

Reise durch Tavanien

GDD Sopragruppe 01 WS20/21

Gerrit Freiwald	Mareike Mall	Simon Dorer	Thilo Langensteiner
Tobias Kolzer		Veronika Klasen	

23. Januar 2021

Tutor: Samuel Becker

Inhaltsverzeichnis

1	Änderungsliste	3
1.1	Namensänderungen	3
1.2	Inhaltliche Änderungen	3
1.3	GDD-Änderungen	3
2	Spielkonzept	4
2.1	Zusammenfassung des Spiels	4
2.2	Zentrale Spielmechanik	4
3	Benutzeroberfläche	5
3.1	Spielerinterface	5
3.2	Menüstruktur	7
4	Technische Merkmale	9
4.1	Verwendete Technologien	9
4.2	Mindestvoraussetzungen	9
5	Spiellogik	10
5.1	Aktionen	10
5.2	Spielobjekte	17
5.3	Quests	21
5.4	Musik und Sounds	23
5.5	Spielablauf	23
5.6	Statistiken	25
5.7	Errungenschaften	25
5.8	Speichern und Laden	26
5.9	Tech-Demo	26
6	Screenplay	27
7	Glossar	28

1 Änderungsliste

Alle Änderungen wurden mit dem Kunden besprochen und wurden von diesem genehmigt.

1.1 Namensänderungen

- Die Bösen, Gegner → böser Wissenschaftler (Bjørn)
- Charakter → Hauptfigur
- Wilde TAVIs → böse TAVIs
- Welt, Landschaft, Spielgebiet → Insel
- TAVIs → legendäre TAVIs

1.2 Inhaltliche Änderungen

- Anzahl Inseln reduziert ($5 \rightarrow 1$)
- Anzahl Nahkampfwaffen reduziert ($7 \rightarrow 3$)
- Anzahl Fernkampfwaffen reduziert ($4 \rightarrow 3$)
- Anzahl sammelbare Objekte (ohne Waffen und Questobjekte) reduziert ($12 \rightarrow 5$)
- Anzahl legendäre TAVIs reduziert ($5 \rightarrow 2$)
- Anzahl böse TAVIs reduziert ($15 \rightarrow 5$)
- Anzahl böser Wissenschaftler reduziert ($5 \rightarrow 1$)

1.3 GDD-Änderungen

- Glossar angefügt

2 Spielkonzept

2.1 Zusammenfassung des Spiels

Eigentlich wolltest du dich nur mit deiner alten Lehrerin Dr. Ruth Miki zum Nachmittagstee treffen. Doch als der böse Wissenschaftler Bjørn der in die Jahre gekommenen Magierin ein legendäres TAVI stiehlt, werden deine Pläne abrupt auf den Kopf gestellt. Denn wer ist es wohl, der ihm hinterherjagen und die mystische Kreatur mit besonders starken magischen Fähigkeiten retten muss? Richtig. Du!

Reise über die Fantasy-RPG-Insel von Tavanien, kämpfe dich bis zum bösen Wissenschaftler vor und befreie das gestohlene legendäre TAVI. Mithilfe von Waffen und der Magie deiner legendären TAVIs kannst du böse TAVIs besiegen, welche sich dir auf der Suche nach Bjørn in den Weg stellen werden. Wenn du die Augen offen hältst, während du die Insel erkundest, findest du Truhen mit nützlichen sammelbaren Objekten. Diese werden dir im weiteren Spielverlauf sicherlich helfen. Auch im Endkampf gegen den bösen Wissenschaftler ist es von Vorteil gut ausgerüstet zu sein, um gegen ihn zu bestehen und das gestohlene legendäre TAVI retten zu können.

2.2 Zentrale Spielmechanik

Der Spieler ¹ kämpft als die Hauptfigur und mit deren legendären TAVIs auf der Fantasy-RPG-Insel von Tavanien gegen mit der Zeit immer stärker werdende böse TAVIs. Diese werden vom bösen Wissenschaftler Bjørn gezüchtet, damit der Spieler nicht einfach zu diesem vordringen und sich im Endkampf gegen ihn stellen kann.

¹In dieser Arbeit wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

3 Benutzeroberfläche

3.1 Spielerinterface

Das 2D-Spiel ist in der Top-Down-Perspektive (Abb. 1). Man bewegt die Hauptfigur mit Linksklick über die Insel. Inventar, Questbuch und das Pausenmenü lassen sich durch Linksklick auf die entsprechenden Symbole im HUD (Abb. 1) oder über die Schnelltasten [I, J, Esc] öffnen. Das Spiel wird pausiert, während man das Menü offen hat. Die Kamera kann durch Berührung des Bildschirmrandes mit dem Mauszeiger oder über die Pfeiltasten verschoben werden. Mit [SPACE] kann man die Kamera zentrieren.

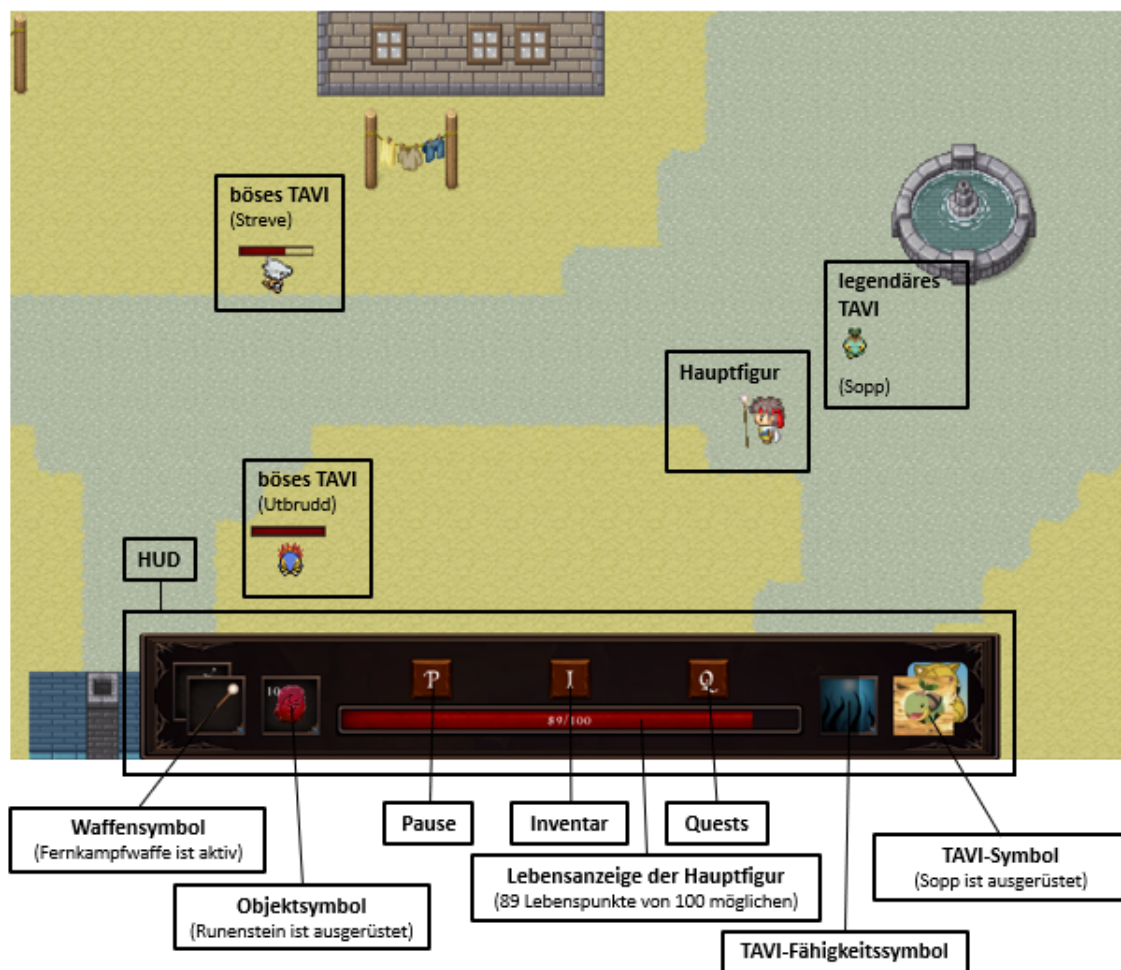


Abbildung 1: Ingame Spielerinterface

Der Hauptfigur folgt ein legendäres TAVI. Die legendären TAVIs haben eine aktive Fähigkeit, die man mit [E] oder einem Linksklick auf das TAVI-Fähigkeitssymbol (Abb. 1) im HUD aktivieren kann. Hierfür muss die Fähigkeit aufgeladen sein. Das ist der Fall, wenn das TAVI-Fähigkeitssymbol seine volle Leuchtkraft besitzt (Abb. 2). Der Spieler kann dem TAVI durch die Taste [T] sowohl Lauf- als auch Interaktionsbefehle geben.

