

Game Design Dokument
für
Die Legende von Pan-Abu

von
Edith Ams
Tobias Bürger
Jan Dragon
Tim Fey
Timpe Horig
Ioannis Nezis

Gruppe 04
Tutor: Florian Probst

15. Januar 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	2
2	Spielkonzept	2
2.1	Zusammenfassung	2
2.2	Zentrale Spielmechanik	3
3	Benutzeroberfläche	3
3.1	Spielerinterface	3
3.2	Menüstruktur	3
3.2.1	Hauptmenü - <i>Main Menu</i>	3
3.2.2	Speichern - <i>Save Game</i>	5
3.2.3	Lademenü - <i>Load Game</i>	5
3.2.4	Optionen - <i>Options</i>	5
3.2.5	Statistiken - <i>Statistics</i>	5
3.2.6	Auszeichnungen - <i>Achievements</i>	6
3.2.7	Techdemo	6
3.2.8	Pausenmenü - <i>Pause</i>	6
3.2.9	Hilfe - <i>Help</i>	6
4	Technische Merkmale	6
4.1	Technologien	6
4.2	Mindestvoraussetzungen	6
5	Spiellogik	7
5.1	Ressourcen	7
5.2	Aktionen und deren Optionen	7
5.3	Spielobjekte	9
5.3.1	Einheiten	9
5.3.2	Items	10
5.3.3	Magie	10
5.3.4	Umwelt	11
5.4	Spielstruktur	11
5.4.1	Allgemein	11
5.4.2	Stats	11
5.4.3	Der Anfang	11
5.4.4	Spielfluss	11
5.4.5	Das Ende	12
5.5	Statistiken	13
5.6	Achievements	13

1 Änderungsliste

Benutzeroberfläche:

- Abbildung Mock-Up gegen einen aktuellen Screenshot ausgetauscht und die Beschreibung angepasst

Menüstruktur:

- Sprache des Menüs zu Englisch geändert
- Button für Techdemo hinzugefügt
- Optionsmenü erweitert
- Speichermenü mit Slots hinzugefügt
- Menü zum Laden hinzugefügt

Spielaktionen:

- „Held auswählen“ hinzugefügt
- Nummerierung und Reihenfolge der Aktionen geändert, für bessere Übersichtlichkeit
- Aktion „Map öffnen“ gestrichen
- Aktion „Reden“ gestrichen
- Aktion „Zaubern (Heilung)“ entfernt, da auch die entsprechende Fähigkeit entfernt wurde und Heilung nun durch die Verwendung von Heiltränken ermöglicht wird
- „Spieler auswählen“ als Aktion hinzugefügt

Spielobjekte:

- E05 „Zwischenboss Irrlicht“, E08 „Zwischenboss Skelett“, E11 „Zwischenboss: Mumie“, E14 „Zwischenboss: Hohepriester des Pharao“ entfernt
- I16 „Sehr alter Wein“ entfernt
- S04 „Heilung“ entfernt, Heilung wird durch Tränke ermöglicht
- S05 bis S06 ersetzt durch eine gemeinsame Fähigkeit „Beschwörung“
- Sektion 5.3.3 in 5.3.2. integriert, da Magie über Objekte verliehen wird, Item IDs entsprechend angepasst
- Händler nicht mehr als kleiner Kobold beschrieben

Spielstruktur:

- Erfahrung (XP) als eine Ressource gestrichen wird und die entsprechenden Abschnitte, u.a. „Erfahrung ist eine Ressource, mit der man auf komplexere Inhalte im Spiel zugreift“ und die Erwähnung des „Fähigkeiten-Baum“ gestrichen

Statistiken:

- „Easter Eggs found“ entfernt

Achievements:

- „Explorer - Erstes Easter Egg gefunden“ entfernt
- „First Blood (But Cool) - Erster Boss getötet“ entfernt

2 Spielkonzept

2.1 Zusammenfassung

Endlich hast du es gefunden, das Grab von Pan-Abu.

Wenn die Legenden stimmen bist du deinem Ziel näher als je zu vor: Ein Artefakt mit nahezu göttlicher Macht und daher unschätzbarem Wert. Der Stab des Pharao, zum Greifen nah. Was kann dich jetzt noch aufhalten?

