

Binding of Bomberman

GDD Sopragruppe 08 WS21/22
Tutor: Gerrit Freiwald

Alexis Andrez Benno Richard Simon Tristan Yannick

15. Januar 2022

Version	Autor	Datum	Kommentare
0.0.1	Alle	16. November 2021	Initiale Version
0.0.2	Benno Weiß, Tristan Busch	16. November 2021	Neue Features nach Review des Beta-GDD mit Kundenanforderungen • Spielobjekte steuerbare Bombe, steuerbarer Lockvogel und Klebebombe hinzugefügt. • Bomben machen nun auch Schaden am Spielcharakter. • Aktion aktive Einheit wählen • Spielobjekt Rollender Ball hinzugefügt. • Einige Upgrades hinzugefügt. • Spielstruktur erweitert und präzisiert. Darunter die Sho-präume und die Stages. • Techdemo ist nun in der Menüstruktur eingebunden. • Der Name des Bruders ist nun eindeutig festgelegt. • Die Mindestvoraussetzungen wurden verbessert.

Tabelle 1: Änderungsliste

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	4
1.1	Zusammenfassung des Spiels	4
1.2	Zentrale Spielmechanik	4
2	Benutzeroberfläche	5
2.1	Spieler-Interface	5
2.2	Menü-Struktur	6
3	Technische Merkmale	9
3.1	Verwendete Technologien	9
3.2	Mindestvoraussetzungen	9
4	Spiellogik	10
4.1	Optionen & Aktionen	10
4.2	Spielobjekte	14
4.3	Spielstruktur	16
4.4	Statistiken	17
4.5	Achievements	18
4.6	Screenplay	19

Anmerkungen zum GDD

Einige Begriffe können verwirrend sein und werden daher hier klargestellt

- **Spielender**

Die Person, die vor dem Bildschirm sitzt und mittels Maus und Tastatur am Spiel teilnimmt.

Der Spielende wird im laufenden Spiel durch **Zornus** den Zwerg verkörpert.

- **KI**

Ein Intelligenter Computergegner, der im laufenden Spiel durch **Snobbius** verkörpert wird.

- **Spieler**

Spieler meint sowohl den Spielenden als auch die KI. Im Kontext des eigentlichen Spiels - also außerhalb der Menüs - sind diese gleichbedeutend mit **Zornus** und **Snobbius**.

- **Spezialbomben**

Es gibt eine Standardbombe, die Spielern immer und unbegrenzt zur Verfügung steht. Alle anderen Bomben sowie der *steuerbare Lockvogel* werden in einigen Abschnitten der Einfachheit halber unter dem Begriff **Spezialbomben** zusammengefasst.

Kapitel 1

Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Ein Leben voller Demütigungen entlädt sich in einer wilden Verfolgungsjagd. Spiele als Zornus der Zwerg und Spreng dir auf der Suche nach deinem Bruder Snobbius deinen Weg durch drei Ebenen. Aber Achtung: einmal gestellt wird er sich nicht kampflos ergeben.

Action und Strategie werden hier für den ultimativen Spielspaß kombiniert.

1.2 Zentrale Spielmechanik

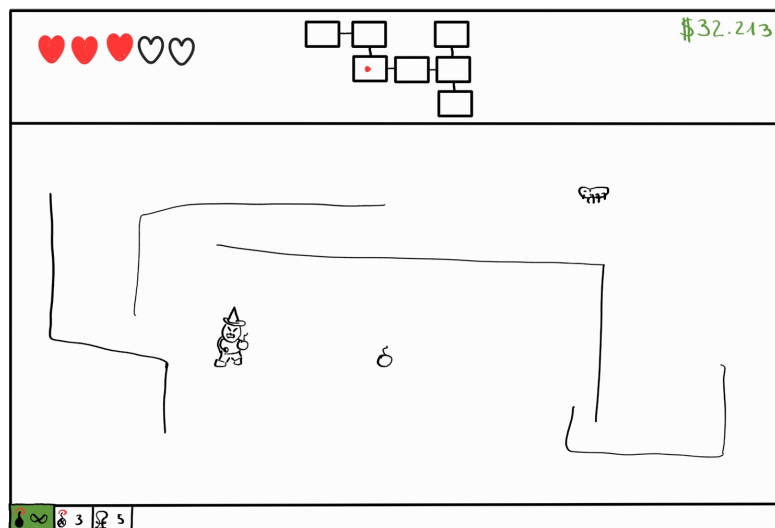
Das Spiel wechselt zwischen Dungeon-Crawler Passagen und klassischem Bomberman Gameplay. Die Zentrale Mechanik ist dabei immer das Platzieren und Manipulieren von verschiedenen Bomben, um seine Gegner zu erwischen.

