

Albert-Ludwigs-University Freiburg



Institut für Informatik

Softwarepraktikum Wintersemester 2019/20

Spiel: Tower of Screaming

09.11.2019 - x.x.2020

Tutor:

Victor Maier

Gruppe 03

Nico Müller

Niklas Meuter

Carl Marvin Sautter

Marco Kaiser

Mahmoud Kounyahli

<https://sopragit.informatik.uni-freiburg.de/sopra-ws1920/sopra03>

19. Januar 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Spielkonzept	1
1.1	Zusammenfassung des Spiels	1
1.2	Alleinstellungsmerkmal	1
2	Benutzeroberfläche	2
2.1	Spieler-Interface	2
2.2	Menü-Struktur	3
3	Technische Merkmale	5
3.1	Verwendete Technologien	5
3.2	Mindestvoraussetzungen	6
3.3	Empfohlene Hardware	6
4	Spiellogik	7
4.1	Optionen und Aktionen	7
4.2	Bewegende Monster / Kreaturen	8
4.2.1	Todesengel	9
4.2.2	Hexe	9
4.2.3	Geist	9
4.2.4	Skelett	10
4.2.5	Zombie	10
4.2.6	Fee	11
4.2.7	Gnom	11
4.2.8	Trickster	11
4.2.9	Truhen Wächter	12
4.2.10	Riese	13
4.2.11	Drache	13
4.3	Stationäre Objekte / Fallen / sonstige Items	14
4.3.1	Bärenfalle	14
4.3.2	Falltür	14
4.3.3	Lavagrube	14
4.3.4	Stolperfalle	15
4.3.5	Truhe	15
4.3.6	Lampenöl	15
4.4	Waffen	16
4.4.1	Schwert	16
4.4.2	Pfeil & Bogen	16
4.4.3	Schild	17
4.4.4	Faustdolch	17

4.4.5	Lanze	17
4.4.6	Zaubertrank-Schleuder	18
4.4.7	Sprengstoff	18
4.5	Zauber	19
4.5.1	Brennende Hände	19
4.5.2	Höllische Vision	19
4.5.3	Kältestrahl	20
4.5.4	Hirnfresser	20
4.6	Soundeffekte und Musik	21
4.6.1	Hintergrundmusik	21
4.6.2	Soundeffekte	21
4.7	Tränke	21
4.7.1	Elixier der Energie	21
4.7.2	Invigoration Draught	22
4.7.3	Phiole des Feuers	23
4.7.4	Trank der Schnelligkeit	23
4.7.5	Trank der Illusion	23
4.7.6	Trank der Entschleunigung	24
4.7.7	Verwirrungstrank	24
4.7.8	Geheimtrank	24
4.8	Fertigkeitensystem	25
4.8.1	Fertigkeit: Zeit	26
4.8.2	Fertigkeit: Mobilität	26
4.8.3	Fertigkeit: Waffen	27
4.8.4	Fertigkeit: Zauber	28
4.9	Spielstruktur	29
4.9.1	Story	29
4.9.2	Mehrspieler	30
4.9.3	Techdemo	31
4.10	Statistiken	31
4.10.1	Spielstatistiken :	31
4.10.2	Allgemeine Statistiken:	31
4.11	Achievements	32

Softwarepraktikum Wintersemester 2019/20

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

In 'Tower of Screaming' erwachst du in einen dunklen Turm voller Monster und endlos erscheinenden Räumen. Zu deinem Glück hast du ein Schwert und eine brennende Petroleumlampe bei dir. Nun musst du versuchen dem Turm zu entfliehen, doch dabei wirst du allerlei Hindernissen, wie Monster und Fallen, entgegentreten müssen. Doch nicht nur das, du musst auch darauf achten, dass deine Petroleumlampe nicht erlischt, da du ansonsten den gnadenlosen Todesengeln ausgesetzt bist, welche nur durch das grelle Licht der Petroleumlampe zurückgehalten wurden. Und ehe du dich versiehst, findest du dich in der untersten Ebene des Turms wieder und musst alles noch einmal durchstehen. Du stehst nun also vor der Entscheidung schnell zu handeln, dabei aber eventuell unüberlegte Entscheidungen zu treffen, die dir im schlimmsten Fall das Leben kosten können, oder mit Ruhe und Bedacht vorzugehen, mit der Hoffnung in Seitengängen bessere Ausrüstung und vor allem mehr Öl für deine lebensnotwendige Petroleumlampe zu finden. Bist du dem Druck gewachsen und kannst dem Turm entkommen?

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das Spiel hebt sich durch die Licht-Mechanik von anderen Spielen ab. Man ist gezwungen, immer eine Lichtquelle in der Nähe zu haben, ansonsten landet man wieder in der ersten Ebene des Turmes. So kann man mit einer Petroleumlampe durch die Räume gehen, manchmal hat man aber auch Glück und der Raum ist schon beleuchtet. Doch Licht ist endlich! Somit hat man einen Zeitdruck während man versucht, sich im Licht durch die Räume und Ebenen zu schlagen. Doch dem sei nicht genug! Verliert man sich im Dunklen, hat man eine weitere Chance unversehrt von unten zu starten, und Erfahrung an den schwächeren Monstern zu sammeln.

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

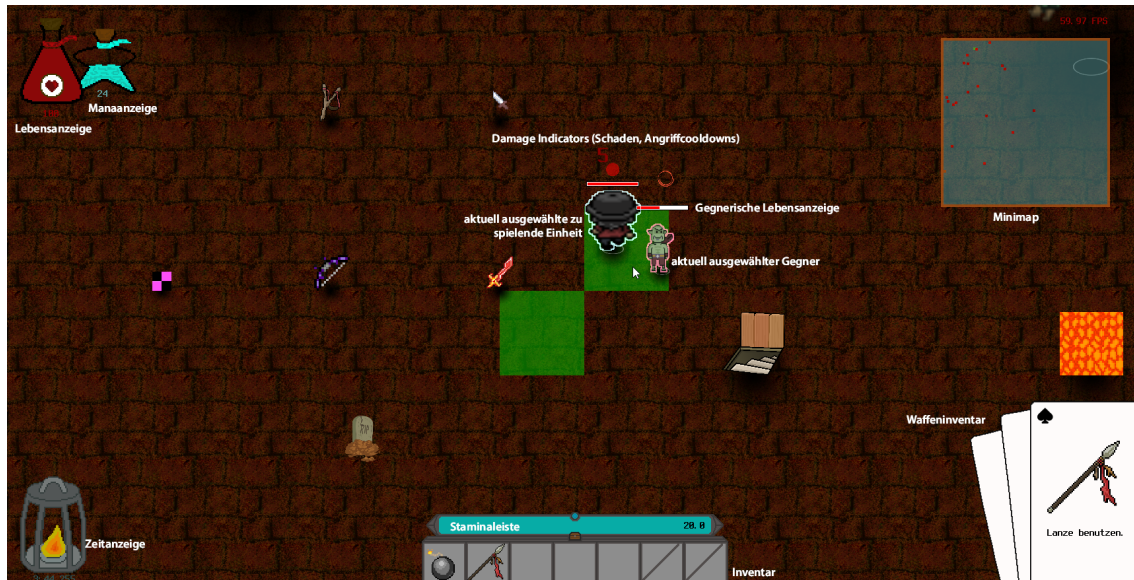


Abbildung 1: HUD

Wie in **Figure 1** zu sehen, besteht das HUD des Spieles aus folgenden Elementen:

- Lebens- und Staminaanzeige: Hier wird dem Spieler ungefähr angezeigt wie viel Prozent seiner maximalen LP beziehungsweise seines maximalen Manas zum aktuellen Zeitpunkt verfügbar ist. Ist das Lebensfläschen beispielsweise halbvoll, so hat auch der Spieler genau die Hälfte seiner maximalen LP. Dies gilt analog für Mana.
- Zeitanzeige: In der unteren linken Ecke des Interfaces wird dem Spieler mithilfe einer Lampe angezeigt wie lange er noch Zeit hat. Je größer das Feuer der Lampe, desto länger ihre Brenndauer.
- Wie an dem Skelett zu sehen, haben verletzte Gegner eine LP-Anzeige über ihrem Körper.
- Wie am Beispiel des Magiers wird der aktuell anvisierte Gegner mit einer roten Umrandung gekennzeichnet.
- In der Mitte am unteren Bildschirmrand sieht man das Inventar des Spielers. Sollte eine Fläche ein Kreuz enthalten, so ist dieser Platz noch gesperrt und kann durch Aufleveln des Charakters entsperrt werden.
- Direkt über dem eben erwähnten Inventar sieht man die Staminaleiste des Spielers. Auch an ihr kann man den Prozentsatz vom aktuellen Stamina im Vergleich zum Maximum erkennen. Je voller der Balken, desto mehr Stamina ist aktuell verfügb.

