normalen Angriff ausführt.
Schaden des normalen Angriffs (NDAM)	Wie viel Schaden der normale Angriff verursacht.
Fähigkeit (FK)	Die besondere Fähigkeit der Figur.
Fähigkeitskalierung (FKS)	Der Fähigkeitsbonus (Tabelle 13) verändert die besondere Fähigkeit der Spielfigur auf positive Weise. Beispiel: Erhöhte Reichweite, größerer verursachter Schaden, kürzere gezwungene Pause zwischen Nutzungen. Die FKS vermerkt, auf welche positive Weise die Fähigkeit der Spielfigur verändert wird, da dies nicht uniform ist über alle Spielfiguren.
Fähigkeitscooldown (FKC)	Die Länge der gezwungenen Pause zwischen Nutzungen.

Tabelle 3: Eigenschaftswerte von Spielfiguren

Yseulte die Mächtige

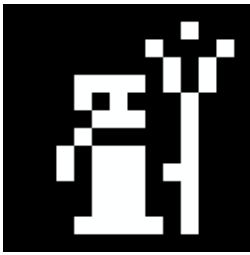


Diese Spielfigur besitzt das meisten Leben. Der für den Spieler geplante Nutzen besteht darin, einen Großteil der Monsterattacken zu erleiden und so mehr Möglichkeiten für die Nutzung anderer Spielfiguren zu ermöglichen.

Eigenschaften	Wert
Lebenspunkte (LP)	Mehr als die anderen Spielfiguren.
Geschwindigkeit (GSW)	Standard
Angriffsart (ANG)	A04: Nahkampfangriff
Schaden des normalen Angriffs (NDAM)	Geringer als der Durchschnitt der restlichen Spielfiguren.
Fähigkeit (FK)	A06 (Vakuum)
Fähigkeitskalierung (FKS)	Mehr Monster können bewegt werden und diese werden eine größere Zahl von Kacheln zu dem Charakter bewegt.
Fähigkeitscooldown (FKC)	Zweimal pro Sekunde.

Tabelle 4: Eigenschaftswerte Yseulte die Mächtige

Phillip der Sopra-Tutor

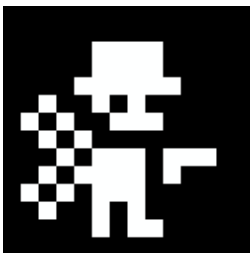


Diese Spielfigur bewegt andere Spielfiguren durch das Level, um für erhöhte Mobilität zu sorgen und um mehr strategische Möglichkeiten für die Nutzung von Spielfiguren zu ermöglichen.

Eigenschaften	Wert
Lebenspunkte (LP)	Standard
Geschwindigkeit (GSW)	Standard
Angriffsart (ANG)	A04
Schaden des normalen Angriffs (NDAM)	Sehr gering.
Fähigkeit (FK)	A07
Fähigkeitskalierung (FKS)	Der Radius um Phillip für erlaubte Teleportationsziele wird erhöht.
Fähigkeitscooldown (FKC)	Einmal pro Sekunde.

Tabelle 5: Eigenschaftswerte Phillip der Sopra-Tutor

Der Feen Pate

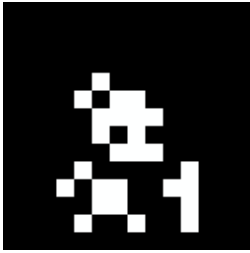


Verursacht hohen Schaden bei Monster, besitzt aber wenige Lebenspunkte. Eine optimale Nutzung dieser Spielfigur ist schwer, aber dieses sollte dem Spieler ein Glücksgefühl geben, sollte er es schaffen, sie gut einzusetzen.

Eigenschaften	Wert
Lebenspunkte (LP)	Wenig.
Geschwindigkeit (GSW)	Schneller als die schnellste Einheit aus der Menge: Joblin, Drache, Pestarzt.
Angriffsart (ANG)	A05 mit einer Reichweite von 20 Kacheln.
Schaden des normalen Angriffs (NDAM)	Hoch
Fähigkeit (FK)	A08
Fähigkeitskalierung (FKS)	Die Dauer der gezwungenen Pause zwischen Nutzungen wird verringert.
Fähigkeitscooldown (FKC)	Einmal in 10 Minuten.

Tabelle 6: Eigenschaftswerte Feen Pate

Oma Hilde

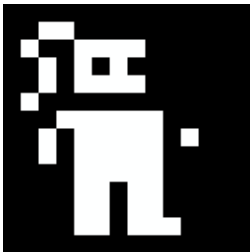


Diese Spielfigur heilt (A09) andere Spielfiguren. Ohne eine solche Spielfigur, wäre die Lebenspunktwiederherstellung abhängig von gefundenen heilenden Items. Dies könnte Spieler frustrieren, weil sie einen schlechten Pfad durch ein Level wählen könnten und wegen diesem verlieren könnten.

Eigenschaften	Wert
Lebenspunkte (LP)	Standard
Geschwindigkeit (GSW)	Standard
Angriffsart (ANG)	A04
Schaden des normalen Angriffs (NDAM)	Gering
Fähigkeit (FK)	A09
Fähigkeitskalierung (FKS)	Die Reichweite wird erhöht und mehr Lebenspunkte werden wiederhergestellt.
Fähigkeitscooldown (FKC)	Einmal pro Minute.

Tabelle 7: Eigenschaftswerte Oma Hilde

Die fette Dame



Schadet mehreren Monstern, wodurch kleinere Monstergruppen verlässlich verkleinert werden können ohne hohes Micromanagment anderer Spielfiguren.

Eigenschaften	Wert
Lebenspunkte (LP)	Standard
Geschwindigkeit (GSW)	Standard
Angriffsart (ANG)	A04: Nahkampfangriff auf alle Kacheln um sie herum.
Schaden des normalen Angriffs (NDAM)	Etwas geringer als Standard des Rests der Spielfiguren.
Fähigkeit (FK)	A10
Fähigkeitskalierung (FKS)	Der Radius der Attack wird erhöht und der verursachte Schaden wird erhöht.
Fähigkeitscooldown (FKC)	Einmal in 10 Sekunden.