Kapitel 2

Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

Abbildung 2.1: Interface-Elemente mit Positionierung. Aussehen der Elemente kann abweichen



Die Spielgrafik ist zweidimensional. Im Zentrum des Bildschirms wird der Raum angezeigt in dem sich Zornus gerade befindet. Hier findet auch das Spielgeschehen statt. Spieler und Gegner bewegen sich im Raum, Bomben werden platziert und Items warten darauf gekauft oder aufgesammelt zu werden.

Die aktuell vom Spielenden ausgewählte Einheit - in Kapitel 4.1 ist das Auswählen von Einheiten beschrieben - ist optisch hervorgehoben.

Wird im sichtbaren Ausschnitt auf eine Stelle am Boden geklickt beginnt die ausgewählte Einheit sich zu dieser Stelle zu bewegen.

Durch Tastendrucke können Bomben an der aktuellen Position der Spielfigur platziert werden sofern diese ausgewählt ist.

Verfügbare Bomben werden am unteren Bildschirmrand linksbündig nebeneinander angezeigt. Die Anzeige besteht jeweils aus einer Grafik, die den Bombentyp symbolisiert und der Anzahl der geladenen Bomben des Typs. Die aktuell ausgewählte Bombe ist optisch

hervorgehoben. Die Ausgewählte Bombe kann über Tastatursteuerung und Mausklick gewechselt werden.

Wenn sich ein Spieler über ein Item bewegt, wird dieses aufgehoben. Dabei wird ein Ton abgespielt, um den Spielenden zu informieren.

Es gibt eine Interaktions-Taste. Wenn der Spielende auf oder in einem bestimmten Radius um einen Gegenstand steht und die Interaktions-Taste betätigt, wird die entsprechende Interaktion ausgelöst wie im Kapitel Optionen & Aktionen beschrieben.

Manche Items können nur aufgenommen werden, indem Geld für sie ausgegeben wird. Diese Items liegen am Boden, sind durch einen Kaufpreis gekennzeichnet und werden durch Drücken der Interaktionstaste aufgenommen. Dabei wird der entsprechende Betrag vom gesammeltem Geld abgezogen.

Gelegte Bomben blinken abhängig von der verbleibenden Zeit bis zur Explosion, um dem Spielenden zu erleichtern diese abzuschätzen. Je weniger verbleibende Zeit desto schneller das Blinken.

Im oberen Bildschirmbereich gibt es eine Zeile mit Informationen für den Spielenden. Sie enthält eine Lebensanzeige in Form von gefüllten bzw. ausgegrauten Herzen, eine Minimap die die aktuelle Position und angrenzende entdeckte Räume zeigt sowie eine Anzeige des gesammelten Geldes. Die Positionen der Elemente sind wie in Abb. 2.1 beschrieben.

Befindet sich der Spielende im Kampf gegen Snobbius wird dort zusätzlich eine Lebensanzeige von Snobbius angezeigt.

