

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
Softwarepraktikum
Sommersemester 2017

Lemming WARS

Gruppe 9

**Christoph Frey
Philipp Müller
Timo Probst
Robin Pröllochs
Michael Roth
Rebekka Ruprecht
Paul Willi**

Tutor: Malte Höck

01.07.2017

Inhaltsverzeichnis

[Deckblatt](#)

[Inhaltsverzeichnis](#)

[1 Spielkonzept](#)

[1.1 Zusammenfassung des Spiels](#)

[1.2 Alleinstellungsmerkmal](#)

[2 Benutzeroberfläche](#)

[2.1 Spieler-Interface](#)

[2.2 Menüstruktur](#)

[2.2.1 Menü Diagramm](#)

[2.2.2 Menü Text](#)

[3 Technische Merkmale](#)

[3.1 Verwendete Technologien](#)

[3.2 Mindestvoraussetzungen](#)

[4 Spiellogik](#)

[4.1 Aktionen](#)

[4.1.1 Aktionen, die sich auf selektierbare Objekte auswirken](#)

[4.1.2 Aktionen, die sich auf Spielfiguren und Spielobjekte auswirken](#)

[4.1.3 Aktionen, die sich auf Helden auswirken](#)

[4.1.4 Aktionen, die die Spielwelt beeinflussen:](#)

[4.1.5 Aktionen, die die Lemminge beeinflussen](#)

[4.2 Objekte](#)

[4.2.1 Spielfiguren](#)

[4.2.1.1 Helden](#)

[4.2.1.2 Unterstützungseinheiten](#)

[4.2.1.3 Lemminge](#)

[4.2.1.4 Neutrale Einheiten](#)

[4.2.3 Spielobjekte](#)

[4.2.3.1 Konsumierbare Spielobjekte](#)

[4.2.3.1 Nicht konsumierbare Spielobjekte](#)

[4.3 Spielstruktur](#)

[4.3.1 Spielvorbereitung](#)

[4.3.2 Hauptspiel](#)

[4.3.3 Endspiel](#)

[4.4 Statistiken](#)

[4.5 Achievements](#)

[5 Screenplay](#)

5.1 Story

5.1.1 Die Lemminge

5.1.2 Die Helden

5.2 Konzeptzeichnungen

1 Spielkonzept

In diesem Kapitel wird das Spielkonzept des Spiels Lemming WARS erläutert.

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Die bemerkenswerte Spezies der Lemminge verfolgt nur ein Ziel in ihrem Leben: Sich so schnell wie möglich selbst zu vernichten! Lass die süßen Geschöpfe bei dieser Aufgabe nicht allein und hilf ihnen dabei indem du sie deine liebevoll gestaltete, steil abfallende Letzte Klippe hinunter stürzen lässt. Doch du bist mit deinem Vorhaben nicht allein, denn dein Gegenspieler versucht ebenfalls Lemminge in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Auf einmal entsteht ein Wettkampf darum wer den meisten Lemmingen den Lebenswunsch erfüllen darf! Mithilfe von speziellen Fähigkeiten deines kontrollierbaren Helden und etwas Geschick kannst du jedoch dafür sorgen, dass sich die lebensmüden Kreaturen für deine Letzte Klippe entscheiden und du damit für ewig in der Gunst der Lemminge stehst! Dieses 3D Battle ist ein actiongeladenes Echtzeit-PvP-Spiel, was ebenso Einfallsreichtum wie strategisches Denken erfordert. Bist du bereit den Lemmingen den Weg durch den Wald hin zur erlösenden Letzten Klippe zu bahnen?

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Das Besondere an Lemming WARS ist das Spielkonzept bei dem die Grundidee an Lemmings(DMA) angelehnt ist. Jedoch geht es in diesem Spiel nicht darum durch Bewältigung der durch die Spielwelt gestellten tödlichen Gefahren für die Lemminge abzuwenden, und möglichst viele von ihnen durch Kreation eines sicheren Wegs zum Zielportal der Spielwelt zu retten. Es geht darum, im Wettbewerb mit den Gegenspielern möglichst viele der Lemminge in ihrem Vorhaben sich über eine Letzte Klippe zu stürzen zu unterstützen, in dem man versucht mit Hilfe seines Helden mit den Lemmingen, der Spielwelt, und gegnerischen Helden dahingehend zu interagieren, dass möglichst viele Lemminge über die eigene Letzte Klippe stürzen. Dafür steht dem Spieler eine Auswahl von drei Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Verfügung, welche im Spielverlauf erweitert werden können. Die eigene Strategie zu entwickeln die Lemminge möglichst zur eigenen Letzten Klippe zu lotsen, das Reagieren auf den anderen menschlichen Spieler und die richtige Balance zu finden aus Sabotage des Gegenspielers und der Beeinflussung des Wegs der Lemminge macht jedes neue Spiel einzigartig und fordert heraus, durch immer ausgefeiltere Strategien seine Gegner zu besiegen und zum Alptraum aller Lemming-Mütter zu werden!

2 Benutzeroberfläche

In diesem Kapitel wird erklärt, mit welchen Eingaben und über welche Steuerelemente der Spieler mit dem Spiel Lemming WARS interagiert.

2.1 Spieler-Interface



Abbildung 1: Mockup der Benutzeroberfläche

Abb. 1 zeigt das Spieler-Interface:

- der Kameraausschnitt der Spielwelt (angled view), ist begrenzt durch die Oberfläche der Spielwelt, kann vom Spieler durch Tastatur und Maus frei gewählt werden:
 - mit dem Helden des Spielers (hier ein Krieger),
 - Bäumen, die die Bewegungsfreiheit des Helden und der Lemminge begrenzen,
 - im Hintergrund ein Lemming auf seinem Weg zu einer Letzten Klippe.
- Eingebliendet am oberen Rand des Hauptfensters:
 - links die Lebenspunkte Anzeige des eigenen Helden,
 - zentral links, die Anzahl der vom Spieler getöteten Lemminge / Anzahl der bisher auf der Spielwelt erschienenen Lemminge,
 - zentral rechts die Anzahl der vom Gegner getöteten Lemminge / Anzahl der bisher auf der Spielwelt erschienenen Lemminge.

- Im Head-Up-Display:
 - links, die selektierten Spielobjekte, hier der Held des Spielers (ein Krieger),
 - zentral, die Fähigkeitenleiste der auswählbaren Fähigkeiten des selektierten Spielobjekts, in Fähigkeiten-Slots 1-10, die derzeit ausgewählte Fähigkeit wird hervorgehoben, hier keine ausgewählt.
- der Mauszeiger, der die Interaktion des Spielers mit der Maus ermöglicht:
 - bewegt man ihn an den Bildschirmrand, bewegt sich der Kameraausschnitt in die entsprechende Richtung.
- Steuerung:

Taste:	Effekt:
↑ oder W	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kamera wird nach oben verschoben.
→ oder D	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kamera wird nach rechts verschoben.
← oder A	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kamera wird nach links verschoben.
↓ oder S	<ul style="list-style-type: none"> • Der Kamera wird nach unten verschoben.
Leertaste	<ul style="list-style-type: none"> • Setzt selektierte Fähigkeit an der Position des Mauszeigers ein, wenn dies dort möglich ist.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0	<ul style="list-style-type: none"> • Wählt Fähigkeit im 1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8., 8., 10. Fähigkeiten-Slot aus.
Linke Maustaste	<ul style="list-style-type: none"> • Deselektiert alle Spielobjekte wenn Mauszeiger über dem Boden oder im Himmel. • Selektiert Spielobjekt, wenn Mauszeiger über auswählbarem Objekt, Rahmenauswahl mehrerer Objekte möglich. • Selektiert Fähigkeit, wenn Mauszeiger über Fähigkeiten-Slot. • Setzt selektierte Fähigkeit an der Position des Mauszeigers ein, wenn dies dort möglich ist.
Rechte Maustaste	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegt selektiertes steuerbares Objekt zur Position des Mauszeigers.
Escape	<ul style="list-style-type: none"> • Ruft das Pause-Menü auf.

