

Little Donnie's Dream

Das Dreamtime-Taktikspiel

Gruppe 3

28.06.2017

Florian Kramer
Alexander Leibold
Moritz Lickert
Maximilian Maar
Jan Ole von Hartz
David Zadim
Lukas Brendle (Tutor)

1.0 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung des Spiels

Little Donnie schläft. Doch wenn er schläft, erwachen die Fantasiewesen in seinem Kopf und liefern sich einen erbitterten Krieg.

Du befehlighst ein Team von bis zu fünf Fantasiewesen im Kampf um die Vorherrschaft in Little Donnies Traum. Bestreite Kämpfe in guter Echtzeittaktik-Manier, um neue Teammitglieder zu gewinnen und spiele die Stärken deiner Fantasie aus! Erkunde geheime Bereiche und finde neue Wege, das Spiel zu bewältigen.

Dabei gibt es immer viele Optionen, ein Ziel zu erreichen, also variiere Dein Team und entdecke die wundervolle Welt der Vorstellungskraft für Dich!

Du bist in einem Traum! Der Kopf eines Menschen ist ein mysteriöser und gefährlicher Ort. Hier manifestieren sich Vorurteile, Fantasien und tiefste Sehnsüchte. Bist Du der Herausforderung gewachsen? Spiele mit den Fantasie von Little Donnie und kombiniere sie, um Dein perfektes Team zusammenzustellen. Little Donnie sind nicht alle Wesen, die seiner Fantasie entsprungen, so recht geheuer und alle haben unterschiedliche Fähigkeiten. Also wähle weise und experimentiere mit den Fähigkeiten Deiner Fantasiewesen, um neue spannende Wege zu entdecken!

Doch bedenke stets: deine Handlungen haben Konsequenzen. Rege Little Donnie besser nicht auf, in seinem Traum hat er selbst auch immense Macht. Die Traumwelt ist ein sehr fragiler Ort, der sich rapide ändern kann und keinstenfalls willst Du ihn aufwecken!

Du hast nicht ewig Zeit, der Morgen graut...

1.2 Alleinstellungsmerkmal

Insbesondere das Traumsetting sticht hervor und vereinigt in sich einige Eigenschaften, die das Spiel einzigartig machen.

Zum einen erlaubt es eine sehr bunte und zeitweise skurrile Spielwelt, die abwechslungsreich ist und zu verwundern und überraschen vermag.

Auch lässt sich so jederzeit das Spielgeschehen pausieren (die sogenannte Dreamtime), um mehrere Befehle gleichzeitig geben zu können, was so eine größere taktische Tiefe erzeugt ohne logische Kohärenz einzubüßen oder die Immersion zu stören.

Die größte Innovation ist sicherlich die "Laun-o-Meter" genannte Spielmechanik, welche die aktuelle Laune von Little Donnie beschreibt. Letztere hat nicht nur z.B. in Form von Wetterveränderungen Einfluss auf die Spielwelt, sondern zusätzlich stellt auch das Erreichen eines zu schlechten Wertes ein Verlustkriterium dar. Da die Laune sich mit der Zeit verschlechtert, setzt dies den Spieler zum einen unter einen gewissen Zeitdruck und schafft durch Möglichkeiten, die Laune zu beeinflussen, eine weitere taktische Ebene, die dabei aber logisch in das Setting gewoben ist.

Weitere Aspekte, die das Spiel besonders machen, sind zum Beispiel, dass beim Design des Spiels viel Wert darauf gelegt wurde, dem Spieler stets verschiedene Möglichkeiten zu

lassen, sein Ziel zu erreichen, und die Kombinationsmöglichkeiten der sehr diversen und illustren Spielcharaktere. Auch das dynamische Wettersystem macht jede Runde einzigartig und erhöht so den Wiederspielwert

2.0 Technische Merkmale

2.1 Verwendete Technologien

- C# mit .NET-Framework und Mono
- Monogame
- Microsoft Visual Studio Enterprise 2015
- MonoDevelop
- Gimp
- Cubase Pro 8
- verschiedene 8-Bit-Emulator-VSTs (u.a. PoorBoy und SN-Emu)
- Native Instruments Komplete 10 und weitere VSTs
- Sound Libraries (u.a. Von Sonniss)
- Java (im eigens entwickelten Leveleditor)

2.2 Mindestvoraussetzungen

- Windows7/8/8.1/10 oder Linux
- Mehrkernprozessor
- OpenGL 3.1 kompatible Grafikkarte
- 4 GB RAM
- 1GB freier Festplattenspeicher
- OpenAL kompatible Soundkarte
- Tastatur / Maus

3.0 Spiellogik

3.1 Spielweise

3.1.1 Einführung

Das Spiel ist das erste Dreamtime-Strategiespiel der Welt. Dreamtime bedeutet, dass das Spiel grundsätzlich in Echtzeit abläuft, jedoch durch den Spieler jederzeit pausiert werden kann, so dass Befehle erteilt werden können, die dann bei Fortsetzen des Spielgeschehens durchgeführt werden. Von der Spielweise erinnert das Spiel entfernt an klassische Echtzeit-Strategiespiele, wie z.B. Commandos: der Spieler wählt durch Klicken eine seiner Spielfiguren aus und gibt durch erneutes Klicken einen Befehl.

Der Spieler startet das Spiel mit einer Spielfigur, die Little Donnie repräsentiert, und schaltet dann nach jedem Level, das er erfolgreich abgeschlossen hat, ein oder mehrere neue Fantasiewesen frei, die er in sein Team aufnehmen kann. Der Spieler kann höchstens fünf Spielfiguren zur Zeit in das Team aufnehmen. Jedoch werden alle freigespielten Fantasiewesen gespeichert und die Zusammenstellung des Teams kann immer vor Beginn eines Levels geändert werden.

Jedes Fantasiewesen, das der Spieler in sein Team aufnehmen kann, wird charakterisiert durch eine Waffe, eine Fähigkeit und eine Rüstungsklasse.

Die Waffen sind dabei Fernkampfwaffen (z.B. Ak-47, Wurfstern), Midrange-Waffen (z.B. Shotgun) oder Nahkampfwaffen (z.B. Pfefferspray) und haben somit alle eine fest definierte Reichweite. Die Standardwaffen haben unbegrenzte Munition. Dabei gliedern sich die Waffen und Spielfiguren (der Startcharakter, die Fantasiewesen, sowie Gegner) in Rüstungsklassen. Schwache Waffen (z.B. Wurfstern) können keine schweren Rüstungen durchdringen und machen daher nur minimalen Schaden gegen Gegner mit hoher Rüstungsklasse. Übersteigt der Rüstungswert des Ziels nicht den der Waffe, so wird der Schadenswert der Waffe von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen. Dieses stirbt wenn die Anzahl seiner Lebenspunkte auf Null sinkt.

Zusätzliche Pickup-Waffen, die in den Leveln verteilt sind, sind besonders stark und können z.B. nötig sein, um Gegner mit besonders hoher Rüstungsklasse auszuschalten. Dafür haben sie aber nur begrenzte Munition und verschwinden nach Benutzung wieder.