2.2 Menü-Struktur

Main Menu: Wird bei starten des Spiels geöffnet

- New Game - öffnet das Schwierigkeitenmenü [*Difficulty*]
- Load Game - öffnet das Lademenü [*Load*]
- Settings - öffnet das Einstellungsmenü [*Settings*]
- Statistics/Achivements - Zeigt alle Statistiken und Errungenschaften
- Tech Demo - startet die Techdemo
- Quit Game - schließt das Spiel

Pause Menu: geöffnet durch drücken der P-Taste während dem laufenden Spiels und pausiert das Spiel

- Continue - schließt das Pausemenü und setzt das Spiel fort
- Save Game - öffnet das Speichermenü [*Save*]
- Load Game - öffnet das Lademenü [*Load*]

- Settings - öffnet das Einstellungs Menü [*Settings*]
- Statistics/Achievements - Zeigt alle Statistiken und Errungenschaften
- Back to Main Menu - beendet das Spiel und öffnet das Hauptmenü [*Main Menu*]

Difficulty Menu: startet ein neues Spiel mit entsprechendem Schwierigkeitsgrad

- Normal - startet ein neues Spiel mit normalem Schwierigkeitsgrades
- Hard - startet ein neues Spiel mit erhöhtem Schwierigkeitsgrades
- Back - zurück zum Hauptmenü [*Main Menu*]

Save Menu: hier kann der aktuelle Spielstand gespeichert werden

- Save Slots - liste mit vier Speicherstände
- Back - zurück zum Pausemenü

Load Menu: hier kann ein Spielstand geladen werden

- Load Slots - liste mit bis zu vier Spielständen
- Back - zurück zum Hauptmenü beziehungsweise Pausemenü

Settings/Achievements Menu

- List of Statistics and Achievements - listet alle Statistiken und Errungenschaften
- Back - zurück zum Hauptmenü beziehungsweise Pausemenü

Settings: enthält diverse Spieleinstellungen

- Music on or off - schaltet die Spielmusik an beziehungsweise aus
- Volume up and down - ändert die Lautstärke der Musik
- Fullscreen On/Off - schaltet Vollbild ein und wieder aus
- Back - zurück zum Hauptmenü beziehungsweise Pausemenü