Abgesehen von einem verschachteltem Labyrinth aus unterirdischen Gängen, tödlichen Fallen und Scharen von Monstern, die die Welt schon vergessen hat. Und nicht zu vergessen: Der Hüter der Grabstätte wird es dir auch nicht leicht machen. Sein unbändiger Wille hat bisher ungebrochen, noch jeden Abenteurer zermalmt.

Die Legende von Pan-Abuist ein Rogue-like, du wirst die vor dir liegenden Gefahren also nur meistern, indem du zu einer tödlichen Kampfmaschine wirst. Ob du nun mit der puren Gewalt deiner Muskeln immer mächtigere Waffen schwingst oder immer tiefer in die Kreise der Magie eintauchst, um deine Gegner das Fürchten zu lehren - du hast die Wahl...

Wie du dich auch entscheidest, die im Grabmal verborgenen Waffen und Items könnten sich noch als nützlich erweisen.

2.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler erkundet die Spielwelt, je weiter er im Dungeon kommt, desto stärker werden die Gegner. Er muss Gold und Gegenstände (engl. *Items*) sammeln, um neue Fähigkeiten zu erlangen und bessere Waffen und Rüstung zur Verfügung zu haben. Der KI-gesteuerte Hauptgegner, der Geist des Pharaos, tritt dem Spieler zu verschiedenen Zeitpunkten entgegen und versucht ihn mit aller Macht am Fund des Stabs des Pharaos zu hindern. Wenn der Spielcharakter stirbt, beginnt er den Weg durch den Dungeon wieder von vorne.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Spielerinterface

Die Abbildung 1 zeigt, wie der Spieler typischerweise das Spiel sieht. Die Perspektive ist isometrisch. Links oben im Bild befindet sich eine Anzeige mit Informationen über den Helden. Zum einen wie viel Leben (in grün, LP %, bei 0% ist er tot) und Mana (blau) er momentan aufweist. Angriffe kosten unterschiedlich viel Mana, und es sind nur magische Angriffe möglich, wenn für sie genug Mana zur Verfügung steht. Eine Anzeige (-4-) zeigt darüber hinaus an, ob die Spielfigur eine Rüstung trägt oder nicht. Unten in der Mitte der Anzeige befindet sich die Schnellzugriffsleiste für das Inventar. Der Spieler kann dort Items ablegen und sie per Zahlentasten (1,2,3,4) schneller verwenden. Links und rechts davon befindet sich die Ausrüstungsslots. Diese zeigen an, mit welche Waffen und/oder magische Runen die Spielfigur gerade ausgestattet ist. Im rechten oberen Bildteil erscheint wenn der Held gegen Hauptgegner, den Geist des Pharaos kämpft, eine äquivalente Statusanzeige mit roter LP Anzeige, Mana-Anzeige und eventueller Rüstung.

3.2 Menüstruktur

Die Menüsteuerung erfolgt innerhalb aller Menüs durch einen Klick mit der linken Maustaste zur Bestätigung einer Auswahl. Verlassen werden kann das jeweilige Menü durch Auswählen von „Exit Game“ oder entsprechend „Back“ in den Untermenüs, wahlweise auch durch Drücken der ESC-Taste. In Abbildung 2 wird die Menüstruktur des Spiels inklusive der verschiedenen Untermenüs dargestellt.

3.2.1 Hauptmenü - *Main Menu*

Nach dem Spielstart wird zunächst das Hauptmenü gezeigt. Aus diesem lässt sich wahlweise ein neues Spiel starten, ein zuvor begonnen Spiel durch Laden fortsetzen (Untermenü „Load Game“), die Untermenüs „Options“, „Statistics“, „Achievements“ aufrufen, sowie die Techdemo starten. Durch Klicken der Schaltfläche „Exit Game“ wird das Spiel wieder verlassen.