Tabelle 1: Steuerung

2.2 Menüstruktur

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie das Hauptmenü und alle Ingame-Menüs zueinander in Beziehung stehen.

2.2.1 Menü Diagramm

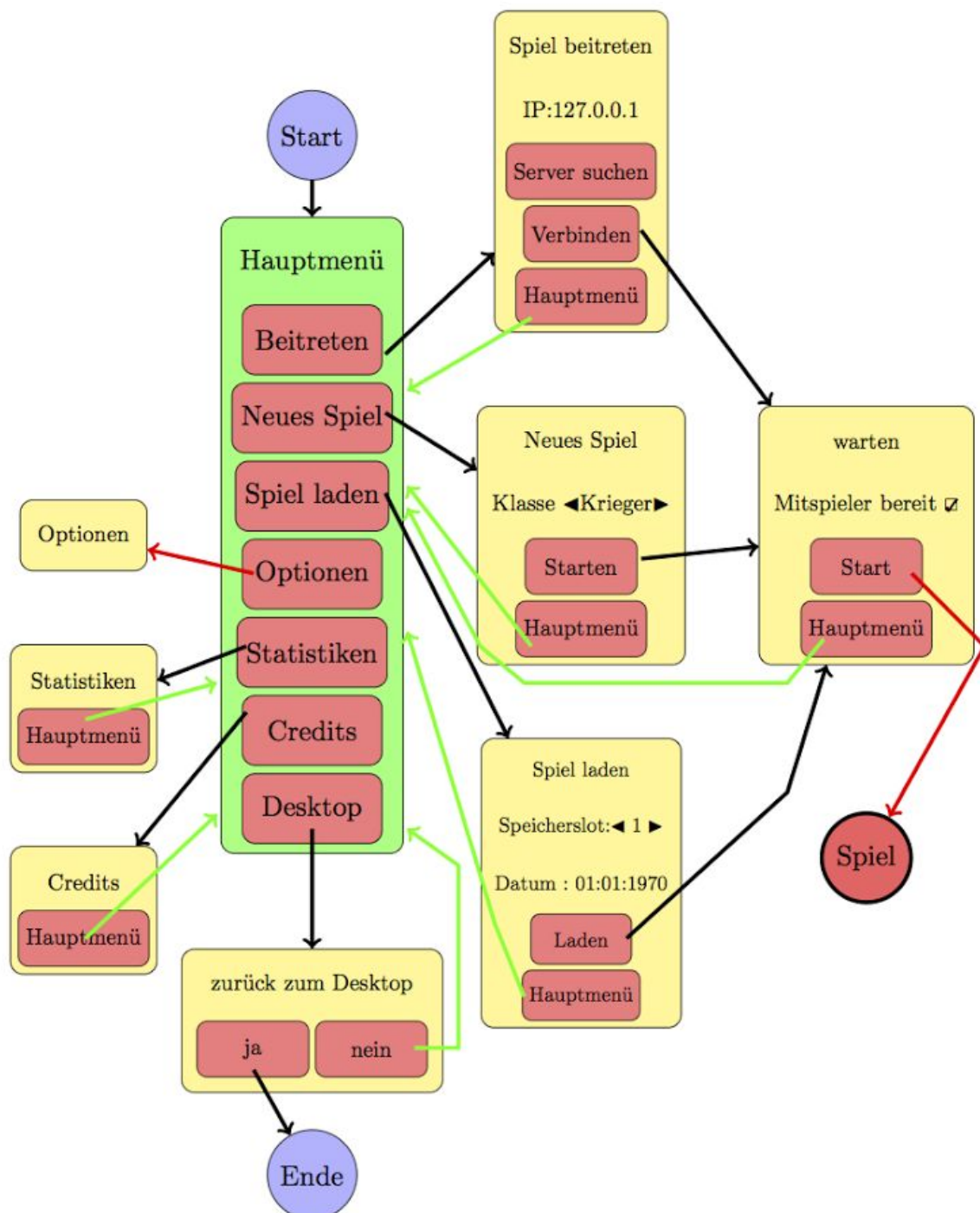


Abbildung 2: Hauptmenü

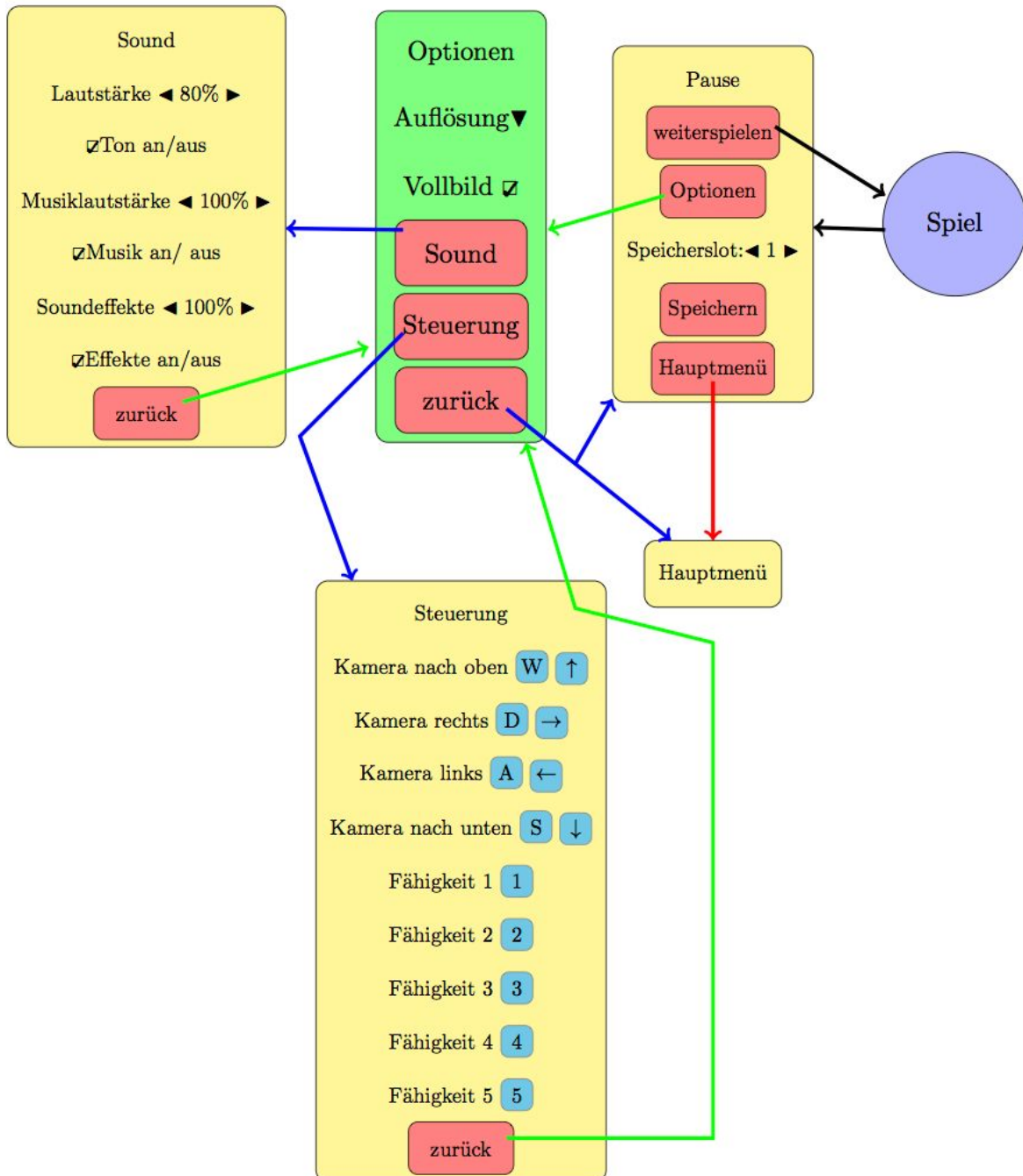


Abbildung 3: Optionsmenü

2.2.2 Menü Text

In dem nachfolgenden Text werden Buttons erwähnt. Solange nichts spezifiziert ist führen alle Buttons in gleichnamige Menüs.

Hier werden die in Abbildungen 2 und 3 dargestellten Schaubilder erklärt.

Nach dem Start des Spieles befindet sich der Spieler im Hauptmenü.

Hauptmenü:

Im Hauptmenü sind die Buttons "Beitreten", "Neues Spiel", "Spiel laden", "Optionen", "Statistiken", "Credits" und "Desktop".

Beitreten öffnet das Menü "**Spiel beitreten**".

Desktop öffnet das Menü "**zurück zum Desktop**".

Spiel beitreten:

Im Menü "Spiel beitreten" sind die Buttons "Server suchen", "Verbinden" und "Hauptmenü", sowie ein Textfeld.

Der Benutzer kann in das Textfeld eine IP Adresse eintragen oder durch das Benutzen des Buttons "Server suchen" automatisch einen gefundenen Server eintragen lassen.

Durch einen Klick auf den Button "Verbinden" öffnet sich das Menü **warten**.

warten:

Im Menü "warten" stehen die Buttons "Start" und "Hauptmenü", sowie eine Checkbox "Mitspieler bereit" zur Verfügung. Dem Spieler der den Server hosted werden durch die Checkbox angezeigt, ob Spieler verbunden sind und er kann falls dies der Fall ist für sich und die Mitspieler durch einen Klick auf den Button "Start" das Spiel starten.

Für alle Spieler die nicht hosten ist der Button "Start" nicht klickbar.

Neues Spiel:

Im Menü "Neues Spiel" kann der Spieler ein neues Spiel als Host starten und hat Buttons "Starten" und "Hauptmenü" zur Verfügung.

Der Spieler kann durch die Pfeile seinen Helden auswählen.

Durch einen Klick auf den Button "Starten" öffnet sich das Menü "**warten**".

Spiel laden:

Im Menü "Spiel laden" kann der Spieler einen gespeicherten Spielstand laden.

Der Spieler kann den Slot welchen er laden will durch zwei Pfeile auswählen.

Durch einen Klick auf den Button "Laden" öffnet sich das Menü "**warten**".

Statistiken:

Im Menü "Statistiken" werden Achievements und Statistiken angezeigt.

Durch einen Klick auf den Button "Hauptmenü" öffnet sich das gleichnamige Menü.

Credits:

Im Menü "Credits" werden Informationen über das Spiel angezeigt.

Optionen:

Im Menü "Optionen" kann der Spieler die Auflösung über ein Dropdownmenü auswählen.

Durch einen Klick auf "Vollbild" wechselt die Darstellung in den Vollbildmodus.

Durch einen Klick auf den Button "zurück" kommt der Spieler ins Hauptmenü oder ins Pausemenü zurück, je nachdem von welchem aus das Optionsmenü aufgerufen wurde.