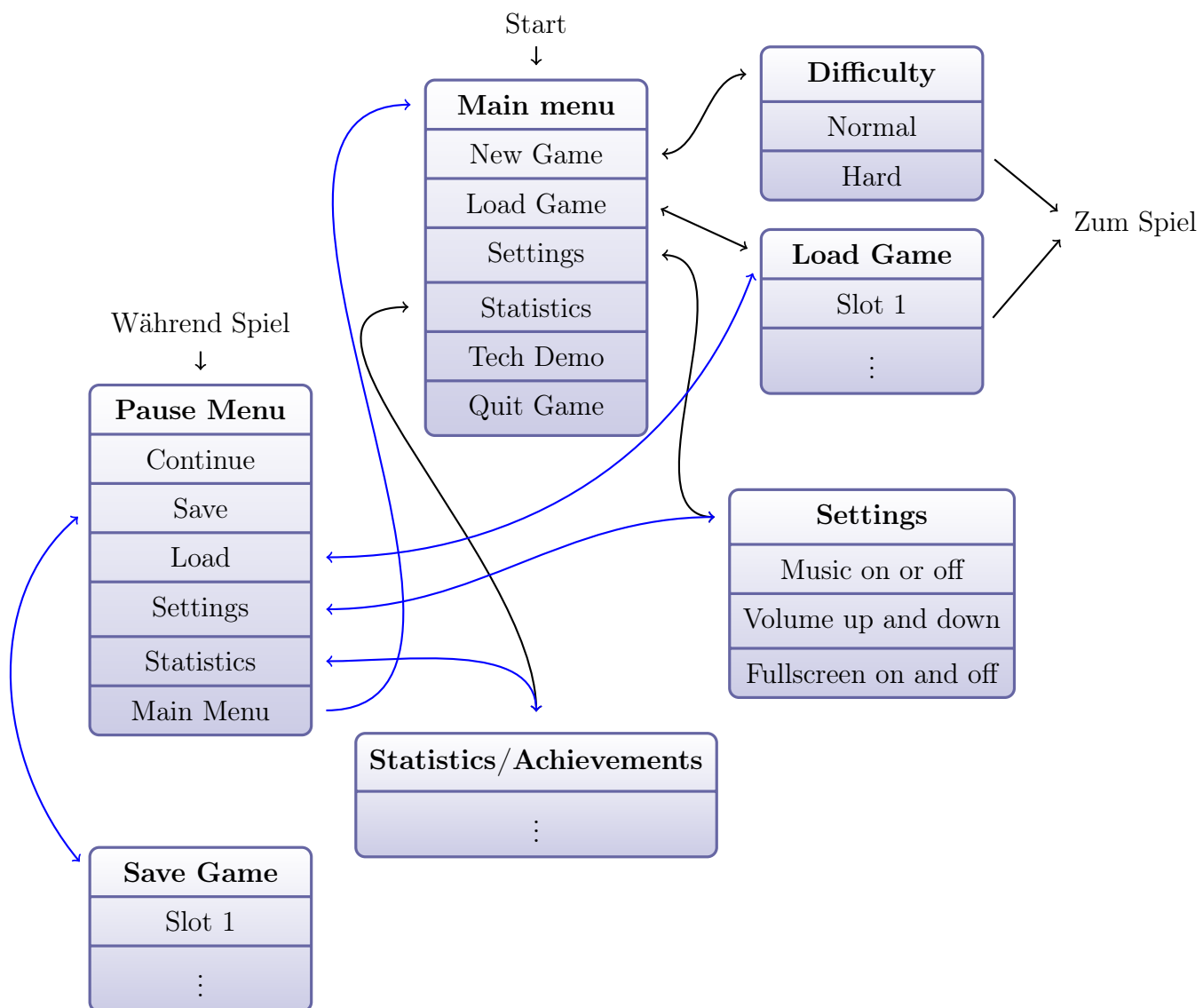


Abbildung 2.2: Menüpunkte

Kapitel 3

Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Visual Studio
- Monogame
- .NET Framework
- Overleaf
- Tiled Map-Editor

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 10
- Bildschirm mit einer Auflösung von mindestens 1920x1080
- Tastatur
- Maus

Kapitel 4

Spiellogik

In der folgenden Tabelle sind die verschiedenen Aktionen des Spiels tabellarisch in Form von Use-cases aufgelistet.

Viele Aktionen können von Akteuren des Typs Spieler - also sowohl vom Spielenden als auch der KI - ausgeführt werden. Für solche Aktionen wird der Ereignisfluss aus Sicht des Spielenden dargestellt.

Für die KI gelten zwar die selben Anfangs- und Endbedingungen, sie kann aber Aktionen unmittelbar auslösen statt Eingabegeräte wie Maus und Tastatur zu verwenden.

4.1 Optionen & Aktionen

ID / Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Endbedingungen
ID01: aktive Einheit auswählen	Spieler	1. Linksklick auf eine auswählbare Einheit ist.	Einheit ist auswählbar.	Die Einheit ist ausgewählt und erhält nun Bewegungsbefehle mit der rechten Maustaste.
ID02: Bewegung durch Mausklick	Spieler	1. Rechte Maustaste wird auf dem Bildschirm geklickt. 2. ausgewählte Einheit bewegt zu dem angeklickten Punkt. 3. Sobald die ausgewählte Einheit auf dem Punkt steht, ist der Befehl vorbei.	Eine Einheit muss ausgewählt sein	Spieler steht auf dem angeklickten Ort. ODER Spieler erteilt einen neuen Bewegungsbe- fehl.

