Screen zur Beschreibung der Steuerung

(Start-)Menü mit eingeblendeten Optionen (Eingabe = Bestätigen; Backspace/B = zurück)

Menü = Pause -> Timer muss evtl. extra behandelt werden

**Dialog:** automatische Zeilenumbrüche, bei längerem Text via Enter weiter“scrollen“ (auf x Zeichen begrenzt -> falls mehr, so lange weiter zeigen bis String leer ist), Bilder neben Dialogen

**Karte:** ein Speicherpunkt / Händler alle 2-3 Level (je nach Level unterschiedlich)

**Bonuslevel:** Händler haben je 1 Bonuslevel, welches durch ein Teleportfeld neben dem Händler nach Kauf verfügbar wird (bereits mit Schokolinsen

-> In Bonusleveln gibt es mehr Schokolinsen

-> Letzter Händler hat finales Bonuslevel welches nur mit Hilfe der Linsen aus den anderen Bonusleveln freigeschaltet werden kann

**Concept Art**: „Blueprints“ aus Tilemap (?)

**Loading Screen!**

**Spurwechsel**: Luftliniendistanz zw. Spieler und Endboss -> falls Abstand zu hoch: verloren

Timer!

Kamerabewegung möglich, Movement nur in eine Richtung

Anzeige über Entfernung zum Boss -> rot bei zu weiter Entfernung -> ggf. Balken

Mehrere Level -> Fahrzeug des Boss‘ hat kurze Panne -> „Ausruhphase“

* Oder bauen von Hindernissen etc.

Boss bewegt sich über Weltkoordinaten -> läuft an Levelgrenzen lang, …

**Kollision?** -> Objekte die nicht kollidieren / nicht die ganze Zeit, …

**„Zusammenfügen“ der Spieler:** Hauptcharakter kann Buddy mit Bonbonfee rufen

**Helfer (Acagamics Männchen)**: fliegt auf Bonbonfee auf Spieler zu-> Hilfe ploppt an passenden Stellen auf -> „Glitzern“ / Posteffect

„Hey, geh mal zum Händler, der hat ganz tolle Neuigkeiten“

**Händler:** 1. Händler erklärt Möglichkeiten (Handeln, Reisen -> ggf. erst beim 2., …)

* Händler gibt Spieler Karte + Stempel an Ort -> nur mit Stempel kann man an Ort zurück
* 1. Händler nach Tutorial, vor erstem Level

**Neue Objekte**:

2 Arten von slippery Plattformen: 1x nur für Objekte, 1x auch für Spieler

Verschwindende Plattformen

Verschieden große Obstacles & Plattformen (3 verschiedene Größen) -> Obstacles nur in breite größer

„halbhohe“ Hindernisse -> Obstacles über die man springen kann

**TO DO**

Shader für Schlagschatten

Animation

Ausgrauen / Nebel

Neue Modelle

* Buddy: Zuckerpyramide (Kopf) + Beine -> zerstört Blöcke mit seinem Kopf

„glänzende“ Objekte -> slippery Plattformen ( Shader!? Reihenfolge von Licht)

Balanceboard

Übersichtskarte muss abgeändert werden -> es muss erkannt werden, was übereinander ist -> zurück auf „pseudo“orthogonale Sicht

**Komponenten**

*Ziele:* Unterschied Goals (Schokolinsen, bessere Zeiten, Bonuslevel schaffen, …) / Objectives (Endboss besiegen)

*Herausforderung:* Rätsel, Geschicklichkeit

*Regeln:* wie funktionieren welche Objekte?, Zeitbegrenzung, Entfernungsbegrenzung, Meta-Game

*Entscheidungen:* der Spieler kann entscheiden, wann/ob er die Schokolinsen sammelt, teilweise auch in welche Bereiche er zuerst geht, …

Ergebnis bleibt jedoch letztendlich gleich

*Belohnungen:* Schokolinsen -> Concept Art & Bonuslevel, Bestzeiten, Freischalten neuer Bereiche & neuer Elemente durch einfaches „spielen“ -> Besiegen des Endbosses -> „Du bist der neue König!“

Feedback mit Sounds & Animation & Rumble

Bestrafung: Reset, allerdings kein komplettes „Verlieren“

Belohnung/Aufwand -> je teurer Bonuslevel, desto „besser“

*Interaktion:* Bewegung auf Tastendruck, Dialoge

**Feedback**

Sturz/Fallen/Reset – Rumble/Sound