

Titel	Ovajah Istomeph
Name	Lukas Maximilian Kodalle
Matrikelnummer	261371

Die Story der Visual Novel wird in einer kurzen Inhaltsangabe beschrieben und der Konzeption beigelegt. In dieser sind jegliche Diagramme, Scribbles sowie entweder ein Storyboard, ein Drehbuch oder Ähnliches enthalten.

Erste Story Idee:

Lucy ist ein kleines Waisen Mädchen, über ihre Eltern ist nichts bekannt. Sie hat den Intellekt eines Genies und ist in der Lage, so gut wie Alles in einer extrem kurzen Zeit zu verstehen und anzuwenden.

Sie lebt in einer großen Schnee-weißen Villa.

Adoptiert wurde sie von einem frommen und wohlhabenden Mann namens Michael, der sich gut um sie sorgt. Er ist ebenfalls ein sehr intelligenter Mensch und Genetik-Wissenschaftler.

In Wirklichkeit ist Lucy ein Klon, den Michael von seiner früh verstorbenen Tochter geschaffen hat.

1 Konzeption

Eines Tages wacht Lucy in ihrem Zimmer auf und kann sich an nichts erinnern.

Sie ist ein neues Klon "Modell" und weiß dies allerdings nicht. Ihre Erinnerungen sind nur zu einem Teil wieder hergestellt und müssen sich im Lauf der Geschichte wieder regenerieren.

Michael hatte in Wahrheit bereits mehrere Klon-Modelle vor Lucy, sie ist der 13. Klon und das findet sie heraus. Deshalb stellt sie sich die Frage, wo die Klone vor ihr gelandet sind und warum. Michael hat alle Klone davor vernichtet, weil sie nicht die Persönlichkeit und Intellekt der Tochter aufwiesen. Er wusste, dass eine perfekte Kopie auch die Erinnerungen und Persönlichkeit mitliefern würde.

Waren die vorherigen Modelle nicht gut genug für Michael?

Die ersten Modelle hatten schwerwiegende Fehler, humaner sie zu töten?

Lucy ist in Wirklichkeit ein Schlüssel für (...)

Nachdem sie aufgewacht ist, begrüßt sie Michael ganz herzlich und kümmert sich um sie. Verraten tut er ihr noch gar nichts, er gibt ihr nur einige Informationen. Sie kann sich an nichts erinnern, trotzdem fühlt sie sich in der Lage viele Skills behalten zu haben.

Was ist mit der Mutter passiert und wie kam es zu dem Unfall?
Michael erzählt ein Konstrukt aus Lügen.

Aktuelle Story Idee (Anfänglich)

Lucy ist ein Waisenkind, über ihre Eltern ist nichts bekannt. Sie wurde von einem wohlhabenden und frommen Mann namens Adam Ovajeh adoptiert und wohnt nun in einem schönen und friedlichem Herrenhaus. Ihre Stiefschwester sind Michela und (Gabi)

Lucy findet einen Spiegel. Michela ist spurlos verschwunden, jedoch kann Lucy sie im Spiegel erkennen. Lucy begibt sich auf die Suche nach Michela

// Michela ist von Adam in die Spiegelwelt entführt worden, weil der Prophezeiung nach ein Waisenmädchen aus der Erddimension über große Kräfte in der Spiegeldimension verfügen wird. Das Mädchen muss in einem bestimmten Mondzyklus ihre Eltern verloren haben und noch einige andere spezifische Kriterien erfüllen. Adam hat sich deshalb zur Mission gemacht, solche Mädchen zu adoptieren und sie, wenn es soweit ist, in die Spiegeldimension zu bringen. Adam ist eine Art Dämon, vielleicht sogar der Teufel oder ein Gott. Nur die Auserwählte hat die Macht, ihn zu zerstören und für immer zu verbannen. Michelas Kräfte fangen an sich zu manifestieren und schafft es mit Lucy in der Erddimension zu kommunizieren, allerdings auf unscheinbare Art und Weise.

