

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
