

Entwickle ein kreatives Konzept für ein Videospiel. Dein Spiel muss keinen großen Umfang besitzen, sondern kann sich im Rahmen eines Casual-Games bewegen. Versuche gängige und bei der Analyse der schlechten Spiele aufgedeckte Fehler zu vermeiden.

#### **TEIL I:**

Fasse das Konzept in **Textform** zusammen. Gehe dabei insbesondere auf die 6 Komponenten eines Spiels ein (Ziele, Regeln, Herausforderungen, Entscheidungen, Belohnungen, Interaktion). Diese Aufgabe kann als normales Textdokument (ergo keine Präsentation) abgegeben werden.

Es ist ein Tower-Defense Spiel. Dabei muss der Spieler seine Basis mithilfe von stationären Türmen/Einheiten gegen Gegnerwellen verteidigen, die auf festen Pfaden auf die Basis zulaufen. Wenn Gegner die Basis erreichen greifen sie permanent an bis die Basis keine Lebenspunkte mehr hat (oder die Gegner zerstört werden). Sobald die Basis 0 Leben hat verliert der Spieler.

Dabei kann der Spieler nur eine bestimmte Anzahl an verschiedenen Einheiten/Türmen in jedem Level ausrüsten. Diese Auswahl kann er jedoch außerhalb eines Levels frei ändern und so seine Strategie weiter anpassen

Im Verlauf des Spiels werden die Gegner schwerer (indem sie mehr Leben bekommen, in größerer Anzahl auftreten, Spezialgegner mit extra Fähigkeiten, etc. ) um den Spieler mehr zu fordern. Der Spieler hat auch die Möglichkeit beim Start des Spiels spezielle Modifier auszuwählen die das Level schwerer (oder leichter) machen, z.B. schnellere Gegner, Gegner haben x-fach Leben, Spezialgegner, etc ,und dadurch wird er mehr gefordert und auch einfachere Level am Anfang können für erfahrene Spieler noch interessant bleiben. Der Spieler kann so auch mehr Belohnungen erhalten, damit es Sinn macht auf höheren Schwierigkeitsgraden zu spielen.

Es gibt auch spezielle „Helden“ die der Spieler platzieren kann, die im Lauf des Spieles stärker werden, können jedoch auch von Gegner angegriffen und zerstört werden, was ihren Fortschritt verringert/zurücksetzt. (→ um Gegner von der Basis ablenken, oder als starker Turm)

Mithilfe der Belohnungen kann der Spieler dann außerhalb eines Levels seine Einheiten verbessern, neue Einheiten und auch Spezialisierungen freischalten, um dem Spieler (basierend auf seiner Erfahrung) mehr Möglichkeiten zu geben

Es ist auch möglich über einen Level-Editor eigene Level zu erstellen und mit anderen zu teilen.