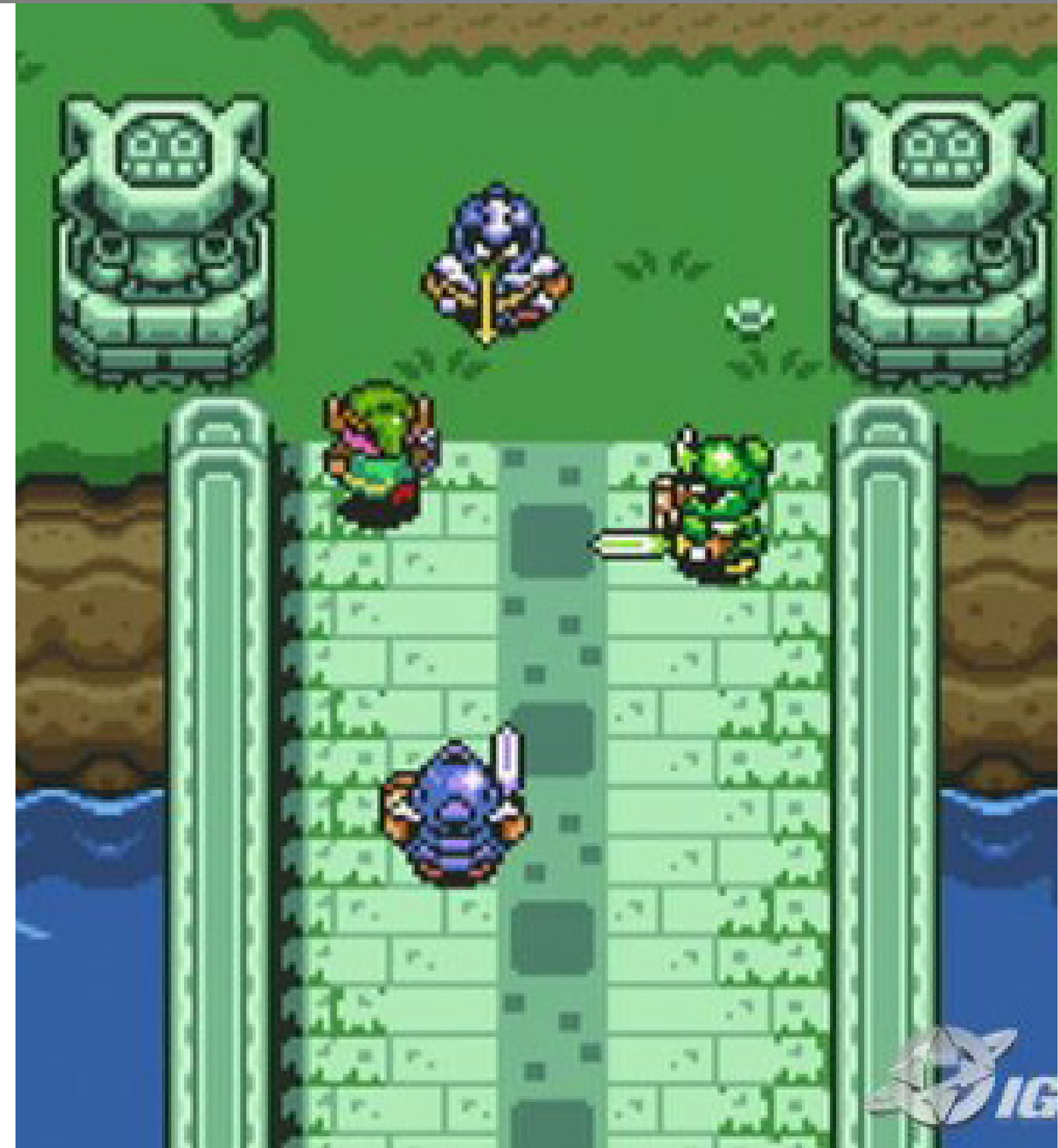


# WAS IST DAS?

- Ressourcensammelspiel, ähnlich CTF
- 2 Teams (SCHWARZ und WEISS)
- Hasen sammeln goldene Eier
- Das Team mit mehr Eiern gewinnt
- Kampfsystem ähnlich zu Zelda -->
- Top-down-Perspektive (leicht seitlich) -->
- gemalte Sprites und Tiles







# GENAUER, BITTE!

- Jedes Team hat einen Home-Bereich (SCHWARZ und WEISS).
- Hasen starten im Home-Bereich und liefern Eier dort ab.
- Abgelegte Eier werden dem Team angerechnet, können aber 20 Sekunden lang noch vom gegnerischen Team geklaut werden.
- Eier werden durch Drüberlaufen aufgehoben. Sie können durch Tastendruck jederzeit fallen gelassen werden.
- Ein Hase kann immer nur ein Ei tragen (Ausnahme: Tanks).
- Es gibt unterschiedliche Klassen von Hasen.



