**Project Horizon - One Dawn**

Setting:

-2D Sidescroller

-Mittelalter/Sci-Fi

Aufbau:

-menschlicher Protagonist<<<<<<<<<<<<<<<<nicht menschlich?

-mechanisch verbesserte Gegner(Aliens)

-Hauptstadt mit **verschiedenen Portalen** in unterschiedliche Level

-Skilltree zur Auswahl der Fähigkeiten + Levelsystem

-begrenzte und freischaltbare Skillslots im HUD

-Stadt entwickelt sich weiter beim bezwingen von Levels

-Speichern in der Stadt durch Kryokapsel

-Checkpoints im Level zum zurücksetzen und beim Versagen des Levels respawn in der Stadt

-Quests die das Betreten unterschiedlicher Portale ermöglichen (mehrere gleichzeitig)

-Bossfights

-Teleporter/Sprung/Aufzug zum Raumschiff - Plattformen im Raumschiff + Fallen

-Shopkeeper in der Hauptstadt + Questgeber

-Gamestates über Hauptstadt und als vorheriges Menü

-Craftingsystem?

Hero’s Journey:

-Dorf von Aliens zerstört

-Jemand entführt

-Kriegszug gegen die Aliens zur befreiung

-Reise zur nächsten Stadt, dann befreiung-Bewohner sind dankbar und verkaufen von nun an Gegenstände

-Stadt dann als Ausgangspunkt freigeschaltet

Genutzt werden soll:

-Mono

-Github

Weiteres zu bestimmen:

-Items

-Waffen

-Rüstung

-benutzbare Items

-Ressourcen

-Währung

-Spieler hat Leben und ?????

-benötigte XP für Levelups

-Progression System

-Skills im Skilltree

-Levelausehen

-Gegnerdesign und Verhalten

-Boss(Ki)

-Upgradesystem(Items)?

-Eastereggs/Achievements

IDEE Skilltree (Ressource → Willenskraft)

Predator (Physisch, dd)?

-stamp,

Techno-Mage (Magisch, heal)?

* missiles

Technokrat(summon)?

* summon: sentries, (pets), wall

Idee: Start ohne Waffe->Intro-Sequenz->Danach erste Auswahl “Skill-Path”->jeweilige Waffe wird equipped

damage:

damage → durch waffe

hp=bar → equipment increases hp-scale

Währung: Droppt von Gegnern und ist in Kisten am Ende von Leveln zu finden

Boss kann Items droppen

Genereller Schwierigkeitsgrad?

Hardcoremode: Tod bedeutet Spiel vorbei

Level des Spielers nicht sichtbar --->Spieler ist nach Dungeon stärker (mehr Leben,Skillpunkt)

skilltypes:

dot, stun,aoe, shield,movement

eq:

armor = hp

weapon = damage

//Edit-> Passive Skill innerhalb des Skill Tree

Predator: Mehr Movement Speed/ Attack Speed

Mage: Passive Shield

Technokrat: bekommt sein Pet

//Balancing Idee

Gegner in den Levels passen sich den jeweiligen Klassen an->einfacheres Balancing