

Super Orbital Planetary Rectangle Alpha 11

Game Design Document der Gruppe SOPRA11

Mitglieder: Johannes Braun, Christian Legeland, Thomas Spittler, Samuel Zeltmann

Tutor: Malte Höck

Erstellungsdatum: 12.12.2015

Inhaltsverzeichnis

Spielkonzept.....	3
Zusammenfassung	3
Alleinstellungsmerkmal.....	3
Benutzeroberfläche	4
Spieler-Interface.....	4
Steuerung.....	5
Menü-Struktur	6
Technische Merkmale	8
Verwende Technologien	8
Verwendete Software	8
Mindestvoraussetzungen.....	8
Spiellogik	9
Optionen & Aktionen	9
Spielobjekte	12
Waffen- und Munitionstypen	14
Spielstruktur.....	15
Statistik und Highscore	16
Highscore	16
Questreihe	17
Mini-Quests(optional).....	20
Screenplay.....	20

Spielkonzept

Zusammenfassung

Du musst auf dem Planeten SOPRA11 notlanden, weil du keinen Treibstoff mehr hast. Dort stellst Du jedoch fest, dass sich im inneren des Planeten eine Energiequelle befindet, mit der du dein Raumschiff auftanken kannst. Um jedoch bis ins Innere des Planeten vorzudringen musst Du viele Abenteuer überstehen, denn nicht alle Planetenbewohner wollen dich bis zum Kern vordringen lassen. Denn dort, gefangen gehalten durch massive Gesteinsschichten, lebt ein Monster. Sie fürchten sich davor und glauben, dass Du es nicht besiegen kannst. Solltest du es nicht besiegen, so würde es die gesamte Bevölkerung von SOPRA11 vernichten.

Finde einen Weg zum Kern und durch die schier undurchdringbare Gesteinsschicht, besiege das Monster und rette dich von diesem feindlichen Planeten!

Alleinstellungsmerkmal

Bei SOPRA11 bewegt man sich auf einem vierseitigen Planeten. Dabei hat der Ort, an dem sich der Charakter befindet, Einfluss auf die Steuerung des Charakters. Die Tasten (WASD) steuern die Spielfigur stets in die entsprechende Richtung auf dem Bildschirm. Steht der Charakter aber zum Beispiel auf der linken Planetenseite, so ist optisch nach oben (Taste W) von der Spielfigur aus gesehen rechts, während es auf der oberen Planetenseite noch oben war und damit einen Sprung auslöste. Damit muss sich der Spieler immer an seine aktuelle Position anpassen, indem er die Steuerung anders bedient. Insbesondere beim Kampf gegen den Endgegner wird die Steuerung die gesamte Zeit wechseln, weil dieser sich genau in der Mitte des Planeten befindet und deshalb immerzu zwischen den vier Teilen von SOPRA11 hin und her springt.

Will man SOPRA11 durchspielen, so muss man zwar die Aufgaben erfüllen, die man im Laufe des Spiels gestellt bekommt, man kann SOPRA11 jedoch auch als eine Sandbox auffassen, in der man fast alles machen kann. Insbesondere kann man, bis auf die den Kern umhüllende Gesteinsschicht, die gesamte Welt um modellieren. Dazu kann der Charakter graben und neue Blöcke setzen, aus denen die Spielwelt besteht.

Benutzeroberfläche

Spieler-Interface

In SOPRA11 hat der Spieler eine seitliche 2D-Ansicht auf einen Ausschnitt der Welt, wobei sich der Charakter etwa im Zentrum der Anzeige befinden soll (Abb. 1).

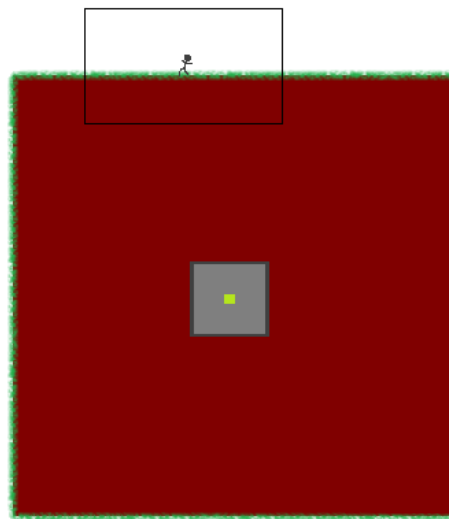


Abb. 1: Schematische Darstellung der Welt und des sichtbaren Abschnitts (nicht Maßstabsgetreu)

Veranschaulicht wird die Form des Planeten. Mittig ist der Planetenkern zu sehen – ein Hohlraum in welchem der Kampf gegen den Endgegner stattfinden wird. Der Grüne punkt steht für die Mineralien, die der Charakter benötigt um den Planeten zu verlassen – das Spielziel.

Der Spielerbildschirm ist in Abbildung 2 schematisch dargestellt. Am oberen Bildschirmrand gibt es einen Lebensbalken und Anzeigen für verschiedenen Munitionssorten, die im Spielverlauf gefunden werden können. Diese sind darüber hinaus mit Zählern (##) versehen, die die Menge der verfügbaren Munition anzuzeigen. Zudem befindet sich hier auch eine Anzeige für die Nahkampfwaffe. Zudem gibt es eine Anzeige für den aktuellen Stand der abgebauten Blöcke. Am rechts-oberen Bildschirmrand werden darüber hinaus noch Informationen über die aktuellen Quests angezeigt.