Die Fähigkeiten jedes Fantasiewesens beeinflusst die Spielweise. Dazu später mehr.

Die Gegner sind äußerlich zwar die gleichen Fantasiewesen, die der Spieler in sein Team aufnimmt, haben jedoch nicht die Waffen und Fähigkeiten der Figuren des Spielers, sondern sind durch Waffen- und Rüstungsklassen (z.B. leichte Wache mit Pistole) definiert und können auch keine Pickups einsetzen.

3.1.2 Steuerung und Spieleraktionen

Der Spieler steuert das Team, indem er ein Teammitglied (ein Fantasiewesen oder den Startcharakter) durch Anklicken oder Tastendruck auswählt und dann durch Klicken eine von vier Aktionen durchführen lässt: "zu Punkt gehen", "angreifen", "Pickup einsetzen" oder

“Fähigkeit einsetzen”. Dabei kann er jederzeit das Spielgeschehen anhalten, um mehrere Befehle auf die Teammitglieder zu verteilen und diese dann gleichzeitig ausführen zu lassen, was eine größere taktische Tiefe erzeugt.

3.1.2.1 “Gehe zu” und Angriff

Wird ein “gehe zu“-Befehl erteilt, bewegt sich das Teammitglied auf kürzestem Weg zu diesem Punkt, auch wenn es dabei angegriffen werden kann. Es kann jedoch beim Gehen weiter einen ausgewählten Gegner angreifen, sofern zuvor ein Angriffsbefehl erteilt wurde und es über eine Fernkampf- oder Midrange-Waffe verfügt.

Stößt das Teammitglied auf dem Weg auf ein Hindernis, umgeht es dieses autonom, sofern möglich.

Wird ein Angriffsbefehl erteilt, so feuert das Teammitglied automatisch und kontinuierlich auf den ausgewählten Gegner, bis dieser getötet wurde.

Dabei gibt es Deckungen, über die das dahinter stehende Teammitglied oder der dahinterstehende Gegner zwar schießen können, die aber Schaden durch anfliegende Projektile ganz oder zum Teil abblocken. So lässt sich z.B. ein Teammitglied hinter eine Deckung befähigen, um von dort eine bessere Angriffsposition zu haben. Genauso nutzt aber die KI Deckungen, so dass es sich für den Spieler lohnt, die Gegner zu flankieren.

Während bei Schusswaffen wie Pistolen ein Angriffsbefehl nur auf einen Gegner erteilt werden kann, so kann mit Explosivwaffen wie der Bazooka auch ein Objekt (z.B. eine zerstörbare Mauer) angegriffen werden.

3.1.2.2 Pickups

Pickups (z.B. Raketenwerfer oder Medikits) sind in den Levels verteilt und werden automatisch eingesammelt, wenn ein Teammitglied auf ihnen steht, und dem Inventar des Charakters hinzugefügt, so dass der Gegenstand später beliebig eingesetzt werden kann.

Pickup-Waffen (siehe 3.1.1 Einführung) können, wenn sie sich im Inventar des ausgewählten Charakters befinden, eingesetzt werden bis die begrenzte Munition verbraucht ist. Dazu muss die Waffe im Inventar des Charakters ausgewählt werden. Sie wird dann anstelle der regulären Waffe des Charakters bei Angriffsbefehlen verwendet.

Andere Pickups, wie z.B. Medikits triggern beim Einsetzen einen sofortigen Effekt (wie z.B. Heilung des Teammitglieds).

Es gibt folgende Pickups:

- Medikit
- Good News (Laune-Boosts)
- Granaten
- Wetteränderer (setzen das Wetter auf den Wert, den das Pickup hat)
- Pickup-Waffen

3.1.2.3 Fähigkeiten

Ein wichtiger Teil des Spiels sind die individuellen Fähigkeiten jedes Fantasiewesens. Sie haben großen Einfluss auf die Spielweise. So gibt es Fantasiewesen, die in zusätzliche Bereiche des Levels vordringen können (z.B. der Mante'qlla, der über bestimmte Mauern klettern kann), andere begünstigen ein Stealth-Game (z.B. die V'nus, die Wachen ablenken kann), wieder andere helfen direkt im Kampf (z.B. der Dj'had, der Sprengsätze einsetzen kann), usw. .

Bei vielen Fähigkeiten (Wache ablenken, Mauer überklettern, Sprengsatz legen, ...) muss der Spieler nach Auswahl der Fähigkeit ein Ziel in Reichweite durch anklicken spezifizieren. Andere Fähigkeiten (z.B. die Gute Nachricht) lassen sich direkt an Ort und Stelle durchführen und haben dadurch einen unmittelbaren Effekt (z.B. Abnahme des "Laun-o-Meter"-Werts).

Durch diese Fähigkeiten hat der Spieler viele Möglichkeiten, sein Spiel durch verschiedene Teamzusammenstellungen abwechslungsreich zu gestalten. Dabei soll er ausdrücklich zu Experimenten in der Zusammenstellung ermuntert werden.

Manche Fähigkeiten lassen sich unbegrenzt einsetzen (z.B. Mante'qlla: Mauer überklettern), andere lassen sich nur einmal pro Level einsetzen (z.B. der Wood'k: Gute Nachricht) oder mit einem Cooldown (z.B. R'tard: Feuerwerk).

3.1.3 Laune

Zusätzlich muss der Spieler die Laune von Little Donnie im Auge behalten. Zu Beginn eines Levels hat sie einen Startwert, der sich daraus berechnet, wie gern Little Donnie die Mitglieder des Teams mag (er mag z.B. die V'nus und den Wood'k und mag nicht den Mante'qlla und den Ch'ing). Dieser Wert wird bei der Teamzusammenstellung für jeden Charakter individuell und in Summe für das ganze Team angezeigt. . Die Laune wird dann während des Level mit fortschreitender Spielzeit linear schlechter. Außerdem gibt es weitere Ereignisse, welche die Laune beeinflussen. Zum Beispiel hat der Wood'k die Möglichkeit, durch seine Fähigkeit die Laune von Little Donnie zu verbessern. Auch gibt es seltene versteckte Pickups (siehe 3.1.2.2 Pickups), die zur Verbesserung der Laune beitragen können, aber je nach Spielstil nicht zwingend benötigt werden..

Wird die Laune schlechter, führt das zunächst zu einer Veränderung des Wetters (Gewitter, Sturm, ...), dann zur Explosion sämtlicher explosiven Objekte im Level und schließlich dazu, dass Little Donnie aufwacht, was sofort eine Niederlage für den Spieler bedeutet.

3.1.4 Alarm und Squads

Die feindlichen Einheiten sind in kleinen Gruppen, sogenannten Squads organisiert. Die zentrale KI steuert alle Squads, jedoch hat jedes Squad einen eigenen Alarmzustand.