Ideen:

Kampf: Player vs System

Timed 30 sec

- Angriff

Check Type

- Verteidigung

- Item

Jede waffe hat auch typ, kann ausgerüstet werden um bonus zu bekommen/malus zu entfernen. Player bekommt in jedem Kampf einen anderen Typ.

3 angriffs arten:

Mächtiger Schlag

Ausweich-Angriff

Schneller Hieb

Jinn verbannt Lucy in eine Traumwelt, aus der sie entfliehen muss
Zahnfee fordert einen Zahn als Tribut sobald Lucy ruhen muss
Der Schlafsand des Sandmann kann den Riesen in einen tiefen Schlaf schicken
In der Quelle des Weihwassers lebt ein Wassergeist
Die Sphinx stellt Lucy vor ein Rätsel

Mechanics: Items benutzen mit
Wirkung/Untersuchen/Kombinieren, Kampf?, button für jeden Raum zum Benutzen/Untersuchen

Inventar: - Alle Buchseiten zusammen ergeben einen Code
- Die Fackel erhellt ein Altar der etwas aufdeckt
- Schlüssel nötig für die Tür zu Raum 2
- Messer ist mehr oder weniger nützlich im Kampf, kann zum Blut abnehmen benutzt werden
- Blut muss mit der Engelsfeder auf etwas geschrieben werden
- Zahn muss der Zahnfee übergeben werden
- Salz rettet einen vor dem Geist und verbannt ihn komplett
- Weihwasser muss hergestellt werden aus einer Quelle und wird für den Endgegner Dämon benötigt, braucht ein Fläschchen um mitzunehmen
- Mit der Schaufel kann etwas wichtiges ausgegraben werden

Items: Buchseiten, Fackel, Schlüssel, Seelenenergie, Messer, Zahn, Salz, Blut, Engelsfeder, Weihwasser, Schlafsand, Fläschchen, Schaufel

Moral: Sie sammelt Seelenenergie, die sie an der Spiegelschmiede in eine von 6 Scherben des Spiegels schmieden kann.
Erhalten tut sie Seelenenergie, indem sie bestimmten Geistern hilft oder andere Rätsel löst

Intro

Raum 1: Eingang Spiegel-Dimension

- Spiegel zerbricht und Scherben lösen sich magisch auf. Rückweg ist erstmal ausgeschlossen. Lucy muss den Spiegel wiederherstellen, um mit Michela zu fliehen.

Lucy ruft nach ihrer Schwester, sie hört ein distantes Weinen hinter der verschlossenen Tür. Sie untersucht den Raum.

Sie findet eine Seite aus einem Buch, welche mehr über die Spiegelwelt offenbart.

verschlossene Tür zu Raum 2

Toreingang zu Raum 3

szene/vorherigen scene (Räume)

-Loot truhen

(-Fallen)

- Story points beim ersten Betreten und weiteren Besuchen
- level checks/wahrscheinlichkeiten (möchtest du dies oder das aufbrechen Ja/Nein = success oder fail)
- Punkte an denen man wichtige Storyitems aufsammeln kann und mehr darüber erfährt
- Movement von kleinen Charakter durch klicken, evt. Animation und vielleicht check ob was interessantes in der Umgebung liegt, bzw. Hinweise oder Beschreibung der Umgebung

Schlüssel (Stück von Lampe + Kamin)

Fackel (Stuhlbein +) am Kamin anzünden

6 Seiten - Code für Geheimfach -> Waffe?

Spiegelscherbe

Blut (mit Scherbe in Hand schneiden)

Zahnfee - Zahn um ruhen zu können

Waffe lvl 1 und 2

Staub/Asche für Fenster -> Nachricht

Unterm Teppich?

