

World of WarCastle

Game Design Document

Nicolas Müller
Dominik Drexler
Fabian Siegwolf
Frederic Cremer
Martin Platzer
Simon Selg

Tutor: Maximilian Rohland

Inhaltsverzeichnis

Spielkonzept

Zusammenfassung des Spiels

Alleinstellungsmerkmale

Benützeroberfläche

Spieler-Interface

Menü-Struktur

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

Mindestanforderungen

Spiellogik

Optionen & Aktionen

Spielobjekte

Spielstruktur

Statistiken

Achievements

Screenplay

Konzeptzeichnungen & Storyboards

Spielkonzept

Zusammenfassung des Spiels

World of Warcastle ist ein Echtzeitstrategiespiel. Der Spieler landet an einem zufälligen Ort einer Karte mit einem Helden und einem Hauptgebäude. Der Held ist eine besonders starke Kampfeinheit und das Hauptgebäude ist das Herzstück des Dorfes.

Der Spieler kann Gebäude und Einheiten produzieren, um so eine stärkere Armee für den Kampf zu haben, und um mehr Ressourcen zu bekommen.

Der Spieler kämpft gegen eine KI, die versucht, das Dorf zu zerstören.

Das Primärziel des Spielers ist die Zerstörung aller Spawnpunkte der KI, sodass diese keine gegnerischen Einheiten mehr aussenden kann. Das Spiel ist verloren, wenn das Hauptgebäude des Spielers zerstört wird.

