

SoPra WS 2019/2020 Uni Freiburg

Game Design Document - GDD

# Stoned Wars

Entwickler:

Yannick Schuler, Daniel Homm, Victor Marchat, Jakob Hart,

Aljoscha Lipski, Colin Vavra, Mürsel Türk

Tutor:

Antonia Hinkerohe

18. Januar 2019

# Gliederung

## 1. Spielkonzept

### 1.1. Zusammenfassung

### 2.1. Alleinstellungsmerkmal

## 2. Benutzeroberfläche

### 2.1. Spielerinterface

### 2.2. Menüstruktur

### 2.3. Abbildung Menüstruktur

## 3. Technische Merkmale

### 3.1. Verwendete Technologien

### 3.2. Mindestvoraussetzungen

## 4. Spiellogik

### 4.1. Optionen und Aktionen

### 4.2. Spielobjekte

### 4.3. Spielstruktur

### 4.4. Statistiken

### 4.5. Achievements

### 4.6. Skilltree

## 5. Screenplay

### 5.1. Storyboard

# 1. Spielkonzept

## 1.1 Zusammenfassung

“Stoned Wars” ist ein Echtzeit-Strategiespiel, indem sich eine Gruppe von fünf tapferen Recken einen unbarmherzigen und erbitternden Kampf gegen die Vorherrschaft des bösen Ganja liefert. Woher die Feinde kommen, weiß keiner aus der Gruppe mehr so recht. In einen Moment wurde noch Tabletop gespielt und kräftig das grüne Gold durch die Lunge gezogen, im Anderen tauchten die Ganjakrieger auch schon wie aus dem Nichts auf und alle Gefährten fanden sich bis an die Zähne bewaffnet wieder, bereit große Massen an Weed zu erledigen. Gegen die Übermacht des Ganjas kommt der Spieler nur an, indem er mit seinem ganzen Geschick die unterschiedlichen Kämpfer einsetzt und passend auf dem Schlachtfeld positioniert.

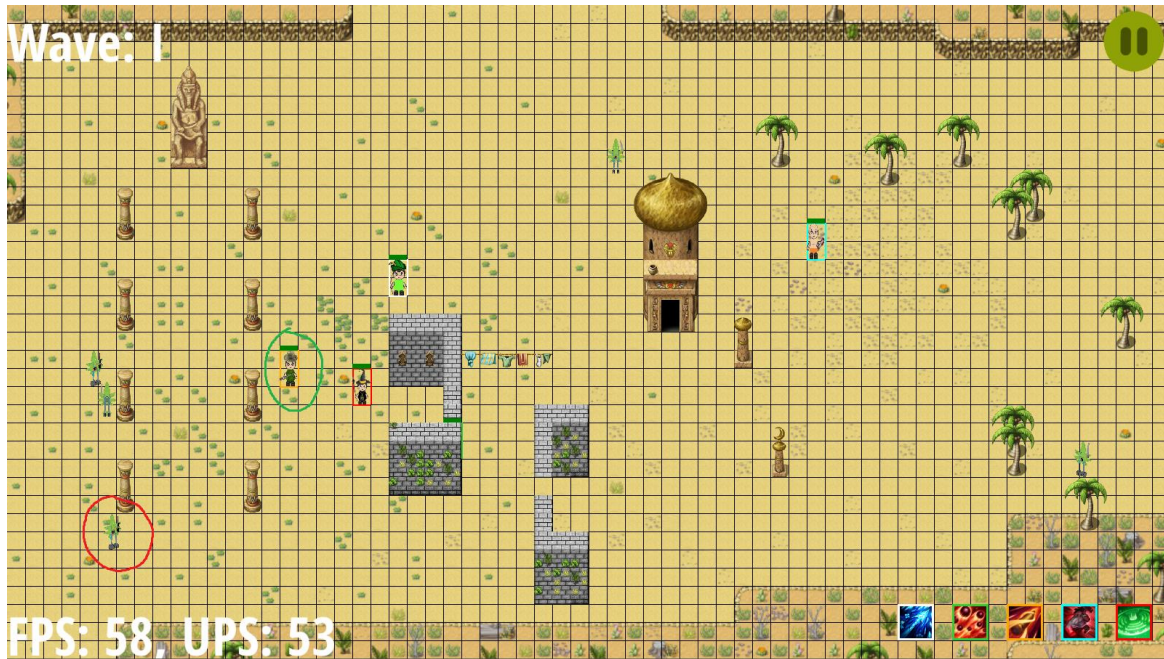
In diesem Spiel geht es darum die Angriffswellen der Ganjas zu überleben, damit man am Ende wieder aus diesem unerklärlichen Szenario entkommt.

## 1.2 Alleinstellungsmerkmal

Stoned Wars ist ein einzigartiges Spiel: Die absurde Vorgeschichte wirft viele Fragen für den Spieler auf und lässt viel Platz für Fantasie und Neugier. Stoned Wars ist eine Kombination aus einem Survival-Game mit Ansätzen einer Tower-Defense-Mechanik. In diesem Spiel hat der Spieler die Möglichkeit mithilfe von fünf Helden seine eigene Teamkombination zu erstellen. Jeder Held besitzt eine Klasse und jede Klasse besitzt unterschiedliche Grundwerte und eine einzigartige ultimative Fähigkeit, welche im Laufe des Spiels mithilfe des Skilltrees verbessert werden können. Letzteres findet man in RPGs wieder und illustriert das Besondere an Stoned Wars: Es ist eine Mischung aus vielen Spielkategorien die man kennt und schätzt, aber so zusammengefügt, dass es etwas Neues bildet.