Zu Beginn eines Levels wissen die feindlichen Einheiten nichts von der Anwesenheit der Spielerfiguren. Läuft eine der Einheiten in den Sichtkegel einer feindlichen Einheit oder erzeugt Geräusche, die eine feindliche Einheit hören kann, so ist diese Einheit und damit ihr gesamtes Squad alarmiert. Wird eine Einheit unbemerkt ausgeschaltet, ist ihr Squad nicht

alarmiert. Wird ein Squad angegriffen, kann es andere Squads zur Hilfe rufen, also alarmieren. Dies geschieht nicht sofort, sondern erst wenn der Alarmzustand des Squads bereits 60 Sekunden anhält.

3.2 Fantasiewesen und Waffen

Ein zentraler Bestandteil des Spiel sind die Fantasiewesen. Während sie als Gegner keine individuellen Eigenschaften haben, so nehmen sie eine definierte Fähigkeit und Waffe an, wenn sie in das Team des Spielers aufgenommen werden.

In der folgenden Tabelle sind, neben dem Startcharakter, noch die zehn Fantasiewesen, die im Laufe des Spiel freigeschaltet werden können mit ihren jeweiligen Eigenschaften aufgeführt. In Klammern hinter dem Namen der Fähigkeit steht, wie sie eingesetzt werden kann: unbegrenzt oft, mit Cooldown oder nur einmal im Level.

Die Rüstungsklasse gibt an, durch welche Waffen Schaden zugefügt werden kann. Dazu darf die Klasse der Rüstung die der Waffe nicht übersteigen. 0 ist die niedrigste, 3 die höchste. Die Lebenspunkteklasse (HP-Klasse) stellt eine grobe Kategorisierung der Lebenspunkte der Einheit dar, ist aber aus Balancinggründen ausdrücklich kein linearer Faktor. Hier ist 9 das Maximum.

Name	Waffe (Rüstungsklasse)	Fähigkeit	Rüstungsklasse/ HP-Klasse
Little Donnie (Startcharakter)	Shotgun (2)	Motivieren (Cooldown): gibt allen Teammitgliedern einen Lebenspunkte-Boost.	1/5
Mante'qlla	Pistole (2)	Hindernis überwinden (unbegrenzt): über bestimmte Mauern klettern.	1/5
V'nus	Pfefferspray (1)	Charm (unbegrenzt, sofern kein Angriff erfolgt ist): Gegner ablenken, ohne angegriffen zu werden, sofern das Team nicht entdeckt wurde.	0/3
B4	Baseballschläger (1)	Rage (unbegrenzt): bestimmte Mauern durchbrechen.	2/7
Ch'ing	Wurfstern [lautlos] (1)	Ninja (Cooldown): unhörbar und nahezu unsichtbar machen.	0/3
K'shon	Uzi (2)	Verschwörung (Cooldown): Übernimmt einen schwachen Gegner (bis Rüstungsklasse 1) und fügt ihn dem Team hinzu.	1/5
R'tard	Zwei Revolver (2)	Feuerwerk (Cooldown): Lenkt Gegner ab.	1/6

Wood'k	AK-47 (2)	Gute Nachricht (einmal): Little Donnies Laune bessern.	1/5
Dj'had	Sniper (2)	Anschlag (Cooldown): Bombe legen.	1/4
H'king	Plasmagun (2)	Backstage (unbegrenzt): Geheimtüre öffnen.	1/6
K3	Flammenwerfer (2)	Flammenkreuz (Cooldown): Feuerbarrikade errichten.	1/4

Dabei werden die Fantasiewesen in folgender Reihenfolge freigeschaltet: Mante'qlla, Ch'ing, Wood'k, V'nus, Dj'had, K'shon, H'king, K3 und B4.

In folgender Tabelle sind Waffen und Pickup-Waffen aufgeführt. Die Gegnerwaffen sind dabei exklusiv. Das bedeutet, dass die Gegner auch Waffen nutzen können, die in den beiden anderen Kategorien aufgeführt sind, aber nur sie Zugriff auf die Gegnerwaffen haben.

Name	Rüstungs klasse	Reichweite	Feuerrate	Schaden pro Sekunde
Charakterwaffen				
Shotgun	2	mittel	gering	mittel
Pistole	2	mittel	mittel	gering
Pfefferspray	1	gering	hoch	gering
Baseballschläger	1	gering	mittel	mittel
Wurfstern	1	gering	gering	gering
Uzi	2	mittel	sehr hoch	hoch
AK-47	2	hoch	hoch	hoch
Sniper	2	sehr hoch	niedrig	mittel - hoch
Plasmagun	2	hoch	mittel - hoch	hoch
Flammenwerfer	2	mittel	hoch	hoch
Pickup-Waffen				
Bazooka	3	mittel - hoch	gering	sehr hoch

Flammenwerfer	2	mittel	hoch	sehr hoch
Minigun	3	hoch	sehr hoch	sehr hoch
Sturmgewehr	2	hoch	hoch	hoch
Death-Metal-Gun	3	mittel	hoch	sehr hoch
Gegnerwaffen (exklusiv)				
Maschinenpistole	2	mittel	hoch	hoch
Sturmgewehr	2	hoch	hoch	hoch

3.3 Aktionen & Fähigkeiten

In der folgenden Tabelle sind die Aktionen aufgelistet, die in einem Level durchführbar sind. Zum Einsatz der Aktionen und Fähigkeiten siehe 3.1: Spielweise.

ID / Name	Akteur	Ereignisfluss	Anfangsbedingungen	Abschlussbedingungen
Aktionen:				
A00: Auswählen	Spieler	Der Spieler klickt eine seiner Spielfiguren mit der linken Maustaste an oder zieht eine Auswahlbox über eine oder mehrere Figuren.	Unter dem Mauszeiger/ der Auswahlbox befindet sich eine Spielfigur des Spielers.	Der Spieler lässt die linke Maustaste los.
A01: Gehe zu	Spieler	1. Der Spieler klickt den Punkt an, an den sich die Figur bewegen soll. 2. Die Figur bewegt sich in Richtung Zielpunkt auf direktem Weg und weicht unterwegs Hindernissen aus. 3. Die Figur erreicht den Zielpunkt bzw. den nächsten	Der Spieler hat ein oder mehrere Figuren ausgewählt.	Die Figur befindet sich auf dem Zielpunkt bzw. dem nächsterreichbaren Punkt.