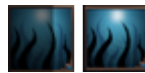


Abbildung 2: TAVI-Fähigkeitssymbol

links: Fähigkeit nicht aufgeladen, rechts: Fähigkeit aufgeladen

Es gibt vier verschiedene sammelbare Objekte, welche die Hauptfigur besitzen kann: Waffen, Quest-objekte, Tränke und Runensteine. Diese werden im Inventar der Hauptfigur verwaltet (Abb. 3). Der Spieler kann die Hauptfigur mit einem legendären TAVI, einer Nahkampfwaffe, einer Fernkampfwaffe und einem ausrüstbaren sammelbaren Objekt aus der Kategorie der sammelbaren Objekte ausrüsten.



Abbildung 3: Inventar

Mit [D] bzw. Linksklick auf das Objektsymbol (Abb. 1) im HUD kann man das darin ausgerüstete Objekt benutzen.

Mit [J] oder Linksklick auf das Questsymbol (Abb. 1) kann man aktive und abgeschlossene Quests sehen. Die mit einem grünen Haken markierten Quests stellen die abgeschlossenen und die ohne Markierung die noch zu erledigenden Quests dar. Neben dem Questsymbol kann man eine genauere Beschreibung der Quest und eventuelle Hinweise lesen.

Der Spieler kann die Hauptfigur mit einer Nahkampfwaffe und eine Fernkampfwaffe ausrüsten. Nur eine dieser beiden ausgerüsteten Waffen ist aktiv und kann so zum Angriff genutzt werden. Diesen führt die Hauptfigur durch einem Rechtsklick in Richtung dieses Klicks aus. Dabei wird die aktuell aktive Waffe benutzt. Mit [S] oder dem Waffensymbol (Abb. 1) im HUD kann die aktive Waffe (zwischen den zwei ausgerüsteten Waffen) gewechselt werden.

Außerdem befindet sich im HUD eine Anzeige für die Lebenspunkte der Hauptfigur. Hier bekommt der Spieler einen Überblick über die aktuellen und die maximal möglichen Lebenspunkte der Hauptfigur.

3.2 Menüstruktur

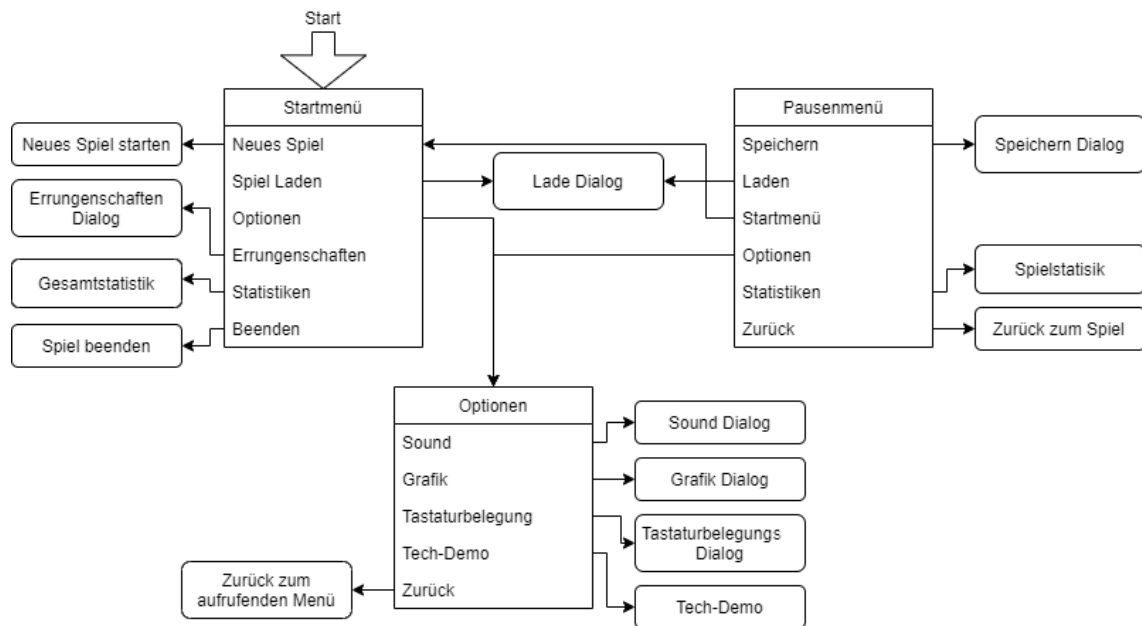


Abbildung 4: Menüstruktur

Die in Abbildung 4 gezeigte Menüstruktur bildet die beiden zentralen Menüs (Startmenü und Pausenmenü), die Optionen und deren Zusammenhänge ab.

Das Startmenü wird bei Programmstart aufgerufen. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Neues Spiel Ein neues Spiel starten

Spiel Laden Der Laden Dialog wird angezeigt, aus dem gespeicherte Spielstände geladen werden können

Optionen Die Optionen werden geöffnet

Errungenschaften Es wird ein Dialog geöffnet, in welchem alle Errungenschaften angezeigt werden und wieviele davon bereits erreicht wurden

Statistiken Es wird ein Dialog geöffnet, in welchem alle allgemeinen Statistiken über alle Spiele angezeigt werden

Beenden Beendet die Anwendung

Das Pausenmenü ist das zweite zentrale Menü. Es kann während eines laufenden Spieles über das Pausensymbol im HUD oder die Taste [ESC] aufgerufen werden. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Speichern Es wird der Speichern Dialog angezeigt

Laden Der Laden Dialog wird angezeigt, aus dem gespeicherte Spielstände geladen werden können

Startmenü Das aktuelle Spiel wird abgebrochen und das Startmenü wird wieder angezeigt

Optionen Das Optionsmenü wird geöffnet

Statistiken Es wird ein Dialog geöffnet, in welchem alle Spielstatistiken über das aktuelle Spiel angezeigt werden

Zurück Schließt das Pausemenü und kehrt zurück zum aktuellen Spiel

Die Optionen sind aus dem Startmenü und dem Pausenmenü erreichbar. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Sound Es wird ein Dialog geöffnet, in dem man die Soundeinstellungen anpassen kann

Grafik Es wird ein Dialog geöffnet, in dem man die Grafikeinstellungen anpassen kann

Tastaturbelegung Es wird ein Dialog geöffnet, in dem die Tastaturbelegung angepasst werden kann

Tech-Demo Es wird die Tech-Demo gestartet

Zurück Schließt das Optionsmenü und kehrt zurück zum vorherigen Menü (Start- oder Pausenmenü)

4 Technische Merkmale

4.1 Verwendete Technologien

Microsoft C# Version 8.0
MonoGame 3.8
TiledSharp by marshallward
Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2020.2.4
Overleaf
Gimp 2
draw.io
paint.net
Tiled

4.2 Mindestvoraussetzungen

CPU: 3.6 GHz
GPU: Intel UHD 620
RAM: 4 GB
Windows 10
Festplattenspeicher: min. 2 GB frei
Maus und Tastatur

5 Spiellogik

5.1 Aktionen

In Tabelle 1 werden die möglichen Aktionen des Spiels beschrieben:

