Mission Cucumber

Gemüse-Brainstorming – 19.10.2014

# Grundlegende Idee

Elemental Nexus Wars

Das bekannte Nexus Wars Spielprinzip. Der Spieler muss seinen Nexus beschützen und den gegnerischen Nexus zerstören. Dafür baut er Gebäude, aus denen Einheiten spawnen und automatisch agieren, um den feindlichen Nexus zu zerstören. Dabei greifen sie auf dem Weg zu diesem die gegnerischen Einheiten an, um sie vom Zerstören des eigenen Nexus abzuhalten. Der Spieler kümmert sich dabei ausschließlich um die eigene Infrastruktur und hat keine Kontrolle über die Einheiten.

Auf diesem Spielprinzip soll aufgebaut werden. Die Gebäude können mit Aufsätzen versehen werden, die den daraus spawnenden Einheiten bestimmte Eigenschaften geben. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip soll dabei bei den Einheitenklassen zum Einsatz kommen. Auch bei den Eigenschaften bzw. Elementen sind einige besonders stark oder schwach gegen Andere. Am Beispiel von klassischen Humanoiden und elementaren Eigenschaften aufgeführt heißt das:

Es gibt die Einheitentypen Krieger, Magier und Bogenschütze. Hier sind der Bogenschütze stark gegen den Krieger, der Krieger stark gegen den Magier und der Magier stark gegen den Bogenschützen. Die Schwächen entsprechend umgekehrt.HhI Es gibt somit immer einen passenden Konter gegen eine gegnerische Einheit.

Für die Einheiten existieren jeweils passende Gebäudetypen, aus denen die entsprechenden Einheiten spawnen. Gibt es als Beispiel die Elemente Feuer, Wasser und Pflanze, dann stehen dafür entsprechende Aufsätze für die Gebäude zur Verfügung. Kommen aus dem Gebäudetyp Baracke Einheiten vom Typ Krieger, dann können durch die Aufsätze folgende Einheitentypen erschaffen werden:

Wenn das Elementsystem nach dem gleichen Muster Wasser > Feuer > Pflanze > Wasser aufgebaut ist, dann bekommt ein Wasserbogenschütze Bonus für den Typ und für das Element gegenüber einem Feuerkrieger. Wird jeweils mit Faktor zwei gerechnet, ist dieser viermal so stark. Dasselbe funktioniert auch mit Aufhebungen. So sind Wasserkrieger und Feuerbogenschütze gleich stark. Die Boni heben sich auf.

# Siegbedingungen

* Gegnerischer Nexus ist kaputt

# Setting

Die oben genannten Einheitentypen und Elemente sind nur ein simples Beispiel zur Veranschaulichung des Prinzips. Aufgekommen sind Ideen für folgende Settings:

* Obst vs. Gemüse
* Gesund vs. Ungesund

Das konkrete Setting ist momentan noch unklar und steht zur Diskussion.

# Notizen

## Gebäude stehen hinter dem Nexus

Gebäude stehen hinter dem Nexus und sind nicht angreifbar. Damit soll ein nicht aufholbarer Snowball-Effekt verhindert werden, sobald der Gegner die eigene Basis erreicht hat.

## Vorgegebene Plätze für Gebäude

Einheitengebäude hinter dem Nexus oder Türme vor dem Nexus. Für alle möglichen Gebäudetypen ist vorgeschrieben, wo sie platziert werden dürfen.

## Karte aufgedeckt

Aktuelle Idee ist, die Karte ohne Fog of War zu gestalten. Beide Spieler sehen jederzeit alles.

## Vorerst zwei Stufen für Gebäude

Das Basisgebäude und ein Aufsatz sind aktuelles Ziel. Später kann bei Bedarf ein zweiter Aufsatz eingeführt werden.

## Umsetzungsideen Combat-System

Angreifer berechnet Schaden den er austeilt mit allen Angreifer-Boni. Das Ziel nimmt den Schaden entgegen und berechnet den eigentlichen erhaltenen Schaden unter Berücksichtigung aller Verteidigungsboni selbst.

## Update testen

Nach letzter Diskussion ist noch zu testen, ob Probleme auftreten, wenn die Update-Methoden von Unity nach dem geplanten Baukastenprinzip unabhängig beziehungsweise ungeordnet agieren.