Abbildung 1: Screenshot des Spiels

- -1- Charakteranzeige, hier wird der aktuell gespielte Charakter angezeigt.
- -2- Lebensanzeige, in % der vollständigen Lebenspunkte (LP). Erleidet die Spielfigur Schaden, reduziert sich die Lebensanzeige.
- -3- Manaanzeige, bei bestimmten Angriffen oder Aktionen wird Mana verbraucht.
- -4- Rüstungsanzeige, wenn der Spieler eine Rüstung trägt wird hier ein Schildsymbol angezeigt.
- -5- Erster Ausrüstungsslot
- -6- Anzeige des Gegners, dessen Lebensanzeige (rot), Manaanzeige (blau) und Rüstungsanzeige.
- -7- Inventarleiste
- -8- Zweiter Ausrüstungsslot



Abbildung 3: Screenshot des Hauptmenüs

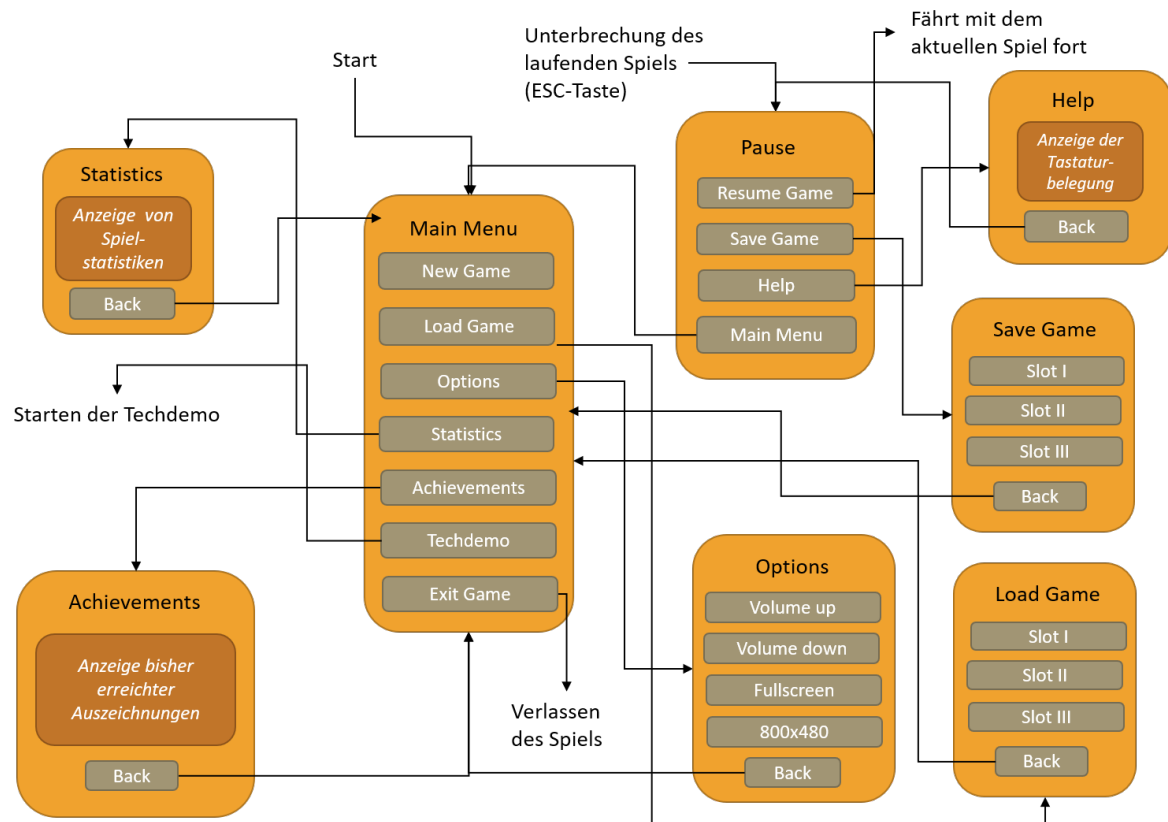


Abbildung 2: Darstellung der Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Menüs
 Einzelne Menüs sind orange gezeichnet, Schaltflächen sind schlammfarben, Anzeigen von Informationen sind in braun dargestellt. Pfeile zeigen die Funktion der Schaltflächen: Führt ein Pfeil von einer Schaltfläche auf ein Menü, lässt es sich von dort aufrufen.

3.2.2 Speichern - *Save Game*

In diesem Untermenü, dass sich über das Pausenmenü aufrufen lässt, kann durch Anklicken von einer der drei Slots den aktuelle Spielstand abspeichern. Das Menü kann man durch Klicken der Schaltfläche „Back“ verlassen werden.

