**Aufbau der Maps und Ziel Vorschläge**

* + 1. Freier Modus Zerstöre alle Gegner (Als ersten Modus ggf am besten)
    2. Überlebe solange wie Möglich (Gegner greifen in Wellen an, zwischen den Wellen zeit zum Gegenangriff)
    3. Wellenverteidiger(z.b Missions like unterteilt in 10 Wellen abwehren/ 20 Wellen abwehren/ Endlosmodus)
    4. Eroberer Modus (Es gibt bestimmte stark bewachte Spwaner die erobert werden müssen, an den Standpunkt des eroberten Spawners wird der Bau hinversetzt)
    5. Heldenmodus (Man spielt mit nur einem Trupp Ameisen und muss so viele Gegner wie möglich erledigen. Gegner sind stationäre Nahrungvorkommen könnte man zum heilen benutzen und Baumaterial zum Kaufen von Upgrades)

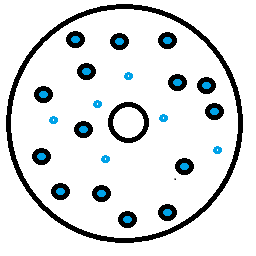
Nachteil jedes einzelnen Modus ist das sich das Gameplay sehr schnell wiederholend

an fühlt.

**Zerstören aller Gegner**

**Allgemein:** Gegner greifen nur selten und unabhängig von einander an. Gegner greifen seltener an als Bei Überleben. Weitere Ressourcen werden hauptsächlich aus den Zerstörten Gegner Basen gewonnen. Weiter von der eigenen Base entfernte Gegner Basen haben stärkere und mehr Einheiten als näher an der eigenen Base befindliche Gegner Basen.(ggf. Große und kleine Gegner Basen) Das Spiel wird gewonnen indem alle Gegner Basen zerstört werden und die Höhle zurückerobert ist.

**Map Beispiel:**



Blau: Ressourcen

Kleiner Punkt: Gegner Basen

Großer Punkt: Eigene Base

**Vorteile:** 1. Aktiveres Gameplay

2. Ressourcen durch Gegner Basen gib das Gefühl eines Nutzen’s im Zerstören der Gegner Basen

3. Leichterer Einstig durch weniger Feind Angriffe

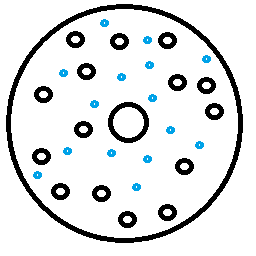
**Nachteile:**  1. Langsameres Gameplay

2.Wiederholendes Gameplay (Bau Soldaten, greif Base an, erhalte Ressourcen, Bau Soldaten usw)

**Überleben**

**Allgemein:**  Alle Gegner greifen von Mini Basen aus gleichzeitig mit Wellen von Gegnern an(z.b. Erste Welle jede Base 1. kleinen Gegner, zweite Welle jede Base 2 kleine Gegner usw) Mit der Zerstörung einer Base wird die gesamt Anzahl der Angreifer verkleinert aber durch die Steigende Wellen Anzahl werden die Gegner Stärker. Die Ressourcen und Gegner Basen sind so eingeteilt das näher an der Eigenen Base mehr Ressourcen und weniger Gegner Basen sind. Je weiter man sich von der Eigenen Base entfernt werden es mehr Gegner Basen und weniger Ressourcen. Das Spiel gewinnt man wenn man alle Gegner Basen Zerstört hat.

