Analyse zum Spiel GTD (Geometrical Tower Defense)

Das Projekt “Geometrical Tower Defense“ soll ein rundenbasiertes Tower Defense Spiel sein, in dem geometrische Formen einer Bahn auf der Spielkarte folgen und durch eigenplatzierte „Türme“ den Formen das Passieren der vollständigen Bahn erschweren sollen. Das Spiel ist vorbei, sobald zu viele geometrische Formen die Bahn erfolgreich passiert haben. Mittels einer eigenen Währung, die man durch Besiegen von Formen oder erfolgreiches Absolvieren von Runden bekommt, kann man neue „Türme“ aufstellen, um den immer größer und stärker werdenden Wellen entgegenzukommen. Das Spiel hat ein offenes Ende, das heißt es gibt kein wirkliches Gewinnen. Es soll versucht werden so weit wie möglich zu kommen. Der High-Score ist dann sozusagen die weiteste Runde, bis zu der man es geschafft hat.

Das Programm soll folgende Sachen bieten können:

* Funktionierendes Hauptmenü
* Mind. 6 einzigartige Türme mit ihren eigenen Stärken und Schwächen
* Mind. 2 verschiedene Karten
* Funktionierendes Geldsystem
* Verschiedene Gegnerarten
* Sinnvolle Reaktion der Türme auf annähernde Feinde
* Ausbalancierte Türme (Das Spiel soll nicht nur mit einer Turmart gespielt weden.)

Turmideen:

* Ein einfacher Mathematiker, der ausgeglichen Zahlen auf die Formen wirft.
* Ein Informatiker, der hohe Zahlen zwar selten verschießt, aber dafür sehr hohe, die sehr viel Schaden anrichten mit einer sehr hohen Reichweite.
* Die Bildungseinrichtung, die bloß extra Verbesserungen freischaltet und ein extra Geldeinkommen fördert.
* Der Winkelninja wirft Winkelmesser auf Formen und je mehr Ecken, somit auch mehr Winkel, die angegriffene Form hat, desto mehr Schaden richtet er an. Er ist besonders bei hohen Runden sehr effektiv.
* Lehrer werfen „Mathebomben“, die einen zufälligen Schaden in einem vorbestimmten Bereich machen. Diese Bomben verursachen einen Flächenschaden, haben eine niedrige Reichweite und eine niedrige Angriffsgeschwindigkeit.
* Der Chemiker wirft giftige Chemikalien, die dem Gegner Schaden über Zeit machen

Gegnerideen:

* Jeder Gegner besteht aus Ecken (Ausnahme Kreis etc.)
* Je mehr Ecken, desto schneller sind sie und halten mehr aus

Dreieck < Viereck < Fünfeck usw.

* Der Kreis hat sehr wenig Leben, ist aber die schnellste Einheit

Mapideen:

* Eine Map spielt auf einer typischen Graslandschaft und ist durch nah aneinander liegenden Strecken sehr einfach
* Die andere spielt in der Wüste und ist vom Streckendesign etwas schwieriger