- In der unteren rechten Ecke des Bildschirms ist der aktuell ausgewählte Angriff zu erkennen. Diese können durch Scrollen des Mausekkrads ausgewählt werden.

2.2 Menü-Struktur

Im Spiel gibt es verschiedene Menüs, durch die der Spieler navigieren und Aktionen auslösen kann. In diesem Kapitel wird die Struktur gezeigt, gefolgt von einer Beschreibung der Aktionen jedes Menüs.

Hauptmenü

Neues Spiel	Startet das Spiel
Spiel laden	Startet ein zuvor gespeichertes Spiel.
Optionen	Zeigt die Optionen des Spieles
Statistiken	Zeigt diverse über alle Spiele gesammelte Statistiken an (siehe Kapitel Statistiken)
Achievements	Zeigt was der Spieler an Achievements geschafft hat
Techdemo	Startet die Techdemo
Spiel beenden	Schließt das Spiel

Pausenmenü

Wenn man während des Spiels auf ESC drückt kommt man in das Pausenmenü

Spiel fortsetzen	Das Spiel fortsetzen
Spiel speichern	Speichert den Spielstand
Spiel laden	Lässt den Spieler einen anderen Spielstand laden
Optionen	Öffnet das Optionsmenü
Zum Hauptmenü	Exit Zum Hauptmenü

Lademenü

Zeigt die gespeicherte Spielstände

Lade Spiel 1	Lädt Spielstand 1
Lade Spiel 2	Lädt Spielstand 2
Zurück	Führt zurück in das vorige Menü

Achievements

Zeigt alle Achievements und ob der Spieler sie geschafft hat oder nicht

[LOCKED] Achievement A	Beispiel für ein nicht erreichtes Achievement
[UNLOCKED] Achievement B	Beispiel für ein geschafftes Achievement
Zurück	Bei Klick kommt man in die vorige Menüebene

Statistik

Zeigt alle Statistiken von allen Spielständen

Statistik	Statistik von allen Spielständen
Zurück	Bei Klick kommt man in die vorige Menüebene

Optionen

Lautstärke des Spiels ändern

Volume	Lautstärke ist über die Tasten + und - veränderbar
Zurück	Bei Klick kommt man in die vorige Menüebene

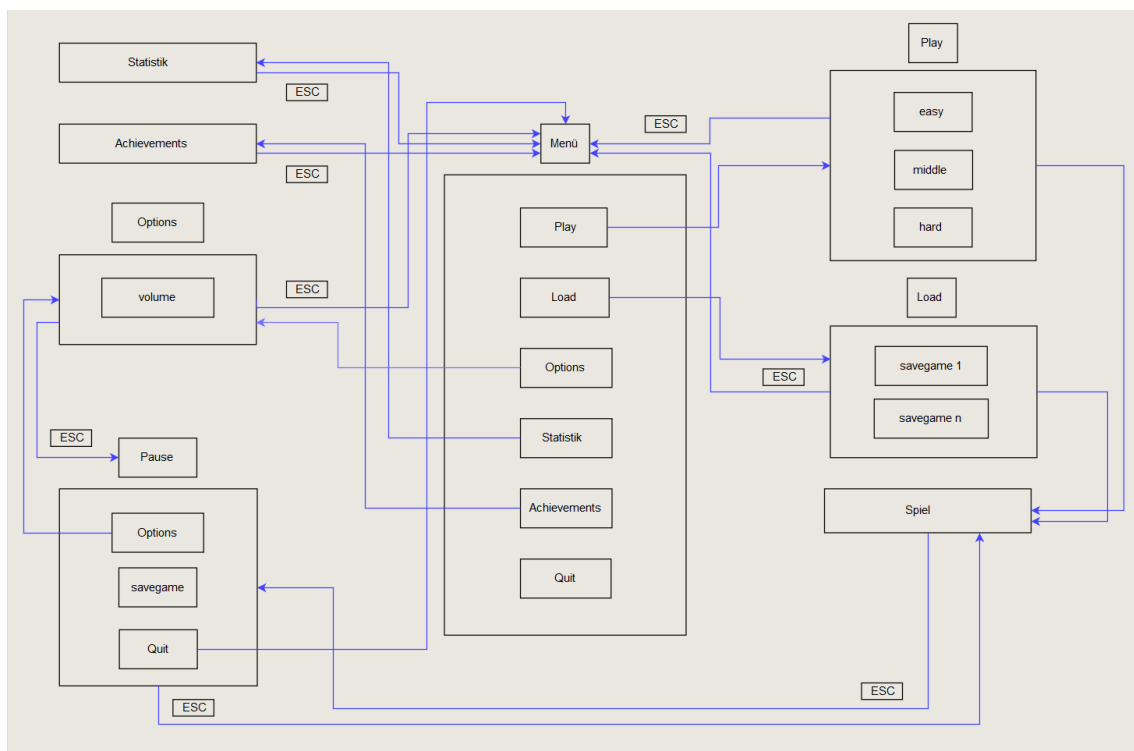


Abbildung 2: Menüstruktur

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft C# (.NET Framework 4.5)
- Python 3
- HLSL
- MonoGame 3.7
- Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2019.1
- Microsoft Paint
- Gimp
- Adobe Photoshop
- AMD Rendermonkey 1.82
- Audacity
- VLC Media Player
- Tiled (Map Editor)

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows Vista
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1024x768 Bildpunkten
- NET Framework 4.5
- Intel Pentium 4 2.4 GHz or AMD Athlon X2 4000+ 2.0 GHz
- 1 GB RAM
- 400 MB Festplattenspeicher
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 4.0 und DirectX 10
- Maus und Tastatur

3.3 Empfohlene Hardware

- Windows 10
- Monitor mit einer Auflösung von mindestens 1920x1080 Bildpunkten
- NET Framework 4.5
- Dual-core processor 4.0GHz
- 2 GB RAM
- 400 MB Festplattenspeicher
- Grafikkarte mit mindestens Shader Model 4.0 und DirectX 10
- Maus, Tastatur und Controller

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

Aktion	Beschreibung	Objekte	Voraussetzung	Endzustand
4.1.1 Be- wegen	Bewegt die Spielobjekte vom aktuellen Punkt zum nächsten, vermeidet Hindernisse.	Spieler, * Gegner	Zielort darf keinen Gegner/den Spieler enthalten. Zielort muss zugänglich sein.	Objekt ist am gewählten Zielort angekommen, oder wurde unterbrochen.
4.1.2 An- griff	Führt einen gewählten Angriffstyp auf die gegnerische Fraktion aus, bis eines von beiden Objekten eliminiert ist oder die Aktion abgebrochen wird. Eventuelle Korrektur der Position des angreifenden Objekts, z.B. bei Bewegung des Ziels.	Spieler, * Gegner	Objekt muss Zugriff auf den Angriffstyp haben. Gegnerische Fraktion muss im Angriffsradius sein. Objekt muss, sofern es der Spieler ist, die Angriffsressource (Stamina/Mana) besitzen	Gegnerische Fraktion erleidet die Effekte des Angriffstypen.
4.1.3 Dash	Beschleunigt das Objekt während einer Bewegung kurzzeitig. Während eines laufenden Dashes ist Schaden auf das Objekt erhöht.	Spieler, ? Gegner	Objekt muss Zugriff auf Dash haben. Objekt hat keine Restriktionen auf Dash (Cooldown, Debuffs) Objekt, sofern Spieler, hat genug Stamina.	Dem Spieler wurden die Stamina abgezogen, die er für den Dash benötigt hat.
4.1.4 Item benutzen	Objekt verwendet das Item, zerstört es dabei eventuell je nach Itemtyp, und erhält den entsprechenden Effekt.	Spieler, ? Gegner	Objekt muss Item besitzen. Objekt darf keine Debuffs besitzen, die Itemnutzung verhindern.	Effekt wird auf das Objekt angewendet, und sofern die Nutzung des Items aufgebraucht ist, verschwindet es aus dem Inventar.
4.1.5 Truhe öffnen	Ändert die Sprite der Truhe und gibt ein Item aus der angegebenen Loottable aus	Spieler	Truhe ist nicht von einem Wächter geschützt. Truhe wurde noch nicht zuvor geöffnet.	Item aus der gezeigten Loottable wird auf das Spielfeld gelegt.
4.1.6 Item aufheben	Objekt hebt das Item auf, um es später evtl. zu benutzen	Spieler, ? Gegner	Item ist auf dem Boden. Itemplatz ist existent und nicht voll.	Item wird vom Objekt benutzt, und verschwindet aus der Welt.
4.1.7 Tür öffnen	Lädt die nächste Ebene des Spiels, und lässt die alte Ebene verschwinden.	Spieler	Zeit ist nicht abgelaufen. Spieler ist nicht tot. Spieler steht neben der Tür. Tür ist nicht durch Hindernisse oder Debuffs blockiert.	Spieler findet sich auf der nächsten Ebene wieder. Vorige Ebene wird entladen.