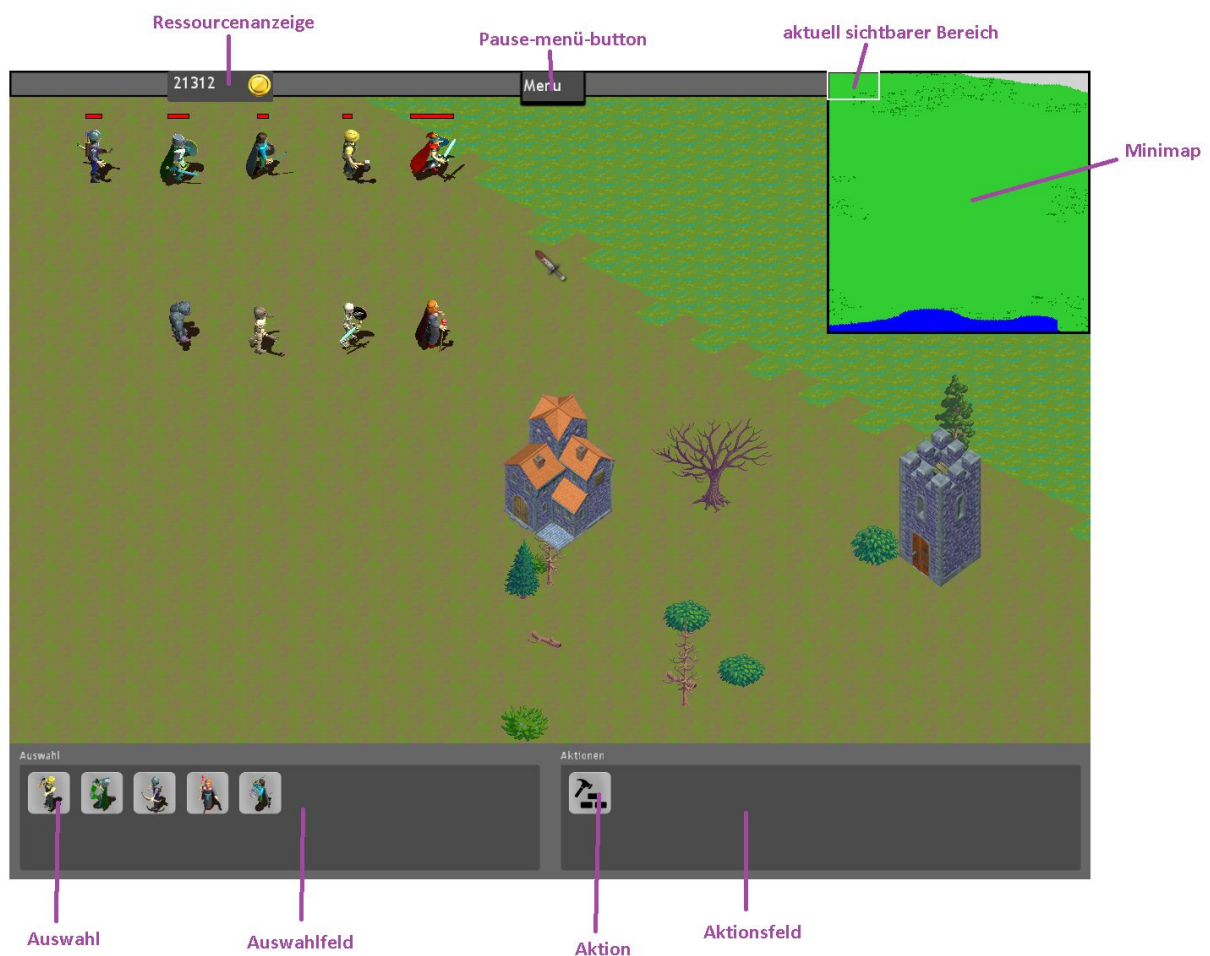
Alleinstellungsmerkmale

Jedes Spiel in World of Warcastle bietet dem Spieler ein neues taktisches Erlebnis. Durch die dynamische Mapgenerierung und dem zufällig gewählten Spawnpunkt ändern sich die taktischen Anforderungen an den Spieler. Dies lässt jedes Spiel ein neues Spielerlebnis werden und das Spiel wird nie langweilig!

Benutzeroberfläche

Spieler-Interface

- Darstellung: 2D isometrisch
- Kamerasicht: Top-Down
- Steuerung: Maus und Tastatur
- Goldanzeige: Zeigt den aktuellen Stand der dem Spieler verfügbaren Ressource Gold an
- Pause-menü-button: Pausiert das Spiel und stellt weitere Aktionen wie Spiel fortsetzen, Spiel speichern, Optionen, Spiel beenden zur Verfügung.
- Minimap - aktuell sichtbarer Bereich: Der Bereich der aktuell durch die Kamera eingefasst ist.
- Minimap: Eine maßstabsgetreue verkleinerte Karte, welche das Terrain und die darauf befindlichen Spielobjekte anzeigt.
- Auswahlfeld: zeigt alle ausgewählten Spielobjekte an
- Aktionsfeld: zeigt alle verfügbaren Aktionen an

