

Square Fighter: The Last Divison

Zu beachten: Folgende Beschreibung lehnt sich nicht exakt an definierte Muss- und Sollanforderungen eines Pflichtenhefts an.

Entwicklung eines Java-Swing-Spiels, welches ein klassischer Top-Down-Shooter ist. Auf dem Schlechtfeld kämpft die letzte und umzingelte Division der Quadratarmee gegen Wellen von Gegnern der Rechteckarmee.

Darstellung des Schlachtfelds und Shops

Das Schlachtfeld wird 2-dimensional und aus der Vogelperspektive dargestellt. Die Größe (Breite und Höhe) ist festgelegt und nicht veränderbar. Oben links wird die Punktzahl, Kills und Medaillen angezeigt. Kills erlangt man, durch das Besiegen eines beliebigen Gegners. Medaillen erhält man, durch das Besiegen einer Division des Typs 3 und Rang 2 (siehe Gegnerarten, Typen und Spawn).

Abb. 1: Nach dem erfolgreichen Beenden einer Welle erscheint ein „Shop“, wo der Spieler Leben wiederherstellen und seine Geschwindigkeit verbessert, mittels Kills. Medaillen werden für das Erhöhen der maximalen Gesundheit und das Verbessern der Waffe genutzt.

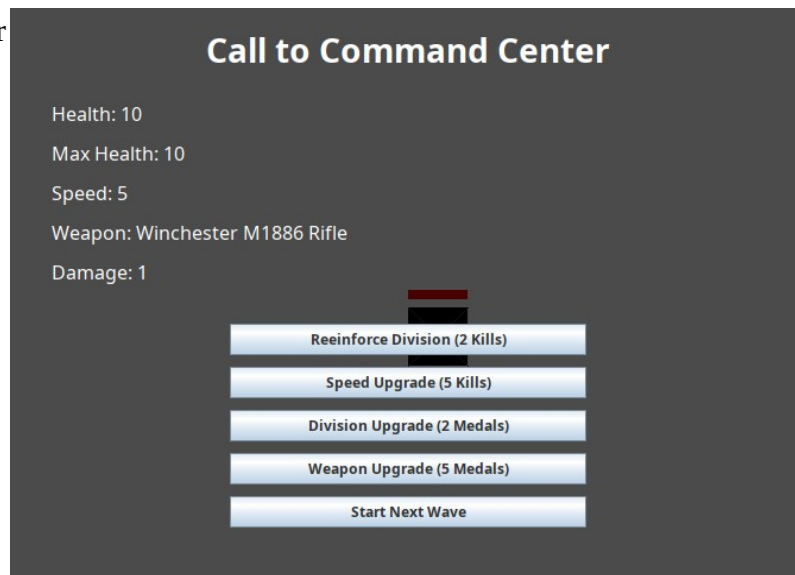


Abbildung 1: Shop

Spieler und Waffe

Ein schwarzes Quadrat mit einem Kreuz wird als Spieler dargestellt. Über dem Spieler befindet sich eine Gesundheitsleiste.

Der Spieler bewegt sich mit den Tasten: W, A, S, D. Das Benutzen der Waffe erfolgt durch das gedrückte Halten der rechten oder linken Maustaste. Die Kugeln der Waffe werden dahin geschossen, wo sich die Maus befindet.

Wenn der Spieler besiegt ist, erscheint ein „Game Over Screen“.

Im Shop wird die Waffe verbessert, entweder der Schaden oder die Feuerrate. Die Kugeln der Waffe verschwinden, sobald sie das Schlachtfeld verlassen.

Gegnerarten, Typen und Spawn

Es gibt drei verschiedene Gegnerarten: Infanterie, Kavallerie und Panzer. Jede Art von Gegner fokussieren sich auf verschiedene Attribute, z. B. Geschwindigkeit oder Lebenspunkte. Außerdem hat jede Art von Gegner einen verschiedenen Typ und Rang. Je höher Rang und Typ, desto stärker der Gegner.

Gegnerarten und Typen werden zufällig gewählt. Die Gegner spawnen zufällig außerhalb des Schlachtfelds gespawnt und jagen dem Spieler konstant hinterher.

Kollisionen

Es gibt drei Arten von Kollisionen: Spieler und Gegner, Kugel der Waffe und Gegner, Gegner und Gegner

Spieler und Gegner: Sobald ein Gegner den Spieler berührt, verschwindet der Gegner und der Spieler verliert Lebenspunkte.

Kugel und Gegner: Sobald eine Kugel den Gegner trifft, wird dieser zurückgestoßen und verliert Leben. Wenn der Gegner keine Lebenspunkte mehr hat, verschwindet dieser. Die Kugel verschwindet.

Gegner und Gegner: Sobald ein Gegner einen anderen Gegner berührt, wird versucht, diese auseinander zu trennen, sodass kein „Gegnerhaufen“ entsteht.

Speichern und Laden

Der Punktestand und Name des Spielers werden persistent in einer Datenbank gespeichert werden und kann bei einer späteren Ausführung der Anwendung wieder geladen werden.

Client-Server-Modell

Es besteht die Möglichkeit lokal ein Spiel zu hosten, sodass ein Spieler diesem beitreten kann und dann gegeneinander gespielt wird. Beim Spielen werden die jeweiligen Punktestände, in Echtzeit, angezeigt.

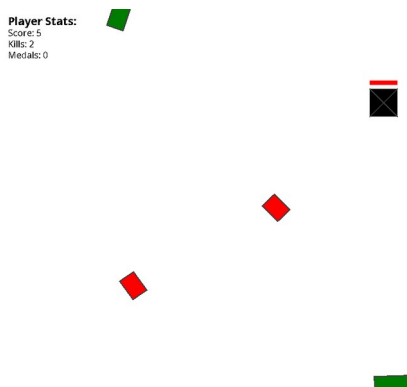


Abbildung 3: Singleplayer Spiel

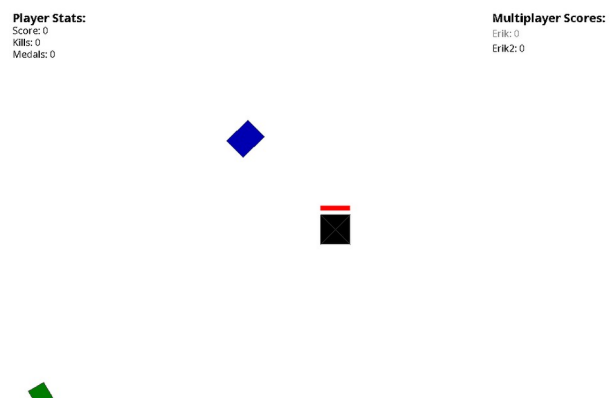


Abbildung 2: Multiplayer Spiel