ID03: Bomben platzieren	Spieler	1. Leertaste wird betätigt	Spielfigur ist ausgewählt. Es liegt noch keine Bombe unter der Spielfigur	ausgewählte Bombe taucht unter der Spielfigur auf. Das Feld kann noch verlassen werden, danach wird die Bombe kollidierend.
ID04: Wände sprengen	Spieler	1. Bombe wird in der Nähe der zerstörbaren Wand platziert oder dorthin gekickt 2. Die Bombe explodiert. 3. Die Wand im Detonationsradius verschwindet	Bombe, zerstörbare Wand	Wand ist nicht mehr vorhanden und Spieler kann nun auf das freigewordene Feld treten
ID05: Wände verschieben	Spieler	1. Spieler tritt an die Wand heran und drückt die Interaktionstaste. 2. Spieler bewegt Charakter in die Richtung der Wand. Wand bewegt sich mit der Spielfigur um 1 Feld weiter.	Charakter muss neben der Wand stehen und die Interaktionstaste betätigen. UND Hinter der Wand darf keine weitere Wand stehen.	Wand befindet sich nun ein Feld weiter und Charakter steht auf dem Feld der Wand.
ID06: Items aufheben	Spieler	1. Spieler läuft über ein Feld mit einem Item 2. Spieler hebt das Item automatisch auf.	-	Item muss entweder erfolgreich aufgehoben sein, wenn es eine Bombe ist. ODER Item führt den Effekt aus für den es bestimmt ist beim Aufheben.
ID07: Ein- stellungen öffnen	Spielender	1. Spieler klickt auf vorgesehene Icon. 2. Einstellungen öffnen sich.	-	Einstellungsfenster ist nun zu sehen und das Spiel pausiert.
ID08: Schwierig- keitsgrad einstellen	Spielender	1. Spieler ist im Startbildschirm 2. Spieler klickt auf 'Neues Spiel' 3. Spieler wählt zwischen den angegebenen Schwierigkeiten	Spieler ist im Startbildschirm	Schwierigkeitsgrades wurde eingestellt.

ID9: Lautstärke einstellen	Spielender	1. Spieler öffnet das Menü "Einstellungen". 2. Spieler stellt Lautstärke ein. 3. Lautstärke wurde eingestellt.	Spieler hat eine Maus	
ID10: Bombe treten	Spieler	1. Spieler drückt Interaktionstaste direkt neben der Bombe. 2. Bombe bewegt sich in gerader Linie von der Spielfigur weg. 3. Bombe bleibt einige Felder weiter stehen.	Spieler befindet sich direkt neben einer Bombe.	Bombe hat sich einige Felder weiter bewegt und bleibt dort stehen.
ID11: Items kaufen	Spieler	1. Spieler befindet sich auf einem Item und drückt die Interaktionstaste. 2.1 Wenn nicht genug Geld vorhanden ist, passiert nichts und die Aktion ist beendet. 2.2 Wenn genug Geld vorhanden ist wird das Geld abgezogen. 3. Das Item befindet sich entweder im Inventar oder führt den vorgesehenen Effekt aus.	Spieler muss sich auf Items eines Shops befinden.	Spieler hat das Item im Inventar oder es führt den vorgesehenen Effekt aus. ODER Der Spieler erhält kein Item da er zu wenig Geld gehabt hat.
ID12: Bomben wechseln	Spieler	1. Wechseltasten verwenden oder Bombe im Inventar anklicken. 2. Neue Bombe ist nun als aktuelle Bombe ausgewählt	Spieler muss mindestens 2 verschiedene Bomben haben.	Neue Bombe ist nun ausgewählt. ODER Die gleiche Bombe ist ausgewählt, falls nur ein Typ Bombe vorhanden.

ID13: Nahkampf- schaden zufügen	Gegener	1. Gegner steht lange genug (abhängig von Gegnertyp) vor dem Spieler. 2. Die Lebensanzeige verliert Herzen in Anzahl Schaden des Gegners. 3. Spieler ist für kurze Zeit nicht angreifbar und er blinkt.	Spieler muss durch Hitbox eines Gegners berührt werden.	Lebensleiste zeigt nun weniger Herzen an und Spieler ist für kurze Zeit unverwundbar.
ID14: Raum betreten	Spielender	1. Spieler drückt die Interaktionstaste unmittelbar vor einer Tür 2. Der Bildschirm wechselt zum neuen Raum. 3. Der Spieler steht vor der entsprechenden Tür im neuen Raum.	Der Spieler muss vor einer Tür stehen.	Spielfigur steht im neuen Raum.
ID15: Pau- se	Spielender	1. Spieler drückt die Pausentaste. 2. Spiel wird pausiert 3. Pausemenü wird angezeigt	-	Spiel ist pausiert und Pausemenü wird angezeigt.

