wichtigste Elemente

Die Protagonistin (Spieler)

Sie hat die Aufgabe ihr Baby von Level Anfang nach Levelende zu bringen.

sie ist mit einer Fackel ausgestattet und kann verschiedene Dinge hochheben als auch herumtragen. Sie kann aber nur ein Gegenstand gleichzeitig tragen ausgenommen Baby und Fackel.

die Fackel

Mit der Fackel kann der Spieler die Umgebung erhellen und Monster vom Kind verhalt. Der Leuchtradius nimmt kontinuierlich ab soll lange die Fackel hochgehalten wird Stoppt je doch wenn man sie runternimmt.

Je kleiner der Radius der Fackel desto weniger weit lassen sich die Monster fortjagen.

Die Äste

Mit den Ästen kann der spiel denn Leuchtradius seiner Fackel bis zu einem bestimmten grad erhöhen.

die Äste füllen die Fackel auf sowohl im angezündeten Modus als auch im verstauten.

Das Baby

Der Spieler muss ein Auge auf das Baby haben das es das Wichtigste Element im Spiel ist. Der Spieler kann das Spiel nur mit dem Kind an seiner Seite Beenden.

Da das Baby Höchste Priorität hat legt sie alle Anderen Gegenstände Ab wenn man in seiner Nähe ist.

Das Baby ist einzige Objekt mit dem man gleichzeitig die Fackel benutzen kann.

das Baby Kann von den Monstern entführt werden sobald sie nahe genug an es herankommen.

sobald das Baby ausserhalb des Levels ist das Spiel verloren.

Abgründe

der Spieler kann Abgründe ohne Hilfsmittel nicht überwinden. sobald er aber einen Baumstamm findet und ihn in der Nähe eines Abgrundes ablegt kann er ihn als Brücke verwenden.

Baumstämme

Baumstämme braucht der Spieler um Abgründe zu überwinden.

das macht er in dem er in auf hebt und in der Nähe eines Abgrundes ablegt entsteht daraus eine Brücke.

Hightlighting

alle Dinge mit dem man interagieren kann werden hervorgehoben.

Dornengebüsch

Dornengebüsche versperren mache Weg. der Spieler kann diese mit seiner Fackel verbrenne das hat jedoch Konsequenzen. nach jedem verbrannten Gebüsch werden die Monster exponentiell schneller.

Die Hütte

Das Erreichen der Hütte ist das Hauptziel des Spiels. der Spieler muss die Hütte mit dem Baby erreichen.

Dichter Wald

durch dichten Wald kann sich der Spieler nicht bewegen. Die Monster hingegen schon.

Schrate

Sie haben nur ein Ziel, dass verschleppen des Babys. Sie lassen sich nichts aufhalten ausser von Feuer.

Schrate könne Gräben und dichter Wald durchqueren.

Das zerstören des Waldes macht die Schrate Wütend und je wütender die Schrate sind desto schneller werden sie.

Schrate sind unsterblich.

Regeln

Bewegen/Navigation

der Spieler kann sich mit folgenden tasten Fortbewegen.

Pfeiltasten nach Rechte

Pfeiltasten nach Links

Pfeiltasten nach Oben

Pfeiltasten nach Unten

oder mit dem Gamepad

Linker Joystick

Der Spieler kann nicht durch dichten Wald, tiefe Gräben oder stachlige Dornenranken gehen.

Tragen

Der Spieler kann nur einen Gegenstand gleichzeitig tragen ausgenommen Baby und Fackel.

z.B. Baby + Fackel = beides wird getragen

Baby + Baumstamm = Baumstamm wird fallengelassen

Fackel + Baumstamm = Baumstamm wird fallengelassen

Stöcke werden automatisch beim aufsammeln zur Fackel hinzugefügt. egal ob sie brennt oder nicht.

Niederbrennen

Das niederbrennen von Dornenbüschen erhöht exponentiell die Geschwindigkeit der Gegner.

Die Monster könne alle Hindernisse überwinden.

Das Baby kann ich nicht selbständig bewegen.

bewegen.

Gewinnen/Verlieren

Das Spiel ist gewonnen wenn der Spieler mit dem Baby die Hütte erreicht.

Hingegen ist das Spiel verloren wenn das Baby ausserhelb des Levels getragen wurde.

Schrat können nicht in den Lichtschein gegen.

Sind Schrate auf der fluchte lassen sie das Baby fallen.