

The Legend of Orario

Birk Ramin

Christoph Janus

David Gereon Wolf

Henrik Braun

Hilka Vach

Tutorin: Antonia Hinkerohe

SoPra05

9. November 2019

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkonzept	1
i. Spielzusammenfassung	1
ii. Alleinstellungsmerkmal	1
2. Benutzeroberfläche	1
3. Technische Merkmale	3
i. Technologie	3
ii. Anforderungen	3
4. Spiellogik	3
i. Aktionen	4
ii. Spielobjekte	6
iii. Spielablauf	8
iv. Statistiken	9
v. Achievements	9
5. Screenplay	10

Änderungsliste

Das Markt- und Geldsystem wurden entfernt, zusätzlich die Hindernisse und die Zentrierungsfunktion durch Drücken der Leertaste.

1. Spielkonzept

Zusammenfassung des Spiels

In diesem Dungeon-Survival-Spiel kämpfst du dich mit einer kleinen Gruppe von vier Helden durch eine Reihe unterschiedlicher Monster in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Führe dein Team durch die taktischen und strategischen Herausforderungen des täglichen Lebens im Dungeon von Orario, erweitere die Fertigkeiten deiner Mitstreiter und erwerbe die Fähigkeiten, um zu überleben. Nur du kannst Orario vor dem Überfall der Dungeon-Monster retten! Bist du dieser Aufgabe gewachsen?

Alleinstellungsmerkmal

Dieses Spiel besticht durch das Spielkonzept: Die Kombination von Dungeon- und Survivalspiel mit dem Aspekt des Gruppenmanagements sorgt für strategische und taktische Tiefe des Spielerlebnisses, während der Levelaufstieg am Ende eines jeden Dungeons die Entwicklung der Strategie und die Anpassung an den Spielstil des Spielers erlaubt. Die typenspezifischen Eigenschaften der Helden erinnern an die Klassiker des RPG-Genres, durch den Perspektivenwechsel und den Schwerpunkt auf überlegtes und gezieltes Handeln bietet dieses Spiel allerdings eine neue Sicht auf das Geschehen.

2. Benutzeroberfläche

Der Startbildschirm enthält das Menü mit sämtlichen Einstellungsmöglichkeiten, das über ein Bild der Stadt Orario mit dem Dungeon mittig im Bild gelegt ist (s. Konzeptzeichnung 3).

Die Spielwelt ist in einer 2,5D-Perspektive zu sehen, das bedeutet ein Blick von schräg oben. Die Spielobjekte sind zweidimensionale Objekte, die allerdings von vorne zu sehen sind, nicht von oben (s. Konzeptzeichnung 1). Die Kamera wird durch Berühren des Bildschirmrandes mit dem Mauscursor bewegt, dies kann auch durch die Tasten „W“, „A“, „S“ und „D“ getan werden. Die vier spielbaren Helden lassen sich per Linksklick auswählen, per Rechtsklick können ausgewählte Einheiten bewegt werden. Die characterspezifischen Fähigkeiten können mit den Tasten „1“, „2“,

„3“ und „4“ ausgelöst werden, zusätzlich lassen sich auf dem Spielbildschirm vier Fähigkeitsfelder finden, damit die Steuerung per Maus gewährleistet ist. Der Inventarbildschirm lässt sich per Klick auf das Inventarfeld oder durch Drücken der „I“-Taste betreten. Wiederbelebungstränke lassen sich mit der „F“-Taste oder dem Anklicken auf dem Bildschirm verwenden. Mit „P“ kann das Spiel pausiert werden (s. Konzeptzeichnung 5). Durch Drücken von „O“ erlangt man Zugang zu den Fähigkeitsbäumen der vier Charaktere. Hier lassen sich die gesammelten Erfahrungspunkte in einem der vier Fähigkeitsbäume zuweisen, wobei der Spieler gezielt seine Helden verstärken kann, indem die Basisattribute oder die Sonderfähigkeiten verbessert werden. Diese Vergabe ist endgültig, die Erfahrungspunkte können also nicht umverteilt werden. Sowohl das Pausemenü als auch das Fähigkeitsmenü sind durch Klicken des entsprechenden Knopfes am oberen rechten Bildschirmrand zu öffnen. Der Inventarbildschirm ist dreigeteilt, im mittlere Bereich sind alle ungenutzten Gegenstände abgelegt, der linke Teil ist für die Ausrüstung der vier Charaktere und rechts werden die Inhalte von geöffneten Truhen angezeigt. Die Ausrüstungsgegenstände lassen sich auf die entsprechenden Felder ziehen, um einen Helden auszurüsten. Das Inventar hat eine Größe von 63 Gegenständen, zusätzlich gibt es am unteren rechten Rand des Inventars ein Feld, dass als Mülleimer fungiert (s. Konzeptzeichnung 2). Darauf abgelegte Gegenstände werden aber erst gelöscht, sobald ein anderer darüber gezogen wird. Im Inventar können die vier verschiedenen Rüstungstypen, konkreter Helme, Handschuhe, Brustplatten und Stiefel und die vier Waffenarten Schwerter, Saigabeln, Zauberstäbe und Armbrüste abgelegt werden, die im Spiel als Drag-and-Drop-Gegenstände dargestellt werden. Die Gegenstände kommen in vier verschiedenen Seltenheitsklassen vor, die in den Gegenstandssprites durch andersfarbige Hintergründe unterschieden werden. Das Inventarmenü wird am rechten oberen Rand des Bildschirms als Rucksack dargestellt.

