

# SHOTLINE MIAMI

Ein Konzept für ein Game Prototype  
Von Jochem Punt MIB5 Stand: 20.12.2022





# GRUNDLEGENDES

- Angelehnt an das Spiel:

**HOTLINE  
MIAMI**



## Steuerung:



MausPos: Ausrichtung  
Linksclick: Schießen  
/ Schlagen





# GRUNDLEGENDES

- Arcade-Punkte System (mit Multiplier)





# GRUNDLEGENDES

- Instant Death Prinzip



# GEGNER

## Bewaffnet



- Schießt wenn der Avatar in Reichweite / im Sichtfeld ist
- Hinterlässt nach seinem Tod Munition
- Wird nach einem Schlag "Gestunned" kann danach innerhalb eines Zeitfensters "Gefinished" werden



## Hund

- Sprintet auf einen zu sobald man in seiner Sichtweite ist
- lässt sich nur von Schusswaffen töten



## Unbewaffnet

- Läuft auf einen zu Sobald man sich in Sichtweite befindet
- Patrouilliert mehr als "Bewaffnet"
- Selbe Reaktion auf Schläge wie "Bewaffnet"



# AVATAR/CHARAKTER



- Im Besitz einer Waffe
- Falls er keine Munition mehr besitzt, kann er eine Melee Attacke ausführen
- Der gespielte Charakter wird, wenn er stirbt, automatisch wieder an den Anfang des Levels platziert

# UMGEBUNG



**Türen** können durch das dagegen laufen vom Avatar geöffnet werden

**Türen** können nicht durchschossen/aufgeschossen werden

**Wände** beschränken das Sichtfeld von Gegnern

**Wände** können nicht durchschossen werden



VUI

Verbleibende  
Munition



Gesamt-  
Punktzahl