3.2.3 Lademenü - *Load Game*

In diesem Untermenü lässt sich durch Anklicken von einer der drei Slots für die Spielstände ein zuvor gespeichertes Spiel laden. Auch dieses Menü kann man durch Klicken der Schaltfläche „Back“ wieder verlassen.

3.2.4 Optionen - *Options*

In dieses Menü lässt sich durch Klicken der Auswahl die Lautstärke anpassen sowie die Auflösung des Spiels zwischen Fullscreen und „standard resolution 800x480“ umschalten, mit der Schaltfläche „Back“ gelangt der Spieler wieder in das Hauptmenü.

3.2.5 Statistiken - *Statistics*

Dieses Untermenü lässt sich aus dem Hauptmenü aus aufrufen, hier wird dem Spielenden eine Anzeige der verschiedenen, während des Spiel gesammelten Statistiken (s. Unterpunkt 5.5 Statistiken) präsentiert. Die Schaltfläche „Back“ führt zurück ins Hauptmenü.

3.2.6 Auszeichnungen - *Achievements*

Auch dieses Untermenü ist aus dem Hauptmenü aus zugänglich. Es beinhaltet eine Anzeige aller insgesamt erreichten Auszeichnungen über die verschiedenen Spiele hinweg. Für eine detaillierte Auflistung welche Auszeichnungen erreichbar sind, s. Abschnitt 5.6 Achievements.

3.2.7 Techdemo

Durch Klicken des entsprechenden Buttons im Hauptmenü wird die Techdemo gestartet, die die Funktionalität mit den geforderten 1000 Einheiten zeigt.

3.2.8 Pausenmenü - *Pause*

Das Pausenmenü kann aus dem laufenden Spiel durch Betätigen der ESC-Taste aufgerufen werden, während das Pausenmenü angezeigt wird, pausiert das Spiel im Hintergrund. Durch Auswählen von „Resume Game“ wird das Spiel wieder aufgenommen, des Weiteren stehen Schaltflächen für die Anzeige der „Help“, zum Aufrufen des Speichermenus „Save Game“ und des Hauptmenüs zur Verfügung.

3.2.9 Hilfe - *Help*

In der Hilfe, die sich aus dem Pausenmenü heraus aufrufen lässt, steht dem Spielenden eine Übersicht der verwendeten Tasten und deren Wirkungen im Spiel zur Verfügung. Mit „Back“ gelangt man wieder in das Pausenmenü.

4 Technische Merkmale

4.1 Technologien

- Microsoft C#
- .NET Core 3.1
- Visual Studio Community 2019
- JetBrains ReSharper
- MonoGame 3.8.0
- Adobe Photoshop
- Ableton Live 10
- Microsoft PowerPoint 2019
- LaTeX

4.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 10
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- .NET Core 3.1
- Dual-Core Prozessor mit mindestens 2.0 GHz
- 4 GB RAM
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 2.0
- Maus und Tastatur

5 Spiellogik

5.1 Ressourcen

Gold ist die Währung in Die Legende von Pan-Abu, der Spieler kann damit bei den Händlern Items erwerben oder Gegenstände für Gold verkaufen.

5.2 Aktionen und deren Optionen

Tabelle 1 zeigt die im Spiel ausführbaren Aktionen mit ihrer Bezeichnung, den Akteuren, welche die Aktion ausführen können, dem Ereignisfluss der Aktion sowie den Start- und Enbedingungen.

ID	Bezeichnung	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Abschlussbed.
A00	Figur auswählen	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf einen Held ODER zieht bei gedrückter linker Maustaste ein Rechteck zur gleichzeitigen Auswahl mehrerer Verbündete. 2. Die ausgewählten Charaktere erscheinen rot eingefärbt um die erfolgreiche Auswahl zu signalisieren	-	Mit den ausgewählten Charakteren können Aktionen durchgeführt werden
A01	Sieg	Spieler	Die Credits werden angezeigt	Der Endboss wurde besiegt UND der Stab des Pharaos wurde aufgenommen.	Das Hauptmenü wird angezeigt.
A02	Tot	Spieler, Gegner	Spielfigur liegt leblos auf dem Boden.	Die Figur erhält Schaden	Das Leben der Spielfigur fällt durch den Schaden auf 0.
A03	Kill	Spieler	Die Spielfigur tötet einen Gegner.	Die aktuellen Lebenspunkte des Gegners sind so niedrig, dass der zugefügte Schaden sie auf Null setzt	Je nach getöteten Gegner erscheinen gewonnene Items.
A04	Schlag	Spieler	1.  wird gedrückt 2. Spielfigur schlägt in Blickrichtung 3. Gegner erhält Schaden, wenn er getroffen wird	Die Spielfigur befindet sich in der Nähe eines Gegners und im links Ausrüstungsslot befindet sich keine magische Rune	Der Schlag ist ausgeführt.

