

Evil Owl

Mage Gone Astray



Gruppe 03

Lukas Brendle

Christian Ehrenfeld

Stephen Kehl

Lisa Schüttler

Anastasia Tondera

Tutor

Heinke Hihn

Datum der Erstellung

22.06.2013

Inhaltsverzeichnis

Spielkonzept

Zusammenfassung des Spiels.....	3
Alleinstellungsmerkmal.....	3
Hintergrundgeschichte.....	4

Spielstruktur

Spielablauf.....	5
Gewinnen und Verlieren.....	6

Nicht-steuerbare Charaktere (NPCs)

Gegner.....	6
Händler.....	7

Steuerbare Charaktere

Held.....	7
Begleiter.....	8
Weitere steuerbare Charaktere.....	8

Optionen und Aktionen

Aktionen.....	8
Zauber und Fähigkeiten.....	13
Spielobjekte.....	14
Achievements.....	15
Statistiken.....	15

Spielerinterface

Karte und Minimap.....	16
Bildschirmaufteilung.....	16
Steuerung.....	19
Menü Struktur.....	20

Technische Merkmale

Verwendete Technologien.....	20
Mindestvoraussetzungen.....	20

Zusammenfassung des Spiels

Müde und erschöpft kehrst du an die Akademie von Endalon zurück. Nur noch dem Meister berichten, was er wissen will und einem gemütlichen Platz an einem der Feuer im Speisesaal steht nichts mehr im Wege. Du kannst dir schon vorstellen, wie die anderen Adepten dich ausfragen, was du alles erlebt hast, so neugierig wie sie bei deiner Abreise waren.

Doch was ist passiert? Die Eingangshalle – sonst ein Ort voller Leben und Gespräche – ist verwaist, nicht ein Laut ist zu hören. Doch was ist das? Liegt dort nicht jemand? Vorsichtig näherst du dich und siehst, dass es sich um deinen Meister handelt. Die letzten Schritte läufst du, jede Vorsicht vergessend auf ihn zu. Als du dich neben ihn kniest, bemerkst du, dass er dich zwar ansehen, aber nicht mehr wahrnehmen kann. „Niemals werde ich einem solchen Plan zustimmen“, murmelt er. Atemlos fragst du: „Was für ein Plan? Meister, was geht hier vor?“, doch er antwortet nicht. Er holt noch einmal keuchend Luft, dann schließen sich seine Augen für immer.

Nach einigen Augenblicken, die du schweigend sitzen bleibst, siehst du dich das erste Mal in der Eingangshalle um. Die Türen sind verschlossen, nur eine kannst du vorsichtig öffnen. Was du dahinter erblickst, scheint nicht zur Akademie zu gehören. Führt die Tür etwa in eine andere Welt? Schnell steht für dich fest, dass eine böse Macht hier großen Einfluss hat.

Aber wie willst du vorgehen, was willst du tun? Willst du deinen Meister rächen? Willst du dich dem Bösen, das diesen Ort beeinflusst, stellen?

Die Herrschaft des Schreckens hat die Welt in einen Zustand versetzt, in dem das Gute nur noch eine Marionette des Bösen ist. Das Ziel von Evil Owl, der sein wahres Gesicht hinter einer Eulenmaske verbirgt, ist es, die Weltherrschaft zu erlangen. Dazu hat er alle anderen Magier verwandelt. Als Monster, die ihm unbedingten Gehorsam leisten, können sie seinem Plan nicht mehr schaden und sich ihm nicht mehr in den Weg stellen.

Erweitere deine Fähigkeiten durch Zaubersprüche und neue Waffen. Suche nach Schlüsseln, um auch zu den anderen Räumen der Akademie Zugang zu erhalten. Aber halte dich nicht zu lange auf: Evil Owl lässt seinen Gegnern nicht viel Zeit zum Nachdenken!

Du musst dich entscheiden: Willst du dem Treiben des bösen Magiers ein Ende setzen und die Zauberer aus ihrer Verwandlung befreien? Oder siehst du deine Chance, selbst eine bedeutendere Position innerhalb des Machtgefüges von Endalon einzunehmen? Jede Entscheidung, die du triffst, wird die Richtung deines weiteren Weges beeinflussen...

Alleinstellungsmerkmal

Das unverwechselbare Rollenspiel „Evil Owl – Mage Gone Astray“ begeistert durch die vielfältigen Möglichkeiten der Charakterentwicklung. Jede Entscheidung beeinflusst den Werdegang des Charakters. Welche Gebiete von Endalon er bereisen kann, welche Zauberei er beherrscht, welcher Begleiter an seiner Seite steht, wie er mit den verwandelten Magiern umgeht oder welche Dinge ihm verwehrt bleiben: All das kann durch die Entscheidungen während des Spiels beeinflusst werden.

Zusammen mit der intuitiven Point-and-Click-Steuerung bildet diese Vielfalt die Grundlage für einzigartigen Spielspaß.

Hintergrundgeschichte

Wir befinden uns in einer Welt, wo die Benutzung von Magie geläufig ist. Die Magie in dieser Welt ist ein Werkzeug und wird in allen Bereichen eingesetzt. Das Handwerk der Magie wird an den Akademien gelehrt. Unterschiedliche Qualifizierungsstufen (vom Adepten bis zum Meister) können erreicht werden und beeinflussen, wie erfolgreich der Magier in der Gesellschaft ist und wie gut er für seine Dienste bezahlt wird. Die Magier mit einem Ausnahmetalent und vielen Jahren und Jahrhunderten Erfahrung erhalten den Titel „großer Meister“. Sie sind oft diejenigen, die das Land Endalon regieren oder großen Einfluss haben.

Einer der großen Meister, sehr erfahren und talentiert, wollte jedoch nicht nur einer von vielen Herrschenden sein, sondern beanspruchte die Macht über Endalon für sich allein. Die anderen, bestürzt über diesen Plan, leisteten ihm Widerstand. Der böswillige, machtgierige Magier verwandelte sie in Monster, die keine andere Wahl hatten, als ihm zu gehorchen. Die schwächeren Magier oder die, die nicht verwandelt werden konnten, wurden umgebracht.



