Quantum Fugitve

Echoes of Time

ST2 Github Q1/2

Eingereicht von Jonathan, Aaron, Max

MESINFQ1/2  Max Eyth Schule

# Inhaltsverzeichnis

Inhalt

[1 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc188387233)

[2 Einführung 3](#_Toc188387234)

[2.1 Weltaufbau 3](#_Toc188387235)

[2.2 Hintergrundgeschichte 3](#_Toc188387236)

[2.3 Anstoß der Handlung 3](#_Toc188387237)

[2.4 Übergang zu Level Design 4](#_Toc188387238)

[3 Charaktere 5](#_Toc188387239)

[3.1 Überblick 5](#_Toc188387240)

[3.2 Protagonist - Dr. Elias Voss 5](#_Toc188387241)

[3.3 Antagonist - Dante Kaine 7](#_Toc188387242)

[3.4 Nebencharaktere & Minibosse 8](#_Toc188387243)

[4 Story Struktur 9](#_Toc188387244)

[4.1 Hauptziel 9](#_Toc188387245)

[4.2 Zwischenziele 9](#_Toc188387246)

[4.3 Wendepunkte 9](#_Toc188387247)

[4.4 Klimax 9](#_Toc188387248)

[4.5 Dynamik und Emotionen in der Story 10](#_Toc188387249)

[5 Setting 11](#_Toc188387250)

[5.1 Hauptwelt (Startpunkt) 11](#_Toc188387251)

[5.2 Level / Abschnitte 12](#_Toc188387252)

[5.2.1 Level 1: Mittelalterliches England (1150 n. Chr.) 12](#_Toc188387253)

[5.2.2 Level 2: Kaiserliches Japan (1600) 13](#_Toc188387254)

[5.2.3 Level 3: Wilder Westen (1870) 14](#_Toc188387255)

[5.2.4 Level 4: Zweiter Weltkrieg (1944) 15](#_Toc188387256)

[6 Gameplay-Elemente 16](#_Toc188387257)

[6.1 Mechaniken und Fähigkeiten 16](#_Toc188387258)

[6.2 Gegner-Typen 17](#_Toc188387259)

[6.3 Wellenstruktur und Dauer 18](#_Toc188387260)

[6.4 Hindernisse und Herausforderungen 18](#_Toc188387261)

[6.5 Belohnungen und Fortschritt 19](#_Toc188387262)

[7 Level Design 20](#_Toc188387263)

[7.1 Level Struktur 20](#_Toc188387264)

[7.1.1 Level 1: Mittelalterliches England (1150 n. Chr.) 20](#_Toc188387265)

[7.1.2 Level 2: Kaiserliches Japan (1600) 22](#_Toc188387266)

[7.1.3 Level 3: Wilder Westen (1870) 23](#_Toc188387267)

[7.1.4 Level 4: Zweiter Weltkrieg (1944) 24](#_Toc188387268)

[8 Boss Design 26](#_Toc188387269)

[8.1 Allgemeine Struktur eines Boss-Kampfes 26](#_Toc188387270)

[8.2 Endbosse pro Level 27](#_Toc188387271)

[8.2.1 Level 1: Sir Reginald – Der korrumpierte Ritter 27](#_Toc188387272)

[8.2.2 Level 2: Kurojin – Der Cyborg-Shogun 28](#_Toc188387273)

[8.2.3 Level 3: Sheriff Braxton – Der Banditenführer 29](#_Toc188387274)

[8.2.4 Level 4: Major Von Stahl – Der Supersoldat 30](#_Toc188387275)

[8.3 Wiederkehrende Gegner-Bosse 30](#_Toc188387276)

[9 Endgame 31](#_Toc188387277)

[9.1 Finales Setting: Der Zeitleerraum 31](#_Toc188387278)

[9.2 Gegner: Dante Kaine als Finaler Boss 32](#_Toc188387279)

[9.3 Spielerziel und Strategie im Endgame 33](#_Toc188387280)

[9.4 Auflösung der Geschichte 34](#_Toc188387281)

[10 Zusammenfassung 35](#_Toc188387282)

[10.1 Wichtige Ereignisse der Story 35](#_Toc188387283)

[10.2 Level Übersicht und Bosse 36](#_Toc188387284)

[10.3 Wichtige Charaktere 37](#_Toc188387285)

[10.4 Schlüsselmechaniken 37](#_Toc188387286)

[10.5 Gesamtspielzeit 38](#_Toc188387287)

[10.6 Visuelle Highlights 38](#_Toc188387288)

[11 Zusatzinhalte 39](#_Toc188387289)

[11.1 Rückblenden 39](#_Toc188387290)

[11.2 Story telling Texte 41](#_Toc188387291)

[11.3 Sammelstücke oder Geheimnisse 42](#_Toc188387292)

[11.4 Dialogsystem 43](#_Toc188387293)

[11.5 Wiederspielbarkeit–(noch nicht sicher) 45](#_Toc188387294)

[11.5.1 Mechaniken für Wiederspielbarkeit 45](#_Toc188387295)

[11.5.2 Dynamische Änderungen im Spiel 46](#_Toc188387296)

[11.5.3 Belohnungen für Wiederspielbarkeit 47](#_Toc188387297)

[11.5.4 Zusammenfassung der Wiederspielbarkeit 47](#_Toc188387298)

# Einführung

## Weltaufbau

Die Welt spielt im Jahr 2100 in einer dystopischen, sowie zerklüften Zukunft, die stark von technologischen Fortschritten und der Dominanz mächtiger Konzerne geprägt ist.

* **Stil und Atmosphäre:** Die Welt ist eher in eine Art düstere Mischung aus High-Tech-Elementen und zerfallenen und verpflanzenten Strukturen.
  + **Farbschema:** Grau, Stahlblau, mit Neonlichtern und schwarzen Schattierungen -> die die Macht und Kontrolle der Konzerne betonen.
  + **Hintergrund:** Hochhäuser, gigantische Maschinen, Werbeanzeigen für Chronos Industries. Verwende subtile Designelemente -> (z. B leere Straßen, überall Drohnenüberwachung).

## Hintergrundgeschichte

 **Vergangenheit der Firma:** Chronos Industries wurde ursprünglich von **Victor Kaine**, einem visionären Unternehmer, gegründet. Sein Ziel war es, durch die Entdeckung der Zeitreisen die Menschheit vor Umweltzerstörung und Kriegen zu bewahren. Und alle schlechte Dinge auszubessern.

 **Wendepunkt:** Nach der Ermordung Victors durch seinen eigenen Sohn, **Dante Kaine**, wurde diese Technologie (Zeitreise Maschine, gebaut von Dr. Elias Voss) für Machterhalt und die Manipulation der Zeit missbraucht.

 **Zeitreisen:** Die Zeitreisen werden durch "Zeitanker" ermöglicht

-> spezielle Stationen in den verschiedenen Zeitepochen, die Chronos Industries errichtet hat, um die Kontrolle über die Epochen zu behalten.

## Anstoß der Handlung

 **Ereignis:** Dr. Elias Voss, der als Partner eng mit Victor Kaine an der Zeitmaschine gearbeitet hatte, entdeckt die Wahrheit hinter Dantes Machtübernahme und seine dunklen Pläne. Als Dante Victor aber dann ermordete und die Zeitmaschine missbrauchte, wird Elias aktiv. Er entwendet einen Prototyp der Zeitmaschine, verbessert diese und begibt sich auf eine Mission, die Zeitlinie zu retten.

 **Spielerziel:** Der Spieler übernimmt die Rolle von Elias und reist in verschiedene Epochen, um die "Zeitanker" zu zerstören, die Dante in der Vergangenheit und Zukunft errichtet hat. Dabei versucht er, die ursprüngliche Vision von Victor wiederherzustellen, um die Welt zu „retten“.

## Übergang zu Level Design

 **Motivation für jedes Level:** Jedes Level repräsentiert eine Zeitliche Epoche, die von Chronos Industries manipuliert wurde. Der Spieler erhält in jedem Level ein neues Ziel (z.b. einen Zeitanker zerstören, vll. eine bestimmte Figur zu beschützen oder ein Artefakt zurückholen).

