# Mögliche Spielumgebungen

## Altes Haus

## Keller

## Bunkeranlage

## Maschinenhalle Fabrik, alte oder neue mit Roboterfertigungsanlagen, die dem Spieler gefährlich sein können.

## Höhle

## Raumstation (Mögliches Aussenlevel mit Mondkrater, Schwerelosigkeit)

## Schule

## Bürogebäude

## Gefängnis

## Kloster

# Mögliche Spielideen

Natürlich würde die Spielumgebung dem Konzept angepasst.

## Retten einer Geisel/Zivilperson

Der Spieler muss unentdeckt bis zur Geisel gelangen, diese befreien und dann zum Extraktionspunkt fliehen. Wird die Geisel oder der Spieler getötet, ist das spiel vorbei.

Der Spieler hat die Möglichkeit die Wachen abzulenken mit Geräuschen oder Gegenständen. Alternativ könnte der Spieler die Wachen betäuben oder sogar töten/zerstören. Das Töten sollte beschränkt werden, damit nicht alle Wachen im Level so neutralisiert werden können.

## Raubsimulation - Sammeln von Wertgegenständen

Im Level sind direkt Gold oder Wertgegenstände von unterschiedlichem Goldwert verstreut. Der Spieler muss pro Level einen Mindestbetrag an Gold stehlen um damit den Raum wieder verlassen zu können. Fallen und Patrouillen versuchen dies zu verhindern. Das Entdecktwerden könnte tödlich sein, oder aber man verliert einen gewissen Goldbetrag und startet vom Start oder vom „Gefängins“ aus neu.

Alternativ könnten auch (zusätzlich) Zivilpersonen „bestohlen“ werden, was dynamischer wäre.

## Arena

Man startet in einer Zufällig generierten Karte, nach dem man 1-n einfache Gegner getötet hat,, gewinnt man das Level. Jedes X-te (z.B. 3te) Level wird gegen den gleichen Bossgegner gekämpft. Jeder Bossgegner hat eigene Attacken, Buffs, Stärken und Schwächen….

Der Spieler hat 3 Angriffsarten (Magie, Nahkampf, Fernkampf (Bogen), und unterschiedliche Gegner sind unterschiedlich anfällig dagegen (z.B. Nahkampf ist gut gegen Fernkampf, aber Magie ist gut gegen Nahkampf etc.)

Vor Angriffen der Boss sollte der Spieler gewarnt werden und ausweichen können.

## Puzzle und Jump & Run

Mit Verschieben von Blöcken müssen Wege freigeräumt werden, Gegenstände wie Dynamit oder Seile lassen unmöglich erscheinende Hindernisse überwinden. Diese Gegenstände findet man im bereits zugänglichen Level oder hat diese zum Start im Inventar.

Tiere und Fallen versuchen, den Spieler daran zu hindern. Direkt mit Schaden auf den Spieler oder indirekt mit Verlangsamen der Spielfigur oder Blockieren eines Weges.

## Stealth

Der Spieler muss unentdeckt verschiedene Gegenstände sammeln um das Level verlassen zu können.

Gegner versuchen mit Sehen und Hören den Spieler zu ertappen. Könnte Sofort tödlich sein, sonst müsste der Spieler den Angreifern ausweichen oder betäuben können.

## Lauf Forest Lauf

Der Spieler kann sich ein Level im „Spectator“ Modus anschauen. Er soll sich Startpunkt, Ziel punkt und hindernisse dabei merken. Nach dem er bereit ist und/oder nach Ablauf eines Timers startet hinter dem Startpunkt ein tödliches Event/Gegner (Lava, Wasser, Killerroboter) und der Spieler muss es lebend bis zum Ausgang schaffen.

## Doppelagent -Assassin

Einer der Wachen im Level ist ein Doppelagent. Der Spieler sollte mit „observieren“ der Wachen herausfinden, welche der Wachen einzigartig ist. Der Spieler versucht anschliessend, diese Wache unbemerkt zu beseitigen.

Kann „erschwert“ werden durch:

* mit einem Timer, der abläuft und das Spiel beendet beim Ablauf.
* Die Wachen sehen immer unterschiedlich aus, der Doppelagent ist immer einzigartig. Nicht immer gleiches Merkmal sollte den Doppelagenten verraten.
* Nach einem Alarm, Sichtung des Spielers sind alle Wachen wachsamer und/oder die Patrouille erweitern sich.