In der rechten unteren Ecke des Spielbildschirms befindet sich eine Miniatur der Karte, auf der sich der Spieler orientieren kann. Die Minimap ist eine verkleinerte, abstrahierte Form der Spielwelt auf der die wichtigen Spielobjekte dargestellt werden und sich die Levels schnell erkunden lassen. In der unteren linken Ecke sind die Helden, ihre Fähigkeiten und ihre Lebenspunkte dargestellt. Über die Heldenporträts lassen sich die Charaktere auswählen und abwählen, auf den Fähigkeitsbildern werden zudem die Abklingzeiten gezeigt. Wenn mehrere Helden angewählt werden sollen, muss während dem Klicken der Heldenporträts die „Strg“-Taste gehalten werden.

Das Gesamtkonzept der Benutzeroberfläche wird graphisch in Konzeptzeichnung 1 dargestellt.

3. Technische Merkmale

Im Folgenden werden die technischen Anforderungen des Projektes aufgeführt. Zunächst werden die bei der Entwicklung verwendeten Programme aufgelistet, danach werden die Mindestvoraussetzungen für den Computer eines Spielers aufgezählt.

Verwendete Technologien

Microsoft Visual Studio 2019 Community

Microsoft .NET Framework

Git

ReSharper

GIMP 2.10.14

Audacity

MonoGame

Mindestvoraussetzungen

CPU: 2.4 GHz

GPU: Intel(R) HD Graphics 5500

RAM: 8 GB

Windows 7

Festplattenspeicher: max. 5 GB frei

Maus und Tastatur

4. Spiellogik

In diesem Kapitel werden die Grundlagen des Spiels kurz erläutert. Dabei wird mit den Aktionsmöglichkeiten für den Spieler und den Gegner begonnen, dann werden die Spielobjekte kurz beschrieben und der grundlegende Spielfluss dargelegt. Zum Schluss werden noch die gesammelten Statistiken und die erfüllbaren Herausforderungen erklärt.

Während des Spiels wird verschiedene Hintergrundmusik gespielt und bei unterschiedlichen Aktionen im Spiel werden Toneffekte abgespielt.

Optionen & Aktionen

ID	Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Endbedingung
1	Bewegen	Spieler, Gegner (durch die KI gesteuert)	1. Links-Klicken auf Charakter (falls nicht ausgewählt) 2. Rechts-Klicken auf einen Ort auf der Karte	Der Charakter muss diesen Ort erreichen können	Der Charakter kommt an dem Ort an
2	Angreifen	Spieler, Gegner (durch die KI gesteuert)	1. Links-Klicken auf Charakter (falls nicht ausgewählt) 2. Rechts-Klicken auf Gegner	Der Charakter muss den Gegner erreichen können	Der Charakter bewegt sich auf den Gegner zu und fügt ihm Schaden zu
3	Gegenstand ausrüsten	Spieler	1. Links-Klicken auf Inventarsymbol 2. Gegenstand in ein Ausrüstungsfeld eines Helden ziehen	1. Der Charakter hat dieses Item ausgerüstet 2. Der Charakter hat dieses Item nicht ausgerüstet	1. Der Charakter hat in der Kategorie dieses Items (Rüstung, Waffe) kein Item mehr ausgerüstet, das Item wird dem Inventar hinzugefügt 2. Der Charakter hat dieses Item ausgerüstet, falls in der Kategorie ein anderes Item ausgerüstet ist, wird dieses getauscht
4	Auswählen	Spieler	1. Links-Klicken auf Charakter (falls nicht ausgewählt) oder Feld per Links-Klick um mehrere Helden ziehen	Es dürfen keine Menüs geöffnet sein	Der Held/ die Helden werden ausgewählt
5	Kisten öffnen	Spieler	1. Links-Klicken auf Charakter (falls nicht	Der Charakter muss die Kiste	Der Charakter bewegt sich zur Kiste, wenn er

