



KONZEPTION



Ahzos

LEVEL 8 STARTEN

LEVEL AUSWAHL

SKIN AUSWAHL

CREDITS

AGENDA

01

Einleitung

02

Story & Setting

03

Hauptcharaktere

04

Gameplay

05

Leveldesign

06

Grafik und Audio

07

Ausbaustufen



1 Einleitung

1.1 Genre

1.2 Zielplattformen

1.3 Zielgruppe

1.4 Kurzbeschreibungen

2 Story & Setting

2.1 Hintergrundgeschichte

2.2 Atmosphäre

2.3 Spielziel

2.4 Spielelemente

3 Hauptcharaktere

3.1 Charakterbeschreibung

3.2 Motivationen & Hintergründe

4 Gameplay

4.1 Mechaniken

4.2 Steuerung

4.3 Fortschrittssystem

4.4 Kernschleifen des Spiels

5 Level- und Weltendesign

5.1 Beschreibung der Level/Welten

5.2 Schlüsselbereiche und Herausforderungen

5.3 Hindernisse

5.4 Logo/Icon

5.5 Tiles

6 Grafik und Audio

6.1 Grafik

6.2 Soundeffekte & Musik

7 Ausbaustufen

7.1. Hinzufügen von Gegnern

7.2. Erweitern der Assets

7.2.1. Bewegliche Tiles

7.2.2 Tiles mit Effekten

7.3. Contentcreation

7.3.1. Mehr Level

7.3.1.1 Level mit anderen Physischen
Gegebenheiten

7.3.1.1.1. Wasser Level

7.3.2. Mehr Skins

7.3.3. Tutorial Level

7.3.4. Story Videos/Sequenzen

7.4. Spielmodi

7.4.1. Dropper

7.4.2. Speedruns

7.4.3. Only Up

1 EINLEITUNG

1.1 Genre

Das ausgewählte Genre ist eine Mischung aus Jump and Run und Pixel-Action.

1.2 Zielplattform

Um das Spiel spielen zu können benötigt man einen PC / Notebook von 2018 oder neuer oder Windows 10 oder neuer.

1.3 Zielgruppe

Die Zielgruppe die das Spiel erreichen soll sind Jugendliche ab 12 Jahren

1 EINLEITUNG

und junge Erwachsene sowie Senior-Gamer mit nostalgischen Anwendungen. Es ist vorrangig für deutschsprachige Spieler ausgelegt. Außerdem ist das gewaltfrei, weshalb auch jüngere Spieler die Möglichkeit erhalten das Spiel zu spielen. Allerdings ist eine gewisse Reaktionsfähigkeit, vorausgesetzt, weshalb das Alter von 6 Jahren nicht unterschritten werden sollte.

1 EINLEITUNG

1.4 Kurzbeschreibung

Die Grundidee des Spiels dient der Unterhaltung der Leute. Das Spiel bietet eine klassische Jump'n'Run-Erfahrung in der die Spieler geschickt Hindernisse überwinden und Feinde bekämpfen um voranzukommen. Der unerwartete Wendepunkt zwingt den Spieler seine Perspektive zu überdenken und konfrontiert ihn mit den Konsequenzen seiner Handlungen. Es ist eine eindringliche Erinnerung daran, dass die Grenzen zwischen

1 EINLEITUNG

Gut und Böse oft verschwimmen, und dass wahre Stärke darin liegt, die eigenen Entscheidungen und Motivationen kritisch zu hinterfragen.

2.1 Hintergrundgeschichte

Als Spieler begibst du dich auf eine epische Reise durch die mystische Welt der Salzburgs und folgst den Spuren des legendären Watzmanns. Du spielst die Rolle eines tapferen Helden, der scheinbar dem Bösen

2 STORY & SETTING

2.1 Hintergrundgeschichte

Als Spieler begibst du dich auf eine epische Reise durch die mystische Welt der Salzburgs und folgst den Spuren des legendären Watzmanns. Du spielst die Rolle eines tapferen Helden, der scheinbar dem Bösen entgegentritt, indem du andere jagst und besiegst. Doch während deiner Abenteuer entdeckst du Hinweise, die deine bisherige Wahrnehmung in Frage stellen. Im Laufe der

2 STORY & SETTING

Zeit beginnen sich die Grenzen zwischen Gut und Böse zu verwischen, und du findest dich zunehmend in moralisch ambivalenten Situationen wieder. Du beginnst zu zweifeln, ob deine Taten wirklich gerechtfertigt sind oder ob du vielleicht doch Teil eines größeren Plans bist, der von dunklen Mächten gelenkt wird.

