

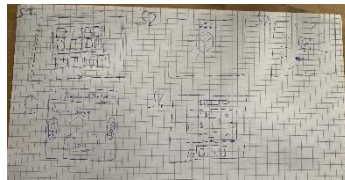
Konzept Semesterprojekt

Konzept:

1. Eine Art Tower Defense Spiel
2. Der User kann gegen einen Bot spielen, wobei er zuvor die Schwierigkeit einstellen kann
3. Der Nutzer kann durch Spielen Belohnungen freischalten
4. Jugendliche und junge Erwachsene

Generierung:

1. Ein Spielfeld, eine Belohnungsseite, eine Seite auf welcher man sein Deck gestalten kann bzw. Belohnungen einlösen kann
2. Es soll so gut wie alles Dynamisch generiert werden
3. Skizze



Dynamisierung und Interaktion:

1. Die Haupt-Interaktions-Möglichkeit wird das Spiel an sich sein
2. Man kann die Schwierigkeit des Gegners einstellen
3. Man kann in andere Arenen aufsteigen, wenn man gut genug ist
4. Es gibt die Möglichkeit sich einmal zu Beginn einen Namen zu geben welcher so lange bleibt bis der Locale Speicher gelöscht wird

Spielkonzept:

1. Es wird in einer Arena gegen einen Bot gespielt
2. Jeder Spieler hat 3 Türme, welche er verteidigen muss bzw. die des Gegners zerstören
3. Jeder Spieler hat ein Deck aus 8 Einheiten
4. Jede der Einheiten hat besondere Fähigkeiten
5. Diese Einheiten kosten unterschiedliche viele Elixier von denen man nur begrenzte hat
6. Der erste Spieler, welcher alle 3 Türme besiegt hat, hat gewonnen oder der Spieler, welcher nach einer gewissen Zeit mehr Türme besiegt hat
7. Durch das Gewinnen bekommt man Belohnungen, mit denen man sich neue bessere Truppen freischalten kann

Beispielbilder:

Truppenbilder detailliert:



Arenabeispiele