Tabelle 8: Eigenschaftswerte Fette Dame

Monster

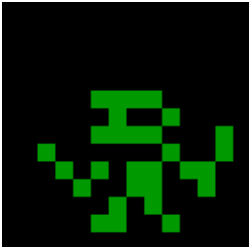
Monster fügen Spielfiguren Schaden zu, bis deren Lebenspunkte 0 erreichen. Das genaue Verhalten, welches bestimmt, wie sie dies tun, ist abhängig vom Monster.

Alle Monster kollidieren.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Die Anzahl der Lebenspunkte des Monsters. Folgende Aktionen senken Lebenspunkte: A04, A05, A10, A11. Haben die Lebenspunkte den Wert 0, so wird A12 (Sterben) ausgeführt.
Geschwindigkeit (GSW)	Wie oft A03 maximal in einer Sekunde von einem Monster ausgeführt wird.
Angriff (ANG)	Welche Aktion ein Monster bei einem Angriff ausführt.
Schaden (DAM)	Wie viel Schaden der normale Angriff macht.
Verhalten (BEV)	Das Verhalten des Monsters.

Tabelle 9: Eigenschaftswerte von Monstern

Joblin (J(ob)(G)oblin)



Der Joblin ist das schwächste Monster.

Im Level sind sie Teil von Monstergruppen. Sie sind dazu gedacht, größere Monstergruppen in jeder Phase des Spiels möglich zu machen, ohne einen plötzlichen Anstieg in Schwierigkeit wegen der Gruppengröße.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Wenig.
Geschwindigkeit (GSW)	Höher als der Durchschnitt der Spielfiguren.
Angriff (ANG)	A04
Schaden (DAM)	Gering
Verhalten (BEV)	Betritt eine Spielfigur den Radius vom Joblin, so wird der Joblin sich immer zur Position dieser spezifischen Spielfigur bewegen und sie attackieren, sobald er in Nahkampfreichweite ist. Stirbt die Spielfigur, wird dieses Verhalten mit der nächsten Spielfigur wiederholt, die den Radius betritt.

Tabelle 10: Eigenschaftswerte Joblin

Die 1% Prozent



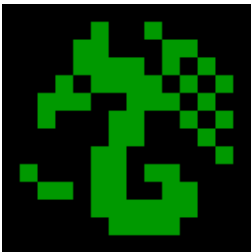
Die normale Fernkampfeinheit der Monster.

Im Level sind sie an taktisch vorteilhaften Positionen für Fernkampfangriffe platziert. Beispiel: Hinter einer Monstergruppe, am Ende eines langen schmalen Gangs, an den Wänden eines runden Raums.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Normal.
Geschwindigkeit (GSW)	0
Angriff (ANG)	A05 mit einer Reichweite von 20 Kacheln.
Schaden (DAM)	Normal
Verhalten (BEV)	Greift die Spielfigur mit dem kleinsten Wert von $\frac{Leben}{Max\ Leben}$ in seiner Reichweite an.

Tabelle 11: Eigenschaftswerte 1% Prozent

Größenwahnsinniger Gecko, a.k.a., Drache



Das stärkste Monster im Spiel. Sie stellt eine Herausforderung für den Spieler da.

Im Level werden sie:

- Allein oder mit kleinen Monstergruppen vor Kisten platziert.
- Vor dem Portal am Ende vom Level platziert.
- In Engpässen platziert, die die Spielfiguren durchqueren müssen.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Viel.
Geschwindigkeit (GSW)	Höher als Durchschnitt der Monster.
Angriff (ANG)	A05
Schaden (DAM)	Genug, um Oma Hilde mit einer Attacke zu töten.
Verhalten (BEV)	Es verfolgt die Spielfigur mit dem höchsten Bonus durch Waffe, Rüstung oder Ring auf Abstand. Diese attackiert es auch.

Tabelle 12: Eigenschaftswerte Größenwahnsinniger Gecko, a.k.a., Drache

Muskeltaur



Dieses Monster hat den Zweck, Multitasking beim Spieler zu fordern. Das Verhalten des Muskeltaur ist darauf ausgelegt, da die optimale Strategie gegen ihn das mehrfache Bewegen aller Spielfiguren und konstante Überwachung von Muskeltaurmonstern fordert, was die Aufmerksamkeit des Spielers an verschiedenen Positionen im Level benötigt.

Im Level werden Muskeltaur in Gängen platziert oder mehrere Muskeltaur verteilt über einen Raum platziert.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	1
Geschwindigkeit (GSW)	Doppelt so hoch wie die schnellste Spielfigur.
Angriff (ANG)	A11
Schaden (DAM)	Identisch zur DAM des Drachenmonsters.
Verhalten (BEV)	Sieht der Muskeltaur eine Spielfigur in seinem Radius und ist diese Spielfigur relativ zum Muskeltaur in der Richtung einer Kompassrichtung (N,S,W,O,NW,NO,SW,SO), so wird der Muskeltaur sich in diese Kompassrichtung bewegen, bis er kollidiert. Gibt es mehrere mögliche Ziele, so wählt er eine Kompassrichtung, in derer Richtung sich ein Ziel befindet, zufällig.

Tabelle 13: Eigenschaftswerte Muskeltaur

Pestarzt



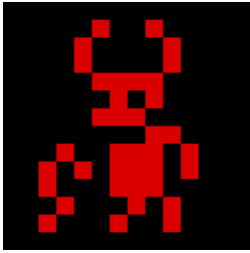
Der Pestarzt übernimmt in späteren Phasen des Spiels die Rolle des Joblins.