 **Struktur:**

1. Einleitungscutscene erklärt, warum diese Epoche wichtig ist.
2. Das Level wird durch **Wellenkämpfe** strukturiert, in denen der Spieler von normalen Gegnern zu stärkeren Zwischengegnern und schließlich zum Endboss voranschreitet.
3. Nach dem Sieg über den Endboss wird eine neue Fähigkeit freigeschaltet. (die in späteren Leveln benötigt wird)

# Charaktere

## Überblick

Die Charaktere sind oder bilden das Herzstück der Story und treiben die Handlung/en voran. Benötigt werden:

1. Protagonist (Dr. Elias Voss).
2. Antagonist (Dante Kaine).
3. Nebencharaktere und Mini-Bosse.

## Protagonist - Dr. Elias Voss

* **Aussehen**
* **Alter:** 70+ Jahre, ein alter, aber schlauer Mann.
* **Merkmale:** Graues/ weißes Haar, ein langer, ungepflegter Bart. Kann einen futuristischen Anzug mit einer eingebauten Zeitanzeige am linken Arm. Und weiteres...

**Persönlichkeit**

* **Motivation:**
  + Elias fühlt sich schuldig, weil er die Technologie entwickelt hat, die Dante jetzt missbraucht.
  + Er will die Vision seines alten Freundes - Victor Kaine wiederherstellen und die Menschheit vor Dantes Kontrolle bewahren.
* **Charaktereigenschaften:**
  + Klug, zynisch, aber auch optimistisch, wenn es um die Fähigkeit der Menschheit geht, sich zu verbessern.
  + Selbstkritisch, weil er nicht bemerkt hat, wie gefährlich Dante war.
* **Schwächen:** Seine physische Gebrechlichkeit macht ihn anfällig für direkte Kämpfe. Statt rohe Gewalt setzt er auf Strategie, Timing und das Ausnutzen der Umgebung.
* **Fähigkeiten (pro Level erweitert)**

1. **Level 1 (Startfähigkeit):**
   * **Plasmapistole:** Eine Standardwaffe mit mittlerer Reichweite. Schießt kleine Energiekugeln.
2. **Level 2 (freigeschaltet durch Boss-Sieg):**
   * **Zeitverlangsamung:** Kann für kurze Zeit Gegner und Projektile in einem begrenzten Bereich verlangsamen.
3. **Level 3 (freigeschaltet durch Boss-Sieg):**
   * **Zeitstopp:** Stoppt die Bewegung aller Gegner in der Nähe für 3 Sekunden.
4. **Level 4 (freigeschaltet durch Boss-Sieg):**
   * **Energiewelle:** Eine Explosion, die alle Gegner in einem Radius zurückstößt.
5. **Endgame (automatisch aktiv):**
   * **Zeitsprung:** Elias teleportiert sich zu einer gewünschten Position innerhalb des Kampfbereichs.

## Antagonist - Dante Kaine

* **Aussehen**
* **Alter:** 32 Jahre, ein junger Mann mit charismatischem Auftreten.
* **Merkmale:** Schwarzes, perfekt gestyltes Haar, smaragdgrüne Augen. Trägt einen eleganten, maßgeschneiderten Anzug.
* **Haltung:** Selbstbewusst, aufrecht, fast überheblich.

**Persönlichkeit**

* **Motivation:**
  + Dante glaubt, dass die Menschheit unfähig ist, sich selbst zu regieren. Er will eine perfekte Zeitlinie schaffen, in der er über alle Epochen herrscht.
  + Er ist narzisstisch und sieht sich als Retter der Welt, obwohl seine Methoden grausam sind.
* **Charaktereigenschaften:**
  + Intelligent und manipulativ.
  + Besitzt eine kalte und berechnende Seite.
* **Schwächen:**
  + Seine Arroganz macht ihn blind für Details.
* **Fähigkeiten (im Endkampf)**
* Nutzt Zeitanomalien, um die Umgebung zu manipulieren (z.B. das Verlangsamen oder Beschleunigen von Objekten).
* Kann Angriffe des Spielers "zurückspulen", was Timing für den Spieler essenziell macht.

## Nebencharaktere & Minibosse

1. **Nebencharaktere:**
2. **Victor Kaine (nur in Rückblenden):**
   * **Rolle:** Gründer von Chronos Industries und Mentor von Elias.
   * **Persönlichkeit:** Visionär, mit einem starken Sinn für Moral.
3. **Agentin Seraphina (wiederkehrende Antagonistin):**
   * **Rolle:** Elite-Agentin von Chronos Industries, die Elias durch die Epochen jagt.
   * **Merkmale:** Dunkle Haare, rote Augen (durch Implantate / Roboter Eyris), schneller und tödlicher als normale Gegner.
   * **Kampfweise:** Versteckt sich in Wellen, taucht überraschend auf und greift Elias aus dem Schatten an.

* **Mini-Bosse:**
* Jeder Mini-Boss ist thematisch an die Epoche angepasst und repräsentiert die Manipulation von Chronos Industries:
  1. **Level 1:** Sir Reginald – ein Ritter mit einer elektrischen Axt.
  2. **Level 2:** Kurojin – ein Cyborg-Samurai mit einem Energiekatana.
  3. **Level 3:** Sheriff Braxton – ein Banditenführer mit einer Gatling-Prothese in der Hand.
  4. **Level 4:** Major Von Stahl – ein übermenschlicher Supersoldat im Zweiten Weltkrieg.

# Story Struktur

## Hauptziel

Das zentrale Ziel des Spiels ist es, die Zeitlinie zu stabilisieren, die von Chronos Industries manipuliert wurde. Der Spieler muss alle „Zeitanker“ in verschiedenen Epochen zerstören, die Dante Kaine errichtet hat, um seine Herrschaft zu sichern.

## Zwischenziele

Jedes Level hat ein spezifisches Zwischenziel, das auf das Hauptziel einzahlt:

1. **Level 1:** Stoppe Sir Reginald, der ein heiliges Artefakt bewacht, das den Lauf der Geschichte verändert hätte.
2. **Level 2:** Bewahre die historische Schlacht von Sekigahara, indem du Kurojin, einen Cyborg-Shogun, besiegst.
3. **Level 3:** (Sabotiere eine Goldminenoperation im Wilden Westen, die Chronos Industries nutzt, um Ressourcen für ihre Zeitmaschinen zu sichern.)
4. **Level 4:** (Zerstöre ein verstecktes Labor im Zweiten Weltkrieg, in dem experimentelle Chronos-Waffen hergestellt werden.)

## Wendepunkte

 **Wendepunkt 1 (Ende Level 2):** Elias erfährt, dass Dante nicht nur die Vergangenheit manipuliert, sondern auch eine mächtige Waffe im Zeitleerraum konstruiert, die die gesamte Zeitlinie neu starten könnte.

 **Wendepunkt 2 (Ende Level 3):** Elias entdeckt, dass Dante Victor Kaine ermordet hat, um die Kontrolle über Chronos Industries zu übernehmen.

 **Wendepunkt 3 (Ende Level 4):** Elias wird konfrontiert mit der Wahrheit, dass Dantes Plan ein Paradoxon auslösen könnte, das ihn selbst aus der Zeitlinie löschen würde, falls er scheitert.

## Klimax

Der finale Showdown findet im Zeitleerraum statt, wo Dante Kaine auf Elias wartet.

* **Konflikt:** Dante enthüllt, dass er glaubt, Elias Technologie sei genauso gefährlich wie seine eigene Ambitionen. In einem letzten Duell kämpfen sie nicht nur um die Kontrolle der Zeit, sondern auch um ihre Vorstellungen, der Idologie.

## Dynamik und Emotionen in der Story

**Emotionale Momente:**

* Elias erlebt Flashbacks zu seiner Zeit mit Victor, was seine Motivation verstärkt.
* Begegnungen mit Dante zeigen die ideologischen Unterschiede zwischen ihnen.

**Spannungskurve:**

* Beginn mit kleineren Eingriffen in die Zeitlinie (Level 1).
* Eskalation durch Enthüllungen über Dantes Pläne (Level 2 und 3).
* Höchste Spannung beim Showdown im Zeitleerraum.