Abb. 1: Evil Owl



Abb. 2: Der Adept, halb gut, halb böse

Das Verwandeln so vieler Magier ging an dem bösen Magier nicht spurlos vorbei: Irgendwann konnte er die Eulenmaske, mit der er ständig sein Gesicht verbarg, nicht mehr abnehmen und hat selber Gestalt einer Eule angenommen. Der Name des bösen Magiers war schon lange in Vergessenheit geraten und er wird nur noch als Evil Owl bezeichnet. Die Akademie wurde zu seiner Festung und die verwandelten Magier zu ihren Hütern.

Das Spiel beginnt, als ein Adept, der vom Benutzer gespielt wird, von einer langen Reise zur Akademie zurückkehrt. Als er die Akademie betritt, findet er sie in einem verwüsteten und geisterhaften Zustand vor. In der Eingangshalle sieht er seinen sterbenden Meister. Der Adept entdeckt nur eine einzige geöffnete Tür, die in die Tiefe der Akademie führt. Aus Neugier, aber auch aus dem Wunsch, die Wahrheit über Tod seines Meisters zu erfahren, geht der Adept durch die Tür und beginnt seine Reise durch den Ort des Schreckens, der einmal die Akademie gewesen ist und jetzt von Monstern bewohnt wird.

Auf seinem Weg kämpft der Adept gegen die Monster, sammelt Erfahrungen und Ausrüstung und nach und nach erfährt er, was eigentlich passiert ist. Um Evil Owl zu erreichen, muss der Adept mehrere Level überstehen. Jedes neue Level wird durch eine Tür erreicht, die nur mit einem von verwandelten Magier beschützten Schlüssel geöffnet werden kann. Im Laufe des Spiels entwickelt sich der Adept zu einem starken Magier und kann sich Evil Owl stellen. Wird er nun seine Kräfte einsetzen, um den Meister zu rächen, selber einen Herrscher zu werden oder den Überlebenden helfen? Die Entscheidung liegt beim Spieler.



Abb. 3: Eine Tür

Spielstruktur

Spielablauf

Zu Beginn des Spiels ist vorgesehen, dass sich der Spieler dem Charakter einen Namen geben kann. Das Spiel beginnt in der Eingangshalle der Akademie und ist in drei Level aufgeteilt, von denen der Spieler am Spielbeginn nur eines erreichen kann.

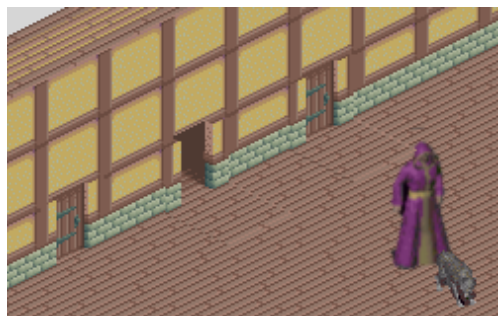


Abb. 4: Eingangshalle mit Türen zu den jeweiligen Level

Jedes Level entspricht einer Welt, die der Charakter durch eine der Türen in der Eingangshalle erreicht (siehe Abb. 4). Zu Beginn ist also nur eine der Türen geöffnet.

Der Aufbau der Level ist identisch: Auf der Map des Levels befinden sich mehrere Gegner, die durch erfolgreiches Kämpfen besiegt werden können, Münzen und andere Gegenstände (vgl. hierzu Tab. 6: Spielobjekte), die eingesammelt werden können und ein Endgegner. In den ersten zwei Level ist dies ein Magier der Akademie, der von Evil Owl in ein Monster verwandelt wurde. Wenn das Monster im Kampf besiegt wurde, erhält der Spieler den Schlüssel, der die Tür zum nächsten Level öffnet. Außerdem muss der Spieler innerhalb eines Dialogs mit dem verzauberten Magier entscheiden, ob er ihn befreien oder töten will. Diese Entscheidung beeinflusst die Gesinnung des Charakters. Im dritten Level ist der Endgegner Evil Owl selbst.

Gewinnen und Verlieren

Wenn der Spieler den Kampf gegen Evil Owl gewinnen konnte, gewinnt er das Spiel. Je nach Gesinnung ist die Art des Gewinnens eine andere: Mit einer guten Gesinnung gewinnt der Spieler durch die Befreiung Endalons und mit einer bösen Gesinnung gewinnt er durch die Übernahme der Macht über Endalon von Evil Owl.

Das Spiel wird nicht durch ein klassisches „Game Over“ verloren. Wenn der HP-Wert des Charakters (vgl. auch „Steuerbare Charaktere - Held“) auf Null (oder darunter) sinkt, stirbt er. In diesem Fall gehen alle evtl. vorhandenen Speicherstände im aktuellen Level verloren und der Spieler kehrt zum Beginn des Levels zurück.

Nicht-steuerbare Charaktere (NPCs)

Gegner

Jeder Gegner hat eine vom Level abhängige Stufe. Der Charakter kann keine Erfahrungspunkte sammeln, wenn er gegen Gegner antritt, die sich zwei oder mehr Stufen unter seiner Stufe befinden.

Gegner	Beschreibung und Fähigkeiten	Leben	Kraft
Geister	Tote, die bei der Machtübernahme von Evil Owl erweckt wurden. Sie sind die schwächsten Gegner im Spiel, und besitzen keine Resistenzen. Fähigkeit: <i>Totenkuss</i> : Eine Wolke von finsterner Energie wird auf ein Ziel gesandt, verursacht Schaden und verlangsamt das Ziel. (Fernkampf-Angriff)	100	50
Skelette	Aus den Gräbern auferstandene Gebeine besessen von einer dunklen Macht, die sowohl als Nah- als auch als Fernkämpfer auftreten, nehmen weniger Schaden durch neutrale Fähigkeiten und Zauber, und verstärkten Schaden durch Feuerzauber. Fähigkeit: <i>Schwerer Hieb</i> : Verursacht moderaten Schaden im Nahkampf.	200	100
Monster/ Zauberer	Zauberer, die zu Monstern verwandelt wurden. Der Spieler muss eines am Ende jedes Levels besiegen. Wenn das Monster besiegt ist, verwandelt es sich zurück in einen Zauberer, der vom Spieler verschont oder getötet werden kann (beeinflusst die Gesinnung des Spielers). In beiden Fällen erhält der Spieler den Schlüssel zum nächsten Level und eine Belohnung für das Besiegen des Gegners wie z.B. Waffen, Rüstung, Gold, Zauber (unterschiedlich, je nach Entscheidung). Diese Monster nehmen von allen Fähigkeiten und Zaubern des Spielers weniger Schaden.	800 (variiert je nach Gegner)	200 (variiert je nach Gegner)