## 2. Benutzeroberfläche

### 2.1 Spieler-Interface



Die Abbildung zeigt das Spieler-Interface

Am linken oberen Bildschirmrand (Seitenverhältnisse 16:9) sieht man in welcher Welle man sich momentan befindet. Die Seitenverhältnisse können nach Belieben angepasst werden.

In der rechten oberen Ecke ist der Pause-Button.

Rechts unten hat man als Head-Up-Display (HUD) die Buttons der 5 ultimativen Fähigkeiten der fünf Spielfiguren zur Verfügung.

In der linken unteren Ecke findet man Informationen zu den momentanen Fps (Frames per Second) und Ups (Updates per Second).

Der grün-umrundete Kreis verweist auf einen der steuerbaren Helden des Spielers

Der rot-umrundete Kreis beinhaltet einen der gegnerischen Ganjas (K.I.)

Die Kamera ist statisch und lässt sich nicht bewegen.

## 2.2 Abbildung Menüstruktur

Abbildung 1:

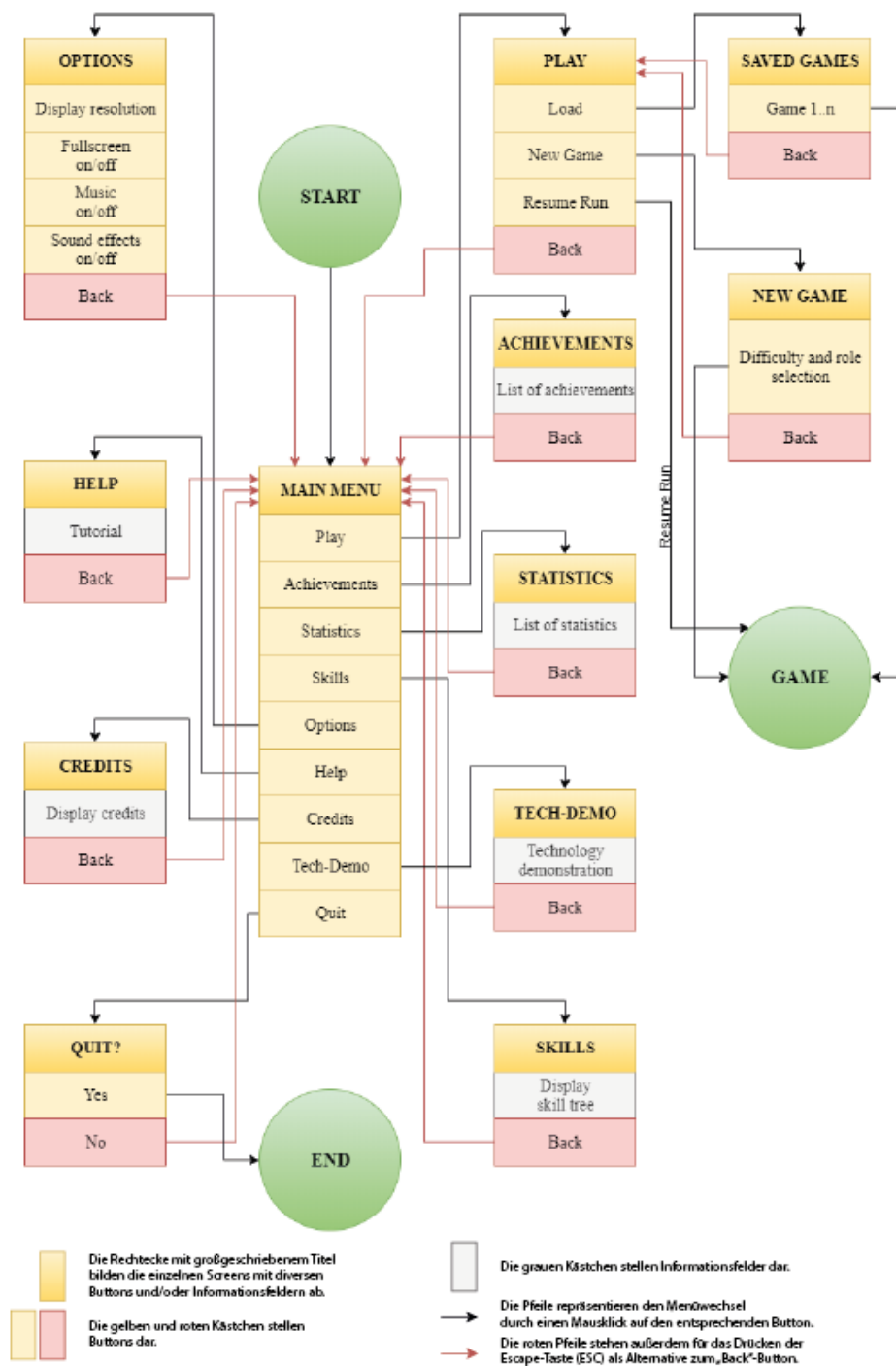
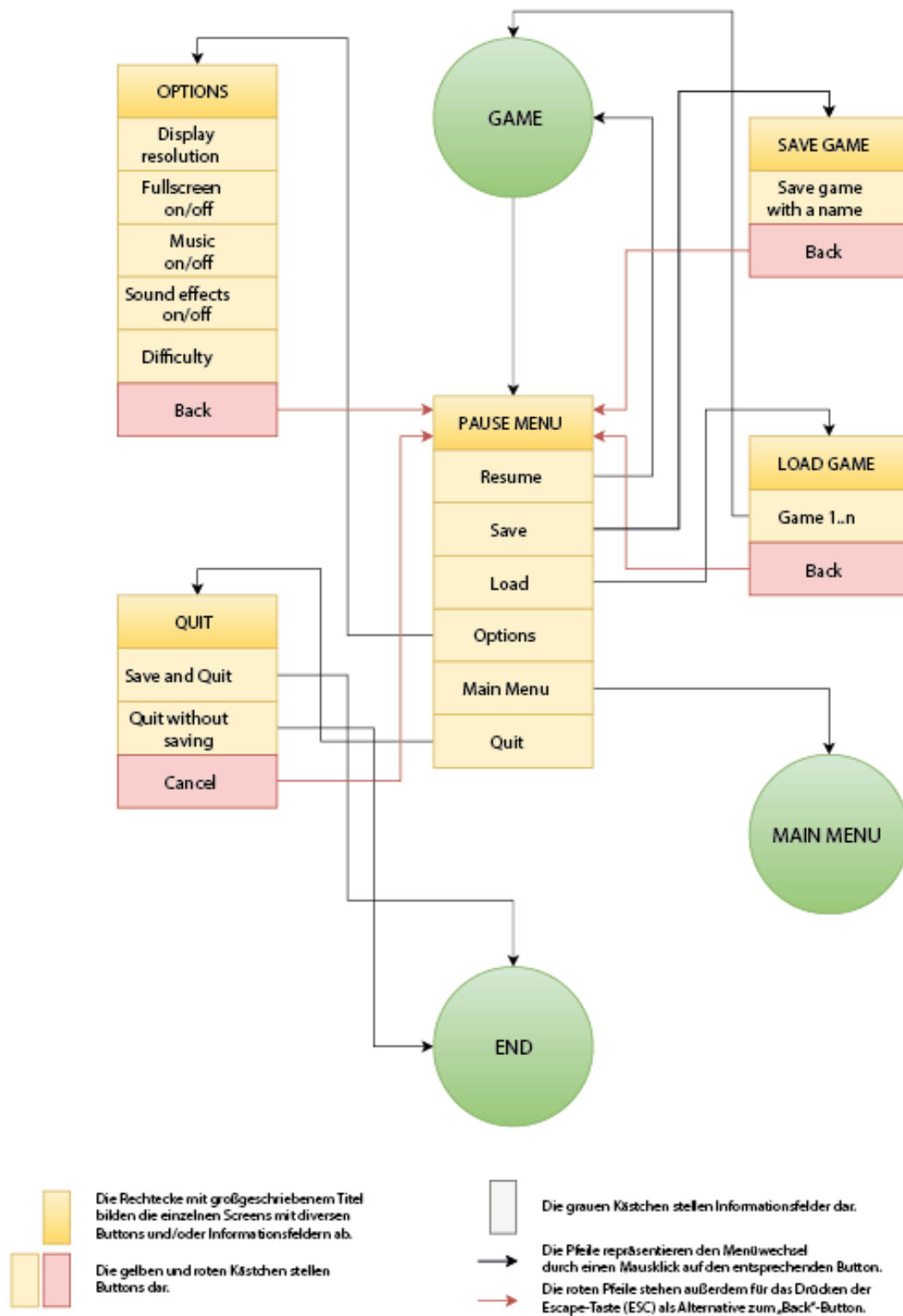