Schubladen

Reißzwecke

Halskette

Über Zahn als Tribut gegen die Zahnfee in Seite 6

Eine Prinzessin die Spiegelwelt regieren wird und viel Macht besitzen wird

Bibliothek:

Kamin: 2. Schlüssel Teil, Asche

Couch: Notiz Inschrift (Stuhlbein) (Waffe in Secret Fach)

Secret: braucht Zahlenkombi (Uhr) (+Waffe)

Carpet

Door

BücherRR: Buch (Geheimfach mit

BücherR

BücherL

Table

Picture

Mirror -> Kristall muss eingesetzt werden um zu funktionieren
(Dahinter befindet sich Zahnfee = Kampf (Wenn schwach genug, benutze Zahn)

Schublade -> Halskette

Window -> Feder

//

To-Do-Liste (Wurde immer wieder aktualisiert):

- Text im Inventar für E U C keys
- timeout für innerHTML nach use/combine
- Hp / Schild Bars farbe ändern (gradient?)
- Item Boxen anpassen/Text stylen
(Remove/Add margin/padding)
- Click Eventlistener während Inventar deaktivieren
- Item hover animation fixen
- Event listeners während kampf entfernen
- Bei wahl 'Item' öffnet sich inventar, entweder wird item benutzt
oder zurück zur Auswahl.
- Nur Combat Items werden angezeigt oder manche haben keine
Wirkung (check if scene_combat)
- Kampf und Schadens animation einbringen
- Kampfprotokoll abspecken und DMG numbers in input 2
- Waffenslot einbringen
- Items überarbeiten
- Text färben
- Monster haben anderen Waffenpool
- XP Anzeige / von XP needed bis next Lvl
- Lebensspots die % hp wiederherstellen
- Niedere Gegner mit wenig leben/schild und keiner waffe
- Template ändern
- Clickable Map erstellen mit Wegen zur nächsten

Findet man so: Stuhlbein → Stoff → Fackel
combine

1. + 2. Schlüsselteil → combine
Besuch Lampe + Kamin → Zugang zu Michélas Raum

Notiz → 1. examine Zeichnung

Taschenuhr/examine = Gravur = Zeichnung

2. Besuch Fenster: Genauer hinschauen → Nachricht
Dreckpartikel → use on
zu Kamin + Asche Fenster

schaltet Geheimfach frei → Pin Code → 2. examine
Uhr = Code

Buchseiten → Code → Geheimfach Zimmer → Kristall → Spiegelportal
combine for input for use with Mirror

Buch → Taschenuhr → Pin für Fach → 1. Waffe → equip
examine input for use to

Reißzwecke → Blut
use

Zahn → Zahnfee → defeat → 2. Waffe → equip
use on use to

Feder → Blut → Blutfeder → Fackel → Fackel der Opferung → Kamin → Fight
combine with use w. use on

Stoff

Intro

a. → Stuhlbein + 10 XP
Stuhl b. → say c)
Fenster → Nachricht
Treppe → 1x Buchseite
Lampe → 1. Schlüsselteil
Michélas Tür → needs Schlüssel
Bib Tür → zu Bib

XP = 35 +
55
50
50
110
310 XP

Erster Besuch Monolog

+ Stuhlbein 10 XP
+ 1. Schlüsselteil 10 XP
+ Nachricht 10 XP
+ 1 Buchseite 5 XP

1. + 2. Schlüsselteil =
Schlüssel 20 XP

Feder + Blut =
Blutfeder 20 XP

6 Buchseiten =
Code 20 XP

Stuhlbein + Stoff =
Fackel 20 XP

Bib

Tür zurück → zu Intro
Couch → Notiz
Tisch → Reißzwecke
Geheimfach → 1. Waffe
Teppich → 1x Buchseite
Kamin → 2. Schlüsselteil + Asche
Bücher ganz R → Buch
Bücher R → 1x Buchseite
Bücher L → 1x Buchseite

Erster Besuch Monolog

+ Notiz 10 XP
+ 2. Schlüsselteil 10 XP
+ 3x Buchseite 3x 5 XP (15 XP)
+ Buch → Taschenuhr 10 XP
+ Reißzwecke → Blut 10 XP

Asche ans Fenster =
Nachricht 10 XP

↓
Entzündung des
Feuers

Michélas Raum

Bett → Zahn
Bild → 1x Buchseite
Kommode → Stoff + Buchseite
Geheimfach → Kristall (Scheibe)
Fenster → Feder
Spiegel → zur Spiegel Dime

Erster Besuch Monolog

+ Kristall / Scheibe 10 XP
+ 2 Buchseite 2x 5 XP (10)
+ Feder 10 XP
+ Zahn 10 XP
+ Stoff 10 XP

