

Zwischenpräsentation: TD Fortress

Allgemeines

- Genre: Tower Defense
- Game Engine: Unity
- Assets: Unity Store, weitere Asset-Stores oder über MagicaVoxel erstellen
- 3D Spiel

Tower Defense



Abb.1: Plants vs. Zombies



Abb.2: Kingdom Rush

MagicaVoxel

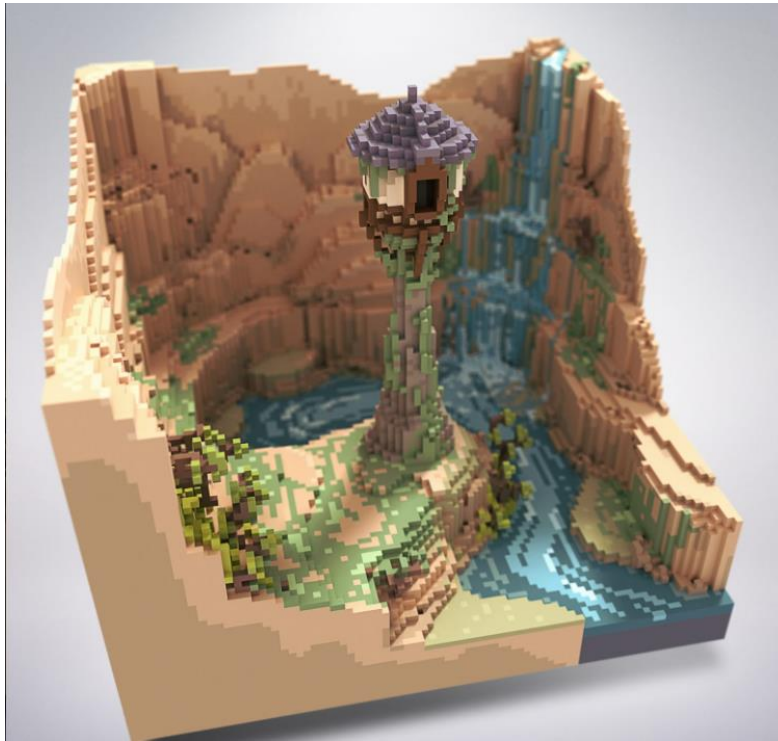


Abb.3: MagicaVoxel Turm

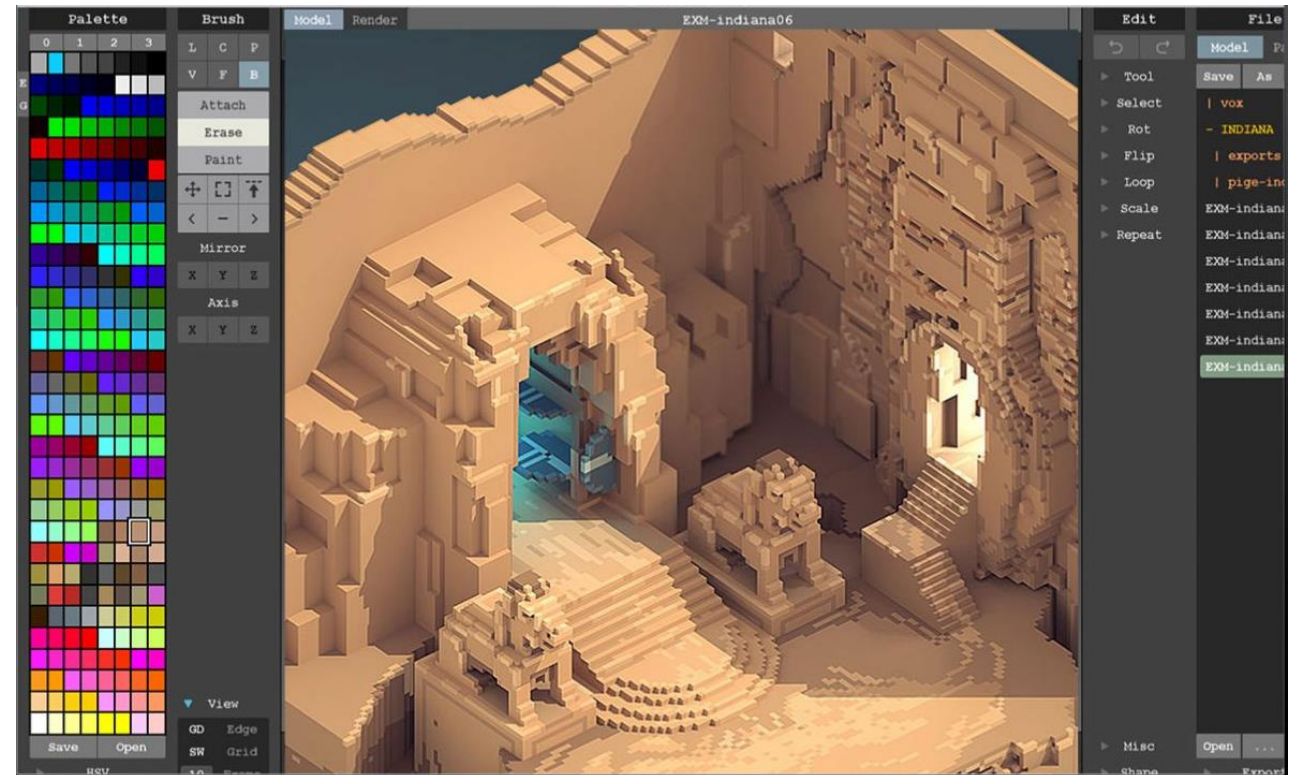


Abb.4: MagicaVoxel Creator

Spezielles Tower Defense

- Kein vorgegebener Pfad
- Gegner finden den eigenen Weg über Pathfinding-Algorithmen (A^*)
- Weg der Gegner kann aktiv geändert werden durch setzen der Türme
- Weg kann vom Spieler dadurch selber gebaut werden