Je nach Monster verschiedene Fähigkeiten:
Dornentod: Lässt an einer nahen Stelle tödliche Dornen aus dem Boden schießen, die schweren Schaden zufügen.
Dunkle Fessel: Feuert eine Ranke aus dunkler Materie ab, die wenn sie die Spielfigur trifft, diese festhält. Verursacht keinen Schaden.
Schneller Hieb: Führt einen schnellen Schlag aus, der leichten Schaden zufügt.
Schwerer Schlag: Führt einen starken Schlag aus, der extremen Schaden verursacht.

Evil Owl (Endgegner)	Dieser Zauberer ist im dritten und damit letzten Level zu besiegen. Er hat den Fluch über Endalon zu verantworten. Der Spieler erhält nach Besiegen dieses Gegners die Wahl dessen Platz einzunehmen oder Endalon zu befreien. Evil Owl nimmt von allen Fähigkeiten und Zaubern des Spielers weniger Schaden. Dieser Gegner ist der stärkste im Spiel und kann alle Fähigkeiten der anderen Monster ausführen.	2000	500
-------------------------	--	------	-----

Tab. 1: Gegner

Händler

In der Eingangshalle trifft der Charakter auf einen Händler, bei dem er mit den gesammelten Münzen Heil- und Manatränke, Waffen und Rüstungen kaufen kann.

STUEBARE CHARAKTERE

Held

Attribute

Der Charakter wird über die folgenden drei Attribute näher bestimmt:

Stärke bestimmt den Schaden, den die Spielfigur im Nahkampf anrichtet und wie viel er in seinem Inventar tragen kann. Intelligenz bestimmt den Schaden, den die Spielfigur mittels seiner Zauber verursacht. Die Vitalität bestimmt die HP des Spielers.

Inventar

Die im Laufe des Spiels gesammelten Gegenstände kann der Spieler in seinem Inventar aufbewahren und (im Fall von Waffen und Zaubern) von dort aus ausrüsten.

Wenn dieses Inventar voll ist, wird der Charakter langsamer.

Stufen und Stufenaufstiege

Durch jeden gewonnenen Kampf erhält der Charakter Erfahrungspunkte. Sobald eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten gesammelt worden sind, steigt der Charakter eine von zehn Stufen auf. Wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht hat, kann der Spieler einen Fähigkeitspunkt im Charaktermenü investieren, um den Wert eines der drei Attribute zu steigern. Der Charakter kann keine Erfahrungspunkte sammeln, wenn er gegen Gegner antritt, die sich zwei oder mehr Stufen unter seiner Stufe befinden.

Die Stufe bestimmt außerdem, welche Zauber und Fähigkeiten dem Spieler in den Kämpfen zur Verfügung stehen, da diese erst ab einer je nach Fähigkeit/Zauber unterschiedlichen Stufe benutzt werden können.

Gesinnung

Der Charakter kann sich in Richtung böse und gut entwickeln. Dies wird in der Gesinnung festgehalten. „0“ bedeutet neutral, positive Werte „gut“, negative Werte „böse“ (vgl. Tab. 2).

Begleiter

Dem Charakter wird ein Begleiter zur Seite gestellt. Je nach Gesinnung des Charakters verändert sich auch der Begleiter: Bei einer guten Gesinnung nimmt der Begleiter die Gestalt eines Engels an, bei einer bösen Gesinnung die eines Dämons. Die Werte (HP und Stärke) des Begleiters skalieren mit denen des Charakters.

Weitere steuerbare Charaktere

Der Spieler kann außer dem eigentlichen Charakter noch eine Horde von Skeletten kontrollieren, die er durch einen Zauber, den er erst finden muss beschwören hat.

Diese Skelette können vom Spieler auf Gegner gehetzt werden, oder anderweitig durch die Welt bewegt werden.

Gesinnungslevel	Gesinnung	optische Auswirkungen
4	Naturwunder	Heiligenschein
3	chaotisch gut	Glitzern
2	rechtschaffend gut	helle Aura
1	neutral gut	keine
0	neutral	keine
-1	neutral böse	keine
-2	rechtschaffend böse	dunkle Aura
-3	chaotisch böse	dunkle Spur
-4	Wurzel allen Übels	Teufelshörner

Tab. 2: Gesinnung

Optionen und Aktionen

Aktionen

Tabelle 3 führt alle Aktionen auf, die der Spieler im Laufe des Spiels ausführen kann.

ID: Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
ID01: Steuerbare Charaktere auswählen	1. Der Spieler zieht mit der gedrückten linken Maustaste einen Selektionsrahmen auf der Karte. 2. Alle steuerbaren Charaktere innerhalb des Rahmens werden ausgewählt.	Der Spieler betrachtet einen Kartenausschnitt, in dem sich steuerbare Charaktere befinden.	Die Charaktere sind ausgewählt.
ID02: Figur durch Klick	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf einen	Der Charakter muss sich	Der Charakter befindet sich am

