# Konzept

Athene: Jump & Run Shooter auf der Erde gegen mutierte Dinge

Story:

Ein Raumschiff stürzt auf der Erde ab. Dieses beinhaltet eine fremde unbekannte Flüssigkeit die die Umwelt dazu bringt (sowohl Pflanzen als auch Tiere) zu mutieren / verändern.

* Fliegende Gegner
* Fische (Optional)
* Laufende Gegner
* Fest positionierte Gegner
* Kleine Aliens

Wir als Spieler müssen nun zum Raumschiff vordringen um weiteres Austreten der Flüssigkeit und damit Mutationen verhindern.

Auf dem Weg finden wir inaktive / beschädigte Roboter die wir mit Hilfe von mutierten Kristallen wieder mit Energie versorgen können. Diese existieren in 3 verschiedenen Ausführungen

* Portalroboter

Der Spieler wir zu einem anderen Punkt im Level teleportiert

* Kaputter Roboter der explodiert

Sprengt einige Level-Blöcke weg um den Weg frei zu machen.

* Schwimmroboter

Hilft dem Spieler Wasser/Lava/etc. zu überqueren.

Um sich gegen die dunkle Bedrohung zu verteidigen ist der Spieler mit Schusswaffen ausgestattet.

* Kettensäge – Nahkampfwaffe mit OneHit
* Pistole
* Automatische Pistole
* Granate

Optional:

-Spieler wir bei Kontakt mit Wasser / Flüssigkeit zu Zombie und erhält sowohl Vorteile als auch Nachteile, in Sachen Leben / Fähigkeiten.

-Fallen aktivieren / deaktivieren / Rätsel

-Endgegner am Raumschiff. Z.b. Großer Alien wirft kleine Alien

Ingame Aktionen

* Links laufen
* Rechts laufen
* Ducken
* Springen / Doppeljump
* Schießen
* Menü aufrufen / Pause
* Mit Objekt Interagieren

Menu Aktionen

* Links
* Rechts
* Hoch
* Runter
* CoursorPosition
* Bestätigen
* Abbrechen