Aktion	Beschreibung	Objekte	Voraussetzung	Endzustand
4.1.8 Spieler wiederbe- leben	Belebt einen bewusstlosen Spieler auf Kosten der LP des anderen Spieler wieder.	Spieler	Spiel ist im Mehrspielermodus. Einer der beiden Spieler ist bewusstlos und im Raum. Der andere Spieler hat mindestens 2 LP.	Beide Spieler sind bei Bewusstsein. Die Summe beider Spieler beträgt die LP des lebenden Spielers vor der Wiederbelebung. Jeder Spieler hat gleich viele LP.
4.1.9 Spieler hinzufügen	Erstellt eine zweite spielbare Spielfigur	Spieler	Spiel ist im Einzelspielermodus. SELECT-Knopf auf einem angeschlossenen Controller wird gedrückt.	Der neue Spieler wurde mit Laterne und Standardausrüstung in die Spielwelt gespawnt und ist spielbar.
4.1.10 La- ternenöl nachfüllen	Füllt gefundenes Laternenöl in die Laterne des Spielers	Spieler	Laternenöl befindet sich in einer eben geöffneten Kiste.	Animation des Nachfüllens wurde abgespielt und die Zeit des Spielers um 1 Minute erhöht

4.2 Bewegende Monster / Kreaturen

Anm. Die genauen Werte der Monster sind noch nicht final und werden noch Balancing erfahren.

ID	Name	Wirkung / Fähigkeiten	Besonderheit
4.2.1	Todesengel	Tötet den Spieler, wenn Petroleumlampe erloschen	Kein Entrinnen
4.2.2	Hexe	Verzaubert den Spieler mit Tränken	Teilweise unsichtbar
4.2.3	Geist	Stiehlt dem Spieler Zeit	Schwebt durch Hindernisse
4.2.4	Skelett	Beschießt den Spieler mit Pfeilen	Kein Nahkampf
4.2.5	Zombie	Versucht den Spieler zu fressen	Treten in großer Zahl auf
4.2.6	Fee	Schenkt dem Spieler Items	Versteckt sich gut
4.2.7	Gnom	Versucht den Spieler zu beißen	Sehr geringe Lebenspunkte
4.2.8	Trickster	Will Spieler mit Sprengstoff schaden	Kann sich flink bewegen
4.2.9	Truhen Wächter	Beschützt die Truhe mit seinem Leben	Bleibt immer bei seiner Truhe
4.2.10	Riese	Viele Lebenspunkte, sehr langsam	Mini-Boss
4.2.11	Drache	Setzt den Spieler in Flammen	Endgegner

4.2.1 Todesengel

Der Todesengel kann vom Spieler nicht bekämpft werden. Sobald die rettende Petroleumlampe des Spielers erloschen ist, erscheint ein Trio von Todesengeln, um den Spieler zu töten und somit wieder an Anfang des Turmes zu bringen.

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	undefiniert
Besonderheit	kann nicht bezwungen werden
Angriff	tötet den Spieler direkt bei erscheinen
Angriffsgeschwindigkeit	undefiniert, greift nur einmal an
Regeneration	undefiniert, kann vom Spieler nicht verletzt werden



4.2.2 Hexe



Die Hexe kann den Spieler mit verschiedensten Tränken angreifen, indem sie diese den Spieler aus der Ferne zuwirft. Dabei muss Sie den Spieler nicht direkt treffen, sondern lediglich in die unmittelbare Nähe des Spielers treffen. Die Hexe kann u. a. den Spieler vergiften, verlangsamen, verwirren, ... (mehr dazu unter Kapitel Zauber). Wenn sich der Spieler zu nahe an der Hexe befindet, verzaubert sich die Hexe auch und fügt sich damit selbst Schaden zu.

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	200 LP
Besonderheit	jede Hexe ist auf einen eigenen Trank spezialisiert
Angriff	verzaubert den Spieler (mehr dazu unter Zauber)
Angriffsgeschwindigkeit	1 Angriff alle 10 Sekunden
Regeneration	kann sich nach 30 Sekunden selbst komplett heilen

4.2.3 Geist

Der Geist erscheint plötzlich in dem Raum des Spielers und verfolgt diesen solange, bis der Geist keine Kraft mehr hat und vor Erschöpfung verschwindet. Das Grundkonzept des Geistes ist, dass er die Zeit des Spielers stehlen möchte und für sich selbst verwenden möchte, um wieder selbst zu leben. Der Spieler kann den Geist nicht töten, weshalb er nur von diesem wegrennen kann bis der Geist erschöpft ist. Wenn es dem Geist aber gelingt dem Spieler Zeit zu stehlen, kann der Geist auch länger existieren. Der Geist stiehlt dem Spieler Öl aus seiner Lampe, dadurch verliert dieser an Zeit und der Geist kann sich davon ernähren .



Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	kann 30 Sekunden lange leben
Besonderheit	Spieler kann ihn nicht töten, kann durch Hindernisse schweben
Angriff	zieht dem Spieler pro Berührung 5 Sekunden ab
Angriffsgeschwindigkeit	1 Angriff alle 5 Sekunden
Regeneration	seine Lebenszeit hängt von der Zeit ab, die er dem Spieler stiehlt

4.2.4 Skelett

Das Skelett kann sich mithilfe von Pfeil und Bogen verteidigen. Sobald der Spieler sich dem Skelett auf eine gewisse Distanz nähert, beschießt das Skelett den Spieler und fügt ihm damit Schaden zu. Wenn der Spieler es jedoch schafft dem Skelett bis auf paar wenige Schritte Unterschied zu nähern, ist das Skelett ziemlich hilflos, da es keine Nahkampffertigkeiten besitzt und somit dem Spieler ausgeliefert ist.



Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	100 LP
Besonderheit	kann nur aus der Ferne angreifen
Angriff	15 LP pro Treffer
Angriffsgeschwindigkeit	5 schnelle Angriffe mit je 1 Sekunde Abstand alle 10 Sekunden
Regeneration	5 LP pro 10 Sekunden

4.2.5 Zombie



Der Zombie tritt selten bis nie alleine auf. Normalerweise greifen den Spieler mehrere hungrige Zombies zugleich an. Sie glänzen weder mit einer bestimmten Geschwindigkeit, noch der Anzahl der Lebenspunkte. Die einzige Stärke, die diese Kreaturen besitzen ist die große Anzahl in der sie auftreten und den Spieler angreifen. In ganz seltenen Fällen kommt es sogar vor, dass der Spieler von den Zombies infiziert wird und somit für eine gewisse Zeit ausgeschaltet bzw. bewegungsunfähig ist. Die Zombies können sich dann in dieser Zeit über den Spieler hermachen.