		erreichbaren Punkt, sofern das Ziel nicht erreichbar ist.		
A02: Patrouillieren	KI	1. Die Einheit läuft immer wieder vom Startpunkt der Route zum Zielpunkt der Route und zurück. 2. Wird die Einheit alarmiert oder entdeckt sie eine Einheit des Spielers, beendet sie die Patrouille auf der Stelle und beginnt Aktion A12.	Die patrouillierende Einheit wurde nicht alarmiert.	Die Patrouille wird durch A06: Alarmieren oder A05: Entdecken unterbrochen.
A03: Schießen	KI	1. Die Einheit schießt auf eine entdeckte Spielfigur. 2. Die Treffer fügen dem Ziel Schaden zu.	Die Einheit hat eine gegnerische Einheit entdeckt.	Der Feind ist tot oder außer Reichweite.
A04: Schießen	Spieler	1. Der Spieler klickt auf eine Gegnerische Einheit oder auf ein zerstörbares Objekt. 2. Die Einheit schießt auf das Ziel. Dieses erleidet Schaden.	Mindestens eine Einheit ist ausgewählt und hat Munition in der ausgerüsteten Waffe.	Das Ziel ist tot/zerstört oder außer Reichweite.
A05: Entdecken	KI	1. Eine Figur des Spieler läuft in den Sichtkegel der Einheit oder erzeugt ein Geräusch, das diese hört. 2. Die Einheit und ihr Squad sind alarmiert und greifen die Figur an (A12).	Eine Figur des Spieler läuft in den Sichtkegel der Einheit oder erzeugt ein Geräusch, das diese hört.	
A06: Anderes Squad alarmieren	KI	1. Das Squad alarmiert ein anderes Squad. 2. Das andere Squad	Das Squad ist seit 60 Sekunden alarmiert.	

		greift an.		
A07: Pickup dropfen	Spieler	Durch betätigen der Drop-Taste wird das ausgewählte Pickup aus dem Inventar der Figur auf Tile vor der Einheit gedroppt.	Es befindet sich ein Pickup im Inventar der ausgewählten Figur.	
A08: Pickup aufheben	Spieler	Bewegt sich eine Figur auf/über die Position des Pickups, wird diese dem Inventar der Figur hinzugefügt.	An der Position des Spielers liegt ein Pickup auf dem Tile.	
A09: Pickup einsetzen (Granate)	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt eine Granate im Inventar der ausgewählten Spielfigur aus. 2. Der Spieler wählt per Mausklick den Zielpunkt aus. 3. Die Spielfigur wirft die Granate. Diese fliegt in Richtung Ziel. 4. Die Granate explodiert (A13). 	Es befindet sich eine Granate im Inventar der ausgewählten Figur.	
A10: Pickup einsetzen (Medikit)	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt das Medikit im Inventar der ausgewählten Spielfigur aus. 2. A:14 Heilen wird initiiert 	Es befindet sich ein Medikit im Inventar der ausgewählten Figur.	
A11: Pickup einsetzen (Waffe)	Spieler	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt eine Waffe im Inventar der ausgewählten Figur aus. 2. Die Figur setzt die Waffe anstelle der regulären ein, bis die Munition leer ist. 	Es befindet sich eine Waffe im Inventar der ausgewählten Figur.	
A12: Automatisch	KI	Die Einheit verändert durch die zentrale KI	Das Squad der Einheit ist	Das Ziel ist tot oder außer

angreifen		gesteuert ihre Position, um die Figur des Spielers besser beschießen zu können und führt dabei A03: Schießen durch.	alarmiert.	Sichtweite.
A13: Explodieren	Spielwelt	Ein zerstörbares Objekt wird zerstört und fügt Einheiten und Objekten in einem definierten Radius Schaden zu.	1. Ein Objekt wird zerstört, indem seine Lebenspunkte oder -zeit auf 0 sinken. 2. Das Objekt hat die OnDeathExplosion-Komponente.	
A14: Heilen	Spielwelt	1. Der ausgewählten Figur werden HP hinzugefügt. (2. Das MediKit verschwindet.)	A10 wird durchgeführt.	
A15: In Deckung gehen	Spieler/KI	1. Die Einheit bewegt sich hinter ein Objekt, das Schaden adsorbiert (3.4 Levelaufbau). 2. Wird das Projektil geblockt, nimmt das Objekt anstelle der Einheit Schaden. 3. Das Objekt wird zerstört oder der Beschuss endet.	Es ist ein geeignetes Objekt in der Nähe.	
A16: Wetter ändern	Spielwelt	Das Wetter nimmt einen anderen Zustand an.	Das Laun-o-Meter erreicht den kritischen Wert oder das Wettersystem initiiert einen Wechsel.	
A27: Fähigkeit einsetzen	Spieler	Der Spieler klickt den Fähigkeitsbutton der ausgewählten Figur.	Die Fähigkeit der ausgewählten	

			Figur ist ausführbar. D.h. ist nicht verbraucht oder durch einen Cooldown blockiert.	
Fähigkeiten:				
F01: Hindernis überwinden (klettern)	Spieler	1. Der Spieler schickt den Mante'qlla auf eine Grenzmauer (siehe A01: Gehe zu). 2. Der Mante'qlla wählt geht zur Grenzmauer und überwindet diese.	1. Der Mante'qlla ist ausgewählt. 2. Die Grenzmauer ist erreichbar	
F02: Charm (ablenken)	Spieler	1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der Spieler wählt per Mausclick eine geeignete Einheit in Reichweite aus. 3. Die Frau lenkt die gegnerische Einheit ab, solange A06: Alarmieren nicht ausgelöst wurde.	1. Die V'nus ist ausgewählt. 2. Die Zieleinheit ist nicht alarmiert, hat eine Rüstungsklasse kleiner gleich 1 und ist in Reichweite.	
F03: Rage (durchbrechen)	Spieler	1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der B4 steht bei einer bröckeligen Mauer. 3. Die bröckelige Mauer wird zerstört.	1. Der B4 ist ausgewählt. 2. Die bröckelige Mauer ist erreichbar.	
F04: Ninja (Tarnung)	Spieler	1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der Ch'ing ist unhörbar und erschwert zu sehen.	1. Der Ch'ing ist ausgewählt. 2. Der Spieler wurde noch nicht entdeckt.	
F05: Motivieren	Spieler	1. A17: Fähigkeit	Little Donnie ist	

		<p>einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Little Donnie hält eine Rede. 3. Alle Figuren des Spielers erhalten einen HP-Boost-</p>	ausgewählt.	
F06: Feuerwerk (ablenken)	Spieler	<p>1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der Spieler wählt per Mausklick den Zielpunkt aus. 3. Am Zielpunkt wird ein Feuerwerk-Objekt platziert.</p>	Der R'tard ist ausgewählt.	
F07: Gute Nachrichten verbreiten (Laun-o-Meter senken)	Spieler	<p>1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der Wert des Laun-o-Meter sinkt.</p>	Der Wood'k ist ausgewählt.	
F08: Anschlag (Bombe legen)	Spieler	<p>1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der Spieler wählt per Mausklick den Zielpunkt. 3. Am Zielpunkt erscheint eine Bombe. 4. Die Bombe explodiert nach 15 Sekunden.</p>	Der Dj'had ist ausgewählt.	
F09: Backstage (H'king'sche Geheimtür öffnen)	Spieler	<p>1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der H'king befindet sich an einer Geheimtür. 2. Die Tür öffnet sich.</p>	<p>1. Der H'king ist ausgewählt. 2. Die Geheimtür ist erreichbar und verschlossen.</p>	
F10: Feuerkreuz (Barrikade errichten)	Spieler	<p>1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der Spieler wählt</p>	Der K3 ist ausgewählt.	

		per Maus einen Zielpunkt in Reichweite. 3. Am Zielpunkt erscheint eine brennende Barrikade.		
F11: Verschwörung (Gegner übernehmen)	Spieler	1. A17: Fähigkeit einsetzen wurde vom Spieler ausgelöst. 2. Der Spieler wählt per Mausklick einen Gegner in Reichweite als Ziel. 3. Der Gegner ist bis zu seinem Tod Teil des Teams.	1. Der K'shon ist ausgewählt. 2. Der Gegner hat eine Rüstungsklasse kleiner als 2.	