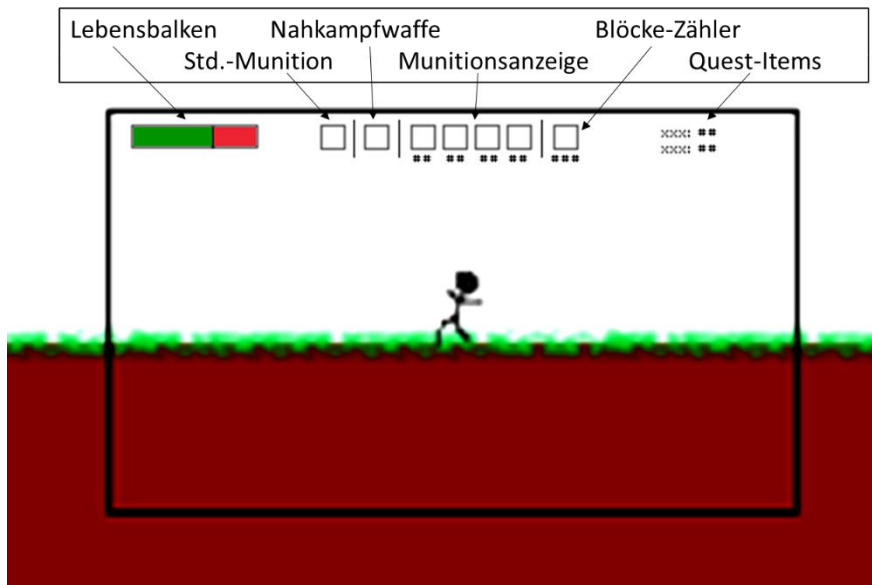


Abb. 2: Spielerbildschirm

Steuerung

Der Spieler steuert den Charakter mit den Tasten W, A, S und D. Diese entsprechen von der Anordnung und Richtung den Pfeiltasten. Dabei hängt jedoch das durch Tastendruck hervorgerufene Ereignis von dem Ort, an dem sich der Charakter befindet ab (Abb. 3). Nach links bzw. rechts läuft der Charakter jeweils mit der Taste, die in die Richtung zeigt die für den Charakter, nicht jedoch den Spieler links bzw. rechts ist. Steht also der Charakter auf der rechten Seite des Planeten, so ist "rechts" für ihn das gleiche wie "unten" für den Spieler, man muss also die Taste S drücken um nach "rechts zu laufen". Will man springen so muss man jeweils die Taste, die vom Planeten weg zeigt verwenden. Steht also der Charakter auf der rechten Seite des Planeten, so springt man auf D. Durch betätigen der Shift-Taste kann der Spieler zudem sprinten.

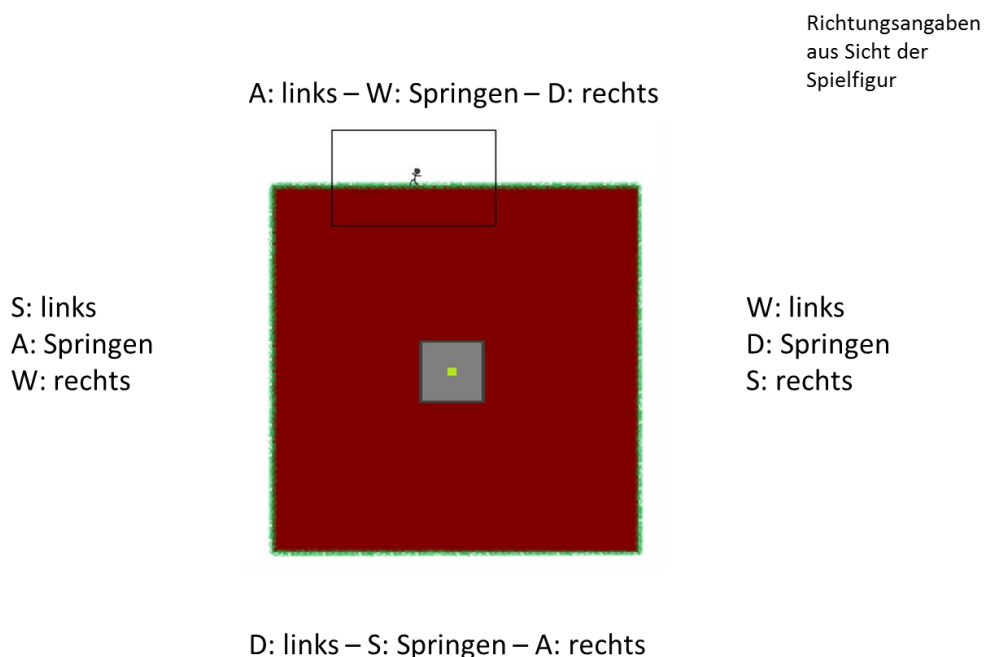


Abb. 3: Grafische Darstellung der Änderung der Steuerung

Mit der Mausposition kann der Spieler die Schuss- und Grabrichtung festlegen. Einen Angriff, mit der momentan gewählten Waffe führt der Spieler mit der linken Maustaste durch und er gräbt mit der rechten Maustaste. Blöcke können mit der linken Maustaste wieder gesetzt werden, indem das Bergbau-Modus der Waffe ausgewählt wird. Die Zahlentasten sind mit der Waffen- und Munitionsauswahl belegt. Um in verschiedenen Situationen mit der Umwelt interagieren zu können muss der Spieler die Taste E verwenden. Der Spieler soll dabei immer angezeigt bekommen, wenn die Möglichkeit zum Interagieren besteht. Mit der ESC-Taste kann der Spieler das Ingame-Menü öffnen, dadurch pausiert das Spiel.

Taste	W A S D	Shift	Zifferntasten	E	ESC	Linksklick	Rechtsklick	Q
Aktion	<i>Bewegung</i>	<i>Sprinten</i>	<i>Munition oder Blöcke auswählen</i>	<i>Interaktion</i>	<i>Ingame-Menü und Pause</i>	<i>Auslösen der ausgewählten Waffe / Werkzeugs</i>	<i>Blöcke abbauen</i>	<i>Questlog öffnen</i>

Tabelle 1: Tastatur- & Mausbelegung

Menü-Struktur

Startet der Spieler das Spiel, so gelangt er zunächst ins Hauptmenü. Dort kann er ein neues Spiel starten, oder über den Button "Spiel laden" zu den gespeicherten Spielständen gelangen, um ein gespeichertes Spiel zu laden. Mit dem Button "Highscore" gelangt man zu den Highscores und kann sich die unten aufgeführten Daten anzeigen lassen. Weiter gibt es den Button "Optionen", mit dem man zu den Einstellungen des Spiels gelangt.

