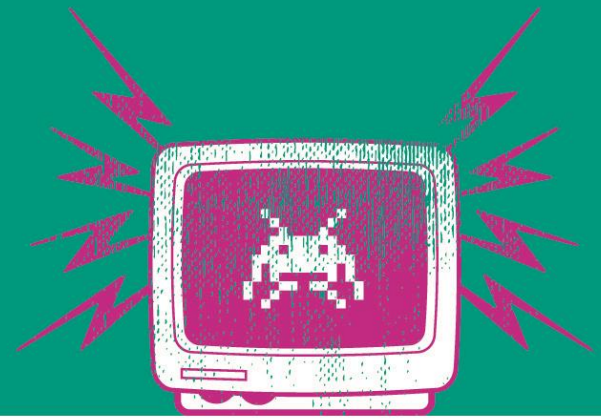


Team: Moritz Brandl, Johannes Schumeth

Betreuer: MSc. Oliver Wana

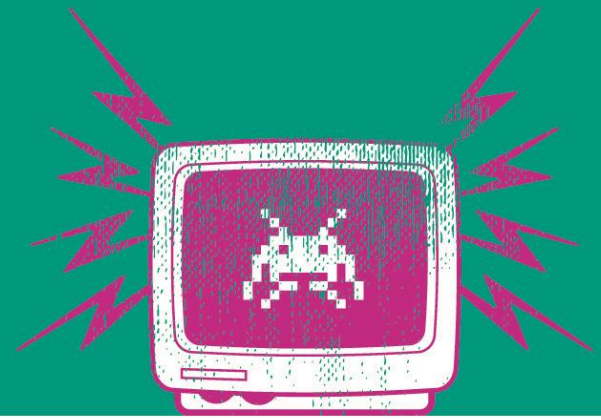
## Projektspezifikation

# Online-Multiplayer-Spiel Captarea (ITP2)



## Inhaltsverzeichnis:

Beschreibung des Projekts .....	3
Pflichtkriterien .....	4
Ausschlusskriterien .....	4
Wunschkriterien .....	4
Projektumfeld .....	4



## Beschreibung des Projekts

Entwickelt wird ein Online-Multiplayer Spiel, welches über den Browser aufrufbar ist. Beim Aufrufen der Webseite hat der Spieler die Möglichkeit einen Namen zu wählen.

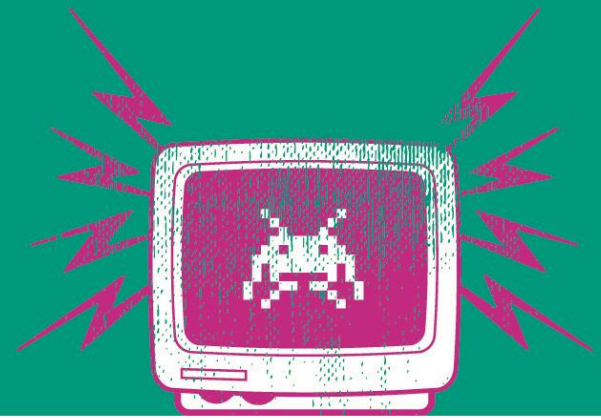
Nach der Eingabe des Namens wird der Serverbrowser geöffnet. In dieser sind die verfügbaren Spiele zu sehen. Hier kann der Spieler einem bereits erstellten Spiel beitreten oder selber ein Spiel erstellen. Beim Auswählen eines bereits erstellten Spieles kommt der Benutzer in eine Wartelobby. Hier wartet der Spieler bis das nächste Spiel startet. Das Spiel startet mit der nächsten Runde nachdem alle Spieler für das nächste Spiel bereit sind. Der Spieler bekommt eine Farbe zugewiesen (Rot, Blau, Grün, Gelb).

Das rasterförmige Spielfeld wird danach aufgebaut (statische Größe, rasterförmig, weiße Farbe = Ausgangsfarbe). Fährt der Spieler über ein Feld, so bekommt das Feld die Spielerfarbe. Die gegnerischen Felder (bereits markiert vom Gegner) können ebenfalls markiert werden (= der Sinn des Spieles). Der Spieler der nach Ablauf der Spielzeit die meisten Felder markiert hat geht als Sieger vom Feld. Die Punkte berechnen sich durch die eingenommen Felder → Anzahl = Punkte.

Der Spieler bewegt sich wahlweise mit den Pfeiltasten oder mit WASD. Die Rundendauer beträgt 60-90 Sekunden (wird getestet). Nach dem Ablauf der Zeit wird der Gewinner der Runde angezeigt und die Wartelobby wieder geöffnet. Das nächste Spiel kann hier wieder gestartet werden oder beendet.

Sollte ein Spieler das Spiel verlasse, so bleiben seine Felder erhalten und können von den anderen eingenommen werden, falls sie über diese laufen.

Eine Mindestauflösung wird vorausgesetzt, diese wird aber erst während der Entwicklungsphase festgelegt. Ebenfalls wird vorausgesetzt, dass im Browser Javascript aktiviert ist. Das Onlinespiel wird primär für Chrome und Firefox entwickelt.



## Pflichtkriterien

- Ein Online- Multiplayer Spiel zu entwickeln, welches auf einer Webseite erreichbar ist. Es sollen maximal 4 Spieler gleichzeitig gegeneinander spielen können.
- Simple Grafik
- Simpler Aufbau des Spielfeldes (Rasterförmig)

## Ausschlusskriterien

- Ein Online- Multiplayer Spiel zu entwickeln welches von mehr als 4 Spielern gespielt wird
- Keine Chatfunktion
- Nicht gegen Hacking geschützt
- Responsive (=nicht für alle Geräte z.B. Mobile Geräte)

## Wunschkriterien

- Rangliste mit den besten Spielern
- Aktuelle Punktezahl während dem Spiel anzeigen
- Ansprechende Grafik

## Projektumfeld

- HTML, CSS, Bootstrap, JS+ Libraries
- Entwicklungsumgebung: Visual Studio Code
- Code-und Dateiverwaltung: Git, Google Drive
- Grafik: Photoshop, GIMP
- Agile Zeitplanung (2 Wochen Sprints)