

Konzept Semesterprojekt

Farbkonzept:

Hintergrund: #0A192F

Spielerfarbe: #03FCF0

Gegnerfarbe: #BF0457

Elixier: #A020F0

Besondere Truppen: #2ECC71

Schaden-Feedback: #B00020

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