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	100 LP
Besonderheit	treten in großen Gruppen auf
Angriff	5 LP pro Treffer
Angriffsgeschwindigkeit	1 Angriff alle 2 Sekunden
Regeneration	5 LP pro 10 Sekunden

4.2.6 Fee

Die gute Fee versteckt sich natürlich von all den fiesen und gefährlichen Monstern. Somit ist es oft sehr schwer diese zu finden. Wenn es dem Spieler aber gelingt die Fee zu finden, gewährt sie dem Spieler einen zufällig gewählten Vorteil. Dabei kann die Fee dem Spieler Items, als auch Zeit schenken. Wenn der Spieler jedoch nicht aufpasst und er von einem Monster verfolgt worden ist, wird auch die Fee von diesem Monster attackiert. Falls die Fee stirbt, kommt sie in dem momentanen Leben nicht mehr vor. Wenn der Spieler jedoch stirbt, ist die Fee wieder an seiner Seite.



Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	500 LP
Besonderheit	bei Tod, kommt sie nicht mehr im aktuellen Leben vor
Angriff	0
Angriffsgeschwindigkeit	undefiniert, greift nicht an
Regeneration	10 LP pro 5 Sekunden

4.2.7 Gnom

Der Gnom ist eine kleine schwache Kreatur, die von dem Spieler sehr schnell getötet werden kann. Er besitzt sehr wenige Lebenspunkte und kommt vor allem zu Beginn in den einfachen Räumen vor. Der Gnom besitzt keine positive Fähigkeit und dient lediglich dazu, dass der Spieler Erfahrung sammeln kann. Seltener kommt es sogar vor, dass solch ein kleiner Gnom ein Holzschwert mit sich trägt.



Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	20 LP
Besonderheit	besitzt kaum Lebenspunkte
Angriff	5 LP pro Treffer, erhöht auf 10 LP wenn er ein Holzschert ausgerüstet hat
Angriffsgeschwindigkeit	1 Angriff alle 2,5 Sekunden
Regeneration	keine Regeneration

4.2.8 Trickster



Der Trickster ist eine Kreatur, welche es gemeistert hat, sich schnell und lautlos zu bewegen. Dabei verschwindet er an einer Stelle und taucht wieder unmittelbar vor dem Spieler auf. Falls dieser nicht schnell genug reagieren kann, schadet der Trickster ihm mit seinem Sprengstoff. Der Trickster schafft es auch sich lautlos hinter den Spieler zu bewegen, um den Spieler dann

von hinten mit einer schnellen Messerattacke zu verwunden. Hier ist wiederum Schnelligkeit und Achtsamkeit gefragt.

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	150 LP
Besonderheit	teleportieren, Flächenschaden Sprengstoff
Angriff	50 LP pro Treffer
Angriffsgeschwindigkeit	1 Mal teleportieren alle 5-10 Sekunden, zufällig ausgewählt für den Überraschungseffekt
Regeneration	5 LP pro 10 Sekunden

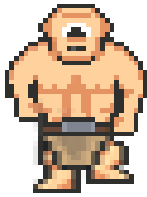
4.2.9 Truhen Wächter

Der Truhen Wächter hat schon in seiner Kindheit geschworen, die im zugeteilte Truhe mit seinem Leben zu beschützen. Wenn der Spieler also sich solch einer seltenen Truhe nähert, wird er von dem Wächter angegriffen. Dabei gilt, desto mehr LP ein Wächter hat, desto wertvoller ist auch das in der Truhe enthaltene Item. Aber nicht jede Truhe wird von solch einem Wächter beschützt. Da es dem Wächter heilig ist seine Truhe zu schützen, weicht dieser auch nicht von dieser fort und verfolgt den Spieler nicht, sondern wartet, bis der Spieler erneut kommt.



Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	500 LP
Besonderheit	greift den Spieler nur in der Nähe der Truhe an
Angriff	20 LP pro Treffer
Angriffsgeschwindigkeit	1 Angriff alle 1-3 Sekunden, je nach Stärke des Items in der Truhe
Regeneration	10 LP pro 10 Sekunden / wenn Spieler zu weit weg => vollständig geheilt

4.2.10 Riese



Der abscheuliche Riese tritt immer wieder in bestimmten Räumen auf und gilt somit als Leistungsprobe und ob der Spieler mit den aktuellen Fähigkeiten und Können schon bereit ist die nächsten Räume zu betreten. Die Schwierigkeit variiert desto weiter der Spieler den Turm erklimmt. Der Riese ist jedoch ein sehr langsamer Gegner, der einen hohen Angriffscoldown hat. Dafür besitzt der Riese aber eine hohe Anzahl an Lebenspunkte und seine Angriffe sind verheerend, wenn er den Spieler trifft.

Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	1000 LP - 10000 LP
Besonderheit	hohe Lebenspunktzahl, langsam, verheerende Angriffe
Angriff	80 LP pro Treffer
Angriffsgeschwindigkeit	1 Angriff alle 12 Sekunden
Regeneration	20 LP pro 20 Sekunden

4.2.11 Drache

Der Drache ist der Endgegner, der dem Spieler in der obersten Etage gegenübersteht. Er hat eine beachtliche Rüstung und ist gegen viele Zauber und Angriffe immun. Um den Drache zu besiegen muss man viel Köpfchen und Geduld zeigen. Ebenfalls kann der Drache den Spieler in Brand setzen und besitzt eine sehr hohe Anzahl an Lebenspunkten.



Eigenschaft	Wert
Lebenspunkte	5000 LP
Besonderheit	Immun gegen Feuer und Bogenschüsse
Angriff	60 LP pro Treffer, 20 LP pro Sekunden (brennend)
Angriffsgeschwindigkeit	1 Krallenangriff je Sekunde, 1 Mal Feuerspeien alle 7 Sekunden
Regeneration	10 LP pro 20 Sekunden

4.3 Stationäre Objekte / Fallen / sonstige Items

Id.	Name	Wirkung / Fähigkeiten
4.3.1	Bärenfalle	Hält dein Spieler für eine gewisse Zeit fest
4.3.2	Falltür	Versetzt den Spieler in den Raum darunter
4.3.3	Lavagrube	Tötet den Spieler direkt, sobald dieser hineinfällt
4.3.4	Stolperfalle	Beschießt den Spieler mit Pfeilen, sobald er diese auslöst
4.3.5	Truhe	Werden oft von Wächter bewacht oder sind versteckt

4.3.1 Bärenfalle

Sobald der Spieler in die Bärenfalle tritt, wird der Spieler von dieser für 6 Sekundenunden festgehalten. Dieser plötzliche Schock verwirrt den Spieler so, dass er im ersten Moment nicht weiß, was er machen soll und somit handlungsunfähig ist.

Eigenschaft	Wert
Besonderheit	Hält den Spieler für 6 Sekundenunden fest, Spieler ist handlungsunfähig
Angriff	30 LP wenn man in die Falle tappt

4.3.2 Falltür

Wenn der Spieler auf solch eine Falltür tritt, fällt er wieder zurück in den Raum darunter. Die bereits besiegten Monster kehren dabei wieder und der Spieler muss sich erneut dieser Tortur unterziehen. Wenn er im nächsten Anlauf nochmal über die gleiche Falltür läuft, muss er ebenfalls alles erneut durchleben.

Eigenschaft	Wert
Besonderheit	Fällt in unteren Raum und alle Monster erscheinen wieder
Angriff	Zieht dem Spieler nicht direkt LP ab



4.3.3 Lavagrube

Die Lavagruben sind über den kompletten Turm verteilt und man findet sie an jeder Ecke. Nur man muss dabei beachten, dass sowohl die generischen Monster, als auch der Spieler selbst direkt sterben, sobald sie in diese Lavagrube fallen. Somit kann man diese als Vor-, aber auch Nachteil sehen. Wenn es dem Spieler aber gelingt den passenden Feuerresistenz Trank zu nehmen, bevor er in diese Grube fällt, überlebt er diese Falle.

Eigenschaft	Wert
Besonderheit Angriff	Tötet sowohl den Spieler als auch Monster direkt Der Spieler kann nur durch Feuerresistenz überleben

4.3.4 Stolperfalle

Wenn der Spieler über solch eine Stolperfalle läuft, löst er dabei ein Mechanismus aus, der den Spieler mit einem Pfeil beschießt. Dieser Pfeil ist stärker und dringt durch alles in seiner Flugrichtung durch, bis er schließlich in der Wand stoppt. In manchen Fällen ist dieser Pfeil sogar noch vergiftet und richtet damit verheerenden Schaden an.