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Endbed.
A 01	Bewegung Figuren (Hauptfigur, Bjørn)	Spieler KI	1. Linksklick auf Zielort 2. a) Figur bleibt stehen, da der Weg zum Zielort zu lang ist 2. b) Figur läuft einen vom Pathfinder berechneten Weg in Richtung des Zielortes. Falls der Zielort kollidierend ist, bleibt die Figur vor dem kollidierenden Objekt stehen. Ist der Zielort nicht kollidierend, dann läuft die Figur bis zum Zielort und bleibt dort stehen	Figur befindet sich nicht in Konversation	a) Figur steht vor Hindernis b) Figur hat Zielort erreicht
A 02	Inventar öffnen	Spieler	1. a) Linksklick auf das Inventarsymbol im HUD 1. b) Drücken der Taste [I] 2. Inventar öffnet sich	Inventar ist nicht bereits geöffnet	Inventar ist auf dem Bildschirm für den Spieler sichtbar
A 03	Inventar schließen	Spieler	1. a) Linksklick auf das Kreuz rechts oben im Inventar 1. b) Drücken der Taste [I] oder [ESC] 2. Inventar schließt sich	Inventar ist nicht bereits geschlossen	Inventar ist für den Spieler nicht mehr auf dem Bildschirm sichtbar

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Endbed.
A 04	Nahkampf- waffe ausrüsten	Spieler	1. Linksklick auf gewünschte Nahkampf- waffe im Inventar 2. Linksklick auf Nahkampf- symbol im Inventar 3. Nahkampf- waffe ist im Nahkampf- symbol des Inventars und im HUD sichtbar	Inventar ist geöffnet und Waffe ist nicht schon ausgerüstet	Ausgewählte Nah- kampf- waffe ist anstelle der zu- vor ausgerüsteten Nahkampf- waffe ausgerüstet
A 05	Fernkampf- waffe ausrüsten	Spieler	1. Linksklick auf gewünschte Fern- kampf- waffe im Inventar 2. Linksklick auf Fern- kampf- symbol im Inventar 3. Fernkampf- waffe ist im Fern- kampf- symbol des Inventars und im HUD sichtbar	Inventar ist geöffnet und Waffe ist nicht schon ausgerüstet	Ausgewählte Fern- kampf- waffe ist anstelle der zu- vor ausgerüsteten Fernkampf- waffe ausgerüstet
A 06	Wechsel zwischen Nah- und Fern- kampf- waffe	Spieler	1. a) Linksklick auf das Waffensymbol im HUD 1. b) Drücken der Taste [S] 2. a) Hauptfigur wechselt von ausgerüsteter Nah- zu ausgerüsteter Fern- kampf- waffe und im HUD befindet sich die Fern- kampf- waffe über der Nah- kampf- waffe 2. b) Hauptfigur wechselt von ausgerüsteter Fern- zu ausgerüsteter Nah- kampf- waffe und im HUD befindet sich die Nah- kampf- waffe über der Fern- kampf- waffe	a) Hauptfigur hat ausgerüstete Nah- kampf- waffe aktiviert b) Hauptfigur hat ausgerüstete Fern- kampf- waffe aktiviert	Hauptfigur hat zwischen den ausgerüsteten Waffen gewechselt und somit die aktive Waffe getauscht

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Endbed.
A 07	Nahkampf ausführen (Hauptfigur, Bjørn)	Spieler KI	1. Rechtsklick in Angriffsrichtung 2. Figur führt Angriff mit Nahkampfwaffe in entsprechender Richtung aus 3. Falls angreifbares Objekt im Nahkampfgebiet, ziehe Schaden ab	Nahkampfwaffe ist ausgerüstet und aktiv	Nahkampf ist abgeschlossen und Lebenspunkte sind ggf. abgezogen
A 08	Fernkampf ausführen (Hauptfigur, Bjørn)	Spieler KI	1. Rechtsklick in Angriffsrichtung 2. Projektil fliegt in Richtung des ausgewählten Ortes 3. a) Projektil trifft auf Hindernis und verschwindet 3. b) Projektil trifft angreifbares Objekt in Fernkampfreichweite und zieht Lebenspunkte ab 3. c) Projektil erreicht maximale Fernkampfreichweite und verschwindet	Fernkampfwaffe ist ausgerüstet und aktiv	Fernkampf ist abgeschlossen und Lebenspunkte sind ggf. abgezogen.
A 09	Truhe benutzen	Spieler	1. Linksklick auf die Truhe 2. Truhe öffnet sich, d.h. das Inventar der Truhe wird sichtbar und das Spiel pausiert 3. Drücken der Taste [ESC] 4. Das Inventar der Truhe verschwindet und das Spiel wird fortgesetzt	Hauptfigur muss sich in der Nähe der Truhe befinden	Sammelbares Objekt ist an der Stelle der Truhe sichtbar

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Endbed.
A 10	Sammelbares Objekt aus Truhe nehmen	Spieler	1. Linksklick auf das sammelbare Objekt aus dem Inventar der Truhe 2. Sammelbares Objekt verschwindet aus dem Inventar der Truhe 3. Sammelbares Objekt ist im Inventar der Hauptfigur	Inventar der Truhe wird angezeigt und ist nicht leer	Sammelbares Objekt befindet sich im Inventar der Hauptfigur
A 11	Objekt ausrüsten (Trank, Runenstein)	Spieler	1. Linksklick auf Objekt im Inventar 2. Linksklick auf Objektsymbol im Inventar 3. Objekt ist im Objektsymbol sichtbar	Das Inventar ist geöffnet und Objekt ist nicht schon ausgerüstet	Objekt ist ausgerüstet und im HUD sichtbar
A 12	Objekt nutzen (Trank, Runenstein)	Spieler	1. a) Linksklick auf Objektsymbol im HUD 1. b) Drücken der Taste [D] 2. Zähler des Objektes (falls vorhanden) verringert sich um eins. Falls der Zähler auf null sinkt, dann verschwindet das Objekt vom Objektsymbol und aus dem Inventar 3. Die spezifische Objektwirkung wird ausgeführt	Objekt ist ausgerüstet	Objektwirkung wurde ausgeführt und Zähler des Objektes (falls vorhanden) wurde um eins verringert
A 13	Person ansprechen	Spieler	1. Linksklick auf die Person 2. Dialog mit Gespräch öffnet sich und restliches Spielgeschehen pausiert 3. Linksklick auf "WEITER" 4. Dialog schließt sich und restliches Spielgeschehen ist nicht mehr pausiert	Hauptfigur befindet sich in Reichweite der Person	Dialog ist geschlossen und Spiel nicht mehr pausiert

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Endbed.
A 14	Legendäres TAVI ausrüsten	Spieler	1. a) Linksklick auf das TAVI-Symbol im HUD 1. b) Drücken der Taste [W] 2. Hauptfigur tauscht das ausgerüstete legendäre TAVI gegen das nicht ausgerüstete legendäre TAVI	Hauptfigur ist im Besitz von zwei legendären TAVIs	Das zuvor nicht ausgerüstete legendäre TAVI folgt der Hauptfigur anstelle des zuvor ausgerüsteten
A 15	Aktive Fähigkeit des legendären TAVIs nutzen	Spieler	1. a) Linksklick auf das TAVI-Fähigkeitssymbol im HUD 1. b) Drücken der Taste [E] 2. Legendäres TAVI führt seine Spezialfähigkeit aus 3. Böse TAVIS im Radius des legendären TAVIs werden von der Spezialfähigkeit beeinträchtigt	Spezialfähigkeit des legendären TAVIs ist aufgeladen	Fähigkeit abgeschlossen
A 16	Bewegung legendäre TAVIs	Spieler	1. Mauszeiger an gewünschten Ort (= ausgewählter Ort) bewegen 2. Drücken der Taste [R] 3. Legendäres TAVI läuft in Richtung des ausgewählten Ortes 4. a) Legendäres TAVI kollidiert mit einem Hindernis, da ausgewählter Ort nicht erreichbar ist 4. b) Legendäres TAVI erreicht den ausgewählten Ort 4. c) Legendäres TAVI bricht Weg ab und läuft zurück zur Hauptfigur, da der ausgewählte Ort zu weit entfernt ist	Hauptfigur befindet sich nicht im Gespräch	a) Legendäres TAVI steht vor Hindernis b) Legendäres TAVI steht am Zielort