			ausgewählt) 2. Rechts-Klicken auf Kiste	erreichen können	sie erreicht, verschwindet sie von der Karte und die Items werden im Inventarmenü angezeigt
6	Leiter benutzen	Spieler	1. Links-Klicken auf Charakter (falls nicht ausgewählt) 2. Rechts-Klicken auf die Leiter	1. Alle lebendigen Helden sind in der Nähe der Leiter	1. Das aktuelle Level wird beendet 2. Das nächste Level wird betreten
7	Taunt	Spieler	1. Tankfähigkeit auswählen	Der Tank muss diese Fähigkeit ausgerüstet haben	Der Charakter zieht alle Gegner in seinem Radius zu sich selbst
8	Healing Aura	Spieler	1. Heilerfähigkeit auswählen 2. Links-Klicken auf einen Charakter	Der Heiler muss diese Fähigkeit ausgerüstet haben	Die Lebenspunkte des angeklickten Charakters füllen sich um x auf
9	Rapid Fire	Spieler	1. Rangerfähigkeit auswählen	Der Ranger muss diese Fähigkeit ausgerüstet haben	Der Charakter greift mehrere Gegner auf einmal an
10	Critical Strike	Spieler	1. Assassinfähigkeit auswählen 2. Rechts-Klicken auf einen Gegner	Der Assassin muss diese Fähigkeit ausgerüstet haben	Der Charakter fügt dem Gegner x-fachen Schaden zu
11	Trank verwenden	Spieler	1. Wiederbelebungstrank auswählen 2. Links-Klicken auf getöteten Helden	Ein Held muss besiegt worden sein	Der Held wird mit einem Teil seiner Lebenspunkte wieder steuerbar

Tabelle 1: Optionen und Aktionen

Spielobjekte

ID	Objektgruppe	Objekte	Verwendung
1	Helden	1. Tank 2. Ranger 3. Healer 4. Assassin	Anwählbare, bewegbare Spielobjekte
2	Gegner	1. Rank 1 2. Rank 2 3. Rank 3	1. Einheiten mit automatischer Angriffsfunktion 2. Rang 2 und Rang 3 werden im Spielverlauf stärker
3	Kommandanten	Levelkommandant	1. Einheit mit Einfluss auf „Gegner“-Objekte 2. Jedes Level hat einen Kommandanten unterschiedlicher Stärke
4	Waffen	1. Schwert 2. Armbrust 3. Zauberstab 4. Saigabel	1. Erhöht Angriffspunkte, sobald der Gegenstand ausgerüstet wird 2. Jede Waffenart kann nur von einem spezifischen Helden verwendet werden
5	Rüstung	1. Helme 2. Handschuhe 3. Brustplatte 4. Stiefel	1. Erhöht Verteidigungspunkte, sobald der Gegenstand ausgerüstet wird 2. Jeder Held kann einen Gegenstand jeder Rüstungsart ausrüsten
6	Tränke	Wiederbelebungstrank	Belebt einen gefallenen Helden wieder
7	Leitern	Leiter	Levelübergang

Tabelle 2: Spielobjekte

Bei „Legend of Orario“ gibt es vier spielbare Charaktere, die sich in Fähigkeiten, Grundstatistiken und Spielverhalten unterscheiden. Erstens, wird es einen Tank geben, der mehr Lebenspunkte als die übrigen Charaktere hat, dafür aber auch geringeren Schaden verursacht. Er hat das Schwert als Exklusivwaffe. Der Hauptzweck des Tanks ist es, die anderen drei Helden bestmöglich zu beschützen, damit diese ihren hohen Schaden verwenden können. Zu diesem Zweck ist seine einzigartige Fähigkeit ein Taunt, der die gegnerischen Einheiten zu ihm zieht beziehungsweise ablenkt.