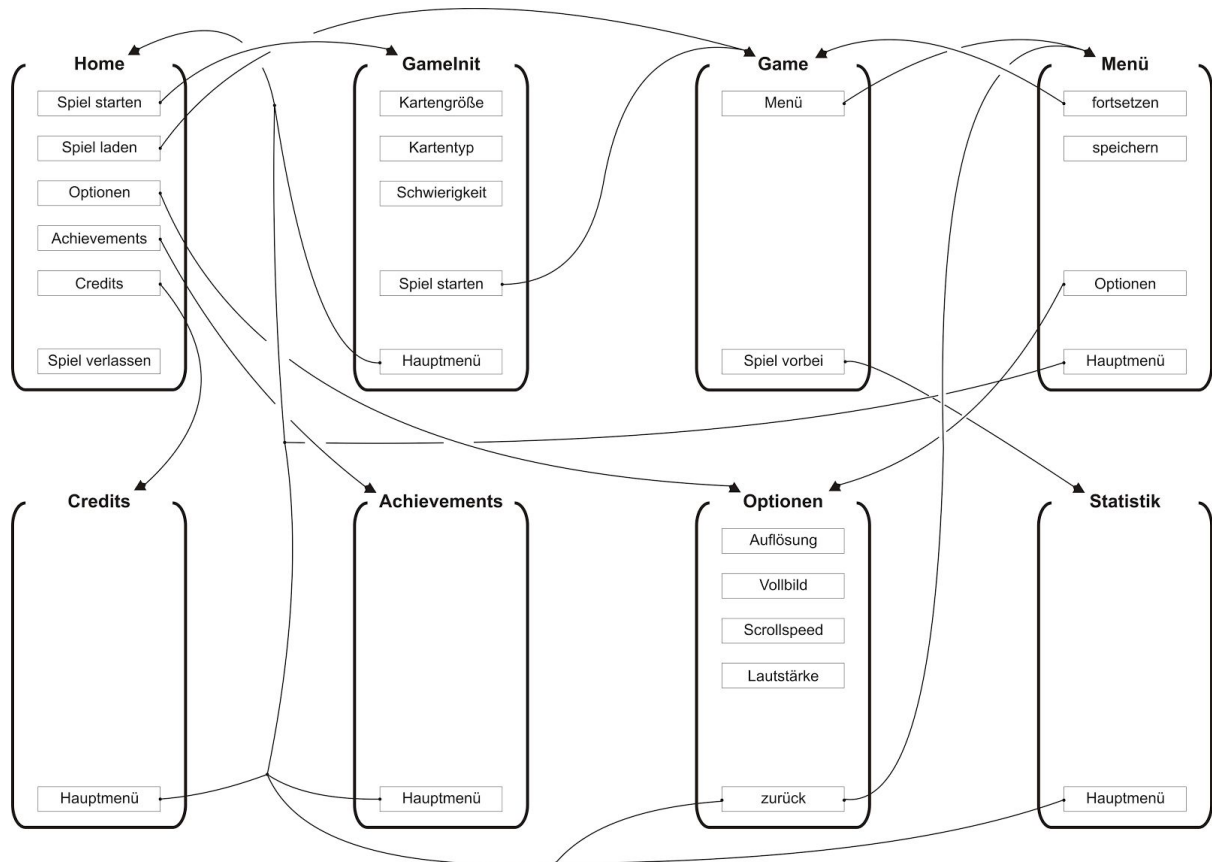


Aktionsnummer	Eingabe	Anfangsbedingung	Effekt
1	Linke Maustaste gedrückt halten auf der Minimap.	keine	Die Kamera bewegt sich an die gewünschte Position.
2	Linke Maustaste drücken und wieder loslassen	keine	Wählt das darunterliegende Spielobjekt des Spielers aus
3	Linke Maustaste gedrückt halten und ziehen eines Rechtecks und anschließendes loslassen der Maustaste.	keine	Einheiten des Spielers, die sich innerhalb des Rechtecks befinden werden ausgewählt und es erscheinen verfügbare Aktionen.
4	Linksklick auf Gebäude bauen im Aktionsfeld.	Es wurde mindestens ein Arbeiter ausgewählt.	Es erscheinen alle zur Verfügung stehenden Bauoptionen.
5	Linksklick auf ein Gebäude in den Bauoptionen im Aktionsfeld.	Aktion 4 erfolgreich ausgeführt.	Am Mauszeiger wird ein Abbild des Gebäudes erzeugt.
6	Linksklick zum platzieren eines gebäudes.	Aktion 4 und Aktion 5 erfolgreich ausgeführt.	Platziert das Gebäude auf der Karte und der/die Arbeiter beginnen mit der Errichtung.
7	Linksklick auf Einheitenproduktion im Aktionsfeld.	Es wurde das entsprechende Gebäude ausgewählt.	Startet der Produktion der gewünschten Einheit.
8	Linksklick auf Aufwertungsaktion im Aktionsfeld.	Es wurde das entsprechende Spielobjekt des Spielers ausgewählt.	Startet die gewählte Verbesserung.

9	Linksklick auf den Menu Button.		Pausiert das Spiel und stellt weitere Aktionen wie: Spiel fortsetzen, Spiel speichern, Optionen und Spiel beenden bereit.
10	Rechtsklick auf Ressourcen.	Es wurde mindestens ein Arbeiter ausgewählt.	Der Arbeiter beginnt Ressourcen abzubauen.
11	Rechtsklick auf der Karte.	Es wurden bewegliche Spielobjekte des Spielers ausgewählt.	Bewegt die beweglichen Spielobjekte des Spielers an die Position des Rechtsklicks.
12	Rechtsklick auf der Minimap.	Es wurden bewegliche Spielobjekte des Spielers ausgewählt.	Bewegt die beweglichen Spielobjekte des Spielers an die Position des Rechtsklicks, wenn möglich.
13	Rechtsklick auf feindliche Spielobjekte.	Es wurden bewegliche Spielobjekte des Spielers ausgewählt.	Die beweglichen Spielobjekte des Spielers beginnen die Verfolgung auf die feindlichen Spielobjekte und werden kämpfen, sobald diese nah genug sind.
14	Maus am Rand des Spiels.		Bewegt die Kamera in die entsprechende Richtung.