Fackel + Blutfeder
Fackel der Opferung
30 XP

```

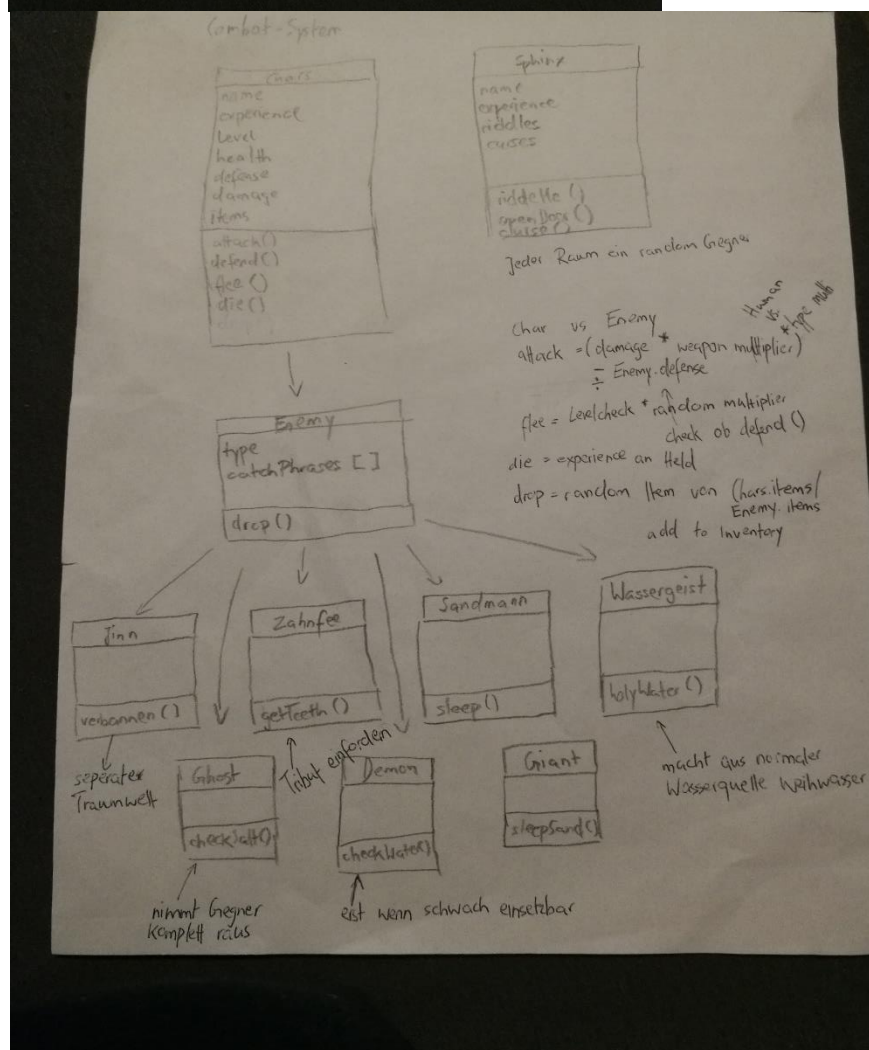
function CheckAttackMoves ()
  if draw (
    damage = (damage * drawRatio)
    multi = checkType ()
    extraDamage = multi * multiplier
    weaponDamage = attack ()
    fullDamage = capDamage + extraDamage

function CheckType ()
  (this.type == enemy.type)
  let equilibrium = 1
  let effective = 1.5
  let weak = 0.5

  Love - Hate = effective <> weak
  Love - Dream = equilibrium
  Love - Destruction = weak <> effective
  Hate - Dream = effective <> weak
  Hate - Destruction = equilibrium
  Dream - Destruction = effective <> weak
  Dream - Destruction = effective <> weak

  rollArray = empty (pop ())
  for (i = 0; i <= rolls; i++) {
    r = Math.random ()
    (Math.E * this.player.level) * damage)
    rollArray.push (r) }
    maxdmg = Math.max (rollArray)
    mindmg = Math.min (rollArray)
    hit = Math.floor (Math.random ())
    if (hit < miss) {
      return 0
    }
    if (hit > miss) {
      dmg = Math.floor (Math.random ())
      if (dmg < 0.5) {
        return mindmg
      }
      if (dmg > 0.7) {
        return maxdmg
      }
      else return (maxdmg * crit)
    }
  }

let Waffe
damage : number = 5 i.e.
rolls : 3 i.e.
rollArray []
attack () {
  miss = 0.2 i.e.
  crit = 1.2 i.e.
  crit = function ()
  weaponType = [Love, Dream, ...]
  randomize
  }
  }
  
