

# Mini Spiel Konzepte

Hier werden konkrete Konzepte für Minispiele ausgearbeitet! Jeder darf Ideen hinzugeben, aber seid euch bewusst dass nicht jede idee ins Spiel kommen kann. Die einzige Person, die es überzeugen muss, ist den Narrative Lead (Andi). Kopiert die Vorlage in eine neue Seite und schreibt los. Schaut auch gerne in die Ideen Seite, vielleicht könnt ihr eine der Ideen weiter ausarbeiten?

- [Mini Spiel Ideen](#)
- [Vorlage & Legende](#)
- [Seereinigung](#)

# Mini Spiel Ideen

Hier stehen alle Minniespielideen und deren Status. Man kann erkennen welche Ideen ins Spiel übernommen werden und wie weit die Umsetzung ist.

## Ort: Elbenwacht - Zum ätherischen Einhorn

so eine Art Overcooked Mode wo man Speisen zubereitet und dann zu entsprechenden Gästen bringt, man muss schnell genug sein, gäste können gehen, wenn sie zu lange warten, funktioniert mit score system, jeder gast gibt je nach bestellung unterschiedlich viele punkte, gäste die gehen ziehen punkte ab, nach ablauf des timers muss man einen bestimmten score haben, um zu gewinnen

## Ort: Tebat

Jemand hat die Pferde aus dem Stall der Taverne gestohlen und du musst sie wieder einfangen. Stelle den Dieb und bringe die Pferde wieder zurück.

## Ort: Gasthaus zum schäbigen Kartoffelsack

Sackwetthüpfen - ein Wettbewerb bei dem man einen seltsamen Stein gewinnen kann, den der Wirt unter seinen Dielen gefunden hat. Sei der erste im Ziel, um den Stein zu erhalten.

## Ort: Stromschnellen südlich des Tremwaldes

Ein Flussreisender ist mit seinem Kanu mitten in die Stromschnellen gefahren und läuft nun Gefahr, unterzugehen. Rette den Reisenden!

## Ort: Erzgebirge - höchster Berg

Es heißt, ein seltsamer Einsiedler lebe auf der Spitze des höchsten Berges des Erzgebirges. Doch ein furchtbarer Sturm zieht auf und der Einsiedler weigert sich, herunter zu kommen. Erklimme den Berg und bringe den Einsiedler rechtzeitig ins Tal bevor der Sturm sich eurer bemächtigt.

## Ort: Die Brücke zur sandigen Insel (südlichen von Trems Wald)

Banditen haben die einzige Brücke zum übersetzen auf die sandige Insel übernommen und verlangen nun von jedem Zoll, der sie überqueren will. Vertreibe die Banditen und sichere den Übergang ein für alle mal.

## Ort: Hafen des kleinen Entdeckens

Versenke die anderen Schiffe bevor du selber versenkt wirst. Wenn deine Munition alle ist, musst du wieder in Hafen zurück. Also versuch gut zu zielen bevor du schießt.

## Ort: Quellen von Gewat

Tauchspiel: Sammle den ins Wasser gefallen Müll ein und bringe ihn zurück ans Ufer.

## Ort: Kar Booms Werkstatt

Bastle kleine Tierimitationen für die Kinder, die extra dafür in der Werkstatt gekommen sind.

## Ort: Mühlenfeld

Ernte das Feld bevor der Winter kommt oder die Krähen alles weggefressen haben.

## Ort: Pakesh's Bibliothek

Sortiere die Bücher nach dem Alphabet, ihres Alters und ihrer Titel bevor der Bibliothekar von seiner Mittagspause zurückkommt.

# Vorlage & Legende

Nutze diese Vorlage um deine Ideen für ein Minispiel festzuhalten.