Damit soll dem Spieler ein Gefühl des Fortschritts übermittelt werden, da das schwächste Monster nicht mehr in Leveln angetroffen wird.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Gering über dem Durchschnitt für Monster.
Geschwindigkeit (GSW)	Normal
Angriff (ANG)	A04
Schaden (DAM)	Normal
Verhalten (BEV)	Siehe Tabelle 10 unter BEV.

Tabelle 14: Eigenschaftswerte Pestarzt

Satan



Dieses Monster übernimmt die Rolle des zweiten Spielers und wird in jedem Level außer dem HUB platziert. Auch soll es eine Unvorhersehbarkeit bei dem Wiederholen von Levels verursachen. Da die Positionierung vom Monster, Monstergruppen und auch deren Aufbau von diesem Monster indirekt verändert werden. Ebenfalls wird die Spannung beim Spieler erhöht, da je länger dieses Monster nicht angetroffen wird, desto eine für den Spieler gefährlichere Monstergruppe kann es bilden. Womit Zeitspannen der Inaktivität des Spielers die Schwierigkeit des Levels erhöhen können.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Viel.
Geschwindigkeit (GSW)	Das Doppelte der der Geschwindigkeit der Spielfigur mit dem höchsten Geschwindigkeitswert.
Angriff (ANG)	A04
Schaden (DAM)	Das Doppelte des Durchschnitts der Monster ohne Satan.
Verhalten (BEV)	Nach dem Laden des Levels sucht dieses Monster andere Monster und Monstergruppen im Level. Diese kontrolliert es, um Monstergruppen zu bilden, sie zu den Spielfiguren zu führen und zusammen mit der gebildeten Monstergruppe die Spielfiguren zu attackieren. Dabei versucht es, eine optimale Monstergruppe, im Einbezug der lebenden und anwesenden Spielfiguren, zu bilden, um die möglichen Schwachstellen in der Strategie des Spielers zu finden und alle Spielfiguren zu töten. Ist die baldige Tötung seiner momentanen Monstergruppe ersichtbar, so wird es sich zurückziehen und versuchen, eine neue Monstergruppe zu bilden, um sein vorheriges Verhalten zu wiederholen. Solange andere Monster, sowie Monstergruppen, sich im Level befinden, und es nicht stirbt, wird es dieses Verhalten wiederholen, bis entweder die Spielfiguren sterben oder die Spielfiguren das Level verlassen.

Tabelle 15: Eigenschaftswerte Satan

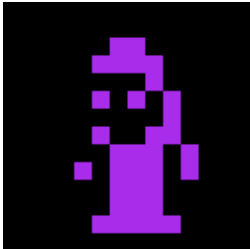
Freundliche NPC

Hierbei steht NPC für 'Nicht-Spieler-Charakter' und beschreibt alle Einheiten, die weder eine Spielfigur noch ein Monster ist.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Die Anzahl der Lebenspunkte der NPC. Folgende Aktionen senken Lebenspunkte: A04, A05, A10. Haben die Lebenspunkte den Wert 0, so wird A11 (Sterben) ausgeführt. Ein NPC kann unendlich LP besitzen.
Zweck (ZK)	Der Zweck eines NPC.
Geschwindigkeit (GSW)	Wie oft A03 maximal in einer Sekunde von einem NPC ausgeführt wird.
Angriff (ANG)	Welche Aktion ein NPC bei einem Angriff ausführt, sollte er angreifen können.
Schaden (DAM)	Wie viel Schaden der Angriff macht, wenn der NPC angreifen kann.
Verhalten (BEV)	Das Verhalten des NPC.

Tabelle 16: Eigenschaftswerte von NPCs

Enzanaxx der Ticketmaster



Damit ein Spieler wählen kann, ob er das Spiel gewinnt oder vorerst weiterspielt, gibt es diesen NPC. Dieser NPC befindet sich im HUB.

Eigenschaften	Beschreibung
Lebenspunkte (LP)	Unsterblich.
Zweck (ZK)	Stellt die Interaktion für die Siegesbedingung des Spiels zu Verfügung.
Geschwindigkeit (GSW)	Stationär.
Angriff (ANG)	Greift nicht an.
Schaden (DAM)	0
Verhalten (BEV)	Über ihm wird die noch fehlende Goldmenge angezeigt. Ist der Spieler im Besitz dieser Menge Gold, oder besitzt eine höhere Anzahl, so kann A19 ausgeführt werden.

Tabelle 17: Eigenschaftswerte von Enzanaxx

Items

Alle Items werden in Kisten gefunden, die in den Leveln verteilt sind.

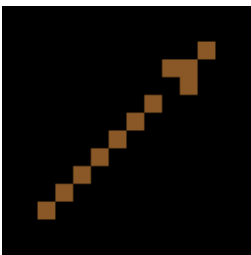
Waffen

Eine Waffe erhöht den verursachten Schaden des normalen Angriffs einer Spielfigur. Eine Spielfigur kann nur eine Waffe ausgerüstet haben, aber diese ausgerüstete Waffe kann durch gefundene Waffen in Leveln ersetzt werden.

Eigenschaften	Beschreibung
Name (N)	Der Name der Waffe im Spiel.
Angriffsbonus (AB)	Um wie viel der verursachte Schaden eines normalen Angriffs einer Spielfigur erhöht wird.
Beschreibung (B)	Eine Beschreibung für die Waffe.

Tabelle 18: Eigenschaftswerte von Waffen

Angespitzter Stock

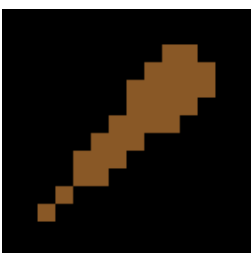


Diese Waffe wird im Tutoriallevel gefunden. Sie ist für die Anfangsphase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Angespitzter Stock
AB	Schwach
B	Vorsicht vor Splittern.