Menü-Struktur

Übersicht:



Ausführliche Beschreibung der Menüführung:

1. HomeScreen: Nach dem Starten des Spiels wird der Homescreen angezeigt. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:
 - Spiel starten: Man gelangt auf den GameInitScreen, der es erlaubt, Einstellungen für das nächste Spiel zu setzen
 - Spiel laden: Lädt den zuletzt gespeicherten Spielstand.
 - Optionen: Stellt Grafik- sowie Soundeinstellungen bereit.
 - Achievements: Zeigt die aktuellen Errungenschaften an
 - Credits: Zeigt die Namen der Entwickler an, welche an dem Spiel mitgewirkt haben. (Credits für grafische Komponenten werden nicht gegeben)
 - Spiel beenden: Beendet das Spiel und man gelangt zurück zum Desktop

2. GameInitScreen: Wurde im HomeScreen der Button "Spiel Starten" gedrückt, gelangt man in den GameInitScreen. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:
 - Kartengröße: Es kann die Kartengröße für das nächste Spiel geändert werden.
 - Kartentyp: Es kann der Kartentyp für die kommende Partie geändert werden.

- Schwierigkeitsgrad: Es kann der Schwierigkeitsgrad für die kommende Partie geändert werden.
 - Spiel starten: Startet das Spiel mit den aktuell festgelegten Einstellungen.
 - Hauptmenü: Man gelangt zurück zum HomeScreen.
3. GameScreen: Hier wird das Spiel ausgetragen. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:
- Menü: Pausiert das Spiel und öffnet das Menü.
 - Ist das Spiel gewonnen oder verloren gelangt man automatisch auf den StatistikScreen
4. MenüScreen: Hier ist das aktuelle Spiel pausiert und es gibt folgende Möglichkeiten:
- Spiel fortsetzen: Setzt das aktuelle Spiel fort und schließt das Menü.
 - Spiel speichern: Speichert den aktuellen Stand des Spiels.
 - Optionen: Stellt Grafik- sowie Soundeinstellungen bereit.
 - Hauptmenü: Man gelangt zurück zum HomeScreen.
5. CreditsScreen: Hier werden alle Developer angezeigt (Credits für grafische Komponenten werden nicht gegeben)
- Hauptmenü: Man gelangt zurück zum HomeScreen.
6. AchievementsScreen: Hier werden die Errungenschaften des Spielers angezeigt.
- Hauptmenü: Man gelangt zurück zum HomeScreen.
7. StatistikScreen: Hier werden Statistiken zu dem zuletzt gespielten Spiel angezeigt.
- Hauptmenü: Man gelangt zurück zum HomeScreen.
8. OptionScreen: Hier können Grafik- sowie Soundeinstellung geändert werden.
- Auflösung: Es kann zwischen drei verschiedenen Auflösungen gewechselt werden, diese sind 800x600, 1024x768 und 1280x960.
 - Fullscreen: Es kann der Vollbildmodus aktiviert oder deaktiviert werden.
 - Scrollspeed: Es kann die Scrollgeschwindigkeit für den GameScreen auf die Bedürfnisse des Spielers angepasst werden.
 - Lautstärke: Es kann die Lautstärke auf die Bedürfnisse des Spielers angepasst werden.

Technische Merkmale

Verwendete Technologien

- Microsoft Visual Studio 2015
- Microsoft .NET Framework
- Microsoft C#
- Monogame
- Subversion
- Trac
- Reshaper
- Photoshop CC

Mindestanforderungen

- Windows 7 SP1 (32 oder 64Bit)
- Intel(R) Core(TM) i7-4770 CPU @ 3.40 GHz
- 8 GB RAM
- 3 GB Festplattenspeicher
- Soundkarte
- NVIDIA GeForce GT 630
- Maus und Tastatur

Spiellogik

Optionen & Aktionen

Im Folgenden werden alle Aktionen des Spiels vorgestellt. Diese beinhalten sowohl Aktionen, die der Spieler aktiv ausführen kann, als auch Aktionen, die der Gegner oder die Spielwelt selbstständig durchführen. Im Folgenden sind unter dem Punkt "Optionen & Aktionen" alle Gebäude und Einheiten des Spielers als "Spielobjekte" zu verstehen. Außerdem wird "Lebenspunkte" mit "HP" (engl. Healthpoints) abgekürzt.

