# Überarbeitung D’wafare Hammergeddon

## Bereichsübersicht

Art

Design

SI (= Spielimplementierung)

Tech

## GUI/HUD (Art und SI)

* Größere Schrift und diese stärker hervorheben
* Neues GUI Layout für das Upgrademenü einfügen
* Charakterbild für toten Zwerg
* Ev. GUI weiter überarbeiten

## Textur (Art)

* Zwergentexturen einfügen
* Blocktextur weiter ausarbeiten

## Optische Erweiterung (SI und Tech)

* Weitere Partikeleffekte einfügen
* Hervorheben von Bomben, Fernkampfwaffen und derzeit ausgewählten Bauobjekten
* Pflanzenassets platzieren

## Feedback (SI und Tech)

* Schaden anzeigen
* AP Kosten für Aktionen
* HP Leiste: Zwerge und Basis
* Weitere Textausgaben wie: „Nicht genug Aktionspunkte“ usw.

## Gameplay (Design, Tech und SI)

* Unterschied zwischen den Klassen im Gameplay erkennbar machen
* AP Kosten und Schaden anpassen
* „Get ready“- Zeit reduzieren
* Ev. Steuerung überarbeiten

## Ausbesserungen (Tech und Art)

* Klassenauswahl zu Spielbeginn muss überarbeitet werden
* Spiel endet nicht, wenn jemand gewinnt
* Runde überspringen hervorheben oder zusätzlicher Button
* Wenn das Pausemenü mit Esc geschlossen wird, bleibt der Timer stehen
* Textanzeigen am Ende des Spiels überschneiden sich
* Miner überarbeiten
* Insgesamt alles noch verschönern

## Weitere Features (Tech)

* Upgrademenü (möglichst einfach halten)
* Netzwerk (+ Servermenü)
* Tutorialkampagne
* Zwergenwechsel
* Spieloptionen (derzeit haben wir nur den Lautstärkeregler)
* Ev. Editor weiter ausbauen (sodass der Spieler seine eigenen Maps zusammenstellen kann)
* Ev. Resetten der Bauoptionen
* Idee: zufällige Maps
* Idee: Zufallsgenerator der Zwergenklassen (für unentschlossene Spieler)

## Allgemein

* Kleinere Maps
* Textanzeigen im Spiel: deutsch oder englisch?
* Ev. Zusätzliche Sounds
* Bugliste führen