

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	i
1 Inspirationen	1
2 Ideen	1
2.1 Welt	1
2.2 Crafting-System	2
2.3 Biome	3
2.4 Charakter	3
2.5 Generationen	3
2.6 Klassen	3
2.7 Rassen	3
2.8 Berufe	3
2.9 Spielmodi	3
2.10 NPCs	3
2.11 Städte	3
2.12 Fraktionen	3
2.13 Handel	3
2.14 Monster	3
2.15 Bosse	3
2.16 Mineralien	3
2.17 Magie	3
2.18 Kampf-System	3
2.19 Weltgenerator	3

1 Inspirationen

- Terraria
 - 2D-Welt
 - Crafting
 - Feindsystem
 - Items
 - Biome (Orbs)
- Minecraft (Crafting, Wetter-System, Tag-Nacht)
 - Crafting
 - Wetter
 - Tag-Nacht (Bedrohungen überwiegend bei Nacht?)
- CubeWorld ... vielleicht
- Clonks
 - NPCs, die Aufgaben übernehmen
 - Verbindungssystem verschiedener Gebäude und/oder Geräte
- Dwarf Fortress / Gnomoria
- S.P.A.Z.
 - Universum; die Verbindungen zwischen den Planeten
- King Arthur's Gold
 - Kampf-System
 - Multiplayer

2 Ideen

2.1 Welt

- 2D-Welt
- verschiedene Welten in Form von Orbs (Spheren, Glaskugeln)
 - Unterschiedliche Orbs beherbergen unterschiedliche Monster^{2.14}, Mineralien^{2.16} und Biome^{2.3}
 - als Mittelpunkt des Universums könnte eine optische Täuschung in Form einer Spirale dienen (Sowas in der Art: <http://www.neurowelt.de/Bilder-Vortrag/spirale2-25.jpg>)
- bestehend aus Klötzen (technische durch Quadrees definiert)

- Mehr-Layer-Darstellung
 - Vordergrund
 - Ebene für Figuren und Ressourcen
 - Gebäude-Layer
 - Ebene für Gebäude und vielleicht zusätzliche Ressourcen
 - Hintergrund
 - nochmals unterteilt in ca. 3 Ebenen um einen Tiefeneffekt zu erzielen (wie bei Terraria)
 - Ziel der Ebenen: man kann an Häusern vorbei laufen, ohne darüber springen oder durchlaufen zu müssen
- Reisen von Orb zu Orb durch Teleportation
 - Teleporter in jedem Orb
 - Teleporter können transportiert und an anderen Stellen verankert werden
 - Ressourcen für Teleporterbau befinden sich im Start-Orb
- Orbs können physikalische Spielereien haben, wie z.B. andere Gravitation, vertauschte Steuerung. Spieler kann die Effekte umgehen, indem er die passenden Items angelegt, bzw. dabei hat oder durch Magie usw.

2.2 Crafting-System

Feind-System (verschiedene AIs) Charakter-System Klassen-System (Spezialisierung) Nahkämpfer Magier Fernkämpfer Heiler eventuell Mischklassen und Unterklassen Rassen-System Mensch Ork Zwerg Elfen Gnome ... Berufs-System Mechaniker (kann Strom legen und verbinden usw.) Klempner (kann Wasserleitungen legen usw.) (auch für andere Flüssigkeiten) Dummies (Bots, Helferleins, andere Charaktere), die einem bei der Ressourcenbeschaffung und -Verarbeitung unterstützen Dummies können kämpfen (Berufs-System würde sich hier anbieten) (z.B. Militär-Dummies, die von Türmen aus schießen) Dummies sind NICHT für Aufgaben wie Schmied usw. da Dummies stellen Produktionsketten dar (z.B. Steinmetz hackt stein -> findet Erze -> bringt sie zum verarbeiten) Dummies werden genutzt um eine große Menge an Ressourcen zu sammeln, für spätere großen Projekte Magie-System da Magie übermächtig ist, muss man sie sich verdienen (lernen, studieren, forschen usw.) Generation-System (in Verbindung mit Klassen und Berufen) 1. Generation hat 10 Punkte einer Klasse 2. Generation hat 6 Punkte der Vater-Klasse und 6 Punkte der Mutter-Klasse (12 Punkte insgesamt) ... Charakter-Erstellung verschiedene Haare usw. Kleidung dick, dünn, groß, klein usw.

NPC-Städte mit Politiksystem (einhergehend mit Fraktionen) NPC-Fraktionen => Verbündete, Neutrale, Feinde Der Spieler hat die Möglichkeit eine eigene Fraktion mit eigenen Anhängern zu gründen, die sich in der Welt behaupten muss Loyalitätsskalen Aggressorenkalen Der Spieler hat die Möglichkeit die „Art seiner Macht“ vor Spielbeginn zu wählen Hexerei, Magie, Okkultismus, Religionen, Technik, Kinetik, Ying-Yang usw. Vielleicht begründend durch den Glauben an bestimmte Gottheiten? (Sacrifice) Spielermodi Softcore (Spieler verliert nichts oder nur Gold) Mediumcore (Spieler verliert einen

Teil seiner Ausrüstung, kann wieder aufgesammelt werden) Hardcore (Spieler verliert seine Ausrüstung beim Sterben, kann nicht mehr aufgesammelt werden) Deathcore (Tot ist TOT!) Handelssystem Spieler kann Güter zum Tausch verwenden Es kann allerdings auch eine Währung eingesetzt werden Karawanen die regelmäßig für Gold sorgen, die allerdings auch geschützt werden müssen (Piraten, Räuber, Ronins usw.)

Fragen die es zu klären gilt:

Gibt es eine Story? Bosse? Mini-, Mid- und Endbosse? Währungen?

2.3 Biome

2.4 Charakter

2.5 Generationen

2.6 Klassen

2.7 Rassen

2.8 Berufe

2.9 Spielmodi

2.10 NPCs

2.11 Städte

2.12 Fraktionen

2.13 Handel

2.14 Monster

2.15 Bosse

2.16 Mineralien

2.17 Magie

2.18 Kampf-System

2.19 Weltgenerator