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Endbed.
A 17	Legendäres TAVI der Hauptfigur folgen lassen	Spieler	1. a) Mit Mauszeiger auf die Hauptfigur gehen und [R] drücken 1. b) Mit Mauszeiger auf legendäres TAVI gehen und Linksklick ausführen 2. a) Legendäres TAVI bewegt sich zur Hauptfigur 2. b) Hauptfigur bewegt sich zum legendären TAVI 3. Legendäres TAVI folgt der Hauptfigur	Das legendäre TAVI ist ausgerüstet	Legendäres TAVI folgt der Hauptfigur
A 18	Abgestorbenen Baum fällen	Spieler	1. Mauszeiger auf den abgestorbenen Baum bewegen und dann [R] drücken 2. Legendäres TAVI läuft zum abgestorbenen Baum 3. Legendäres TAVI fällt den abgestorbenen Baum 4. Abgestorbener Baum verschwindet und Holz ist im Inventar der Hauptfigur	Pflanzen-TAVI ist ausgerüstet und das Pflanzen-TAVI kann den abgestorbenen Baum erreichen	Legendäres TAVI hat den abgestorbenen Baum gefällt, dieser ist nicht mehr sichtbar und Holz ist im Inventar der Hauptfigur
A 19	Sandburg zerstören	Spieler	1. Mauszeiger auf Sandburg bewegen und dann [R] drücken 2. Legendäres TAVI läuft zur Sandburg 3. Legendäres TAVI zerstört die Sandburg 4. Sandburg verschwindet und Erdessenz ist im Inventar der Hauptfigur	Erd-Tavi ist ausgerüstet und das Erd-TAVI kann die Sandburg erreichen	Legendäres TAVI hat die Sandburg zerstört, diese ist nicht mehr sichtbar und die Erdessenz ist im Inventar der Hauptfigur

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbed.	Endbed.
A 20	Pilz/ Kürbis essen	Spieler	1. Mauszeiger auf Pilz/Kürbis bewegen 2. Drücken der Taste [R] 3. Ausgerüstetes legendäres TAVI läuft zu Pilz/Kürbis 4. Legendäres TAVI isst Pilz/Kürbis 5. Pilz/Kürbis verschwindet und aktive Fähigkeit sowie passiver Effekt des ausgerüsteten legendären TAVIs wird verstärkt	Zum Essenstyp passendes legendäres TAVI ist ausgerüstet	Legendäres TAVI hat Pilz/Kürbis gegessen und seine aktive Fähigkeit sowie sein passiver Effekt wurde verstärkt
A 21	Kamera bewegen	Spieler	1. a) Maus berührt einen Bildschirmrand 1. b) Pfeiltaste ist gedrückt 2. Kamera bewegt sich in die entsprechende Richtung 3. Maus wird vom Bildschirmrand wegbewegt	Kamera befindet sich nicht am Ende des Spielfeldrandes und Hauptfigur ist nach der Kamerabewegung weiter im Spieldausschnitt sichtbar	Kamera befindet sich an gewünschter Position
A 22	Kampf böse TAVIs	KI	1. Rechtsklick in Angriffsrichtung 2. Böses TAVI führt Angriff aus 3. Falls Hauptfigur vom Angriff getroffen wurde, dann ziehe Schaden ab	Hauptfigur ist im Angriffsradius des bösen TAVIs	Böses TAVI steht an Angriffsort, Kampf ist abgeschlossen und Lebenspunkte sind ggf. abgezogen
A 23	Böses TAVI aggressiv machen	Spieler	1. a) Böses TAVI mit Waffe schaden zufügen 1. b) Mit der Hauptfigur bösem TAVI zu nahe kommen 2. Böses TAVI folgt der Hauptfigur	Böses TAVI hat nach Angriff nicht 0 Lebenspunkte	Böses TAVI folgt der Hauptfigur

Tabelle 1: Aktionen

5.2 Spielobjekte

5.2.1 Hauptfigur

Die Hauptfigur (ID: O S 01) wird vom Spieler über die Insel geführt mit dem Ziel den bösen Wissenschaftler zu besiegen und so das gestohlene legendäre TAVI zu retten. Beim Spielstart kann der Spieler der Hauptfigur einen Namen geben und zwischen verschiedenen Charakteren wählen. Die Hauptfigur kann mit einer Fernkampf- und einer Nahkampfwaffe ausgerüstet werden sowie mit einem legendären TAVI und einem Trank, Runenstein oder Questobjekt. Weitere sammelbare Objekte kann die Hauptfigur in ihrem Inventar mit sich tragen. Das legendäre TAVI unterstützt die Hauptfigur im Kampf und beim Durchqueren der Insel. Die Hauptfigur besitzt eine Bewegungsgeschwindigkeit, Lebenspunkte, eine Erholungsrate und einen von der ausgerüsteten Waffe abhängigen Angriffsschaden. Durch sammelbare Objekte sowie das ausgerüstete legendäre TAVI lassen sich die Eigenschaften Bewegungsgeschwindigkeit, Lebenspunkte und Erholungsrate erhöhen. Der Angriff der Hauptfigur erfolgt abhängig von der aktuell aktiven Waffe entweder als Nah- oder Fernkampf. Sinken die Lebenspunkte der Hauptfigur auf null, so hat der Spieler das Spiel verloren.

5.2.2 Der böse Wissenschaftler Bjørn

Der böse Wissenschaftler (ID: O S 02) stellt den Endgegner der Hauptfigur im Spiel dar und verkörpert somit einen zweiten Spieler, der von der KI gesteuert wird. Er heißt Bjørn und züchtet die bösen TAVIs um sie anschließend auf der Insel kommandieren zu können. Zum Züchten der bösen TAVIs benötigt er Ressourcen, welche ihm nur begrenzt zur Verfügung stehen, d.h. er hat ein Ressourcenkontingent, welches sich durch das Züchten der bösen TAVIs verringert und mit der Zeit von selbst wieder auflädt. So muss der böse Wissenschaftler strategisch vorgehen und je nach Situation der Hauptfigur entscheiden, welche bösen TAVIs er züchtet. Die Entscheidung des bösen Wissenschaftlers wird von folgenden Punkten beeinflusst:

- Der stärksten Waffe der Hauptfigur
- Der zuletzt bekannten Position der Hauptfigur

Im Laufe des Spiels wird Bjørns Ressourcenkontingent immer schneller aufgeladen. So kann er immer mehr und auch mächtigere böse TAVIs züchten. Die bösen TAVIs werden von dem bösen Wissenschaftler indirekt gesteuert, indem er sie an Orte auf der Insel schickt und die bösen TAVIs danach eigenständig interagieren. Er hat das Ziel, dass die bösen TAVIs die Hauptfigur erreichen, damit diese der Hauptfigur Schaden zufügen können.

Erreicht die Hauptfigur den bösen Wissenschaftler, so wird dieser mit der Unterstützung seiner bösen TAVIs gegen die Hauptfigur kämpfen. Der böse Wissenschaftler ist mit einem großen Schwert ausgerüstet, mit dem er angreifen kann.

5.2.3 Legendäre TAVIs

(falls vorhanden) In diesem Spiel gibt es drei legendäre TAVIs. Die Hauptfigur wird im Laufe des Spiels durch zwei dieser legendären TAVIs sowohl im Kampf gegen böse TAVIs und den bösen Wissenschaftler, als auch beim Durchqueren der Insel unterstützt, wobei die Hauptfigur nicht gleichzeitig beide legendären TAVIs ausgerüstet haben kann. Das ausgerüstete legendäre TAVI ist auf der Insel sichtbar und der Spieler kann mit diesem interagieren. Die legendären TAVIs der Hauptfigur haben jeweils eine aktive Fähigkeit und einen passiven Effekt (Tabelle 2). Der Spieler kann nur die aktive Fähigkeit des gerade ausgerüsteten TAVIs benutzen und die Hauptfigur profitiert nur von dem passiven Effekt des

ausgerüsteten legendären TAVIs. Legendäre TAVIs besitzen keine Lebenspunkte und können somit keinen Schaden empfangen. Das dritte legendäre TAVI wurde vom bösen Wissenschaftler gestohlen und dient ausschließlich als Storyelement, da der böse Wissenschaftler dieses nicht zum Kämpfen einsetzt. Sobald die Hauptfigur in Besitz des dritten legendären TAVIs gelangt, endet das Spiel und der Spieler hat Reise durch Tavanien gewonnen.