bewegen	Punkt in der Welt. - Der Charakter bewegt sich ausgehend von seiner aktuellen Position auf den Punkt zu. - Verhalten in der Bewegung: - Ist der Zielpunkt nicht erreichbar, versucht der Charakter den Punkt zu erreichen, der noch begehbar ist und die kürzeste Entfernung zum Zielpunkt aufweist. - Der Charakter gelangen immer auf dem kürzesten Weg zum Ziel. - Der Charakter umläuft Hindernisse rechtzeitig. - Der Charakter erreicht den Zielpunkt.	bewegen können, d.h. er darf nicht vom Zauber „Dunkle Fessel“ betroffen sein.	Zielpunkt. ODER Der Charakter befindet an einem begehbaren Punkt in der Welt, der möglichst nah am Zielpunkt liegt.
ID03: Spielfigur durch Klick angreifen lassen	- Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste. - Der Charakter spielt eine Angriffsanimation je nach ausgewählter Waffe/Fähigkeit ab. - Der (die) betroffene(n) Gegner erleiden Schaden (je nach ausgewählter Waffe/Fähigkeit).	Der Charakter muss die entsprechende Waffe/Fähigkeit ausgerüstet haben.	Die Animation ist beendet und der Schaden ausgeteilt.
ID04: Waffe/Fähigkeit durch Tastendruck auswählen	- Der Spieler drückt die der Waffe/Fähigkeit zugewiesene Taste. - Die Waffe/Fähigkeit wird ausgewählt.	Die Waffe/Fähigkeit ist auch im Bottom-Menü als Button auswählbar.	Die Waffe/Fähigkeit ist ausgerüstet.
ID05 : Item einsammeln	- Der Spieler führt eine Bewegung des Charakters (ID01) aus. Auf dem Weg des Charakters befindet sich ein Item. - Der Charakter sammelt das Item ein, wenn er über oder auf das Feld des Items läuft.	Ein Item ist sichtbar.	Das Item ist in das Inventar aufgenommen.
ID06: Truhe öffnen	- Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Truhe. - Der Charakter öffnet die Truhe. Wenn er sich in einer zu großen Entfernung zur Truhe befindet, bewegt er sich zunächst dorthin (ID01). - Der Charakter kann nun das sich in der Truhe befindende Item einsammeln (ID05).	Eine geschlossene Truhe ist sichtbar.	Die Truhe ist geöffnet.

ID07: Tür öffnen	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine Tür. 2. Der Charakter öffnet die Tür. Wenn er sich in einer zu großen Entfernung zur Tür befindet, bewegt er sich zunächst dorthin (ID01).	Der Charakter befindet sich in der Eingangshalle. UND Eine geschlossene Tür ist sichtbar. UND Der Charakter hat den passenden Schlüssel im Inventar.	Die Tür ist geöffnet.
ID08: Pause	1. Der Spieler wählt die Pausenoption im Bottom-Menü. ODER Der Spieler drückt die dem Pausenmenü zugewiesene Taste. 2. Das Pausenmenü wird geöffnet und das Spiel wird angehalten.	Das Pausenmenü ist geschlossen.	Das Pausenmenü ist geöffnet.
ID09: Zum Spiel zurückkehren	1. Der Spieler wählt die „Zurück“-Option im Pausenmenü aus. 2. Das Pausenmenü wird geschlossen und das Spiel wird wieder aktiviert.	Das Pausenmenü ist geöffnet.	Das Pausenmenü ist geschlossen und das Spiel läuft wieder.
ID10: Charakterfenster öffnen	1. Der Spieler wählt die Charakterfensteroption im Bottom-Menü. ODER Der Spieler drückt die dem Charakterfenster zugewiesene Taste. 2. Das Charakterfenster wird geöffnet.	Das Charakterfenster ist geschlossen.	Das Charakterfenster ist geöffnet.
ID11: Charakterfenster schließen	1. Der Spieler wählt den „Schließen“-Button. ODER Der Spieler drückt die dem Charakterfenster zugewiesene Taste. 2. Das Charakterfenster wird geschlossen	Das Charakterfenster ist geöffnet.	Das Charakterfenster ist geschlossen.
ID12: Ausrüstungsitems anlegen/wechseln	1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein Item im Inventar. 2. Im erscheinenden Pop-Up-Menü wählt er die Option „Anlegen“. 3. Das Ausrüstungsitem wird dem Charakter angelegt, das zuvor angelegte Item gleicher Art wird ins Inventar gelegt.	Das Charakterfenster ist geöffnet.	Das Ausrüstungsitem ist angelegt.
ID13: Ausrüstungsitems wegwerfen	1. Der Spieler klickt mit der rechten Maustaste auf ein Item im Inventar. 2. Im erscheinenden Pop-Up-	Das Charakterfenster ist geöffnet.	Das Ausrüstungsitem ist gelöscht.

- Menü wählt er die Option „Wegwerfen“.
3. Das Ausrüstungsitem wird gelöscht.

ID14: Werte von Ausrüstungsitems anzeigen	1. Der Spieler geht mit der Maus über ein Item im Inventar. 2. Die Werte des Items werden in einem Pop-Up-Fenster angezeigt. 3. Wenn der Spieler nicht mehr mit der Maus über dem Item ist, dann wird das Pop-Up-Fenster geschlossen.	Das Charakterfenster ist geöffnet.	Das Pop-Up-Fenster wird geschlossen.
ID15: Fähigkeitspunkt verteilen	1. Der Spieler klickt im Charakterfenster auf den Button hinter dem Attribut, das er verbessern möchte. 2. Das entsprechende Attribut wird um einen Punkt verbessert.	Das Charakterfenster ist geöffnet und der Spieler hat einen Fähigkeitspunkt.	Der Fähigkeitspunkt ist vergeben, das Attribut verbessert.
ID16: Minimap öffnen	1. Der Spieler drückt die der Minimap zugewiesene Taste. 2. Die Minimap wird in der oberen rechten Ecke des Spielbildschirms angezeigt.	Die Minimap ist geschlossen.	Die Minimap ist geöffnet.
ID17: Minimap schließen	1. Der Spieler drückt die der Minimap zugewiesene Taste. 2. Die Karte wird ausgeblendet.	Die Minimap ist geöffnet.	Die Minimap ist geschlossen.
ID18: Speicherstand laden	1. Der Spieler wählt den Menüpunkt „Spiel laden“ aus. 2. Der Spieler wählt im erscheinenden Fenster den zu ladenden Spielstand aus. 3. Der Speicherstand wird geladen, das Spiel gestartet.	Der Spieler befindet sich im Pausenmenü. ODER Der Spieler befindet sich im Hauptmenü.	Das ausgewählte Spiel läuft.
ID19: Spiel speichern	1. Der Spieler wählt den Menüpunkt „Spiel speichern“ aus. 2. Der aktuelle Spielstand wird mit der Angabe von Datum und Uhrzeit gespeichert.	Der Spieler befindet sich im Pausenmenü.	Der Speicherstand ist angelegt.
ID20: Spiel beenden	1. Der Spieler drückt die dem Beenden zugewiesene Taste. 2. Ein Dialog-Fenster öffnet sich, in dem gefragt wird ob der Spieler wirklich beenden will. a) Der Spieler wählt „Ja“. Das Spiel wird	Der Spieler befindet weder im Haupt- noch im Pausenmenü.	Das Spiel ist beendet und der Spieler befindet sich im Hauptmenü.

