**[The Game]**

**Entwicklerhandbuch**

Das Entwicklerhandbuch enthält die Spiel-Engine sowie Beschreibungen zu Design, Art und Verhalten. Bitte mit erkennbaren, farbigen Formatierungen Änderungen hinzufügen, damit diese sofort erkennbar sind.

Inhaltsverzeichnis

[2. Der Spieler & die Steuerung 2](#_Toc512452916)

[3. Das Ziel 2](#_Toc512452917)

[4. Die Akteure 2](#_Toc512452918)

[5. Spezialfähigkeit 2](#_Toc512452919)

[6. Spezialfähigkeiten kaufen 3](#_Toc512452920)

[7. Ausrüstung kaufen (Update) 3](#_Toc512452921)

# Der Spieler & die Steuerung

Der Spieler steuert einen der Hauptfiguren (aktuell: Hugo, Albert, Raimond, Jumi (Namen gerne diskutierbar)) und bewegt diese durch berühren der linken Hälfte des Screens (Move) und berühren der rechten Hälfte des Screens (Shoot).

# Das Ziel

Ziel ist es

**a) eine gewisse Punktezahl zu erreichen** oder

**b) gewisse Früchte zu sammeln** oder

**c) bestimmte Anzahl von Gegner zu erledigen** oder

**d) …** oder

**a) + b) + c) + d)**

# Die Akteure

**Die Gegner**

* Raketefisch (=Sardelle)
* Boba (= fantasy)
* Happen (= Hai)
* …

**Die sammelbaren Früchte:**

* Meloons (Wassermelone) (häufig)
* Avocis (Avocado) (selten
* Pinapos (Ananas) (sehr selten)

# Das Level-System

Das Level System erinnert an ein Pfad System, in dem der User das gewünschte Level auswählen kann (wenn freigeschaltet) oder nach Abschluss eines vorherigen Levels automatisch per „Nächstes Level“ zum nächsthöheren Level springen kann. Levels sind **nicht** käuflich.

# Spezialfähigkeit

Jeder Hauptcharakter hat zunächst eine auf x-Sekunden begrenzte Spezialfähigkeit, diese kann (sobald sich die Spezialfähigkeitsleiste gefüllt hat, mit einem Tipp auf den aufscheinenden SPECIAL-Button jederzeit ausgelöst werden, sobald der Balken gefüllt ist.) Nachdem die Spezialfähigkeit genutzt wurde, beginnt der Zyklus von neu, bis die Leiste wieder gefüllt und einsatzbereit ist.

* Hugo (verschießt Schnurbärte)
* Albert (verschießt Blitze)
* Raimond ( ??? )
* Jumi (verschießt Feuerbälle)

# Spezialfähigkeiten kaufen

Des Weiteren kann man ab Level X seinen gewünschten Charakter auswählen und ihm eine Spezialfähigkeit aus dem Shop hinzufügen, diese ist mit der In-Game-Currency „**Coins**“ (oder ähnlichem Namen) zu erwerben.

* **Napalm** (Napalm-Geschosse durchdringen 2 Gegner)
* **Inferno** (Inferno-Geschosse durchdringen alle Gegner)
* **Elektro**-**Magnetische**-**Fruchtbombe** (Zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm)
* **Schutzschild** (Schutzschild welches den Spieler vor Gegnern schützt)
* **Inferno** **Schild** (brennendes Schutzschild, welches vor Gegnern schützt und diese bei Kontakt zerstört)
* **Zielsuchende** **Projektile** (Geschosse, welche automatisch den nächstliegenden Gegner anvisieren und eliminieren)
* **Zielsuchende** **explodierende** **Projektile** (wie **Zielsuchende Projektile,** aber mit Flächenschaden)

Alle Eigenschaften stufen sich wie eine Pyramide, sprich Zielsuchende explodierende Projektile können erst ab Level 35 (f.e) ausgerüstet werden, wohingegen die Napalm-Geschosse bereits ab Level 10 ausgerüstet werden können.

# Ausrüstung kaufen (Update)

Außerdem ist es möglich, seinen eigenen Spieler zu modifizieren. D.h.: es wird möglich sein, einen der Hauptcharaktere mit Schuhen, Rüstungen, etc. auszustatten, dazu wird es einen eigens entwickelten Bau-Editor geben, in welchem die Teile an- und abgebaut werden können. **Modifikationen erhöhen nicht** Lebenspunkte des Spielers. Diese sind **rein optischer** Natur.