# Setting

Das Setting ist für die Atmosphäre und visuelle Gestaltung des Spiels sehr wichtig. Denn hier wird das Design jedes Levels im Detail beschrieben, einschließlich der Umgebung, der Strukturen, des Farbschemas und der Gegnerwellen.

## Hauptwelt (Startpunkt) (Idee)

 **Ort:** Elias Werkstatt, ein kleiner, heruntergekommener Raum voller technischer Geräte und Notizen.

 **Hintergrund:** Dunkelgraue Wände mit verstreutem Werkzeug, blinkenden Monitoren und einem zentralen Zeitmaschinen-Prototyp.

 **Farbschema:** Metallische Grautöne mit Neonblau und Weiß für technische Details.

## Level / Abschnitte

### Level 1: Mittelalterliches England (1150 n. Chr.)

 **Setting:** Eine belagerte Festung im Wald.

* **Farbschema:** Dunkle, erdige Töne (Braun, Grün).
* **Strukturen:**
  + Burgtore mit Holz- und Metallbeschlägen.
  + Holzbrücken über Gräben.
  + Kleine Hütten und Zelte im Vorhof.
  + Ein zentraler Thronsaal, in dem der Mini-Boss wartet.

 **Gegnerwellen:**

* **Wave 1:** 10 normale Ritter mit Schwertern und Schilden.
* **Wave 2:** 5 Bogenschützen, die aus der Ferne angreifen.
* **Wave 3:** 3 gepanzerte Krieger mit großen Zweihandwaffen.
* **Mini-Boss:** **Sir Reginald**, ein korrumpierter Ritter mit einer elektrischen Axt.
  + **Phasen:**
    1. Nahkampfangriffe mit Schockwellen.
    2. Summt 3 kleinere Ritter, die Elias angreifen.
    3. Lässt Steinbrocken von der Decke herabfallen.

 **Dauer:** Ca. 10 Minuten.

 **Fähigkeit freischalten:** **Zeitverlangsamung.**

### Level 2: Kaiserliches Japan (1600)

 **Setting:** Ein verschneiter Bergpfad und eine traditionelle japanische Festung.

* **Farbschema:** Weiß (Schnee), Schwarz (Holz), Rot (Torii-Tore und Dächer).
* **Strukturen:**
  + Ab und zu freie Grün Stellen.
  + Holzbrücken über tiefe Schluchten.
  + Ein Hauptgebäude in Japanischenstyle.

 **Gegnerwellen:**

* **Wave 1:** 8 Samurai mit Energieklingen.
* **Wave 2:** 6 Ninjas, die in Zeitanomalien verschwinden und plötzlich angreifen.
* **Wave 3:** 4 größere Samurai mit schweren Rüstungen und langen Speeren.
* **Mini-Boss:** **Kurojin**, ein Cyborg-Shogun.
  + **Phasen:**
    1. Schnelle Schwertangriffe.
    2. Nutzt Zeitanomalien, um sich zu teleportieren.
    3. Ein finaler Angriff, bei dem er Energiewellen aussendet.

 **Dauer:** Ca. 12 Minuten.

 **Fähigkeit freischalten:** **Zeitstopp.**

### Level 3: Wilder Westen (1870)

 **Setting:** In der kahlen Wüste.

* **Farbschema:** Sandige Gelbtöne (Hintergrund), Braun und Grau (Gebäude), helle Sonnenstrahlen.
* **Strukturen:**
  + Verlassene Holzgebäude (Saloon, Sheriffbüro, Bank, Hütten).
  + Ein stillgelegter Zug, der als Hindernis dient zum Boss.
  + Minen.

 **Gegnerwellen:**

* **Wave 1:** 10 Banditen mit Revolvern.
* **Wave 2:** 8 Minenarbeiter mit Nahkampfwaffen (z.b. Spitzhacken).
* **Wave 3:** 5 (mechanische Pferde) mit montierten Kanonen.
* **Mini-Boss:** **Sheriff Braxton**, ein Banditenführer mit Gatling-Prothese.
  + **Phasen:**
    1. Langsame, aber zerstörerische Angriffe mit seiner Gatling-Gun.
    2. Zieht sich zurück und ruft Verstärkung (5 Banditen).
    3. Nutzt Dynamit, um große Flächen zu zerstören.

 **Dauer:** Ca. 15 Minuten.

 **Fähigkeit freischalten:** **Energiewelle.**

### Level 4: Zweiter Weltkrieg (1944)

 **Setting:** Eine zerstörte europäische Stadt während eines Bombenangriffs.

* **Farbschema:** Grau und Schwarz (zerstörte Gebäude), Orange und Rot (Flammen und Explosionen).
* **Strukturen:**
  + Ruinen mit eingestürzten Dächern und brennenden Trümmern.
  + Eine verlassene Fabrikhalle.
  + Ein Schützengraben als letzter Bereich.

 **Gegnerwellen:**

* **Wave 1:** 8 normale Soldaten mit Maschinengewehren.
* **Wave 2:** 6 Panzerroboter, die langsam, aber stark sind.
* **Wave 3:** 4 Elite-Soldaten mit experimentellen Chronos-Waffen.
* **Mini-Boss:** **Major Von Stahl**, ein Supersoldat mit einer Energierüstung.
  + **Phasen:**
    1. Angriff mit einem Flammenwerfer.
    2. Aktiviert ein Schutzschild und greift mit einer Nahkampfaxt an.
    3. Löst eine Explosion aus, die Elias zwingt, ständig in Bewegung zu bleiben.

 **Dauer:** Ca. 15 Minuten.

 **Fähigkeit freischalten:** **Zeitsprung.**

# Gameplay-Elemente

Die Gameplay-Mechaniken geben dem Spieler Werkzeuge an die Hand, um die Herausforderungen des Spiels zu meistern. Diese Mechaniken sind dynamisch und entwickeln sich mit Fortschritt durch neue Fähigkeiten und Gegner, was wiederum für spannende Abwechslung und Spannung sorgt.

## Mechaniken und Fähigkeiten

1. **Startfähigkeiten**
2. **Plasmapistole:**
   * **Beschreibung:** Eine Standard-Fernkampfwaffe. Schießt Energiekugeln in gerader Linie.
   * **Standart-Upgrade-Möglichkeiten:** Durch XP können Feuerrate, Projektilgeschwindigkeit oder Schaden erhöht werden.
3. **Bewegung:**
   * **Beschreibung:** Der Spieler kann sprinten und ausweichen (Rolle).
   * **Cooldown:** 2 Sekunden pro Ausweichrolle.
4. **Fähigkeiten, die durch Bosse freigeschaltet werden**

* Jede Fähigkeit hat ein eigenes Energiekosten-System, das durch das Besiegen von Gegnern aufgeladen wird:
  1. **Zeitverlangsamung (Level 1):**
     + Verlangsamt alle Gegner und Projektile in einem kleinen Radius für 5 Sekunden.
  2. **Zeitstopp (Level 2):**
     + Stoppt alle Gegner für 3 Sekunden. Elias kann sich währenddessen bewegen und angreifen.
  3. **Energiewelle (Level 3):**
     + Eine Explosion, die alle Gegner in der Nähe zurückstößt und ihnen Schaden zufügt.
  4. **Zeitsprung (Level 4):**
     + Elias teleportiert sich zu einem Zielort in Reichweite. Kann genutzt werden, um Angriffen auszuweichen oder Gegner zu überraschen.

1. **Passives Upgrade-System**

* **Modifikationen:** Der Spieler kann während des Spiels passive Fähigkeiten finden, z. B.:
  + Erhöhte Lebensenergie.
  + Schnellere Energieaufladung für Fähigkeiten.
  + Verstärkte Plasmapistole (z. B. Streuschüsse).
  + …

## Gegner-Typen

* **Normale Gegner (pro Level):**
* Einfach zu besiegen, treten in größeren Gruppen auf. Sie bilden die Hauptwellen:
  + **Level 1:** Ritter mit Schwertern und Bogenschützen.
  + **Level 2:** Samurai und Ninjas.
  + **Level 3:** Banditen und mechanisierte Pferde.
  + **Level 4:** Soldaten und Panzerroboter.
* **Zwischenbosse (pro Level):**
* Stärker als normale Gegner, tauchen gegen Ende einer Welle auf:
  + **Level 1:** Gepanzerte Krieger mit großen Zweihandwaffen.
  + **Level 2:** Elite-Samurai mit Speeren.
  + **Level 3:** Dynamitwerfer, die Flächenschaden verursachen.
  + **Level 4:** Chronos-Waffen-Träger mit schnellen Angriffen.
* **Endbosse (pro Level):**
* Thematisch passende und herausfordernde Gegner mit mehreren Phasen.
  + Bossmechaniken variieren zwischen Nahkampf, Fernkampf und Spezialfähigkeiten.