A05	Wurf	Spieler	1.  wird gedrückt 2. Spielfigur wirft ein Projektil in Mausrichtung. 3. Projektil trifft eventuell ein Ziel, in diesem Fall erhält der Gegner Schaden.	Spielfigur ist ausgewählt.	Gegner erhält Schaden.
A06	Laufen	Spieler	1. rechte Maustaste wird an gewünschter Position gedrückt. 2. Spieler bewegt sich zur gewünschten Stelle.	Spieler ist ausgewählt UND das gewünschte Ziel ist auf der Karte erreichbar.	Spieler hat das gewünschte Ziel erreicht ODER wurde blockiert ODER wurde getötet.
A07	Raum betreten	Spieler	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Tür 2. Wenn alle Gegner des aktuellen Raums besiegt wurden öffnet sich die Tür und das Durchgehen ist möglich	Die Spielfigur ist in der Nähe einer Tür und ist ausgewählt.	Spieler befindet sich in neuem Raum.
A08	Truhe öffnen	Spieler	Durch Linksklick auf die Truhe öffnet sich diese.	Spielfigur muss ausgewählt sein und sich in der Nähe von der gewünschte Truhe befinden.	Inhalt der Truhe wird als zweites Inventar angezeigt.
A09	Inventar öffnen	Spieler	1.  wird gedrückt und gehalten. 2. Inventar ist zu sehen. 3. Items können abgelegt (rechte Maustaste) oder verschoben (linke Maustaste) werden. 4.  wird losgelassen.	Spielfigur ist ausgewählt.	Erneut  : Inventar schließt sich wieder.
A10	Item aufheben	Spieler	1. Die linke Maustaste wird gedrückt. 2. Ein nahes Item wird aufgehoben, wenn im Inventar Platz ist. 3. Item erscheint im Inventar	Spielfigur ist ausgewählt, befindet sich in der Nähe von einem Item und hat Platz im Inventar.	Item ist im Inventar.
A11	Kaufen	Spieler	Kauf eines Item mit der linken Maustaste, falls genug Gold vorhanden.	Händler befindet sich in der Nähe UND Der Händler wird mit einem Rechtsklick ausgewählt, so dass sich das Handelsfenster öffnet.	Das gekaufte Item befindet sich im Inventar.

A12	Ausrüsten	Spieler	1. Mit der Maus per Drag-and-Drop an den entsprechenden Ausrüstungsslot ziehen.	Spielfigur ist ausgewählt, Inventar offen und das gewünschte Item zum Ausrüsten ist im Inventar.	Spielfigur ist mit neuem Item ausgerüstet.
A13	Wegwerfen	Spieler	mit rechter Maustaste das gewünschte Item aus dem Inventar entfernen	Inventar öffnen	Item befindet sich auf dem Boden
A14	Item benutzen	Spieler	1. Taste 1 , 2 , 3 oder 4 wird gedrückt 2. Item wird aktiviert	Spielfigur ist ausgewählt und gewünschtes Item ist verfügbar	Item wird verbraucht (außer Runen).
A15	Zaubern (Schaden)	Spieler	1. W oder Q wird gedrückt 2. Zauber wird ausgelöst	Es sind genügend Manapunkte vorhanden und die entsprechende magische Rune ist in einem der Ausrüstungsslots.	Der Schadenszauber fliegt durch den Raum. Trifft er einen Gegner, so werden Lebenspunkte abgezogen.
A16	Zaubern (Beschwörung)	Spieler	1. W oder Q wird gedrückt 2. Zauber wird ausgelöst	Es sind genügend Manapunkte vorhanden UND einer der beiden Ausrüstungsslots enthält die Beschwörungsrune UND die Spielfigur steht neben einem getöteten Gegner .	Der Spieler hat nun temporär eine zusätzliche Spielfigur in Form der getöteten Einheit zur Verfügung.

