

# Exposé für das Spielprogrammierungs-Projekt

**Name:** HeroesOfCatch

**Referenz zu vorhandenen Spielen:** Keine, ähnlich zu dem Spiel „Dead By Daylight“

**Kurzbeschreibung:** Pro Runde wird in einer Spielergruppe von ca. 2-4 Spielern zufällig ein Spieler ausgewählt, der Fänger ist. Die anderen Spieler können sich für einen der aktuell 2 bereitstehenden Helden/Charaktere entscheiden, die unterschiedliche Fähigkeiten haben und vor dem Fänger wegrennen müssen. Diese Fähigkeiten können zum Beispiel zeitbedingte Vorteile für den Spieler selbst bringen oder den Fänger beeinflussen (z.B. verlangsamen etc.). Hat der Fänger nach einer bestimmten Zeit alle Helden gefangen, hat er gewonnen. Falls nicht, verliert er und die Helden gewinnen. \*

**Umgebung:** Auf den Maps soll es Hindernisse wie z.B. Wände geben (entfällt)

**Spieleraktionen:** Laufen\*, Fähigkeit benutzen\* (diese könnten z.B. auch kurzzeitiges springen oder schießen ermöglichen)

**Andere aktive Elemente:** Andere aktive Elemente sind aktuell nicht geplant.

**Punktesystem:** Pokalsystem (pro Sieg gibt es Pokale, pro Niederlage Abzug) Je nachdem, wie lange Helden überlebt haben, können die Abzüge der Pokale geringer ausfallen (entfällt)

**Ziel des Spiels:** Ziel für die Helden ist es, nicht vollständig als Team gefangen zu werden oder zumindest so lange wie möglich auszuhalten. Das Ziel des Fängers ist, so schnell wie möglich alle Helden auszuschalten. \*

**Spielverwaltung:**

Spieler-Warteschlange (Matchmaking)\*, Einstellungen für Sounds und Musik? (entfällt)

**Spielregeln:** Lege ich selbst fest.

**Grafiken:** Ich plane, alle Grafiken und Animationen selbst zu erstellen. Falls das nicht funktioniert, werde ich die Quellen noch nachträglich hinzufügen.

**Sound:** Auch hier versuche ich alles selbst zu produzieren. Potenzielle Quellen werden verlinkt.

**Quelltextvorlagen:** Offizielle python-Doku über sockets

**Zeitplan:** Zuerst programmiere ich das Fundament des Spiels, das heißt Server-Verbindung und alle anderen nötigen Klassen/Komponenten, um das Spiel aufzubauen. Danach folgt dann die Implementierung des eigentlichen Spiels. Falls dann noch Zeit ist, gibt es noch Verbesserungen, also Bugfixes, mehr Sounds, Musik, schönere Grafiken.

**Muss-Features:** Die Muss-Funktionen sind mit einem \* gekennzeichnet.

**Kann-Features:** Die Kann-Features oder nicht festgelegten Funktionen sind nicht mit einem \* gekennzeichnet.

**Änderungen zum letzten Mal:**

- Alle nicht implementierten Funktionen wurden mit „entfällt“ gekennzeichnet
- Änderung der **Kurzbeschreibung:** „ca. 4 [...] Helden“ geändert zu „aktuell 2 [...] Helden“