```



- Angreifen ✓ Damage anpassen
 - Defend ? → Flee = vorzeit. aus Code-Cycle ausbrechen / Level-Check
if(player.level) ...
 - Item ? → open Inventory with only 'incombat' items
→ remove Eventlisteners for duration
continue combat
else leave ...
 - Drop → random chance to add items to inventory
special enemies drop special items always
1. - Waffen ausrüsten / upgrade ?
 2. - Visualisierung
 3. - Story
 4. - Raum Mechanics

5. SOUND

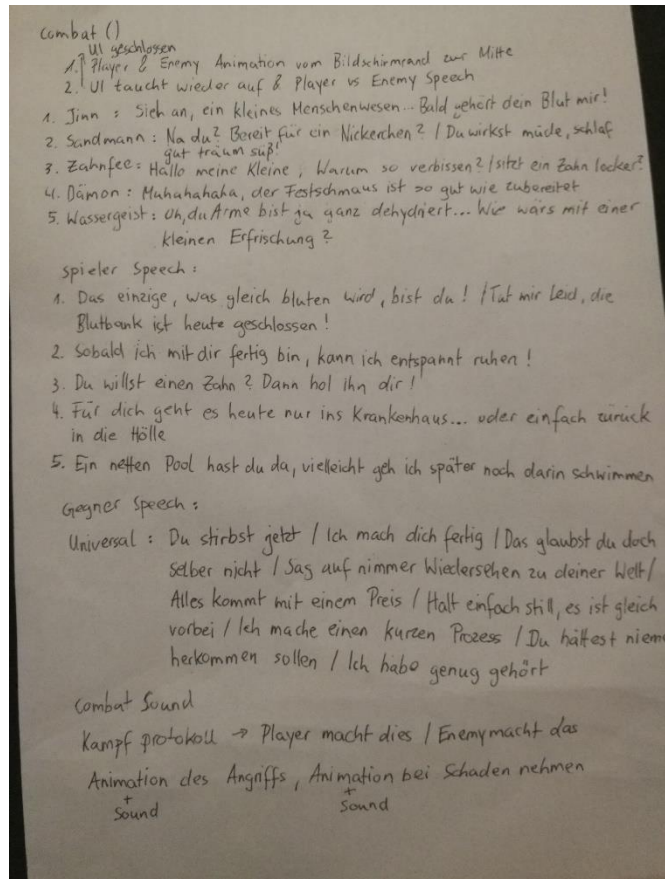
6. change Template and Links

function equipWeapon()

1. Make copy as normal item for \$Inventory → press (U) to equip real weapon as save.weapon / place other back in Inventory
weapon.type = player.type
2. such nach Hintergründen für Räume / Charaktere brauchen Avatare
jeder Raum hat verschiedene Buttons / maps ? mit Interaktion
Kampfsystem muss interessanter werden durch Animationen
→ nach jedem Hit / Defeat

function takeDmg() function animation_defeat()
animation-

- speech: combat protocol
- life bars get drained
(dmg numbers in red/blue ?)
- sound effects
- items brauchen icons / descriptions etc.



Kommen Archetypen zum Einsatz? Welche anderweitigen Charaktermodelle existieren (Steckbriefe)?

2 Charakter-Konzept

- Es gibt die Archetypen: Der Liebende/Held/Herrscher/Schöpfer/Entdecker/Rebell
- Einige davon treffen auf ein und denselben Charakter zu
- Ein paar davon sind nur indirekt durch Geschichten oder Untersuchungen herauszufinden

Dialogoptionen stellen *branching plots* zur Verfügung und lassen den Spieler zu einem gewissen Grad selbstbestimmt handeln. Sind derartige

3 Auswahlmöglichkeiten

Entscheidungen vorhanden und unterscheidet sich der Dialog je nach getätigter Auswahl?