Tabelle 1: Übersicht Spielaktionen

5.3 Spielobjekte

5.3.1 Einheiten

Eine Übersicht der im Spiel vorhandenen Einheiten findet sich in Tabelle 2.

ID	Bezeichnung	Eigenschaften
E00	Held	Kann sich mit Rüstung, Nahkampf- und Fernkampfwaffen ausstatten, es gibt verschiedene Waffen sowie verschiedene Runen, die ihm magische Fähigkeiten verleihen.
E01	Hund	Begleitet Helden und hilft, Gegner zu bezwingen, in dem er selbst Schaden zufügt. Hat LP, und stirbt falls sie auf 0 fallen.
E02	Händler	Verkaufen und Kaufen von Items gegen Gold, NPC
E03	Irrlicht	Schwacher Gegner mit einem magischen Fernkampfangriff
E04	verwirrtes Irrlicht	Stärker als normaler Irrlicht Gegner, der Angriff macht mehr Schaden und es hat höhere Lebenspunkte
E06	Skelett	Nahkampfgegner mit einer Axt
E07	aufgebrachtes Skelett	dank höhere LP und Schadenswerte schwieriger zu besiegen
E09	Mumie	weniger agil als das Skelett, dafür sowohl Nah- als auch Fernkampfattacken sowie passiver Schaden

E10	wütende Mu- mie	stärker als Skelett (mehr Schaden, mehr Verteidigung) aber langsamer
E15	Endboss	Der Spieler begegnet dem Endboss immer wieder, wobei der Endboss sich an die Spielstrategie des Spielers anpasst. Im finalen Level wird er zum letzten Mal besiegt.

Tabelle 2: Übersicht Einheiten des Spiels

5.3.2 Items

Im Spiel können Items sowohl in Truhen oder Amphoren gefunden werden als auch nach dem Sieg über einen Gegner zur Belohnung erscheinen. Darüber hinaus können Gegenstände beim Händler gehandelt werden. Sie erscheinen dann im Inventar und können verwendet werden, entweder mit einem Soforteffekt wie bei einem regenerativen Heil - oder Manatrank, oder sie verleihen dem Spieler neue Fähigkeiten wie im Fall von magischen Runen, wenn die Spielfigur in einem Ausrüstungsslot damit ausgerüstet wird. Sie können auch den Schutz von Attacken durch Rüstung erhöhen, oder im Fall von ausrüstbaren Waffen die Basis-Attacke „Schlag“ sehr viel effektiver machen. Eine Zusammenfassung findet sich in Tabelle 3.

ID	Bezeichnung	Eigenschaften
I00	Kleiner Heiltrank	Stellt Lebenspunkte wieder her.
I01	Großer Heiltrank	Regeneriert mehr Lebenspunkte als der kleine Trank
I02	Kleiner Manatrank	Stellt Manapunkte wieder her.
I03	Großer Manatrank	Regeneriert mehr Manapunkte als der kleine Trank
I04	Des Abenteurers Glück	verbrauchbarer Trank. Chance auf vollständige Lebensregeneration. Andernfalls Vergiftung in Form von sofortigem Schaden.
I05	Stock	Geringer Nahkampfschaden, ausrüstbare Waffe
I06	Einfaches Schwert	ausrüstbare Waffe, einfacher Nahkampfschaden
I07	Silberklinge	ausrüstbare Waffe, mittlerer Nahkampfschaden
I8	Totenschreck	ausrüstbare Waffe mit starken Nahkampfschaden
I9	Abenteurerkleidung	Rüstung mit schwachen Schutz
I10	Lederrüstung	Rüstung, einfacher Schutz
I11	Kettenhemd	Rüstung, mittlerer Schutz
I12	Pharaonenpanzer	Rüstung, starker Schutz
I13	Stein	wird geworfen und erzielt bei einem Treffer Schaden
I14	Feuerball-Rune	verleiht dem Träger die Fähigkeit zum Ausführen der Feuerball-Attacke
I15	Große Feuerball-Rune	verleiht dem Träger die Fähigkeit zum Ausführen der großen Feuerball-Attacke
I16	Feuersturm-Rune	verleiht dem Träger die Fähigkeit zum Ausführen der Feuersturm-Attacke
I17	Beschwörungs-Rune	verleiht dem Träger die Fähigkeit tote Gegner zu beschwören

Tabelle 3: Übersicht Items im Spiel

5.3.3 Magie

Durch den Spieler oder die Gegner magisch erzeugte Objekte, siehe Tabelle 4 für eine Übersicht.