## Wellenstruktur und Dauer

* **Wave-Design:**
* Jedes Level hat **3 bis 4 Wellen** mit einer steigenden Anzahl und Stärke von Gegnern.
* Die Wellenstruktur variiert:
  + **Wave 1:** Normale Gegner (z. B. 10 Ritter).
  + **Wave 2:** Schnelle oder flächendeckende Gegner (z. B. Bogenschützen, Ninjas).
  + **Wave 3:** Starke Gegner oder Zwischenbosse.
* Nach der letzten Welle folgt der Endboss.
* **Dauer pro Level:**
* **Gesamtspielzeit pro Level:** 10–15 Minuten.
* **Zeit pro Welle:** 2–3 Minuten.
* **Endboss-Kampf:** 3–5 Minuten.

## Hindernisse und Herausforderungen

 **Level-spezifische Hindernisse:**

* **Level 1:** Fallgruben, bröckelnde Brücken.
* **Level 2:** Schluchten, die Elias überqueren muss, indem er Gegner tötet und Brücken freilegt.
* **Level 3:** Dynamitexplosionen, die Hindernisse in der Umgebung zerstören.
* **Level 4:** Bombenangriffe, die zufällige Bereiche unpassierbar machen.

 **Zufällige Events:**

* Zeitanomalien können Gegner verstärken oder Elias Fähigkeiten vorübergehend einschränken.

## Belohnungen und Fortschritt

1. **Belohnungen pro Level:**
2. Neue Fähigkeiten (durch Endbosse).
3. Ressourcen (z.b. Energieaufladung, Plasmapistolen-Upgrades).
4. Story-Elemente (z. B. Rückblenden oder Enthüllungen).
5. **Wiederspielbarkeit:**

* Zufällige Spawnpunkte für Gegner und Hindernisse.
* Möglichkeit, passiv bessere Upgrades zu sammeln.

# Level Design

Hier wird jedes Level im Detail beschrieben, einschließlich Setting, Hintergrundstrukturen, Gegnerwellen, Mini-Bosse, Endboss-Mechaniken, und visueller Gestaltung.

## Level Struktur

### Level 1: Mittelalterliches England (1150 n. Chr.)

* **Setting und Hintergrund**
* **Ort:** Eine belagerte Festung in einem düsteren Wald.
* **Farbschema:**
  + Dunkelgrün (Wald), Brauntöne (Holzstrukturen), Grau (Steinfestung).
  + Der Himmel ist bewölkt, mit gelegentlichem Nebel.
* **Strukturen:**
  + **Wald:** Bäume und Büsche, die als Deckung dienen können.
  + **Vorhof:** Zelte, Wagen, und Barrikaden der Ritter.
  + **Festung:** Eine massive Steinmauer mit einem Burgtor und einem Innenhof.
  + **Endbereich:** Der Thronsaal, dekoriert mit Bannern und einem großen Kamin.
* **Gegnerwellen**

1. **Wave 1:** 10 normale Ritter mit Schwertern. Sie greifen in geraden Linien an.
2. **Wave 2:** 8 Bogenschützen, die auf erhöhten Positionen stehen und Fernangriffe durchführen.
3. **Wave 3:** 5 gepanzerte Ritter mit Zweihandwaffen. Langsam, aber stark.

* **Mini-Boss: Gepanzerter Kommandant**
* **Mechaniken:**
  1. Hat eine große Reichweite mit seiner Zweihandwaffe.
  2. Kann eine „Schockwelle“ erzeugen, die Spieler zurückstößt.
* **Endboss: Sir Reginald**
* **Phase 1:** Normale Nahkampfangriffe mit einer elektrischen Axt.
* **Phase 2:** Er beschwört drei kleine Ritter, die den Spieler angreifen.
* **Phase 3:** Lässt Steinbrocken von der Decke fallen, die zufällig Schaden verursachen.
* **Dauer: Ca. 10 Minuten.**
* **Fähigkeit freigeschaltet: Zeitverlangsamung.**

** Mission:**

* **Eindringen in die Festung und das heilige Artefakt sicherstellen, das Chronos Industries für zukünftige Manipulationen verwenden will.**
* **Ziel: Besiege Sir Reginald, um die Kontrolle über die Zeitlinie in dieser Ära zurückzugewinnen.**

** Nebenmissionen (optional):**

* **Befreie gefangene Dorfbewohner, die Hinweise auf die Pläne der Firma geben können.**

### Level 2: Kaiserliches Japan (1600)

* **Setting und Hintergrund**
* **Ort:** Ein verschneiter Bergpfad, der zu einer traditionellen japanischen Festung führt.
* **Farbschema:**
  + Weiß (Schnee), Schwarz (Holzstrukturen), Rot (Torii-Tore und Dächer).
  + Schneefall als dynamisches visuelles Element.
* **Strukturen:**
  + **Bergpfad:** Enge Wege mit Schluchten und Brücken.
  + **Festung:** Ein Innenhof mit einem zentralen Pagodengebäude.
  + **Endbereich:** Gebäude im Japanischen Style
* **Gegnerwellen**

1. **Wave 1:** 8 Samurai mit Energieklingen. Sie greifen frontal an.
2. **Wave 2:** 6 Ninjas, die sich teleportieren und schnelle Angriffe ausführen.
3. **Wave 3:** 4 größere Samurai mit Speeren, die eine große Reichweite haben.

* **Mini-Boss: Elite-Samurai**
* **Mechaniken:**
  1. Fokussiert auf Sprungangriffe, die Flächenschaden verursachen.
  2. Kann für kurze Zeit unverwundbar werden.
* **Endboss: Kurojin**
* **Phase 1:** Schnelle Schwertangriffe mit einem Energiekatana.
* **Phase 2:** Teleportiert sich zufällig und greift aus verschiedenen Richtungen an.
* **Phase 3:** Sendet Energiewellen aus, die sich in alle Richtungen bewegen.
* **Dauer: Ca. 12 Minuten.**
* **Fähigkeit freigeschaltet: Zeitstopp.**

** Mission:**

* **Verhindere, dass Chronos Industries die Schlacht von Sekigahara manipuliert, indem du Kurojin besiegst.**
* **Ziel: Zerstöre den Zeitanker in der Festung, um die korrekte Zeitlinie zu bewahren.**

** Nebenmissionen (optional):**

* **Finde versteckte Schriftrollen, die zeigen, wie Chronos Industries mit lokalen Daimyos zusammenarbeitet.**

### Level 3: Wilder Westen (1870)

* **Setting und Hintergrund**
* **Ort:** In der Wüste.
* **Farbschema:**
  + Gelblich-braune Töne (Wüste und Holzgebäude), Hellblau (Himmel mit Sonne).
* **Strukturen:**
  + **Straßen:** Staubige Hauptstraße mit verfallenen Gebäuden.
  + **Mine:** Ein tiefer Schacht mit einem Fließband und Loren.
  + **Endbereich:** Der Saloon, dekoriert mit kaputten Möbeln und einem Kronleuchter.
* **Gegnerwellen**

1. **Wave 1:** 10 Banditen mit Revolvern. Sie haben schnelle, aber schwache Angriffe.
2. **Wave 2:** 8 mechanisierte Minenarbeiter, die mit Spitzhacken angreifen.
3. **Wave 3:** 5 mechanische Pferde mit montierten Kanonen.