Der zweite Held ist der Healer, der geringe Lebenspunkte und mittelmäßigen Angriffsschaden hat. Seine Spezialfähigkeit heilt einen ausgewählten Charakter, was auch der Heiler selbst sein kann. Dafür verwendet er den Zauberstab, den nur der Healer verwenden kann.

Drittens, ist für den anhaltenden Schaden der Ranger zuständig, den er mit seiner Armbrust verursacht. Dieser hat den höchsten Angriffswert, aber auch die geringsten Lebenspunkte, der

Spieler muss also darauf achten, dass der Ranger in Sicherheit ist, um seinen Schaden zum Tragen bringen zu können. Die Spezialfähigkeit des Rangers ist ein Area-of-Effect-Angriff, wodurch mehrere Gegner mit der üblichen Angriffsstärke des Rangers angegriffen werden können.

Zuletzt: der Assassin. Dieser hat etwas mehr Lebenspunkte als der Healer und Ranger, muss für seinen Schaden aber in den Nahkampf gehen. Der Assassin verursacht normalen Schaden mit seiner Saigabel, seine Spezialfähigkeit erhöht einmalig den Schaden gegen einen Gegner. Falls der Assassine nicht in Schlagdistanz ist, kann er einen vorgegebenen Abstand zu seinem Gegner überspringen.

Als fünftes Spielobjekt gibt es Schatzkisten, die an verschiedenen Orten auf der Karte verteilt sind, von Charakteren geöffnet werden können und dann Gegenstände beinhalten.

Diese Gegenstände können per Drag and Drop ins Inventar gelegt werden. Von dort aus können Charaktere mit ihnen ausgerüstet werden. Die Gegenstände umschließen Rüstung, die den erlittenen Schaden reduziert, Waffen, die den verursachten Schaden erhöhen und Tränke, die zum Wiederbeleben von Charakteren verwendet werden können. Die Waffen unterteilen sich in Nah- und Fernkampfwaffen, die sich in Angriffsstärke unterscheiden und in der Ausrüstung auf die Helden beschränkt sind.

Die Gegner sind in drei Arten unterteilt. Die erste Art wird in größeren Gruppen auftreten, allerdings geringen Schaden verursachen und geringe Lebenspunkte besitzen. Gegner von Rang 2 haben etwas mehr Lebenspunkte und etwas höheren Schaden, kommen aber selten in großen Gruppen vor. Gegner des höchsten Rangs kommen nur einzeln vor, verursachen hohen Schaden und sind schwer zu besiegen. Diese Gegnertypen werden durch eine künstliche Intelligenz kontrolliert, die im Spiel als Kommandant der Gegner auftaucht. Wenn die Helden ein neues Level betreten, weiß der Kommandant noch nicht über deren Anwesenheit. Sobald die Helden von den gegnerischen Einheiten entdeckt werden, wird eine Aufmerksamkeitsfunktion aktiviert durch die der Kommandant von den Helden in seinem Level erfährt. Er wird dann gezielt versuchen Einheiten um sich zu versammeln und die Helden von der Leiter am Levelende fern zu halten. Um die Chance zu erhöhen, dass die Helden entdeckt werden, patrouillieren die Gegner. Zusätzlich greifen die Gegner und Helden automatisch an, falls sie sich nahekomen. Das Spiel läuft also in Echtzeit und der Spieler muss stets darauf achten, sich vorsichtig und gezielt zu bewegen.

Dies ermöglicht für den Spieler unterschiedliche Spielstile: Es kann versucht werden, sich so weit wie möglich durch das Level zu schleichen, um möglichst wenige Gegner bekämpfen zu müssen, man kann möglichst viele Erfahrungspunkte erlangen, indem man alle Gegner zu töten versucht