Hauptmenü

Das Hauptmenü besitzt die folgenden Buttons:

- "Neues Spiel": Dieser Button ermöglicht es ein neues Spiel zu starten.
- "Spiel laden": Hier öffnet sich ein Dialogfenster, welches dem Spieler ermöglicht einen gespeicherten Spielstand auszuwählen und zu laden.
 - Liste der Spielstände wird angezeigt
 - "Zurück" führt zurück ins Hauptmenü
 - Ein Spielstand kann ausgewählt werden
 - "Spielstand laden" auswählen um das Spiel am Speicherpunkt zu starten
- "Highscore": Dieser Button führt zur Highscore.
 - "Zurück" führt zurück ins Hauptmenü
- "Optionen": In diesem Untermenü kann der Spieler Optionen auswählen und ändern:
 - "Musik" schaltet die Hintergrundmusik an oder aus
 - "Effekte" schaltet die Soundeffekte an oder aus
 - "Anzeige" wählt zwischen Vollbild und einer kleinere Auflösung
- "Beenden": Dieser Button beendet das Spiel.

Das Ingame-Menü kann vom Spieler im Spielverlauf durch die ESC-Taste geöffnet werden. Der Spieler hat nun die Möglichkeit das Spiel fortzusetzen, das Spiel zu speichern, indem er durch Betätigen des "Spiel speichern"-Buttons in ein entsprechendes Fenster gelangt, oder er kann ein bereits vorhandenes Spiel laden. Dies geschieht analog zum Fall im Hauptmenü. Weiter gelangt der Spieler mit dem "Statistiken"-Button zu den Statistiken des aktuellen Spiels. Die Optionen funktionieren analog zum Fall im Hauptmenü und der "Beenden"-Button beendet das Spiel.

Ingame-Menü

Das Ingame-Menü besitzt die folgenden Buttons:

- "Spiel fortsetzen": Hier wird das Spiel in genau dem Zustand fortgesetzt, indem zuvor die ESC-Taste gedrückt wurde.
- "Spiel speichern": Dieser Button öffnet ein Dialogfenster, mit dem man den aktuellen Spielstand abspeichern kann.
 - "Ok" legt einen Spielstand an (Datum + Uhrzeit als Name)
 - "Abbrechen" führt zurück zum Spielgeschehen
- "Spiel laden": Mit diesem Button kann man ein Dialogfenster öffnen, welches dem Spieler erlaubt einen gespeicherten Spielstand auszuwählen und zu laden.
 - Siehe Hauptmenü
- "Statistiken": Hiermit kann man die Statistik des aktuellen Spiels ansehen.
 - "Zurück" führt ins Ingame-Menü zurück.
- "Optionen": In diesem Untermenü kann der Spieler Optionen auswählen und ändern:
 - Siehe Hauptmenü
- "Beenden": Mit diesem Button kann man das aktuelle Spiel verlassen und gelangt ins Hauptmenü.

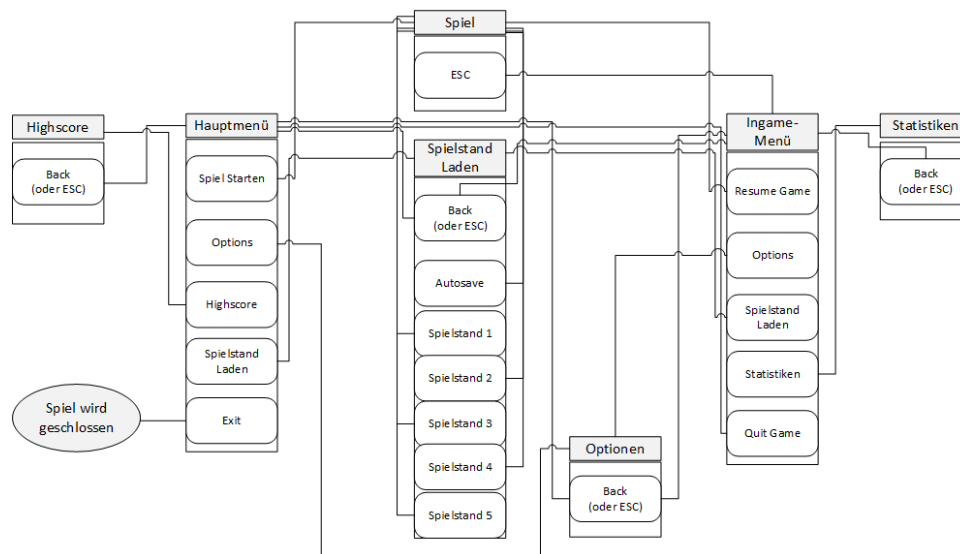


Abb. 4: Grafische Darstellung der Menüstruktur.

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

- Microsoft C#
- Microsoft XNA 4.0
- Microsoft .NET 4.5
- ReSharper

Verwendete Software

- Microsoft Visual Studio 2015
- Microsoft Visio 2013
- Office Online
- Paint.NET
- Trac
- SVN

Mindestvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows XP SP2 oder neuer
- Prozessor: Intel Core2Duo @ 2,4 Ghz oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 1GB RAM
- Grafikkarte: nVidia GeForce 8400 512MB RAM oder vergleichbar
- Freier Festplattenspeicher: 666 MB
- Microsoft Framework .NET 4.5
- Sonstiges: Tastatur, Bildschirm mit mind. 1024x768px Auflösung

Spiellogik

Im Folgenden Abschnitt wird die Spiellogik beschrieben. Zuerst die Optionen und Aktionen, dann die Spielobjekte und anschließend Waffen- und Munitionstypen jeweils in tabellarischer Form.