Pause:

Durch Pausieren des Spiels öffnet sich das Menü "Pause".

Der Spieler kann durch einen Klick auf den Button "weeterspielen" zurück ins Spiel, durch einen Klick auf den Button "Speichern" in den ausgewählten Speicherslot speichern oder durch einen Klick auf den Button "Hauptmenü" das Spiel beenden.

Sound:

Im Menü "Sound" kann der Spieler durch mehrere Checkboxes Musik, Effekte oder alle Töne an oder ausstellen.

Außerdem kann der Spieler durch mehrere Pfeile die Lautstärke der Musik und Effekte sowie des ganzen Spieles einstellen.

Durch einen Klick auf den Button "zurück" kommt der Spieler in das Menü "Optionen".

Steuerung:

Im Menü "Steuerung" kann der Spieler die Tastenbelegung wie in 2.1 angegeben umstellen.

Durch den Button "zurück" kommt der Spieler in das Menü "Optionen".

zurück zum Desktop

Im Menü "zurück zum Desktop" hat der Spieler zwei Buttons "ja" und "nein".

Durch einen Klick auf den Button "ja" wird das Spiel beendet.

durch einen Klick auf den Button "nein" öffnet sich das Menü "Hauptmenü".

3 Technische Merkmale

Die technischen Merkmale zeigen eine Übersicht der im Spiel Lemming WARS verwendeten Technologien.

3.1 Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- MonoGame 3.6
- Microsoft .NET Framework 4.6.1
- Visual Studios 2015 Enterprise
- JetBrains Resharper
- Trac
- SVN
- Google docs
- Adobe Photoshop/Gimp/Paint
- Lidgren Network Library
- Blender
- Autodesk 3ds Max
- Aether.Extras/Animation
- MonoGame-3DParticlesSample

3.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows 7 x86/x86_64
- Intel Core i5 Prozessor
- 4 GB Arbeitsspeicher
- 5 GB Festplattenspeicher
- DirectX 10
- Maus/Tastatur/Bildschirm
- LAN

4 Spiellogik

In diesem Abschnitt werden die gesamte Spielmechanik und alle im Spiel vorkommenden Spielobjekte erklärt. Die in diesem Abschnitt mit * gekennzeichneten Aktionen und Objekte sind in der Implementierung optional.

4.1 Aktionen

Dieser Abschnitt beinhaltet die Aktionen, die der Spieler vornehmen kann, um den Zustand des Spiels zu verändern.

Diese sind wie folgt gegliedert:

- Aktionen, die sich auf selektierbare Objekte auswirken,
- Aktionen, die sich auf Spielfiguren und Spielobjekte auswirken,
- Aktionen, die sich auf Helden auswirken,
- Aktionen, die sich auf die Spielwelt auswirken.
- Aktionen, die sich auf Lemminge auswirken,

Aktionen die einer Spielfigur permanent zugeordnet sind (s. 4.2.1 Spielfiguren) können nach dem ein Cooldown abgelaufen ist wieder ausgeführt werden. Aktionen, die durch das Aufsammeln von Bonusboxen in die Fähigkeitenleiste des Helden aufgenommen werden sind, wenn nicht extra angegeben nur einmalig ausführbar.