## Erklärung der Farben/hervorhebungen:

*Beispieltext - blass lila & kursiv*

*Gerne entfernen und umschreiben in* Normalen Text

Unentschiedene/ Offene Sachen, die verändert werden können - Lila

Elemente oder Details, die viel Arbeit sein könnten und erstmal aussen vor bleiben sollten oder nicht unbedingt nötig sind - Rot

Elemente oder Details, die auf jeden fall rein müssen, sehr wichtig sind. Kern prinzipien des Spiels auf welche sich als erstes konzentriert werden sollte - Blau

-----

## Beispiel-Vorlage

### In-Game Location

*Wo in Canaria findet das Minispiel statt*

### Beschreibung

*Text der womöglich im Spiel angezeigt wird um das Minispiel kurz zu beschreiben.*

### Ansicht & Spielfeld

*Beschreibung der Perspektive, wie das Spielfeld aussieht, was generell zu sehen ist.*

### Steuerung

Inputs zur Steuerung der Figur

- *Liste Tasten und deren Funktion*
- *["A"] - Vorwärts*

## Weitere Inputs

- *["Q"] - Special Move*

## UI Elemente/ Variablen

- *Informationen die dem Spieler Angezeigt werden müssen*
- *Grfiken die Dazu Nötig sind*

## Spielverlauf/ Ziel und Hindernisse

*[Hier gehen wir näher darauf ein Wie das Spiel abbläuft]*

# Seereinigung

## In-Game Location

Oranjärvie See

## In-Game Beschreibung

TBA

## Ansicht & Spielfeld

Perspektive von oben, das Spielfeld ist ein großer See, größer als die Kamera anzeigen kann. Der Spieler steuert ein Boot. Kamera Folgt dem Spieler. Höchstwahrscheinlich Tilemap basiert.

## Steuerung

### Inputs zur Steuerung der Hauptfigur

- ["W"] - vorwärts
- ["S"] - Rückwärts
- ["A"] Drehung nach links
- ["D"] - Drehung nach rechts
- ["Shift"] - beschleunigt mehr
- ["Strg"/"Ctrl"] - bremst ab
- Inputs wirken graduell, d.h. das Boot bewegt sich noch ein Stück obwohl die Taste losgelassen wurde, und bewegt sich erst langsam wenn eine Taste gedrückt wird. (So wie in Minecraft)
- ["Shift"] und ["Ctrl"] haben keine Auswirkung auf die drehbewegung mit [A] und [D]

### Weitere Inputs

- ["Q"] - Objekt einsammeln
- ["Space"] - Windstoß (Macht des Wolkenbims)  
Visual: In einem Kegel vor dem Spieler wird Luft ausgestoßen
- Um Objekte Einzusammeln darf keine andere Taste gedrückt sein.
- Wird Windstoß genutzt, wird der Input aller anderen Tasten gestoppt.

## UI-Elemente/ Variablen

- Gesammelte Objekte insgesamt/Sauberkeit des Sees
- Schiffsladung (Wenn voll können keine Objekte mehr gesammelt werden)

- **Leben**
- **Timer (beginnt bei 0)**
- **Vergiftung**
- Cooldown für Windstoß

## Spielverlauf, Ziel und Hindernisse

Der Spieler startet das Spiel an einem Steg.

Über den See verteilt sind einsammelbare Objekte, wenn das Boot nah genug an einem Objekt ist wird dieses farbig markiert und kann mit einem Tastendruck aufgesammelt werden, es wird immer nur ein Objekt welches am nächsten ist markiert.

Es können nur eine gewisse Anzahl an Objekten im Boot gesammelt werden, Also muss der Spieler zum Steg zurück kehren um das Boot zu entladen.