**Map Beispiel** (Nur zum Veranschaulichen keine Map die man so benutzen könnte):



Blau: Ressourcen

Kleiner Punkt: Gegner Basen

Großer Punkt: Eigene Base

**Vorteile:** 1. Map Aufbau ist egal

2. Wellen sind vorhersehbar(bessere Strategische konter Möglichkeit)

**Nachteile:**

1.Keine/kaum belohnungen für Kämpfe auserhalb der Verteidigung

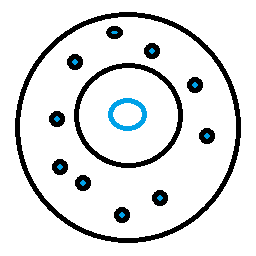
2.Passive Spielweise

3.Keine Strategische Vielfalt

**Wellenverteidiger**

**Allgemein:** Der Spieler muss Wellen abwehren. Je nach gewähltem Modus 10/20 oder Endlos. Es gibt keine direkt Abbaubaren Ressourcen doch getötete Gegner werden zu Ressourcenseinkommen und können von Sammlern eingesammelt werden. Nach jeder Welle hat man 1 - 2 Minuten Zeit sich vorzubereiten. Wurden alle Wellen überstanden hat man gewonnen, wurde der Bau zerstört hat man verloren. Bei dem Endlosmdous könnte man einen Highscore einbauen. Nach jeder Abgeschlossenen Welle schalten man ein Speziall Upgrade frei.

**Map Beispiel:**



Blauer Punkt: Bau

Kleine Punkt mit Blau ausgefüllt: Spawner

Kleiner Kreis um Bau herum: Maximale Bewegungsreichweite der eigenen Ameisen

**Vorteile:**  1. Highscore System ist mit dem Endlosmodus möglich.

2. Passive Spielweise die dennoch genug Aktive Entscheidungen Ermöglicht

3. Einfacher Mapaufbau.

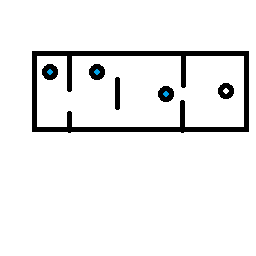
**Nachteile:** 1. Weitere Programmieraufwand

2. Wegen wenigen Unterschiedlichen Gegnern könnte es in hohen Wellenzahlen zu Balanceing Problemen kommen.

**Eroberung**

**Allgemein:** Man bekommt auf der Map einen Spawner makiert. Dieser soll erobert werden. Nach dem erobern rücken die Ameisen mitsamt Bau zu diesem Punkt vor. So Erobern die Ameisen langsam die Höhle.Beim umsetzen des Baus werden alle Wegpunkte zerstört und alle Ameisen in den Bau verfrachtet. Man gewinnt sobald man den letzten Spwaner erobert hat.

**Map Beispiel:**



Weißer Punkt: Bau Startpunkt

Blaue Punkte Spwaner die in der Reihenfolge erobert werden müssen und danach als Bau Standort dienen.

**Vorteile:** 1.Durch das erobern hat man das Gefühl sich so Auszugbreiten wie man es z.b Star Craft hätte wenn man ein Neues Hauptgebäude bauen würde.

2. Man könnte wie bei dem Wellenverteidiger verschiedene Stufen machen(z.b 5/10/15 oder so).

3. Einfaches Map layout.

**Nachteile:** 1. Extra Programmieraufwand

2.Lineare Mapgestalltung fast unumgänglich wenn wir nicht noch mehr Programmieraufwand haben wollen

**Heldenmodus(Spaßmodus nicht als Hauptmodus zu empfehle)**

**Allgemein:**  Man kontrolliert eine einzelne Truppe Ameisen die versucht so viele Gegner wie möglich zu Besiegen. Nahrungquellen werden zum Heilen verwendet, Baumaterial um Upgrade’s zu kaufen. Wie bei den beiden oberen Modi könnte man auch hier wieder mehrere Stufen verwenden(z.b. Besiege 25/50 und Endlos oder so). Gegner sind stationäre und müssen durch erkunden aufgespürt werden.

**Map Beispiel:** Könnte alles sein von offen bis zu komplett linear.

**Vorteile:** 1.Abwechslungsreich

2.Durch Endlosmodus Highscore Möglichkeit

3.Nach Mapaufbau viele Möglichkeiten(z.b. mehr Stealth oder doch mehr Rambo like)

4. Vielfältige Map Möglichkeiten

**Nachteile:** 1.Mehr Programmieraufwand

2.Nur als Spaßmodus zu gebrauchen

3. Könnte schnell langweilig werden da es nur wenige Gegnerarten gibt.