* **Mini-Boss: Dynamitwerfer**
* **Mechaniken:**
  1. Wirft Dynamit, das nach 3 Sekunden explodiert.
  2. Kann mit einem Sprungangriff eine große Fläche treffen.
* **Endboss: Sheriff Braxton**
* **Phase 1:** Greift mit einer Gatling-Gun an, die gerade Linien von Kugeln schießt.
* **Phase 2:** Ruft Verstärkung (5 Banditen) und greift aus der Distanz an.
* **Phase 3:** Nutzt Dynamit, das zufällige Bereiche des Raums unpassierbar macht.
* **Dauer: Ca. 15 Minuten.**
* **Fähigkeit freigeschaltet: Energiewelle.**

** Mission:**

* **Sabotiere die geheime Mine, in der Chronos Industries Gold für ihre Zeitmaschinenproduktion gewinnt.**
* **Ziel: Besiege Sheriff Braxton, um die Produktion zu stoppen und den Zeitanker zu zerstören.**

** Nebenmissionen (optional):**

* **Sammle Dynamit, um Nebenräume in der Mine zu öffnen und zusätzliche Ressourcen zu erhalten.**

### Level 4: Zweiter Weltkrieg (1944)

* **Setting und Hintergrund**
* **Ort:** Eine zerstörte europäische Stadt während eines Bombenangriffs.
* **Farbschema:**
  + Grau (zerstörte Gebäude), Schwarz (Rauch), Orange und Rot (Flammen).
* **Strukturen:**
  + **Straßen:** Zerstörte Pflastersteine mit Schützengräben.
  + **Ruinen:** Eingestürzte Häuser, brennende Trümmer.
  + **Fabrik:** Ein verlassenes Gebäude mit kaputten Maschinen.
  + **Endbereich:** Ein verstecktes Labor mit leuchtenden, futuristischen Geräten.
* **Gegnerwellen**

1. **Wave 1:** 8 normale Soldaten mit Gewehren.
2. **Wave 2:** 6 Panzerroboter, die langsam, aber stark sind.
3. **Wave 3:** 4 Elite-Soldaten mit Chronos-Waffen.

* **Mini-Boss: Chronos-Kommandant**
* **Mechaniken:**
  1. Schnelle Angriffe mit einem Chronos-Schwert.
  2. Kann Zeit für 2 Sekunden einfrieren, um Elias zu überrumpeln.
* **Endboss: Major Von Stahl**
* **Phase 1:** Greift mit einem Flammenwerfer an, der Flächen kontrolliert.
* **Phase 2:** Nutzt ein Schutzschild, das Elias’ Angriffe reflektiert.
* **Phase 3:** Setzt einen Selbstzerstörungsmodus ein, bei dem er schneller wird und große Explosionen auslöst.
* **Dauer: Ca. 15 Minuten.**
* **Fähigkeit freigeschaltet: Zeitsprung.**

** Mission:**

* **Zerstöre das versteckte Chronos-Labor, in dem experimentelle Waffen entwickelt werden, die die Alliierten und Achsenmächte gleichermaßen gefährden.**
* **Ziel: Besiege Major Von Stahl, um den Labor-Komplex und den Zeitanker zu zerstören.**

** Nebenmissionen (optional):**

* **Schalte Radiosender aus, um Verstärkung der Gegner zu verhindern.**

# Boss Design

Das Boss-Design ist ein wichtiger Teil der Spielerfahrung. Jeder Endboss soll einzigartig und an das jeweilige Setting angepasst sein. Geplant ist es, dass wir jeden Boss detailliert mit Phasen, Mechaniken und visuellem Stil beschreiben, einschließlich der Mini-Bosse.

## Allgemeine Struktur eines Boss-Kampfes

 **Einleitung:**

* Kurze Zwischensequenz oder Dialog, um die Verbindung zwischen Boss und Level-Ziel zu verdeutlichen.

 **Phasen:**

* Mindestens **drei Phasen**, die in Schwierigkeit und Mechanik eskalieren. Jede Phase verändert das Verhalten des Bosses und fordert den Spieler heraus, sich anzupassen.

 **Interaktivität:**

* Umgebungselemente oder dynamische Hindernisse können integriert werden, um den Kampf abwechslungsreicher zu gestalten.

## Endbosse pro Level

### Level 1: Sir Reginald – Der korrumpierte Ritter

* **Aussehen:**
* Ein hochgewachsener (1,5 hoch) Ritter in einer schwarzen, beschädigten Rüstung. Seine Augen leuchten rot, und seine elektrische Axt knistert mit blauen Blitzen.
* **Phasen und Mechaniken:**

1. **Phase 1:**
   * Sir Reginald führt Nahkampfangriffe mit seiner Axt aus.
   * Er schlägt dreimal hintereinander zu und erzeugt eine Schockwelle nach dem dritten Schlag.
2. **Phase 2:**
   * Er springt durch den Raum und schlägt auf den Boden, was flächendeckende Schockwellen auslöst.
   * Beschwört 3 kleinere Ritter, die Elias angreifen.
3. **Phase 3:**
   * Lässt Steinbrocken von der Decke fallen, die zufällig Schaden verursachen.
   * Sir Reginald wird schneller und unberechenbarer.

* **Interaktivität:**
* **Umgebung:** Säulen im Thronsaal, die als Deckung dienen können, aber bei Schockwellen einstürzen.

### Level 2: Kurojin – Der Cyborg-Shogun

* **Aussehen:**
* Ein Samurai in einer Rüstung. Sein Helm ist verziert mit Hörnern, die wie Antennen wirken, und er trägt ein leuchtendes Energiekatana.
* **Phasen und Mechaniken:**

1. **Phase 1:**
   * Schnelle Schwertkombos, die eine mittlere Reichweite haben.
   * Nach jedem dritten Angriff stößt er eine kurze Energiewelle aus.
2. **Phase 2:**
   * Teleportiert sich zufällig im Raum und greift Elias aus verschiedenen Richtungen an.
   * Nutzt „Reflexanomalien“, bei denen er Angriffe für kurze Zeit reflektieren kann.
3. **Phase 3:**
   * Führt einen ultimativen Angriff aus, bei dem Energiewellen in alle Richtungen ausgesendet werden.
   * Das Spielfeld wird kleiner, da Shoji-Wände zusammenstürzen.

* **Interaktivität:**
* **Umgebung:** Fragile Shoji-Wände, die Kurojin durchbrechen kann, um neue Wege zu schaffen.

### Level 3: Sheriff Braxton – Der Banditenführer

* **Aussehen:**
* Ein bulliger Mann mit einem mechanischen rechten Arm, in den eine Gatling-Gun integriert ist. Sein Gesicht ist von Narben übersät, und er trägt einen zerfetzten Sheriffstern auf seiner Brust.
* **Phasen und Mechaniken:**

1. **Phase 1:**
   * Feuert mit der Gatling-Gun gerade Linien von Kugeln ab.
   * Bewegt sich langsam und nutzt Barrieren, um Deckung zu finden.
2. **Phase 2:**
   * Ruft Verstärkung (5 Banditen) und greift aus der Distanz an.
   * Nutzt Dynamit, das auf eine Verzögerung explodiert und große Flächen trifft.
3. **Phase 3:**
   * Aktiviert einen „Selbstzerstörungsmodus“ seines Arms, wodurch er schneller wird und unaufhörlich schießt.

* **Interaktivität:**
* **Umgebung:** Holzwände und Fässer, die Schutz bieten, aber bei Beschuss zerbrechen.

### Level 4: Major Von Stahl – Der Supersoldat

* **Aussehen:**
* Ein großer Mann in einer silbernen Rüstung, die mit experimentellen Chronos-Waffen ausgestattet ist. Sein Helm ist mit Linsen versehen, die wie ein Insektenauge wirken, und sein Körper leuchtet mit einem schwachen blauen Licht.
* **Phasen und Mechaniken:**

1. **Phase 1:**
   * Setzt einen Flammenwerfer ein, der breite Flächen kontrolliert.
   * Greift Elias mit Nahkampfangriffen an, wenn er zu nah kommt.
2. **Phase 2:**
   * Aktiviert ein Schutzschild, das Angriffe reflektiert. Elias muss warten, bis das Schild deaktiviert wird.
   * Führt Sprungangriffe aus, die große Flächen treffen.
3. **Phase 3:**
   * Aktiviert einen Selbstzerstörungsmodus, bei dem er stärker und schneller wird. Große Explosionen folgen ihm, die Elias zwingt, ständig in Bewegung zu bleiben.