Abbildung 2:



## 2.3 Beschreibung Menüstruktur

### **Abbildung 1 zeigt die Struktur des Hauptmenüs:**

Nachdem das Spiel gestartet wurde, gelangt der Spieler automatisch in das Hauptmenü. Hier befinden sich die Buttons „Play“, „Achievements“, „Statistics“, „Skills“, „Options“, „Help“, „Credits“ und „Quit“.

Durch einen Klick auf den „Play“-Button, gelangt man in das Untermenü, dort kann über den „Load“-Button ein gespeichertes Spiel fortgesetzt oder über den „New Game“-Button nach der Auswahl der gewünschten Schwierigkeit und Rolle ein neues Spiel gestartet werden.

Über den „Statistics“- und „Achievements“-Button werden die gesammelten Spielstatistiken und Erfolge aufgelistet.

Im Skill-Menü werden die Talentbäume angezeigt, die passenden Skills aus einer Vielzahl von Fähigkeiten ausgewählt oder die bereits ausgewählten Skills zurückgesetzt werden.

Der „Options“-Button führt den Spieler ins Optionsmenü, in diesem kann er den Vollbildmodus, die Musik und die Soundeffekte aktivieren oder deaktivieren.

Über den „Hilfe“-Button können die Tutorials aufgerufen werden, durch diese erhält der Spieler einen schnellen Überblick darüber, mit welcher Taste welche Funktion während des Spiels gesteuert wird.

