Konzept 1: Mathe-Clicker

[**Zusammenfassung**](#_ah9bdx4eqnxo) **1**

[**Elemente**](#_comgqd3hkk8c) **1**

[Rechnungssystem](#_c46qqnkjyini) 1

[Gegner](#_bn0ax4ky82el) 2

[Sklaven](#_3fccj41x9znz) 2

[Aufleveln](#_pbzhg3auupi1) 2

[**Offline (Spiel nicht an)**](#_kkh6hjg4zcjn) **2**

[**Multiplayer**](#_tbb6jpuobb08) **3**

# Zusammenfassung

Tap Titan 2 mit Mathe. Man kämpft (ev. zusammen/Multiplayer) gegen einen Boss. Man löst eine Rechnung um einen Schlag aus zuteillen. Ev. gibt es Kombos.

(Man soll es offline spielen können. Man “lädt” offline eine Attacke auf mit den Rechnungen, die später Schaden macht. Der Schaden ist aber nicht so gross, wie wenn man online spielt.)

# Elemente

## Rechnungssystem

Das Spiel soll das 1x1 abfragen. Man kann es ev später so erweitern, dass man Card2Brain karten importieren kann.

Das Spiel soll Einstellungsmöglichkeiten bieten, welche Reihen, von wo bis wo, welche Reihen nicht,...

Das System dahinter soll sich merken, welche Rechnungen man beherrscht, und welchen nicht. Die, die man nicht kann, werden dann aufgemischt neuen Rechnung, um so ein angenehmes und forderns Schwierigkeitslevel zu halten.

Jedes Mal, wenn man eine Rechnung richtig beantwortet, wird dem Gegner/Boss/Monster Schaden zugefügt durch zb. Schwert, Pistole, Magie, Faust, Bogen, …

Wie viel Schaden, hängt vom jetzigen Level und eventuell das Level des Gegners.

## Gegner

Der Gegner ist ein starkes, grosses Monster. Das Monster ist in kleinere Körperteile unterteilt. Nach und nach gehen einzelne Körperteile kaputt und fallen ab. Diese Teile geben Geld, welche man für Upgrades und sonstiges einsetzten kann.

Der Gegner soll von Zeit zu Zeit, einen Angriff durchführen. Dann muss man ihm ausweichen, mittels Quicktime Events (Links/Rechts Wischen).

## Sklaven

Sklaven kann man für Geld kaufen. Diese kämpfen an der Seite des Heldens gegen den Gegner. Man kann die Sklaven ebenfalls aufleveln. Sie haben die gleichen Levels wie der Helden sie hat. Also Angriff und Leben.

Wenn man das Spiel nicht an hat, dann kämpfen die Sklaven in einem Dungeon für einem, und verdienen Geld, was dem Held beim nächsten Spielstart zugute kommt.

**Sklaven können sterben**. Wenn man das Spiel dann startet, gibt es ein Countdown (ca. 2 min) und danach leben die Sklaven wieder.

## Aufleveln

Der Held, den man steuert, hat drei Levels. Angriff, die Leben[, Magie]. Diese soll man mit Geld aufleveln und somit erhöhen können.

Der Angriff ist der Schaden der man austeilt.

Die Leben sind die Schadenspunkte, welche man einstecken kann.

[Magie sagt aus, wieviel Schaden man macht, wenn das Spiel nicht läuft.]

# Offline (Spiel nicht an)

Man soll das Spiel spielen können, wenn man nicht das Handy an hat.

Man kann Sklaven (oder so) kaufen, die dann für den Held kleinere Dungeons machen und Geld verdienen, was der Held beim nächsten Spielstart bekommt. Die Sklaven können sterben, werden beim Spielstart aber wiederbelebt.

[Dann wird einen Angriff aufgeladen, der sich entlädt auf den momentane Gegner (und nur auf den, nicht auf den nächsten) wenn man das Spiel das nächste mal startet.]

# Multiplayer

[<https://docs.unity3d.com/Manual/UNetOverview.html>]

**Multiplayer wird in der ersten Version des Spiels nicht enthalten sein.**

Man wird zusammen gegen einen ganz grossen Boss kämpfen.

[Wenn man keine Verbindung hat, lädt man eine Attacke auf. Wenn man keine Verbindung hat und trotzdem Spielen möchte, kann man das. Man lädt dann einfach die Attacke auf.]