Moorhuhnlike Game:

Credits: Ole Stumpf ist Trumpf – Game Designer

Art: sehr generisch, vielecke(geometrische Figuren?), ziele als einzigstes rund, knallbunte farben auf schwarzem grund

Tech: Monogame als Framework mit C#, Server in JS, Framework raussuchen🡪 javascript native [~~http://restsharp.org/~~](http://restsharp.org/) ~~um http requests in C# ausführen zu können~~, <https://www.heroku.com/> zum Deployen 🡪 App/ Server laufen lassen,

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | Ziele spawnen, Ziele verschwinden nach einer gewissen Zeit wieder, Ziele spawnen random, Ziele sind per klick zerstörbar, Ziele zerstören gibt eine Punkte, Ein gesamter Punktestand wird hochgezählt und angezeigt, Das Spiel hat einen Hauptmenü mit einem Spiel starten Button, Das Spiel läuft eine gewisse Zeit, Das Spiel speichert beim Ablaufen des Timers einen Highscore auf dem Server ab und man landet im Hauptmenü, Im Hauptmenü gibt es einen Button für Highscores welcher die Highscores auf dem Server abfragen lässt und in einem Extra screen anzeigt, Aus dem extra Screen kann man mit einem Button zurück ins Hauptmenü kommen |
| 2 | Chat für Punkte implementieren 🡪 später nur bei Gewinn und vor Start einen Satz Trashtalk eingeben? |
| 3 | Multiplayer: Es wird im Hauptmenü angezeigt wer alles dem Spiel gejoint ist, erst mal kann jeder das Spiel starten und der Start wird gesynct, die Zeit wird gesynct, die Ziele werden gesynced, es werden die Scores beider Spieler in jedem Client angezeigt? |
| 4 | Spawnen von Obstacles die den Gegner effecten, Ebenso slow Areas, Ziele werden je länger sie nicht da sind immer kleiner... 🡪 GAME DESIGN CONTINUES |
| 5 | … Spinning Hakenkreuz Cursor mit points – freischaltbare CursorSKINS aus LOOTboxxn |

Wann hab ich noch zeit?

11 days 🡪 aber wirkliche Zeit?

HAHN asken... wegen js Framework

Was sind die Voraussetzungen?

* Hahn 🡪 nochmal genau fragen
* Oder mit native javascript? Wie soll das gehen? Framework???
* RestAPI?
* Socket, Redis Dienst?

Doku 15 Punkte, 5 Punkte für Server Client interaktion,

* GeoChicken
* MooreGeo