Tabelle 19: Eigenschaftswerte vom angespitzten Stock

Schreiende Keule

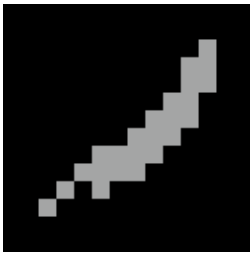


Diese Waffe ist für die mittlere Phase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Schreiende Keule
AB	Mittel
B	Man sollte wirklich aufpassen, dass der Baum auch nicht lebt, bevor man ihn verarbeitet.

Tabelle 20: Eigenschaftswerte von der schreienden Keule

Bastardschwert



Diese Waffe ist für die späte Phase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Bastardschwert
AB	Stark
B	Eigentlich ein ganz netter Kerl.

Tabelle 21: Eigenschaftswerte von Bastardschwert

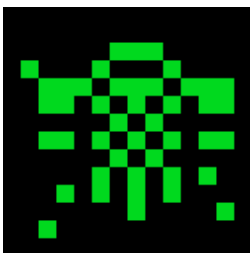
Rüstung

Eine Rüstung erhöht die maximalen Lebenspunkte einer Spielfigur. Eine Spielfigur kann nur eine Rüstung ausgerüstet haben, aber diese ausgerüstete Rüstung kann durch gefundene Rüstungen in Leveln ersetzt werden.

Eigenschaften	Beschreibung
Name (N)	Der Name der Rüstung im Spiel.
Lebensbonus (LB)	Die maximalen Lebenspunkte einer Spielfigur werden um diesen Wert erhöht.
Beschreibung (B)	Eine Beschreibung für die Rüstung.

Tabelle 22: Eigenschaftswerte von Rüstungen

Schleimige Rüstung



Diese Rüstung wird im Tutoriallevel gefunden. Sie ist für die Anfangsphase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Schleimige Rüstung
LB	Schwach
B	Rutschig und eklig.

Tabelle 23: Eigenschaftswerte von „Schleimige Rüstung“

Aragorn-Cosplay

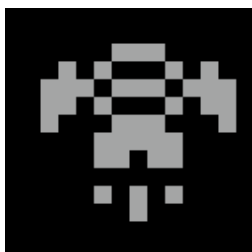


Diese Rüstung ist für die mittlere Phase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Aragorn-Cosplay
LB	Mittel
B	Kommt sogar schon verdreckt und ungewaschen!

Tabelle 24: Eigenschaftswerte von „Aragorn-Cosplay“

Plattenrüstung ohne Hose



Diese Rüstung ist für die späte Phase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Plattenrüstung ohne Hose
LB	Stark
B	Eine normale Hose anziehen? Aber das sieht lächerlich mit dem Rest aus!

Tabelle 25: Eigenschaftswerte von „Plattenrüstung ohne Hose“

Ringe

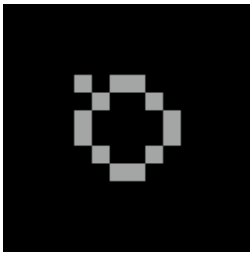
Ein Ring verbessert die Spezialfähigkeit einer Spielfigur.

Die genaue Art, auf die die Spezialfähigkeit verbessert wird, ist abhängig von der Spielfigur, die diese Fähigkeit besitzt, und ist in den Tabellen der Spielfiguren unter der Eigenschaft FKS zu finden. Eine Spielfigur kann nur einen Ring ausgerüstet haben, aber dieser ausgerüstete Ring kann durch gefundene Ringe in Leveln ersetzt werden.

Eigenschaften	Beschreibung
Name (N)	Der Name des Rings im Spiel.
Fähigkeitsbonus (FB)	Der FB gibt an, wie stark die Fähigkeit einer Spielfigur auf positive Weise verändert wird.
Beschreibung (B)	Eine Beschreibung für den Ring.

Tabelle 26: Eigenschaftswerte von Ringen

Keuschheitsring

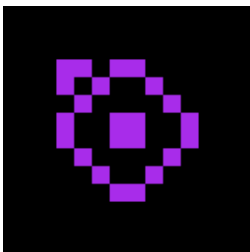


Dieser Ring wird im Tutoriallevel gefunden. Er ist für die Anfangsphase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Keuschheitsring
FB	Schwach
B	Man findet in diesen Verliesen aber auch den seltsamsten Kram.

Tabelle 27: Eigenschaftswerte von Keuschheitsring

Unsichtbarkeitsring

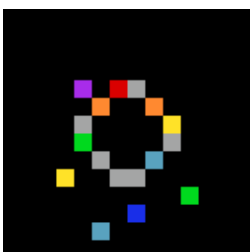


Dieser Ring ist für die mittlere Phase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Unsichtbarkeitsring
FB	Mittel
B	Der Ring wird unsichtbar, sobald du ihn anziehst. Nicht du, der Ring.

Tabelle 28: Eigenschaftswerte von Unsichtbarkeitsring

Unzuverlässiger, gefälschter Wunschring



Dieser Ring ist für die späte Phase des Spiels gedacht.

Eigenschaften	Beschreibung
N	Unzuverlässiger, gefälschter Wunschring
FB	Stark
B	Manchmal funktioniert er. Und manchmal brennt er dir die Augenbrauen weg.

Tabelle 29: Eigenschaftswerte von „Unzuverlässiger, gefälschter Wunschring“

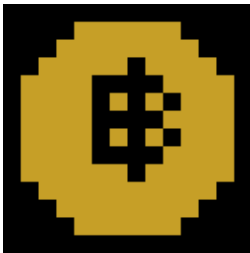
Wertgegenstände

Diese Wertgegenstände werden im Laufe des Spiels von dem Spieler in Leveln gefunden und mit Spielfiguren aufgesammelt. Durch sie erhöht der Spieler seine Menge an Gold.

Eigenschaften	Beschreibung
Name (N)	Der Name für die Ingameanzeige.
Wert (G)	Der Wert des Gegenstandes in Gold.
Beschreibung (B)	Eine Beschreibung für den Wertgegenstand.