Optionen & Aktionen

Hier sind die Aktionen aufgeführt, die der Spieler während des Spiels ausüben kann.

ID / Name	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
Laufen	Der Spieler drückt eine Laufen-Taste entsprechend der Planetenseite. Die Spielfigur läuft nach links oder rechts.	Immer möglich, sofern sich in Bewegungsrichtung keine Kante höher als ein Block befindet.	Der Spieler drückt die Taste nicht mehr oder die Spielfigur trifft auf ein Hindernis. Die Spielfigur bleibt dann stehen.
Sprinten	Der Spieler drückt gleichzeitig die Tasten für die Aktion Laufen und Sprinten. Die Spielfigur bewegt sich schneller als Laufen nach links oder rechts.	Immer möglich, sofern sich in Bewegungsrichtung keine Kante höher als ein Block befindet.	Der Spieler drückt die Sprinten-Taste nicht mehr. Die Spielfigur trifft auf ein Hindernis. Die Spielfigur bleibt stehen.
Springen aus dem Stand	Der Spieler drückt die Springen-Taste entsprechend der Planetenseite. Spielfigur bewegt sich eine bestimmte Höhe nach oben und fällt dann wieder in Gravitationsrichtung.	Die Spielfigur läuft, sprintet oder springt nicht. Direkt oberhalb der Spielfigur befindet sich kein Block.	Die Spielfigur ist auf einem festen Block gelandet und bleibt stehen. Die Spielfigur trifft in der Luft auf ein Hindernis und fällt, bis sie auf einem festen Block landet.
Springen aus der Bewegung	Der Spieler drückt eine Laufen-Taste und die Springen-Taste gleichzeitig. Spielfigur bewegt sich nach oben und weiter in Bewegungsrichtung bis ihn die Gravitation wieder zu Boden zieht.	Die Spielfigur läuft oder sprintet, aber steht oder fällt nicht.	Die Spielfigur ist auf einem festen Block gelandet. Die Spielfigur trifft in der Luft auf ein Hindernis und fällt, bis sie auf einem festen Block landet.
Munition auswählen	Der Spieler drückt die zur gewünschten Munition gehörende Zifferntaste. Spielfigur wechselt Munition. Werden Blöcke ausgewählt, so kann nicht die Aktion	Die entsprechende Munition (auch Blöcke) wird in der Statusleiste als positiver Wert angezeigt	Munition ist ausgewählt.

	"Angriff", sondern die Aktion "Block setzen" ausgeführt werden		
Angriff	Der Spieler drückt die linke Maustaste. Die Spielfigur schießt die ausgewählte Munition entsprechend ihrer Reichweite (Tab.: 4) in Richtung des Mauszeigers.	Der Spieler hat eine Munition, keine Blöcke, ausgewählt.	Der Spieler lässt die linke Maustaste los. Trifft die Munition in ihrer Reichweite auf einen Gegner, so verursacht sie Schaden (Triggert Aktion "Schaden nehmen"). Hat sie keinen Gegner getroffen, so verschwindet sie.
Abbau	Der Spieler drückt die rechte Maustaste. Die Spielfigur baut den Block unter der Maustaste ab.	Der Cursor befindet sich auf einem abbaubaren Block in Reichweite. Bei einem Block nicht in Reichweite (etwa 4 Blocklängen in alle Richtungen) passiert nichts.	Block ist abgebaut. Der Blockzähler der Spielfigur erhöht sich um 1. Auf dem Block stehende Objekte (Spielfigur, Gegner) können entsprechend der Kollisionsabfrage fallen.
Block setzen	Der Spieler drückt die linke Maustaste. Die Spielfigur setzt einen Block an die Stelle des Mauszeigers.	Blöcke wurden als Munition vom Spieler ausgewählt. Der Cursor befindet sich an einer freien, nicht von einem Block besetzten Stelle in Reichweite.	Block ist an der Stelle des Mauszeigers gesetzt. Blockzähler der Spielfigur verringert sich um 1.
Interagieren	Der Spieler drückt die Taste für Interaktionen um eine Reaktion eines interaktionsfähigen Objekts auszulösen.	Die Spielfigur steht in der Reichweite eines Objektes, mit dem Interaktion möglich ist. (Quest annehmen oder Game Items einsammeln)	Objekt hat auf die Interaktion reagiert.
Quest Item verwenden	Mit E kann der Spieler eine Interaktion mit einem Quest Item auslösen.	Der Spieler steht in Reichweite zu einem Objekt auf welches ein Quest Item wirken kann.	Objekt hat auf die Interaktion reagiert. on ist abgeschlossen.
Schaden nehmen	Spielfigur oder Gegner werden von einem feindlichen Munitionsprojektil getroffen und nehmen Schaden - Lebenspunkte werden abgezogen,	Spielfigur/Gegner werden von Munition getroffen.	Munition macht Schaden, die Lebensenergie des getroffenen Objekts reduziert sich und die Munition verschwindet.