# Mögliche Spielinhalte

Hier werden nur einige Ideen-„Schnippsel“ gegeben, die man in eine Vielzahl von Spiele oder Levels einbauen könnte.

## Fallen

### Neutrale Fallen

KI-Lose Objekte, die mit einem Mechanismus ausgestattet sind, um allen Personen zu schaden. Das könnten Laserstrahlen sein, die mit Springen, Kriechen oder mit Platzieren von Objekten umgangen werden können.

Statt Laser können es auch Ketten, Sägeblätter, Pfeile oder giftige Tiere oder Stacheln sein, je nach Spielumgebung.

Unterscheidet nicht von Freund und Feind

**Beispiele**: Feuerspucker, Bodenplatten Laser, Rollender Felsbrocken, Stacheln, Lose Hochspannungsleitung.

### Anti-Player Fallen

Diese Fallen sind wie in „Neutrale Fallen“ anzusehen, reagieren aber in der Regel nur auf den Spieler. Mit Hacken könnte man diese zum Beispiel zu Neutralen Fallen machen.

**Beispiele**: Autoschuss Kamera, Roboter mit Waffe

## Gravitation

Puzzle oder Situationen schaffen, die nur mit einer bestimmten Gravitation gelöst werden können.

Dabei wird dem Spieler selber eine Art „Energie“ gegeben, und er kann die Gravitation selber beeinflussen oder mit hilfe von Game-Objekte kann er zwischen 2-3 Zuständen hin und her schalten. (anderer Bewegungsgeschwindigkeit, maximale Sprunghöhe, Gewichte heben)

## Lichtlevel

Die Umgebung wird unterschiedlich beleuchtet. Aufgrund vom Lichtlevel des Spielers (Mit einer Anzeige sichtbar machen) könnten Wachen oder Fallen den Spieler nicht mehr bemerken.

Oder man hat ein Event, Wie zum Beispiel ein „Geisterpulse“, der dem Spieler Schaden zufügt, wenn er sich zum Zeitpunkt des Pulses im Schatten befindet.

## Geräusche

Spieler macht beim Gehen/rennen/kriechen in Kombination mit der Bodenbeschaffenheit unterschiedlich viel Lärm. Könnte Gegner anlocken oder eben an Gegner vorbeischleichen.

Weiter könnten so „Geräuschverursacher“ wie Lagerfeuer oder Radio die Spielergeräusche übertönen und so ebenfalls ein Vorbeischleichen ermöglichen.

## Inventar

Objekte oder Geräte, die vom Spieler gesammelt werden können, werden im Inventar abgelegt.

Können zu einem Späteren Zeitpunkt gebraucht werden.

Beispiele: Heiltränke, Stärkungstränke, Seile, Steine , Munition, Waffen

## Charakter

Der Charakter kann 1-n Gegenstände aufnehmen, die ihn stärker oder anders „machen“. Waffen oder Rüstungen, oder Amulette oder Booster die die Heilung oder den Ausgeteilten Schaden beeinflussen.

Oder aber die Geschwindigkeit oder Verwundbarkeit des Spielers verändern.

**Beispiel**: Ritterrüstung: nur noch 20% des Schadens wird erlitten, aber die Geschwindigkeit wird halbiert. Damit könnte der Spieler eine zuvor tödliche Pfeilschuss-Falle überleben.

## Buffs

Eignet sich für Puzzle level: Bestimmte Objekte (Brunnen, Automaten, Schreine) könnten spielereigenschaften (Speed, Angriff, Leben, Sprungkraft, Stärke) so verändern, dass zuvor unmögliche Spielabschnitte oder Hindernisse überwunden werden können.

Die Kleinere Variante wie Stärkungstränke/Booster könnten den Kampf erleichtern.

## Geld

Erfolgreiches Abschliessen von Spielzielen kann mit Geld belohnt werden. Dieses kann für Ausrüstung oder Informationen oder Buffs ausgegeben werden und machen die nächsten Levels einfacher

## Erfahrung

Erfolgreiches Abschliessen von Spielzielen kann mit Geld belohnt werden. Dieses kann für Ausrüstung oder Informationen oder Buffs ausgegeben werden und machen die nächsten Levels einfacher

Vorteil: Braucht kein Inventar sondern kann direkt den Charakter verstärken.

## Leaderboard

Aufzeichen von Spieler via Spielername, für fast alle Eigenschaften: (Kills, Geld, Punkte, Zeit) Könnte eine Rangliste erstellt werden.