ID	Bezeichnung	Eigenschaften
S01	Feuerball	verursacht bei Treffer Verlust von LP
S02	Großer Feuerball	Dieser verursacht bei Treffer größeren Schaden als ein einfacher Feuerball.
S03	Feuersturm	Mehrere Feuerbälle fliegen in Formation.
S05	Beschwörung	Beschwört temporär getötete Gegner als Verbündeten.

Tabelle 4: Übersicht Magie im Spiel

5.3.4 Umwelt

In den Räumen befinden sich verschiedene Gegenstände, die entweder nur den Weg versperren oder aber dem Spieler Schaden zufügen können. Eine detaillierter Auflistung befindet sich in Tabelle 5.

ID	Bezeichnung	Eigenschaften
O01	Wand	Versperrt den Weg
O02	Türe	Versperrt den Weg, solange ein Raum noch nicht erfolgreich abgeschlossen ist.
O03	Amphore	Enthält Items, kann zerstört werden um den Inhalt freizulegen.
O04	Lavastrom	Die Spielfigur erhält massiv Schaden bei Betreten.
O05	Fallenfeld	Fallen verursachen Schaden an der sie betretenden Spielfigur.
O06	Truhe	Enthält möglicherweise Items. Der Spieler kann in Truhen auch Items deponieren.

Tabelle 5: Übersicht Umwelt

5.4 Spielstruktur

5.4.1 Allgemein

Bei dem Spiel handelt es sich um ein Einzelspieler-Abenteuer, welches unter dem Genre „Rogue-Like“ zusammengefasst werden kann. Das Spielprinzip beruht darauf, dass sich der Spieler durch Dungeonräumen bewegt und KI gesteuerten Gegnern sowie Fallen stellen muss. Dabei sammelt er Gold und Items, um möglichst weit in die Tiefen des Dungeons vorzudringen. Immer wieder begegnet ihm dabei der Pharao und erschwert das Vorandringen. Ist der Spieler nach einiger Zeit nicht mehr in der Lage, sich gegen die Gegner zu behaupten, so wird er besiegt und stirbt. Das Spiel ist dann verloren. Nun startet der Spieler wieder vom Beginn des Dungeons, um erneut zu versuchen, sich bis zum Ende durchzukämpfen.

5.4.2 Stats

Jedes Spielobjekt, welches am Kampfgeschehen teilnehmen kann, hat folgende Eigenschaften, auch *Stats* genannt. Diese werden im Kampf miteinander verrechnet, oder spielen bei bestimmten Aktionen eine Rolle:

- **Leben:** Spiegelt das verbleibende Leben des Objektes wieder.
- **Angriff:** Gibt an, wie viel Schaden ein Angriff verursacht.
- **Verteidigung:** Gibt an, wie viel Schaden geblockt wird.
- **Geschwindigkeit:** Spiegelt die Geschwindigkeit des Objektes wieder.

5.4.3 Der Anfang

Die Spielfigur startet in einem simplen Raum ohne Gefahren und ohne jegliche Items oder Ausrüstung und kann grundlegende Mechaniken des Spiels ausprobieren (Laufen, Angreifen, Wegfindung, ...) um sich zu orientieren. Hierdurch wird sichergestellt, dass der Spieler nicht unvorbereitet direkt ins Spielgeschehen geworfen wird und eine Überforderung vermieden. Um den Anfangsraum zu verlassen, muss sich der Spieler für einen Weg entscheiden und gelangt dann in einen weiteren Raum.

5.4.4 Spielfluss

Räume

Grundlegend ist das Spiel aus Räumen aufgebaut, das Ziel besteht jeweils darin, einen Raum zu absolvieren, um sich dann auf den nächsten Raum vorbereiten zu können. Es gibt verschiedene Layouts wie diese Räume aufgebaut sein können und welche Gegner, Gegenstände oder Ereignisse dort anzutreffen sind. Zentraler Spiele-Aspekt ist hierbei die sinnvolle, also gut balancierte, Aneinanderreihung von Räumen innerhalb des Dungeons. Es benötigt verschiedene Aktionen des Spielers, damit ein Raum als absolviert gewertet wird. Im einfachsten Fall entdeckt der Spieler einen neutralen Händler, mit dem er interagieren

kann, die Möglichkeiten reichen jedoch auch bis zu anspruchsvollen Räumen, mit einer Vielzahl schwieriger Gegner.