Game Items aufsammeln	Die Spielfigur nimmt die Game Items automatisch auf.	Die Spielfigur bewegt sich in die Nähe eines Game Items.	Game Item ist aufgesammelt und die zum Game Item gehörende Aktion wurde ausgeführt.
Menü öffnen	Pausiert das Spiel und öffnet das Ingame-Menü wenn ESC gedrückt wurde.	Immer möglich wenn nicht bereits im Menü.	Spiel ist pausiert und Menü geöffnet.
Gegnerbewegung	Gegner bewegen sich zufällig (Laufen/Springen) innerhalb der Spielwelt, wenn sich die Spielfigur in deren Nähe befindet (etwa doppelte Sichtweite)	Bewegung wird analog zum Vorgang der Spielfigur ausgeführt, sollten keine Hindernisse im Weg sein.	Spielfigur befindet sich nicht mehr in der Nähe oder Gegner oder Spieler ist gestorben.
Gegner fixieren Spielfigur	Gegner bewegen sich mit zufälligen Abweichungen (Springen, Änderung der Bewegungsrichtung) in die Richtung der Spielfigur.	Die Spielfigur nähert sich einem Gegner auf eine bestimmte Distanz - diese kann auch 0 sein (Spielfigur begibt sich in diesem Fall auf die selbe Position wie ihr Gegner – z.B. für Nahkampfangriffe).	Spielfigur verlässt den Radius um den Gegner, der Gegner nimmt seine zufällige Bewegung wieder auf. Aktion endet auch, wenn der Gegner stirbt.
Gegnerangriff	Der Gegner feuert in regelmäßigen Abständen den ihm eigenen Munitionstyp in die Richtung der Spielfigur.	Nähert sich einem Gegner auf eine bestimmte Distanz - diese kann auch 0 sein.	Spielfigur verlässt den Radius um den Gegner, der Gegner nimmt seine zufällige Bewegung wieder auf. Aktion endet auch, wenn der Gegner stirbt.
NPC-Bewegung 1 (NPC der nicht zum aktuellen Quest der Spielfigur gehört)	NPCs bewegen sich in kleinem Radius ihres Startpunktes zufällig.	Analog zur Bewegung der Gegner, jedoch ohne Verfolgung der Spielfigur.	Spielfigur interagiert mit NPC.
NPC-Bewegung 2 (NPC der zum aktuellen Quest des Spielers gehört)	NPC bewegt sich nicht, falls er nicht vor der Spielfigur flieht oder vom Spieler sicher an einen Ort gebracht werden muss ohne von Gegnern getötet zu werden.	Spieler akzeptiert Quest.	Spieler beendet Quest. Aktion endet auch, wenn der Gegner stirbt.
Krieger-Aktionen	Kämpft gegen Spielfigur und verfolgt diese auch.	Analog zu Gegnern.	Leben des Kriegers ist unter 30%. Aktion endet auch, wenn der Gegner stirbt.
Einsiedler-Aktionen	Kämpft gegen Spielfigur und verfolgt	Spieler nimmt "Einsiedler"-Quest an.	Leben des Einsiedlers ist unter 10%.

	diesen dabei. (Würde er besiegt, so kann die Spielfigur mit ihm kommunizieren. Siehe Aktion "Interagieren")		Aktion endet auch, wenn der Gegner stirbt.
Sterben	Spielfigur oder Gegner sterben.	Spielfigur oder Gegner haben Schaden genommen. Lebenspunkte der Spielfigur sind auf 0 gefallen.	Objekt stirbt. Bei Sterben der Spielfigur wird ein "Spiel Verloren" Screen. Bei Sterben eines Gegners wird dieser aus der Spielwelt entfernt.
Fallen	Die Figur bewegt sich auf das Planetenzentrum ("unten") zu.	Die Figur kollidiert "unten" nicht mit der Welt.	Die Figur kollidiert "unten" mit der Welt.
Quest annehmen	Der Spieler erhält eine neue Quest.	Der Spieler interagiert mit einem Questgeber.	Der Spieler nimmt die Quest an und die Quest wird in den Questlog des Spielers aufgenommen.

Tabelle 2: Optionen und Aktionen

Spielobjekte

Name	Eigenschaften	Fähigkeiten
Spielfigur(Peter)	Die Spielfigur, gesteuert vom Spieler.	Laufen, Sprinten, Angriff, Abbau von Blöcken, Setzen von Blöcken, Interagieren. Hat viele Lebenspunkte. Kann Schaden bekommen.
Standard Gegner Welt 1	Je Planetenseite eine vorherrschende Gegnersorte.	Angriff und Bewegung. Hat im Vergleich zum Endgegner wenige Lebenspunkte. Können Schaden bekommen. Fixieren der Spielfigur.
Standard Gegner Welt 2	Je Planetenseite eine vorherrschende Gegnersorte.	Angriff und Bewegung. Hat im Vergleich zum Endgegner wenige Lebenspunkte. Können Schaden bekommen. Fixieren der Spielfigur.
Standard Gegner Welt 3	Je Planetenseite eine vorherrschende Gegnersorte.	Angriff und Bewegung. Hat im Vergleich zum Endgegner wenige Lebenspunkte. Können Schaden bekommen. Fixieren der Spielfigur.
Standard Gegner Welt 4	Je Planetenseite eine	Angriff und Bewegung.

	vorherrschende Gegnersorte.	Hat im Vergleich zum Endgegner wenige Lebenspunkte. Können Schaden bekommen. Fixieren der Spielfigur.
Block	Blöcke bilden den festen Untergrund der Spielwelt, können vom Spieler durch Abbau und Setzen manipuliert werden.	Abbaubar.
Planetenkernkruste	Da nicht vom Spieler abbaubar, bilden sie undurchdringliche Barrieren.	Nicht abbaubar.
Gold(optional)	Gold hat im Spielverlauf keinen direkten nutzen. Der Spieler bekommt jedoch einen zusätzlichen Anreiz die Welt zu erkunden, wenn er nach Gold sucht. Es dient in der Statistik als Prestige-Objekt und bringt dem Charakter Ruhm und Ehre bei seiner Rückkehr ein (Story-Aspekt)	Abbaubar, jedoch kann Gold nicht gesetzt werden.
NPC	Neutrale Einheiten, die Aufträge und Informationen an den Spieler weitergeben. Die Spielfigur kann mit ihnen interagieren.	Nicht vom Spieler angreifbar. Manche NPCs sind im Laufe gewisser Quests von Gegnern angreifbar. NPCs nehmen genauso Schaden wie auch die Spielfigur. NPCs können nicht kämpfen.
König(optional)	wie NPC	wie NPC
Quest Items	Einzusammelnde Objekte für Quests.	
Game Items	Objekte, die der Spieler das ganze Spiel hindurch einsammeln kann.	Game Items werden automatisch eingesammelt, wenn sich die Spielfigur in einem geringen Abstand zu ihnen befindet.
Einsiedler	Versucht Spielfigur zu töten gibt aber Informationen über Planetenkernkruste, nachdem er besiegt ist (Aktion: Interagieren). Sonstige Eigenschaften wie bei einem Standard Gegner.	Angriff, Bewegung und Kommunikation. Besitzt viel Leben.
Krieger	Gegner mit starken Kampffähigkeiten. Werden besiegt, indem man ihre Lebenspunkte unter 30% bringt. Nachdem ein Krieger besiegt	Kämpfen, Bewegung und Kommunikation.

