

„Hovortank“ [Arbeitstitel?]

Gameplay Features:

- Das Spiel ist in der Vogelperspektive
- Der Spieler steuert einen Schwebepanzer der sich seitwärts bewegen kann um Schüssen auszuweichen.
- Bullethell Spieldynamik.
- Es gibt Upgrades wie neue Waffen oder Statusupgrades die der Spieler einsammeln kann.
- Die Spielwelt ist Autogeneriert.
- Es gibt Fallen wie Stacheln und Lava
- Man kann Schlüssel (ID-Karten/ Codes) finden um spezielle Räume zu öffnen, wie Itemräume oder Reperaturräume
- Der Panzer hat Andockpunkte für Waffen oder Upgrades (Schild/ extra Panzerung) die erweitert und ausgetauscht werden können.
- Es gibt verschiedene Tiers von Waffen oder die Waffen können geupgraded werden oder (?)
- Waffen können kombiniert werden (?)
- Am Ende jedes Levels gibt es einen Endboss oder einfach eine schwere Herausforderung.
- Die Story wird über Texteinblendungen erzählt. (Ein Charakter ruft den Spieler an mit Charakterportrait + Textnachricht)
- Es gibt ein Schadenssystem für den Spieler und den Gegner. Deren Modelle sind in Segmente unterteilt und je nachdem wo getroffen wird können Waffen oder Fähigkeiten ausfallen.
- Energiesystem das in die verschiedenen Systeme geleitet wird. (?) Verringert man die Schilde kann man schneller schießen und andersrum.
- Das Spiel soll möglichst immersiv gestaltet sein. Items sind logisch implementiert, also zum Beispiel wird der Panzer nicht geheilt indem er ein grünes Kreuz einsammelt sondern indem er über eine Reperaturplattform fährt.
- Die Gegner haben Sichtkegel oder eine Reichweite außerhalb derer sie den Spieler nicht bemerken. Im Defaultzustand patrouillieren sie.
- Es gibt Events wo mehrere Gegner auftauchen.
- Die Karte besteht aus Segmenten die größere zusammenhängende Räume bilden.

Art design:

- Die Fahrzeuggestaltung und das Schadenssystem orientiert sich an dem Spiel „Starsector“. (Bild)
- Und der zerstörten echten Welt in der Matrix (Bild)
- Die Umgebung soll industriell gestaltet sein mit Böden und Wänden aus Metall, vielen Rohren und anderem futuristischem industriellem Zeug. Stichwort Cyberpunk. (Bild)

Story

- Version1: A man without Memory wakes up in a strange city. He looks at his hands but they have been replaced with tanks! „Who did this to me?“ he cries out in anger. His name: Hank „The Tank“ McTank. His Mission: Revenge.
- Version2: In der fernen Zukunft wird alle 5 Jahre ein Turnier abgehalten bei dem alles zu gewinnen gibt aber auch alles zu verlieren. Nur die besten wagen sich ins *Tankagon* und nur wenige verlassen es wieder. Lebend zumindest.
- Version3: Der Angriff ist gescheitert. Die Rebellion zerschlagen. Es gibt noch eine Hoffnung: Der letzte Überlebende, Country „Severed“ Joe, muss sich zum Central Core, dem Herz der Maschine, durchschlagen und diesen zerstören. Trotz der Umstände schafft er es letztendlich dorthin und steht kurz vor dem Triumph. Doch es gibt ein Problem. Seine Waffen können die starken Schilde nicht durchdringen. Nur eine unwarscheinlich starke Explosion könnte das. Zum Glück ist sein Battletank mit einem Unwarscheinlichkeitsgenerator ausgerüstet. In den verzweigten Gängen hinter ihm wird ein metallisches Summen stetig lauter. Verstärkung. Country Joe überlegt nicht lange. Seine Hände wandern über die Konsole. Er hält kurz inne. „Das ist für dich Mandy.“ flüstert er und steigert den Antrieb auf volle Leistung. Er lächelt. Als der Panzer auf das Schild trifft entsteht ein grelles Licht. Die Zeit scheint stillzustehen. Ein Ausdruck der Verwunderung huscht über Joe's Gesicht bevor es Ausdruckslos wird. Man hört eine Stimme: [Willkommen Zuhause] ... [Simulation abgeschlossen] ... [Steigerung 32%] ... [Komponent wird deserialisiert] ...