Spellslider

Kuntopalkki (health bar).

- arvot 0-100 visuaalisesti esitettynä punaisena palkkina yläkuvan ja gridin välissä

- Vaikka peli laskee kunnon numeroina, sitä ei välttämättä tarvitse näyttää numeroina.

- tämä mahdollistaa kunnon vaiheittaisen heikkenemisen ajan myötä (esim. 1 kunto/sekunti)

- oikean kuvion tekeminen voi palauttaa kuntoa, mutta ei liikaa että kunto kuitenkin olisi vähenemään päin

- väärän kuvion tekeminen vie 10 kuntoa

- bossissa epäonnistuminen vie 25 kuntoa (tästä lisää myöhemmin)

- mahdollistaa eri kokoiset parannusjuomat ja ”jäädytysjuoman” joka estää tai hidastaa 1hp/sek kunnon menettämisen

Boss battle yhtenä satunnaisena kuviona

- Kuvio näkyy gridillä, mikä mahdollistaa yhden pitkän ja vaikean kuvion

- Kuvio tehdään aina satunnaisesti jos osataan

\* esimerkki: Kuvio alkaa ylävasemmalta, peli arpoo seuraavan pisteen lähimmistä pisteistä, tätä toistetaan X kertaa vaikeustasosta riippuen.

- arpominen estää yhden ja saman oikean kuvion ”pänttäämisen” tai tylsästi läpipeluuohjeen googlettamisen

- Kuvio pitää ensin katsoa loppuun ja toistaa sen jälkeen perässä, testaa muistia

- Mahdollistaa ”potion of echo” tai ”amulet of echo”:n eli kuvio toistetaan kahdesti mikä helpottaa muistamista (amuleteistä lisää myöhemmin)

- Boss battlessa epäonnistuminen vie 25 kuntoa, eli jos pelaat hyvin pääset bossille hyvässä kunnossa ja voit yrittää monta kertaa, mutta mikäli pääset 1 hp:llä sinulla on silti yksi mahdollisuus

Salaisuus

- Tiettyjen vihollisten takana on kuvio (esim. halkeama seinässä), jolloin voi tehdä vihollisen kuvion sijasta kysymysmerkin. Tämä tuhoaa vihollisen ja hakee aarteen seinän takaa. Salaisuuden ohittamisesta ei tule rangaistusta eikä salaisuutta erikseen korosteta alun tutoriaalin jälkeen.

Esineet

- esineet voisi jakaa kahteen ryhmään: juomat (potions) ja varusteet (equipment)

- potionit ovat kertakäyttöisiä ja niitä voisi olla max. 3 (ettei käyttöliittymä täyty liikaa), käytetään kesken kentän

- Varusteet ovat pysyviä esineitä joita ”equip”ataan ennen kenttään siirtymistä

- mikäli keksimme sopivia ominaisuuksia (katso ”amulet of echo” boss-kohdasta), voisi tehdä erilaisia amuletteja, sormuksia ja taikasauvoja joista voisi pukea päälle yhden esineen per luokka (1 sormus, 1 amuletti ja 1 sauva)

\*en ole varma onnistuuko tämä, sillä ei voi tehdä esim ”+5% damagea” kun kaikki kuolee kertaiskusta

\*0-100 kuntopalkki mahdollistaa joitakin kuntoon liittyviä kikkailuja

Esine-ehdotuksia

- 1hp/sek vahinko hidastuu (1 hp/2sek) tai nollautuu joksikin aikaa tai hidastuu tietyn vihollistyypin kohdalla

- Saat kuntoa kun tapat tietyn elementin

- Saat bonuksen X kun tapat tietyn elementin

- Maksimikunto nousee yli sadan

- ”potion of echo” tai ”amulet of echo”:n eli pomotappelun kuvio toistetaan kahdesti

- Pomotappelun kuvio toistetaan hitaammin (mikäli me tehdään siitä nopea)

- Pomotappelussa epäonnistuminen vie vähemmän kuntoa

- Kombon (monta onnistunutta kuviota peräkkäin) bonukset (kultarahaa, lisäkuntoa yms.) vahvempina

- ”magic find” eli parempi mahdollisuus löytää aarteita (kultaraha, potion, amuletti)

\*kultarahasysteemi pitää miettiä tarkemmin

- Poistaa joiltakin vihollisilta vaikeat erikoisominaisuudet (vastapäivään tehtävä kuvio, ylösalaisin, kuvion lopettaminen pitää ajoittaa oikein jne) tai X% mahdollisuus poistaa erikoisominaisuus

\*oikeastaan näistä kaikista voi tehdä ”X% mahdollisuus että tapahtuu jotain hyvää”, mikä mahdollistaa +5%-esineen vaihtamisen +7%-esineellä eli paljon loottia

Keskeneräisiä asioita

-jos tekee virheen, voiko korjata?

\*näytön likaisuus tai muut tekniset ongelmat

\*yksi ratkaisu voisi olla että ei olisi pakko aloittaa yhdestä nurkasta (eli peli ottaa huomioon muistakin kohdista aloitetut kuviot jos näyttö ”alkaa piirtämään” vasta kesken kuvion piirron)

\*edellinen tosin sotii erikoispalikoita vastaan (vastapäivä, aloita tästä tietystä nurkasta jne.)