**Dying World**

* 2d sidescroller
* 2 Welten, die sich nicht sehen können aber durch eine schnittstelle verbunden sind
* 2 Charactere (1 Soldier & 1 Wizard)
* Je öfter der Wizard Magie benutzt, desto düsterer wird die andere
* Charactere werden abschnittsweise abwechselnd gespielt
* Entscheidungen betreffen die andere Welt
* An einem bestimmten Punkt treffen Wizard und Soldier aufeinander
* 2 Endstorys
* Soldier und Wizard kämpfen gegeneinander um eigene Welt zu retten -> Spieler muss sich dann für eine Seite entscheiden
* Beide kämpfen gegen einen Endboss, sodass die Welten voneinander getrennt werden können -> Charactere wechseln beim Kampf ab. Boss wechselt dann zwischen Nah- und Fernkämpfen, je nachdem welcher Char gespielt wird

Statuseffekte?

* Poison, Confusion, bleed, stun, sleep

**Fight Mechanics:**

Attacken werden durch Tastenkombinationen erlernt

Wizard:

Verschiedene Zaubersprüche

Fireball <- niedriger Cooldown

Ice Arrow (slowed gegner) <- mittlerer Cooldown

Heal <- höherer Cooldown

Cure <- mittlerer Cooldown

Rock Armor <- hoher Cooldown / 10 Sek

Low physical Def Mid Magical Def

Mid HP Low physical Atk

High Range High Magical Atk

Soldier:

Verschiedene Attacken

Stunning Strike (stunned den gegner) <- mittlerer Cooldown

Shield Bash (Gegner wird nach hinten gestoßen) <- mittlerer Cooldown

Berzerk (15% mehr physical attack aber 15 % weniger physical def) <- höherer Cooldown / 10 Sek

Charge (den Gegner ansprinten) <- niedriger Cooldown

Projektil werfen (Stein oder so) <- mittlerer Cooldown

Mid physical Def Low Magical Def

High HP High physical Atk

Low Range Low Magical Atk

Magic World:

Durch den höheren Magieverbrauch entwickeln sich Flora und Fauna magisch weiter und werden aggressiver

Gegner:

* Piranha Pflanze (Attacke: Burrow -> magischer Schaden) -> chance auf poison
* Echse (Attacke: Bite -> physischer Schaden) -> chance auf bleed
* Herkules Käfer (Attacke: Throw Rock -> magic projectile)

Zwischenboss:

* Chimera (Attacke Kopf: Fireball -> Magischer Schaden, Attacke Schweif: Tail Whip -> physischer Schaden -> chance auf stun)

Dying World:

Durch den Magieverbrauch in der anderen Welt, zerfällt diese langsam und die Untoten erscheinen

Gegner:

* Zombie (Attacke: Bite -> physischer Schaden) -> chance auf confusion
* Skelett (Attacke: Bone Smash -> physischer Schaden)
* Ghost (Attacke: Suck Life Force -> magischer Schaden) -> chance auf sleep

Zwischenboss:

* Pharao (Attacke: Laser -> magischer Schaden, Whip -> physischer Schaden)

Endboss:

Godly entity

Fernkampfattacken:

Lightning -> magisch Force Bolt -> magisch Swordslash -> physisch

Nahkampfattacken:

Punch -> physisch Grab/Throw -> physisch channel (punch wird aufgeladen) -> wird zu magisch