4.1.1 Aktionen, die sich auf selektierbare Objekte auswirken

ID:Name	Interaktion	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID01: Selektion	Maus + Linksklick (Rahmen- auswahl möglich)	Der Spieler bewegt den Mauszeiger über ein Objekt und selektiert dieses mit einem Linksklick.	Das Objekt ist selektierbar	Das/die Objekt(e) ist/sind selektiert und werden im Hud angezeigt.

4.1.2 Aktionen, die sich auf Spielfiguren und Spielobjekte auswirken

ID:Name	Interaktion	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID02: Angriff	Maus + Linksklick	Der Spieler wählt mit der Maus das Ziel seines Angriffs und legt dieses mit Linksklick fest.	Fähigkeit Angriff selektiert. Ziel befindet sich in Reichweite. Position des Ziels ist von der Spielfigur erreichbar	Ziel verliert 5 Lebenspunkte. Cooldown 1s.
ID03: Sterben (Helden nicht, s. ID04)	Passiv	Wenn die Lebenspunkte der Spielfigur / des Spielobjekts auf oder unter 0 fällt, so stirbt die Spielfigur. Sie verschwindet von der Spielwelt.	Die Lebenspunkte der Spielfigur / des Spielobjekts fallen auf oder unter 0.	Die Spielfigur / das Spielobjekt verschwindet von der Spielwelt. Scoring wenn Spielfigur ein Lemming ist.

4.1.3 Aktionen, die sich auf Helden auswirken

ID:Name	Interaktion	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID04: Heldentod	Passiv	Wenn die Lebenspunkte des Helden auf oder unter 0 fällt, so stirbt die Spielfigur. Sie verschwindet von der Spielwelt und erscheint 15s später in seinem Startpunkt.	Die Lebenspunkte der Spielfigur fallen auf oder unter 0.	Der Spieler kann 15s lang keinen Einfluss auf das Spiel nehmen, danach erscheint die Spielfigur in seinem eigenen Startpunkt und hat wieder volle Lebenspunkte.
ID05: Bewegen (indirekt) (auch Unterstützungs Einheiten)	Maus + Rechtsklick	Der Spieler kann eine Position für die Spielfigur mit der Maus auswählen und mit einem Rechtsklick festlegen.	Auf dem Weg zwischen der aktuellen Position und der ausgewählten darf kein Hindernis stehen. Ansonsten kann die Spielfigur die gewünschte Position nicht erreichen.	Das Objekt hat die gewünschte Position erreicht. Wenn ein Hindernis im Weg steht und es keinen alternativen Weg gibt, so bleibt die Spielfigur am Hindernis stehen.

Die folgenden Aktionen müssen zuvor in der Fähigkeitenleiste ausgewählt werden. D.h. der Held muss die jeweiligen Fähigkeiten besitzen. Einige davon können nur mit einer gewissen Frequenz verwendet werden. Die Fähigkeiten werden durch einen linken Mausklick auf den entsprechende Fähigkeiten-Slot oder die diesem entsprechende Taste 1-0 ausgewählt.

ID06: Jetpack benutzen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Held kann sich nun auch über Objekte bewegen. Zusätzlich bewegt er sich mit 120 % seiner Geschwindigkeit. Wenn die Jetpackzeit aufgebraucht ist und er sich noch über einem Objekt befindet, wird er an die zuletzt besuchte objektlose Stelle versetzt.	Der Held ist nicht tot und setzt momentan keine andere Fähigkeit ein.	Die Heldr befindet sich nun an einer anderen, gewünschten Position.
*ID07: Portal benutzen	Figurenabhän gige Steuerung	Der Held sowie die Lemminge können durch Portale den Ort in der Spielwelt wechseln. Wenn sie durch das eine Portal laufen kommen sie sofort an die Position des anderen Portals teleportiert. Die Portale bleiben dauerhaft, insofern sie nicht zerstört werden bestehen. Wenn eins zerstört wird, so werden beide zerstört.	Es befinden sich (mindestens) zwei Portale in dem aktuellen Spiel.	Die Spielfigur ist auf der Position des zweiten Portals.
*ID08: Trampolin nutzen	Figurenabhän gige Steuerung	Die Spielfigur kann durch die Nutzung eines Trampolins über ein blockierendes Objekt springen. Die Figur muss einfach über das Trampolin laufen und wird automatisch in seine aktuelle Laufrichtung katapultiert.	Die Spielfigur betritt das begehbare Trampolin.	Nach dem Sprung auf dem Trampolin befindet sich die Spielfigur deutlich weiter in seiner Laufrichtung.

*ID09: Leiter nutzen	Figurenabhän- gige Steuerung	Eine Leiter kann an einem wegblockierenden Objekt platziert werden und ermöglicht den Spielfiguren dieses zu überwinden.	Die Spielfigur betritt die begehbare Leiter.	Die Spielfigur befindet sich auf der anderen Seite des wegblockierend en Objekts an dem die Leiter steht.
ID10: Mine legen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Spieler kann 10 Minen in der Spielwelt verteilen. Diese töten in einem geringen Radius Lemminge oder Spielfiguren. Wenn eine Spielfigur darüber läuft wird diese ausgelöst.	Die Stelle in der Spielwelt muss bebaubar sein.	Die Mine wird aus der Spielwelt entfernt. Die Objekte (Objekte + Figuren), die in dem Explosionsradiu s der Mine waren, haben Schaden genommen oder sind zerstört.
ID11: Bombe legen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Held kann eine Bombe an der Position des Klicks legen. Diese explodiert 3s später und zerstört Spielobjekte und Lemminge im Radius.	Im Aktionsradius der Spielfigur kann an die gewünschte Stelle eine Bombe gelegt werden.	Die Bombe zerstört Spielobjekte, und Spielfiguren im definierten Umkreis. Cooldown 60s

4.1.4 Aktionen, die die Spielwelt beeinflussen:

ID:Name	Interaktion	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID12: Kiste erstellen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Held kann eine Kiste erzeugen und positionieren. Diese kann nur innerhalb eines kleinen Radius um den Helden positioniert werden. Ist die gewählte Position außerhalb dieses Radius läuft der Held zu dieser Position und erzeugt die Kiste dort.	Die gewählte Position ist bebaubar und vom Helden erreichbar.	Ein neues Objekt wurde erzeugt und positioniert. Cooldown: 10s
ID13: Unterstützungseinheit erstellen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Spieler kann eine Unterstützungseinheit erstellen und positionieren. Diese kann vom Spieler selektiert und bewegt werden, s. ID05, und angreifen, s. ID02.	Typ der Unterstützungseinheit ist abhängig vom gewählten Charakter des Helden.	Eine Unterstützungseinheit wurde erzeugt und positioniert. Cooldown: 180s
*ID14: Fallen setzen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Spieler kann verschiedene Objekte vom Typ Falle in die Spielwelt setzen. Diese bleiben bestehen bis sie ausgelöst oder zerstört wurden. Mögliche Fallen sind: Feuer, Wasser, Tretmine, Bärenfalle.	Die gewählte Position ist bebaubar.	In der Spielwelt ist die Falle gesetzt.