	beendet. b) Der Spieler wählt „Nein“. Das Dialog-Fenster wird geschlossen, das Spiel läuft weiter.		
ID21: Bildschirmauflösung ändern	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf eine der angegebenen Bildschirmauflösungen. 2. Die Anwendung wird in der ausgewählten Auflösung angezeigt.	Der Spieler befindet sich im Untermenü „Optionen“ des Hauptmenüs.	Die Bildschirmauflösung ist geändert.
ID22: Vollbild einstellen	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Vollbildoption. 2. Die Anwendung wird im Vollbildmodus angezeigt.	Der Spieler befindet sich im Untermenü „Optionen“ des Hauptmenüs und die Anwendung befindet sich nicht im Vollbildmodus.	Der Vollbildmodus ist aktiv.
ID23: Vollbild ausstellen	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Vollbildoption. 2. Die Anwendung wird nicht mehr im Vollbildmodus angezeigt.	Der Spieler befindet sich im Untermenü „Optionen“ des Hauptmenüs und die Anwendung befindet sich im Vollbildmodus.	Der Vollbildmodus ist nicht aktiv.
ID24: Sounds einstellen	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Soundoption. 2. Die Soundwiedergabe wird aktiviert.	Der Spieler befindet sich im Untermenü „Optionen“ des Hauptmenüs und die Sounds sind ausgestellt.	Die Anwendung spielt Sounds ab.
ID25: Sounds ausstellen	1. Der Spieler klickt mit der linken Maustaste auf die Soundoption. 2. Die Soundwiedergabe wird deaktiviert.	Der Spieler befindet sich im Untermenü „Optionen“ des Hauptmenüs und die Sounds sind eingestellt.	Die Anwendung spielt keine Sounds ab.
ID26: Heldentatenfenster öffnen	1. Der Spieler wählt die Heldentatenfensteroption im Bottom-Menü. ODER Der Spieler drückt die dem Heldentatenfenster zugewiesene Taste. 2. Das Heldentatenfenster wird geöffnet.	Das Heldentatenfenster ist geschlossen.	Das Heldentatenfenster ist geöffnet.
ID27: Heldentatenfenster schließen	1. Der Spieler wählt den „Schließen“-Button. ODER Der Spieler wählt erneut die Heldentatenfenster-	Das Heldentatenfenster ist geöffnet.	Das Heldentatenfenster ist geschlossen.

- option im Bottom-Menü.
 ODER
 Der Spieler drückt die
 dem Heldentatenfenster
 zugewiesene Taste.
 2. Das Heldentatenfenster
 wird geschlossen.

Tab. 3: Aktionen des Spielers

Zauber und Fähigkeiten

Alle Zauber und Fähigkeiten, mit Ausnahme des Standardangriffs besitzen eine Abklingzeit.
 Die Zauber und Fähigkeiten des Spielers besitzen verschiedene Schadenstypen, jeder Gegner ist unterschiedlich stark immun gegen bestimmte Schadenstypen.
 Deshalb muss der Einsatz der Zauber auf den Gegner typ abgestimmt werden.

Zauber

Jeder Zauber ist in drei Stufen aufgeteilt, die dem Spieler nach und nach zur Verfügung stehen.

Zauber	Voraussetzung	Kosten/ Stufe	Auswirkung	Abklingzeit	Schadens- typ
Energiekugel		---	geringer Schaden auf ein einzelnes Ziel		
Feuerball		5 HP / 1 10 HP / 2 25 HP / 3	schwacher Flächenschaden		Feuer
Skelette beschwören		50 MP / 1 60 MP / 2 90 MP / 3	beschwört eine je nach Stufe unterschiedlich große Horde von Skeletten, die vom Spieler kommandiert wird		
Heilung	Gesinnung > 2	20 MP / 1 45 MP / 2 70 MP / 3	mittlere Heilung der Spielfigur	10	Heilung
Vampirbiss	Gesinnung < -2	20 HP / 1 40 HP / 2 65 HP / 3	Spielfigur heilt sich an Gegnern	15	Heilung
Bannstrahl	Gesinnung < 3	25 MP / 1 55 MP / 2 80 MP / 3	starker Einzelschaden	25	
Feuerbombe	Gesinnung < -3	25 HP / 1 50 HP / 2 70 HP / 3	starker Flächenschaden	30	Feuer

Tab. 4: Zauber

Fähigkeiten

Der Spieler erhält im Spiel nach und nach unterschiedliche Fähigkeiten.

Diese werden beim Erreichen einer bestimmten Stufe automatisch vom Spiel freigeschaltet.

