Buddler Joe: Spielmechaniken

Input:

* Steuerung der Spielfigur:
  + Der Spieler steuert die Spielfigur durch ein Tastaturinput durch die Welt. Er hat dabei grundsätzlich 4 Tasten zur Verfügung. A um nach links zu gehen, S um nach unten zu gehen, D um nach rechts zu gehen und W um nach oben zu springen. Bei A, S oder D läuft die Spielfigur, solange es kein Hinderniss hat. Ab einem Hinderniss fängt die Spielfigur entweder an zu graben (wenn Erde) oder läuft nicht mehr weiter (wenn Stein). Beim springen mit W kann der Spieler maximal einen Block nach oben springen. Durch W und A zusammen springt der Charakter nach links oben, durch W und D zusammen nach rechts oben.
* Interaktion der Spielfigur mit der Welt:
  + Die Spielfigur kann durch Erd-Blöcke graben. Dies geht in die Richtung links, rechts oder nach unten. Die Erd-Blöcke lösen sich nach einer “Buddelzeit” auf.
  + Durch Steinblöcke kann sich die Spielfigur nicht graben. Die Steinblöcke fallen nach unten, wenn sich kein anderer Block mehr unter ihnen befindet. Wenn ein Steinblock auf den Spieler fällt, verliert dieser ein Leben. Weiter können Steinblöcke durch das Dynamit in den Fragezeichenblöcken zerstört werden.
  + Die Spielfigur kann sich auch durch die Fragezeichenblöcke graben. Diese beinhalten zufälligerweise entweder Dynamit, einen Stern, Eis oder ein Herz. Diese werden jeweils zufälligerweise bei der Maperstellung verteilt und kommen jeweils mit einer ¼ Wahrscheinlichkeit vor. Die Items werden automatisch ausgeführt und haben die folgenden funktionen:
    - Dynamit:
      * Explodiert und legt einen Radius von 3x3 frei, kann den Spieler verletzen und ein Leben kosten.
    - Stern:
      * Friert die Gegner ein und
    - Eis:
      * Friert den Spieler selber ein
    - Herz:
      * Regeneriert ein Leben
  + Die Spielfigur kann sich auch durch Gold graben und so Punkte verdienen. Desto tiefer das Gold ist, desto mehr ist es Wert.
* Anzeigen während dem Spiel:
  + Anzahl Herzen:
    - Jeder Spieler beginnt mit 2 Herzen, welche oben links angezeigt werden. Wenn der Spieler ein Herz verliert ergraut ein Herz.
  + Zeit:
    - Der Timer zeigt an, wieviel Zeit dem Spieler übrig bleibt, um noch mehr Gold als die Gegner zu sammeln. Der Timer befindet sich oben rechts.
  + Tiefe:
    - Die Tiefe wird aus der Anzahl Blöcke errechnet. Wird unter der Zeit angezeigt.