

3D-Horde First-Person Shooter

- FPS-Character Controller

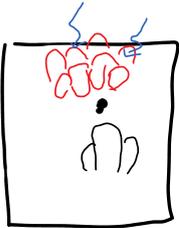
- o Leben
 - Spieler hält x Hits aus und fängt nach y Sekunden an zu regenerieren
 - Kein Leben GUI; Stattdessen Screen-Rand rot machen, wenn low HP
- o Laufen
- o Rennen
 - begrenzte Ausdauer
- o Springen
 - "almost" no air-control
 - Springen sollte überlegt sein
 - Gibt evtl. kleinen Speedboost tho
 - "Spring durch eine kleine Lücke bevor sie schließt"
- o Umschauen
 - Limit vertical vision cone movement



- o Gunplay
- o Ein Slot für eine aktivierbare Fähigkeit

- Was sind Items:

- o Items haben kleine Effekte, die mit prozent-chance bei einem Schuss auftreten können
 - Random ein Zombie vom Blitz getroffen (Blitz macht Schaden)
 - Kugel bounced zu random nächsten Zombie (Bounce macht Schaden)
 - Explosionshot (Kugel macht AoE Dmg)
 - Freezeshot (aka. für eine kurze Zeit keine Bewegung)
 - Piercingshot (Kugel geht durch Gegner durch)
 - Knockbackshot (evtl. eher Fähigkeit)



- Item-Level Auswirkungen:

- o Je höher das Level, desto höher Chance für Auftreten des Effektes
- o Base: 10%; mit jedem Level +10%
- o (Je höher das Level, desto höher der Schaden) <- Ist eine Balancing Issues

- Fähigkeiten upgraden:

- o Aus Maschinen heraus kommen Kabel, die zu Stromschalter führen
- o Stromschalter lässt sich für viel Currency umlegen
- o Extra Strom empowert die Perk-Maschine und verbessert die Fähigkeit
- o Fähigkeitsverbesserungen:
 - AoE Knockback wird vertikaler und krasser



- Dmg vor einem wird absurd Groß



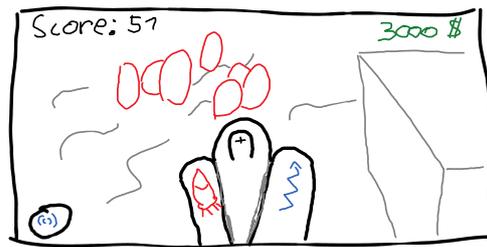
- Slowfield wird entweder zu Stunfield oder größer



- Phase-Dash wird zu Phase Walk (freie

- Gunplay

- o Anforderungen ans Gunplay
 - Kills / Hits müssen sich impactful anfühlen
 - Upgrades müssen meaningful (& am besten sichtbar sein). Nicht einfach nur "+5 dmg", blabla
 - Aimen an sich sollte keine große Challenge sein; Headshots maybe noch
- o Eine Waffe
 - Schießt eher schnelle Projektile ab
 - Muss auch Nachladen
 - Aber insgesamt Unendlich Ammo
- o Waffe hat zwei Itemslots



- Wie bekommt man Items (für die Waffe)

- o Bekommt man durch Mystery Boxen
 - Eine "rote" und eine "blaue", für die jeweiligen Itemslots der Waffe
- o An den Boxen kann man für Currency einen "Roll" kaufen
- o Pro "Roll" kommen drei Items aus der Box
 - Eins, der drei Items kann man durch Durchlaufen auf sammeln. Die anderen verschwinden dann
 - Die drei ge-"rollten" Items
 - Werden zunächst zufällig gewählt
 - ◆ Dabei kann kein Item mehrmals im Roll vorkommen
 - Danach wird das Item-Level bestimmt
 - ◆ Falls das ge-rollte Item, das momentan equippte Item im Slot ist:
 - ◇ Nimm das equippte Item Level + 1
 - ◆ Ansonsten:
 - ◇ Nimm das equippte Item Level + 1/3 Chance für -1/0/+1

- Fähigkeiten

- o Special Abilities, die mit Charges funktionieren
- o Einmal usen, nutzt eine Charge
- o Charges kann man an Perk-Maschinen (verteilt auf der Map) kaufen
 - Empfehlung: Platziert die an Korridoren, damit man sie nicht abcampen kann
- o Evtl. mit max. Anzahl an Charges, die man halten kann, bzw. pro Charge im Inventar exponentielles Preiswachstum
- o Immer nur eine Ability zur selben Zeit
- o Beispiele:

- AoE Knockback um einen herum



- Viel DmG vor einem (z.B. Feuerball)



- Slow Field (AoE field, wo Gegner langsamer sind)



- Phase-Dash (durch Gegner durch dashen können)



- AoE Bufffield (basically Kiriko-Ult, mehr movespeed, faster firerate oder mehr Dmg)



- Gegner:

- o Basically: NavMesh, einfach direkter Weg zum Spieler
- o Ggf. etwas langsamer als Spieler <- Balancing Issue
- o Haben Leben, welches mit Anzahl:Runde skaliert
- o Jede Runde wird Menge an Gegner höher (bis PC Limit erreicht ist <-müssen wir testen)
- o Gegnerspawning:
 - Gegner spawnen aus dedicated Spawnares (wir platzieren die, um per LevelDesign Erfahrungen zu erschaffen :))
 - Es gibt max. Anzahl an active Gegnern (die grade im Level sein können)
 - Bis die max. Anzahl erreicht ist, spawnen (mit kleinen CD dazwischen) dauerhaft Gegner aus den Spawns, die innerhalb eines Radiuses um den Spieler sind
- o Wie hitten die Gegner einen:
 - Wenn sie den Spieler berühren aka. Innerhalb kleinen Radius (Balancing Issue mit Kameraperspektive verbunden)
 - Das macht 1 Schaden
 - Danach "explodieren" sie (despawnen sie)
 - Lassen aber keine Ressourcen fallen
- o Wenn sie normal sterben, lassen sie Currency



- Currency:

- o Liegt herum, für gewisse Zeit
 - Der Amount wird aber gespeichert und bei Magnetaktivierung dazugetan
- o Lässt sich aufsammeln
- o Mit currency kann man Dinge kaufen

- Highscore

- o weil es ein guter Ansporn bei Demo-games ist
- o Basiert auf Anzahl getöteter Gegner

- Non-Game-Features:

- o Pause
- o Sound
 - Ggf. spezielles System, um Gefahren von Hinten hervorzuheben
- o Accessibility
 - Gefahrenanzeigen für Gegner von Hinten
 - Auto-Aim
 - Gegnerlebensskalierung anpassen, um das Spiel einfacher zu machen

- Phase-Dash wird zu Phase Walk (freie Bewegung)
- AoE Bufffield (EEEEVEN MORE FIRE RATE)



- Das macht 1 Schaden
- Danach "explodieren" sie (despawnen sie)
- Lassen aber keine Ressourcen fallen
- Wenn sie normal sterben, lassen sie Currency fallen



- Map-Elemente:

- Aufkaufbare Barrieren/Türen
- Riesiger Magnet, bei dem man für Currency, alle herumliegenden Ressourcen anzieht
- Perk-Maschinen
- Zwei Mysteryboxen
- Gegnerspawn
- (Map-Ende erkaufen mit viieeelen Credits)

- Gefahrenanzeigen für Gegner von Hinten
- Auto-Aim
- Gegnerlebensskalierung anpassen, um das Spiel einfacher zu machen
- Einstellungs Menü
- Startbildschirm
- Endbildschirm
- Highscore-system