ID15: Kleber verteilen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Ein Glas Kleber fliegt in die Spielwelt und Spielfiguren, die sich in diesem Bereich aufhalten, bewegen sich nur noch mit 10% ihrer Geschwindigkeit. Der Kleber bleibt für 60s bestehen und verschwindet dann.	Die gewählte Position ist bebaubar.	Nach 60s verschwindet der Kleber aus der Spielwelt und alle Spielfiguren bewegen sich dann wieder mit 100% ihrer Geschwindigkeit. Cooldown: 120s
*ID16: Donnerwol ke einsetzen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Im Aktionsradius der Donnerwolke werden Lemminge getötet.	keine	Cooldown: 60s.
ID17: Anziehung skraft	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Die Anziehungskraft der gegnerischen Letzten Klippe ist kurzzeitig ausgeschaltet, was dazu führt, dass alle Lemminge, die nicht fremdgesteuert werden oder gefangen sind zum anderen Ziel laufen. Wenn im gleichen Zeitraum die Lemminge gesteuert werden würden, würde das Ziel seine Wirkung für diese Zeit verlieren. Sonst besteht es für 15s	keine	Das gegnerische Ziel hat wieder seine Anziehungskraft und Lemminge bewegen sich wieder zu dem näheren Ziel. Cooldown: 240s.

4.1.5 Aktionen, die die Lemminge beeinflussen

ID:Name	Interaktion	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID18: Lemminge beschleunigen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Spieler kann alle sich in der Spielwelt befindlichen Lemminge für 5s beschleunigen, sodass sie sich mit 150% ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit bewegen können.	Es sind Lemminge in der Spielwelt vorhanden, und die Bewegungs geschwindigkeit der Lemminge wird nicht durch andere Fähigkeiten (wie z.B. F-ID20) beeinflusst.	Die Lemminge bewegen sich danach wieder mit ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit
ID19: Lemminge verlangsamen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Spieler kann alle sich in der Spielwelt befindlichen Lemminge für 5s verlangsamen, sodass sie sich mit 75% ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit bewegen können.	Es sind Lemminge in der Spielwelt vorhanden, und die Bewegungs geschwindigkeit der Lemminge wird nicht durch andere Fähigkeiten (wie z.B. ID17) beeinflusst.	Die Lemminge bewegen sich danach wieder mit ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit Cooldown: 60s
ID20: Lemminge einfrieren	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Spieler kann alle sich in der Spielwelt befindlichen Lemminge für 5s einfrieren, sodass sie sich nicht bewegen können.		Die Lemminge sind bewegungs unfähig für 5s. Cooldown: 60s

*ID21: Lemminge mit Netz fangen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Durch den Linksklick auf die Fähigkeit, wird ein Aktionsradius eingeblendet, indem das Netz geworfen werden kann. Das Netz fliegt von der Spielfigur zu dem Zielpunkt und fängt dort in einem kleinen Radius von 5 Spielwelteinheiten, alle Lemminge und blockiert diese für 15s.	Es darf kein Objekt zwischen der Spielfigur und dem Zielpunkt liegen.	Wenn sich Lemminge im Zielradius befanden, so setzen diese ihren Weg, nachdem sie für 15s festgesetzt waren, fort und bewegen sich mit ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit weiter.
*ID22: Lemminge schweben lassen	Linker Mausklick auf Fähigkeit	Der Spieler kann alle Lemminge für 15 Sekunden schweben lassen. Die Lemminge sind in der Luft und können über bspw. Gräben und Feuer schweben. Sie bewegen sich in dieser Zeit mit 80% ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit fort.	keine	Die Lemminge befinden sich wieder auf dem Boden an der Stelle, an der sie aufkommen. Cooldown: 30s
ID23: Lemminge imitieren Bewegung des gegnerischen Helden	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Nach Auswählen der Fähigkeit, imitieren ein Teil der Lemminge (0-10) ausgehend von ihrer aktuellen Position die Bewegung des gegnerischen Helden für 5 s. Wenn dieser sich nach links bewegt, so bewegen sich die Lemminge im selben Maß nach links, etc. Wenn dabei Lemminge sterben, zählen die Punkte für den Spieler, der diese Fähigkeit gesetzt hat.	Gegner kann sich tatsächlich bewegen. Die Lemminge bewegen sich nicht, wenn der Gegner versucht an einer Kiste nach links zu laufen und dabei kollidiert.	Die Lemminge befinden sich nun an einer neuen Position. Cooldown: 60s

ID24: Umleitung bauen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Es wird eine Umleitung in Form eines Schildes in der Spielwelt platziert. Lemminge, die in der Nähe des Schildes sind, drehen direkt um.	Die gewählte Position ist bebaubar und vom Helden erreichbar.	Die Lemminge drehen um.
ID25: Lemminge indirekt steuern	Selektion der Lemminge + Linksklick auf Position in Spielwelt	Die Lemminge können für 10s wie der Held bewegt werden. (s. ID06)	Es befinden sich Lemminge im Spiel. Zwischen der aktuellen Position und der Wunschpositio n darf kein Hindernis stehen.	Die Lemminge sind zu einer ausgewählten Stelle gelaufen. Cooldown: 60 s
ID26: Lemminge unsichtbar machen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	In einem mittleren Radius werden alle sich darin befindlichen Lemminge unsichtbar für beide Spieler. Wenn Lemminge in dieser Zeit von Bomben oder ähnlichem getroffen werden, sterben sie dennoch.	keine	Lemminge, die diesen Radius verlassen, werden wieder sichtbar. Cooldown: 60s
ID27: Lemminge opfern	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Die fünf Lemminge, die dem gegnerischen Helden am nächsten sind opfern sich, damit dieser stirbt. Wenn alle 5 Lemminge treffen, stirbt diese den Heldentod s. ID05. Die Punkte der Lemminge, die beim Versuch den gegnerischen Helden zu töten, gestorben sind, werden dem Spieler zugeschrieben, der die Fähigkeit ausgelöst hat.	Es gibt mindestens ein Lemming in der Spielwelt.	Die sich opfernden Lemminge sind tot, und der Angreifer ist tot, wenn dessen Leben unter 1 fällt. Cooldown: 60s

*ID28: Lemminge resistent machen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Der Spieler kann die Lemminge für 20s durch Auswählen der Fähigkeit resistent gegen äußere Umstände, wie z.B. Feuer, Wasser, Donner, Gift, Bomben und Fähigkeiten durch Angreifer machen.	Es befinden sich Lemminge im Spiel.	Die Lemminge sterben nicht durch Einflüsse wie Feuer oder Wasser, durch die sie normalerweise sterben würden. Cooldown: 60s
ID29: Lemminge klonen	Linksklick auf Position in der Spielwelt	Die Anzahl der Lemminge, die sich in der Spielwelt befinden wird verdoppelt. Jeder Lemming klonst sich.	Es befinden sich Lemminge im Spiel.	Es befinden sich doppelt so viele Lemminge in der Spielwelt. Cooldown: 180s

Tabelle 2: Aktionen

4.2 Objekte

In diesem Abschnitt sind alle Spielobjekte aufgeführt die es im Spiel Lemming WARS gibt.

4.2.1 Spielfiguren

In diesem Abschnitt sind alle Spielfiguren aufgeführt.

4.2.1.1 Helden

Jeder Spieler kann zu Spielbeginn eine von drei unterschiedlichen Helden wählen, die nachfolgende Fähigkeiten besitzen.