3. 4 Levelaufbau

Die Level bestehen aus Tiles auf denen Spielobjekten platziert sind und sich die Einheiten bewegen können.

3.4.1 Tiles

Jedes Tile hat eine eigene Textur, multiplikativen Einfluss auf die Geschwindigkeit der Spielfiguren - 1 ist dabei die normale Geschwindigkeit, eine größere Zahl bedeutet eine höhere Geschwindigkeit - und einen multiplikativen Einfluss auf die Lautstärke der Schritte der Figuren - 1 ist normal, höher lauter.

Name	Geschwindigkeit	Lautstärke
Gras	1	0.7
Straße	1.25	1.2
Wasser	0.5	1.8
Indoor	1	1
Sand	1	0.5
Hohes Gras	0.8	0.7

3.4.2 Deckung

Manche Objekte bieten Deckung vor Projektilen bis sie zerstört sind. Dabei hat jedes Objekt eine Höhe. Ist die Flughöhe des Projektils größer als die Höhe des Objekts, so nimmt die dahinterstehende Spielfigur Schaden, andernfalls die Deckung.

Projektil verlieren mit der Zeit an Flughöhe. Es kann also z.B. sein, dass ein Charakter über eine Deckung schießen kann, aber von entfernten Gegner nicht getroffen werden kann.

3.4.3 Objekte

Die folgende Tabelle zählt die Objekte und ihre Eigenschaften auf.

Jedes Objekt hat Lebenspunkte. Das Objekt nimmt durch Beschuss und Explosionen Schaden und wird zerstört, wenn die Lebenspunkte auf 0 sinken. Manche Objekte explodieren bei Zerstörung. Auch haben manche eine begrenzte Lebensdauer (z.B. Bomben) und werden am Ende dieser automatisch zerstört.

Die Eigenschaften der Zerstörbarkeit, Sicht- und Bewegungsblockierung werden jeweils mit Y für ja oder N für nein beschreiben.

Die bei Deckung angegebene Zahl gibt die Flughöhe an, ab der ein Projektil nicht mehr blockiert wird. Die Startflughöhe eines Projektils ist 1.

Name	Beschreibung	zerstörbar, explodiert	Blockt Bewegung	Blockt Sicht	Deckung
Mauer	Mauer in verschiedenen Texturen und Stärken	Y/N, N	Y	Y	1
Mauer - Fenster	Mauer mit Fenster, erlaubt durchsehen	Y, N	Y	N	0.6
Mauer - Tür	Erlaubt betreten und verlassen, durchsehen	Y, N	N	Y/N	0
Mauer - Ecke	wie Mauer	Y/N, N	Y	Y	1
Tisch	Dekoobjekt	Y, N	Y	N	0
Stuhl	Dekoobjekt	Y, N	Y	N	0
Schrank	Dekoobjekt	Y, N	Y	Y	0.1
Explodierendes Fass	explosive Deko	Y, Y	Y	Y	0.6
Bombe	Begrenzte Lebensdauer.	Y, Y	N	N	0
Grenzmau	Kann vom Mante'qlla	N, N	Y	Y	1

er	überklettert werden.				
Geheimtür	Kann nur vom H'king geöffnet werden.	N, N	Y	Y	1
Bröckelige Mauer	Kann vom B4 zertrümmert werden. Fügt Charakteren hinter der Mauer Schaden zu.	Y, N	Y	Y	0.8
Mauer mit Schießscharten	Gute Deckung	Y, N	Y	N	0.95
Pflanzen	Dekoobjekt	Y, N	N	N	0
Steine	Dekoobjekt variabler Größe	Y, N	Y	Y	0 - 1
Barrikade	Mit schicken Muster.	Y, N	Y	N	0.3
Brennende Barrikade	Kann vom K3 platziert werden.	Y, Y	Y	Y	0.8

3.4.3 Wetter

Jedes Level hat eine definierte Menge möglicher Wetterzustände. Möglich sind:

- Sonne
- Regen (verschlechtert die Sicht)
- Schnee (verschlechtert die Sicht)
- Nebel (verschlechtert die Sicht erheblich)

Auch gibt es Wind (lenkt Projektile, insbesondere Granaten, ab).

Jedes Level hat ein definiertes Startwetter Das Wettersystem ändert das Wetter dynamisch und zufällig in einen der möglichen Zustände.

Durch veränderte Sichtradien etc. spielt sich ein Level bei jedem Mal etwas anders, was den Wiederspielwert erhöht.

Ab einem festgelegten (hohen) Laun-o-Meter verschlechtert sich das Wetter: Regen/Schnee und starker Wind sind die Folge.

3.5 Gegnertypen

Wie eingangs bereits erwähnt, sind die Gegner den Teammitglieder nicht im Bezug auf Fähigkeiten und Waffen gleichgestellt, sondern nur von der Physiognomie her identisch und ansonsten durch ihre Klassen definiert.

Die Rüstungs- und HP-Klassifizierung ist identisch mit der der in Abschnitt 3.2 Fantasiewesen: 0 bis 3 (höchste) bzw. 0 bis 9 (höchste).

Name	Beschreibung	Waffe (Rüstungsklasse)	Rüstungsklasse/ HP-Klasse
Straßenpatrouille	Standardgegner ohne Rüstung	Pistole (2)	0/2
Mittlere Patrouille	Verbesserte Patrouille, leichte Rüstung	Maschinenpistole (2)	1/4
Schwere Patrouille	Stärkste Version der Straßenpatrouille, mittlere Rüstung	Sturmgewehr (2)	2/6
Panzer	Schwer gepanzert, verteidigt wichtige Punkte	Minigun, Bazooka (3)	3/10
Wachhund	Schneller und höhere Wahrnehmungsfähigkeit als andere Einheiten	Beißen (1)	0/1
Sniper	Wenig Rüstung, hohe Reichweite	Sniper (2)	0/2
Landmine	Stationär	Explodiert (3)	0/0
Specialist - Flamethrower	Leichte Rüstung	Flammenwerfer (2)	1/3
Specialist - Bazooka	Leichte Rüstung	Bazooka (3)	1/4
Specialist - Minigun	Leichte Rüstung	Minigun (3)	1/5
Mechsuit	Schwere Rüstung	Minigun (3)	3/9
Suiziddrohne	ungepanzert, sehr mobil	Explodiert (3)	0/0

3.6 Spielstruktur

Der Spieler hat die Möglichkeit, eine Kampagne zu starten. Im Laufe der Kampagne spielt er alle 6 Level durch. Er startet in einem Tutorial-Level, das ihn via Textmitteilungen mit der grundlegenden Mechanik des Spiels vertraut macht. Schließt er ein Level ab, wird das folgende Level freigeschaltet, das dann in der Aufzählung der verfügbaren Level gelistet wird. Von der Aufzählung aus kann er auch bereits gespielte Levels erneut auswählen und nochmals spielen.