oder man zielt speziell auf den Kommandanten, ohne den die Gegner vom Rang 1 deutlich leichter zu töten sind. Zudem kann ein Teil der gegnerischen Einheiten umgangen werden, wenn sie nicht vom Kommandanten zur Verteidigung der Leiter zum Levelabschluss herangezogen werden, sondern in ihrem eigenen Levelabschnitt bleiben. Falls der Kommandant am Leben ist, greifen die Gegner gezielt schwache oder geschwächte Helden an, um diese möglichst zu besiegen. Der Spieler sollte also versuchen den Kommandanten zu töten oder nah genug an die Leiter zu kommen, damit er nicht von der Masse der Gegner überwältigt wird. Wenn ein Held besiegt wird und der Spieler keine Wiederbelebungstränke mehr hat, können diesem Held keine Erfahrungspunkte mehr zugewiesen werden. Jeder Gegnertyp gibt allerdings die gleiche Menge an Erfahrungspunkten wie zuvor, der Spieler kann also seine verbliebenen Helden schneller verstärken. Das Fehlen von Helden wirkt sich aber massiv auf das spätere Spiel aus, sodass die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen mit jedem verlorenen Helden deutlich abnimmt. Wenn alle Helden gleichzeitig tot sind, hat der Spieler verloren, gewinnen kann er, indem er alle Level absolviert.

Spielstruktur

Das Spiel ist in verschiedene Level unterteilt, die mit den drei Gegnertypen bevölkert sind. In jedem Dungeon gibt es auch jeweils einen Kommandanten, der diese Gegner kontrolliert. Die Kraft der Rang 2 und Rang 3 Gegner nimmt langsam zu, da ihre Lebenspunkte und ihr Schaden steigen. Die Anzahl der gegnerischen Einheiten steigt im Laufe des Spiels ebenfalls an. Beim Spielstart befinden sich die vier Helden, die der Spieler durch das Spiel führt in einer Höhle. Der Spieler muss sich durch das Level kämpfen, um eine Leiter zu finden, die auf die nächste Karte führt. Auf dem Weg können Kisten geöffnet werden, um die Helden mit den enthaltenen Gegenständen zu verstärken. Diese können über das Inventarfenster zugewiesen werden, wobei die Waffentypen nur spezifischen Helden zugewiesen werden können, beispielsweise verwendet der Ranger die Armbrust. Die Stärke der Gegenstände steigt mit dem Level, um im späteren Spielverlauf mehr Schaden verursachen zu können und mehr Verteidigung zu besitzen. Der Spieler sammelt durch Töten von Gegnern Erfahrungspunkte, die im Fähigkeitenfenster zugewiesen werden können. Jeder Held hat einen eigenen Fähigkeitsbaum, in dem Fähigkeiten freigeschaltet und verbessert werden (s. Konzeptzeichnung 4). Der Spieler kann also gezielt einen Charakter stärker machen und somit sein Spielerlebnis verändern. Besonders im späteren Spiel wird daher der taktisch kluge Einsatz der Helden und das geschickte Verstärken und Einsetzen der Fähigkeiten notwendig, um das nächste Level zu erreichen. Das Spiel endet, sobald alle Charaktere gleichzeitig tot sind oder das letzte

Level erfolgreich abgeschlossen wird. Dann wird ein Punktestand berechnet, der im Abschlussbildschirm angezeigt wird.

Statistiken

Generell werden zwischen zwei Arten von Statistiken unterschieden. Allgemeine Statistiken werden über die gesamte Spielzeit über mehrere Spiele hinweg gesammelt. Dabei werden insgesamt Spielzeit und getötete Einheiten aufgezeichnet. Spielstatistiken werden nur innerhalb eines Spiels gesammelt. Diese umfassen Spielzeit, Zeit pro Level, beendete Level, getötete Gegner, sowie gesammelte Erfahrung und Gegenstände.

Am Ende des Spiels wird mit gesammelten Spielstatistiken ein Punktestand berechnet. Dieser berechnet sich durch die Addition von getöteten Gegnern und gesammelter Erfahrung.

Achievements

First Blood	Erste getötete Einheit
Getting Good	100 getötete Einheiten
Bloody Hell	1000 getötete Einheiten
At least you tried	Erstes Mal sterben
I'm not done	Erstes Mal wiederbeleben
Impossible	Gewinne ohne Wiederbelebung
How does this work?	Skilltree voll (pro Charakter)
Unstoppable	Skilltree voll (alle Charaktere)
Amateur Adventurer	1 Level überlebt
Survivalist	Gewinne das Spiel
A waste of time	100 Stunden Spielzeit

5. Screenplay

In diesem Spiel geht es um die Stadt Orario. Die Wirtschaft und das Leben hier werden durch den Dungeon darunter stark beeinflusst. Regelmäßig gehen kleine Gruppen an Abenteurern in den Turm in der Mitte der Stadt (s. Konzeptzeichnung 2) und steigen in die Tiefe, um dort Monster zu

vernichten und Reichtümer zu finden. Seit kurzem geschieht allerdings etwas Seltsames: Viele Abenteurer kehren nicht an die Oberfläche zurück, die schwachen Monster der oberen Level werden immer weniger und es tauchen immer häufiger auch sehr starke Monster dort auf, wo die Anfänger ihre Fähigkeiten verbessern sollten. Die besorgniserregenden Geschichten häufen sich, bis die Anführer der großen Familien entscheiden, die Ursache ermitteln zu lassen und das Problem endgültig aus der Welt zu schaffen, bevor die Monster auch noch in Orario einfallen.