- Da das Spiel wie eine Click-Adventure VN aufgebaut ist, hat der Spieler zwischen den Mono- und Dialogen etliche Möglichkeiten, die Geschichte anzugehen. Er ist quasi

selbst dafür verantwortlich, die Geschichte voranzubringen. Er kann sich dazu entscheiden, bestimmte Dinge früher oder später anzuschauen. Letztendlich muss er alle Hinweise zusammensuchen, um weiterzukommen. Die Inhalte der Dialoge unterscheiden sich, je nachdem ob der Spieler schon Hinweise gefunden hat oder nicht. Außerdem werden unterschiedliche Dialoge angeboten, wenn der Spieler zurück zu einer bereits besuchten Szene kommt, oder eine Stelle zum wiederholten Mal untersucht.

- Das Kampfsystem beruht darauf, verschiedene Auswahlmöglichkeiten zu treffen, um sich einen Vorteil zu verschaffen oder negative Effekte zu mindern.
- Eigentlich ist kein Dialog der gleiche, selbst bei erneuten Besuchen kann er sich ändern. Außerdem sind die Dialoge nach Optionen auch verschieden, obwohl sie meist auf dasselbe Ziel hinauslaufen

Verzweigte Pfade bieten dem Spieler die Möglichkeit, seinen individuell präferierten Pfad zu verfolgen. Sind alle Variablen sinnvoll benannt und die Szenenhierarchie strukturiert und übersichtlich aufgebaut? Welche Szenen sind wie miteinander gekoppelt?

4 Branching narratives

- Das Spiel hat viele randomisierte Variablen, besonders was das Kampfsystem und die Feine angeht
- Manche Items werden randomisiert
- Der Spieler kann (wie oben genannt) seinen eigenen Weg mehr oder weniger bestimmen (Metroidvania-Style)
- Er kann zwischen Szenen hin und her wechseln, um nach passenden Hinweisen zu suchen.

5 Transitions

Transitions stellen Überblendungen z.B. zwischen Szenen dar und können leicht modifiziert werden. Kommen unterschiedliche Transitions zum Einsatz? Novel-Pages können eingesetzt werden, um weitere Textelemente mit ggf. besonderen Interaktionsmöglichkeiten auszustatten und einzublenden. Wie wurden Novel Pages umgesetzt und welche Interaktionsmöglichkeiten gibt es?

6 Novel-Pages

- Novel Pages werden oft eingesetzt, angefangen von Charakter- und Waffensheets, bis hin zu der Untersuchung von Items etc.
- Sie dienen als eine wichtige Grundlage für das Untersuchen von Gegenständen innerhalb des Inventars
- Sie bringen noch viel mehr Hintergrund-Story ins Spiel, jedoch nur wenn man sich auch alles anschauen will

Sounds sind eingebunden und unterstützen oder ermöglichen die Wahrnehmung der Aktionen. Welche Ereignisse werden durch Geräusche akustisch unterstützt; durch welche Geräuschkulisse oder Musik die Atmosphäre? Gibt es ein auditiv geplantes Muster, bei dem zu ganz speziellen Events Sound / Musik abgespielt wird?

7 Audio

- Es gibt Soundfeedback beim Klicken von interessanten Stellen in Räumen
- Manchmal werden Dialogstellen mit Sounds untermalt
- Musik spielt im Hintergrund
- Im Kampfsystem werden viele Sounds verwendet, die beim Schaden austeilen und nehmen etc. gespielt werden
- Bei wichtigen Interaktionen gibt es auch Soundfeedback

Ein grafisches Interface gibt dem Nutzer die Möglichkeit, Einstellungen beim Programmstart oder während des Programmlaufs vorzunehmen. Was kann er dort tun? Wird z.B. auf ein Out-Of-Game-Menu oder ein sogenanntes Ingame-Menu zurückgegriffen? Alternativ kann eine Art von Skala, die sich unter bestimmten Bedingungen füllt oder leert (bspw. eine Lovebar / ein Love'O'Meter) eingebaut werden.

