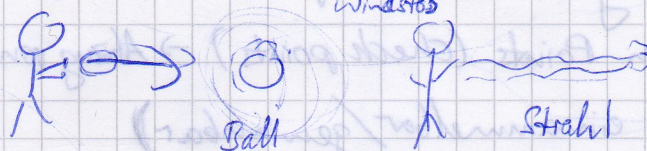
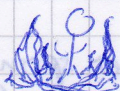


4-Elemente - Lehre

• Schießen: Feuer, Wasser, Luft, Erde



• Shield / Morphing



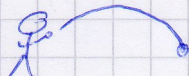
Elemente dazu lernen. → Erde →

• Anzahl der Verwandlungen durch Energie beschränkt.

(Special Attacks: Schuss mit 2 Elementen gleichzeitig.)

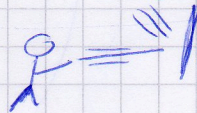
Erde: Schwer, träge

Normal: gehen & springen

- steine schießen (werfen) 

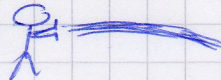
- Morphed: - Langsamer rennen, weniger hoch springen

+ Teuf fallen ohne schaden, Boden zerschlagen
Luft: Leicht

- höher springen - windstoß schießen 


- Morphed: - leichtes, wegwehter

+ höher springen, "fliegen", langsamer fallen, pflanzen setzen

Wasser: 

- schießt wasserstrahl (löscht Feuer)

Morphed: - auf schrägen ebenen runter fließen, auf porösen elementen
+ Formen annehmen, (durch Ritzen fließen), pflanzen geben

Feuer: 

- schießt Feuerbälle (lichtschein in dunkelheit)

Morphed: - kann nicht ins Wasser

+ Lichtschein, kann was erhitzen

Allgemein:

- Jump'run, 2D sidecroller
- Steuerung: WASD, Space, Schießen, Morph
- Spawn Points (check points) → Abzug von Leben, bei 0 Game Over (1 ups einsammelbar/gewinnbar)

• Morphs begrenzt, Energie sammelbar → von Gegnern

• Denkblasen
(Tutorial-Welt)

• Gegner:

1. gehen nur herum, normal: drüber springen
erde: drauf springen → tot, sonst: schießen
2. schießende gegen, je nach element unterschiedlich
bewegbar
3. Endboss → Satan!

Welt:

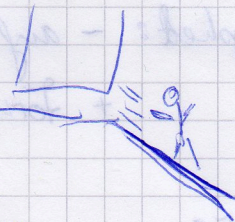
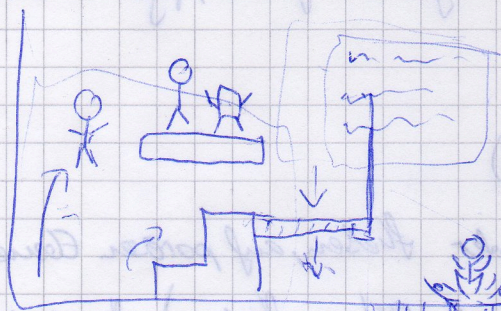
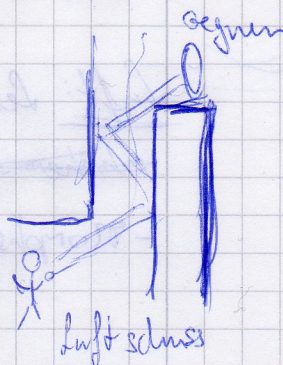
Richtige Welt: ~~unter~~ Höhle, Natur, Ruinen, ...



- Bewegung

- Schüsse

- Morph ⊕ ⊖



- Normal: run + jump → plattform/treppe, gegen drüber klettern

- Erde: crash floor, schießen (stein werfen)

- Luft: höher spring, weit sehen, schuss (hohe stufe, um ecken schießen)

- Wasser: schräge → rutschen, durch schmale gänge, schuss

- Feuer: dunkler raum