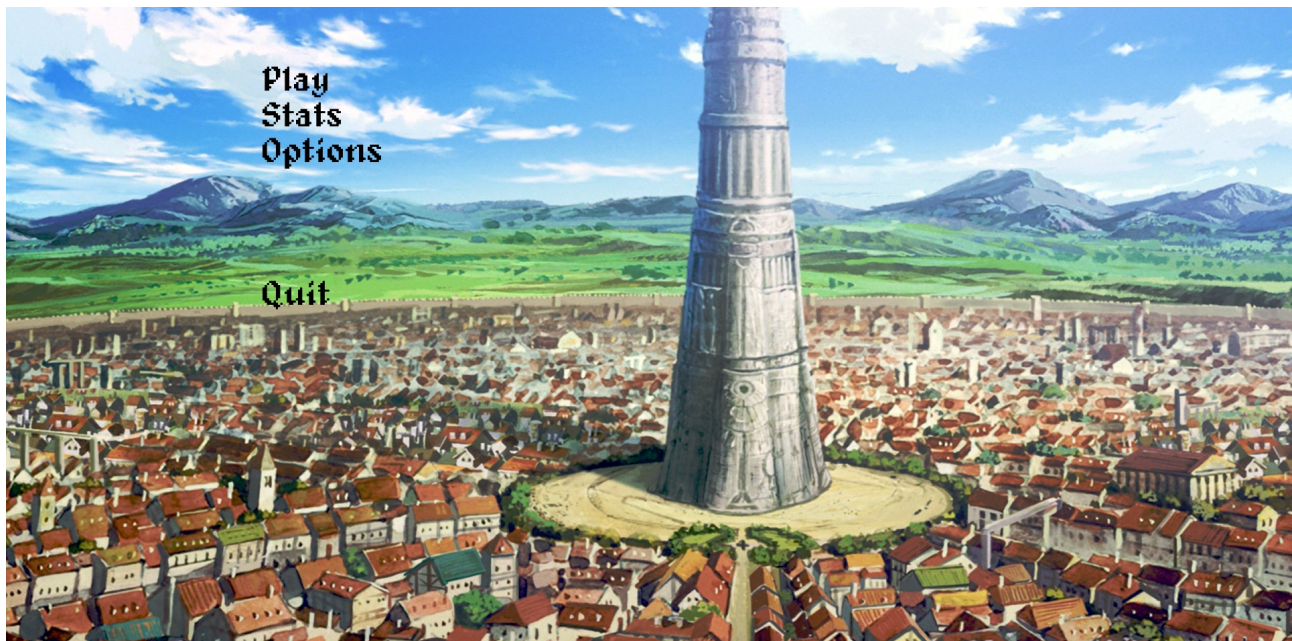
Konzeptzeichnungen & Storyboards



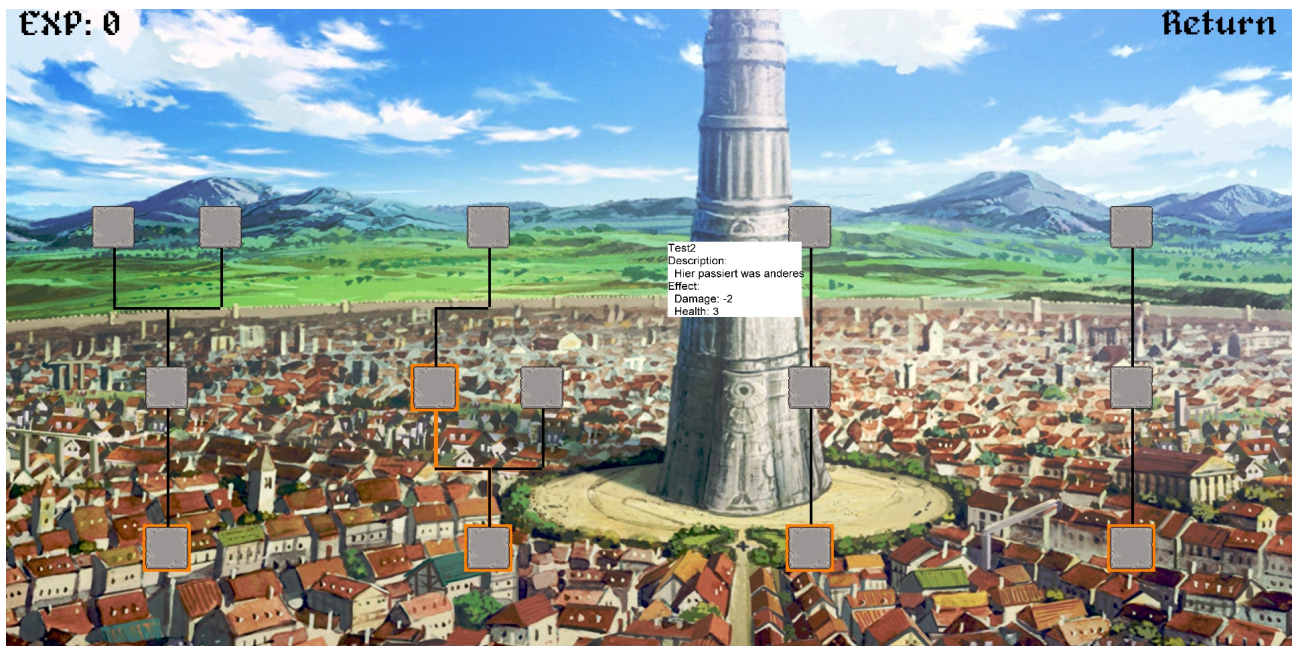
Konzeptzeichnung 1: Benutzeroberfläche