ID/Name	Akteure	Ereignisfluss	Anfangsbedingung	Abschlussbedingung
A01: Kamera bewegen.	Spiel	Wenn der Cursor an den Rand des Spielfensters bewegt wird, verschiebt sich die Kamera in diese Richtung.	Cursor ist am Rand des Spielfensters.	Kamera hat sich in eine bestimmte Richtung bewegt.
A02: Spielobjekt auswählen.	Spieler	Linke Maustaste drücken und wieder loslassen wählt das darunter liegende Spielobjekt des Spielers aus.	Spielobjekt befindet sich in aktuell sichtbarem Bereich der Spielwelt.	Im Aktionsfenster erscheint das ausgewählte Spielobjekt und der Lebensbalken über der Einheit wird sichtbar.
A03: mehrere Einheiten auswählen.	Spieler	Gedrückt halten der linken Maustaste und Ziehen eines Rechtecks, dann Maustaste loslassen. Die Einheiten innerhalb des Rechtecks werden ausgewählt.	Spielobjekte befinden sich in aktuell sichtbarem Bereich der Spielwelt.	Im Aktionsfenster erscheinen je nach ausgewählten Typs entsprechende Aktionen und die Lebensbalken über den Einheiten werden sichtbar.
A04: Einheit(en) bewegen.	Spieler	Der Spieler klickt mit Rechtsklick an eine gewünschte Position auf der Karte oder der Minimap.	Einheiten wurden ausgewählt (A03).	Einheiten bewegen sich unter Berücksichtigung von Kollisionen mit der Umgebung und Spielobjekten an die gewünschte Position, falls möglich.

A05: Gebäude bauen.	Spieler	Der Spieler kann neue eigene Gebäude bauen, in dem er zunächst den Arbeiter auswählt (A02/A03). Dann auf die Aktion "Bauen" im Aktionsfeld auf dem HUD klicken. Nun werden alle Gebäude angezeigt, die der Spieler bauen kann. Wählt der Spieler eines der Gebäude aus, wird dieses an den Cursor gebunden. Der Spieler kann nun mit Linksklick das Gebäude an die gewünschte Stelle setzen. Mit Rechtsklick wird das Gebäude wieder vom Cursor gelöst und nicht gebaut.	Der Spieler hat mindestens so viel Gold, wie das Gebäude kostet. Der Spieler hat mindestens 1 Arbeiter in seiner aktuellen Spielobjekten-Auswahl. An der zu bauenden Stelle ist genügend Platz für das Gebäude vorhanden. D. h. der Bau kollidiert nicht mit Hindernissen oder Spielobjekte des Spielers oder des Gegners.	Die Goldkosten des Gebäudes werden dem Spieler abgezogen. Das Gebäude erscheint mit 0 HP auf der Karte und der/die ausgewählten Arbeiter laufen zum Gebäude und bauen fangen an zu bauen.
A06: Gebäude gebaut.	Spiel	Sobald der Bauarbeiter das Gebäude zum ersten mal auf 100% HP gebaut hat, gilt das Gebäude als fertig gebaut.	Bauarbeiter baut ein Gebäude, das den Status "gebaut" noch nicht hat.	Alle Gebäudeaktionen des jeweiligen Gebäudes sind nun verfügbar. Das Gebäude hat nun 100% HP.
A07: Gebäude recyceln/Bau abbrechen.	Spieler	Ein vom Spieler gebautes Gebäude kann für 60% der Kosten wieder in Gold umgewandelt werden.	Das Gebäude wurde ausgewählt. Dabei muss dieses noch nicht fertig gebaut sein.	Der Spieler erhält 60% der Goldkosten des Gebäudes. Das Gebäude wird von der Karte entfernt.