Der Spieler beginnt mit einem Startcharakter, der Little Donnie repräsentiert. Schließt er ein Level zum ersten Mal erfolgreich ab, schaltet er das assoziierte Fantasiewesen, von dessen Typ auch die Gegner im Level sind, frei und kann dieses in sein Team aufnehmen.

Jedes Fantasiewesen hat individuelle Fähigkeiten und es werden nach und nach neue Gegnertypen eingeführt. Beides geschieht ebenso wie im Tutorial durch Texteinblendungen.

Wählt der Spieler ein Level aus, gelangt er auf einen Bildschirm, auf dem er sein Team zusammenstellen kann. Dabei sucht er bis zu fünf Fantasiewesen aus allen freigeschalteten Fantasiewesen und dem Startcharakter aus. Dann startet er das Level.

Das Team spawned an einem fest definierten Punkt im Level und muss sich zu einem anderen fest definierten und markierten Punkt durchkämpfen.

Dabei stößt das Team auf Gegner, die bekämpft oder umgangen werden können.

3.6.1 Early Game

Zunächst wissen die Gegner nichts von der Anwesenheit des Teams und patrouillieren auf definierten Pfaden. Aber auch der Spieler sieht nur die Gegner, die im Sichtfeld seines Teams sind. Er sieht aber das gesamte Level (Grundriss und Strukturen wie Wände, jedoch keine Objekte wie explosive Fässer).

Zunächst gilt es also die Gegner zu entdecken und sein Team zu positionieren, um diese dann gezielt anzugreifen und zu neutralisieren oder geschickt zu umgehen.

3.6.2 Mid und Late Game

Das Team kann entdeckt werden, indem es in das Sichtfeld der Gegner läuft, nah an Gegnern Geräusche macht oder angreift. Wird das Team entdeckt, greifen die Gegner an, wobei sie durch eine zentrale KI koordiniert werden, was dazu führt, dass Verstärkung aus der Nähe anrückt oder die Gegner das Team zum Beispiel flankieren oder versuchen, von hinten anzugreifen.

Der Spieler kann sich also dafür entscheiden, die Gegner anzugreifen. Genauso kann er aber versuchen, die Gegner ganz oder teilweise zu umgehen. Dabei helfen Fantasiewesen wie der Mante'qlla, der B4 oder der H'king, die in zusätzliche Bereiche vordringen können, der Ch'ing, der schwerer von den Gegnern entdeckt werden kann und spezialisiert darin ist, diese leise auszuschalten, oder die V'nus, die Wachen ablenken kann.

Kommt es doch zum Kampf, so greift das Team im Einklang mit den erteilten Befehlen an (siehe 3.1.2: Steuerung und Spieleraktionen). Dabei halten Sie die Position, wenn ihnen eine zugewiesen wurde.

Das Level ist geschafft, wenn alle lebenden Teammitglieder den markierten Zielort erreichen.

Stirbt ein Charakter in einem Level, so steht er nach Vollendung oder Abbruch des Levels sofort wieder zur Verfügung.

3.7 Sieg und Niederlage

Der Spieler gewinnt das Spiel, wenn er es durch alle Level geschafft hat. Er verliert, wenn Little Donnie aufwacht (siehe 3.1.3: Laune), das gesamte Team getötet wurde oder das Team so dezimiert wurde, dass sich das aktuelle Level nicht vollenden lässt, weil z.B. Teammitglieder mit Explosivwaffen fehlen, um einen versperrten Weg frei zu machen oder einen besonders starken Gegner zu töten.

Hat der Spieler das Spiel in einem Level verloren, so kann er das Level von Anfang oder von einem definierten Checkpoint aus neu starten, sofern dieser erreicht wurde.

3.8 Laden und Speichern

Wie im Abschnitt 3.6: Spielstruktur beschrieben, kann der Spieler vom Menü aus an den Anfang jedes freigeschalteten Levels gelangen. Innerhalb jedes Levels gibt es zusätzlich einen Checkpoint, an dem automatisch der aktuelle Stand des Levels gespeichert wird. Kann der Spieler das Level nicht vollenden (siehe 3.7 Sieg und Niederlage), so kann er das Level entweder vom Anfang oder vom Checkpoint aus neu starten, sofern er letzteren erreicht hat.

Verlässt der Spieler ein Level, so kann er vom Hauptmenü - auch nach Neustart des Spiels - per Klick auf "Continue" zum zuletzt gespielten Level und in diesem zum Checkpoint, sofern dieser erreicht wurde, zurückkehren.

3.9 Statistiken

Folgende Statistiken werden bei Beendigung eines Levels eingeblendet.

Benötigte Spielzeit
Getötete Gegner
Gefundene Pickups
Gestorbene Teammitglieder
Niedrigster und höchster "Laun-o-Meter"-Wert

3.10 Achievements

Folgende Achievements kann der Spieler im Verlauf des Spiels erreichen.