8 GUI

- Das Inventar wurde überarbeitet, sodass Gegenstände untersucht, kombiniert und benutzt werden können
- Während des Kampfes werden nur für den Kampf relevante Items angezeigt
- Lebens-/Schild-Anzeigen und weitere Charakter relevante Details werden angezeigt
- Im Inventar kann der Charaktersheet eingesehen werden, bzw. die momentan ausgerüstete Waffe
- Ein ausfahrbares Menü, mit Buttons zum Speichern/Laden, für die Steuerung und zum Schließen

Input-Felder können verwendet werden, damit man dem Spieler die Option bietet, mithilfe einer Eingabe interne Zustände zu verändern. Wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben z.B. seinen Namen einzugeben und wird dieser im Verlauf der Story verwendet? Sind weitere Input-Felder eingesetzt worden? Zu welchem Zweck?

9 Input-Feld(er)

- Name des Spielers ist randomisiert

- Der Spieler wird aufgefordert Codes einzugeben
- Die Codes müssen aus verschiedenen Buchseiten extrahiert werden oder wo anders her

Ein Punktesystem kann bei den unterschiedlichsten Situationen zum Einsatz kommen. So können Punkte vergeben, abgezogen, berechnet und das Ergebnis ausgewertet werden. Gibt es hierfür ein geregeltes Schema, das die Punkteverteilung für das Verhalten des Spielers festlegt oder ähnliche Regeln?

1
0 Punkteverteilungssystem

- Der Spieler kann Erfahrungspunkte sammeln (XP)
- Der Spieler kann randomisierte Waffen(werte) sammeln
- Das Spielerlevel ist eigentlich bis Level 5 ausgelegt, aber aufgrund der Zeit ist die gesamte Story nicht möglich
- Das Kampfsystem beruht auf vielen verschiedenen Punkten (unter anderem Schaden, Leben etc.)

Das Inventarsystem übernimmt das Management von hinzugefügten, konsumierbaren sowie nicht-konsumierbaren Items. Wird dieses System genutzt? Welche Items gibt es und was für Eigenschaften werden diesen zugeschrieben? Wozu existieren sie?

1 Inventory- und Item-
1 System

- Wie oben beschrieben kann man Items sammeln, um sie zu benutzen/kombinieren/untersuchen
- Ohne das Inventar kommt man im Spiel nicht weiter
- Man muss die Gegenstände teilweise untersuchen, um an Infos zu gelangen, die wichtig für den Fortschritt sind

1
2 Animation

Animationen können selbst definiert und auf Objekte angewendet werden. Wurden verschiedene Animationen bestimmt und kommen zur Verwendung?

1
3 Styling

Werden alle relevanten Elemente mithilfe von CSS gestylt?

- Alle Elemente werden mit CSS unterstützt
- Viele Elemente sind in einem Pixel Art RPG Style gehalten
- Custom Cursor

Wurden verschiedene Spielenden eingebaut (mind. zwei)?

14 Enden

- Es ist lediglich der Anfang der Story
- Der Spieler hat jedoch zig Möglichkeiten, das Spiel anzugehen
- Bestimmte Optionen können verschiedene Ausgänge haben, je nachdem wie weit der eigene Fortschritt schon ist
- Man weiß nicht, in welcher Reihenfolge man welche Buchseite erhält. Die erzählte Geschichte kann also komplett verwirrend zunächst sein, falls sie am Ende beginnt
- Statt verschiedenen Enden wurde eher Wert auf einen erhöhten Wiederspielwert gelegt
- Je nachdem welche Entscheidungen man wo wann zuerst trifft, können sich die Dialoge komplett unterscheiden