* **Interaktivität:**
* **Umgebung:** Eingestürzte Gebäude, die als Deckung dienen, aber von Flammen zerstört werden können.

## Wiederkehrende Gegner-Bosse

* **Agentin Seraphina**
* Ein wiederkehrender Mini-Boss, der Elias in verschiedenen Leveln herausfordert.
* **Mechaniken:**
  + Schnelle Nahkampfangriffe mit zwei Energieklingen.
  + Teleportiert sich und führt plötzliche Schläge aus.
  + In späteren Begegnungen beschwört sie Hologramme von sich selbst, die den Spieler verwirren.

# Endgame

Das Endgame ist die „klimatische“ Spitze des Spiels, bei der Gameplay, Story und visuelle Gestaltung aufeinander abgestimmt sind, um eine unvergessliche Spielerfahrung zu schaffen.

## Finales Setting: Der Zeitleerraum

**Beschreibung des Ortes:**

* Der **Zeitleerraum** ist eine abstrakte Dimension außerhalb der bekannten Realität, die die Instabilität der Zeitlinie widerspiegelt.
* **Farbschema:** Schwarz mit weißen Blitzen, die den Raum kurzzeitig erhellen. Nach jeder Phase wird es allmählich heller oder dunkler.

**Strukturen im Raum:**

* Schwebeplattformen, die während des Kampfes verschwinden und erscheinen.
* Risse im Boden, aus denen Lichtstrahlen schießen.
* Umgebungen aus vorherigen Leveln erscheinen fragmentarisch im Hintergrund (zb. die Festung aus Level 1 oder das japanische Schloss aus Level 2).

**Audio-Design:**

* Verzerrte Musik, die je nach Phase intensiver wird.
* Echoartige Soundeffekte, die die Leere und Unsicherheit betonen.

## Gegner: Dante Kaine als Finaler Boss

* **Aussehen:**
* Dante trägt einen hochmodernen Kampfanzug, der mit Zeittechnologie verstärkt ist. Sein Gesicht ist teilweise maskiert, mit einer Anzeige, die ständig die Zeitlinie analysiert.
* Der Anzug leuchtet in Rot und Blau, um die Instabilität seiner Kraft zu symbolisieren.
* **Kampfphasen:**

**Phase 1:**

* **Mechaniken:**
  1. Dante verwendet Nahkampfangriffe mit einem Energie-Degen, der Zeitanomalien hinterlässt.
  2. Er nutzt eine Fähigkeit, um kurze Zeitdoppelgänger zu beschwören, die Elias angreifen.
  3. Der Spieler muss ausweichen und die Zeitverlangsamung nutzen, um seine Angriffe zu kontern.
* **Umgebung:**
  1. Der Raum beginnt sich zu destabilisieren, Plattformen verschwinden kurzzeitig.

**Phase 2:**

* **Mechaniken:**
  1. Dante wechselt zu Fernkampfangriffen und schießt Energiewellen aus seinem Anzug.
  2. Er erzeugt „Zeitblasen“, in denen Elias’ Bewegungen verlangsamt werden.
  3. Dante startet Angriffe aus der Luft, indem er sich auf verschiedene Plattformen teleportiert.
* **Umgebung:**
  1. Neue Plattformen erscheinen, aber sie zerfallen schneller.
  2. Hintergrundfragmente aus den vorherigen Leveln erscheinen und verschwinden.

**Phase 3:**

* **Mechaniken:**
  1. Dante destabilisiert die Zeit vollständig, wodurch Elias' Steuerung zeitweise invertiert wird.
  2. Er kanalisiert eine massive Energiesphäre, die sich langsam auf Elias zubewegt und kontinuierlich Schaden verursacht, bis sie zerstört wird.
  3. Dante teleportiert sich kontinuierlich und greift aus unerwarteten Winkeln an.
* **Umgebung:**
  1. Der Raum ist jetzt fast vollständig weiß oder schwarz, und nur Dante und Elias sind sichtbar.
  2. Lichtblitze erschweren die Orientierung.

## Spielerziel und Strategie im Endgame

**Ziel:**  
Besiege Dante und zerstöre seine Verbindung zur Zeitmaschine, um die Zeitlinie zu stabilisieren.

**Strategie:**

* Nutze alle Fähigkeiten, die im Spiel freigeschaltet wurden, insbesondere **Zeitverlangsamung** und **Zeitstopp**, um Dantes Angriffe zu kontrollieren.
* Beobachte seine Teleportationsmuster und wechsle die Position regelmäßig, um seine Energiesphären zu vermeiden.

## Auflösung der Geschichte

**Nach dem Sieg über Dante:**

* Elias deaktiviert die Zeitmaschine und zerstört den Zeitleerraum. Die Stabilität der Zeit wird wiederhergestellt.
* **Dantes letzte Worte:**
  + Dante glaubt bis zum Schluss, dass er im Recht ist. Er sagt: *„Ohne mich wird die Menschheit im Chaos versinken. Du wirst es bereuen.“*
* Elias antwortet: *„Macht über Zeit bedeutet Verantwortung. Deine Herrschaft hätte sie zerstört.“*

**Schlusssequenz:**

* Elias bleibt als Wächter der Zeit in einer Zwischenwelt zurück, da die Zerstörung der Zeitmaschine ihn aus der natürlichen Zeitlinie ausschließt.
* Ein Monolog von Elias reflektiert über Opfer und Verantwortung: *„Die Welt wird sich ohne mich drehen. Vielleicht ist das das Beste.“*
* Die Kamera zoomt hinaus, während die Zeitlinie sich stabilisiert und die Welt zu neuem Leben erwacht.

# Zusammenfassung

Die Zusammenfassung fasst die wichtigsten Aspekte der Story, des Gameplays und des Designs zusammen. Dies bietet dir als Spieledesigner eine klare Orientierung für die Umsetzung.

## Wichtige Ereignisse der Story

 **Prolog:**

* Dr. Elias Voss, ein brillanter, aber gealterter Wissenschaftler, entdeckte die Zeitreise-Technologie zusammen mit seinem Mentor Victor Kaine.
* Victor wird von seinem eigenen Sohn, Dante Kaine, ermordet, der die Kontrolle über Chronos Industries übernimmt und die Zeitreise missbraucht.

 **Hauptziel:**

* Elias reist durch verschiedene Epochen, um die von Dante gesetzten „Zeitanker“ zu zerstören und die Zeitlinie zu stabilisieren.

 **Zwischenziele:**

* Jedes Level repräsentiert eine Epoche, die von Chronos Industries manipuliert wurde, mit einzigartigen Missionen und Gegnern.

 **Finaler Showdown:**

* Im Zeitleerraum kommt es zum Duell zwischen Elias und Dante, bei dem Elias die Zeitmaschine zerstört und die Zeitlinie wiederherstellt.

 **Auflösung:**

* Elias opfert sich selbst, um die Stabilität der Zeit zu sichern, und bleibt in einer Zwischenwelt gefangen.

## Level Übersicht und Bosse

1. **Level 1: Mittelalterliches England (1150 n. Chr.)**
   * **Mission:** Zerstöre den „Zeitanker“ in einer belagerten Festung.
   * **Endboss:** Sir Reginald – korrumpierter Ritter mit elektrischer Axt.
   * **Fähigkeit:** Zeitverlangsamung.
2. **Level 2: Kaiserliches Japan (1600)**
   * **Mission:** Bewahre die historische Schlacht von Sekigahara.
   * **Endboss:** Kurojin – Cyborg-Shogun mit Energiekatana.
   * **Fähigkeit:** Zeitstopp.
3. **Level 3: Wilder Westen (1870)**
   * **Mission:** Sabotiere eine Mine, die für Chronos Industries arbeitet.
   * **Endboss:** Sheriff Braxton – Banditenführer mit Gatling-Gun-Prothese.
   * **Fähigkeit:** Energiewelle.
4. **Level 4: Zweiter Weltkrieg (1944)**
   * **Mission:** Zerstöre ein Chronos-Labor, das experimentelle Waffen produziert.
   * **Endboss:** Major Von Stahl – Supersoldat mit Energierüstung.
   * **Fähigkeit:** Zeitsprung.
5. **Endgame: Zeitleerraum**
   * **Finaler Boss:** Dante Kaine – Kampfanzug mit Zeitmanipulation.
   * **Umgebung:** Abstrakte Schwarz-Weiß-Dimension.