Eigenschaft	Wert
Besonderheit Angriff	Schießt durch sämtliche Hindernisse 100 LP, je nach Pfeil ⇒ vergiftet

4.3.5 Truhe

Es gibt zwei Arten von Truhen. Zum einen die versteckten Truhen, die der Spieler finden muss um ihren kostbaren Inhalt zu erhalten. Zum anderen die Truhen, welche durch Wächter bewacht und verteidigt werden. In den Truhen können jegliche Items enthalten sein. Diese können Waffen, Zaubertränke oder andere seltene Items sein. Die bewachten Truhen sind in jedem Leben an der gleichen Stelle. Nur die versteckten Truhen befinden sich in jedem Leben an einer anderen Stelle, als im vorherigen.



Eigenschaft	Wert
Besonderheit Angriff	werden bewacht, versteckte Truhen wechseln ihren Standort kein Angriff

4.3.6 Lampenöl

Lampenöl kann nur in Truhen gefunden werden. Sobald ein Spieler die Truhe mit dem Inhalt Lampenöl öffnet füllt er dieses in seine Petroleumlaterne und erhöht somit ihre Brenndauer.



Eigenschaft	Wert
Besonderheit	sehr selten und nur in versteckten Truhen aufzufinden
Wirkung	erhöht die Brenndauer der Patroleumlaterne des Spielers um 1 Minute

4.4 Waffen

Id	Waffenname	Waffentyp	Besonderheit
4.4.1	Schwert	Nahkampf	Unbegrenzte Verbesserungsmöglichkeiten
4.4.2	Pfeil & Bogen	Fernkampf	Man benötigt Pfeile
4.4.3	Schild	Verteidigung	Blockt Schaden des Gegners
4.4.4	Faustdolch	Nahkampf	Fügt in der Nähe großen Schaden zu
4.4.5	Lanze	Nah- / Fernkampf	Kann geworfen und wieder aufgesammelt werden
4.4.6	Zaubertrank-Schleuder	Fernkampf	Schleudert ausgewählte Tränke auf Gegner
4.4.7	Sprengstoff	Nah- / Fernkampf	Verursacht Flächenschaden bei Gegner

4.4.1 Schwert

Das Schwert ist eine der wichtigsten Waffen, die dem Spieler auf seiner Flucht zur Verfügung stehen. Es ist schnell, effizient und kann in kurzer Zeit großen Schaden anrichten. Ebenfalls kann der Spieler mit dem weiteren Fortschreiten des Spiels sein Schwert immer mehr verbessern. Z.B. kann das Schwert dann mehr Schaden austeilen, schneller schlagen oder sogar verzaubert werden. Dann kann der Spieler mit einem Schwertschlag seine Gegner verzaubern.

Eigenschaft	Wert
Angriff	25 LP pro Treffer
Cooldown	0.5 Sekunden
Upgrades	mehr Schaden, kürzerer Cooldown, Zauber der auf Gegner übergeht

4.4.2 Pfeil & Bogen

Pfeil und Bogen kann man in Truhen oder auch durch das Töten von Skeletten erhalten. Das Problem dabei ist jedoch, dass man zum Benutzen des Bogens auch Pfeile benötigt. Der Spieler gelangt an diese Pfeile entweder indem er sie in Truhen findet, tote Gegner sie dropen oder Skelette ihre Pfeile verschießen und man sie dann aufsammelt.



Eigenschaft	Wert
Angriff	40 LP pro Treffer
Cooldown	3 Sekunden
Upgrades	brennende, vergiftete, vereisende Pfeilspitzen

4.4.3 Schild

Das Schild kann wie so jede andere Waffe gefunden in Truhen oder bestimmten Räumen gefunden werden. Der Spieler kann bestimmte Angriffe der Gegner abblocken, wenn er das Schild ausgewählt hat und auch benutzt. Je nach Art des Schildes kann es zerstört werden z.B. kann ein Feuerschild keinem Brand-Zauber standhalten.



Eigenschaft	Wert
Angriff	0 LP
Cooldown	Bewegungen des Spielers verlangsamt sich bei Benutzung
Upgrades	Eisenschild, Platinschild, Vibraniumschild, Feuerschild

4.4.4 Faustdolch

Der Faustdolch ist eine extreme Nahkampfwaffe und kann Gegnern nur schaden, wenn der Spieler sich in unmittelbarer Nähe befindet. Wenn der Spieler einen Gegner mit diesem Dolch trifft, verursacht er extremen Schaden. Das Problem dabei ist jedoch, dass bestimmte Gegner so stark sind, dass der Spieler es kaum an sie heranschafft.



Eigenschaft	Wert
Angriff	75 LP pro Treffer
Cooldown	1 Sekunden
Upgrades	größere Reichweite, vergiftete Spitze

4.4.5 Lanze

Die Lanze kann auf verschiedenste Art und Weise gespielt werden. Zum einen kann man die Lanze in der Hand führen und so die Gegner auf Distanz halten, zum anderen kann man die Lanze auch als Speer benutzen und somit auch werfen. Um diese aber wiederbekommen muss man sie im Nachhinein wieder aufsammeln.



Eigenschaft	Wert
Angriff	20 LP pro Treffer / 50 LP pro Fernkampftreffer
Cooldown	1 Sekunden / aufsammeln
Upgrades	mehr Schäden, größere Reichweite, brennende Klinge / mehr Wurfweite

4.4.6 Zaubertrank-Schleuder

Diese Schleuder erlaubt es dem Spieler die ausgewählten Zaubertränke noch weiter zu schleudern als sowieso schon. Bei der Benutzung dieser Schleuder verstärkt sich die Wirkung des Zaubertranks.



Eigenschaft	Wert
Angriff	Multiplikator von 1,5 auf Zaubertrankschaden
Cooldown	5 Sekunden
Upgrades	größere Reichweite, mehr Umgebungsschaden

4.4.7 Sprengstoff

Der Sprengstoff kann verheerenden Umgebungsschaden bei den Gegnern anrichten. Man kann zum einen den Sprengstoff vor sich platzieren und dann fliehen, oder man wirft den Sprengstoff in die Menge von Gegnern. Bestimmte seltene Wände kann man auch mit der Hilfe von Sprengstoff öffnen und so in neue unentdeckte Räume gelangen.

Eigenschaft	Wert
Angriff	100 LP (nimmt ab desto weiter weg)
Cooldown	6 Sekunden
Upgrades	mehr Schäden, größerer Umgebungsschaden

4.5 Zauber

Id	Name	Typ	Besonderheit
4.5.1	Brennende Hände	Feuerzauber	Setzt einen entfernten Gegner in Brand
4.5.2	Höllische Vision	Illusionszauber	Verwirrt den getroffenen Gegner ⇒ handlungsunfähig
4.5.3	Kältestrahl	Eiszauber	Friert den Gegner ein
4.5.4	Hirnfresser	Kontrollzauber	Spieler kann Gegner kontrollieren

4.5.1 Brennende Hände

Dieser fürchterliche Feuerzauber macht jedem Gegner den Gar aus. Diesen und auch alle anderen Zauber schaltet man frei, indem man die mystische Seite des Spieler mit Fähigkeitspunkten, welcher der Spieler durch Kampf mit Gegnern erhält, freischaltet oder verbessert. Wenn dieser Zauber dann gelehrt ist, kann man diesen wiederum weiter Verbessern. Bestimmte Objekte in den Räumen, wie z.B. Fackeln oder bestimmte Absperrungen kann man dann entzünden und so einen Vorteil bekommen. Alles dient dazu, dass der Spieler es schneller durch die Räume bis nach ganz oben schafft.

Eigenschaft	Wert
Angriff	pro Sekunden 20 LP
Cooldown	4 Sekunden
Wirkung	verbrennt den getroffenen Gegner, Flächenschaden
Dauer	5 Sekunden, kann aber vorher schon gelöscht werden

4.5.2 Höllische Vision

Dieser Illusionszauber verwirrt den getroffenen Gegner so sehr, dass dieser für eine kurze Zeit komplett handlungsunfähig ist und den Attacken des Gegners ausgesetzt ist. Es gibt dabei keinerlei Schutz für die Gegner und von diesem Zauber ist immer nur einer betroffen.