ID	Name	Typ	Nahrung	Aktive Fähigkeit	Passiver Effekt
O LT 01	Jord	Erde	Kürbis	Gegner verwundbarer machen	Erhöht maximale LP
O LT 02	Sopp	Pflanze	Pilze	Gegner verwurzeln	Erhöht LP-Regenerierung

Tabelle 2: Legendäre TAVIS

Die unterschiedlichen Typen der legendären TAVIs unterstützen lediglich die Story des Spiels und haben keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Die aktive Fähigkeit und der passive Effekt von Jord und Sopp können durch den Verzehr der jeweiligen spezifischen Nahrung (Tabelle 2) verstärkt werden, d.h. dass Sopp z.B. einen Gegner länger verwurzeln kann als vor der Nahrungsaufnahme. Setzt der Spieler Jords aktive Fähigkeit ein und trifft dabei einen Gegner, so ist dieser für eine gewisse Zeit verwundbarer, d.h. er erleidet einen höheren Schaden, wenn er nun durch die Hauptfigur mit einer Waffe angegriffen wird. Wird der Gegner hingegen von Sopps aktiver Fähigkeit getroffen, so ist dieser für eine gewisse Zeit verwurzelt, d.h. er kann sich nicht von der Stelle bewegen.

5.2.4 Böse TAVIS

Die bösen TAVIs werden vom bösen Wissenschaftler gezüchtet und auf der Insel platziert. Anschließend versuchen sie die Hauptfigur zu finden und gegen diese zu kämpfen. Ausgenommen hiervon sind Plasses. Diese Art der bösen TAVIs kann die Hauptfigur nicht angreifen. Dafür besitzen sie magische Augen, d.h. sobald die Plasses die Hauptfigur sehen, kennt der böse Wissenschaftler den aktuellen Standort der Hauptfigur. Alle bösen TAVIs besitzen Lebenspunkte und können somit sterben, sobald die Lebenspunkte auf null sinken. Stirbt ein böses TAVI, so kann es vorkommen, dass dieses ein sammelbares Objekt hinterlässt.

In nachfolgender Tabelle (Tabelle 3) sind die fünf verschiedenen Arten von bösen TAVIs und deren Besonderheiten, aufgelistet:

ID	Art	Angriffsart	Besonderheit
O BT 01	Plass	keine	Magische Augen
O BT 02	Tarn	Fernkampf	Kann sich nicht fortbewegen
O BT 03	Utbrudd	Nahkampf	Explosion beim Angriff und damit Selbstmord
O BT 04	Samfunnet	Nahkampf	Platzierung durch Bjørn nur zu dritt
O BT 05	Streve	Fernkampf und Nahkampf	Kann Nah- und Fernkampf ausführen

Tabelle 3: Böse TAVIS

5.2.5 Personen und Kreaturen

Das Spiel beinhaltet neben der Hauptfigur und dem bösen Wissenschaftler Bjørn weitere Personen. Auch die legendären und bösen TAVIs stellen nicht die einzigen Kreaturen des Spiels dar. Von einigen Personen und Kreaturen kann der Spieler nützliche Informationen erhalten. Diese sind in der nachfolgenden Tabelle (Tabelle 4) aufgelistet:

ID	Name	Erhalt von
O P 01	Dr. Ruth Miki	Quests, Runenstein
O P 02	Schmied	Zeichnung von Bjørn (O Q 02)
O P 03	Händler	Zugriff auf die Glaskugel (O Q 04)
O K 01	Wassernymphe	Wasseressenz (O Q 05)

Tabelle 4: Personen und Kreaturen

5.2.6 Sammelbare Objekte

Sammelbare Objekte befinden sich in Truhen, welche an verschiedenen Orten auf der Insel zu finden sind. Außerdem kann der Spieler sammelbare Objekte beim Erfüllen von Quests oder Besiegen von bösen TAVIs erhalten. Die Hauptfigur kann bis zu 40 unterschiedliche sammelbare Objekte im Inventar mit sich tragen, welche sich in die Kategorien Waffen, Questobjekte, Tränke und Runensteine unterteilen lassen.

Die Hauptfigur kann im Kampf folgende Waffen verwenden:

ID	Name	Angriffs-schaden	Angriffsge-schwindigkeit	Angriffs- reichweite
O W 01	Kurzsword	mittel	hoch	niedrig
O W 02	Axt	hoch	niedrig	mittel
O W 03	Hellebarde	hoch	niedrig	sehr hoch
O W 04	Bogen	mittel	mittel	hoch
O W 05	Zauberstab	niedrig	hoch	mittel
O W 06	Schleuder	hoch	niedrig	sehr hoch

Tabelle 5: Waffen

Die Angaben Angriffsschaden, Angriffsgeschwindigkeit, und Angriffreichweite in der Tabelle 5 dienen dazu die Ausprägungen der verschiedenen Waffen ins Verhältnis setzen zu können, d.h. der Angriffsschaden des Kurzswordes ist mittel im Vergleich zu der Axt.

Für jede Quest gibt es ein zugehöriges Questobjekt. Ohne dieses kann der Spieler die Quest nicht abschließen. In der folgenden Tabelle (Tabelle 6) werden die Questobjekte den zugehörigen Quests zugeordnet:

ID	Name	Benötigt für	Erhalten von
O Q 01	Schlüssel	Öffnen der TAVI-Koppel (ID: Q 01)	Bereits im Inventar vorhanden
O Q 02	Zeichnung von Bjørn	Finde heraus, wer das legendäre TAVI gestohlen hat (ID: Q 02)	Schmied
O Q 03	Legendäres TAVI	Rette das gestohlene legendäre TAVI (ID: Q 03)	Bjørn
O Q 04	Glaskugel	Finde Bjørns Versteck (ID: Q 04)	Bazar
O Q 05	Elementarstein	Überwinde die Barriere (ID: Q 05)	Dr. Ruth Miki
O Q 05 a	Wasseressenz	Finde die Wasseressenz (ID: Q 05 a)	Wassernymphe
O Q 05 b	Pflanzenessenz	Finde die Pflanzenessenz (ID: Q 05 b)	Roter Rose
O Q 05 c	Erdessenz	Finde die Erdessenz (ID: Q 05 c)	Sandburg
O Q 06	Holz	Repariere die Brücke (ID: Q 06)	Abgestorbenen Bäumen

Tabelle 6: Questobjekte

Nachfolgende Tabelle (Tabelle 7) zeigt die verschiedenen Tränke und Runensteine auf:

ID	Name	Wirkung
O I 01	Heil-Trank	Heilt die Hauptfigur
O I 02	LP-Trank	Erhöht die maximalen LP der Hauptfigur
O I 03	Gelber Runenstein	Erhöht Angriffsschaden einer Waffe
O I 04	Grüner Runenstein	Erhöht Angriffsgeschwindigkeit einer Waffe
O I 05	Blauer Runenstein	Erhöht Projektilgeschwindigkeit einer Waffe

Tabelle 7: Tränke und Runensteine

5.2.7 Weitere Spielobjekte

Nachfolgend sind weitere Objekte des Spieles aufgelistet. Außerdem macht die Tabelle (Tabelle 8) deutlich, welcher Art diese Spielobjekte laut den funktionellen Anforderungen entsprechen.