## Wichtige Charaktere

1. **Dr. Elias Voss (Protagonist):**
   * Ein brillanter, aber gealterter Wissenschaftler, getrieben von Schuld und Verantwortung.
2. **Dante Kaine (Antagonist):**
   * Ein narzisstischer, skrupelloser Herrscher, der die Zeitlinie kontrollieren will, um ein Utopia nach seinen Vorstellungen zu schaffen.
3. **Victor Kaine (Mentor, Rückblenden):**
   * Der ursprüngliche Gründer von Chronos Industries, der für moralische und verantwortungsvolle Wissenschaft stand.
4. **Agentin Seraphina:**
   * Eine wiederkehrende Gegnerin, die Elias durch die Epochen jagt.

## Schlüsselmechaniken

1. **Kampfsystem:**
   * Dynamisches Wellen-System mit normalen Gegnern, Zwischenbossen und Endbossen.
   * Fortschrittliche Fähigkeiten: Zeitverlangsamung, Zeitstopp, Energiewelle, Zeitsprung.
2. **Wellenstruktur:**
   * **3 bis 4 Wellen pro Level:** Steigende Schwierigkeit durch größere und stärkere Gegner.
3. **Level-spezifische Hindernisse:**
   * Dynamische Umgebungsinteraktionen, z. B. zerbrechende Strukturen, explodierende Fallen oder verschwindende Plattformen.

## Gesamtspielzeit

* **Pro Level:** 10–15 Minuten, einschließlich Boss-Kampf.
* **Gesamte Spielzeit:** Ca. 1,5 bis 2 Stunden (je nach Spielerfähigkeit).

## Visuelle Highlights

1. **Farbschema:**
   * Jedes Level hat ein eigenes Farbschema, das die Epoche und Atmosphäre widerspiegelt.
2. **Endgame-Design:**
   * Schwarz-Weiß-Wechsel im Zeitleerraum, der den Kampf emotional und visuell intensiviert.

# Zusatzinhalte

Zusatzinhalte wie Rückblenden, Dialoge, und Storytelling-Texte verstärken die Tiefe und motivieren den Spieler, sich stärker mit der Welt und den Charakteren zu identifizieren. Wir beginnen mit **10.1 Rückblenden** und **10.2 Storytelling-Texte**, die du in der ersten Hälfte erhältst.

## Rückblenden

**Zweck:**  
Rückblenden bieten Einblicke in die Vergangenheit der Hauptcharaktere und erklären die Ursprünge der Zeitreisen sowie die Beziehungen zwischen Elias, Victor und Dante. Diese Rückblenden können durch bestimmte Ereignisse im Spiel ausgelöst werden (zum Beispiel beim Besiegen eines Bosses oder Erreichen eines wichtigen Ortes).

1. **Rückblenden im Detail:**
2. **Rückblende 1 – Die Erfindung der Zeitmaschine**
   * **Auslöser:** Nach dem Sieg über Sir Reginald (Level 1).
   * **Inhalt:**
     + Szene: Elias und Victor stehen in einem futuristischen Labor. Victor sagt:
       - *„Die Zeitmaschine wird nicht nur unsere Welt retten, Elias. Sie wird uns die Möglichkeit geben, Fehler der Vergangenheit zu korrigieren.“*
     + Elias fragt:
       - *„Und was, wenn jemand diese Macht missbraucht?“*
     + Victor antwortet:
       - *„Dafür haben wir dich, meinen Freund. Du bist der Hüter dieser Technologie.“*
     + **Visuelle Gestaltung:** Das Labor ist hell und glänzend, mit holographischen Plänen der Zeitmaschine.
3. **Rückblende 2 – Der Verrat von Dante**
   * **Auslöser:** Nach dem Sieg über Kurojin (Level 2).
   * **Inhalt:**
     + Szene: Victor und Dante streiten in einem Konferenzraum.
       - Victor: *„Dante, diese Technologie ist kein Werkzeug für Macht! Wir dürfen die Zeit nicht nach unseren Wünschen formen.“*
       - Dante: *„Die Menschheit verdient keine zweite Chance, Vater. Nur ich weiß, wie man Ordnung schafft.“*
     + Dante verlässt wütend den Raum, während Victor mit Elias spricht:
       - *„Ich mache mir Sorgen um ihn, Elias. Er hat so viel Zorn in sich.“*
     + **Visuelle Gestaltung:** Ein eleganter Konferenzraum mit großen Fenstern, durch die man die futuristische Stadt sieht.
4. **Rückblende 3 – Mord an Victor Kaine**
   * **Auslöser:** Nach dem Sieg über Sheriff Braxton (Level 3).
   * **Inhalt:**
     + Szene: Dante steht über Victor, der tödlich verwundet auf dem Boden liegt. Dante sagt kalt:
       - *„Du warst ein Narr, Vater. Die Zeit gehört jetzt mir.“*
     + Victor richtet seine letzten Worte an Elias:
       - *„Bitte... Elias, rette... unsere... Welt.“*
     + **Visuelle Gestaltung:** Ein dunkles Büro mit einem umgestürzten Tisch. Im Hintergrund blinken Alarme.

## Story telling Texte

**Zweck:**  
Texte werden durch Ereignisse oder Fortschritte im Spiel ausgelöst, um den Spieler zu informieren oder emotional einzubinden. Diese können durch Erzählerstimmen, Monologe von Elias oder Dialoge zwischen Charakteren dargestellt werden.

1. **Storytelling-Texte im Detail:**
2. **Nach Erreichen von Level 2 (vor dem Start):**
   * Erzählerstimme:
     + *„Nachdem Elias die Festung des Mittelalters gerettet hat, führt ihn die Spur der Zeitanker ins alte Japan. Hier plant Dante, die Geschichte umzuschreiben, indem er die berühmte Schlacht von Sekigahara sabotiert. Doch der Feind ist nicht mehr nur ein Mensch – Chronos Industries beginnt, die Zeit selbst zu manipulieren.“*
3. **Nach dem Sieg über Sir Reginald (Level 1):**
   * Elias:
     + *„Victor, ich hoffe, du kannst mich hören. Ich habe geschworen, deine Vision zu schützen. Egal, wie weit Dante gegangen ist, ich werde ihn aufhalten.“*
4. **Beim Betreten von Dantes Labor (Level 4):**
   * Erzählerstimme:
     + *„Die Zeitlinie ist am Rande des Zusammenbruchs. Dantes Experimente im Zweiten Weltkrieg drohen, die Balance vollständig zu zerstören. Elias weiß, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt.“*
5. **Während des finalen Kampfes (Phase 2):**
   * Dante:
     + *„Warum kämpfst du, Elias? Sieh die Welt an. Kriege, Gier, Zerstörung – ich gebe ihnen etwas, das sie nie hatten: Kontrolle.“*
   * Elias:
     + *„Das ist keine Kontrolle, Dante. Das ist Tyrannei!“*

## Sammelstücke oder Geheimnisse (Idee)

**Zweck:**  
Sammelstücke und Geheimnisse sorgen für Wiederspielbarkeit und motivieren den Spieler, die Level gründlicher zu erkunden. Sie können versteckte Story-Elemente oder spielerische Vorteile freischalten.