Im Mitwirkende-Menü, welches über den „Credits“-Button erreichbar ist, sind die sämtliche Informationen über die Namen der Entwickler, den Namen des Tutors, die Gruppennummer und das Datum der Erstellung vermerkt.

Der Tech-Demo-Button führt zu einer Technological Demonstration des Spiels, in welcher das Spiel den Anforderungen entsprechend mindestens 1000 Spielobjekte gleichzeitig handhat

Mit dem „Quit“-Button wird das Spiel verlassen.

### **Abbildung 2 zeigt die Struktur des Pausemenüs:**

Das Pausemenü lässt sich im laufenden Spiel über die Escape-Taste (ESC) oder den dafür vorgesehenen Button aufrufen.

Mit dem „Resume“-Button kann man das aktuell angehaltene Spiel fortsetzen.

Durch einen Klick auf den „Save“-Button, gelangt der Spieler in das Speichermenü

und kann das derzeitige Spiel speichern.

Über den „Load“-Button kann ein gespeichertes Spiel fortgesetzt werden.

Das Optionsmenü lässt sich auch von hier aufrufen, in dem man zusätzlich den Schwierigkeitsgrad im Nachhinein ändern kann.

Mit dem „Main Menu“-Button kann der Spieler wieder zum Hauptmenü zurückkehren.

Wenn man auf den „Quit“-Button klickt, kann man das Spiel verlassen, nachdem man den Spielfortschritt gespeichert oder verworfen hat.

### 3. Technische Merkmale

#### 3.1 Verwendete Technologien

Um das Spiel zu erstellen wurden folgende Technologien verwendet:

- Microsoft Visual Studio 2019
- Monogame 3.7.1
- .NET Framework 4.6.1
- JetBrains Resharper 2019.2.3
- Gitea
- Git
- Gimp
- Illustrator
- DrawIO
- Latex

#### 3.2 Mindestvoraussetzungen

Nur mit mindestens folgender Hardware kann ein flüssiges Spielerlebnis angeboten werden:

- Betriebssystem: Windows 7
- Prozessor: Intel Core i5 2,2 GHz
- Arbeitsspeicher: 4 GB
- Grafikkarte: GeForce GT 630
- Input: Maus mit zwei Tasten, Tastatur
- Output: Bildschirm 720p

## 4. Spiellogik

### 4.1 Optionen und Aktionen

In der folgenden Tabelle sind alle im Spiel enthaltenen Aktionen aufgelistet.

| ID: Name                      | Akteure | Ereignisfluss                                                                  | Anfangsbedingungen                                                      | Abschlussbedingungen                                                         |
|-------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| ID01:<br>Auswählen der Helden | Spieler | Durch "Linksklick" auf einen Helden wird dieser ausgewählt.                    | Der Held, auf welchen geklickt wird, ist noch nicht ausgewählt.         | Held ausgewählt                                                              |
| ID02:<br>Auswählen von Helden | Spieler | 1. Auswahlfeld mit LMB aufziehen<br>2. Helden im Auswahlfeld werden selektiert | Es ist mindestens ein Held in dem Auswahlbereich noch nicht ausgewählt. | Es sind alle Helden im Auswahlbereich ausgewählt.<br>Abwählen mit Linksklick |

|                                                 |         |                                                                                                                                            |                                          |                                                                                                           |
|-------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ID03: Bewegen der Helden, Abbruch von Angreifen | Spieler | Mit Rechtsklick wird die Endposition gewählt.<br>Ausgewählte Helden laufen in diese Richtung bis sie nicht näher an diese gelangen können. | Es wurde mindestens ein Held ausgewählt. | Alle Helden haben aufgehört anzugreifen und sind an der Position nächstmöglich zur Endposition angelangt. |
|-------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                               |         |                                                                                                                                                                            |                                                                                                |                                                                                             |
|-----------------------------------------------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| ID04:<br>Angreifen,<br>Abbruch von<br>Bewegen | Spieler | Rechtsklick auf einen Punkt gedrückt halten. Helden fangen an in die Richtung des ausgewählten Punktes zu schießen/Angriffe auszuführen. Außerdem hören sie auf zu laufen. | Es wurde mindestens ein Held ausgewählt.                                                       | Alle ausgewählten Helden haben aufgehört zu laufen und haben angefangen anzugreifen.        |
| ID05: Drops aufheben                          | Spieler | Durch ID03, gelangt der Spieler auf einen "Drop" welchen er dann automatisch aufhebt.                                                                                      | Ein Held der mit dem "Drop" interagieren kann, läuft über diesen.                              | Der Drop verschwindet und entfaltet seine Wirkung auf den Helden.                           |
| ID06:<br>Wiederbeleben                        | Spieler | Ein toter Held wird von einem in der Nähe stehenden, lebenden Helden von allein während des Wiederbelebensprites wiederbelebt.                                             | Ein lebender Held steht, ohne anzugreifen, in einem bestimmten Umkreis neben des toten Helden. | Der tote Held wurde wiederbelebt, der lebende Held bleibt stehen.                           |
| ID07:<br>Pausenmenü öffnen                    | Spieler | Das Pausenmenü wird, durch drücken der "ESC-Taste" oder "Linksklick" auf das                                                                                               | Das Pausenmenü ist noch nicht geöffnet.                                                        | Durch erneutes drücke der "ESC-Taste" oder "Linksklick" auf "Schließen" bei dem Pausenmenü. |