Tabelle 4.1: Optionen und Aktionen

4.2 Spielobjekte

Spieler

Spieler können sich frei im Raum bewegen und aktiv mit den anderen Spielobjekten interagieren

Name	Beschreibung
"Zornus"	Wird vom Spielenden gesteuert und von Gegnern gejagt
"Snobbius"	Wird von einer KI gesteuert und von Zornus gejagt

Tabelle 4.2: Spieler

Gegner

Im Folgenden sind die Gegner aufgelistet. Gegner bewegen sich auf direktem Weg in Richtung ihres Ziels. Bei der Zielauswahl wird der Lockvogel über Zornus priorisiert. Gegner bleiben vor ihrem Ziel stehen und richten nach einer gewissen Zeit (welche von Gegnertyp und Schwierigkeitsgrad abhängt) Schaden an ihrem Ziel an. Die Gegner sind in allen Ebenen des Spiels anzutreffen. Sie unterscheiden sich je nach Ebene *optisch* aber nicht in ihren generellen Eigenschaften.

Name	Beschreibung
"Groß und langsam"	Optisch größerer Gegner. Bewegung und Angriff sind langsam. Muss von zwei Bomben getroffen werden um besiegt zu werden und richtet doppelten Schaden an, wenn er Zornus erwischt
"Klein und schnell"	Optisch kleinerer Gegner. Bewegt sich schnell, wird aber durch die erste Bombe besiegt und richtet nicht viel Schaden an.

Tabelle 4.3: Gegner - alle Namen sind Arbeitstitel

Spielwelt

Die folgenden Spielobjekte sind teil der Spielwelt. Sie sind kollidierend und schränken die Bewegungsfreiheiten der Einheiten im Raum ein.

Hindernisse	Beschreibung
"Wände"	Wände im und um den Raum sind kollidierende Objekte. Sie sind unzerstörbar. Spielobjekte die sich frei bewegen müssen Wände umgehen. Spielobjekte die sich geradlinig bewegen (gekickte Bomben, rollendes Ding) stoppen vor der Wand.
"Zerstörbare Wände"	Zerstörbare Wände haben alle Eigenschaften von Wänden. Allerdings können sie durch Bomben zerstört werden.
"Verschiebbare Wände"	Haben alle Eigenschaften von Wänden. Können Zornus verschoben werden.
"Abgrund"	Hat alle Eigenschaften von Wänden, kann aber durch Hineinschieben einer verschiebbaren Wand verschlossen werden.

"Rollendes Ding"	Ein Ding, dass geradlinig durch den Raum rollt. Bei Kollision mit Spielfiguren, Gegnern oder kontrollierbaren Einheiten wird Schaden angerichtet. Bei Kollision mit der gegenüberliegenden Wand wird das Ding zerstört. Das Ding nimmt je nach Ebene eine andere Gestalt an (Baumstamm, Felskugel, Feuerball)
"Tür"	Hat alle Eigenschaften von Wänden. Zusätzlich kann die Tür genutzt werden um den angrenzenden Raum zu betreten.

Tabelle 4.4: Hindernisse

Items

Items werden von Spielern in aufgesammelt oder gekauft. Einige verbessern Eigenschaften des Spielers während andere aktiv eingesetzt werden können.

In diesem Kontext bedeutet *Sammelbar*, dass ein Item aufgesammelt werden kann indem ein Spieler sich darüber bewegt und *Kaufbar*, dass ein Item erst durch einen Kauf verfügbar wird. Siehe dazu Aktionen ID06 und ID11 in Tabelle 4.1

Die genannten Bomben und der "Steuerbare Lockvogel" sind alle sammelbar und werden wie in Kapitel 2.1 beschrieben in einem Inventar angezeigt und können gemäß ihrer Beschreibung eingesetzt werden.