A08: Einheit aus Gebäude ausbilden.	Spieler	Der Spieler kann neue Einheiten ausbilden. Dabei muss zuerst das Gebäude ausgewählt werden (A02), das dieses ermöglicht. Im Aktionsfeld auf dem HUD erscheint dann die Option "Einheiten ausbilden". Klickt man auf diesen Button, werden alle Einheiten im Aktionsfeld angezeigt, die man in dem gewählten Gebäude ausbilden kann. Wählt man eine Einheit davon aus, wird die Ausbildung gestartet.	Ein Gebäude, in dem man Einheiten ausbilden kann, muss ausgewählt sein. Der Spieler besitzt mehr Gold als die Ausbildung der Einheit.	Die Goldkosten der Ausbildung werden dem Spieler abgezogen. Die Zeit für die Ausbildung wird gestartet.
A09: Einheiten des Spielers spawnen.	Spiel	Nachdem die Zeit für die Ausbildung einer neuen Einheit abgelaufen ist, erscheint die Einheit in der Nähe des Gebäudes, in dem die Ausbildung in Auftrag gegeben wurde.	A12 ausgeführt.	Der Spieler erhält die neue Einheit, die er zur Ausbildung in Auftrag gegeben hat.
A10: Sterben / Zerstört	Spiel	Die Lebenspunkte eines Spielobjekts werden durch feindlichen Schaden auf 0 gesetzt.	Das getötete/zerstörte Spielobjekt hatte mindestens 1 Lebenspunkt und wurde von einem feindlichen Spielobjekt angegriffen und die Leben erreichen den Wert 0.	Das Spielobjekt stirbt / wird zerstört und verschwindet von der Karte.

A11: Gegnerische Einheit(en) mit eigenen Einheit(en) angreifen.	Spieler	Der Spieler kann gegnerische Einheiten angreifen, in dem er zuerst eigene Einheiten auswählt (A02/A03). Sind die eigenen Einheiten ausgewählt, kann mit Rechtsklick auf gegnerische Einheiten der Befehl zum Angriff gegeben werden.	Eigene Einheiten wurden ausgewählt.	Einheiten gehen (falls möglich) zu dem Gegner, der angegriffen werden soll. Sind diese in Kampfreichweite, wird der Angriff gestartet.
A12: Gold abbauen.	Spieler	Um Gold abzubauen, muss der Spieler zunächst mindestens einen Arbeiter auswählen (A03). Mit Rechtsklick auf ein Goldvorkommen beginnt/beginnen der/die Arbeiter das Gold abzubauen. Waren Kampfeinheiten in der Auswahl, begleiten diese die Arbeiter zum Goldvorkommen, aber bauen dort kein Gold ab. Sondern platzieren sich in der Nähe.	Mindestens ein Arbeiter wurde ausgewählt.	Die Arbeiter bauen Gold ab. Der Spieler erhält pro abbauendem Arbeiter 1 Gold pro Sekunde.
A13: Goldvorkommen aufgebraucht.	Spiel	Das enthaltende Gold in einem Goldvorkommen wird pro abbauendem Arbeiter pro Sekunde um 1 reduziert. Wird dieser Wert 0, ist das Goldvorkommen aufgebraucht.	Mindestens 1 Gold ist noch im Goldvorkommen vorhanden.	Goldvorkommen verschwindet von der Karte.
A14: Gegnerische Einheiten spawnen.	Spiel	Gegnerische Einheiten erscheinen nach einem bestimmten Zeitintervall am gegnerischen Spawnpunkt.	Das Spiel wurde gestartet.	Der Gegner erhält Kampfeinheiten.

A15: Gegnerischer Spawnpunkt wird zerstört.	Spiel	Die Lebenspunkte des gegnerische Spawnpunkts werden durch Schaden auf 0 gesetzt.	Das Gebäude hat mindestens 1 Leben und wird von einer Einheit des Spielers angegriffen und die Lebenspunkte erreichen den Wert 0.	Das Gebäude verschwindet von der Karte.
A16: Alle gegnerischen Spawnpunkte zerstört	Spiel	Alle gegnerischen Spawnpunkte haben alle Lebenspunkte verloren.	Der letzte Spawnpunkt hat mindestens 1 Leben und wird von einer Einheit des Spielers angegriffen und die Lebenspunkte erreichen den Wert 0.	Der Spieler gewinnt das Spiel.
A17: Haupthaus zerstört	Spiel	Das Haupthaus des Spielers wird zerstört.	Das Gebäude hat mindestens 1 Leben und wird von einer Einheit der KI angegriffen und die Lebenspunkte erreichen den Wert 0.	Der Spieler verliert das Spiel.