Tabelle 30: Eigenschaftswerte von Wertgegenständen

Bitcoin



Eigenschaften	Beschreibung
N	Bitcoin
G	1.000
B	Goblins verstehen wohl die Blockchain.

Tabelle 31: Eigenschaftswerte von Bitcoin

Sammelkartenfehldruck



Eigenschaften	Beschreibung
N	Sammelkartenfehldruck
G	2.000
B	WOAH! Davon gibt es nur 4 weltweit!

Tabelle 32: Eigenschaftswerte von Sammelkartenfehldruck

Riesiger Diamant



Eigenschaften	Beschreibung
N	Riesiger Diamant
G	3.000
B	Ohne die künstliche Knappheit geht der Preis ganz schön runter...

Tabelle 33: Eigenschaftswerte von „Riesiger Diamant“

Heilende Item

Diese heilenden Items werden vom Spieler in Leveln gefunden und können benutzt werden, um die Lebenspunkte einer Spielfigur zu erhöhen.

Eigenschaften	Beschreibung
Name (N)	Der Name für die Ingameanzeige.
Zusätzliche Leben (L)	Die Anzahl der Lebenspunkte, die den Lebenspunkten einer Spielfigur hinzugefügt werden, nachdem eine Spielfigur sie einsammelt.
Beschreibung (B)	Eine Beschreibung für das heilende Item.

Tabelle 34: Eigenschaftswerte von heilenden Items

Mundwasser mit Menthol



Eigenschaften	Beschreibung
N	Mundwasser mit Menthol
L	Schwach
B	Das Trinken macht es etwas ekelig.

Tabelle 35: Eigenschaftswerte von „Mundwasser mit Menthol“

Weihwasser mit Sprudel



Eigenschaften	Beschreibung
N	Weihwasser mit Sprudel
L	Mittel
B	Ich nenne es: Weihschorle!

Tabelle 36: Eigenschaftswerte von „Weihwasser mit Sprudel“

Schrecklich bitterer Kräutertee



Eigenschaften	Beschreibung
N	Schrecklich bitterer Kräutertee
L	Stark
B	Muss extra gesund sein bei dem Geschmack.

Tabelle 37: Eigenschaftswerte von „Schrecklich bitterer Kräutertee“

Umwelt

Objekte dieser Kategorie sind fest platziert in Leveln, können nicht ausgerüstet werden und:

- führen nicht von selbst Aktionen aus.
- oder führen keine Aktionen aus.

Des Weiteren kollidieren sie mit Spielfiguren und Monstern.

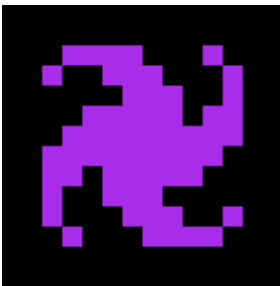
Aktivierbare Objekte

Diese Objekte können vom Spieler aktiviert werden, meist mit einer Spielfigur, wonach diese Objekte eine Aktion ausführen.

Eigenschaften	Beschreibung
Aktivierungsbedingung (AB)	Erfüllt der Spieler diese Bedingung, so wird das Objekt aktiviert.
Aktion (A)	Wurde das Objekt aktiviert, so führt es diese Aktion aus.

Tabelle 38: Eigenschaftswerte von aktivierbaren Objekten

Portal



Bildet die Verbindung zwischen Leveln und sind in den Leveln, sowie HUB, platziert.

Eigenschaften	Beschreibung
AB	Kollision mit einer Spielfigur.
A	A18

Tabelle 39: Eigenschaftswerte von Portal

Kiste



Dieses Spielobjekt ist ein Behälter für Items und ist in den Leveln hinter/in Monstergruppen platziert. Der Inhalt jeder Kiste ist festgesetzt und variiert nicht.

Dieses Objekt existiert, damit der Spieler nicht beim Start eines Levels die verfügbaren Items vergleichen kann. Denn dies würde die Freude beim Erforschen eines neuen Levels vermindern, sowie die Spannung.

Eigenschaften	Beschreibung
AB	A12
A	Die Kiste wird durch eine Waffe, Rüstung, Ring, heilendes Item oder Wertgegenstand ersetzt.

Tabelle 40: Eigenschaftswerte von Kiste

Spielablauf

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie das Spiel beginnt, wie dem Spieler zu Beginn die grundlegende Spielweise erklärt wird und wie das Spiel im späteren Verlauf schwieriger wird.

Beginn des Spiels

Nach einer Einleitenden Sequenz, welche das Setting erklärt (Menschen aus dem Jahr 2021 landen in einer Mittelalter-Fantasy Welt), beginnt das Spiel beim sogenannten Hub. Von hier können Level gestartet werden und der Spieler kann mit dem Zauberer Enzanaxx interagieren, um am Ende das Spiel erfolgreich zu beenden.

Zunächst wird das grundlegende Ziel des Spiels erklärt:

Enzanaxx kann das Team des Spielers zurück ins Jahr 2021 teleportieren, dafür möchte er jedoch Geld. Dieses erhält der Spieler, indem er erfolgreich Level abschließt und Monster tötet.

Das Spiel beginnt dann mit einem einfachen Tutorial-Level.

Tutorial-Level

Im Tutorial Level soll der Spieler die grundlegenden Spielmechaniken erlernen. Es wird erklärt wie sich Einheiten auswählen und bewegen lassen, anschließend wird ein einzelnes, schwaches Monster mit normalen Angriffen besiegt. Nachdem der Spieler eine Kiste findet, mit der er seine erste Goldausbeute erhält, erscheinen neue Monster. Diese soll der Spieler mithilfe einer Spezialfähigkeit besiegen. Danach ist das Tutorial-Level erfolgreich abgeschlossen.

