

Spielemechaniken

Kurzfassung



Zu unseren Kernmechaniken zählt das Erkunden der Welt, das Sammeln und Finden von Samen und das Erlernen verschiedener Fähigkeiten die unser Charakter durch das Sammeln und Abschließen von Quest erweitert.



Die wichtigste Grundfähigkeit ist das Heilen.

Um heilen zu können hat der Hüter einen kleinen Kristall auf der Stirn, welcher ihn dabei unterstützt und immer stärker wird.

Diese Fähigkeit ermöglicht es ihm Gegner, wie etwa versuchte Tiere und Pflanzen wegzulocken, abzulenken oder zu heilen, in dem er zum Beispiel gutriechende Blumen wachsen, oder Fallobst von den Bäumen stürzen lässt.

Eine weitere Fähigkeit ist es starke Ranken oder Trampolin Pilze (Jumpies) sprießen zu lassen, mit denen der Hüter Höhen und Schluchten überqueren oder Steine aus dem Weg schaffen kann.

In dunklen Höhlen erlernt der Hüter Blumen erblühen zu lassen welche Glühwürmchen anlocken die den Weg erleuchten.

Mit zunehmenden Fortschritt erleben die Spieler:innen das Wunder der Natur, lassen die Welt immer grüner und schöner werden und sind motiviert immer mehr heilende Pflanzen und Tiere zu entdecken, um die Welt in ihrer alten Blüte zu sehen.

Detaillierte Ausführung

Details:

- Details zu den Mechaniken

Gebiete und Areale

Gebiete oder Biome (5 unterschiedliche im fertigen Spiel) teilen sich in kleinere Areale auf. Hat man in einem Gebiet Wind und/oder eine blockierte Wasserquelle freigelegt, sind die Puzzlevoraussetzungen von Wind und Wasser in allen Arealen gegeben. Hat ein Gebiet keine blockierte Wasserquelle, kann sie verseuchte Gewässer haben. Diese sind in den unterschiedlichen Arealen einzeln zu heilen.

Einzelne Areale funktionieren autark voneinander, müssen also einzeln in einen gesunden Zustand gebracht werden.

Zustand 0:

Das Areal ist verseucht, es gibt keinerlei gesundes Pflanzenwachstum. Je nach Areal findet man verseuchte Pflanzen, Tiere und/oder Gewässer vor. Man kann Ranken an bestimmten Orten pflanzen, Tiere und Pflanzen gemäß seines Heilungslevels heilen. Man kann nur dort Blumen oder Pilze blühen oder wachsen lassen, wo vorher eine verseuchte Pflanze geheilt wurde.

Zustand 1:

Hat man durch das Heilen von Pflanzen (oder Tieren, wenn möglich), einen gewissen Schwellenwert überschritten, wird das Areal grüner. Die Transformation wird durch eine Animation verdeutlicht. Hat man alle im Gebiet möglichen Tiere, Pflanzen und Gewässer geheilt ist das Areal gesund.

Zustand 2:

Das Areal ist gesund, es gibt nichts mehr zu heilen. Die Welt ist vollständig grün und schön anzusehen, Schmetterlinge fliegen umher, Tiere grasen.

Heilung und globale Gesundheit (weitere Überlegungen, nicht im Vertical Slice enthalten)

In der Welt gibt es vier unterschiedliche Grade an Verseuchung. Ranken Level 4 haben immer Satellitenrankes Level 3, sodass diese nach der Heilung der Satelliten ebenfalls geheilt werden können (Siehe Abschnitt verseuchte Ranken unter Gegnern) Je nach Heilungslevel ist man in der Lage, diese Verseuchung zu heilen. Der Heilungslevel hängt vom globalen Gesundheitszustand der Welt ab. Je gesünder die Welt, also je mehr man geheilt hat, desto höher der Level. Die Spielenden beginnen mit der Fähigkeit heilen Level 0. Hat man 30% der Welt geheilt, steigt man automatisch auf Level 1, bei 60% auf Level 2 und bei 90% auf Level 3.

Level 0 befähigt die Spielenden zum Heilen von:
Bäumen

Büschen

verseuchten Schildkröten

Level 0 Ranken

Level 0 Satellitenrankes

Level 1 befähigt die Spielenden zum Heilen von:
allen Wesen aus Level 0
Verseuchte Quellen
Verseuchte Böcke
Level 1 Ranken

Level 1 Satellitenrankes

Level 2 befähigt die Spielenden zum Heilen von:
allen Wesen aus Level 1
Verseuchte Raubtiere
Verseuchte Vögel
Level 2 Ranken
Level 2 Satellitenranken

Level 3 befähigt die Spielenden zum Heilen von:
Level 3 Ranken
Level 3 Satellitenranken

Um das Spiel abzuschliessen und die dunkle Quelle zu versiegeln, braucht man mindestens Level 1, der Schwierigkeitsgrad ist allerdings ungemein hoch.