|                    |         |                                                                                                                                               |                                                   |                                                               |
|--------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
|                    |         | Optionszeichen geöffnet und das Spiel wird pausiert.                                                                                          |                                                   |                                                               |
| ID08:<br>Speichern | Spieler | Nach Anklicken des Speicherbuttons wird das Spiel gespeichert. Bis zum Erscheinen des "gespeichert Popups" kann nichts weiter gemacht werden. | Der Speicherbutton im Pausenmenü wird angeklickt. | Das "gespeichert Popup" wurde vom Spieler wieder geschlossen. |

|                                        |         |                                                                                                                                                                 |                                                                                          |                                                                                                             |
|----------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ID09: Verlieren des Spiels             | KI      | Alle Helden sind tot.<br>Das "verloren-Popup" Fenster ist geöffnet.                                                                                             | Alle Helden haben ihre Leben auf dem Wert "0".                                           | Das Popup Fenster wurde vom Spieler geschlossen und dieser ist wieder im Hauptmenü oder in den Statistiken. |
| ID10: neue Welle (Ankündigung)         | KI      | Vor jeder neuen Angriffswelle wird in einem Bereich des Spiels angezeigt welche Wellennummer jetzt ankommt.                                                     | Die Welle wurde bezwungen und es bleibt noch eine gewisse Zeit bis die Nächste eintritt. | Die Anzeige ist wieder weg.                                                                                 |
| ID11: ultimative Fähigkeit aktivierbar | KI      | Bei den „ultimate“ Symbolen geht die Abklingzeit auf "0", diese wird bei ihnen nun nicht mehr angezeigt solange sie aktivierbar sind.                           | Bei einem oder mehreren „ultimate“ Symbolen ist die Abklingzeit auf "0" gegangen.        | Das Symbol zeigt keine Abklingzeit mehr an.                                                                 |
| ID12: ultimative Fähigkeit aktivieren  | Spieler | Durch "Linksklick" auf ein aktivierbares "ultimate“ Symbol wird dieses aktiviert. Es erhält wieder seine Abklingzeit. Der betroffene Held bekommt seinen Bonus. | Auf ein aktivierbares Symbol wird geklickt.                                              | Der Held hat seinen Bonus bekommen und auf dem Symbol wird die Abklingzeit wieder angezeigt.                |
| ID13: Angreifen der Gegner             | KI      | Gegner erreichen einen Helden und fangen an diesen anzugreifen. Der angegriffene Held verliert dabei Leben.                                                     | Gegner erreichen einen lebenden Helden.                                                  | Der Held wird von den Gegnern verfolgt und stirbt oder die Gegner sterben.                                  |
| ID14: Sterben der Gegner               | KI      | Gegner sterben und verschwinden durch Treffer der Helden.                                                                                                       | Leben der Gegner erreichen den Wert "0".                                                 | Der tote Gegner ist vom Spielfeld verschwunden und hinterlässt eventuell einen Drop.                        |

|               |    |                                                                        |                                                         |                                                           |
|---------------|----|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| ID15: Sterben | KI | Der betroffene Held stirbt und bleibt regungslos auf dem Boden liegen. | Das Leben des betroffenen Helden erreicht den Wert "0". | Der Held wurde wiederbelebt oder das Spiel wurde beendet. |
|---------------|----|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|

## 4.2 Spielobjekte

### Helden

Die Helden sind Einheiten, welche vom Spieler gesteuert werden und einer Klasse angehören. Alle Helden können sich auf der Karte bewegen und angreifen. Je nach Klasse besitzen sie einen unterschiedlichen Angriffsstil und unterschiedliche Grundwerte. Die Grundwerte der Helden bestehen aus folgenden Bereichen:

Damage/Dmg (Schaden, den die Helden anrichten),

Range (Angriffsreichweite der Helden),

Angriffsgeschwindigkeit/AS (Geschwindigkeit mit der die Helden ihren Schaden austeilen),

Critchance (Chance kritischen Schaden, z.B. dreifach bei Angriff zuzufügen),

CritDmg (Der Schaden der bei einem kritischen Treffer zugefügt wird)

Health (maximale Leben des Helden) und

Movement Speed (Bewegungsgeschwindigkeit der Helden).

Wenn ein Held keine Lebenspunkte mehr besitzt, stirbt er und kann am Kampf nicht mehr teilnehmen, außer er wird wiederbelebt. Jede Klasse besitzt außerdem einen einzigartigen Skilltree der die Grundwerte und Fähigkeiten verbessert.