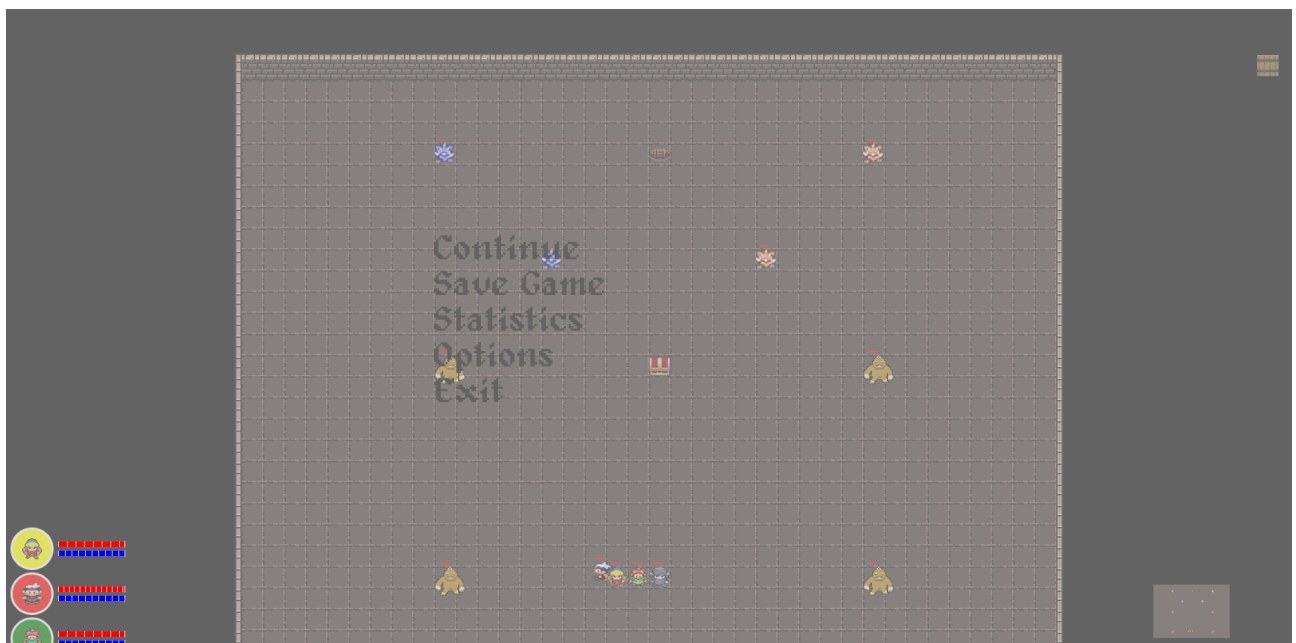
Konzeptzeichnung 2: Inventarmenü



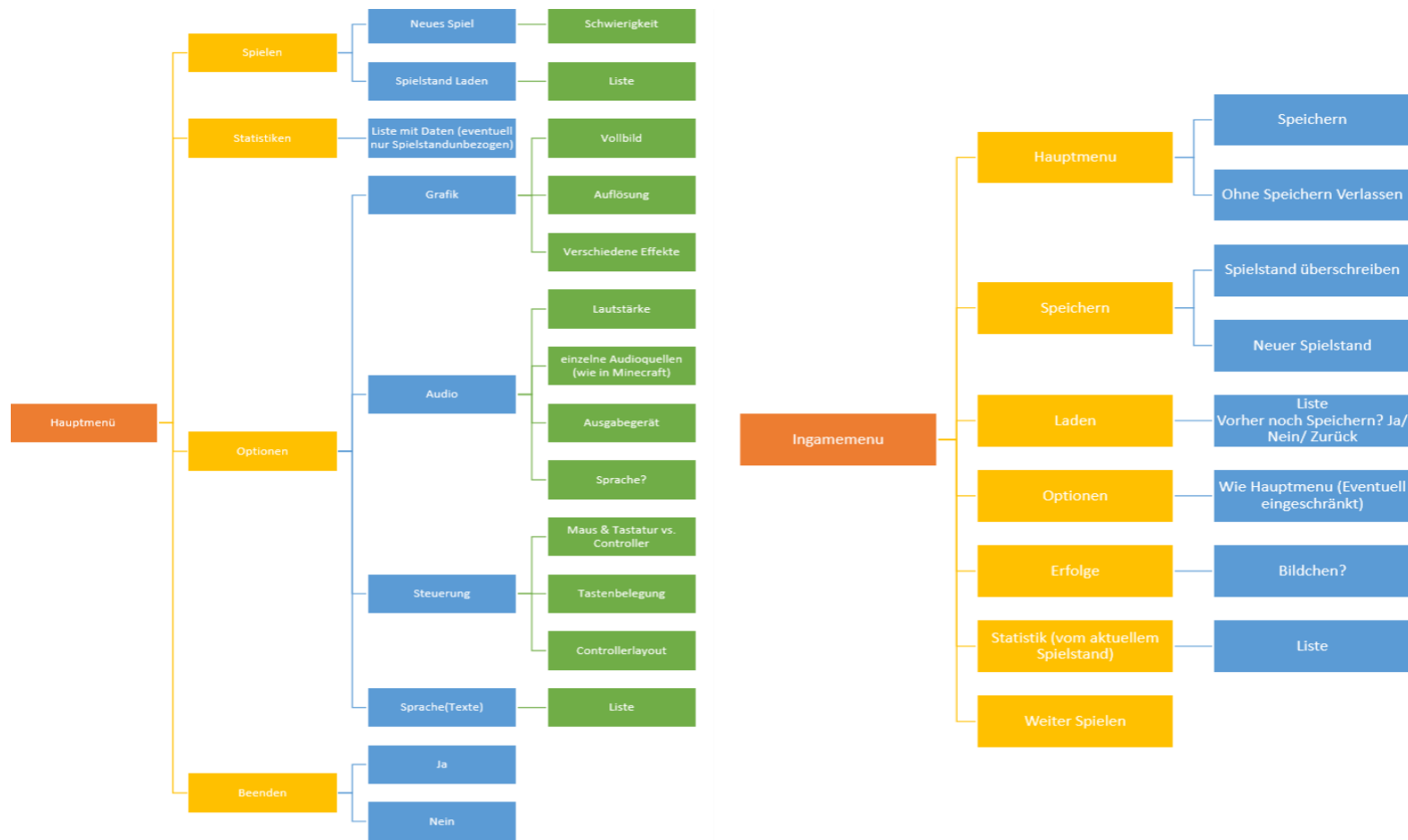
Konzeptzeichnung 3: Hauptmenü mit Stadt Orario



Konzeptzeichnung 4: Fähigkeitsbaum



Konzeptzeichnung 5: Pausemenü



Konzeptzeichnung 6: Haupt- und Pausemenüstruktur