Ab Stufe	Fähigkeit	Voraussetzung	Kosten	Auswirkung	Abklingzeit	Schadens- typ
0	Angriff	Waffe angelegt	/	schwacher Schaden auf ein einzelnes Ziel	1	neutral
0	Verteidigung	Waffe angelegt	/	Schadensbegrenzung	1	/
5	heiliger Schlag	Gesinnung > 2	25 MP	mittlerer Schaden auf ein einzelnes Ziel	15	neutral
7	vampirische Waffe	Gesinnung < -2	35 HP	jeder Treffer heilt die Spielfigur	20	neutral

Tab. 5: Fähigkeiten

Spielobjekte

Gegenstand	Verwendung im Spiel/Zweck
Truhe	In Truhen können verschiedene Items (Waffen, Rüstungen, Schriftrollen, Münzen, Heil- und Manatränke) gefunden werden.
Heiltränke	Heiltränke können in jedem Level eingesammelt werden. Sie erhöhen die HP des Charakters um 20. Es können maximal 3 Heiltränke im Inventar mitgeführt werden.
Manatränke	Manatränke können in jedem Level eingesammelt werden. Sie erhöhen den Manawert des Charakters um 20. Es können maximal 3 Manatränke im Inventar mitgeführt werden.
Rüstung	Rüstungen können überall im Spiel gefunden werden. Diese bieten unterschiedliche Verbesserungen der Werte der Spielfigur. Kopfbedeckungen: Hierzu zählen Magierhüte und Helme. Diese erhöhen abhängig vom genauen Gegenstand das Attribut Intelligenz oder bieten einen gewissen Rüstwert. Schuhe: Schuhe erhöhen abhängig vom genauen Gegenstand die Beweglichkeit und bieten einen gewissen Rüstwert. Harnische: Harnische bieten abhängig vom genauen Gegenstand einen gewissen Rüstwert. Amulette: Amulette erhöhen abhängig vom genauen Gegenstand das Attribut Intelligenz.
Waffen	Es können unterschiedliche Waffen mit verschiedenen Werten gesammelt werden. Schwerter: Sind Nahkampfwaffen, die sowohl den Schaden, den der Charakter durch normale Angriffe verursacht, moderat erhöhen, als auch seine Verteidigung stärken. Dolche: Sind Nahkampfwaffen, die vor allen Dingen den Schaden, den der Charakter durch seine normalen Angriffe anrichtet erhöhen.

Zauberstäbe: Können als Fernkampf-Waffe verwendet werden (mit den Zaubern Energiekugel und Feuerball). Zauberstäbe verstärken die magischen Fähigkeiten des Charakters (durch Steigerung des Attributs Intelligenz).

Schlüssel	Nachdem der Endgegner des Levels (gilt nicht in Level 3) besiegt wurde, erhält der Charakter den Schlüssel, der ihm in der Eingangshalle die Tür zum nächsten Level öffnet.
Münzen	Es können in jedem Level Münzen gesammelt werden. Diese Münzen können verwendet werden, um beim Händler einzukaufen.
Schriftrollen	In der Spielwelt lassen sich immer wieder Schriftrollen finden. Diese eröffnen dem Spieler neues Hintergrundwissen zu den Ereignissen, die dem Spiel voraus gingen.
Türen	Türen befinden sich in der Eingangshalle und stellen die Levelbegrenzungen dar. Sie können nur mit dem passenden Schlüssel geöffnet und passiert werden.

Tab. 6: Spielobjekte

Achievements

Achievements werden innerhalb des Spiels als „Heldentaten“ bezeichnet. Folgende Achievements sind innerhalb des Spiels zu erreichen:

- Töte 10 Gegner
- Töte 30 Gegner
- 100 Münzen sammeln
- Finde Schlüssel für Level2
- Finde Schlüssel für Level3
- Beende Level1
- Beende Level2
- Besiege Evil Owl
- Werde maximal „Gut“
- Werde maximal „Böse“

Statistiken

Der Spieler hat die Möglichkeit, seinen Spielverlauf in Form von Statistiken zu verfolgen und mit anderen Spielern zu vergleichen.

Diese können über das Hauptmenü erreicht werden und werden am Ende jedes Levels angezeigt.

	Statistik	Erklärung
1	Sammelpunkte	Sammelpunkte bekommt man pro gesammelte Münze.
2	Stufe	Die Stufe, die der Charakter im Laufe des Spiels bisher erreicht hat.
3	Zeit pro Gegner	Wie viel Zeit hat der Spieler im Durchschnitt pro Gegner gebraucht.
4	besiegte Gegner	Wie viele Gegner hat der Charakter bisher besiegt.
5	genutzte Heiltränke	Wie viele Heiltränke hat der Charakter eingesetzt.
6	genutzte Manatränke	Wie viele Manatränke hat der Charakter eingesetzt.
7	Highscore	Eine Punktzahl, die aus Ergebnissen der Statistiken 1 - 6 berechnet wird. Berechnet wird die Summe aller Punkte (genutzte Hilfestellung, Heiltränke und Manatränke werden negativ eingerechnet)

Tab. 7: Statistik

Spieleinterface

Karte und Minimap

Das Spiel selbst ist in 2D, wird aber aus der Vogelperspektive gespielt, wodurch eine dritte Dimension zu existieren scheint (2.5D). Der Charakter ist zentriert ausgerichtet. Es besteht jedoch die Möglichkeit, die Kamera mit der Leertaste vom Charakter zu lösen. Der Spieler kann diese freie Kamera mit der Bewegung der Maus zum Bildrand bewegen. Mit einem zweiten Leertastendruck wird die Kamera wieder fixiert und der Charakter zentriert. Die Bereiche der Karte, in denen der Charakter bereits war, sind sichtbar, alle anderen sind durch einen „fog of war“ verdeckt. Um den Charakter zu bewegen, wählt der Spieler mit der linken Maustaste einen Zielpunkt auf der Karte aus. Die Karte wird entsprechend der Laufrichtung nachgeladen, falls die Kamera auf den Charakter fixiert ist (siehe Abb. 5). Durch solche Bewegungen wird die Karte nach und nach aufgedeckt.

Zur besseren Übersicht steht dem Spieler eine Minimap zur Verfügung (siehe Abb. 6). Diese kann über die Tastaturbelegung M ein- und ausgeblendet werden. Auch auf der Minimap ist für den Spieler nur das sichtbar, was auf der Karte nicht durch den „fog of war“ verdeckt ist. Das Steuern des Charakters ist in der Minimap nicht möglich.

