Projekt (Big-Buum-man) Gerald und Michi

Konzeptidee: Gesellschaftsspiel für PC und Smartphone. Notebook soll am Beamer angehängt werden. Der Beamer soll als Bildschirm für alle dienen und das Notebook als Host (Server). Die Smarthones (am anfang nur Android und pc im weiteren falle dann Iphone und gamepad implemtiert werden) sollen als Controller dienen und werden nur eine minimale Anforderung der Grafik bekommen ( Button für Fortbewegung, Bomben legen und Sonderfunktionen).

Objekte:

Player, Bomben, Powerups, Powerdowns, Map, Wände, Blöcke, (Effekte), (Bombenarten)

Netzwerkpakete, Server, Clients,

Ideen:

-verschiedene Arten von Bomben (lange Reichweite, flächen, die nur Gegner angreifen)

-verschiedene Arten von Wänden/Blöcke (hohe Haltbarkeit, unzerstörbar, brüchig, Mischung)

-verschiedene Spielercharaktere (verschiedene Farben, verschiedenes Aussehen)

-verschiedene Powerups/Powerdowns ( längere explosionsrate, schneller gehen, durch wände gehen für Zeit, mehr leben,…)

-verschiedene Events (zufällige bomben, wände werden neu angeordnet, ...)

Werkzeuge:

-Eclipse, Netbeans, Github, Gitrepo, Slickframework( game engine ), maven

Maps:

-Werden eingelesen in textfile form (ähnlich wie csv dateien)

-maps sollen durch einen mapeditor (eigenes projekt) erzeugt werden/angepasst werden können

Big-Buum-Man

## Spielemodes:

* Free for all (jeder gegen jeden)
* Team rot gegen blau (2 Teams)
* Team x gegen Team x (2 Teams mit bestimmten Farben)
* mehrere Teams (mehrere Teams)
* (schatz suche)
* (ziel erreichen)

## Powerups:

* durch wände gehen
* schneller gehen
* weitere bombenreichweite
* flächenschaden von Bomben
* mehrere Bomben setzen

## Powerdowns:

* langsamer gehen
* zeitlich Bomben deaktiviert
* weniger Bomben
* stehen bleiben

## Blockarten:

## Wände:

* + stabile wand (unzerstörbar)
  + leichte wand (1 Schuss)
  + mittlere wand (2 Schüsse)
  + schwere wand (3 Schüsse)
  + gitter wand (lässt Bombenschuss durch aber Spieler nicht)
  + wasser wand (lässt Spieler durch aber nicht Bombenschuss)
  + weiterleitende wand (lässt Bombenschuss in bestimmte Richtung weiter)
  + temporäre wand (kurze Zeit vorhanden / wechselt)

**Events:**

* Map umbau
* zufällige bomben
* bestimmte objecte werde eingeblendet
* Gegner werden eingesetzt