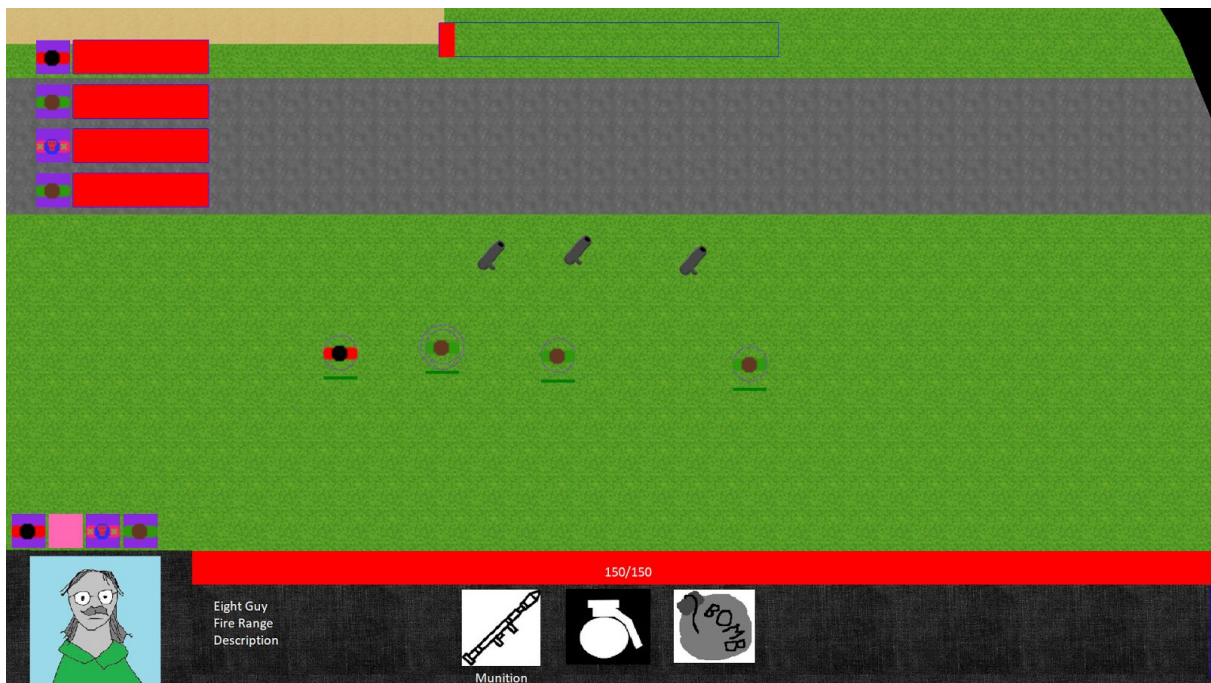
Taco-Tuesday	Taco-Tuesday	Spiele den Mante'qlla frei.
Kamerad	Comrade	Spiele den Wood'k frei.
Hinter verschlossenen Türen	Behind closed doors	Spiele den K'shon frei.
Meister der Schatten	Master of Shadows	Spiele den Ch'ing frei.
The Clan is watching!	The Clan is watching!	Spiele den K3 frei.
Frauenpower	Fem-Power	Spiele die V'nus frei.
Kraftpaket	Muscle Man	Spiele den B4 frei.
Auf Achse	Let's roll!	Spiele den H'king frei.
Team-Spieler	Team Player	Alle Fantasiewesen freigespielt.
Ein-Mann-Armee	One Man Army	Schaffe ein Level (außer dem Tutorial) mit nur einem Charakter im Team.
Lokus	Lokus	Öffne ein H'king'sche-Geheimtür.
Sammler	Collector	Sammele alle Pickups ein.
Scharfrichter	Hangman	Töte 10.000 gegnerische Einheiten.
Sprinter	Sprinter	Schließe ein Level in unter 5:00 min ab.
Wikileaks	Wikileaks	Leake 100 mal.
Grenzgänger	Borderliner	Klettere über 100 Mauern.
Auf Messers Schneide	Livin' on the Edge	Beende ein Level mit weniger als 5% Laune übrig.
Die klau'n uns're Jobs!	They're taking our jobs!	Beende ein Level ohne Little Donnie im Team.
Alles gut, Little Donnie!	All's well, little Donnie!	Lasse Little Donnie erwachen
Pinguin	Penguin	Starte das Spiel unter Linux.

4.0 Benutzeroberfläche

4.1 Spieler-Interface

Little Donnie's Dream wird in 2D aus der Vogelperspektive (Top-Down) gespielt. Mit dem Mausrad kann man rein- und rauszoomen.

Abbildung 1: Schematische Darstellung des HUD



4.1.1 Heads-Up-Display

Der HUD orientiert sich an Spielen wie „Dota“ und enthält Informationen über die ausgewählte Einheit, die in 3 Segmente unterteilt sind.

In der linken oberen Bildecke ist das zusammengestellte Team mit Namen, Mini-Bild und aktuellem HP-Balken zu sehen.

Hier befindet sich auch eine Schaltfläche, um die Kamera auf die ausgewählte Einheit zu zentrieren.

Mittig zentriert befindet sich das „Laun-o-Meter“, das über den aktuellen Stand von Little Donnies Laune informiert. Wird die Laune schlechter, füllt sich der Balken. Ist der Balken voll, erwacht Little Donnie (siehe 3.7 Sieg und Niederlage).

Im unteren Bereich des HUDs sieht man die ausgewählte Einheit. Dieser Teil des HUD enthält die folgenden Informationen:

- ein Bild der Einheit
- Name der Einheit
- Lebenspunkte
- die ausgerüstet Waffe und ihre Stats (Reichweite, Schaden usw.)
- die Fähigkeit der Einheit

Auch werden hier die möglichen Befehle (siehe 3.1.2: Steuerung und Spieleraktionen) angezeigt.

Man kann durch die Waffen durch klicken auf den entsprechenden Button mit dem Waffensymbol durchwechseln.

Sind mehrere Einheiten ausgewählt, so ist eine der Einheiten der Master-Charakter, für den diese Informationen angezeigt werden.

4.1.2 Steuerung

Die Primäre Steuerung erfolgt mit der Maus. Mit ihr lassen sich die meisten spielerischen Aktionen durchführen. Die Tastatur wird nur benötigt, um das Spielgeschehen zu pausieren, das Pausenmenü aufzurufen oder durch den Einheiten zu cyclen. Mit Hilfe der Tastatur lässt sich jedoch die Bedienung beschleunigen.

Die vorgesehene Steuerung ist wie folgt.

Linke Maustaste	Bei Hover über Einheit: Einheit auswählen Bei selektierten Befehl: Befehl ausführen Bei Hover über Schaltfläche: Aktion durchführen
Rechte Maustaste	Einheit bewegen / angreifen
Mausrad	Rein-/rauszoomen
Mausbewegung an den Bildschirmrand	Kamera in diese Richtung bewegen
Taste 1	Alle Einheiten auswählen
Leertaste	Spielgeschehen pausieren

Esc	Pausenmenü aufrufen
A	Ability der Focus Einheit ausführen
TAB	Durch selektierte Einheiten cyclen
M	Alle selektierten Einheiten zur Mausposition bewegen

4.2 Menü-Struktur

Das Spiel ist in mehrere Menüs gegliedert.

Beim Start des Spiels wird das Hauptmenü angezeigt. Von diesem gelangt man per Klick auf den jeweiligen Button in die Untermenüs und von diesen durch Drücken der ESC-Taste oder des "Back"-Buttons wieder zurück.

4.2.1 Das Hauptmenü

Das Hauptmenü bietet folgende Möglichkeiten:

1. Continue
Setzt die zuletzt gespielte Kampagne im zuletzt gespielten Level fort.
2. New Game
Startet eine neue Kampagne.
3. Load Game
Öffnet eine Liste der verfügbaren Kampagnen. Startet die ausgewählte.
4. Tech Demo
Startet die Tech Demo.
5. Options
Öffnet das Optionsmenü
6. Achievements
Öffnet eine Liste aller Achievements, in der die erreichten Achievements hervorgehoben sind.
7. Quit
Beendet nach Bestätigung das Spiel.

4.2.2 Das Optionsmenü

Das Optionsmenü beinhaltet die Punkte der obersten Ebene der folgenden Auflistung. Durch auswählen eines Punktes, werden die jeweiligen Unterpunkte angezeigt.