Weiterer Spielverlauf

Nach dem Tutorial-Level erhält der Spieler einen weiteren Helden für sein Team. Danach kann der Spieler die weiteren Level spielen und nach und nach alle Einheiten kennen lernen. Mit weiteren Leveln erhält er weitere Helden. Nach vier erfolgreich abgeschlossenen Leveln kann der Spieler also alle fünf Helden gleichzeitig steuern.

Die Level

Die Grundaufgabe ist in allen Leveln gleich: Es gilt Monster zu erlegen und Gold zu erbeuten. Außerdem können in Kisten Items gefunden werden, mit denen die Einheiten des Spielers dauerhaft stärker werden. Gleichzeitig muss auch immer der Endboss Satan bedacht werden. Dieser sammelt mit der Zeit eine immer größer werdende Zahl Monster um sich, wird diese zu groß, wird es schwer das Level noch erfolgreich abschließen zu können.

Die Level unterscheiden sich hinsichtlich der Monster in den Leveln und hinsichtlich ihres Aufbaus. Je nach Level sind verschiedene Helden wichtig für den Erfolg, beispielsweise ist es im Level "Joblin-Fabrik" wichtig lange zu überleben und eine große Menge eher schwacher Gegner zu besiegen. Dafür ist vor allem das Durchhaltevermögen von Yseulte in Kombination mit der Heilung durch Oma wichtig.

Gibt es hingegen viele kleine, enge Gänge, kann beispielsweise die Teleportationsfähigkeit von Phillip sehr nützlich sein.

Gewinnen des Spiels

Ziel des Spiels ist es genug Gold zu sammeln, um von Enzanaxx zurück ins Jahr 2021 teleportiert zu werden.

Statistiken

Für jeden Spieldurchlauf werden die folgenden Statistiken gesammelt:

- Anzahl besiegtter Monster
- Ausgeteilter Schaden
- Erhaltener Schaden
- Gold verdient
- Anzahl Fähigkeiten benutzt
- Dauer des Durchganges

Errungenschaften

Der Spieler hat die Möglichkeit im Verlauf des Spiels Errungenschaften freizuschalten, die im Menü einsehbar sind.

Tabelle 41 listet alle verfügbaren Errungenschaften auf.

Name	Bedingung
Aller Anfang ist schwer	Schließe das Tutorial ab
First Blood	Töte 1 Monster
Lehrling	Töte 10 Monster
Meister	Töte 100 Monster
Kriegsgott	Töte 1000 Monster
Was dich nicht umbringt, macht dich stärker	Erhalte 100 Schaden
Ich bin reich!	Sammle 1.000.000 Gold
Die Macht ist stark in dir	50-mal Vakuum einsetzen
Abrakadabra	50-mal Teleportation einsetzen
Mein Schatz ...	Finde den Unsichtbarkeitsring
Zeit ist relativ	Spiele 1 Stunde
Zurück in die Zukunft	Schließe das Spiel ab

Tabelle 41: Die erreichbaren Errungenschaften

Screenplay

Konzeptzeichnungen & Storyboards

Szene 1

Im Hub steht der Zauberer Enzanaxx und verlangt vom Spieler Gold, um diesen zurück nach 2021 zu teleportieren.

Um das Gold zu sammeln, begeben sich die Helden zum Portal (braune Tür rechts) um zum nächsten Level zu gelangen.

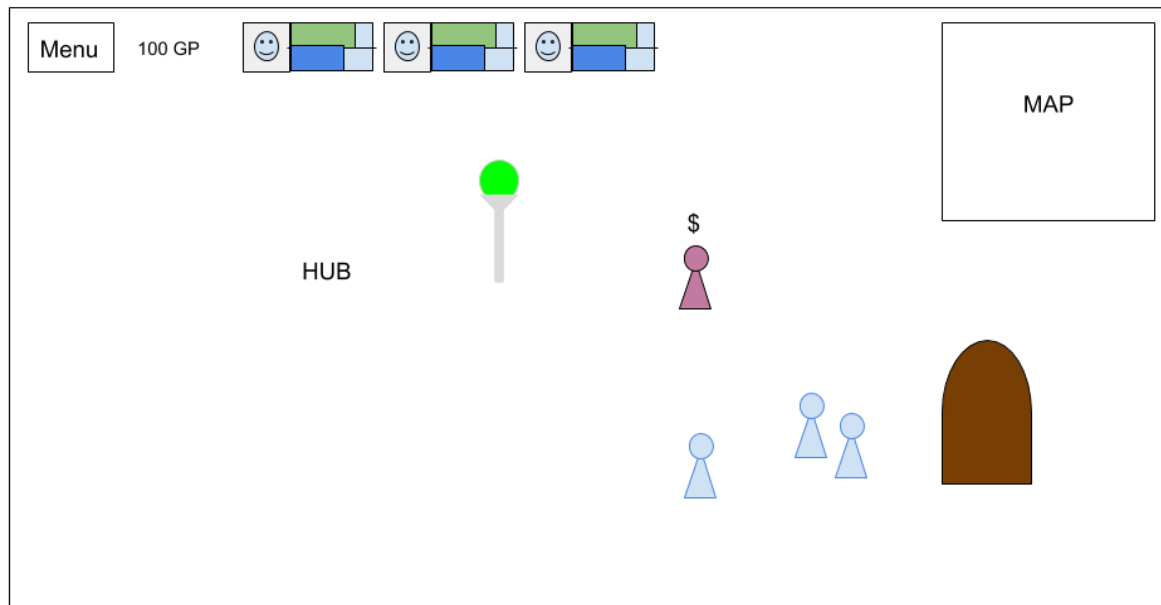


Abbildung 5: Hub Szene

Szene 2

Nach dem ersten Level erhält der Spieler einen zusätzlichen Helden.

Später kommen weitere Helden hinzu die der Spieler gleichzeitig steuern kann.