Spielobjekte

Im Folgenden werden alle Spielobjekte vorgestellt. Es wird auf jede verschiedene Kampfeinheit eingegangen und diese im Detail vorgestellt.

Name	Beschreibung	Eigenschaft
Arbeiter	Der Arbeiter ist die Basiseinheit im Spiel. Der Arbeiter kann nicht kämpfen und hat im Vergleich wenige Lebenspunkte. Der Arbeiter bewegt sich langsamer als andere Einheiten.	Laufen, Bauen, Gold abbauen, Gebäude reparieren, kann Schaden bekommen.
Held	Der Held ist eine starke Nahkampfeinheit des Spielers mit geringer Kampfreichweite. Er hat im Vergleich viele Lebenspunkte und bewegt sich schnell.	Laufen, Angreifen. Der Spieler kann nur einen Helden haben. Kann Schaden bekommen
Ritter	Der Ritter ist eine stärkere Kampfeinheit des Spielers mit geringer Kampfreichweite. Er bewegt sich nur langsam.	Laufen, Angreifen, kann Schaden bekommen.
Knappe	Der Knappe ist eine leichte Kampfeinheit des Spielers mit geringer Kampfreichweite. Der Knappe bewegt sich sehr schnell, aber ist nur von geringer Stärke. Außerdem besitzt er im Vergleich wenig Lebenspunkte.	Laufen, Angreifen, kann Schaden bekommen.
Bogenschütze	Der Bogenschütze ist eine Kampfeinheit des Spielers mit hoher Kampfreichweite.	Laufen, Angreifen, kann Schaden bekommen.
Mumie	Die Mumie ist eine leichte Kampfeinheit des Gegners mit geringer Kampfreichweite. Sie bewegt sich sehr schnell und wird vom Gegner zum Auskundschaften der Karte	Laufen, Angreifen, kann Schaden bekommen.

	verwendet.	
Skelett	Das Skelett ist eine Kampfeinheit des Gegner mit geringer Kampfreichweite. Das Skelett bewegt sich nur langsam.	Laufen, Angreifen, kann Schaden bekommen.
Magier	Der Magier ist eine Kampfeinheit des Gegner mit hoher Kampfreichweite und wenigen Lebenspunkte.	Laufen, Angreifen, kann Schaden bekommen.
Troll	Der Troll ist die stärkste Kampfeinheit des Gegners. Er besitzt eine geringe Kampfreichweite, aber sehr viele Lebenspunkte. Er bewegt sich nur sehr langsam. Er hat hohen Schaden. Jeder Spawnpunkt hat nur einen Troll, und dieser Troll repariert den Spawnpunkt durch seine Anwesenheit, falls der Spawnpunkt nicht volle HP hat.	Laufen, Angreifen, Spawnpunkt heilen, kann Schaden bekommen.
Kaserne / Trainingsgebäude	Gebäude mit dem alle Kampfeinheiten des Spielers ausgebildet werden können.	Kann Schaden bekommen.
Haupthaus	Gebäude mit dem Arbeiter ausgebildet werden können.	Kann Schaden bekommen.
Verteidigungsturm	Greift gegnerische Einheiten in einem bestimmten Radius an.	Angreifen, Kann Schaden bekommen.
Goldvorkommen	Am Goldvorkommen können Arbeiter Gold abbauen.	Abbaubar
Fels (Hindernis)	Felsen sind nicht abbaubar und sind somit eine Barriere	Nicht abbaubar
Wasser (Hindernis)	Wasser ist nicht abbaubar und somit eine Barriere	Nicht abbaubar

Gegnerischer Spawnpunkt	Hier erscheinen die gegnerischen Einheiten auf der Karte und suchen die Basis des Spielers, um diese zu zerstören.	Kann Schaden bekommen, spawnt gegnerische Einheiten, Muss zerstört werden, um das Spiel zu gewinnen.
-------------------------	--	--

Spiel Struktur

Spielmodus

Das Spiel startet immer als Survival-Mission: D.h. der Spieler muss in einer fast un bebauten Welt ein Lager erstellen und sich gegen den Gegner verteidigen. Zu Beginn hat der Spieler nur seinen Helden, ein Haupthaus und etwas Startgold. Der Sieg tritt ein, wenn man die Spawnpunkte des Gegners zerstören kann.