Hier die Auflistung der fünf verschiedenen Klassen:

| Bezeichnung | Beschreibung                                                                                              | Startwerte                                                                   | Ultimate                                                                               | Symbolbild                                                                            |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Soldat      | Der Soldat ist eine Fernkampfeinheit, welche viel Schaden an Gegner auf kurzer Reichweite anrichten kann. | Dmg: Mittel<br>Range: Niedrig<br>AS: Sehr Hoch<br>Health: hoch<br>MS: Mittel | Alle Helden bekommen über einen gewissen Zeitraum zusätzliche Angriffsgeschwindigkeit. |  |

|                |                                                                                                                                                                              |                                                                                         |                                                                                             |                                                                                      |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Zauberer       | Der Zauberer ist eine Fernkampfeinheit und fügt mäßigen Schaden zu, besitzt dafür aber die Fähigkeit Verbündete zu heilen oder gar wieder zu beleben.                        | Dmg: Mittel<br>Range: Mittel<br>AS: Niedrig<br>Health: Niedrig<br>MS: Mittel            | Volles Leben für alle Helden in der Nähe über einen gewissen Zeitraum.                      |   |
| Sniper-Schütze | Der Sniper-Schütze ist eine Fernkampfeinheit und besitzt eine sehr hohe Range und sehr hohen Schaden. Dafür leidet seine Angriffsgeschwindigkeit, da er lange nachladen muss | Dmg: Sehr Hoch<br>Range: Sehr Hoch<br>AS: Sehr Niedrig<br>Health: Mittel<br>MS: Niedrig | Der Sniperschütze bekommt für einen gewissen Zeitraum eine 5% Chance + 1000 Dmg anzurichten |  |

|                         |                                                                                                                                                                       |                                                                                               |                                                                                                                  |                                                                                       |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Kettensäge<br>n<br>Mann | Der<br>Kettensägenm ann ist<br>eine Nahkampfeinheit,<br>welche hohen Schaden<br>und viele Lebenspunkte<br>besitzt. Außerdem<br>besitzt er eine hohe<br>Schnelligkeit. | Dmg: Hoch<br>Range: Sehr<br>Niedrig<br>AS: Mittel<br>Health: Sehr<br>Hoch<br>MS: Sehr<br>Hoch | Der<br>Kettensägen-<br>Mann ist für<br>einen gewissen<br>Zeitraum<br>unbesiegbar<br>und bekommt<br>volles Leben. |    |
|                         |                                                                                                                                                                       |                                                                                               |                                                                                                                  |                                                                                       |
| Bogenschüt<br>ze        | Der<br>Bogenschütze ist eine<br>schnelle<br>Fernkampfeinheit,<br>welche über eine hohe<br>Angriffsreichweite<br>verfügt.                                              | Dmg:<br>Niedrig<br>Range: Hoch<br>AS: Hoch<br>Health:<br>Mittel<br>MS: Hoch                   | Die Angriffe<br>des<br>Bogenschützen<br>verlangsamen<br>die Gegner<br>über einen<br>gewissen<br>Zeitraum         |  |

### Ganja (2te Spieler)

Als einfachste Form der Intelligenz wird es der KI möglich sein weitgehend zu versuchen, keine Kollisionen untereinander zu erzeugen sowie sich nicht gegenseitig anzugreifen. Dies impliziert, dass die von der KI gesteuerten Figuren nach Möglichkeit immer versuchen einen Gegner in den Fokus zu nehmen welchen sie auch angreifen können. Zudem wird die KI auch nach Wahl - und unter der Voraussetzung, dass Heros derzeit keine außergewöhnlichen Aktionen ausüben - stärkere Gegner meiden und schwächere Gegner fokussieren. Was im Genauen bedeuten würde, dass die KI-Gegner (also Heros des 1. (menschlichen) Spielers), welche schon verwundet sind oder welche andere "Heros" heilen können und/oder weniger Schaden verursachen, fokussieren um diese erstmal auszuschalten um sich dann mit voller Kraft die Stärkeren in den Fokus zu nehmen. Zudem ist es einem Hero möglich einen weiteren schon toten Hero wiederzubeleben. Dieses benötigt eine gewisse Zeit und wird von der KI sehr stark in Fokus genommen. Im Gegensatz dazu werden Heros welche derzeit verstärkt sind, z.B. durch eine ultimative Fähigkeit, extra gemieden. Da es dem menschlichen Spieler möglich ist zwischen zwei Runs (nicht während eines Spiels) seine Aufstellung zu verändern, ist es der KI gegeben sich während des Spiels zu entwickeln und ihre Komposition zwischen zwei Wellen, unter gewissen Voraussetzungen (z.B. eine Mindestanzahl an Nah- und Fernkampf Figuren einzusetzen), zu verändern und sich somit auch anzupassen.



Nahkampf-Ganja

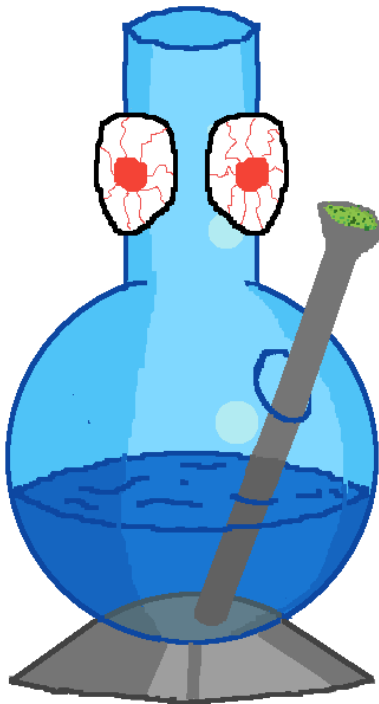


Fernkampf-Ganja

## Ganja Boss

Der Ganja Boss spawnt jede zehnte Welle. Er hat deutlich mehr Lebenspunkte und bewegt sich nur langsam auf den nächsten Helden zu. Wenn er einen Helden im Nahkampf attackiert fügt er großen Schaden zu. Er fügt alle paar Sekunden Schaden um ihm rum zu.