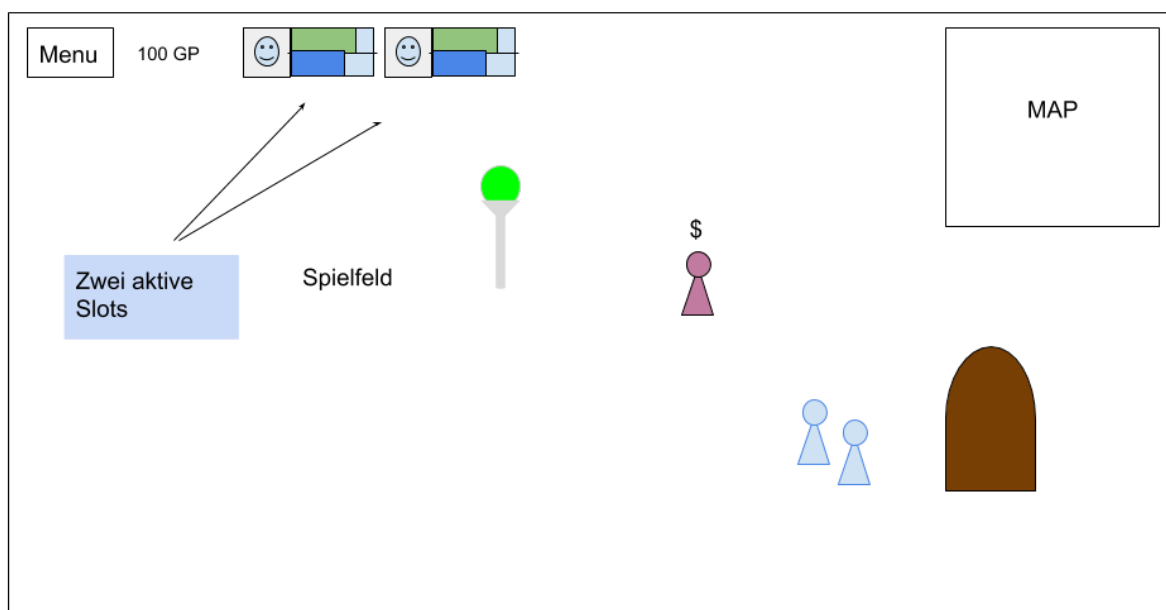


Abbildung 6: Weitere Helden Szene

Szene 3

In jedem Verlies tauchen unterschiedliche Monster auf, mit denen die Helden um ihr Leben (und Gold) kämpfen müssen. Während des Kampfes können die Helden ihre Waffen und besondere Fähigkeiten einsetzen.

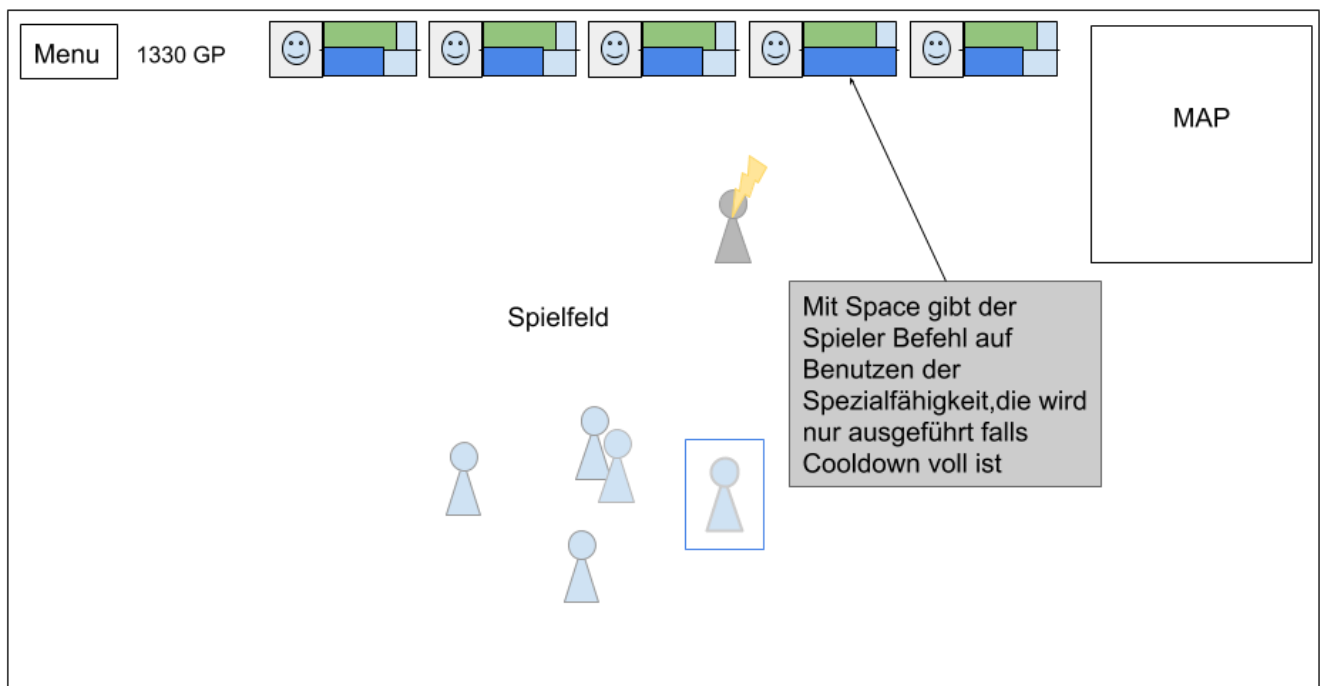


Abbildung 7: Kampf Szene

Szene 4

In dem Verlies findet man Kisten voll mit nützlichen Items. Findet man ein besseres Item, kann man sein altes Item durch das neue ersetzen.

