

Game idea:

"Towerlevator" working title

Kurzerklärung:

Der Spieler startet auf einer kleinen Insel mitten im Meer.

Wie er dort hinkommt, ist vorerst irrelevant.

Inmitten der Insel ragt ein gigantischer Turm scheinbar endlos in den Himmel empor, an seinem Fuß befindet sich ein seltsamer Mechanismus.

Zu Beginn startet der Spieler diesen Apparat (ob durch Zufall oder Absicht ist offen),

wodurch sich die gesamte Insel zu bewegen beginnt.

Es stellt sich heraus, die Insel ist ein großer Fahrstuhl, der am Turm entlang nach oben fährt.

Nach mehreren hundert Metern hält die Insel inne.

Der Spieler, nun gefangen auf der Insel, muss den Mechanismus reparieren und/oder betanken, damit es weiter nach oben geht.

Der Spieler besteuert das Land der Insel, baut Gebäude, Maschinen und/oder Werkzeuge, um sich und die Insel zu erweitern und den seltsamen Mechanismus zu verbessern, damit die Insel weiter oder besser oder schneller oder whatever den Turm hinauf fährt.

Der Turm kann an bestimmten Stellen betreten werden, wodurch andere Gameplay-arten möglich sind (Kampf, Rätsel, Minispiele, whatever).

Spielziel:

- die Geheimnisse innerhalb und um den Turm lüften
- eigene Insel ausbauen und aufrüsten
- die Spitze des Turms erreichen, was auch immer dort sein mag
- Die Insel letztlich wieder verlassen können

Gimmicks:

- Heimatinsel mit Platz für eine Farm, Ressourcen und diverse andere bisher nicht festgelegte Dinge
- Turm kann betreten werden, um Erze und Treibstoff zu finden:
 - enthält Monster
 - enthält Rätsel (?)
- Ab gewisser Höhe befinden sich procedural generierte Inseln, die besucht werden können:
 - zur Ressourcensammlung
 - für Abenteuer und evtl. NPC Erlebnisse
 - Besuch per zB. selbstgebaute Gleiter oder Luftschiff (?)
- Ab gewisser Höhe stößt die Insel auf eine kleine Stadt am Turm, die fortan mit dem Turm mitfährt, oder per Teleport erreicht werden kann:
 - Handel wird möglich
 - Socialising mit Bewohnern
 - was auch immer für andere Gimmicks

Anything else you wanna add...