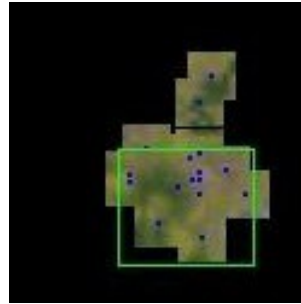


Abb. 5: Schematische Darstellung einer Minimap

Bildschirmaufteilung

Der Spielbildschirm unterteilt sich in drei Bereiche: den oberen Informationsbereich, den Spielbereich und das Bottom-Menü.

Der obere Informationsbereich umfasst vier Statusbalken und die Minimap, falls diese eingeblendet ist. Der rote Statusbalken zeigt an, wie viel Leben der Spieler noch hat. Der blaue Statusbalken gibt Auskunft über das noch verbleibende Mana. Der grüne Statusbalken zeigt die Stärke des Spielers. Der Statusbalken rechts färbt sich entsprechend der Gesinnung: Er wird schwarz, wenn der Spieler sich für eine böse Gesinnung entscheidet und weiß bei einer guten Gesinnung (vgl. auch „Steuerbare Charaktere - Held“).

Im Spielbereich, dem mittleren Bereich des Spielbildschirms, bewegt sich der Spieler. Hier finden die Aktionen wie Fortbewegung etc. statt.

Das Bottom-Menü umfasst mehrere, mit der Maus auswählbare Buttons, die im Folgenden im Detail beschrieben werden. Sobald der Spieler mit der Maus über einem Button ist, wird eine kurze Information zu diesem eingeblendet („Tooltip“). Bei Zaubern beinhaltet dieser beispielsweise den Namen, sowie die Schadensart und -höhe.

Der Spieler kann über das Bottom-Menü einen seiner gelernten Zaubersprüche auswählen.

Nicht nur Zaubersprüche, sondern auch Waffen kann der Spieler über das Menü direkt per linken Mausklick auswählen.

Der Spieler wählt die gesammelten Heiltränke per Mausklick aus. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Heiltränke, steht als Index im Menü. So hat der Spieler einen Überblick über seine gesammelten Heiltränke. Außerdem kann der Spieler Manafläschchen sammeln, die er über den entsprechenden Button einlösen kann. Auch hier ist ein Index vorgesehen, der die Anzahl die momentan im Inventar liegenden Manafläschchen angibt.

Über den Button mit Figursymbol öffnet sich die Charakterübersicht. Hier kann der Spieler sein Inventar einsehen und seine bereits gesammelten Items auswählen. Zudem hat er hier auch die Möglichkeit, die Zauberspruch- und Waffen-Buttons neu mit Zaubersprüchen bzw. Waffen aus dem Inventar zu belegen. Da sich die Eigenschaften des Spielers über das Spiel hinweg unterschiedlich entwickeln, besteht hier die Möglichkeit, diese Attribute einzusehen.

Der Spieler kann auch seine bereits erreichten Heldentaten (Achievements) aufrufen. Dies ist durch linken Mausklick auf den Button mit Trophäensymbol möglich. Diese Auflistung ist chronologisch und mit den jeweils erzielten Punkten versehen. Bei dieser Ansicht wird das Spiel so lange pausiert, bis der Spieler den Button „zurück“ klickt.

Schließlich besteht über den Button mit Computersymbol die Möglichkeit, das Pausenmenü zu öffnen.



Abb. 6: Veranschaulichung - Informationsbereich und Bottom-Menü



Abb. 7: Veranschaulichung - Buttons für Zauberkräfte im Bottom-Menü

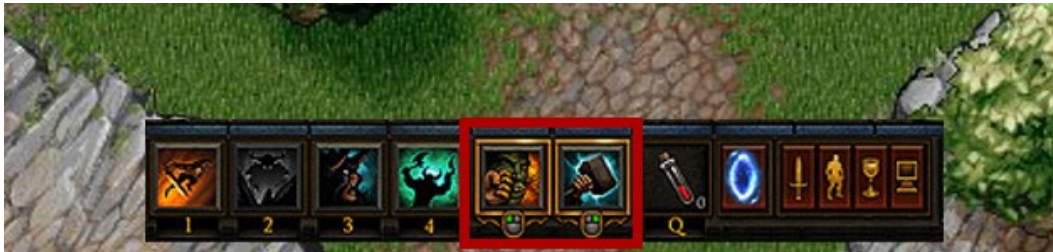


Abb. 8: Veranschaulichung - Buttons für Waffen im Bottom-Menü

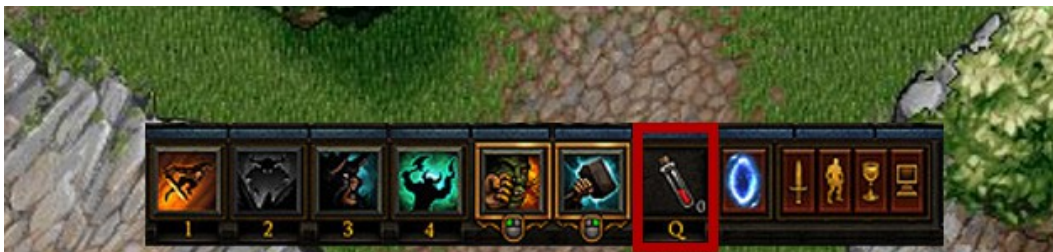


Abb. 9: Veranschaulichung - Button für Heiltränke im Bottom-Menü

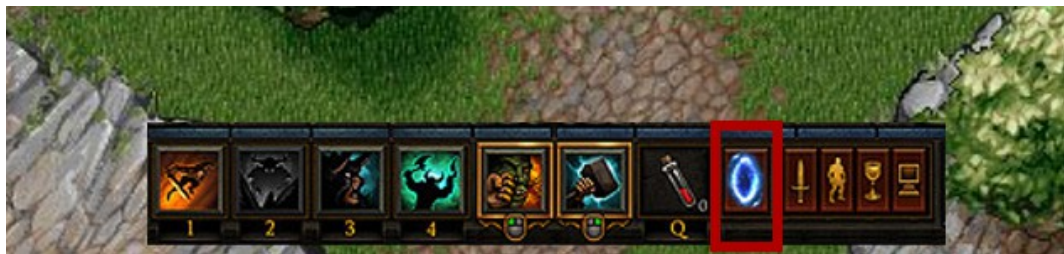


Abb. 10: Veranschaulichung - Button für Manafläschchen im Bottom-Menü



Abb. 11: Veranschaulichung - Button für die Charakterübersicht und Charakter-Menü



Abb. 12: Veranschaulichung - Button für Achievements und Achievementauflistung



Abb. 13: Veranschaulichung - Button für das Pausenmenü im Bottom-Menü und Pausenmenü

Steuerung

Zusätzlich zu der unter „Spieler-Interface - Bildschirm-aufteilung“ beschriebenen Steuerung über das Bottom-Menü besteht auch die Möglichkeit der Tastatursteuerung, die in Tabelle 8 aufgeschlüsselt ist.