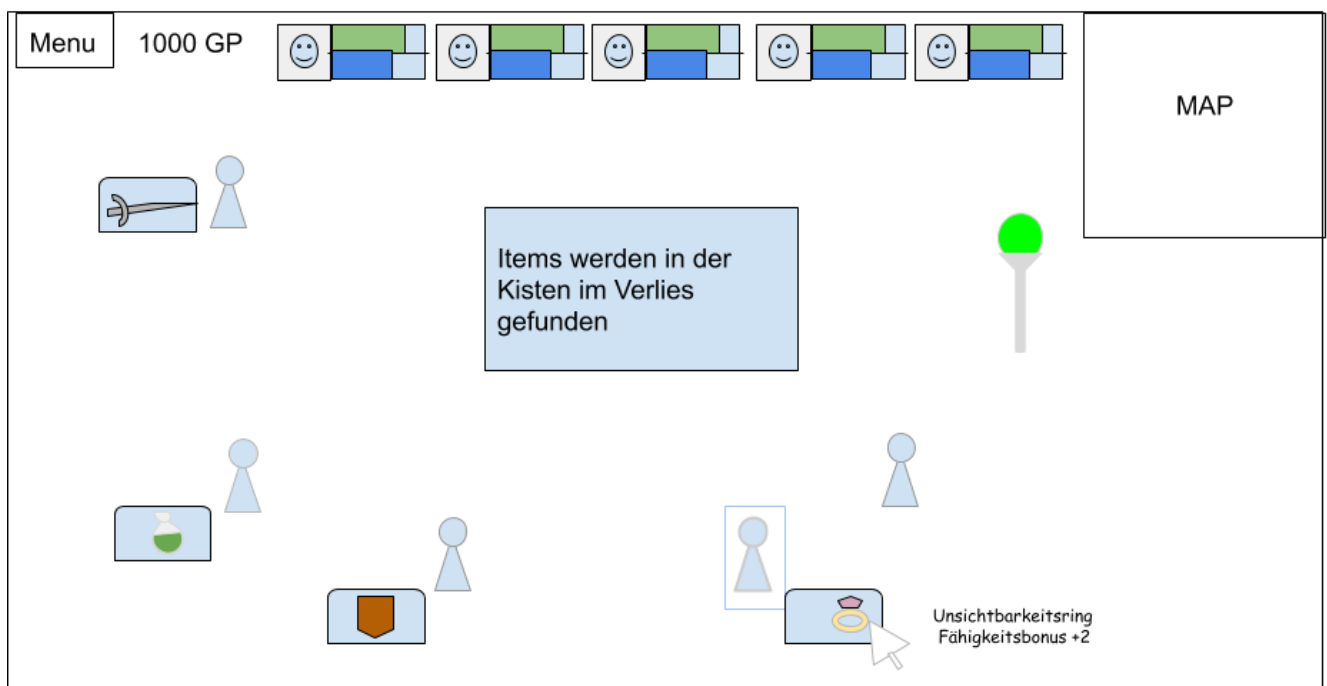


Abbildung 8: Loot Szene

Szene 5

Gold wird benötigt, um das Rückkehrsticket kaufen zu können. Dafür muss man eine Menge Monster bekämpfen.

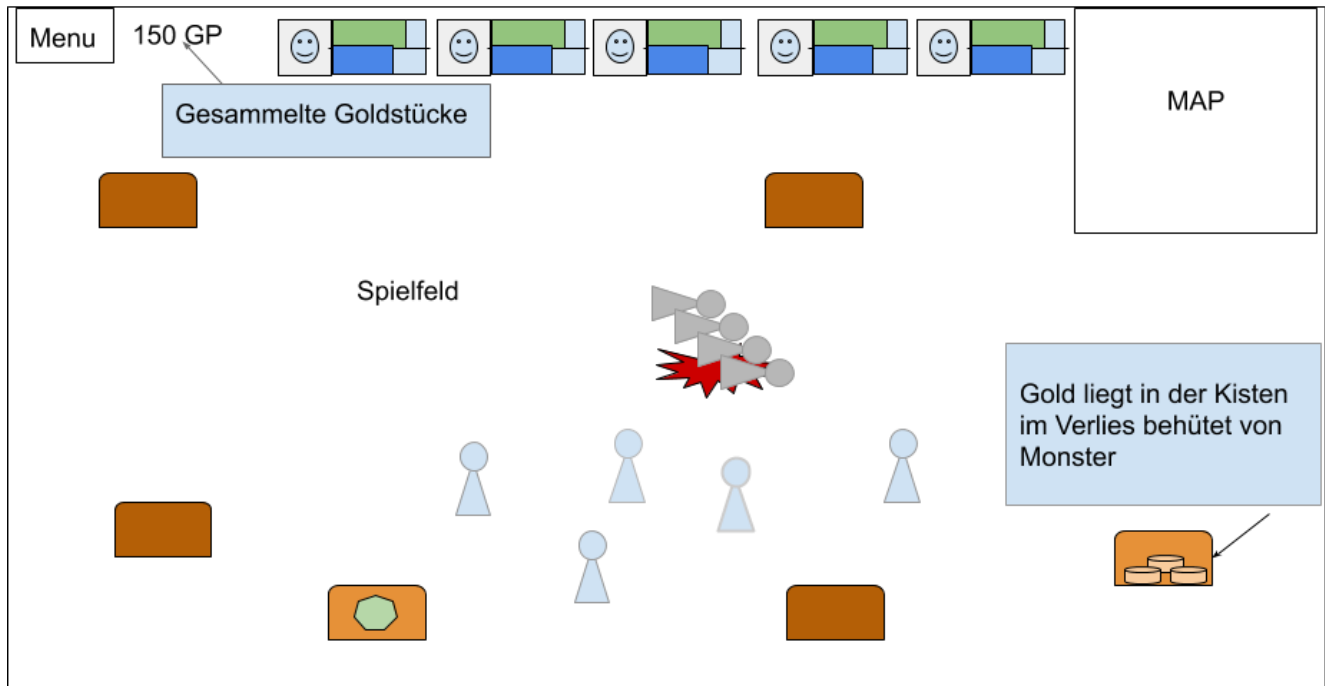


Abbildung 9: Gold Szene