Game Design Protokoll

# Grundidee

Das Spiel soll ein 2D Shooter (oder sowas in der Art) mit taktischen Möglichkeitene werden. Die Spielersicht soll aus der Vogelperspektive sein. Der Spieler soll sich gegen Gegnerwellen verteidigen auch mit Hilfe von Verteidigungsanlagen und Fallen.

## Brainstorming/Ideen

1. Steuerung mit Maus und Tastatur (Tastatur für Spielerbewegung und Maus für die Drehung)
2. Setting: Dungeon / Haus mit Waldlandschaft
3. Taktische Möglichkeiten
   * Fallen (Loch mit Stacheln, Bärenfalle)
   * Barrikaden
   * Selbstschussanlagen
   * Zäune
4. Shop (Waffen, Rüstung kaufen) jede neue Runde
5. Multiplayer Coop
6. einige Fallen / Waffen lassen sich nur zu zweit oder zu dritt bedienen
7. Gegnertypen Quadrat
8. bitte weiter Ideen eintragen