**One Pager\_ZaubererRPG**

In dem ZaubererRPG (Role Playing Game)\_\_\_\_\_\_ wird der Spieler auserwählt auf der Zauberschuhle\_\_\_\_\_unterrichtet zu werden. Dazu gehören Unterrichtsfächer wie magische Verteidigung und Zaubertrank Kunde.

In \_\_\_\_\_ muss der Spieler eigenständig entscheiden was er auf \_\_\_\_\_ und wie er es tut. Er kann selbst entscheiden ob er aufmerksam dem Unterricht folgt oder Geheimnissen oder Abenteuern nach geht und somit den Unterricht vernachlässigt. Dem Spieler ist eigen überlassen wie er sich verhält und was er tut.

**Charakter Entwicklung:**

Die Charakter Entwicklung ist ein wichtiger Bestandteil von \_\_\_\_\_\_. Dafür ist zum einen eine eigene Charakter Erstellung wichtig. Und zum anderen die für Rollenspiele typische Dialog Möglichkeiten.

Mit jedem Charakter in der Welt von \_\_\_\_ kann interagiert werden. Dabei werden dem Charakter verschiedene Gesprächs Optionen angeboten. Die NPCs (no playable Character) Antworten wiederum spezifisch auf die Antworten des Spielers und merken sich das verhalten und die Antworten die der Spieler trifft.

So können Charaktere dich mögen, hassen, Liebe oder auch neidisch sein. Auch das Verhalten des Spielers wird sich von NPCs gemerkt. So werden Lehrer drauf reagieren wenn der Spieler den Unterricht nicht wahrnimmt. Jede Entscheidung wird spätere Konsequenzen haben.

**Magie**

Zuerst erlernt der Spieler die allgemeinen Elemente der Magie, wie Feuer, Wasser, Luft, Erde, Blitz, Dunkelheit, und Licht. Wenn du Spieler diese nun häufig einsetzt oder sich anderweitig fortbildet , werden diese verbessert. Nun muss der Spieler diese Elemente kombinieren um weitere Fähigkeiten ein zusetzen.

•Beispiel: hat der Spieler das Element Feuer sowie das Element Wind auf einer hohen Stufe, so kann er dem Feuer nun Wind hinzufügen um einen Feuerwirbel zu erzeugen.

Dies ist nur eine von vielen Kombinationen.

**Kampfsystem**

Das kampfsystem ist ebenso komplex. Der Spieler muss diese Kombinationen nicht nur lernen, sondern auch im Kampf die richtigen elementar Runen Kombinationen drücken um die Fähigkeiten zu benutzen.

•Beispiel: will der Spieler seinen Feuerwirbel benutzen, so muss er 3 mal die Feuer Rune und 3 mal die Wind Rune drücken.

•Beispiel: für eine Lava Welle ist eine Kombination aus 2 Runen vom Typ Erde und 3 Feuerrunen, von Nöten.

Jeder Zauber hat demnach eine eigene Kombination aus seinen Elementen. Auch die Reihenfolge der Runen ist wichtig.

**Physik:**

Die Zauber haben im und außerhalb des Kampfes ebenfalls ihre Auswirkungen. Feuerzauber können Umgebung in Brandsätzen. Außerdem kann beispielsweise ein Gewitter entstehen wenn Zauber und Wasser Zauber auf einander treffen und somit Wasserdampf erzeugen. Auch hier gibt es einige Möglichkeiten.

**Alchemie:**

Die Grundsätze der Alchemie werden durch den Unterricht freigeschaltet im weiteren Verlauf können Rezepte im Alchemie Notizbuch festgehalten werden. Beziehungsweise notiert der Character von selbst wenn der Spieler neue Rezepte entdeckt.

Die Zutaten dafür können vom Spieler selbst in der Welt gesammelt werden, zum Teil erworben werden Und andere müssen in Zuchthäusern gezüchtet werden.

**Spielwelt:**

Das Spiel \_\_\_\_ spielt in einer größtenteils düsteren Umgebung. Die Schule ist ein altes düsteres Schluss. Es wirkt meist dunkel und feucht und hat nur wenige einladende Räume.

Außerhalb des Schlosses befinden sich die Gärten, Wälder und einem eigenen Labyrinth.

Die Umgebung an sich erinnert sehe an englische Natur und Atmosphäre.

Die Welt selbst ist belebt durch magische Ereignisse, verschiedenste magische Lebewesen und durch zahlreiche Geheimnisse und Geheimgänge.

**Graphische Darstellung:**

Das Spiel selbst wird aus der Topdown Perspektive dargestellt. Die Umgebung wird per tiled Map erstellt mit 32x32 Pixel Feldern. Der Character wie auch alle Zauber werden Frame für Frame animiert. Zusammengesetzt wird all dies zuletzt in der Unity3D Engine.