	ist gibt er Informationen und kann Quests vergeben.	
Endgegner	Gegner mit stärkeren Fähigkeiten als die Standardgegner. Werden mit dem Spielverlauf stärker. Treten beim Lösen der Quest und im Planetenkern auf.	Angriff und Bewegung. Hat sehr viele Lebenspunkte. Können Schaden bekommen. Fixieren der Spielfigur.

Tabelle 3: Spielobjekte

Game Items

Die Game Items sind willkürlich auf der Karte verteilt und helfen dem Spieler.

Objekt	Eigenschaft
Lebensspender	Setzt das Leben der Spielfigur auf den maximalen Wert.
Munition	Endliche Schusszahl für die Spezialwaffen. (Diese Waffen sind unten erläutert.)
Schutzschild (optional)	Der Spieler erhält volles Leben und zudem verdoppelt sich das Leben einmalig. Hält so lange, bis das Leben des Spielers unter die Hälfte (also den vorherigen Maximalwert) fällt - das zerstört das Schutzschild.

Waffen- und Munitionstypen

Die Spielfigur besitzt eine Nahkampfwaffe und eine Schusswaffe, die verschiedene Munitionstypen verwenden kann.

Auf jeder Seite des Planeten gibt es einen spezifischen Munitionstyp zu finden. Der Spieler beginnt mit der Standardmunition. Eine Spielfigur nimmt keinen Schaden von selbst verschossenen Projektilen.

Typ	Eigenschaften
Nahkampfwaffe	Verursacht in einem begrenzten Bereich direkt vor der Spielfigur Schaden. Unbegrenzt verwendbar.
Schusswaffe: Standardmunition	Plasmaprojektile mit mittlerer Geschwindigkeit, mittlerem Schaden und hoher Schussfrequenz. Unbegrenzt verwendbar.
Schusswaffe: Munition Bio-Projektile	Munition mit hohem Schaden, langsamer Geschwindigkeit, ballistischer Flugbahn und langsamer Schussfrequenz. Bleiben eine Zeit lang auf dem Boden liegen und verursachen Schaden wenn ein Gegner drüber läuft. Muss gefunden werden.
Schusswaffe: Streuschussmunition	Pro Schuss mehrere kleine Projektile mit geringem Schaden (Ergibt hohen Schaden wenn alle treffen). Hohe Geschwindigkeit, Streuradius, langsam-mittlere Schussfrequenz. Muss gefunden werden.
Schusswaffe: Railgunmunition	Sehr hoher Schaden, sehr hohe Projektilgeschwindigkeit (legt die Flugstrecke in null Zeit zurück), sehr langsame Schussfrequenz. Muss gefunden werden.
Schusswaffe: Raketen	Hoher – sehr hoher Schaden bei direktem Treffer (Optional: nimmt relativ zum Explosionsradius ab). Sehr langsame Fluggeschwindigkeit, langsame Schussfrequenz. Muss gefunden werden

Tabelle 4: Waffen und Munition

Spielstruktur

Wenn der Spieler ein neues Spiel startet beginnt er mit der Spielfigur auf der oberen Seite des Planeten. Die erste Aufgabe der Questreihe wird auf dem Interface eingeblendet. Der Spieler kann nun entweder den Anweisungen der Quest folgen, oder mit Hilfe der Abbau- und Setzen-Mechanik die Spielwelt manipulieren.

Im ersten Fall führt ihn die Questreihe um den Planeten herum und er kommt in deren Verlauf auch mit der Änderung der Steuerung in Kontakt. Für das Lösen der einzelnen Quests ist es notwendig die geänderte Steuerung auf jeder Planetenseite zu beherrschen. Am Ende der Questreihe steht der Kampf gegen den Endgegner. Da dieser sich im Planetenkern befindet und dort sich die Steuerung sehr oft verändert, ist es für den Spieler notwendig bis dahin die Steuerung und deren Wechsel zu meistern.

Ebenso ist es für den Spieler auch möglich sich frei in der Welt zu bewegen, die Blöcke, aus denen die Welt besteht zu manipulieren, und die Standardgegner zu bekämpfen. Dabei ist der Endgegner nur durch die Questreihe zu erreichen, da dieser von nicht abbaubaren Blöcken umgeben ist.

Das Spiel endet mit dem Tod der Spielfigur oder dem Beenden der Questreihe durch Töten des Endgegners. Im ersten Fall kann der Spieler einen Spielstand laden, den er zuvor angelegt hat. Im letzten Fall endet das Spiel mit der Abreise von dem Planeten, und man hat das Spiel gewonnen.

Statistik und Highscore

Ingame-Statistik

Die Ingame-Statistiken verwalten die Statistik-Daten eines einzelnen Spiels. Insbesondere besitzt jedes Spiel also eine eigene Statistik. Die erhobenen Daten sind:

- Häufigkeit des eigenen Todes
- Zahl der getöteten Gegner
- verschossene Munition
- "Lieblingswaffe", dies ist die Waffe, die im Spielverlaufe am häufigsten verwendet wurde
- Genauigkeit / Effizienz
- Zahl der manipulierten Blöcke
- Zahl des gesammelten Goldes(optional)
- Zahl der gelösten Mini-Quests(optional)
- gespielte Zeit

Achievements(optional)

Achievements werden innerhalb der Ingame-Statistik angezeigt.