**Kategorien von Sammelstücken**

1. **Victor Kaines Notizen:**
   * **Beschreibung:** Tagebucheinträge und Forschungsunterlagen von Victor, die seine Gedanken zu den Risiken der Zeitreise-Technologie und seiner Beziehung zu Dante offenbaren.
   * **Fundorte:** Versteckt in Nebenräumen, hinter zerstörbaren Wänden oder in schwer zugänglichen Bereichen.
   * **Belohnung:** Jede gefundene Notiz enthüllt mehr über die Vergangenheit von Victor und Elias.
   * **Beispieltext einer Notiz:**
     + *„Dante hat sich verändert. Seine Visionen von Kontrolle und Macht beunruhigen mich zutiefst. Wenn ich diese Technologie wirklich entwickle, muss ich sicherstellen, dass sie niemals in die falschen Hände gerät.“*
2. **Zeitsplitter:**
   * **Beschreibung:** Fragmente von Dantes Zeitmanipulationen, die als Energiequellen für die Zeitmaschine dienen.
   * **Fundorte:** In schwer erreichbaren Bereichen nach intensiven Kämpfen.
   * **Belohnung:** Das Sammeln aller Zeitsplitter schaltet eine alternative Endsequenz frei, in der Elias einen stabileren Zeitanker errichtet, wodurch er die Welt retten kann, ohne selbst geopfert zu werden.
3. **Artefakte der Zeit:**
   * **Beschreibung:** Historische Objekte aus den manipulierten Epochen (z. B. ein zerbrochenes Schwert aus dem Mittelalter, eine alte Rüstung aus dem Zweiten Weltkrieg).
   * **Fundorte:** Besiegte Mini-Bosse oder in versteckten Bereichen.
   * **Belohnung:** Beim Sammeln aller Artefakte erhält der Spieler einen passiven Bonus (z. B. mehr Gesundheit oder erhöhte Energieaufladung).

**Interaktive Geheimnisse**

1. **Versteckte Levelabschnitte:**
   * **Mechanik:** Geheime Türen, die durch das Zerstören von Wänden oder das Aktivieren von versteckten Schaltern geöffnet werden.
   * **Inhalt:** Gegnerwellen oder besondere Sammelstücke.
2. **Zeit-Echos:**
   * **Beschreibung:** Unsichtbare Rückblenden, die durch das Betreten bestimmter Orte ausgelöst werden.
   * **Beispiel:** Im Thronsaal des Mittelalter-Levels hört der Spieler ein Echo von Victor, der Elias für die Fertigstellung der Zeitmaschine lobt.

## Dialogsystem

**Zweck:**  
Dialoge zwischen Charakteren fördern die narrative Tiefe und geben dem Spieler mehr Einblick in die Motive der Figuren. Dialoge können durch Levelabschnitte, Bosskämpfe oder Sammelobjekte ausgelöst werden.

1. **Wichtige Dialoge im Spiel**
2. **Nach dem Sieg über Sir Reginald (Level 1):**
   * **Elias:**
     + *„Dieser Ort… Victor hat immer gesagt, dass Macht die Menschen korrumpiert. Und ich habe ihm nicht zugehört.“*
3. **Beim Start von Level 2:**
   * **Dante (über ein Hologramm):**
     + *„Du bist hartnäckig, Elias. Aber du bist alt. Du verstehst nicht, dass Kontrolle die einzige Antwort ist.“*
   * **Elias:**
     + *„Kontrolle ist keine Antwort. Sie ist der Anfang des Untergangs.“*
4. **Während des finalen Kampfes:**
   * **Dante:**
     + *„Jedes Mal, wenn ich dir zuschaue, sehe ich nur die Schwäche eines alten Mannes, der in einer zerstörten Welt lebt.“*
   * **Elias:**
     + *„Und jedes Mal, wenn ich dich sehe, Dante, sehe ich nur die Angst eines Jungen, der die Welt zerstören will, weil er sie nicht versteht.“*

**Erzählerstimme für Zwischensequenzen**

**Einsatz:**  
Die Erzählerstimme tritt während wichtiger Zwischensequenzen auf und beschreibt die Ereignisse.

* **Beispiel (nach dem Sieg über Sheriff Braxton):**
  + *„Mit der Zerstörung der Mine ist ein weiterer Zeitanker gefallen. Doch Elias weiß, dass die Stabilität der Zeitlinie weiter schwindet. Er spürt die Anwesenheit von Dante – näher als je zuvor.“*

## Wiederspielbarkeit–(noch nicht sicher)

**Zweck:**  
Wiederspielbarkeit erhöht die Langzeitmotivation des Spiels und bietet den Spielern zusätzliche Herausforderungen, alternative Erlebnisse und neue Belohnungen bei mehreren Durchläufen.

### Mechaniken für Wiederspielbarkeit

#### Alternative Enden:

* + **Beschreibung:** Abhängig von den Entscheidungen des Spielers (z. B. ob alle Zeitsplitter gesammelt wurden) kann das Ende variieren.
  + **Beispiele für Enden:**
    - *Standard-Ende:* Elias opfert sich, um die Zeitlinie zu retten.
    - *Alternatives Ende:* Wenn alle Zeitsplitter gesammelt werden, kann Elias einen stabilen Zeitanker erschaffen, der die Welt rettet, ohne dass er sich opfern muss.

#### New Game+ Modus:

* + **Beschreibung:** Spieler starten das Spiel erneut, behalten jedoch alle freigeschalteten Fähigkeiten und Waffen.
  + **Zusätzliche Änderungen:**
    - Höherer Schwierigkeitsgrad mit stärkeren Gegnern und neuen Angriffsmustern der Bosse.
    - Neue, versteckte Sammelstücke oder Dialoge, die nur in diesem Modus verfügbar sind.

#### Zeitherausforderungen:

* + **Beschreibung:** Bonusmissionen, in denen der Spieler bestimmte Ziele unter Zeitdruck erfüllen muss.
  + **Beispiele:**
    - Besiege einen Boss in weniger als 2 Minuten.
    - Beende ein Level, ohne Schaden zu nehmen.
  + **Belohnung:** Zusätzliche kosmetische Gegenstände oder Hintergrundinformationen zur Story.

#### Erkundung und Geheimnisse:

* + **Beschreibung:** Versteckte Räume und alternative Wege in den Leveln laden zu einer intensiveren Erkundung ein.
  + **Beispiele:**
    - Ein geheimer Pfad im Mittelalter-Level führt zu einer Kammer mit einer Rückblende über Victor Kaine.
    - Zerstörbare Wände im Zweiten Weltkriegs-Level geben Zugang zu einem verborgenen Waffenlager.

### Dynamische Änderungen im Spiel

#### Zufällige Gegnerplatzierungen:

* + **Beschreibung:** Die Positionen und Kombinationen von Gegnern ändern sich bei jedem Spieldurchlauf.
  + **Vorteil:** Spieler müssen ihre Taktik anpassen, da sie sich nicht auf fixe Muster verlassen können.

#### Boss-Modifikatoren:

* + **Beschreibung:** Bosse können in neuen Durchläufen zusätzliche Fähigkeiten erhalten.
  + **Beispiel:**
    - Dante Kaine kann in der dritten Phase des Endkampfes Zeitanomalien erzeugen, die den Spieler in zufällige Bereiche teleportieren.

#### Level-Modifikationen:

* + **Beschreibung:** Veränderte Umgebungen oder Hindernisse in den Leveln.
  + **Beispiele:**
    - Brücken im Japan-Level sind im zweiten Durchlauf beschädigt, was alternative Routen erfordert.
    - Bombenangriffe im Zweiten Weltkriegs-Level sind intensiver und zerstören mögliche Deckungen.

### Belohnungen für Wiederspielbarkeit

#### Kosmetische Gegenstände:

* + **Beispiele:**
    - Neue Anzüge für Elias, basierend auf den Epochen (z. B. eine Samurai-Rüstung).
    - Farben für die Plasmapistole.

#### Zusätzliche Story-Details:

* + **Beschreibung:** Neue Dialoge oder Zwischensequenzen, die nur bei wiederholtem Spielen verfügbar sind.
  + **Beispiel:** Ein geheimes Gespräch zwischen Victor und Elias über die Risiken der Zeitreise.

#### Highscore-System:

* + **Beschreibung:** Punktesystem, das die Leistung des Spielers in jedem Level bewertet (z. B. Zeit, Schaden, gesammelte Items).
  + **Belohnung:** Medaillen oder Ranglisten für Speedrunner und Perfektionisten.

### Zusammenfassung der Wiederspielbarkeit

* **Core-Features:** Alternative Enden, New Game+, dynamische Änderungen (Gegner, Bosse, Level).
* **Erkundung:** Versteckte Räume, alternative Pfade, Geheimnisse.
* **Belohnung:** Kosmetische Items, zusätzliche Story, Punktesystem.