Jeder Held hat folgende Fähigkeiten:

- Lebenspunkte (0-100):
Wenn die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder weniger fällt, so stirbt der Held und wird erst 15s später wieder am Startpunkt des jeweiligen Spielers neu wiederbelebt.
- Bewegungsgeschwindigkeit (immer schneller/höher als Lemminge)
- Selektion (**ID01**)
- Angriff (**ID02**)
- Heldentod(**ID04**)
- Bewegung(**ID05**)
- Kiste erstellen (**ID12**)
- Unterstützungseinheit erstellen (**ID13**)




Bild	Name	Fähigkeiten und Eigenschaften
	Krieger	<ul style="list-style-type: none">• Lemminge verlangsamen (ID19)• Lemminge indirekt steuern (ID25)• Lemminge opfern (ID27)• Geschwindigkeit der Spielfigur: mittel• Unterstützungseinheit: Bär
	Zauberer	<ul style="list-style-type: none">• Anziehungskraft (ID17)• Lemminge einfrieren (ID20)• Lemminge klonen (F-ID29)• Geschwindigkeit der Spielfigur: niedrig• Unterstützungseinheit: Drache
	Zwerg	<ul style="list-style-type: none">• Bombe legen (ID11)• Lemminge unsichtbar machen (ID26)• Lemminge imitieren die Bewegung des gegnerischen Helden (ID23)• Geschwindigkeit der Spielfigur: hoch• Unterstützungseinheit: Wirbelsturm

Tabelle 3: Überblick über Helden und deren Fähigkeiten.

4.2.1.2 Unterstützungseinheiten

Dem zu Beginn des Spiels gewählten Charakter des Helden ist eine Art Unterstützungseinheit zugeordnet:

- dem Krieger der Bär
- dem Zwerg der Drache
- dem Zauberer der Wirbelsturm

Unterstützungseinheiten werden durch die Aktivierung der Fähigkeit (**ID13**) erstellt.

Jede Unterstützungseinheit hat folgende Fähigkeiten:

- Selektion (**ID01**)
- Angriff (**ID02**)
- Sterben (**ID04**) nach 60s
- Bewegung (**ID05**)
- ist unverwundbar
- Geschwindigkeit ist hoch

4.2.1.3 Lemminge

Die Lemminge sind keinem Spieler zugeordnet. Sie lassen sich grundsätzlich nicht steuern, außer durch spezielle Fähigkeiten. Sie bewegen sich grundsätzlich immer in Richtung der nächstgelegenen Letzten Klippe.

Sterben Lemminge durch den Einsatz von Fähigkeiten eines Spielers bekommt dieser einen Punkt pro Lemming. Springt ein Lemming über die Letzte Klippe eines Spielers bekommt dieser 10 Punkte für diesen Lemming.

Attribute:

- Lebenspunkte (0-1)
- Bewegungsgeschwindigkeit

4.2.1.4 Neutrale Einheiten

Neutrale Einheiten sind keinem Spieler zugeordnet. Sie befinden sich von Spielbeginn an auf der Spielwelt und greifen in geringem Radius Helden und Lemminge an, die sich ihnen nähern. Helden nehmen durch diese Angriffe Schaden, Lemminge werden getötet. Für die so getöteten Lemminge erhält kein Spieler Punkte. Neutrale Einheiten können von Helden und Unterstützungseinheiten angegriffen werden.

Jede Neutrale Einheit hat folgende Fähigkeiten:

- Selektion (**ID01**)
- Angriff (**ID02**)
- Sterben (**ID04**)
- Geschwindigkeit: mittel
- Lebenspunkte: 50

4.2.3 Spielobjekte

4.2.3.1 Konsumierbare Spielobjekte

Items, die aufgesammelt werden können, bzw. von denen eine Hauptfigur von Spielbeginn an eine gewisse Anzahl besitzt.

Diese Objekte können unter gewissen Bedingungen eingesetzt werden oder in der Spielwelt platziert werden.

Bild	Name	Funktion
	Jetpack	Der Held kann damit über Hindernisse fliegen, s. (ID06).
	Kiste	Die Held kann die Kiste an einen freien Ort setzen und damit den Lemmingen den Weg versperren, die Hauptfiguren können darüber springen, s. (ID12).
	Unterstützung	Die Unterstützungseinheit des Helden wird erstellt, s. (ID13).
	Bombe	Eine Bombe kann vom Helden genutzt werden um Objekte weg zu sprengen. (auch Lemminge), s. (ID11).
	Mine	Eine Mine kann Helden und Lemminge zerstören, s. (ID10).
	Schilder	Schilder im Sinne von Straßenschilder leiten Lemminge um, s. (ID24).
	Angriff	Spielfiguren können Objekte und andere Spielfiguren angreifen, s. (ID02).
	*Fallen	Fallen können Helden und Lemminge angreifen, s. (ID14).
	Kleber	Kleber verlangsamt Helden und Lemminge in dem Bereich in dem er ausgebracht wurde, s. (ID15).
	Anziehungskraft	Die Anziehungskraft der gegnerischen Letzten Klippe wird kurzzeitig ausgeschaltet, s. (ID17).
	Beschleunigen	Alle Lemminge werden kurzzeitig beschleunigt, s. (ID18).








	Verlangsamen	Alle Lemminge werden kurzzeitig verlangsamt, s. (ID19).
	Einfrieren	Alle Lemminge halten kurzzeitig an, s. (ID20).
	Imitation	Lemminge in der Nähe des Gegnerischen Helden imitieren kurzzeitig dessen Bewegung, s. (ID23).
	Steuerung	Selektierte Lemminge können kurzzeitig indirekt gesteuert werden, s. (ID25).
	Unsichtbarkeit	Lemminge in einem setimmten Gebiet werden unsichtbar, s. (ID26).
	Opfern	5 Lemminge die dem gegnerischen Helden am nächsten sind greifen diesen an, s. (ID27).
	Klonen	Alle Lemminge klonen sich, sodass dann doppelt so viele Lemminge in der Spielwelt sind, s. (ID29).

Tabelle 4: Konsumierbare Spielobjekte

4.2.3.1 Nicht konsumierbare Spielobjekte

Name	Funktion
Baum	Ein Baum ist ein kollidierendes Objekt, mit dem nicht interagiert werden kann. Man kann durch Bäume nicht hindurch laufen.
Felsen	Ein Felsen ist ein kollidierendes Objekt, mit dem nicht interagiert werden kann. Man kann durch Felsen nicht hindurch laufen.
Busch	Ein Busch ist ein kollidierendes Objekt, mit dem nicht interagiert werden kann. Man kann durch Büsche nicht hindurch laufen.

Tabelle 5: Nicht konsumierbare Spielobjekte

4.3 Spielstruktur

4.3.1 Spielvorbereitung

Um ein Spiel zu starten hat der Spieler die Möglichkeiten ein neues Spiel zu eröffnen, oder einem bestehenden, noch offenen Spiel beizutreten.

Eröffnet ein Spieler ein Spiel wählt er seinen Helden aus den drei Charakteren mit unterschiedlichen Eigenschaften und Fähigkeiten. Sind alle Mitspieler bereit, kann er das Spiel starten.

Tritt ein Spieler einem Spiel bei, wählt er ebenfalls den Charakter seines Helden, bestätigt, dass er bereit ist und wartet bis das Spiel startet.

4.3.2 Hauptspiel

Zu Beginn des Spiels sieht der Spieler den Ausschnitt der Spielwelt, in dem sich seine Letzte Klippe und sein Held befinden.

Nachdem sich der Spieler einen Überblick über die Spielwelt, die ein von unpassierbaren Objekten eingefasstes Wegesystem darstellt, und die in ihr enthaltenen Objekte verschaffen konnte, erscheint in der Mitte der Spielwelt die erste Welle Lemminge. Das Spiel ist eröffnet, die Fähigkeiten beginnen sich aufzuladen und der Spieler kann ab sofort seinen Helden bewegen und Fähigkeiten nutzen.