ID	Name	Art	Sonstige Informationen
O X 01	Kollidierende TiledMap-Objekte	Kollidierend, nicht kontrollierbar	Einige Texturen auf der Insel sind kollidierbar: Häuser, Bäume, Baumstümpfe, Zäune, Brunnen etc.
O X 02	Truhen	Kollidierend, kontrollierbar, auswählbar	Lassen sich per Linksklick auf die Truhe öffnen. Dazu muss die Hauptfigur in der Nähe sein
O X 03	Sandburg	Kollidierend, kontrollierbar, auswählbar	Wird zerstört, wenn Erd-TAVI in der Nähe ist
O X 04	Abgestorbene Bäume	Kollidierend, kontrollierbar, auswählbar	Werden gefällt, wenn Pflanzen-TAVI in der Nähe ist
O X 05	Kaputte Brücken	Kontrollierbar, auswählbar	Lassen sich (sofern Holz im Inventar ist) reparieren, wenn ein legendäres TAVI in der Nähe ist
O X 06	Pilze	Kontrollierbar, auswählbar	Lassen sich per Linksklick mit ausgewähltem Pflanzen-TAVI verspeisen
O X 07	Kürbis	Kontrollierbar, auswählbar	Lassen sich per Linksklick mit ausgewähltem Erd-TAVI verspeisen
O X 08	Rote Rose	Kontrollierbar, auswählbar	Lässt sich per Linksklick pflücken. Dazu muss die Hauptfigur in der Nähe sein

Tabelle 8: Sonstige Spielobjekte

5.3 Quests

Quests sind Aufgaben, die der Spieler mit der Hauptfigur erledigen muss, um in der Story voranzuschreiten, die Insel weiter erkunden zu können, die Ausrüstung der Hauptfigur zu verbessern oder an weitere Quests zu kommen. Die Quests sind nachfolgend aufgelistet:

5.3.1 Q 01

Erhalt: Nach Spielstart

Aufgabe: Hole das legendäre Tavi der Hauptfigur von der Koppel und gehe anschließend mit der Hauptfigur und dem legendären TAVI zu Dr. Ruth Miki.

Ablauf: Der Spieler geht mit der Hauptfigur zur TAVI-Koppel im Norden und öffnet das Tor mit dem Schlüssel (O Q 01). Anschließend lässt der Spieler das legendäre TAVI der Hauptfigur folgen.

Anmerkung: Falls der Spieler mit der Hauptfigur ohne das legendäre TAVI zu Ruths Haus geht, wird er keine neue Quest erhalten.

5.3.2 Q 02

Erhalt: Nach Abschluss von Q 01

Aufgabe: Finde heraus, wer das legendäre TAVI gestohlen hat und berichte Ruth davon.

Ablauf: Der Spieler geht mit der Hauptfigur zum Schmied, denn dieser hat eine verdächtige Gestalt gesehen. Die Hauptfigur erhält eine Zeichnung (O Q 02). Außerdem bekommt sie vom Schmied ein Schwert, um sich zu schützen.

Anmerkung: Falls der Spieler mit der Hauptfigur ohne Zeichnung zu Ruths Haus geht, geht die Questreihe noch nicht weiter.

5.3.3 Q 03

Erhalt: Nach Abschluss von Q 02

Aufgabe: Rette das gestohlene legendäre TAVI.

Ablauf: Der Spieler hat zuvor alle anderen Quests erledigt. Erst dann gelangt er zu Bjørn, besiegt diesen im Endkampf und erhält dadurch das gestohlene legendäre TAVI (O Q 03) zurück.

Anmerkung: Schließt der Spieler diese Quest erfolgreich ab, hat er das Spiel gewonnen.

5.3.4 Q 04

Erhalt: Nachdem die Hauptfigur Bjørn auf der Insel begegnet ist. Q 01 und Q 02 sind zu diesem Zeitpunkt bereits abgeschlossen.

Aufgabe: Finde Bjørns Versteck.

Ablauf: Die Hauptfigur findet die Glaskugel und benutzt diese (O Q 04).

5.3.5 Q 05

Erhalt: Nach Abschluss von Q 04

Aufgabe: Überwinde die Barriere um in Bjørns Versteck vordringen zu können.

Ablauf: Der Spieler geht mit der Hauptfigur zu Ruth und erhält einen Elementarstein (O Q 05). Er lädt den Elementarstein mit der Wasseressenz, der Pflanzenessenz und der Erdessenz auf und geht mit dem aufgeladenen Elementarstein zur Barriere.

Anmerkung: Das Aufladen des Elementarsteins lässt sich in drei Unterquests aufteilen: Q 05 a, Q 05 b und Q 05 c

5.3.6 Q 05 a

Erhalt: Während Q 05

Aufgabe: Finde die Wasseressenz um den Elementarstein aufzuladen.

Ablauf: Der Spieler spricht mit der Hauptfigur die Nymphe am See an. Sie teilt dieser mit, dass die bösen TAVIs auf der Insel besiegt werden müssen. Wenn die bösen TAVIs besiegt sind, gibt die Nymphe der Hauptfigur die Wasseressenz (O Q 05 a).

5.3.7 Q 05 b

Erhalt: Während Q 05

Aufgabe: Finde die Pflanzenessenz um den Elementarstein aufzuladen.

Ablauf: Der Spieler fällt die abgestorbenen Bäume im oberen Stadtwald mit dem Pflanzen-TAVI um zur Wiese zu gelangen. Dort befindet sich eine rote Rose, von der die Hauptfigur die Pflanzenessenz (O Q 05 b) erhält.

Anmerkung: Für das Fällen von abgestorbenen Bäumen erhält die Hauptfigur Holz als Belohnung.

5.3.8 Q 05 c

Erhalt: Während Q 05

Aufgabe: Finde die Erdessenz um den Elementarstein aufzuladen.

Ablauf: Der Spieler geht mit der Hauptfigur zum Strand und zerstört die Sandburg (O Q 05 c) mit dem Erd-TAVI Jord um so die Erdessenz zu erhalten.

Anmerkung: Bevor der Spieler mit der Hauptfigur zum Strand gelangt, muss die Brücke im Nordosten repariert werden (Q 06).

5.3.9 Q 06

Erhalt: Sobald ein legendäres TAVI sich in der Nähe der kaputten Brücke befindet. Dies ist nach Erhalt von Q 04 möglich.

Aufgabe: Repariere die kaputte Brücke im Nordosten.

Ablauf: Der Spieler geht mit der Hauptfigur zur kaputten Brücke und lässt das legendäre TAVI die kaputte Brücke reparieren.

Anmerkung: Das legendäre TAVI kann die Brücke nur reparieren, wenn die Hauptfigur genügend Holz im Inventar hat.

5.4 Musik und Sounds

Musik wird im Hintergrund abgespielt. Es gibt Kampfmusik und Nicht-Kampfmusik.

Sounds werden in Reaktion auf folgende Spielaktionen abgespielt:

ID	Name	Auslösende Aktion
S 01	Truhe öffnen	Truhe öffnen
S 02	Nahangriff	Nahangriff
S 03	Fernangriff	Fernangriff
S 04	Verwurzelung!	Sopps aktive Fähigkeit ausgelöst
S 05	Gift!	Jords aktive Fähigkeit ausgelöst

Tabelle 9: Sounds

5.5 Spielablauf

Jedes neue Spiel beginnt im Heimatdorf der Hauptfigur auf der Insel von Tavanien. Die Hauptfigur besitzt zum Spielstart eine vordefinierte Anzahl an Lebenspunkten. In ihrem Inventar befinden sich ein Bogen und ein Schlüssel. Weitere Waffen oder sammelbare Objekte besitzt die Hauptfigur zu diesem Zeitpunkt nicht.

Sobald die Spielfigur sich von der Startposition weg bewegt, bekommt der Spieler die Information, dass Dr. Ruth Miki die Hilfe der Hauptfigur benötigt. Der Spieler erhält die erste Quest des Spieles (Q 01: Hole das legendäre TAVI der Hauptfigur und gehe anschließend mit der Hauptfigur und dem legendären TAVI zu Dr. Ruth Miki). Bewegt der Spieler die Hauptfigur zum Eingang der TAVI-Koppel, benutzt die Hauptfigur den Schlüssel aus ihrem Inventar, um damit die TAVI-Koppel zu öffnen und zu betreten. Auf der Koppel befindet sich ein legendäres Erd-TAVI. Der Spieler bekommt hier beigebracht, wie er das legendäre TAVI der Hauptfigur folgen lassen kann. Ab diesem Zeitpunkt folgt das legendäre

Erd-TAVI der Hauptfigur und der Spieler muss nun mit der Hauptfigur und dem legendären TAVI zu Dr. Ruth Miki gehen, um die erste Quest abzuschließen. Falls der Spieler ohne legendäres TAVI mit der Hauptfigur zu Dr. Ruth Mikis Haus geht, dann ist Dr. Ruth Miki nicht anzutreffen.