"Prototyp"/Idee

- Gegner soll auf dem Pfad laufen bis zum Ziel
- Gegner werden mit der Zeit stärker
- Türme können neben den Pfad aufgestellt werden
- Verschiedene Arten von Türmen
- Türme können stärker werden
- Evtll. Globale Verbesserungen
- Evtll. Mehrere Maps

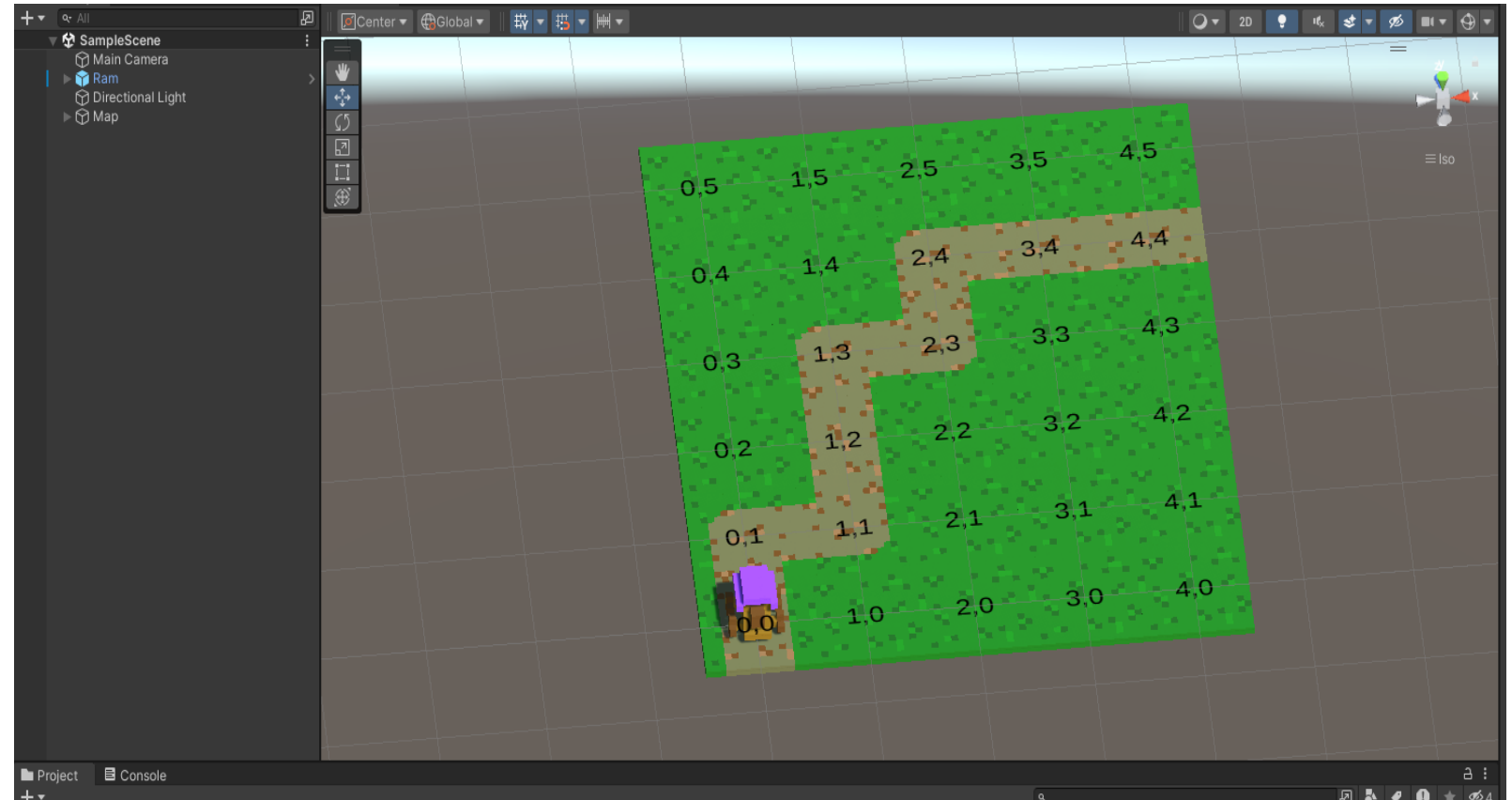


Abb.5: Unity "Prototyp"

Quellen

- Bildquellen:
 - <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/plants-vs-zombies-sequel-shambling-toward-release-july-flna6c9801258>
 - <https://www.redbull.com/de-de/beste-tower-defense-spiele-fuers-smartphone>
 - <https://www.voxelmade.com/magicavoxel/>