Eigenschaft	Wert
Angriff	0 LP, Gegner handlungsunfähig
Cooldown	8 Sekunden
Wirkung	der getroffene Gegner ist handlungsunfähig, immer nur einer
Dauer	5 Sekunden, kann nicht geheilt werden

4.5.3 Kältestrahl

Dieser Kältezauber lässt jeden noch so starken Gegner erzittern. Der getroffene Gegner kann sich solange nicht bewegen, bis das Eis um ihn herum geschmolzen ist. Dies kann durch Feuerzauber der Gegner, als auch des Spielers beschleunigt werden. Der Spieler kann auch mit seinen Attacken den Gegner aus dem Eis befreien, um ihn dann zu töten. Während der Gegner sich aber im Eis befindet, bekommt dieser keinen Sauerstoff und verliert damit langsam LP.

Eigenschaft	Wert
Angriff	pro Sekunden 5 LP
Cooldown	30 Sekunden
Wirkung	vereist einen Gegner komplett
Dauer	30 Sekunden, kann aber durch Brandzauber beschleunigt werden

4.5.4 Hirnfresser

Dieser Kontrollzauber ermöglicht es dem Spieler die Kontrolle über den getroffenen Gegner zu übernehmen und diesen parallel zu steuern. Wenn der Spieler einen Gegner trifft, kann dieser mithilfe der rechten Maustaste gesteuert werden und dem Spieler helfen die Gegner zu bekämpfen. Die Gegner erkennen jedoch, dass der einst verbündete Kamerad nun die Seiten gewechselt hat, weshalb sie diesen auch angreifen. Nach 30 Sekunden flacht der Zauber dann ab und der kontrollierte Gegner stirbt, da der Zauber solch große Verletzungen an seinem Gehirn verursacht hat bzw. der Gegner stirbt an dem erlittenen Schaden seiner Kumpanen. Der Zauber hat am Einschlagort und kann somit mehrere Gegner treffen. Gegnder etwas außerhalb des Einschlagortes werden weniger lange auf Kommandos des Spielers hören als direkt getroffene Gegner.

Eigenschaft	Wert
Angriff	Gegner stirbt, sobald Zuaber vorrüber
Cooldown	60 Sekunden
Wirkung	Spieler kontrolliert den Gegner
Dauer	30 Sekunden bzw. bis Gegner tot

4.6 Soundeffekte und Musik

4.6.1 Hintergrundmusik

Zur kompletten Laufzeit des Spieles, sowie in allen Menüs wurde Hintergrundmusik abgespielt. Diese ist passend zur aktuellen Spielsituation gewählt, sodass während eines Bosskampfes lautere, Spannung erzeugende Musik laufen wird, währenddessen im Menü und während des normalen Spielens eine etwas ruhigere Stimmung herrscht.

4.6.2 Soundeffekte

Jedes Objekt hat seine eigenen Soundeffekte, die es, wie in der unten stehenden Tabelle erklärt, abspielt. Es können zu jedem Zeitpunkt maximal 20 Sounds auf einmal abgespielt werden um schrecklich klingende Töne zu vermeiden. Die Hintergrundmusik wird davon nicht beeinflusst

ID	Beschreibung	Herkunft	Abspielgrund
4.6.2.1	Heilung	Spieler und Gegner	Objekt wird geheilt
4.6.2.2	Schaden	Spieler und Gegner	Objekt wird Schaden zugefügt
4.6.2.3	Tod	Spieler und Gegner	Objekt stirbt
4.6.2.4	Trank	Spieler	Spieler wirft oder trinkt Trank
4.6.2.5	Laufen	Spieler und Gegner	Objekt bewegt sich
4.6.2.6	Schwertangriff	Spieler und Gegner	Objekt nutzt Nahkampfatacke
4.6.2.7	Bogenschluss	Spieler und Gegner	Objekt schießt einen Pfeil mit dem Bogen
4.6.2.8	Zauber	Spieler und Gegner	Objekt nutzt eine Fertigkeit
4.6.2.9	Dash	Spieler und Gegner	Objekt benutzt Dash
4.6.2.10	Truhen	Truhen	Truhe wird geöffnet
4.6.2.11	Gegnerschrei	Gegner	Gegner gibt zufällig Laute von sich
4.6.2.12	Achievement	Menü	Spieler erreicht ein Achievement
4.6.2.13	Gewinn	Menü	Spieler besiegt den Endboss
4.6.2.14	Level	Menü	Spieler levelt eine Fertigkeit auf
4.6.2.15	Waffenverbesserung	Menü	Spieler verbessert eine seiner Waffen
4.6.2.16	Neue Ebene	Spielwelt	Spieler betritt eine neue Ebene
4.6.2.17	Falltüre	Falltüre	Spieler fällt in eine Falltüre
4.6.2.18	Leiter	Leiter	Spieler klettert eine Leiter hoch
4.6.2.19	Tür	Tür	Spieler öffnet eine Tür
4.6.2.20	Navigation	Menü	Spieler drückt im Menü einen Knopf (z.B. Speichern etc.)

4.7 Tränke

4.7.1 Elixier der Energie

Dieser Heiltrank gibt dem Spieler wieder eine gewisse Anzahl von Lebenspunkten zurück. Der Spieler kann den Trank in Truhen, aber auch in verschiedenen Räumen

ID	Name	Typ	Besonderheit
4.7.1	Elixier der Energie	Heiltrank	Heilt den Spieler um gewisse LP
4.7.2	Invigoration Draught	Trank der Stärke	Der Spieler ist kurzzeitig stärker und resistenter
4.7.3	Phiole des Feuers	Feuerzauber	Macht den Spieler gegen Feuer resistent
4.7.4	Trank der Schnelligkeit	Schnelligkeitstrank	Der Spieler bewegt sich schneller
4.7.5	Trank der Illusion	Illusionstrank	Getroffene Gegner sind verwirrt
4.7.6	Trank der Entschleunigung	Bewegungstrank	Getroffene Gegner sind verlangsamt
4.7.7	Verwirrungstrank	Verwirrungstrank	Getroffene Gegner attackieren sich kurzzeitig selbst
4.7.8	Geheimtrank	Geheimtrank	Gegner erleiden einen positiven / negativen Effekt

finden. Der Trank kann immer eingenommen werden, jedoch wenn der Spieler während des Trinkens angegriffen wird, wird der Prozess abgebrochen und der Spieler muss es erneut versuchen.

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Nein
Cooldown	10 Sekunden
Wirkung	schenkt dem Spieler 80 LP zurück
Dauer	der Spieler benötigt 3 Sekunden (ungestört) um ihn einzunehmen

4.7.2 Invigoration Draught

Dieser Trank kann nur in Truhen gefunden werden, da er solch eine starke Wirkung auf den Spieler hat. Der Spieler ist für eine gewisse Zeit beinahe Resistent gegen jegliche Angriffe. Davon ist jedoch die Lavafalle ausgeschlossen. Mit der Wirkung des Tranks ist es dem Spieler auch möglich mehr Schaden auszuteilen.

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Nein
Cooldown	30 Sekunden
Wirkung	mehr Anriffsstärke, mehr Resistenz
Dauer	20 Sekunden

4.7.3 Phiole des Feuers

Dieser Trank schützt den Spieler vor jeglichen Feuerschaden. Somit kann kein Gegner den Spieler mit einem Feuer-Angriff schaden. Ebenfalls ist der Spieler immun gegen die mörderischen Lavagruben die überall in den Räumen vorkommen. Der Trank kann in Truhen gefunden werden, oder bestimmte Gegner lassen diese fallen.

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Nein
Cooldown	30 Sekunden
Wirkung	Spieler ist komplett gegen Feuer resistent
Dauer	20 Sekunden

4.7.4 Trank der Schnelligkeit

Dieser Trank ist besonders effektiv, da das Ziel des Spieles ist, so schnell wie möglich durch die Räume zu kommen. Dieser Trank kann man in Truhen, oder bestimmten Räumen finden. Mit einer kleinen Wahrscheinlichkeit wird dieser Trank auch von Gegnern fallengelassen. Man muss jedoch beachten, dass man sich nicht zu schnell bewegt, da ansonsten das rettende Licht der Petroleumlampe ausgehen könnte und damit auch das Spiel verloren ist.