Bei Dr. Ruth Miki erfährt der Spieler, dass ihr ein legendäres TAVI gestohlen wurde und sie nicht weiß, wer es gewesen ist. Der Spieler erhält die zweite Quest des Spieles (Q 02: Finde heraus, wer das legendäre TAVI gestohlen hat und berichte Ruth davon). Um die Quest zu erledigen, muss der Spieler mit der Hauptfigur zurück in ihr Heimatdorf und den Schmied ansprechen. Er hat eine verdächtige Person gesehen und gibt der Hauptfigur eine Zeichnung mit. Außerdem erhält die Hauptfigur ein Schwert. Beide Gegenstände kann der Spieler nun im Inventar der Hauptfigur finden. Auf dem Weg zu Dr. Ruth Miki wird die Hauptfigur von einem bösen TAVI angegriffen. Das ist der erste Kampf des Spieles. Alle Kämpfe finden direkt auf der Insel statt. Das böse TAVI ist sehr schwach und der Spieler kann so lernen, wie er die Hauptfigur mit Waffen ausrüstet, zwischen den ausgerüsteten Waffen wechselt, die ausgerüstete Waffe einsetzt und das legendäre TAVI mit seiner Spezialfähigkeit zur Unterstützung einsetzen kann. Hat der Spieler das böse TAVI besiegt, so kann er mit der Hauptfigur zu Dr. Ruth Miki gehen.

Dort angekommen gibt die Hauptfigur Dr. Ruth Miki die Zeichnung. Daraufhin erfährt der Spieler, dass der böse Wissenschaftler Bjørn das legendäre TAVI gestohlen haben muss. Der Spieler erhält die dritte Quest des Spiels (Q 03: Rette das gestohlene legendäre TAVI), welche die wichtigste Quest ist. Erledigt der Spieler diese Quest, hat er das Spiel gewonnen. Außerdem gibt Dr. Ruth Miki der Hauptfigur ein weiteres legendäres TAVI zur Unterstützung für die bevorstehende Reise mit. Es handelt sich hierbei um ein Pflanzen-TAVI. Da die Hauptfigur immer nur mit einem legendären TAVI ausgerüstet werden kann, erlernt der Spieler, wie er das ausgerüstete TAVI wechselt. Außerdem wird dem Spieler beigebracht, wie er das legendäre TAVI auswählt, es an Orte schickt und das legendäre TAVI zur Interaktion mit anderen Objekten nutzen kann. Bevor der Spieler die dritte Quest des Spieles erfüllen kann und somit das Spiel Reise durch Tavanien gewinnt, bekommt er im Spielverlauf weitere Quests, welche er erledigen muss.

Von nun an kann der Spieler mit der Hauptfigur auf vereinzelte böse TAVIs treffen. Dies ermöglicht dem Spieler sich in das Spiel und dessen Kampfmechanik einzufinden. Auch ist es möglich, dass der Spieler sammelbare Objekte findet, welche die Hauptfigur und die legendären TAVIs stärken können. Bald jedoch trifft die Hauptfigur auf den bösen Wissenschaftler Bjørn, welcher flieht und einige böse TAVIs hinterlässt. Der Spieler wird nun von mehreren bösen TAVIs gleichzeitig angegriffen und kann seine erlernten Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ab diesem Zeitpunkt im Spiel werden die bösen TAVIs immer stärker, denn Bjørn ist nicht untätig und züchtet fleißig böse TAVIs. Der Spieler wird vor die Herausforderung gestellt, die Insel zu erkunden um sammelbare Objekte zu finden und so die Hauptfigur und die legendären TAVIs verstärken zu können, aber gleichzeitig die Quests nicht zu vernachlässigen. Nur so kann er dem bösen Wissenschaftler näher kommen, bevor die bösen TAVIs zu stark für ihn werden, er im Kampf getötet wird und das Spiel Reise durch Tavanien verliert.

Gelangt der Spieler mit der Hauptfigur zum bösen Wissenschaftler, so kommt es zum Endkampf und der Spieler kann das Spiel Reise durch Tavanien gewinnen, indem er den bösen Wissenschaftler besiegt und so das gestohlene legendäre TAVI zurückerobert. Besiegt allerdings Bjørn die Hauptfigur, so hat der Spieler das Spiel verloren.

5.6 Statistiken

Allgemein:

- Gesamtspielzeit
- Längstes Einzelspiel
- Angefangene Spiele
- Besiegte böse TAVIs
- Gewonnene Endkämpfe
- Anzahl Tode
- Zurückgelegte Distanz in m (1 m entspricht 1 Tile)

Spielstatistik:

- Spielzeit
- Besiegte böse TAVIs
- Verursachter Schaden
- Erlittener Schaden
- Anzahl erfüllter Quests
- Zurückgelegte Distanz in m (1 m entspricht 1 Tile)

5.7 Errungenschaften

Es werden persistente Errungenschaften während des Spiels gesammelt. Diese gibt es zum Teil in mehreren Ausführungen. Die Errungenschaft "Sympathischer Sieger" der Stufe eins erhält der Spieler, wenn er das legendäre TAVI einmal gerettet hat, die Stufe zwei erhält der Spieler durch dreimaliges Retten des legendären TAVIs und die Stufe vier, wenn der Spieler das legendäre TAVI fünfmal gerettet hat. Nachfolgend werden alle persistenten Errungenschaften des Spiels aufgelistet:

- Sympathischer Sieger (Rette 1 [3, 5] Mal das legendäre TAVI)
- Fataler Fehlgriff (Stirb 1 [5, 25] Mal im Kampf)
- Wirkungsvoller Widerständler (Besiege 10 [100, 200] böse TAVIs)
- Hammermäßiger Haudraufmeister (Erlege 1 [50, 100] böse TAVIs mit einer Nahkampfwaffe)
- Filigraner Fernkämpfer (Besiege 1 [50, 100] Gegner mit einer Fernkampfwaffe)
- Traumhaftes Teamwork (Setze 1 [20, 100] Mal die Fähigkeit eines legendären TAVI ein)
- Wahnsinnige Waffenkammer (Erhalte jede Waffe, die es im Spiel gibt)
- Wütender Waffenkenner (Töte mit jeder Waffe des Spiels ein böses TAVI)

5.8 Speichern und Laden

Der aktuelle Spielstand kann über das Pausenmenü gespeichert werden. Hierbei wird Folgendes gespeichert:

- Aktuelle Position der Hauptfigur und aller anderen Charaktere (legendäre und böse TAVIs, böser Wissenschaftler ...)
- Alle Items, die sich im eigenen Besitz befinden, mit Position im Inventar bzw. im ausgerüsteten Slot
- Zustand der Insel (z.B. Brücke kaputt oder repariert ...) und aller Truhen (Inhalt entnommen oder nicht entnommen)
- Aktueller Questfortschritt
- Aktuelle Spielstatistik

Pro angefangenem Spiel können mehrere Spielstände separat gespeichert und dementsprechend auch wieder geladen werden. Beim Laden werden alle gespeicherten Zustände wieder geladen.

5.9 Tech-Demo

Die Tech-Demo ist über die Optionen zu erreichen. Hier lässt sich die Performance des Spiels testen, indem man bis zu 1000 legendäre TAVIs spawnen kann.

6 Screenplay

Dr. Ruth Miki war einst eine erfolgreiche Magierin. Zusammen mit ihrem Forscherteam züchtete sie eine Reihe mystischer Kreaturen, die sie legendäre TAVIs taufte. Legendäre TAVIs besitzen Spezialfähigkeiten, die im Laufe ihres Lebens immer weiter optimiert wurden. Mit jeder weiteren Optimierung wuchs ihr Einfluss auf die moderne Magierlehre. Inzwischen sind Dr. Ruth Mikis mystische Kreaturen kaum mehr von dort wegzudenken.