Items	Beschreibung
"Herzen"	Sammelbar. Stellt verlorenes Leben wieder her.
"Super Herzen"	Kaufbar. Erhöht das maximale Leben eines Spielers.
"Coins"	Sammelbar. Erhöht den Kontostand eines Spielers.
"Standard Bombe"	Eine Bombe Spielern immer und in unbegrenzter Stückzahl zur Verfügung steht. Kann Schaden an Gegnern und Spielern verursachen.
"Pathfinding Bomb"	Spezialbombe. Bombe die von alleine das nächstgelegene Ziel verfolgt. Kann Schaden an Gegnern und Spielern verursachen.
"Steuerbare Bombe"	Sammelbar. Bombe die mit Linksklick ausgewählt werden kann und zu einem beliebigen Punkt geschickt werden kann (per Rechtsklick). Diese explodiert bei Gegnerkontakt. Kann Schaden an Gegnern und Spielern verursachen.
"Steuerbarer Lockvogel"	Sammelbar. Ist nach dem Platzieren ein auswählbares Objekt. Kann zu einem beliebigen Punkt geschickt werden kann (per Rechtsklick). Nahe Gegner sind gezwungen ihn zu verfolgen.
"Klebebombe"	Sammelbar. Eine Bombe die keinen Schaden macht, sondern einen 'klebrigen' Bereich hinterlässt, welcher Spieler und Gegner verlangsamt.
"Damage up"	Kaufbar. Erhöht den von Bomben des Spielers verursachten Schaden.
"Schuh"	Kaufbar. Erhöht das Lauftempo.

Tabelle 4.5: Items

4.3 Spielstruktur

Fortschritt durch die Ebenen

Das Spiel besteht aus drei Ebenen. Dem *Wald*, der *Mine* und der *Hölle*. Der Fortschritt durch die einzelnen Ebenen lässt sich jeweils in zwei Phasen unterteilen.

1. Dungeon-Phase

Der Spieler erkundet die Ebene auf der Suche nach Snobbius. Dabei wird er von Gegnern gejagt, findet aber auch nützliche Gegenstände wie zum Beispiel zusätzliche Spezialbomben. Diese Spielphase bezeichnen wir als die *Dungeon-Phase*.

2. Bomberman-Phase

Snobbius befindet sich in der Ebene in einem speziellen Raum. Wird dieser Raum betreten beginnt ein Duell zwischen Spieler und Snobbius wie man es aus dem klassischen Computerspiel Bomberman kennt. Dabei platzieren beide Kontrahenten Bomben in dem Versuch sich gegenseitig in die Enge zu treiben und in den Radius einer Explosion zu lotsen. Diese Phase bezeichnen wir als die *Bomberman-Phase*.

Geht der Spieler siegreich aus der *Bomberman-Phase* hervor zieht sich Snobbius in die nächste Ebene zurück und der Spieler kann ihm dorthin folgen.

Spielablauf

Das Spiel beginnt immer in der *Dungeon-Phase* der *Wald* Ebene. Ist diese Ebene überwunden folgt die *Mine* die ihrerseits von der *Hölle* abgelöst wird.

Anzahl und Geschwindigkeit der Gegner steigen mit jeder Ebene und auch Snobbius wird in jeder Bomberman-Phase ein bisschen kompetenter. Die Schwierigkeit steigt also mit der Zeit an.

Das Spiel ist gewonnen, wenn der Spieler alle Ebenen erfolgreich abschließt. Fällt das Leben des Spielers zu irgendeinem Zeitpunkt auf null ist das Spiel verloren und muss von vorne begonnen werden.

Schwierigkeiten

Bei Beginn eines neuen Spiels wird eine Schwierigkeit ausgewählt. Diese Schwierigkeit beeinflusst die Grundwerte von Geschwindigkeit und Anzahl der Gegner, Geschwindigkeit des Spielers und kompetenz von Snobbius. Der Anstieg der Schwierigkeit im Verlauf des Spiels basiert auf diesen Grundwerten.

Im Hardcore-Modus kann nicht gespeichert werden.

Mögliche Strategien

Wie aus dem Spielverlauf hervorgeht ist das Spiel bezogen auf die Mechaniken und die Spielwelt statisch. Die Schwierigkeit steigt aber im Verlauf an und im Falle eines Todes kann im späteren Spiel mehr Fortschritt verloren gehen. Viele Spieler werden daher im

frühen höhere Risiken eingehen und sich gefundene Items nach Möglichkeit für den weiteren Spielverlauf aufheben.