15 Ausblick

Ursprünglich war die VN für die gesamte Story gedacht, mit viel mehr Kämpfen und Fantasy-Anteil. Da ich sehr lange und gerne an den Spielmechaniken gewerkelt habe, d.h. jede kleinste Idee, die ich irgendwie cool fand, implementierte, habe ich die Story unterschätzt. Gerade bei einer Click-Adventure Visual Novel, in dem jeder Gegenstand untersucht, evt. auch kombiniert oder benutzt werden kann und deshalb auf einmal sehr viele Korrelationen entstehen, merkt man auf einmal wie unglaublich viel das doch an Arbeit ist. Die Spielmechaniken einzubauen hat zwar noch am meisten Zeit gekostet, aber es war schön abwechselnd und kognitiv herausfordernd. Aber die Implementation der Story war dagegen einfach nur eintönig und dauerte lange, trotz des weitgehend minimierten Codes durch effizientere Funktionen. Dadurch habe ich allerdings auch gelernt, wie viel Schweiß hinter ein bisschen Geschichte steckt, sobald es mehrere Optionen und Wege gibt. Leider musste ich

auch durchleben, wie es sich anfühlt, mehrere Tage zu Crunchen. Deadlines gewinnen dadurch immer mehr an tatsächlicher Bedeutung.

An manchen Stellen des Konzepts wird klar, dass es ursprünglich darum ging, in der Spiegeldimension an etliche fantastische Bereiche zu reisen, um sich letztendlich zu Michela durchzukämpfen und Adam (als Dämon) zu besiegen. Auf dem Weg sollte man den verschiedensten Fabelwesen über den Weg laufen, angefangen mit der Zahnfee, dem Sandmann, Geistern, dem Riesen, Dämonen, Wassergeistern, einem Jinn und der Sphinx. Einige davon hätte man mit bestimmten Items besiegen müssen, den Riesen zum Beispiel mit Hilfe des Schlafsandes vom Sandmann oder die Sphinx hätte Rätsel gestellt, die man lösen muss.

Der Jinn will einem das Blut klauen und versetzt uns in eine Traumwelt, aus der wir entkommen sollen.

Die Bereiche, die man besucht, sollten ursprünglich auch viel randomisierter sein, sodass man in jedem Spieldurchlauf eine andere Reihenfolge der Items auffindet. So würde man in manche Bereiche früher oder später gelangen und dadurch Vor- oder Nachteile erhalten.

Das Kampfsystem könnte auch noch weiter ausgebaut werden, mit viel mehr Kampf-Items, die einem helfen. Eine verbesserte KI (die bestimmte Attacken antizipiert aufgrund der vorherigen Wahlen) wäre auch möglich, ebenso ein größerer Item-Drop Pool und eine schönere Visualisierung des Kampfgeschehens. Eine verbesserte Balancierung der Kampfwerte wäre auch noch gut gewesen. Die Visualisierung der Items im Inventar wäre auch noch überarbeitet worden. Generell wurde auf Funktion vor Ästhetik geachtet, aber trotzdem versucht, ein ansprechendes GUI zu gestalten.

Als maximales Spieler Level war Stufe 5 angedacht, mit jedem Stufenaufstieg kommen bessere Stats dazu, und mächtigere Waffen sind möglich. An den Waffen hätte ich auch gerne mehr noch gearbeitet, mit noch cooleren Eigenschaften. Zum Beispiel, dass jeder Name Modifier (... des Himmels / etc.) extra Fähigkeiten bereit gestellt hätte.

Was die Karten angeht, war ursprünglich angedacht, mit Top-Down Maps zu arbeiten und eine kleine Pixelart Figur zu bewegen. Nach langer Zeit auf der Suche nach geeigneten Bildern, habe ich dann aber aufgegeben. Die Zeit war einfach nicht da, um eigene Karten zu basteln.

Es war nicht nur schwierig, passende Karten oder normale Hintergründe wie jetzt zu finden, sondern auch gute Bilder für Gegner im ähnlichen Stil des Helden waren rar bis nicht vorhanden je nach Gegnertyp. Kurz vor der Abgabe kam ich noch auf alle möglichen kleinen Bugs, die beheben werden mussten. Leider war die Zeit nicht mehr ausreichend, um wirklich

jeden einzelnen Pfad und Option zu durchspielen. Ich werde aber noch ein paar Spieldurchgänge machen und wenn es noch gravierende Bugs gibt, sofort updaten.