Die folgenden Achievements kann der Spieler im Laufe des Spieles erledigen:

- "warrior": Töte alle Gegner in der Spielwelt.
- "rich man": Bau das ganze Gold des Planeten ab.
- "busy miner": Manipuliere eine hohe Anzahl an Blöcken.
- "busy player": Löse alle Mini-Quests.
- "high-speed player": Die Questreihe in kurzer(vorgegebener) Zeit erledigen.
- "Highlander": Gewinne das Spiel ohne zu sterben.

Highscore

Die Spiel-Statistik verwaltet die Statistik-Daten, die über mehrere Spiele hinweg gesammelt werden. Hier werden die folgenden Daten erhoben:

- Anzahl der gewonnenen Spiele
- Anzahl der beendeten Spiele
- kürzestes Spiel
- längstes Spiel
- gesamte Spielzeit

Questreihe

Dies ist die Questreihe, welche die Spielfigur um den gesamten Planeten führt und erledigt werden muss um das Spiel zu gewinnen.

Schafft der Spieler eine Quest nicht, so kann er sie erneut annehmen.

- "Erkunde den Planeten"
 - Erfolgt direkt nach Landung auf dem Planeten.
 - Ziel der Quest ist es, den Spieler mit der Mechanik und Optik des Spiels vertraut zu machen, indem man einige Gegner auf der Oberfläche besiegt.
 - Abschluss der Quest erfolgt nachdem man die Höhle aus der nächsten Quest betritt.
- "Verfolge den Unbekannten aus der Höhle"
 - Erfolgt nachdem man die Höhle des Unbekannten betritt.
 - Der Unbekannte flieht beim Anblick von Peter durch einen Hinterausgang, bevor sich Peter mit dem Unbekannten unterhalten kann. Der Unbekannte flieht nach "rechts" und ist nicht mehr zu sehen.
 - In der Höhle findet man die erste "Spezialmunition" (Streuschuss).
 - Diese Quest ist abgeschlossen, wenn man den Unbekannten verfolgt hat und bis an die rechte Ecke der Welt gelangt ist. Dabei wird der Spieler von zahlreichen Monstern angegriffen, die man töten oder umgehen muss.
- "Besiege die 3 Krieger ohne Sie zu töten"
 - Hat man die rechte Seite überschritten, so trifft man auf 3 Krieger, welche einen angreifen.
 - Das Ziel des Kampfes (die Quest) ist es, alle 3 Krieger gleichzeitig auf unter 30% HP zu bekommen, jedoch ohne einen davon zu töten.
 - Nach Abschluss der Quest folgt ein Gespräch mit den Einwohnern, in dem Peter erfährt, dass vor tausenden Jahren ein Monster im Kern des Planeten gefangen wurde. Ebenso erfährt Peter, dass die Einwohner durch die ständigen Angriffe von Monstern stark geschwächt sind.
 - Die Einwohner schlagen Peter einen Deal vor: Wenn Peter die Monster auf der rechten Planetenseite tötet, verraten sie ihm im Gegenzug, wo eine weitere "Spezialmunition" für Peters Waffe ist.
- "Töte die Monster um die Einwohner zu beschützen"
 - Erfolgt nach dem Gespräch mit den Einwohnern.
 - Abschluss nach töten von mehr als 80% der Monster auf der rechten Planetenseite.
 - Belohnung ist eine weitere "Spezialmunition" (Bio-Projektile).
- "Beschütze deinen Gefährten"
 - Einer der Einwohner erzählt Peter von einer großen Mauer am unteren Weltenrand. Er bietet Peter an ihn zur Mauer zu begleiten und ihn mit Informationen zu versorgen, die ihm auf seinem Weg zum Planeteninneren nützlich sein können.
 - Da die Reise gefährlich ist und viele Gegner auf dem Weg lauern muss Peter jedoch seinen Gefährten beschützen.
 - Die Quest ist erledigt, wenn Peter mit seinem Gefährten an der Mauer angekommen ist. Stirbt Peter oder der Gefährte, so ist die Quest verloren.
- "Begebe dich auf die nächste Planetenseite"
 - Erfolgt nach Abschluss der vorigen Quest.

- Am Rand der Planetenseite befindet sich eine Mauer, die Abzubauen nicht möglich ist.
- Der Spieler soll hier die Abbau-Mechanik dazu verwenden, sich unter die Mauer durchzugraben.
- Nachdem sich Peter innerhalb der Mauern befindet, wird er von 10 Kriegen angegriffen.
- Peter muss sie besiegen, ohne sie zu töten, d.h. ihre Lebenspunkte unter 30% bringen, damit sie ihm Informationen zur unteren Planetenseite geben können.
- Die Krieger erzählen Peter von einer mächtigen Spezialmunition, die er bekommen kann, wenn er die Monster in den Höhlen der unteren Planetenseite tötet. Sie berichten weiter, dass diese Munition von einem mächtigen Einsiedler, der auf der linken Planetenseite wohnt, stammt. Will Peter ins Planeteninnere vordringen, so muss er den Einsiedler um Rat fragen, denn nur dieser kann ihm helfen.