1. Sound
 - a. Effect Volume

- b. Speech Volume
 - c. UI Volume
 - d. Music Volume
 - e. Sound Plane Depth
Definiert die dritte Koordinate der 3D Sounds, die nicht durch die 2D-Welt bereitgestellt wird. Also den Abstand der Soundebene vom Spieler.
2. Graphic
 - a. Resolution
 - b. Fullscreen / Window Mode
 3. Back

4.2.3 Das Level Menü

Startet der Spieler eine Kampagne, so gelangt er in die Levelauswahl. Hier kann er aus einer Liste der freigespielten Level eines starten oder zurück in das Hauptmenü gelangen. Nach beenden eines Levels gelangt er ebenfalls hierher.

Durch starten eines Levels gelangt der Spieler in die Character Selection.

4.2.3 Das Character Selection Menü

Hier kann der Spieler die fünf Charakterslots mit den freigespielten Charakteren belegen.

Wird ein Charakter durch Anklicken ausgewählt, werden Informationen zu diesem Charakter angezeigt:

- Name
- Bewaffnung
- Rüstungsklasse
- Fähigkeit
- Laun-o-Meter-Startwert

Außerdem wird die Summe der Laun-o-Meter-Startwerte aller im Team befindlichen Figuren eingeblendet.

Man hat folgende weitere Möglichkeiten:

1. Enter Level
Sobald man sein Team zusammengestellt hat, kann man das Level betreten.
2. Level Selection
Man kann jederzeit in das Level Menü zurück.

In Abbildung 2 ist eine Schematische Darstellung "Character Selection" Menüs zu sehen.

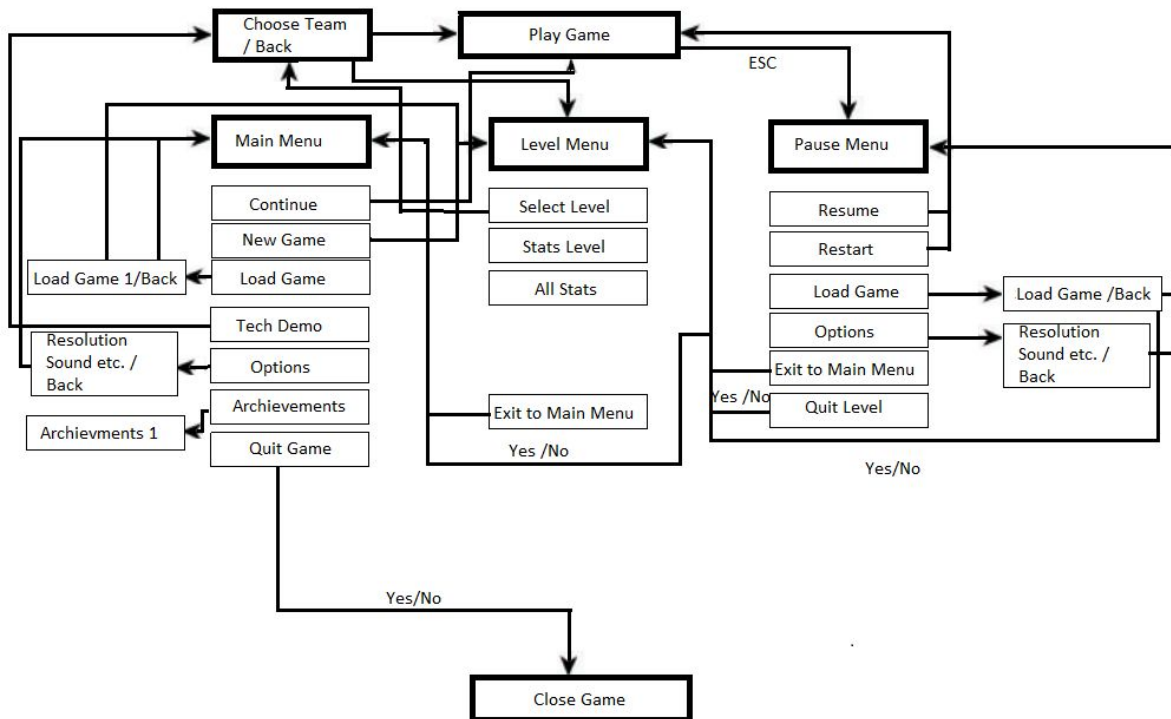


4.2.4 Das Pausenmenü

Das Pausenmenü lässt sich jederzeit innerhalb eines Levels aufrufen. Das Spielgeschehen wird pausiert und folgende Optionen eingeblendet:

1. Resume
Setzt das Spiel fort.
2. Restart
Verlangt nach einer Bestätigung und startet das Level dann neu.
3. Load Game
Öffnet eine Liste der verfügbaren Kampagnen und lädt nach Bestätigung die ausgewählte. Etwaiger Fortschritt geht verloren.
4. Options
Öffnet das Optionsmenü.
5. Exit to Main Menu
Verlangt nach einer Bestätigung und kehrt dann in das Hauptmenü zurück. Etwaiger Fortschritt geht verloren.
6. Quit Level
Verlangt eine Bestätigung und schließt dann das aktuelle Level und geht zurück ins Level Menü. Etwaiger Fortschritt geht verloren.

Abbildung 3 Schematische Darstellung der Menü-Struktur



5.0 Screenplay

Jeder Mensch hat die Gabe der Fantasie. Doch Little Donnie hat eine besonders rege Fantasie. Unsere hektische Welt lässt uns selten Platz, unseren Gedanken nachzuhängen oder kreativ zu sein. Doch in unseren Träumen, lassen wir ihr freien Lauf und betreten eine wundervolle und magische Welt.

Aber ein Traum ist auch instabil. Little Donnie ist ungeduldig: seine Laune verschlechtert sich und das hat Konsequenzen! Die Welt kann kollabieren und im schlimmsten Fall wacht Little Donnie auf. Also versuche, ihn bei Stange zu halten - spiele Fantasiewesen, die er besonders mag und führe Aktionen durch, die ihm gefallen: leake zum Beispiel Dokumente seiner Gegner.

Im Kampf gegen die anderen Fantasiewesen ist Dir jedes Mittel Recht. Nutze konventionelle Waffen, wie Aks, Wurfsterne, ..., und die Fähigkeiten Deiner Fantasiewesen, wie Sprengsätze, flammende Barrikaden oder das Betreten besonderer Bereiche, wie die Geheimräume der H'king, um die Oberhand zu gewinnen.

Gehe dabei taktisch vor. Du kannst nicht immer blind vorpreschen. Nutze z.B. die Fähigkeit der V'nus, um Wachen abzulenken, oder lasse den Mante'qlla über Mauern klettern, um von hinten anzugreifen.

Dein Ziel: Kontrolle in Little Donnie's Traumwelt. Besiege alle Fantasiewesen, die sich Dir in den Weg stellen und stelle ein unbezwingbares Team auf, um die unangefochtene Nummer Eins in Donnies Traumwelt zu werden!