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Nein
Cooldown	20 Sekunden
Wirkung	schnelleres Bewegen, Petroleumlampe kann erlöschen
Dauer	20 Sekunden

4.7.5 Trank der Illusion

Dieser Illusionstrank kann eine große Gruppe von Gegner verwirren. Die Gegner sind so verwirrt, dass sie sich nicht mehr bewegen können und bleiben deshalb auf der Stelle stehen. Falls man diese aber angreift, kommt ihr Bewusstsein wieder zurück. Falls dies aber nicht geschieht, bleiben sie weiterhin auf der Stelle stehen, bis sie von sich selbst wieder zu sich kommen.

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Ja
Cooldown	15 Sekunden
Wirkung	Gegner bewegen sich nicht bis Spieler angreift
Dauer	max. 60 Sekunden

4.7.6 Trank der Entschleunigung

Dieser Bewegungstrank verlangsamt getroffene Gegner. Dieser Wurftrank ist besonders effektiv gegen Zombies, welche den Spieler unaufhörlich verfolgen. Dieser Trank kann in Truhen gefunden werden, aber auch bestimmte Gegner, wie z.B. Hexen können diese fallen lassen, wenn sie besiegt sind.

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Ja
Cooldown	10 Sekunden
Wirkung	Getroffene Gegner sind verlangsamt
Dauer	15 Sekunden

4.7.7 Verwirrungstrank

Dieser starke Verwirrungstrank kann nur in bestimmten Truhen gefunden werden, da er die Gehirne der Gegner sehr stark beschädigt. Die getroffenen Gegner greifen zuerst die nicht infizierten Gegner an, und danach alle infizierten Gegner inklusive sich selbst. Somit ist es dem Spieler möglich eine große Gruppe von Gegner sehr schnell zu beseitigen ohne sich selbst zu gefährden.

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Ja
Cooldown	120 Sekunden
Wirkung	Gegner greifen sich gegenseitig an
Dauer	Bis der letzte infizierte im Raum nicht mehr lebt

4.7.8 Geheimtrank

Dieser Geheimtrank kann sowohl Segen, als auch Fluch für den Spieler sein. Die getroffenen Gegner reagieren alle unterschiedlich auf den Trank, weshalb auch alle andere Effekte davontragen. Hauptsächlich sind diese Effekte zwar negativ für den Gegner, können diesen aber auch verstärken. So kann ein Gegner z.B. direkt an einer Vergiftung sterben, oder einen extremen Stärkeschub bekommen und den Spieler töten. Man weiß nie...

Eigenschaft	Wert
Wurftrank	Ja
Cooldown	60 Sekunden
Wirkung	Alle Gegner haben unterschiedliche Effekte
Dauer	60 Sekunden

4.8 Fertigkeitensystem

Vorwort: Der Spieler kann zu Beginn jedes Lebens, oder auch während des Spiels, seine gesammelte Erfahrung in Fertigkeiten investieren.

Erfahrung erhält der Spieler indem er Monster tötet, Räume erkundet und Erfahrung in Truhen findet.

Die vom Spieler gefundenen Waffen sind immer gleich und besitzen an sich keinen Seltenheitsgrad, verbessern sich aber je nachdem welche Fähigkeit aktiviert ist. So ist z.B. ein Schwert zu Beginn des Spiels einfach nur eine Waffe die Schaden austeilen kann. Mit der Zeit sammelt der Spieler aber Erfahrung und kann so sein Schwert verbessern und somit z.B. Feuerschaden austeilen. Wenn der Spieler mit der aktivierten Fertigkeit in den kommenden Leben das Schwert aufhebt, ist dieses nicht mehr ein einfaches Schwert, sondern teilt z.B. Feuerschaden aus.

Anmerkung: Man kann Fertigkeiten erst freischalten, wenn die Level zuvor schon freigeschaltet wurden.

4.8.1 Fertigkeit: Zeit

Level	Wirkung
1	Petroleumlampe hält 10% länger
2	Petroleumlampe hält 20% länger
3	Petroleumlampe hält 30% länger
1	5% des ausgeteilten Schaden geht in Zeit über
2	10% des ausgeteilten Schaden geht in Zeit über
3	15% des ausgeteilten Schaden geht in Zeit über
1	pro Schritt gehen 0.5 sek in Zeit über
2	pro Schritt gehen 1 sek in Zeit über
3	pro Schritt gehen 1.5 sek in Zeit über
1	gefundene Zeit wird um 10% vermehrt
2	gefundene Zeit wird um 20% vermehrt
3	gefundene Zeit wird um 30% vermehrt

4.8.2 Fertigkeit: Mobilität

Level	Wirkung
1	Spieler läuft 10% schneller
2	Spieler läuft 20% schneller
3	Spieler läuft 30% schneller
1	Dash hält 10% länger
2	Dash hält 20% länger
3	Dash hält 30% länger
1	Petroleumlampe ist 25% resistenter gegen Gegenwind
2	Petroleumlampe ist 50% resistenter gegen Gegenwind
3	Petroleumlampe ist 100% resistenter gegen Gegenwind

4.8.3 Fertigkeit: Waffen

Level	Waffe	Wirkung
1	Schwert	Schaden erhöht sich um 10%
2		Schaden erhöht sich um 20%
3		Schaden erhöht sich um 30%
4		Feuerschaden (nur eine Level 4 Fähigkeit)
4		Eisschaden (nur eine Level 4 Fähigkeit)
4		Giftschaden (nur eine Level 4 Fähigkeit)
1	Pfeil & Bogen	Schaden erhöht sich um 10%
2		Schaden erhöht sich um 20%
3		Feuerschaden (nur eine Level 3 Fähigkeit)
3		Giftschaden (nur eine Level 3 Fähigkeit)
1	Schild	Eisenschild 20% des Schadens wird absorbiert
2		Platinschild 30% des Schadens wird absorbiert
3		Wolframschild 40% des Schadens wird absorbiert
4		Diamantenschild 50% des Schadens wird absorbiert
1	Faustdolch	Schaden erhöht sich um 10%
2		Schaden erhöht sich um 20%
3		Giftschaden
1	Lanze	20% mehr Wurfweite
2		Nahkampf schaden erhöht sich um 20%
3		Fernkampf schaden erhöht sich um 20%
4		Feuerschaden
1	Zaubertrank-Schleuder	Wurfweite erhöht sich um 20%
2		Umgebungsschaden erhöht sich um 20%
3		2 sek weniger Cooldown
1	Sprengstoff	20% mehr Wurfweite
2		Umgebungsschaden erhöht sich um 20%
3		3 sek weniger Cooldown

4.8.4 Fertigkeit: Zauber

Level	Zauber	Wirkung
1	Brennende Hände	Schaden erhöht sich um 10%
2		Feuer bleibt 5 sek länger aktiv
3		Umgebungsschaden erhöht sich um 10%
4		Todesengel lassen sich vertreiben
1	Höllische Vision	Gegner bleibt 20% länger handlungsunfähig
2		3 sek weniger Cooldown
3		Gegner erleiden Schaden
4		Gesunde Gegner erleiden bei Berührung das Gleiche
1	Kältestrahl	Schaden erhöht sich um 10%
2		Gegner bleibt 5 sek länger vereist
3		Herumstehende Gegner werden ebenfalls vereist
4		5 sek weniger Cooldown
1	Hirnfresser	Gegner kann länger gesteuert werden
2		Zweiter umher stehender Gegner kann kontrolliert werden
3		Kann jederzeit den Zauber beenden (Gegner tot)
4		10 sek weniger Cooldown

4.9 Spielstruktur

4.9.1 Story

Der Spieler befindet sich zu Beginn an in einem kleinen Raum eines großen Turmes, wobei es gilt, diesen zu erklimmen und durch jede Ebene zu gelangen. Eine Ebene besteht aus mehreren Räumen, wobei der Spieler immer nur den aktuellen Raum erkennen kann, in dem er sich gerade befindet. Über Leitern kann der Spieler dann in die oberen Ebenen gelangen, aber auch durch Falltüren wieder in die unteren Ebenen gelangen.

