

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	i
1 Inspirationen	1
2 Welt	2
2.1 Aufbau	2
2.2 Biome	3
3 Charakter	4
3.1 Rassen	4
3.2 Klassen	4
3.3 Fähigkeiten	4
3.4 Skill-Tree	4
4 NPCs	5
4.1 Ränge	5
4.2 Monster	5
4.2.1 Bosse	5
4.3 <i>Pets</i>	5
5 Spielmechanik	6
5.1 Spielmodi	6
5.2 Charakter-Erstellung	6
5.3 Singleplayer	6
5.4 Multiplayer	6
5.4.1 Verbindung der Singleplayer-Universen	6
5.4.2 <i>Multiplayer-Modi</i>	6
5.5 Ressourcen	7
5.6 Items	7
5.7 Crafting-System	7
5.7.1 via Spieler	7
5.7.2 via NPC	7
5.8 Magie-System	7
5.9 Kampf-System	8
6 Weltgenerator	9

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 Welt

- verschiedene Welten in Form von Orbs (Spheren, Glaskugeln)
 - Unterschiedliche Orbs beherbergen unterschiedliche Monster 4.2, Ressourcen 5.5 und Biome 2.2
 - 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 anlegt, bzw. dabei hat oder durch Magie usw.

2.1 Aufbau

- 2D-Welt
- verschiedene Blockgrößen, aus denen die Welt besteht
 - klein: 8x8 Pixel
 - normal: 16x16 px
 - groß: 32x32 px
 - andere Größen für den Speicher vorbehalten (User kann keine anderen Blockgrößen nutzen)
- Spieler und Objekte werden durch PixelArt dargestellt (1x1 Pixel; Wie bei Terraria)

2.2 Biome

3 Charakter

- je öfter du etwas machst, desto besser wird dein Skill darin
- *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)*

3.1 Rassen

- Mensch
- Ork
- Zwerg
- Elfen
- Gnome
- usw.

3.2 Klassen

- Nahkämpfer
- Magier
- Fernkämpfer
- Heiler
- eventuell Mischklassen und Unterklassen

3.3 Fähigkeiten

3.4 Skill-Tree

4 NPCs

- helfen bei Ressourcenbeschaffung und -verarbeitung
- können Berufe wie z.B. Händler annehmen (Spieler baut Haus, deklariert es als Geschäft und beordert NPC dahin; NPC übernimmt die Rolle des Händlers)
- können kämpfen
- NPCs kommen je nachdem, ob es der Spieler möchte oder nicht
- Spieler kann Häuser (oder ein großes Haus) bauen, die er mittels Schild (oder etwas Anderem) als NPC-Haus markieren kann
- NPCs kommen NUR, wenn der Spieler solche Häuser errichtet

4.1 Ränge

- NPCs steigen im Rang und werden dadurch stärker bzw. wertvoller in ALLEN Fähigkeiten (können besser Holz hacken und besser kämpfen usw.)

4.2 Monster

- verschiedene AIs

4.2.1 Bosse

- Events als “regelmäßige Standardbosse”
- Bosse spawnen bei Weltgenerierung zufällig in Orbs.
- Bosse spawnen in bestimmten Biomen (z.B. Kraken im Ozean)
- Wenn ein Boss besiegt wurde, spawnnt er nach gewissen Zeit neu in einem zufälligen Orb (wieder im selben Biom)
- zum Boss-Farmen könnte es gewisse Items oder Magie geben, die einem den kürzesten Weg zum jeweiligen Boss anzeigen.
- *Bosse, die durch gewisse Aktionen des Spielers hervorgerufen werden (wie z.B. zer-schlagen von ShadowOrbs in Terraria)*

4.3 Pets

- *eventuell Mounts zum Reiten und Fliegen*

5 Spielmechanik

5.1 Spielmodi

- 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!)

5.2 Charakter-Erstellung

- verschiedene Haare usw.
- Kleidung
- dick, dünn, groß, klein usw.