2 STORY & SETTING

2.2 Atmosphäre

Die Atmosphäre von "Ahzos" ist von einer Mischung aus Mystik und Gefahr geprägt. Die Welt von Salzburgs ist voller verborgener Gefahren und Geheimnisse, die jeden Schritt des Spielers begleiten. Die düsteren Schatten der Manipulation und das Geheimnis des Watzmanns schaffen eine fesselnde Atmosphäre, die den Spieler durch die Welt des Spiels führt.

2 STORY & SETTING

2.3 Spielziel

Das Hauptziel des Spiels ist es, die Spitze des Watzmanns zu erreichen und die Geheimnisse zu enthüllen, die dort verborgen sind. Doch während des Spiels wird der Spieler mit dem plötzlichen Plottwist konfrontiert, der enthüllt, dass er in Wahrheit der Bösewicht ist, der von dunklen Mächten manipuliert wurde. Dies verändert das Spielziel und zwingt den Spieler, sein eigenes Schicksal neu zu bewerten.

2 STORY & SETTING

2.4 Spielelemente

Die Spielelemente von "Ahzos" umfassen klassische Jump'n'Run-Mechaniken wie das Überwinden von Hindernissen und das Lösen von Problemen. Die unterschiedlichen Level sorgen für eine hohe Wiederspielbarkeit, während die einzigartigen Level, Skins und Mechaniken das Gameplay vielfältig gestalten.

3 HAUPT-CHARAKTERE

3.1 Charakterbeschreibungen

Der Spieler kann aus einer Auswahl verschiedener spielbarer Charaktere bzw. Skins wählen: Minotaur, Sphinx, Mermaid, Griffin, Devil.

3.2 Motivationen und Hintergründe

Die Motivationen der Charaktere variieren, aber sie alle eint der Wunsch, das Geheimnis des Watzmanns zu enthüllen. Unbekannt für

3 HAUPT-CHARAKTERE

sie ist jedoch, dass ihre Handlungen von dunklen Mächten beeinflusst werden, die ihre eigenen finsternen Ziele verfolgen. Der plötzliche Plottwist enthüllt die wahren Hintergründe und zwingt die Charaktere, sich mit ihrem eigenen Schicksal auseinanderzusetzen.