Doch nicht immer verlief die Forschungsarbeit reibungslos. Zunehmend wurden die Experimente des Forschungsmitglieds Bjørn ausartender. Die Grenze des moralisch Vertretbaren wurde immer weiter in die Höhe getrieben, bis die Kluft zwischen Dr. Ruth Miki und dem Ausreißer Bjørn so groß war, dass sie ihn schnurstracks feuerte.

Geschürt von Missgunst und dunklen Machenschaften entschloss sich der böse Wissenschaftler eines Tages ein legendäres TAVI zu entführen und auf eigene Faust die Forschung weiter zu betreiben. Sein Ziel ist es, die Insel eines Tages in einem traurigen, verwüsteten Schleier zu hinterlassen.

Als ihr ehemaliger Zauberlehrling bist du Dr. Ruth Mikis letzte Hoffnung, das legendäre TAVI zu retten und die Insel vor ihrem düsteren Ende zu bewahren.

7 Glossar

Hier werden neu eingeführte Begriffe erklärt.

- **Abgestorbener Baum:**
Lässt sich fällen, wenn Pflanzen-TAVI in der Nähe ist. Legt Holz im Inventar ab.
- **Axt: Nahkampfwaffe**
- **Björn: Der böse Wissenschaftler**
Hat ein legendäres TAVI von Dr. Ruth Miki gestohlen. Züchtet böse TAVIs. Verkörpert die künstlichen Intelligenz des 2. Spielers.
- **Blauer Runenstein: Ausrüstbares sammelbares Objekt**
Erhöht Projektilgeschwindigkeit einer Waffe.
- **Bogen: Fernkampfwaffe**
- **böses TAVI:**
Werden von Björn gezüchtet. Greifen die Spielfigur an.
- **Dr. Ruth Miki:**
Magierin. Alte Lehrerin von Hauptfigur. Wohnt in Haus südlich des Spielstartpunktes.
- **Elementarstein: Questitem**
Kann aus einer Wasser- einer Erd- und einer Pflanzenessenz aufgeladen werden.
- **Erdessenz: Questitem**
- **Errungenschaften: Achievements**
Errungenschaften können im Laufe des Spiels freigeschaltet werden.
- **Gelber Runenstein: Ausrüstbares sammelbares Objekt**
Erhöht Angriffsschaden einer Waffe.
- **Gemüse: TAVI-Essen**
Wird von Jord, dem Erd-TAVI gerne verspeist.
- **Glaskugel: Questitem**
Wird benötigt, um Björns Versteck zu finden.
- **Grüner Runenstein: Ausrüstbares sammelbares Objekt**
Erhöht Angriffsgeschwindigkeit einer Waffe.
- **Hauptfigur:**
Repräsentiert den Spieler/die Spielerin im Spiel.
- **Heil-Trank: Ausrüstbares sammelbares Objekt**
Heilt die Hauptfigur.
- **Hellebarde: Nahkampfwaffe**

- **Holz: Questitem**
Benötigt, um Brücken zu reparieren.
- **HUD: Head-Up Display**
Dient der Übersicht und dem Spielkomfort. Graphisches Overlay, auf dem der Spieler Lebenspunkte erkennen, TAVI wechseln, Menü und Inventar aufrufen sowie die TAVI-Fähigkeit aktivieren kann.
- **Inventar:**
Beinhaltet Gegenstände, die die Spielfigur im Laufe des Spiels gesammelt hat, wie Waffen, Runensteine und Tränke. Hier lassen sich solche Gegenstände auch ausrüsten bzw. anwenden.
- **Jord: Legendäres Erd-TAVI**
Kann Gegner verwundbarer machen. Mag gerne Gemüse essen.
- **Kaputte Brücke:**
Lässt sich (sofern Holz im Inventar ist) reparieren, wenn legendäres TAVI in der Nähe ist.
- **KI: Künstliche Intelligenz**
Wird von Bjørn verkörpert. Steuert das Spawn- und Bewegungsverhalten der bösen TAVIs. Ist der "Zweite Spieler".
- **Kurzschwert: Waffe**
- **legendäres TAVI:**
Begeleitet die Hauptfigur auf seinem Abenteuer. Hat eine aktive Fähigkeit und einen passiven Effekt.
- **LP: Lebenspunkte**
Alle angreifbaren Hauptfiguren haben Lebenspunkte. Sind sie 0, wird die Figur kampfunfähig.
- **LP-Trank: Ausrüstbares sammelbares Objekt**
Erhöht die maximalen LP der Hauptfigur.
- **Person:**
Ein Nicht-Spieler-Character, der die Insel belebt und dem Spieler Quests und Items geben kann.
- **Pilz: TAVI-Essen**
Wird von Sopp, dem legendären Pflanzen-TAVI gerne verspeist.
- **Plass: Böses TAVI**
Greift nicht an, hat magische Augen und teilt so Bjørn mit, wo und in welchem Zustand sich die Spielfigur befindet.
- **Pflanzenessenz: Questitem**
- **Quest:**
Quests sollten im Laufe des Spiels abgeschlossen werden, um das Spiel zu gewinnen.
- **Rote Rose:**
Benötigt, um Pflanzenessenz zu erhalten. Lässt sich per Linksklick pflücken. Dazu muss die Hauptfigur in der Nähe sein.

- **Runenstein: Ausrüstbares sammelbares Objekt**
Kann benutzt werden, um Waffen zu verbessern.
- **Samfunnet: Böses TAVI**
Wird immer im Dreierpack von Bjørn platziert. Greift im Nahkampf an.
- **sammelbares Objekt:**
Lässt sich in Truhen finden, oder durch das Abschließen von Quests. Beispiele sind Waffen, Questobjekte, Runensteine und Tränke.
- **Sandburg:**
Lässt sich von Erd-TAVI Jord zerstören.
- **Schleuder: Fernkampfwaffe**
- **Schlüssel: Questitem**
- **Schmied: Person**
Lebt im Start-Dorf und übergibt der Hauptfigur ein Schwert und eine Zeichnung vom bösen Wissenschaftler Bjørn.
- **Sopp: Legendäres Pflanzen-TAVI**
Kann Gegner verwurzeln. Mag gerne Pilze essen.
- **Spieler/Spielerin:**
Spielt das Spiel auf dem Computer. Sitzt vor dem Computer.
- **Streve: Böses TAVI**
Kann Nah- und Fernkampf ausführen.
- **Tarn: Böses TAVI**
Kann sich nicht fortbewegen. Greift im Fernkampf an.
- **Tavanien:**
Insel, auf der sich die Geschichte abspielt. Ist von Menschen und TAVIs bewohnt.
- **TAVI:**
Mystische tierähnliche Kreatur. Lebt auf der Insel von Tavanien.
- **TAVI-Fähigkeit:**
Sopp und Jord haben je einen passiven Effekt und eine aktive Fähigkeit. Die aktive Fähigkeit kann im Kampf genutzt werden.
- **Tech-Demo:**
Hier lässt sich die Performance des Spiels testen, indem man bis zu 1000 legendäre TAVIs spawnen kann.
- **TiledMap:**
Karte, auf der sich die Spielfiguren bewegen. Einige Objekte auf der TiledMap haben Kollisionen, wie in etwa Häuser, Bäume, Schilder ...

- **Trank:**
Heiltränke heilen die Hauptfigur direkt, während LP-Tränke die maximalen LP der Hauptfigur erhöhen.
- **Truhe:**
Truhen lassen sich per Linksklick auf die Truhe öffnen. Dazu muss die Hauptfigur in der Nähe sein.
- **Utbrudd: Böses TAVI**
Explodiert beim Angreifen und begeht damit Selbstmord. Greift im Nahkampf an.
- **Waffe:**
Fügt einem Gegner Schaden zu. Es wird zwischen Nah- und Fernkampfwaffen unterschieden.
- **Wasseressenz: Questitem**
- **Wassernymphe: Kreatur**
Schenkt Hauptfigur nach Questabschluss die Wasseressenz.
- **Zauberstab: Fernkampfwaffe**
- **Zeichnung von Bjørn: Questitem**