

1 Offene Fragen

Gibt es eine Story?

- eher nicht, oder?

Währungen?

- ich würde sagen, einfache Silber- und Gold-Münzen

Inhaltsverzeichnis

1	Offene Fragen	i
	Inhaltsverzeichnis	ii
2	Inspirationen	1
3	Welt	2
3.1	Biome	2
4	Charakter	3
4.1	Rassen	3
4.2	Klassen	3
4.3	Fähigkeiten	3
5	NPCs	4
5.1	Ränge	4
5.2	Monster	4
5.2.1	Bosse	4
6	Spielmechanik	5
6.1	Spielmodi	5
6.2	Charakter-Erstellung	5
6.3	Singleplayer	5
6.4	Multiplayer	5
6.4.1	Verbindung der Singleplayer-Universen	5
6.4.2	<i>Multiplayer-Modi</i>	5
6.5	Ressourcen	6
6.6	Items	6
6.7	Crafting-System	6
6.8	Magie-System	6
6.9	Kampf-System	6
7	Weltgenerator	7

2 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

3 Welt

- 2D-Welt
- verschiedene Welten in Form von Orbs (Spheren, Glaskugeln)
 - Unterschiedliche Orbs beherbergen unterschiedliche Monster 5.2, Ressourcen 6.5 und Biome 3.1
 - 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.

3.1 Biome

4 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)*

4.1 Rassen

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

4.2 Klassen

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

4.3 Fähigkeiten

5 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

5.1 Ränge

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

5.2 Monster

- verschiedene AIs

5.2.1 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)*

6 Spielmechanik

6.1 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!)

6.2 Charakter-Erstellung

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

6.3 Singleplayer

6.4 Multiplayer

6.4.1 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.

6.4.2 *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)

6.5 Ressourcen

6.6 Items

6.7 Crafting-System

6.8 Magie-System

- da Magie übermächtig ist, muss man sie sich verdienen (lernen, studieren, forschen usw.)

6.9 Kampf-System

7 Weltgenerator