4 GAMEPLAY

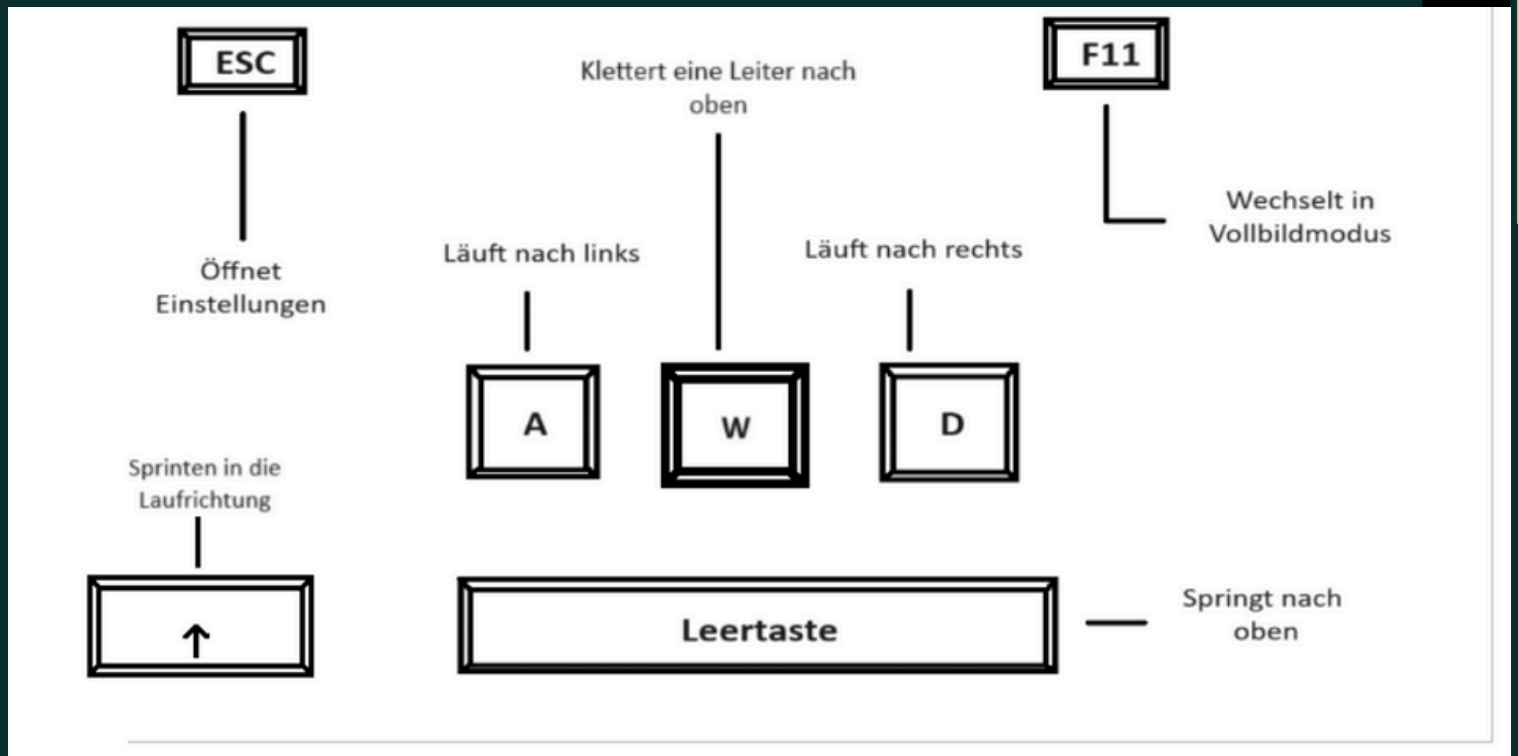
4.1 Mechaniken

Das Spiel bietet klassische Jump'n'Run-Mechaniken wie Springen & Laufen. Die Level sorgen für eine dynamische Erfahrung, während die einzigartigen Hindernisse der Level das Gameplay variieren.

4.2 Steuerung

Die Steuerung ist einfach und zugänglich, wodurch Spieler aller Erfahrungsstufen das Spiel leicht erlernen können.

4 GAMEPLAY



4 GAMEPLAY

4.3 Fortschrittssystem

Bei Ahzos bauen die Level aufeinander auf, das nächst höhere Level wird erst bei

Abschluss des vorherigen Levels

freigeschaltet, zusätzlich gibt es zu Beginn

eines neuen Bioms auch einen neuen Skin,

welcher optisch am Biom orientiert ist.

Jedes Biom beinhaltet 5 individuelle Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

4.4 Kernschleifen

Kernschleifen des Spiels:



4 GAMEPLAY

- Laufen und Springen um Hindernisse zu überwinden und ans Ziel zu kommen
- Verbessern der motorischen Fähigkeiten durch steigenden Schwierigkeitsgrad
- Nachdenken um Lösungen für Probleme zu finden, und um den besten Weg zu ermitteln
- Themenbasiertes Leveldesign mit verschiedenen Spielmustern in verschiedenen Levels

5. LEVEL- UND WELTENDSIGN

5.1 Beschreibung der Level/Welten

Die Level und Welten von "Ahzos" sind vielfältig und abwechslungsreich gestaltet, von Wasserbiomen bis hin zu Höllenbiomen. Jedes Level wird dynamischer, wodurch für eine kontinuierliche Spannung und Abwechslung gesorgt ist.

5.2 Schlüsselbereiche und Herausforderungen

Schlüsselbereiche und Herausforderungen in

5. LEVEL- UND WELTENDSIGN

den Levels beinhaltet das Überwinden von Hürden. Diese werden im Laufe des Spiels immer anspruchsvoller.

5.3 Hindernisse

Die Levels sind gespickt mit verschiedenen Hindernissen wie Stacheln, Abgründen, Lava, Feuer (..und feindlichen Kreaturen, die den Spieler auf seiner Reise herausfordern).

5.4 Logo/Icon

Das Logo/Icon des Spiels könnte den

5. LEVEL- UND WELTENDSIGN

majestätischen Watzmannberg in pixeliger Form darstellen, um die Ästhetik des Spiels widerzuspiegeln und die Spieler sofort in die Welt einzuführen.

