Konzept 2: Action Game

[**Zusammenfassung**](#_nm5cxcambbic) **1**

[**Elemente**](#_wfp1fhcwoc9a) **1**

[Movement](#_vlhzz4pkg68) 1

[Gegner](#_nvlnm58c09ag) 2

[Verhalten](#_dwz7ap6eqzjz) 2

[Waffen](#_srdnj1nj60bp) 2

[Nahkampfwaffen](#_anw4zokl5ukt) 2

[Fernkampfwaffen](#_xznjdglxyj35) 2

[Bosskämpfe](#_8p5zbpw4pb39) 3

[Rätsel](#_sq8cxqd988yc) 3

[Welt](#_31smd9ya996z) 3

# Zusammenfassung

Das Spiel soll ein faced paced action Game werde. Man soll sich schnell bewegen können und mit einem Nahkampfwaffe und einer Fernkampfwaffe die Gegner bekämpfen können.

Man wird mit den Waffen ebenfalls noch Rätsel in der Spielwelt lösen können.

(Für den ersten Prototyp wird aber nur ein Level bereitgestellt)

Die Gegner werden Japanische Fabelwesen sein, die den Spieler Angreifen oder Helfen.

# Elemente

## Movement

Der Spieler kann sich schnell in alle Richtungen bewegen. Das Spiel is **nicht** Kachelbassiert. Das Movement soll direkt sein (und nicht schwammig).

Der Spieler soll zusätzlich noch kleine Teleport Sprünge machen können. Diese sind aber nicht unbegrenzt einsetzbar. Man kann 3 nacheinander einsetzen und danach muss man sie aufladen lassen. Wenn man im richtigen Timing die Sprünge gebraucht, kann man unendlich viele Sprünge machen. Das Timing muss aber immer stimmen. (wie bei Hyper-Light Drifter)

## Gegner

Die Gegner werden Fabelwesen aus der Japanischen Kultur sein. Vorallem Yōkai ([Wikipedia Yōkai](https://de.wikipedia.org/wiki/Y%C5%8Dkai)) werden Gegner wie Bosse sein.

Jeder Gegner soll ein verschiedenes Verhaltensmuster haben und nicht nur eine Grafische veränderung sein. Zudem müssen die Gegner klar voneinander auseinander gehalten werden können, so dass der Spieler das Verhalten des Gegners einschätzen kann und darauf reagieren kann.

Die Gegner kann man in 3 Kategorien aufteilen: normale Gegner, Spawners, Boss.

Die Spawner spawnen normale Gegener.

Wenn ein Gegner stirbt, kann er ein Item und Level-Up-Punkte droppen.

### Verhalten

Das Verhalten der Yōkai müssen verschieden sein. Es kann schnell/langsam, stark/schwach sein, oder es kann spezielle Fähigkeiten haben. (**Balancing Kapitel aus Buch beachten.)**

## Waffen

Der Spieler soll alle seine Waffen bei sich tragen können, da sie gebraucht werden bei einzelnen Rätsel. Es wird aber 2 Quickslots geben. Der Spieler kann dann zB. mit dem einem Schulter Button die eine Waffe steuern und mit dem anderen die andere Waffe. In diese Quickslots kann man Fern-, wie Nahkampfwaffen hinein tun.

### Nahkampfwaffen

Die Nahkampfwaffen werden meist dem schnellen Bekämpfen von Gegner dienen.

Folgende wird es geben (Liste kann noch erweitert werden):

* Schwert
* Dolch
* Keule

### Fernkampfwaffen

Die Fernkampfwaffen werden meist bei Rätsel oder taktischen Bekämpfen von Gegnern gebraucht, da man mit ihnen zielen muss.

Folgende wird es geben (Liste kann noch erweitert werden:

* Bogen
* Pistole
* Repetiergewehr (Diese Waffen wird wohl im Nahkampf eingesetzt)

## Items

Der spieler kann Items einsammeln, die zB. seine Gesundheit wieder Herstellen oder andere Dinge tun.

Der Spieler kann die Items in der Spielwelt finden oder von Gegnern bekommen.

Folgende wird es geben (Liste kann noch erweitert werden):

* Gesundheit wiederherstellen
* Kugeln für Fernkampfwaffen

## Inventar

Der Spieler hat 2 Inventare. In dem einem sind die Items, im anderen die Waffen.

Das Inventar ist ein Grid in dem sich die Items/Waffen befinden. Die Items/Waffen könne bewegt, geordnet und gelockt werden. Wenn ein Item gelockt ist, kann die Position im Grid nicht verändert werden (weder durch den Spieler, noch durch Funktionen wie das Ordnen)

## Bosskämpfe

Es wird Bosskämpfe geben. Dieser findet meistens in einer abgegrenzten Arena statt. Jeder Boss **muss anders bekämpft werden** und braucht seine eigene Strategie. Nachdem der Boss besiegt wurde, droppt er ein Item oder eine Waffe. Der Boss soll, falls im Level eine Mechanik “gelehrt” wurde, diese Testen, sonst soll er sich auf ein Thema, wie zB. eine Waffe oder eine Mechanik, konzentrieren.

**Bosse sollen/müssen hart sein!**

## Rätsel

Es soll Rätsel in der Spielwelt habe. Diese können ein Secret verbergen, sie können aber auch essentiell sein, für den Fortschritt im Level.

Die Rätsel können sich den Waffen und den Items des Hauptcharakters bedienen.

## Welt

Es soll eine Art Hubworld geben, von der man in die einzelnen Level geht. Die Hubworld soll aber nicht von den Leveln getrennt sein. Die Wege zu den Leveln sollten viel mehr nicht zugänglich, bzw. versperrt sein.

In der Welt soll es versteckte Items und Secrets geben, die auch zum Teil von Gegnern und Rätsel geschützt werden.

# Prototyp

Der Spiel Prototyp wird ein Level beinhalten. Dieses Level soll normale Gegner, Rätsel und ein Boss beinhalten.