Taste	Beschreibung
Maus links	(auf der Karte) Ziel auswählen (und dort hinbewegen)
Maus rechts	Angriff (mit ausgewählter Waffe)
Strg + Scrollrad	Waffe wechseln
1 - 9	Zauberspruch auswählen (eigenes Menü erscheint)
M	Minimap
Strg + S	Quicksave
P	Pause (Pausenmenü)
Esc	Spiel beenden (mit Bestätigungsdialog)
Y	Heiltrank einnehmen
X	Mana einnehmen
C	Charakterfenster
A	erreichte Achievements anzeigen

Tab.8: Tastenbelegung

Menü Struktur

Das Spiel hat zwei Menüs: Das Hauptmenü (Abb. 14) und das Pausenmenü (Abb. 15).

Im Hauptmenü, welches zu Beginn des Spiels erscheint, hat der Spieler fünf Buttons zur Auswahl: Mit „Spiel starten“ wird ein neues Spiel gestartet. Wählt der Spieler „Spiel laden“, öffnet sich das Spielstandsменю, in dem sämtliche Spielstände gelistet sind. Durch Anklicken eines Spielstandes, wird dieser geladen. Über „Zurück“ kann dieses Untermenü wieder verlassen werden und der Spieler ist im Hauptmenü.

Außerdem hat der Spieler Einstellungsmöglichkeiten, die er über den Hauptmenüpunkt „Optionen“ erreicht. Dieses Untermenü kann der Spieler mit „Zurück“ wieder verlassen und gelangt zurück in das Hauptmenü. Über den vierten Button kann der Spieler seine Statistiken aufrufen. Mit „Beenden“ wird die Anwendung beendet.

Das zweite Menü kann der Spieler während des Spiels über die Tastenbelegung P öffnen. Dieses Pausenmenü ermöglicht dem Spieler, seinen aktuellen Spielstand über „Spiel speichern“ zu speichern. Zurückliegende Spielstände kann der Spieler über „Spiel laden“ aufrufen. Die Spielstände sind chronologisch mit der Angabe des Datums und der Uhrzeit gelistet. Um dieses Untermenü zu verlassen, muss der Spieler auf „Zurück“ wählen.

Der Spieler hat schließlich die Wahl das Spiel zu beenden, indem er auf „Spiel beenden“ mit der linken Maustaste klickt oder er kann mit dem aktuell pausierten Spiel fortfahren, indem er auf „Zurück“ mit der linken Maustaste klickt.

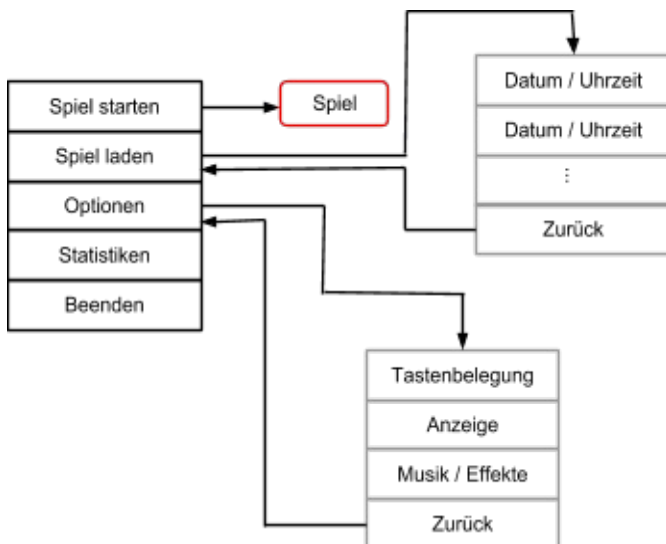


Abb. 14: Schematische Darstellung des Hauptmenüs
(Pfeile symbolisieren Mausklicks)

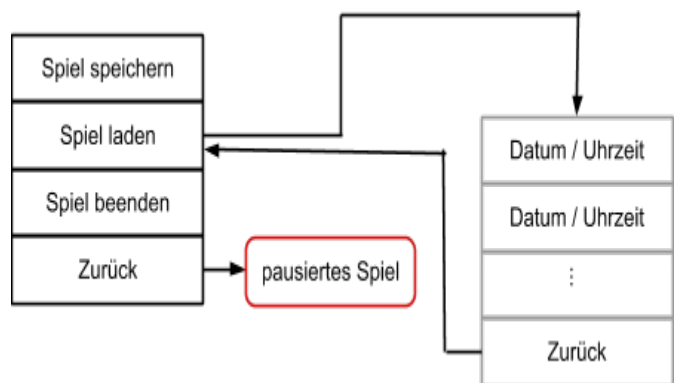


Abb. 16: Schematische Darstellung des Pausenmenüs
(Pfeile symbolisieren Mausklicks)

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2010
- Microsoft .net Framework
- Microsoft C#
- Microsoft XNA
- Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool (XACT)
- Tiled (Map-Editor)
- Google Drive
- Paint.NET
- SVN
- ReSharper
- Gimp 2

Mindestvoraussetzungen

- Windows XP/Vista/7/8
- Dual-Core-Prozessor mit 1,6 GHz
- Grafikkarte mit mind. 512 MB oder integrierte Grafikeinheit des Prozessors (ab i3)
- 2 GB Arbeitsspeicher
- 3 GB Festplattenspeicher
- Maus und Tastatur