

Mechaniken

Liste

- Movement
- Kamera/Blickrichtung
- Singlejump
- Doublejump

- Gleiten
- Runen aufladen/zeichnen
- Teleport-Ball

- Schleuder

Core Mechanics

Movement

Beschreibung:

Der Spieler kann sich mittels Controller auf einer Ebene bewegen.

Intention:

Die Bewegung durch die Levels muss sich gut anfühlen damit das Spiel auch zu einem guten Erlebnis wird.

Steuerung:

Mittels des **Left-Stick** kann sich der Spieler bewegen.

Kamera / Blickrichtung

Beschreibung:

Der Spieler kann die Blickrichtung durch das Bewegen des Sticks ändern und sich somit umsehen. Die Geschwindigkeit wird hierbei mittels der Stärke der Stick-bewegung festgelegt.

Intention:

Für die Navigation durch verschiedene Levels ist es ein Muss, dass der Spieler die Blickrichtung ändern kann. Dies sollte in einer angenehmen Geschwindigkeit gehen.

Steuerung:

Mittels des **Right-Stick** kann der Spieler die Ausrichtung der Kamera/Blickrichtung ändern.

Singlejump

Beschreibung:

Der Spieler kann durch das Springen einzelne Lücken überspringen oder damit auf erhöhte Ebene gelangen. Die Laufrichtung ist auch die Flugrichtung.

Intention:

Der Singlejump soll der Kern der Fortbewegung über Hindernisse sein.

Steuerung:

Mittels des **A-Buttons** kann der Spieler springen.

Doublejump

Beschreibung:

Der Spieler kann in der Luft erneut Springen wodurch größere Lücken oder weit erhöhte Ebenen erreicht werden können. Die Laufrichtung ist die Flugrichtung. Beim erneuten Springen kann die Flugrichtung durch das ändern der Laufrichtung angepasst werden.

Intention:

Der Doublejump soll die Erweiterung der Fortbewegung über Hindernisse sein.

Steuerung:

Mittels des **A-Buttons** kann der Spieler springen.

Level-Spezifische Mechanics

Gleiten

Beschreibung:

Der Spieler kann durch die Luft gleiten. Durch das Bewegen nach vorne beschleunigt der Spieler. Durch das Bewegen nach hinten bremst der Spieler ab. (Referenz: ArcheAge)

Intention:

Durch das Gleiten in den Levels soll der Spieler ein Gefühl von Freiheit erhalten.

Steuerung:

Durch das Halten der **LT & RT-Buttons** kann der Spieler wenn er in der Luft ist anfangen zu gleiten.

Runen aufladen/zeichnen

Beschreibung:

Der Spieler kann an festgelegten Orten Runen durch Magie wieder aufladen. Dabei hat er ein kleines rundes Feld, welches er über die Rune ziehen kann, welche sich genau an diesem Punkt auflädt.

Intention:

Das Aufladen von Runen soll dem Spieler ein Gefühl geben das er mit der Welt interagieren kann und auch etwas ändern.

Steuerung:

Durch das Halten der **RB-Taste** aktiviert sich die Magie bis man die Taste loslässt.

Teleport-Ball

Beschreibung:

Der Spieler kann eine Kugel schießen zu welcher er sich hinteleportiert sobald diese mit etwas kollidiert.

Intention:

Durch den Teleport-Ball soll das Spiel eine neue Dynamik erhalten. Es gibt plötzlich Punkte welche ohne nicht erreichbar gewesen wären.

Steuerung:

Durch das Halten der **LB-Taste** lädt sich die Kugel auf bis der Spieler sie loslassen kann. Ist sie genug aufgeladen, so schießt die Kugel nach vorne. Wenn nicht, so bricht das Aufladen ab.

Level-Mechanics

Schleuder ---

Beschreibung:

Der Spieler kann sich mithilfe einer Schleuder wegkatapultieren lassen.

Intention:

Der Spieler soll mittels der Schleuder ein Gefühl von Action im Spiel erhalten.

Steuerung:

Spieler hält **LT-Taste** gedrückt und zieht beide Sticks nach hinten. Dadurch zieht der Spieler immer weiter an der Schleuder bis sie an einem gewissen Punkt ganz aufgeladen ist. Durch das loslassen der LT-Taste oder der Sticks, betätigt der Spieler die Schleuder.