Das Spiel ist von Beginn an sehr dynamisch, da die Lemminge, sobald sie im Spiel sind, instinktiv auf die ihnen am nächsten gelegene Letzte Klippe zulaufen. Die Lemminge folgen dabei stets dem von ihnen zunächst als kürzesten erkannten Weg zu einer Letzten Klippe, bis sie auf ein Hindernis stoßen, um sich dann wieder nach einem kürzeren Weg umzusehen. Auf ihrem Weg können sie durch Spielobjekte und den Einsatz der Fähigkeiten der Helden beeinflusst werden und sogar sterben ohne über eine Letzte Klippe gesprungen zu sein. Im Spielverlauf erscheinen weitere Wellen von mehreren Lemmingen, die sich einen Weg zur nächsten Letzten Klippe suchen. Die Anzahl der Lemminge, die pro Welle erscheinen wächst im Spielverlauf.

Der Spieler muss nun durch den Einsatz der Fähigkeiten seines Helden versuchen möglichst viele Lemminge in Richtung seiner eigenen Letzten Klippe zu lotsen oder zu töten um Punkte zu machen. Dazu können verschiedene Taktiken angewandt werden. Zum Einen das Verkürzen oder das passierbar Machen der Wege um den Todesmarsch der Lemminge zur eigenen Letzten Klippe zu beschleunigen, indem der von den Lemmingen kalkulierte Weg zur eigenen Letzten Klippe verkürzt wird. Zum Anderen können die Fähigkeiten auch dazu genutzt werden, Lemminge auf dem Weg zur Letzten Klippe des Gegners zu erschweren oder zu blockieren, d.h. den von den Lemmingen kalkulierten Weg zu einer gegnerischen Letzten Klippe zu verlängern, so dass sich die Lemminge entscheiden zur eigenen Letzten Klippe zu laufen.

Um mit Spielwelt, den Lemmingen, Objekten oder anderen Helden zu interagieren, bewegt der Spieler seinen Helden auf den passierbaren Wegen der Spielwelt. Durch Interaktion mit gegnerischen Helden oder Objekten kann der eigene Held Schaden nehmen und Lebenspunkte verlieren, wenn er beispielsweise von anderen Spielfiguren angegriffen wird. Sinken seine Lebenspunkte auf Null, ist der Spieler für gewisse Zeit handlungsunfähig,

nach Ablauf dieser Zeit ist er wieder handlungsfähig, der Held des Spielers wird auf seine Startposition zurückgesetzt. Um die Fähigkeiten seines Helden zu erweitern kann der Spieler mit diesem Spielobjekte aufsammeln.

Um zu punkten müssen Lemmings sterben. Sterben sie durch Interaktion mit neutralen, d.h. nicht durch den Einsatz von Fähigkeiten eines Spielers in die Spielwelt gelangten Objekten, erhält kein Spieler einen Punkt. Der so verschiedene Lemming ist jedoch aus dem Spiel. Kommt ein Lemming auf seinem Weg durch den Einsatz von Fähigkeiten oder einem Objekt eines Spielers ums Leben, erhält dieser Spieler einen Punkt. Springt ein Lemming über die Letzte Klippe eines Spielers erhält dieser mehrere Punkte pro Lemming.

4.3.3 Endspiel

Das Spiel endet, wenn kein lebendiger Lemming mehr auf der Spielwelt ist. Gewonnen hat der Spieler der dann mehr Punkte erzielt hat. Bei Punktegleichstand erscheinen nochmals Lemmings und es gewinnt der Spieler der als erster einen Lemming über seine Letzte Klippe springen lässt.

4.4 Statistiken

Um dem Spieler einen Überblick über seine Leistungen zu geben, gibt es folgende Statistiken, die nach jedem Spiel aufrufbar sind:

- Gesamte Anzahl getöteter Lemmings pro Spieler (Anzahl der Punkte)
- Durch Fallen getötete Lemmings pro Spieler
- Durch letzte Klippe getötete Lemmings pro Spieler
- Von neutralen Einheiten getötete Lemmings
- Verwendete Fähigkeiten
- Eingesammelte Items
- Anzahl gebauter Objekte
- Anzahl zerstörter Objekte
- Gelaufene Meter der Hauptfiguren

4.5 Achievements

Um die Langzeitmotivation zu steigern gibt es folgende Errungenschaften:

- Pro Gamer: Ein Spieler tötet alle Lemmings
- Neutral power: Alle Lemmings werden von neutralen Einheiten getötet
- Try them all!: Gewinne ein Spiel mit jeder Klasse/Spielfigur
- Draw: Gewinne das Spiel nach gleichem Punktestand, mit der zusätzlichen Welle Lemmings
- Massacre: Töte 10 Lemmings in 10 Sekunden
- Sprengmeister: Töte 3 Lemmings mit einer Mine/Bombe
- Assassine: Töte die Hauptfigur des Gegners

5 Screenplay

Dieses Kapitel beinhaltet die Hintergrundgeschichte des Spiels sowie einen ersten konzeptionellen Mockup.

5.1 Story

5.1.1 Die Lemminge

Die digitalen Lemminge haben im Laufe ihrer Evolution schon so manche Entwicklung durchgemacht. Ursprünglich fielen sie aus einer uns unbekannten Welt durch eine himmlische Falltür in eine zweidimensionale Welt. Nachdem sie dort hart aufgeklatscht waren schüttelten sie ihr lockiges grünes Haar, zogen ihr blaues Dress zurecht und taten, was ein anständiger Lemming in so einer Situation immer tut. Der erste gab die Richtung vor, und alle weiteren folgten ihm auf Gedeih und Verderb. In dieser ihnen fremden Welt waren sie vielen tödlichen Gefahren ausgesetzt und ihrem Instinkt folgend, immer dem Vorderlemming hinterherzutrotten stellten sie schnell fest, dass dies dazu führte für den Rest ihrer Tage hin und her zu laufen, oder noch schlimmer in den Tod zu marschieren. Durch das Eingreifen einer für die Lemminge unsichtbaren Macht jedoch erlangten einzelne unter ihnen spezielle Fähigkeiten. So konnten einzelne Lemminge die Herde plötzlich blocken und zum Umkehren animieren, sodass nicht alle blindlings in ein tödlich tiefes Loch stürzten. Andere begannen durch die Eingebung der unbekannten Macht plötzlich Treppen zu bauen, sodass die ganze Herde am Ende das Loch überqueren konnte. Durch derartige Manipulationen einzelner Lemminge durch eine unsichtbare Macht schafften es die meisten Lemminge die Gefahren dieser platten Welt zu überwinden, an deren Ende sich ein Portal fand, von dem die Lemminge glaubten dass es das Portal zum Lemmingparadies sei. So sprangen sie voller Vorfreude in das Portal...

... doch anstatt im Lemmingparadieses anzukommen teleportierte sie das Portal nur zu einer weiteren himmlischen Falltür, und wieder stürzten sie in eine zweidimensionale Welt voller Gefahren...

So erging es den Lemmingen über viele Jahre, bis sie eines Tages wie gewohnt durch ein Portal am Ende einer zweidimensionalen Welt marschierten. Frustriert vom ewigen Trott erwarteten sie keine Wunder mehr. Doch etwas war plötzlich anders...

