**Bloodstream - Konzept**

**Gameplay**

Die Zelle (rotes Blutkörperchen) namens Jelly muss eine bestimmte Anzahl von Luftblasen durch geschicktes manövrieren auf der Arena, die mit Obstacles, Wänden und Gängen zerteilt ist und von feindlichen Zellen / Gegnern / Viren bewohnt wird, in einen dafür vorgesehenen und markierten "Ablagebereich" befördern. Wenn die notwendige Anzahl an Zellen im Bereich liegt, muss man auch selbst in diesen Bereich schwimmen um das Level zu beenden. Man kann aber auch noch die restlichen Luftblasen holen um alle 3 Sterne (die Ingame-Währung, die man sich auch kaufen kann) zu erreichen. Manövriert werden die Luftbläschen durch „vor sich herschieben“ bzw. durch anstupsen.

In Summe stelle ich mir 50-70 Levels vor, welche alle 10 Levels ein neues Grafikdesign und alle 5 Levels ein neues Arena-Layout erhalten. Somit spielt man 5 Levels auf der gleichen Karte, nur die Schwierigkeit wird erhöht indem mehr oder schwerere Gegner, neue Map mit Obstacles und Labyrinth-Gängen, anders positionierte Luftbläschen oder ein höheres Luftbläschen-Soll arrangiert werden.

Die Gegner können entweder durch geschicktes Anstupsen mit einer Luftblase, oder mit der passiven Fähigkeit "Funkenstoß" durch das Powerup "Elektrizität" getötet werden. Man kann aber auch versuchen, einfach nur zu fliehen.

Die KI der Gegner stelle ich mir wie folgt vor: Der Gegner hat 2 Bewegungs-Modi. 1.) Zufällige Richtung, 2. Verfolgungsmodus. Der Gegner befindet sich erstmal im 1. Modus und wechselt alle n Zeiteinheiten zufällig die Richtung. Nach m Richtungswechseln oder nach j Wandberührungen wechselt der Gegner in den Verfolgungsmodus, in welchem die Bewegungsrichtung Luftlinie nach dem Jelly orientiert wird und jede Sekunde korrigiert wird. Sollte der Gegner den Jelly berühren, wechselt dieser sofort wieder in den Zufallsmodus. So hat der Jelly, falls noch nicht tot, die Zeit zu fliehen.

Es soll auch ein Puzzle-Element beinhalten. Ich stelle mir vor, es gibt Schalter und Tore auf der Map. Durch betätigen des Schalters (etwas darauf platzieren, Luft oder Geröll) wird das Tor geöffnet und bleibt so lange offen, wie das Teilchen auf dem Schalter liegt.

**Powerups**

Im Moment denke ich an 3 Powerups.

1.) "Elektrizität". Die Farbe des Jellys wechselt auf blau und man erhält die passive Fähigkeit "Funkenstoß" die alle 5 Sekunden einsatzbereit ist und einen kreisrunden Funkenradius um den Jelly zieht wenn ein Gegner sich in diesem Radius befindet. Alle Gegner in diesem Funkenradius verlieren dann einen Energiepunkt. Hat der Gegner danach 0 Energiepunkte, stirbt er. Auch Gegner können dieses Powerup besitzen, so kann man die Schwierigkeit in späteren Levels erhöhen indem man dem Gegner nicht mehr zu nahe kommen darf. Möglich wäre, diese Fähigkeit nur eine bestimmte Zeit zu verleihen, oder die Anzahl der Funkenstöße zu limitieren, damit der Spielcharakter nicht zu mächtig wird.

2.) "Geist-Modus/Pacman-Modus": Wenn dieses Powerup eingesammelt wird, kann der Jelly durch Wände (nicht durch Gegner) hindurchgleiten und verliert für die Dauer der Buff-Wirkung die Colission mit allen Obstacles, Deadly Obstacles und Wänden (nicht mit den Außenwänden). Dieses Powerup würde ich zeitlich limitieren auf z.B. 15 Sek. Damit kann man denke ich sehr schöne Level-Designs machen, indem ein Schalter zum Öffnen eines verschlossenen Bereiches hinter einer Wall liegt, die man nur erreichen kann wenn man das Powerup geholt hat.

3.) "Energie-Plus": Ein simples Powerup, welches dem Jelly eine Energieeinheit mehr gibt um z.B. nicht bei der ersten Gegnerberührung, sondern erst bei der zweiten zu sterben. In Summe kann man 4 dieser Energie-Einheiten haben.

**Steuerung**

Die Arena ist ein rechteckiger Ausschnitt eines stark vergrößerten Bereich im menschlichen Körper. Durch Drücken des Screens bewegt man den Charakter vorwärts. Die Kamera ist fix auf die Zelle zentriert und verfolgt starr die Bewegungen. Die Zelle wird durch den Lagesensor im Device rotiert. USP der Steuerung: Die Kamera wird beim Rotieren in die gegengesetzte Richtung mitrotiert, sodass der Spieler das Gefühl hat, die Welt um sich zu drehen und das ganze einen überzeugenderen POV erhält.

Durch Berühren des Bildschirmes mit einem Finger, bewegt sich der Charakter vorwärts, solange, bis man den Finger wieder vom Bildschirm nimmt. Wichtiger Punkt der Steuerung: Auf den Jelly wirken physikalische Kräfte, die ihn beeinflussen. Wenn man z.B. vom „Gas“ geht, bleibt man nicht unmittelbar stehen, sondern erst wenn die Trägheitswirkung des Wassers den Körper vollständig gebremst hat, steht man still. Dadurch kann man sehr interessante und ansprechende Parcours bauen, die sich intuitiv spielen lassen.

Der Charakter hat auch einen Dash-Modus, quasi einen eingebauten Nitro Antrieb. Diesen kann man nur kurzzeitig für Sprint-Aktionen benützen um z.B. vor Gegnern zu fliehen. Im HUD ist ein Dash-Indikator eingebaut, der zu jeder Zeit Auskunft darüber gibt, wie viel Nitro noch vorhanden ist, also wie lange der Dash-Antrieb noch einsatzbereit ist. Beim Nicht-Benützen des Antriebes lädt sich dieser langsam wieder auf. Gesteuert wird der Dash-Antrieb denkbar einfach. Legt man einen zweiten Finger auf den Bildschirm (zusätzlich zum Antriebs-Finger), bedeutet das für den Jelly, dass ein Sprint erwünscht ist.

**Shop**

Mit den erreichen Sternen kann man sich Powerups im Itemshop kaufen. Im Levelauswahl-Screen kann man entscheiden, welches der gekauften Powerups man zum Start eines Levels verwenden möchte. Von Beginn weg hat man einen gewissen Grundstock an Items (z.b. 3 Geist, 5 Elektrizität und 5 Energie). Man kann sich Sterne gegen Echtgeld im Shop kaufen. Ein Powerup könnte z.B. 9 Sterne kosten, somit kann man es sich nach 3x durchspielen eines Levels mit 3 Sternen kaufen, oder man kauft sich die Sterne zu.

**Notwendige Schritte, um einen Level zu schaffen**

1.) Sauerstoff-Ablagezone suchen

2.) Überblick über Level verschaffen. Wo liegt Sauerstoff, Powerups?

3.) Schalter suchen und notwendige Tore öffnen

4.) Gegner aus dem Weg räumen

5.) Sauerstoff zur Ablagezone schaffen