Spielemechaniken Konzept

Idee:

Das Spiel ist eine Visual Novel, so wird auch die Handlungsführung mit Text innerhalb einer Speechbox geführt. Dennoch gibt es einen Erzähler: „Mystery Man (Titel aktuell)“. Dieser fungiert als Charakter im Spiel, welcher übergreifend über allem steht und alles kontrollieren kann. Seine Geschichte ist unser Spiel. Dennoch hat man als Spieler Entscheidungsmöglichkeiten. Oder etwa nicht???

Der Spieler nimmt die Rolle des silbernen Ritters ein. Dieser spielt eine Figur, wessen einzige Möglichkeit mit der Außenwelt zu kommunizieren die Entscheidungen sind, die er trifft.

Mechaniken (Alleinstellungsmerkmal):

* Entscheidungssystem
* Bosskämpfe ggf. mit Geschicklichkeit und Item-Verwendung (Textkampf s. Pokemon / s. Undertale)
* Geschicklichkeitsspiele (Richtige Tasten zur richtigen Zeit drücken)
* Gut/Böse Rating System das unterschiedliche Dialogmöglichkeiten zur Verfügung stellt.
* Inventarsystem (Items für Rätsel oder zum Fortschreiten ODER Nebenquest??)
* Speichersystem (Bisherige wichtige Entscheidungen sowie Items im Inventar, Gut/Böse etc. Speichern und Laden)
* Lebensanzeige/Healthsystem (Mit Todessystem: Neustart der Szene)
* Schwierigkeitsgrad: Leicht, Mittel, Schwer (Speichern, ohne Speichern, nach Tot ist Spiel vorbei etc.)