**Name des Spiels:**

Ich habe vor einen Zelda Klon zu machen und nenne das Spiel vorerst Zelda Clone. Es wird eine Art RPG spiel, in diesen man Gegner bekämpfen kann, eine Map erforschen kann, NPC’s ansprechen kann und Items aufsammeln kann.

**Ziel:**

Ein richtiges Ziel des Spiels habe ich noch nicht meine Überlegung war es, erstmal eine Karte zu erstellen wo Gegner auftauchen, eventuell auch NPC’s und Kisten mit Items, welche dann im Inventar gespeichert/aufgesammelt werden. Ein mögliches Ziel wäre Items zu suchen mithilfe von Hinweisen der NPC’s um einen Bossraum zu öffnen welchen man bekämpfen muss. Verloren hätte man, wenn man stirbt und das Spiel von vorne beginnen muss.

**Spieleraktionen:**

Man wird mit dem Spieler mit entweder Mausklick oder einer Taste auf der Tastatur angreifen können, ebenfalls wird man Kisten oder Türen öffnen können und Items aufsammeln. Dazu wird es eine Aktion geben um die NPC’s anzusprechen. Vielleicht (noch nicht sicher) Integriere ich noch die Funktion, dass man das ganze Spiel mit einem Controller steuern kann.

**Features:**

Es wird einen Lebensbalken geben, der selbsterklärend die Lebensanzeige meines Spielers anzeigt. Das Spiel kann nach dem Tod neugestartet werden, oder über das Escape Menü, welches dann einen Neustart Button beinhaltet.

**Sounds:**

Ich habe geplant Hintergrundmusik ins Spiel einzubauen, und auch Sounds für Aktionen im Menü oder Spieleraktionen zu benutzen.

**Regeln:**

Die Allgemein Regeln sollen sein, dass man nicht durch Objekte in der Spielwelt laufen kann. Ein Beispiel hierfür sind Bäume, Häuser, Wände etc.. Man wird die Tür zum Boss am Anfang auch noch nicht öffnen können, da man einen oder mehrere Schlüssel benötigt.

**Wo könnten Schwierigkeiten auftreten?**

Eine große Herausforderung, wird es das Verhalten der Gegner festzulegen, wie sie sich bewegen, oder wo sie hinlaufen, während man nicht mit ihnen kämpft. Ebenfalls wird es wahrscheinlich noch eine Herausforderung, wenn ich die Zeit noch habe den Controller zu integrieren. Dazu kommt noch die Größe der Map und wie sie aufgebaut wird. Ich denke, dass es auch schwierig wird zu programmieren beim Eintritt eines Hauses, dass auch nur das Interior angezeigt wird.

**Potenzielle Quellen:**

**Packs:**

* <https://pixel-boy.itch.io/ninja-adventure-asset-pack>
* <https://game-endeavor.itch.io/mystic-woods>
* <https://clowddev.itch.io/naturepixels-top-down-pixel-art-asset-pack>
* <https://savezequeen.itch.io/queens-rpg-pack>
* <https://gif-superretroworld.itch.io/exterior-pack>
* <https://snodekfeld.itch.io/fantasy-rpg-pixel-art-asset-pack>
* <https://limezu.itch.io/serenevillagerevamped>
* <https://dillonbecker.itch.io/sdap>
* <https://iknowkingrabbit.itch.io/las-adventurepack>
* <https://0x72.itch.io/dungeontileset-ii>
* <https://franuka.itch.io/rpg-townsfolk-pack>