- HP: Sehr Sehr Hoch
- MS: Niedrig
- Dmg: Sehr Hoch
- AS: Sehr Niedrig
- Range Nahkampf: Sehr niedrig
- Range Fernkampf: Mittel



## Bäume

Bäume sind Objekte auf der Karte durch die sich sowohl die Helden als auch die Gegner nicht bewegen können.

## Boden

Die Bodentextur füllt den Boden der Karte aus.

## Mauern

Mauern dienen ebenfalls als Deckung. Außerdem begrenzen sie bestimmte Areale der Karte.

### 4.3 Spielstruktur

Sobald der Spieler im Hauptmenü den Playbutton betätigt, wählt er erstmal die Klassen seiner fünf Helden. Dabei steht es ihm frei eine Klasse mehrfach oder gar nicht auszuwählen. Anschließend wählt er eine Schwierigkeitsstufe. Daraufhin wird eine statische “angled Top/Down” Karte erstellt auf welcher sich Objekte wie zum Beispiel Bäume, Mauern und Gebäude befinden. Die fünf Helden des Spielers werden zufällig auf die Karte gesetzt und können beliebig bewegt und positioniert werden, sofern sich dort kein kollidierendes Objekt befindet.

Das Ziel des Spieles ist es, die Angriffswellen der Ganjas zu überleben und dabei einen bestmöglichen Highscore aufzustellen. Das Spiel kann gewonnen werden, indem man alle ankommenden Wellen überlebt. Die Anzahl der Wellen in einem Run hängt von der Schwierigkeitsstufe ab.

Zu Beginn bekommt der Spieler einige Sekunden an Vorbereitungszeit und kann währenddessen seine Einheiten dort platzieren, wo er es für sinnvoll erachtet. Sobald die Zeit abgelaufen ist, tauchen vom Rand der Karte Ganjas (Hanfpflanzen) auf und versuchen die Einheiten des Spielers auszuschalten.

Zwischen den Wellen hat der Spieler immer eine kurze Pause in dem es ihm möglich ist, sich zwischenzeitlich neu vorzubereiten oder Leben von gefallen Ganjas einzusammeln,. Dafür kann er eine verwundete Einheit auswählen und sie zur Stelle des Drops bewegen, um wieder Leben zu generieren.

Alle zehn Wellen muss sich der Spieler auf eine zusätzliche Gefahr einstellen, denn in diesen Wellen steht der Spieler einem Boss gegenüber. Der Boss besitzt deutlich mehr Leben, macht mit seinen Angriffen mehr Schaden, bewegt sich allerdings viel langsamer

Der Run endet entweder indem der Spieler den Run gewinnt, oder indem seine Einheiten von den Ganjas besiegt wurden. Die Einheiten des Spielers gelten als besiegt, wenn alle ihre Leben auf Null gesunken sind. Nichtsdestotrotz erhält der Spieler immer eine Belohnung am Ende des Runs. Nämlich sogenannte “Skillpoints”, welche je nach Weiterkommen höher oder niedriger ausfallen. Mithilfe der Skillpoints kann der Spieler den Skilltree einer Klasse verbessern, damit seine Einheiten in zukünftigen Versuchen stärker sind.

Der Reiz bleibt nach Spielgewinn erhalten, da man durch neue Teamkombinationen probieren möchte seinen Highscore zu übertreffen.

### 4.4 Statistiken

In Stoned Wars werden folgende Statistiken gesammelt:

- Zeit
- Anzahl der Kills
- Anzahl getöteter Boss-Gegner
- Anzahl überlebter Wellen
- Highscore

Der Highscore erhöht sich je mehr Wellen man überlebt hat und wie viele gegnerischen Einheiten dabei vernichtet wurden.

Der Spieler kann sich die Statistiken im Hauptmenü unter dem Punkt „Statistiken“ anschauen.

