**Karledon**

**Grundideen**

-Rogue-Like 3D Spiel mit Rollenspielelementen

-Firstperson

-Prozedurale Levelerstellung

-5 Level (Hölle, Höhle, Castle, Turm, Himmel)

-vielleicht 5 hubs – eins für jede Ebene?

-Skillbaum

**Spielbestandteile:**

HUB:

* Schmied für neue Waffen und Rüstungen (Blaupausen in der Welt verteilt)
* Verzauberer für unterschiedliche Boni auf Waffen und Rüstungen
* Bauingenieur für Level-Persistenz 🡪 50% weniger Währung
* Teleporter, um zwischen den Hubs zu wechseln

Hölle:

* Dämonen, Feuerviecher etc.

Höhle:

* Skelette, Zombies etc.

Castle:

* Ritter, etc.

Turm:

* Bogenschützen, Verteidigungsanlagen, etc.

Himmel:

* Engel etc. (Orientierung an Tyrael aus Diablo oder Engel aus Darksiders)

**Spielkonzept:**

Spiel startet in der Hölle. Von dort muss sich der Spieler sich bis in den Himmel kämpfen. In jeder der oben genannten Ebenen gibt es ein Hub, von dem sich der Spieler weiterbewegen kann. Nun kann der Spieler sich durch die jeweilige Ebene hauen und muss am Ende eine Art Boss besiegen, der den Weg zur nächsten Ebene versperrt. Stirbt der Spieler, startet das Spiel in dem jeweiligen Hub erneut.

Auf der Reise durch die Spielwelt, sammelt der Held eine Währung, mit welcher er neue Gegenstände und Skills erlernen kann. Diese kann er ausgeben, sobald er gestorben ist und somit im Hub von neuen beginnt. Beim Verlassen des Hubs verliert der Spieler allerdings die gesamte Währung und muss so von neuem Sammeln. Damit bestraft das Spiel kurze „runs“ und man wird ab einem gewissen Punkt dazu gezwungen immer längerer „runs“ zu machen oder in der nächsten Ebene zu farmen.

Auf diese weise kann man als Spieler auch zwischen unterschiedlichen Spielstilen entscheiden. Er kann entweder auf „progress“ gehen und durch den Bauingenieur die Ebene sperren, wodurch sie sich vom letzten „run“ nicht unterscheidet oder aber der Spieler entscheidet sich dazu einen Frischen „run“ zu machen, um z.B. mehr Gold durch frische Truhen zu bekommen.

**Praktische Umsetzung ( Module) :**

* Spieler: (Charackter BP)
  + Steuerung
    - Kampf
    - Fähigkeiten
    - Itembenutzen
  + Eigenschaften
    - Leben
    - Mana
    - Ausdauer
  + Skilltree ( Teil des Charackter BP )
* NPC:
  + Eigenschaften
  + Einfluss des Schwierigkeitsfaktors auf HP
  + Fähigkeiten
  + KI
  + Spezielle NPC
    - Händler
    - Torwächter oder so
* Items:
  + Benutzbare Items
  + Ausrüstungsgegenstände –> Auswirkung auf spieler Stats
* Level:
  + Startmenue
  + Hub ( 5 versch )
    - statisch
  + Level (5 versch )
    - Prozedual
  + Übergänge
* UserInterface:
  + Hauptmenue
    - Spielerslot mit grober Übersicht
    - Grafikmenue
    - ....
  + Ingame:
    - „Statisches HUD“ ( Lebenanzeige etc )
    - Questanzeige / bes Herausforderungen
    - Skilltree
    - Inventar mit Overview
    - Mapansicht
  + Händler:
    - ShopUI
  + Torwächter/Eingang zum nächsten Level
    - ????
* Allgemeine Logik:
  + Speichern
  + Laden
  + Schwierigkeit
  + Prozeduale Generierung ( auch von Items?! )