Das selbe gilt innerhalb einer Ebene. In der Dungeon-Phase sind die Gegner berechenbar. Der Spieler kann sich selbst oder einen Lockvogel als Köder benutzen um sie zu seinen Bomben zu locken. Erfahrene Spieler werden daher in diesen Phasen möglichst keine Spezialbomben verwenden um dann in der Bomberman-Phase zusätzliche Möglichkeiten zu haben Snobbius ein Schnippchen zu schlagen.

Techdemo

Zusätzlich zum normalen Spielmodus gibt es noch eine Tech-Demo. Diese kann aus dem Hauptmenü gestartet und mit der ESCAPE-Taste wieder verlassen werden.

Die Tech-Demo enthält 1000 Zufallsgenerierte Spielobjekte. Mit diesen kann normal interagiert werden. Darüber hinaus gibt in der Tech-Demo keinen Spielfortschritt.

4.4 Statistiken

- **Gesammelte Münzen**
Enthält die Anzahl der Münzen, die insgesamt gesammelt wurden
- **Gesprengte Gegner**
Enthält die Anzahl der Gegner, die insgesamt vom Spieler gesprengt wurden
- **Gesprengte Wände**
Enthält die Anzahl der Wände, die insgesamt vom Spieler gesprengt wurden
- **Snobbius besiegt**
Zählt wie oft Snobbius vom Spieler besiegt wurde
- **Tode**
Zählt wie oft Zornus gestorben ist

4.5 Achievements

- **Goldjäger**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald insgesamt mehr als 500 Münzen gesammelt wurden
- **Drachenhorter**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald insgesamt mehr als 1.000 Münzen gesammelt wurden
- **Jeff Bezos**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald insgesamt mehr als 10.000 Münzen gesammelt wurden
- **Monster Hunter**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald insgesamt mehr als 50 Gegner gesprengt wurden
- **Externimantor**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald insgesamt mehr als 200 Gegner gesprengt wurden
- **Ausradiert**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald insgesamt mehr als 1.000 Gegner gesprengt wurden
- **King of the Stone Age**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald insgesamt mehr als 50 Wände gesprengt wurden
- **Untouchable**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald er ein Spiel gewinnt ohne dabei jemals Schaden zu nehmen
- **I will find you, and I will kill you**
Wird vom Spielenden freigeschaltet wenn er das Spiel zum ersten mal gewinnt.
- **Kain und Abel**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald er zum ersten mal von Snobbius besiegt wird
- **Zu schnell für dich**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald er zum ersten mal von einem Gegner des Typs "groß und langsam" getötet wird.
- **Upsi**
Wird vom Spielenden freigeschaltet sobald er zum ersten mal durch die Explosion einer eigenen Bombe stirbt.

4.6 Screenplay

Zornus der Zwerg hat einen schlechten Tag. Schon seit dieser sieben Sekunden früher geboren wurde stellt ihn sein schöner und erfolgreicher Zwillingsbruder in den Schatten.

Snobbius erbte die Minen der Familie und wurde dadurch reich. Er ist bei allen beliebt.

Zornus hingegen ist klein, hässlich und gierig. Heute will er sich endlich holen was ihm zusteht: seinen Anteil am Familienerbe.

Er stellt Snobbius im Elfenwald und fordert seinen Anteil. Doch dieser lacht ihn aus und macht sich über ihn lustig. Alle Elfen lachen mit.

Zornus fühlt sich gedemütigt. Er beschließt in die Offensive zu gehen und Snobbius und die selbstgefälligen Elfen in die Luft zu sprengen.

Zum Glück bastelt er, angetrieben durch seinen Minderwertigkeitskomplex, schon sein Leben lang Bomben.

Als Snobbius sieht, dass Zornus es ernst meint, flieht er zunächst durch den Wald und dann in die Minen der Familie.

Zornus sprengt bei der Verfolgung alles und jeden in Stücke und rafft alles Gold an sich, das er findet. Als er am Ende auch Snobbius erwischt, merkt er, dass er jetzt ganz allein ist und sich von seinem Geld nun nichts kaufen kann. Er ist sehr traurig.

The End.



Abbildung 4.1: Bebilderung der Story