5.3 Singleplayer

5.4 Multiplayer

5.4.1 Verbindung der Singleplayer-Universen

- Universen werden nebeneinander dargestellt
- es wird eine Direktverbindung von Start-Orb zu Start-Orb erstellt
- Spieler spielen aktiv im Universum des jeweils anderen mit
- d.h. sie können alle Orbs erkunden, die der andere Universen-Besitzer schon erkundet hat. Sie können Ressourcen im anderen Universum abbauen. Sie können aktiv bauen, Magie wirken, Teleporter bauen, Orbs erkunden usw.

5.4.2 *Multiplayer-Modi*

- Capture the Flag
- King of the Hill
- Build'n Destrooooooy (King Arthur's Gold)
- (Team-)Death-Match
- eventuell MMORPG-Server (mehrere Spieler spielen in einem Universum)

5.5 Ressourcen

5.6 Items

5.7 Crafting-System

Der Spieler kann selber craften, kann es aber von NPCs machen lassen:

5.7.1 via Spieler

- Rohstoffe sammeln
- z.B. Erze am Ofen schmelzen
- Komponenten erstellen (z.B. Griff aus Holz an der Drehbank; Klinge aus Metall am Amboss)
- Produkt (Schwert) aus Komponenten zusammensetzen (z.B. Werkbank)

5.7.2 via NPC

- Rohstoffe sammeln kann durch Anweisungen auf NPCs übertragen werden
Der Weg zu den Rohstoffen muss gegeben sein
Spieler wählt Rohstoff aus Prioritätenliste, der von den NPCs abgebaut werden soll
NPCs bauen also NUR die Rohstoffe ab. Sie legen keine Wege zu den Rohstoffen an.
somit bleibt das ‘Terraforming’ komplett in den Händen des Spielers
- NPCs bringen Rohstoffe zurück in das Lagerhaus, wo die Rohstoffe für andere NPCs zur Verfügung stehen
- NPC Schmied nutzt das vorhandene Eisenerz aus dem Lagerhaus, um Barren herzustellen usw.

5.8 Magie-System

- da Magie übermächtig ist, muss man sie sich verdienen (lernen, studieren, forschen usw.)
- Spieler besitzt ein Zauberbuch (kein Item, sondern eher ein Menü), indem viele verschieden Zauber zur Verfügung stehen (müssen aber erst irgendwie gelernt werden)
Zauber können aus dem Zauberbuch in die Schnellleiste gezogen und danach gewirkt werden
- Jeder Zauber kann auf verschieden Art und Weise gewirkt werden (ähnlich wie bei Magicka → selbes Prinzip bei anderen Kämpfern z.B. Angriff, Blocken, usw.; siehe Kampfsteuerung 5.9)

- Items ändern nur die Stati des Spielers.
- Es wird keine Elemente und Kombinationen aus den Elementen geben (zu viel des Guten)

5.9 Kampf-System

Verschieden Art und Weisen zu Kämpfen:

- Nahkampf
- Fernkampf
- Zauber
- Alchemie

Kampfsteuerung

Es gibt 2 Angriffsarten. LMB & RMB. Man kann zusätzlich Blocken Space.

Nahkämpfer

- LMB Zusteichen
- RMB schwerer Hieb
- Space Parrieren

Fernkämpfer

- LMB Schnellschuss (braucht nicht so viel Spannung)
- RMB Pierce-Schuss (geht durch Gegner durch; Teilt jedem Schaden aus)
- Space Dash (Gewisse Distanz schnell überwinden ohne Schaden zu erleiden)

Zauberer

- LMB Angriff 1
- RMB Angriff 2
- Space Barriere bzw. Schutzzauber

Alchemist

- LMB schmeißt Trank (Effekt, je nach Trank)
- RMB beschwört Wesen, je nach Trank
- Space beschwört Wesen für die Dauer des Tastendrucks direkt vor dem Spieler. Das Wesen steckt den Schaden ein.

6 Weltgenerator