# KLASSEN

- Es gibt (mind.) 3 Klassen: Knight, Tank und Hunter. Weitere sind denkbar.
- Sie unterscheiden sich in Statuswerten und Angriffen, z.B schießen Hunter Pfeile ab.
- Die Werte rechts sind nur Beispiele. ;)

	Knight	Tank	Hunter	Healer	Thief
Lebenspunkte	300	1000	200	250	150
Angriff	100	70	60	0	50
Geschwindigkeit	50	30	70	60	100
Gewicht	4 kg	10 kg	3 kg	3 kg	2,5 kg
Reichweite	50	40	400	50	30
Radius	120°	30°	0°	360°	120°
Körbchengröße/Anzahl Eier	1	3	1	1	1



Knight



Tank



Hunter



Healer



Thief

# OBJEKTE

- Büsche: Hindernisse, die mit einer Attacke zerstört werden können.
- Brücken und Schalter: Schalter können mit einer Attacke (nah oder fern) ausgelöst werden und lassen eine Brücke über einen Abgrund auftauchen oder verschwinden.
- Eisblöcke und Lava: Eisblöcke können in Lava geschoben werden, um für kurze Zeit 1 Tile große Plattformen zu erzeugen.
- Möhrchen: Essbar durch Drüberlaufen. Erhöht für kurze Zeit die Geschwindigkeit.
- Weitere Objekte und exaktere Beschreibungen finden sich in der Textdatei!

# SPIELVERLAUF

- Der Spieler wählt Team und Klasse
- Der Level wird zufällig ausgewählt. (Dieser Punkt steht zur Debatte.)
- Beide Teams versuchen, so schnell wie möglich Eier in ihrem Home-Bereich zu bringen. Dabei können sie sich gegenseitig bekämpfen.
- Sind alle Eier im Level eingesammelt oder hat ein Team mehr als die Hälfte der Eier endgültig gutgeschrieben (d.h. sie sind aus ihrem Home-Bereich verschwunden), endet die Runde und es kann erneut gewählt werden.
- Nähere Infos dazu in der Textdatei!



# CHOOSE YOUR FIGHTER!



LP  
300

Angst  
100

Geschwindigkeit  
50

Kampfgewicht  
4 kg

Körbchengröße  
1

**SCHWARZ**

**WEISS**



Knight



Tank



Hunter



# KAMPFSYSTEM

- $LP_{\text{Verteidiger}} - \text{Angriff}_{\text{Angreifer}}$
- Sinken die LP auf 0, kann sich der besiegte Hase für 2 Sekunden nicht bewegen, aber auch nicht angegriffen werden.
- Hält er ein Ei, lässt er es dann neben sich fallen (zufällig im Radius 1 Tile).  
Danach sind seine LP wieder voll.
- Genauere Infos dazu wie gewohnt in der Textdatei! ;)



# DENKBARE ERWEITERUNGEN

- Mehr Klassen: Healer und Thief, weitere denkbar
- Jeder Hasentyp erhält eine Spezialfähigkeit, z.B. Knight: Blocken mit dem Schild ( $\sim 120^\circ$ ). Dann kann er sich allerdings nicht von der Stelle bewegen, erhält dafür aber keinen Schaden.
- Mehr Arten von Tiles, z.B. Wasser, hohes Gras etc. und animierte Tiles, z.B. animierte Lava, ähnlich wie die Autotiles im RPG-Maker früher. ;)
- Mehr Arten von Objekten, z.B. Steinblöcke, die mit Bomben gesprengt werden müssen (eine Bombe verhält sich wie ein Ei, wird beim Fallenlassen oder Ablegen aber gezündet und verhält sich dann wie eine Tretmine).
- Minimap, auf der Hasen und Eier im Level zu sehen sind.



# DESIGNERAUFGABEN

- (Character-)Konzepte
- Character-Illustrationen für den Auswahlbildschirm
- Character-Animationen (Sprites)
- Attacken-Animationen
- Tilesets
- Objekte (Sprites)
- Interface ...



**DANK!!!**