Hierbei gibt es folgende Arten an Räumen:

- **Leerer Raum:** Hier gibt es außer neutralen Gegenständen nichts.
- **Gegner Raum:** Hier lauern unterschiedlichste Gegner, welche je nach Fortschritt des Spielers in Schwierigkeit variieren.
- **Händler Raum:** Hier wartet ein freundlicher Händler, welcher das Gold des Spielers gegen etwas tauscht.
- **Schatz Raum:** Hier wartet ein Schatz auf den Spieler, welcher den weiteren Spielverlauf für den Spieler vereinfacht.
- **Fallen Raum:** In diesem Raum sind besonders viele Fallen, die es zu überwinden gilt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass in den anderen Räumen nicht auch Fallen versteckt sein können.
- **Boss Raum:** Hier wartet ein besonders hartnäckiger Gegner, welcher den Spieler auf die Probe stellt. Ist man allerdings siegreich, so wird man auch durch einen Schatz belohnt.

Mechaniken

Mit folgenden Mechaniken wird sich der Spieler während des Spiels oft auseinander setzen müssen:

- **Angreifen**
Hat der Spieler keinerlei Ausrüstung, so greift er mit den Fäusten an oder wirft einen Stein, um Gegner zu attackieren. Mit Ausrüstung verändert sich die Angriffsmöglichkeiten und kann von einer Schwertattacke bis zu einem Feuerball variieren.
- **Mit Objekten interagieren**
Truhen und Türen öffnen, eine Amphore zerstören, um Items zu finden oder mit Händlern Geschäfte abschließen: der Spieler muss das Beste aus den Möglichkeiten machen, um den immer größeren Gefahren trotzen zu können.
- **Beschwören**
Der Spieler ist, falls er in einem seiner Ausrüstungsslots mit einer Beschwörungsrune ausgestattet ist, in der Lage kontrollierbare Kreaturen zu beschwören, welche ihm zur Seite stehen. Sie können Gegner angreifen oder benutzt werden, um Fallen für den Held zu entschärfen. Diese Kreaturen entsprechen von den Grundmechaniken den Gegnern, welche im Spiel anzutreffen sind.

5.4.5 Das Ende

Das Ende ist erreicht, nachdem der Geist des Pharaos endgültig besiegt und der Stab des Pharaos gefunden wurde.

5.5 Statistiken

Statistiken werden während des Spiels gesammelt und sind vom Hauptmenü aus einsehbar, in Tabelle 6 sind sie zusammengefasst.

Statistik	Beschreibung
Highscore	Die schnellsten 5 Siege
Hall of Shame	Die langsamsten 5 Siege, die nicht bei Highscore dabei sind
Total Game Time	Insgesamte Spielzeit
Kills Per Game	Anzahl der getöteten Einheiten pro Spiel
Total Kills	Anzahl der gesamten Kills
RIP Doggo	Insgesamte Anzahl der Tode des Hundes

Tabelle 6: Übersicht einsehbare Statistiken

5.6 Achievements

In Tabelle 7 sind die über die Einzelspiele hinweg erreichbaren Auszeichnungen aufgeführt.

Achievement	Beschreibung
First Blood	Erste gegnerische Einheit getötet
Bloodbath	Erste 10 gegnerische Einheiten getötet
Unleashed	Erste 100 gegnerische Einheiten getötet
Mission Failed, We'll Get 'Em Next Time	Erster Tod
Failure Is Part Of Success	Erste 10 Tode
Never Gonna Give You Up	Erste 42 Tode
Maybe Not The Right Game?	Erste 100 Tode
Man's Best Friend	Erster Tod des Hundes
WP GG	Erster Sieg
Built Different	Gewinne das Spiel mit vollem Leben
Living On The Edge	Überlebe 1 Minute am Stück mit weniger als 10% Leben
Reckless	Überlebe 5 Minuten am Stück mit weniger als 10% Leben

Tabelle 7: Übersicht Achievements