Auf dem Weg zur Spitze des Turmes finden sich zahlreiche Gegner/Monster wieder, welche den Spieler davon abhalten wollen in den obersten Stock zu gelangen. Dabei stellen die Gegner nicht die größte Gefahr dar, sondern die sehr begrenzte Zeit, die dem Spieler zur Verfügung steht. Die Gegner versuchen deshalb dem Spieler soviel Zeit wie möglich zu nehmen, denn wenn diese abgelaufen ist, startet der Spieler erneut von vorne in der untersten Schicht des Turmes.

Um die Gegner zu besiegen stehen dem Spieler mehrere verschiedene Waffen, Zaubersprüche und Tränke zur Verfügung. Aber diese Waffen alleine reichen nicht, um es rechtzeitig an allen Gegnern vorbei zu schaffen. Deshalb kann der Spieler in einem Fähigkeiten Menü seine Attribute, Waffen und Zaubersprüche verbessern. Diese kann man mithilfe von Fähigkeitspunkten verbessern, welche man wiederum durch das Töten von Gegnern und dem Finden von bestimmten Items erhält.

Das primäre Ziel der Spieler ist also, in jedem Leben soviel Erfahrungspunkte wie nur möglich zu sammeln, um irgendwann stark genug zu sein, dass er den gesamten Turm mit einer Lampe zu durchqueren. Der Spieler sollte nun auch in der Lage sein, dass er jegliche Gegnerhorden besiegen kann. Ebenso wird die gesammelte Erfahrung getestet und wie gut der Spieler mit der Steuerung und den Angriffen zurechtkommt.

Sobald der Spieler alle Mini-Bosse und letztendlich auch den finalen End-Boss besiegt hat, kann der Spieler aus dem immer wiederkehrenden Albtraum entfliehen und das Spiel ist zu Ende.

4.9.2 Mehrspieler

In Tower of Screaming gibt es einen lokalen Mehrspielermodus. Dabei wird Spieler 2 über einen angeschlossenen Controller gesteuert, dadurch ändert sich die Steuerung des Spielers wie in folgender Tabelle.

Funktion	Knopf
Bewegung des Spielers	Linker Analogstick
Nahkampfattacke	A-Knopf
Fernkampfattacke	B-Knopf
Zauber	Y-Knopf
Dash	X-Knopf
Pausemenü aufrufen	START-Knopf
Spiel beitreten bzw. verlassen (nur Spieler 2)	SELECT-Knopf

Desweiteren wird Spieler 2 mit seiner eigener Lampe ausgestattet. Eingesammeltes Öl steht dann nur dem Spieler zu, der es einsammelt. So kann es vorkommen, dass die Lampe von Spieler 1 nur noch 10 Sekunden brennen kann, während die von Spieler 2 noch ganze 5 Minuten Zeit hat. Sollte die Lampe eines Spielers ausgehen, gibt es 2 Optionen:

- Der Spieler mit der erloschenen Lampe fällt den Todesengeln zum Opfer und der zweite Spieler ist auf sich allein gestellt.
- Der zweite Spieler schafft es rechtzeitig zum Spieler ohne Lampe und kann diesen in seinem Licht vor den Todesengeln schützen. Dadurch ist der Spieler ohne Lampe an den Spieler mit dieser gebunden. Verlässt er den Lichtkegel, wird er sofort von den Todesengeln angegriffen.

Beim Leben gibt es allerdings einen Unterschied zum Einzelspielermodus. Sollten einem Spieler die LP ausgehen, wird dieser an Ort und Stelle bewusstlos. Nun ist der andere Spieler auf sich alleine gestellt.

Sollte einer der beiden Spieler über eine Leiter in das nächste Stockwerk gehen finden sich beide Spieler im nächsten Stockwerk wieder. Auch im HUD wird sich einiges ändern. So werden nun die Petroleumlampen, LP, Mana und Stamina beider Spieler angezeigt. Links die von Spieler 1, analog dazu für Spieler 2 auf der rechten Seite. Lediglich das Inventar am unteren Bildschirmrand wird gleich bleiben, denn dieses teilen sich beide Spieler. Die von Spieler 1 anvisierten Gegner erhalten nun immer noch die rote Umrandung, die von Spieler 2 anvisierten Gegner sind nun blau umrandet. Besondere Gegner wie der Mini- und Endboss werden mehr Leben haben, um das Spiel nicht zu einfach zu machen.

4.9.3 Techdemo

Im normalen Spielbetrieb wird es zu keinem Zeitpunkt 1000 Objekte gleichzeitig geben, deswegen wird es in den Optionen einen speziellen Menüpunkt **Techdemo** geben. Dieser wird eine normale Karte aus dem Spiel laden und 1000 Gegner + den Spieler und 5 kontrollierbare Gegner in dieser platzieren. Dies dient nur zum Nachweisen der Forderungen an das Spiel. Es können keinerlei Achievements freigeschaltet werden. Desweiteren wird keine Aktion in diesem Modus auf die Statistiken angerechnet.

4.10 Statistiken

Es werden über die gesamte Spielzeit des Spiels Statistiken gesammelt. im Pausenmenü unter Spielstatistiken gezeigt. Außerdem werden allgemeine Statistiken geführt und im Hauptmenü angezeigt. Die Statistiken werden je Spielstand beziehungsweise für alle Spielstände dauerhaft gespeichert. Sie sind nach einem Neustart des Spiels also immer noch vorhanden.

4.10.1 Spielstatistiken :

- Spielzeit: Gesamte Spielzeit des Spielstands.
- Gesamtzahl aller zerstörten Einheiten des Gegners im aktuellen Spielstand.
- Die aktuelle Größe der erkundeten Welt.
- Aktuelle Anzahl der freigeschalteten Fähigkeiten.
- Aktuelle Anzahl der verschiedenen gesammelten Items (separat).

4.10.2 Allgemeine Statistiken:

- Gesamte Spielzeit in Stunden.
- Höchste erreichte Achievements.
- Anzahl beendeter Spiele, die gewonnen wurden.
- Anzahl beendeter Spiele, die verloren wurden.

4.11 Achievements

Achievements sind Leistungen, welche der Spieler im Spiel geleistet hat. Sollte ein Spieler ein Achievement schaffen, wird dies im entsprechenden Spielstand gespeichert. So kann der Spieler auch nach einem Neustart des Spiels seine erreichten Achievements einsehen.

Sollte der Spieler einen neuen Spielstand anfangen, werden in diesem keinerlei Achievements geschafft sein. Dies ermöglicht es dem Spieler das gleiche Achievement in mehreren Spielständen zu erreichen. Für die globalen Statistiken zählen allerdings alle Spielstände.

Wenn der Spieler alle Achievements des gesamten Spiels geschafft hat, schaltet er das goldene Schwert frei. Dieses hat die exakt gleichen Funktionen wie das normale Schwert, der einzige Unterschied besteht darin, dass es in goldener Farbe erscheint.

Folgende Achievements sind erfüllbar:

- Nach ungerader Zahl mal 10 Türen: "Du hast <Anzahl> Türen geöffnet."
- "Du hast 100 Stunden gespielt"
- "Du bist der seltenen Fee begegnet"
- "Du hast eine versteckte Truhe gefunden"
- "Du hast <Anzahl> Gegner bezwungen in 50er-Schritten"
- "Deine Kerze ist erloschen"
- "Du bist dem Todesengel begegnet"

Glossar

Ausrüstung die Ausrüstung. 1, 33

Ebene Eine Ebene. 1, 33

Falle Die Falle. 1, 33

Hinderniss ein Hinderniss. 1, 33

Leben ein Leben. 1, 33

Licht Das Licht. 1, 33

Monster ein Monster. 1, 33

Oel Das Oel für die Lampe. 1, 33

Petroleumlampe eine Petroleumlampe. 1, 33

Raum ein Raum. 1, 33

Schwert Das Schwert. 1, 33

Todesengel Der Todesengel. 1, 33

Turm die Spielwelt. 1, 33