Der erste Lemming klatschte wieder hart auf dem Boden auf, schüttelte sich, sah sich um und marschierte los. Aber anstatt nur nach links oder rechts marschieren zu können, konnte er auf wundersame Weise nun auch nach vorne und hinten watscheln. Auch die nach ihm in die Welt gestürzten Lemminge stellten dies fest, und als sie sich ansahen viel ihnen noch etwas auf. Sie waren nicht mehr platt, und insgesamt war in dieser neuen Welt alles viel schöner. Sie mussten endlich durch das letzte Portal marschiert sein, und nun endlich im dreidimensionalen Lemmingparadies gelandet sein. Die Freude war groß...

Doch schnell bemerkten sie, dass sie in diesem vermeintlichen Paradies immer noch nicht mehr konnten als dem Vorderlemming zu folgen und dass sie ohne das Eingreifen der unsichtbaren Macht wieder nur hilflos den Gefahren dieser Welt ausgesetzt waren. Auch hier gab es wieder ein Portal am Ende der Welt, und der Trott setzte sich dreidimensional fort. So ging es über Jahrzehnte weiter, und die Lemminge verloren den Glauben an das Lemmingparadies. Sie schworen sich, dass sollten sie noch einmal widererwarten in einer neuartigen Welt landen, dann würden sie alles anders machen. Sie würden fortan nicht mehr nur ihrem Vorderlemming hinterherlaufen, nein, jeder würde seinen eigenen Weg gehen und versuchen die nächste Klippe in der Welt zu finden und sich von ihr stürzen um den ewigen Kreislauf zu durchbrechen...

... Und eines Tages geschah, was schon kein Lemming mehr für möglich gehalten hatte...

Die Herde marschierte wie gewöhnlich durch das Portal am Ende der Welt und die Lemminge bemerkten eine Veränderung. Sie hatten ihr grünes Haar verloren und auch ihr blaues Dress. Außerdem war ihnen plötzlich ein Schwanz gewachsen, und als sie in der neuen Welt auf klatschten wussten sie auch warum. Sie konnten auf einmal nicht mehr aufrecht gehen dafür aber umso flinker, und dafür war der neue Schwanz sehr von Vorteil. Gelandet in der neuen Welt sahen sich die Lemminge schweigend noch ein letztes mal an, denn sie wussten dies war ihre letzte Chance dem ewigen Kreislauf zu entrinnen, wenn sie nur eine Klippe in dieser Welt fänden. Und so machte sich ein jeder Lemming allein auf den Weg, in der Hoffnung seine Letzte Klippe zu finden...

5.1.2 Die Helden

... in der Zwischenzeit, auf einer ganz anderen Welt...

In dieser Welt gab es keine Lemminge, dafür aber eine Bevölkerung, die sich durch unzählige Konflikte über Generationen in drei Fraktionen aufgespalten hatte, die Krieger, die Zwerge und die Zauberer. Gemein war ihnen nur noch die Anerkennung des Rats der Weisen in dieser Welt. Trotz aller Gelehrtheit dieser Ansammlung der hellsten Köpfe der Welt war es dem Rat bisher nicht gelungen die Konflikte zwischen den Fraktionen beizulegen. Jahrein jahraus grübelten sie darüber was sie denn noch vorschlagen könnten, um das Chaos auf ihrer Welt endlich zu beenden. Dabei schauten sie immer wieder in ihre Glaskugeln mit denen sie auf sämtliche Welten des Universums blicken konnten um sich inspirieren zu lassen wie dort globale Konflikte gelöst werden. Doch alle Ideen, die sie bislang ausprobiert hatten waren erfolglos.

... eines Tages warf ein Gelehrter einen Blick in die Welt der Lemminge. Eine Lösung für die Konflikte seiner Welt fand er darin zwar nicht, jedoch dachte er bei sich, dass das Dasein dieser armen Kreaturen ja noch deprimierender ist, als in einer zerstrittenen Welt zu leben. Weil sie ihm leid taten, bei ihrem tagtäglichen Trott das nächste Portal ihrer Welt zu erreichen aber auch drollig anzusehen waren, schaute er mit Hilfe seiner Glaskugel in den Denkpausen über die Probleme seiner Welt immer wieder auf die Welt der Lemminge und fragte sich, ob man nicht irgendetwas für sie tun könne...

... Jahre vergingen in denen die Gelehrten keine Lösung für die Konflikte ihrer Welt fanden, und der junge Denker auch keinen Weg sah, den kleinen Lemmingen zu helfen...

... eines Tages jedoch, als der junge Denker während seiner Denkpause wieder Lemminge schaute, beobachtete er, wie sich die Welt der Lemminge veränderte, und die Lemminge beschlossen aus ihrem ewigen Trott auszubrechen. Da hatte er einen Geistesblitz, der sowohl die Konflikte seiner Welt, beilegen konnte als auch seinen Lemmingen helfen würde. Er präsentierte seine Idee dem Rat der Weisen, und dieser beschloss, da er ohnehin gerade keine besseren Vorschläge vorliegen hatte die Idee des jungen Gelehrten umzusetzen. Die Ältesten der drei Fraktionen wurden einberufen und ihnen wurde folgendes Gebot auferlegt, um die kriegerischen Auseinandersetzungen der Welt ein für alle mal beizulegen:

Jede Fraktion solle einen Helden auserwählen, der auf die Welt der Lemminge teleportiert würde. Dieser dürfe sich eine Kreatur aussuchen, die ihn auf seiner Mission begleiten, und von Zeit zu Zeit unterstützen dürfe. Und die Mission sei es, den Lemmingen bei der Erfüllung ihres letzten Wunsches, den finalen Sprung über die letzte Klippe behilflich zu sein. Derjenige der dabei den meisten Lemmingen behilflich sei, die ewigen Jagdgründe zu erreichen gehe als Gewinner aus diesem Wettbewerb hervor, und seine Fraktion küre einen König der fortan über die Welt gebiete, und alle Zwerge, Krieger und Zauberer seien diesem Untertan.

So ward es geboten, und die Ältesten erwählten einen Helden, der ihr Volk bei dieser finalen Schlacht vertreten sollte...

Die Krieger, seit jeher Bewohner der Wälder, wählten den größten und stärksten unter sich und stellten ihm einen mächtigen Bären zur Seite. Die Zwerge, die in den Bergen lebten, und über die Jahrhunderte gelernt hatten die dort ansässigen Drachen zu domestizieren, wählten den rundesten unter sich, und stellten ihm einen furchterregenden Drachen zur Seite. Und die Zauberer, die auf den Inseln der Welt ansässig waren wählten den cleversten unter sich, und stellten ihm einen Wirbelsturm zur Seite.

Nachdem die Wahl getroffen war, die Helden mit Gerätschaften ausgerüstet waren um ihre Unterstützer heraufzubeschwören, versammelten sich alle am großen Teleporter, und einer nach dem anderen wurde auf die Welt der Lemminge teleportiert. Die Ältesten der Fraktionen und die Gelehrten begaben sich zu den Glaskugeln und beobachteten gespannt die nun folgenden Ereignisse auf der Welt der Lemminge, die über die Zukunft ihrer Welt entscheiden sollten.

Lemming WARS beginnt...

5.2 Konzeptzeichnungen



Abbildung 4 zeigt einen Mockup der Spielwelt

- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | Bildschirmausschnitt |
| 2 | Letzte Klippe |
| 3 | Wegblockierende Objekte |
| 4 | Lemming-Spawn |
| 5 | Bäume, formen Wege |
| 6 | Leiter über eine Kiste |
| 7 | Held |
| 8 | Lemming |