Optionale erweiterte Questreihe:

- "Begebe dich auf die nächste Planetenseite"
 - Erfolgt nach Abschluss der vorigen Quest.
 - Am Rand der Planetenseite befindet sich eine Mauer, die Abzubauen ewig dauern würde.
 - Der Spieler soll hier die Abbau-Mechanik dazu verwenden, sich unter die Mauer durchzugraben.
 - Nachdem sich Peter innerhalb der Mauern befindet, wird er von 10 Kriegen angegriffen.
 - Dies ist ein Kampf, den der Spieler nicht gewinnen kann und der endet, sobald Peters HP auf weniger als 10% sinkt.
 - Die Krieger bringen Peter zum König des Reiches zwischen den Mauern. Der König bietet Peter an ihn frei zu lassen, wenn er einen Tunnel durch einen großen Berg, der sich auf dieser Seite des Planeten befindet, mit Hilfe seines Abbau-Gerätes baut. Außerdem sagt der König Peter, dass er einen Weg kennt um in den Kern zu kommen. Peter nimmt an.
- "Grabe einen Tunnel durch den Berg"
 - Erfolgt nach dem Dialog mit dem König.
 - Ziel ist es sich durch den Berg zu graben
 - Was der König nicht erzählt hat: Innerhalb des Berges gibt es eine riesige Höhle in der sich Monster aufhalten die Peter angreifen.
 - In der Höhle findet man eine weitere "Spezialmunition" (Raketen).
 - Quest ist abgeschlossen, nachdem man alle Monster getötet und sich bis zur anderen Seite des Berges durchgegraben hat.
- "Kehre zum König zurück"
 - Erfolgt nach Abschluss der vorigen Quest.
 - Ziel: Zurück zum König.
 - Abschluss durch Eintreffen beim König.
 - Nach dem Eintreffen erzählt der König Peter von dem Einsiedler auf der letzten Planetenseite. Dieser lebt angeblich "im Himmel" und kenne wohl einen Weg um durch die Planetenkernkruste zu kommen.

Ende der optionalen Questreihe

- "Finde den Einsiedler"
 - Erfolgt nach dem Finden der Spezialmunition des Einsiedlers (bzw. nach dem Gespräch mit dem König in der optionalen Questreihe).
 - Das Ziel ist es den Einsiedler zu finden.
 - Die vierte Planetenseite ist von keiner intelligenten Rasse besiedelt, dafür aber gespickt mit Monstern.
 - Der Unterschlupf des Einsiedler befindet sich auf der Spitze eines Berges in einem Haus auf Stelzen welches man nur erreichen kann, wenn man die "Block setzen" Funktion nutzt um sich einen Weg zu bauen.
 - Beim Anblick von Peter greift der Einsiedler Peter an. Dies leitet die nächste Quest ein.
- "Besiege den Einsiedler"
 - Erfolgt durch das Erreichen des Einsiedlers
 - Ziel ist es den Einsiedler unter 10% HP zu bekommen
 - Nach Abschluss der Quest erfolgt ein Dialog in dem der Einsiedler Peter erzählt, dass er auch vor Jahrzenten auf diesem Planeten gestrandet ist und ebenso den Plan hatte den Kern für sein Raumschiff zu nutzen. Jedoch hätte ihn beim Anblick des Monsters(Endgegner) im Kern die Angst gepackt. Glücklicher Weise konnte er aber den Kern wieder Verschließen. Ohne weitere Optionen ließ er sich danach auf dem Planeten nieder.
 - Der Einsiedler gibt Peter den nötigen Sprengstoff um die Planetenkernkruste aufzusprengen sowie die letzte "Spezialmunition" (Railgun).
- "Begib dich ins Planeteninnere"
 - Erfolgt nach Dialog mit dem Einsiedler.
 - Ziel ist es sich durch Höhlen/Graben ins Planeteninnere vorzukämpfen.
 - Abschluss nach dem Erreichen der Planetenkernkruste.
 - Die Kernkruste wird gesprengt und man erblickt den Endgegner.
- "Besiege den Endgegner"
 - Erflogt nach der Sprengung der Kernkruste
 - Ziel ist es den Endgegner zu töten.
- "Sammele die Mineralien vom Planetenkern ein"
 - Erfolgt nach dem Besiegen des Endgegners.
 - Ziel ist es die benötigten Mineralien vom Kern einzusammeln
- "Kehre zum Raumschiff zurück"
 - Erfolgt nach dem Einsammeln der Mineralien.
 - Ziel ist es zum Anfangsort zurückzukehren und den Planeten zu verlassen.

Mini-Quests(optional)

Mini-Quests sind Quests, die unabhängig von der unten aufgeführten Questreihe sind und nicht notwendig sind um das Spiel zu gewinnen. Sie dienen jedoch als kleinere Herausforderungen, die der Spieler zusätzlich bewältigen kann um mehr Abwechslung im Spiel zu haben. Es befinden sich an verschiedenen Stellen auf der Karte NPCs, die an den Spieler Quests vergeben. Als Belohnung erhält der Spieler Gold oder Munition.

- "Bodyguard"
 - Beschütze deinen Auftraggeber(NPC) für einen gegebenen Zeitpunkt vor den Gegnern, die versuchen ihn zu töten.
- "geschickter Gräber"
 - Baue eine gegebene Anzahl an Goldstücken in vorgegebener Zeit ab.
- "Killer"
 - Töte eine gegebene Anzahl an Gegnern in vorgegebener Zeit.

Screenplay

Peter hat sich auf einer Transportmission verfliegen. Dies zwingt ihn zur Notlandung auf dem noch unerforschten Planeten SOPRA11. Zunächst scannte er die Umgebung und stellt fest, dass es im inneren des Planeten Treibstoff für sein Raumschiff gibt. Er machte jedoch noch eine Entdeckung und zwar intelligentes Leben. Diese große Entdeckung will Peter nutzen um in den Kern des Planeten vorzudringen, denn ohne den Rat der Planetenbewohner kann er sein Ziel kaum erreichen. Er erfährt, dass im Kern ein Monster gefangen gehalten wird, dass mit einer massiven Gesteinsschicht umgeben ist, die zuerst weggesprengt werden muss um vorzudringen. Jedoch sind nicht alle Planetenbewohner daran interessiert, dass Peter es schafft bis zum Kern zu gelangen, denn das Monster würde die gesamte Bevölkerung von SOPRA11 auslöschen, sollte es Peter nicht gelingen es zu töten. Wenn Peter jemals SOPRA11 verlassen will, dann muss er seine Gegner, die ihn daran hindern wollen zum Monster vorzudringen, besiegen und das Geheimnis lüften, wie er die Gesteinsschicht, die das Monster einschließt, durchbrechen kann.