

## Kurzer Überblick: Zwischenprüfung

**Vorgabe:** Top-Down

**Thema:** Winner

**Persönliche Lösung:** Turn-Based Strategie für 2 Spieler (Hot-Seat), thematisch beeinflusst von Shadow Run (Sci-Fi meets Magic)

**Story:** 2 Straßengangs buhlen um die Vorherrschaft in einem Viertel, der Kampf bis zum Tod entscheidet.

**Start:** Beide Spieler stellen ihr Team, bestehend aus 5 "Söldnern", zusammen, indem sie ihre Auswahl aus mehreren Klassen treffen. Anschließend darf jeder 2 "Hidden Perks" wählen, die das Spielgeschehen beeinflussen und etwas neue Spannung erzeugen.

**Ablauf:** Gespielt wird in Zügen. Wer anfängt darf seine Söldner in beliebiger Reihenfolge benutzen, bewegen und/ oder angreifen, ggf. ein Perk benutzen. Danach ist der Gegner an der Reihe und darf die gleichen Handlungen vollziehen. Bewegt wird sich auf einem Grid, wobei jede Figur eine unterschiedliche Anzahl an Bewegungspunkten besitzt.

**Ende:** Ziel ist es, die Söldner des Gegners zu dezimieren, um am Ende als Einziger noch mindestens eine lebende Figur auf dem Feld zu haben.

**Herausforderung:** Spieler müssen taktisch denken und agieren, 1. Bei der Auswahl und Zusammenstellung des Teams und 2. im Spielablauf selbst.

**Söldner:** Söldner besitzen unterschiedliche Klassen und Eigenschaften. Zur Auswahl stehen Schwert, Feuerwaffe, Axt, Bogen und Stab.

Schwert

- Hohe Def
- geringe Atk
- kann umstehende Einheiten beschützen

Axt

- Mittlere Def
- Mittlere Atk
- Greift ein Feld an + das Feld rechts & links vom Getroffenen (für 50% des Basisschadens)

Feuerwaffe

- Geringe Def
- Mittlere Atk
- Kann "Reihenschaden" verursachen, auch diagonal (trifft max. 3 Leute in einer Reihe, wenn direkt hintereinander oder diagonal platziert)

## Bogen

- Geringe Def
- Mittlere Atk (evtl. Hoch, z.B. Boost durch Perk)
- Hohe Reichweite

## Stab

- Geringe Atk
- Mittlere Def
- Spricht 2-3 Zauber (Heilung, Def-Boost, Feuerball → trifft Gegner und jedes angrenzende Feld mit mittlerem Schaden)

## **Zeitplan(circa.)**

Aktuell - 01.06.: Mechanics stehen - Scripte sind vorhanden und laufen, Primitives können den Spielablauf "nachstellen"

02.06. - 13.06.: Sprites und UI, Grafiken und ggf. Animationen erstellen

14.06. - 24.06.: Playtests, Balancing, Abrundung des Gameplays

## **Notfallplan:**

Aktuell - 03.06. Scripte sind vorhanden, "Problemkinder" werden entfernt

04.06. - 16.06. Sprites, Grafiken etc. erstellen

17.06.-24.06.. Playtests, Balancing, Abrundung