## Sammelbare Objekte

- **Toter Fisch**
  - Festgelegten Spawn, Festgelegte Anzahl
  - **begünstigt das auftauchen von Giftigem Gas**
  - Füllt Boot um **3** (Kleiness Gewicht)
- **Großer toter Fisch**
  - Festgelegter Spawn, Festgelegte Anzahl, weniger als Kleiner Fisch
  - begünstigt das auftauchen von Giftigem Gas sehr
  - Füllt Boot um **5** (Ca. dopplet so schwer wie Fisch)
- **Fischgräten**
  - Zufälliger Spawn, zufällige Anzahl, geringes vorkommen
  - Füllt Boot um **1** (Kleinstes Gewicht)
- **Große Fischgräten**
  - Zufälliger Spawn, Zufällige Anzahl, weniger als Fischgräten
  - Füllt Boot um **2** (Ca. doppelt )
- **Abfall**
  - seltenstes Objekt, Zufällige Anzahl, zufälliger Spawn (Meist am Ufer)
  - Entwickelt immer eine Gaswolke, wenn weggeblasen erscheint eine neue nach etwas zeit,
  - Füllt Boot um **4-10 (zufällig schwer)** oder **6** (Schwerer als fisch)
- **Kiste**
  - Anzahl Festgelegt, zufälliger Spawn (Meist etwas weiter im see aber nicht Mittig)
  - Schadet bei Kollision dem Boot
  - Füllt Boot um **12** (Großes Gewicht)
- **Große Kiste**
  - Anzahl festgelegt, zufälliger Spawn (Meist etwas weiter im See aber nicht Mittig)
  - Schadet bei Kollision dem Boot
  - Füllt Boot um **20** (Größtes Gewicht)

**Alle Sammelbaren Objekte treiben ein wenig umher und können von Strömungen bewegt werden.**  
 Füllwerte der Objekte sind noch nicht konkret festgelegt die oben genannten Zahlen sind nur

Beispiele.

Es gib eine bestimmte Anzahl an Objekten die Auf dem See verteilt ist. Objekte mit unbestimmter Anzahl sollen nichts an der Gesamtzahl ändern.

## Hindernisse

- **Giftige Gase**

Transparente nebelartige gas-grafiken. Erscheinen an zufälligen stellen des Sees. Wenn der Spieler hindurchfährt, erhöht sich das Vergiftungs-Meter. Das Meter sinkt wieder wenn der Spieler keine Gase mehr berührt. Das meter steigt schneller als es sinkt. Wenn das Vergiftungsmeter Meter voll ist - Game Over.

Können weggeblasen werden, bilden sich aber nach einiger Zeit neu. Damit eine Gaswolke verschwindet, muss sie lang genug mit windstößen "beschossen" werden

Es gibt verschieden Großen von Gaswolken. Gaswolken können verschieden Stark sein, Ihre Stärke bestimmt wie transparent sie sind und wie schnell sie das vergiftungs meter heben.

- **Felsen**

Unbewegliche Objekte, Die zufällig auf dem See verteilt sind (hauptsächlich in der Mitte). Wenn das Boot mit ihnen kollidiert verliert es ein Leben.

Es kann verschieden Große Felsen Geben

- **Strömungen**

Können zufällig auf dem See erscheinen und wieder verschwinden, erscheinen aber nie direkt unter oder in der nähe des Boots. Diese Strömungen können das Boot in eine (meist ungewünschte) richtung beschleunigen, sowie Sammelbare Objekte bewegen,

- **Untote Fische**

gegnerische entities, welche zufällig erscheinen und das Boot verfolgen, sie können mit Luftstößen besiegt werden und hinterlassen womöglich ein Leben. Erreichen sie hingegen das Boot, verliert das Boot ein Leben (und der Fisch verschwindet).

Untote Fische spawnen erst später im Spiel. Zum Beispiel erst dann, wenn man 40% der Objekte gesammelt hat.

## Ideen für Power Up's:

- **Extra Leben**

- **Invincibility** - Für eine Gewisse Zeit erhält man keinen Schaden/ Vergiftung, Gegner werden sofort besiegt.

- **Schild** - Nächster Schaden nimmt kein Leben

- **Boost** - Basis Geschwindigkeit erhöht sich für eine kurze Zeit

-----