Early Game

Der Spieler beginnt das Spiel mit nur wenigen Einheiten, ausgesetzt in einer fast un bebauten Landschaft und ohne Verteidigungsanlagen. Zunächst müssen Gebäude erstellt werden, aus denen der Spieler dann Einheiten trainieren kann. Außerdem kann der Spieler Verteidigungstürme errichten, um sich eine wirkungsvolle Verteidigungsstruktur aufzubauen. Sowohl das Erstellen der Gebäude, als auch das Trainieren der Einheiten kostet aber Gold, welches der Spieler aus der Umwelt gewinnen muss.

Nach einer gewissen Zeit treffen gegnerische Einheiten auf den Spieler. Diese versuchen, seine Einheiten und Gebäude zu zerstören. Der Spieler muss das verhindern, indem er die Einheiten des Gegners mit seinen Einheiten und Verteidigungsstrukturen vernichtet. Verliert der Spieler sein Haupthaus, ist das Spiel verloren.

Mid Game

Immer mehr gegnerische Einheiten wollen das Haupthaus des Spielers zerstören. Daher ist es sinnvoll, dass der Spieler seine Verteidigungsstruktur stetig verbessert. Da das Goldvorkommen in der nahen Umgebung des Haupthauses nur endlich ist, muss sich der Spieler darauf einstellen, auch offensiv zu spielen. Um das Spiel nicht zu verlieren, muss der Spieler ein gutes Maß zwischen offensiver und defensiver Spielweise finden.

End Game

Ist die Armee des Spielers groß genug, kann er einen Versuch starten, die gegnerischen Spawnpunkte zu zerstören. Gelingt dem Spieler dies, so ist das Spiel gewonnen. Während der Spieler eine Offensivaktion startet, sollte er nicht vergessen, das Haupthaus zu verteidigen, denn ohne Verteidigung ist dieses schnell zerstört und das Spiel verloren...

Statistiken

Statistik
Total gesammeltes Gold
Total getötete Einheiten
Total erstellte Gebäude
Total erstellte Einheiten
Totale Spielzeit

Achievements

Achievements
Sammele 1.000.000 Gold
Töte 5000 Einheiten
Gewinne ein Spiel ohne dass der Held stirbt
Gewinne ein Spiel in weniger als 30 min

Screenplay

Storyboard

Unser Held ist ein mächtiger Krieger, der von dem Besten ausgebildet wurde. Er verehrte seinen Meister wie kein anderer. Doch dieser war in Wahrheit das oberste Übel der Hölle, verkörpert als Schwertmeister um neue Gefolgsleute zur Eroberung der Welt der Sterblichen zu finden. So kam es, dass der Meister unserem Helden seine wahre Gestalt offenbarte. Unser Held jedoch stellte sich gegen den Meister auf die Seite der Sterblichen und verweigerte die Unsterblichkeit, die ihm sein alter Meister bot im Tausch gegen seine Dienste mit dem Schwert. Es entbrannte ein Kampf, der Wochen andauerte. Unserem Helden gelang es aber seinem alten Meister das Juwel der Unsterblichkeit zu stehlen, das nur der Meister verwenden kann, und damit zu fliehen.

Rasend vor Wut, öffnete der Meister die Portale zur Unterwelt, um alle Ausgeburten der Hölle auf die Spur unseres Helden anzusetzen. 15 Jahre gelang es unserem Helden sich vor den Schergen der Hölle zu verteidigen. Aber alles sollte sich in der Ebene der Könige entscheiden. Unser Held hatte sich dort innerhalb von 5 Jahren eine Basis aufgebaut, die sein treuster Untergebener (sein Arbeiter) für ihn pflegte. Alles sollte sich in einer letzten Schlacht entscheiden, da die Mumien des Meister seine Position entdeckt hatten. Zum Sieg musste er nur die Portale zur Hölle schließen, dass die Untoten keinen Weg mehr in das Reich der Sterblichen finden würden. Damit würde er dem Meister all seine Macht rauben. Jedoch, wenn das Juwel der Unsterblichkeit wieder in den Besitz seines alten Meister gelangen würde, hätte dieser genug Macht, um weitere Sterbliche an sich zu binden und für ihn die Welt der Sterblichen zu erobern. Wird es unserem Helden gelingen, die Portale zur Unterwelt zu zerstören?