5.5 Tiles

Tile 1: Lava, bei Kollision mit diesem Tile stirbt der Spieler umgehend

Tile 2: Blätter, bei Kollision mit diesem Tile wird der Spieler blockiert

Tile 3: Leiter, bei Kollision mit diesem Tile

5. LEVEL- UND WELTENDSIGN

bewegt sich der Spieler nach oben (noch nicht implementiert)

Tile 4: Konstruktblock, wird in den Leveln als "unnatürliches Konstrukt" benutzt, bei Kollision mit diesem Tile wird der Spieler blockiert

Tile 5: Stachel, bei Kollision verliert der Spieler einen Healthpoint (HP -> Herz)

Tile 6: Erde, bei Kollision wird der Spieler blockiert

Tile 7: Gras, bei Kollision wird der Spieler blockiert

5. LEVEL- UND WELTENDSIGN

Tile 8: dekorativ

Tile 9: Fleischkeule, bei Kollision wird dem Spieler ein Healthpoint (HP -> Herz) hinzugefügt, nach dem Aufsammeln verschwindet dies, hat der Spieler bereits seine maximalen Healthpoints (Max. HP) erreicht, so passiert bei Kollision mit diesem Tile nichts.

Tile 10: Portal, bei Kollision mit diesem Tile wird das Level abgeschlossen, und somit der

5. LEVEL- UND WELTENDSIGN

Winscreen eingeblendet, das nächste Level freigeschaltet, das aktuelle Level gestoppt sowie die UI ausgeblendet.



..USW.

6 GRAFIK UND AUDIO

6.1 Grafikstil Pixelart

Das Spiel präsentiert eine kunstvoll gestaltete, retro-inspirierte Pixelgrafik, die durch ihren charmanten und nostalgischen visuellen Stil besticht.

6.2 Soundeffekte

Ein orchestrales Zusammenspiel aus mittelalterlichen Klängen und nostalgischen Retro-Sounds erweckt die Welt des Spiels zum Leben.

7 AUSBAUSTUFEN

1. Hinzufügen von Gegnern

2. Erweitern der Assets

2.1. Bewegliche Tiles

2.2 Tiles mit Effekten

Verlangsamung, Jump boost, Geschwindigkeit, etc.

3. Contentcreation

3.1. Mehr Level

3.1.1 Level

mit anderen Physischen Gegebenheiten

7 AUSBAUSTUFEN

3.1.1.1. Wasser Level

ohne Schwerkraft mit Steuerung nach unten etc.

3.2. Mehr Skins

3.3. Tutorial Level

3.4. Story Videos/Sequenzen

4. Spielmodi

4.1. Dropper

4.2. Speedruns

4.3. Only Up

QUELLENANGABE

BOXSHADOW:

[HTTPS://HTML-CSS-JS.COM/CSS/GENERATOR/BOX-SHADOW/](https://html-css-js.com/css/generator/box-shadow/)

HAUPTMENÜ - LUISIMAGE : [HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/SEARCH?](https://www.google.com/search?client=opera-)

[GX&Q=DISCORD+IMAGE&SOURCEID=OPERA&IE=UTF-8&OE=UTF-8](https://www.google.com/search?client=opera-gx&q=discord+image&sourceid=opera&ie=utf-8&oe=utf-8)

HAUPTMENÜ - VANTAJS BACKGROUND :

[HTTPS://WWW.VANTAJS.COM/#](https://www.vantajs.com/#)

(ALIGNMENT:69,BACKGROUNDALPHA:1,BACKGROUND

COLOR:0,BIRDSIZE:0.5,COHESION:51,COLOR1:16777215,COLOR2:16777215,COLORM

ODE:LERP,GYROCONTROLS:!F,MINHEIGHT:200,MINWIDTH:200,MOUSECONTROLS:!

T,QUANTITY:5,SCALE:1,SCALEMOBILE:1,SEPARATION:57,SPEEDLIMIT:7,TOUCHCONTRO

LS:!T,WINGSPAN:10)

FONT - ELDERGODSBB :

[HTTPS://WWW.1001FONTS.COM/ELDERGODS-BB-FONT.HTML](https://www.1001fonts.com/elder-gods-bb-font.html)

FONT - BACKTO1982 : [HTTPS://WWW.DAFONT.COM/BACK-TO-1982.FONT](https://www.dafont.com/back-to-1982.font)

HILFSMITTEL:

ASEPRITE

VISUAL STUDIO CODE

CHATGPT

FIREFOX

GOOGLE

GOOGLE DOCS & SPEADSHEETS

DISCORD

ETC (EDITED)

DISCORD IMAGE - GOOGLE SUCHE

ELDERGODS BB FONT FAMILY · 1001 FONTS

BACK TO 1982 FONT | DAFONT.COM

VANTAJS - ANIMATED 3D BACKGROUNDS FOR YOUR WEBSITE (VANTAJS.COM)

CODINGNEPAL

PINTEREST

AI

[HTTPS://WWW.FOTOR.COM/IMAGES/CREATE](https://www.fotor.com/images/create)

[HTTPS://CRAFTPIX.NET](https://crafterpix.net)