## 4.5 Achievements

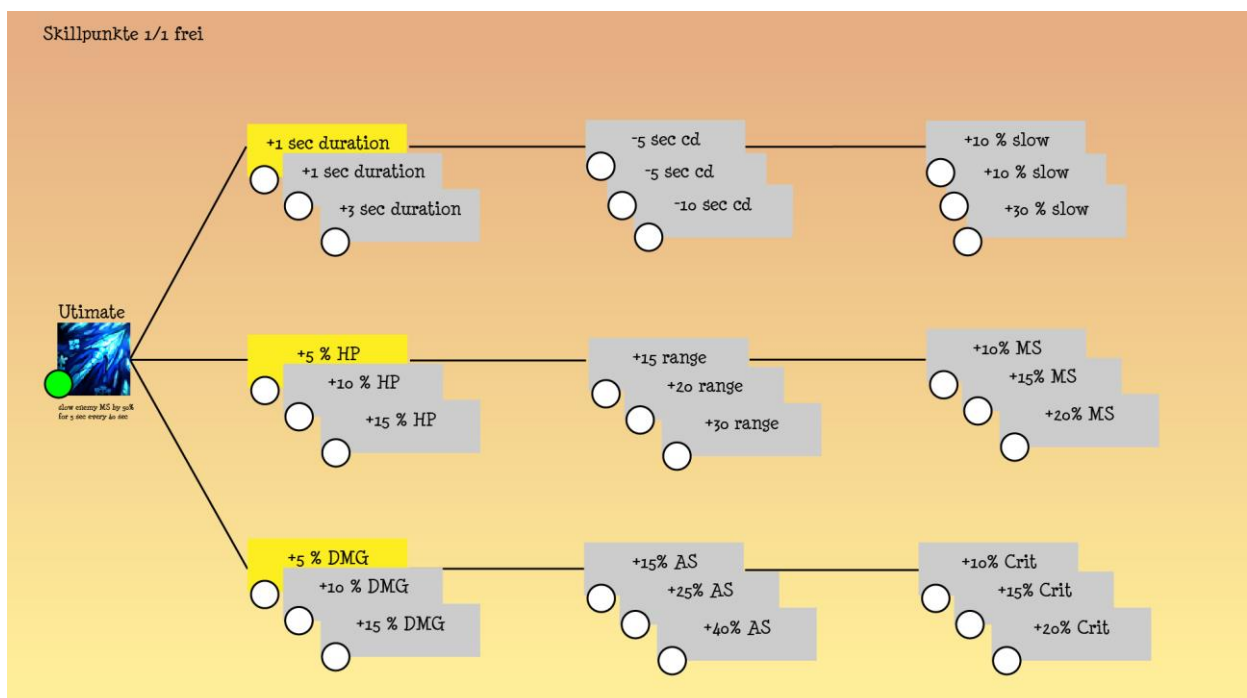
Folgende Achievements können erreicht werden:

- ☐ High as fuck: Töte 10 Boss-Gegner
- ☐ Revival: Belebe eine gefallene Einheit wieder
- ☐ Too Easy: Überlebe 10 Wellen
- ☐ Dream Team: Überlebe mit allen 5 Einheiten 10 Wellen
- ☐ Too High: Verliere vor der 2. Welle
- ☐ Doctor: Sammle 5 Leben mit einer Einheit ein
- ☐ Best Ultimate: Benutze jede Ultimate-Fähigkeit der Helden einmal
- ☐ Time to Smoke: Besiege 50 Ganjapflanzen
- ☐ Collector: Sammle 20 Lebensdrops ein
- ☐ Surfer: Überlebe mit höchstens einer Einheit 5 Wellen

## 4.6 Skilltree

Jeder Held hat die Auswahl zwischen 5 Klassen, die jeweils einen unterschiedlichen Skilltree besitzen. Bei der Auswahl der Klasse werden die Grundstats festgelegt, auf welchen man im Skilltree aufbauen kann. Jedes der Upgrades kostet eine bestimmte Anzahl an Skillpunkten, mit welcher man z.B. Angriffsschaden, Leben, oder die ultimative Fähigkeit verbessern kann. Die ultimative Fähigkeit wird von Anfang an freigeschaltet und kann verbessert werden. Der Skilltree lässt sich außerdem jederzeit wieder zurücksetzen.

Skilltreekonzept des Archers:



## 5. Screenplay

### 5.1 Storyboard

Heute war es endlich so weit, die fünf Freunde Lukas, Jonas, Philipp, Alex und Simon wollten sich zu einer gemütlichen Runde Tabletop treffen. Alex hatte beim Mittagessen in der Mensa von einer neuen Tabletop-Variante erzählt, die wollten sie gemeinsam ausprobieren. Jonas war Ersti und super happy über die Einladung der vier aus dem höheren Semester. Manchmal schienen die 4 ihm doch etwas zu sehr am Feiern als am Studium interessiert zu sein, doch er war froh überhaupt schon jemand zu kennen. So kam ihm es auch nicht weiter verwunderlich vor, als Simon vorschlug, vor dem Spiel noch ein paar Bier zu trinken und eine Runde durch den Eschholzpark zu drehen. Ihm fiel auch nicht weiter auf, dass Lukas für wenige Minuten verschwunden war um "Nachschub von dem guten Stuff" zu holen, wie er später erfuhr. Für ihn wirkte alles wie ein ganz normaler Abend, zurück am Esszimmertisch holte jeder seine Spielfiguren raus. Jetzt konnte es losgehen, dachte Jonas. Die anderen 4 waren da anderer Meinung. Lukas zauberte den Beutel mit dem frisch erstandenen Gras aus der Tasche und drehte 5 Joints. Einen für jeden. Jonas wurde mulmig, er hatte erst einmal an einem Joint gezogen und jetzt sollte er einen alleine rauchen? Doch die anderen 4 ließen keine Widerworte zu. "Wir dachten, du wärst cool!" sagte Alex. Das wollte Jonas nicht auf sich sitzen lassen und zündete sich seinen Joint an. Alle begannen zu rauchen. Die ersten Züge war alles noch normal, doch plötzlich änderte sich alles. Alles verschwamm vor seinen Augen, und ein großes stilisiertes Marihuana-Blatt erschien vor seinen Augen. Die Umrisse waren ganz pixelig. "STONED-WARS" prangte unter dem Emblem. "Scheiße", dachte sich Jonas, "Ich bin in einem Computerspiel gelandet!"