

Brainstorming Spielauswahl

Ben Dangelmayr, Jonas Roos

Februar 2022

1 Spielideen

- Rollender Ball mit Hindernissen und Rätseln:
Einfaches movement aber Rätsel überlegen und umsetzen
- Mathe-Lernspiel:
Lustig, aber eintönig und Erstellung von Matheaufgaben(Schwierigkeitsgrad?)
- "Wanz upon a time"-Plattformer:
Lustig, falls zu einfach mit Rätseln, Frage der genaueren Umsetzung
- 2D Runner wie subway surfers:
Wahrscheinlich leichte Bewegung(rechts,links,oben,unten) aber viel Leveldesign
- Kartenspiel:
Viel Kreativität: Karten erstellen und angepasste Kartenmodels a la Yugioh
- Dungeon-Crawler:
Mit uniquer Funktion wie Ente mit regelmäßigen Jumps, Tasten als Plattformen dann aber nicht mehr benutzbar, rotierenden maps
- **Tower Defense: Notfalls mit potato-Graphik-Gegner(die Gegner heißen dann die pGGs), verschiedene Gegner/Tower, evtl one-use Spezialfähigkeiten, pGGs mit drops und Goldsystem –; existierendes unity template, mehr strategie wie z.B. map selbst beeinflussbar, zusätzliche Einheit zum verteidigen**
- "Defeat the enemies": Raumschiff vs blobs etc.

2 Spielauswahl

Wir haben uns für ein Tower-Defense-Spiel entschieden. Hierzu gibt es einiges an Referenzmaterialien, sowie ein unity-template um eine grobe Idee und Einschätzung des Aufwands zu erhalten. Um sich von den meisten Tower Defense(TD) Games abzuheben, entscheiden wir uns für weitere wichtige Elemente. Unter anderem sind das

- Geländemodifikation durch den Spieler
- Neben Türmen zusätzliche Verteidigungsmöglichkeiten wie Einheiten oder globale Fähigkeiten
- Managen eines Energiesystems zusätzlich zu dem Defense Möglichkeiten

Ein möglicher Name für den Titel des Spiel ist PGTD (Potato-Graphics-Tower-Defense). Die bösen PGEs sind auf dem Vormarsch und drohen damit den Graphikspeicher zuzumüllen. Grundkonzept ist dabei eine klassische Tower Defense: Die PGEs spawnen rundenbasiert an einem Spawning-Punkt und müssen entlang einer Strecke einen Endpunkt erreichen ohne von den Verteidigungsmaßnahmen des Spielers zerstört zu werden. Erreicht ein PGE den Endpunkt werden Lebenspunkte entsprechend des PGE-Typs abgezogen und der PGE wird zerstört. Erreicht der Spieler die letzte Runde und hat Lebenspunkte übrig, hat er gewonnen. Ideen für besondere Spielmechaniken:

- Zip-Potato-Explosion: Spawnt bei "Tod" viele kleine PGE.
- Speicher Allokation: Mehr Türme dafür weniger Leben/Graphikspeicher.
- "Reverse mode": Man fängt bei 0% freier Speicher an und muss in vorgegebener Zeit genügend PGEs töten um auf 100% Power zu kommen
- Energie Ressource (Wattteil) welches die Türme mit einer Mindestleistung und Maximalleistung versorgen müssen. Bei Upgrade der Türme —, mehr Energie benötigt. Evt Kabelmanagement.
- Upgrades der Türme könnten Beispielweise Lesegeschwindigkeit (Reichweite) und Schreibgeschwindigkeit (Atk-Speed) sein.
- Eine Quelle der Randomisierung, zufällige Auswahl an globalen Fähigkeiten —, keine zu harten "Build-Orders" und gegen Eintönigkeit

Man könnte verschiedene Spielmodi erstellen, wie z.B. Level oder aber auch einen Endlos-Modus.