**Epic**

**Ausgangslage**

Für das OOP Sommersemester 2024 für die TEKO soll ein Spiel erstellt werden. Es soll folgende Elemente enthalten:

* ein grafisches Element auf Basis von Java Swing/AWT
* ein zufälliges Element, was durch den Einsatz eines Zufallszahlengenerators erreicht wird,
* ist interaktiv
* zum Logging wird log4j verwendet
* die Visualisierung beruht auf einem Gitter (rechteckig, hexagonal, ...)
* es wird eine Konfigurationsdatei verwendet, um grundlegende Eigenschaften festzulegen
* optional auch ein kollaboratives Element

**Ziel**

Grundlegendes Gameplay:

Ein Rundenbasiertes RPG wird erstellt (Beispiel für Kampfsystem: Final Fantasy 4). Der Spieler wechselt kann agieren, anschliessend agiert der Computer-Gegner. Mögliche Aktionen sind Angriff, Verteidigen, Heilen. Die jeweiligen Aktionen haben eine Trefferchance (Zufallsgenerator).

Die verbleibenden Hitpoints werden sowohl für den Gegner als auch für den Spieler angezeigt.

Mögliche weitere Mechaniken:

* Die Effektivität der einzelnen Handlungen werden von Statuswerten des Spielers und der Computer-Gegners bestimmt.
* Besiegte Gegner geben Punkte.
* Der Spieler kann seine Satuswerte zwischen den Kämpfen mit den erhaltenen Punkten verbessern.
* Mehrere Gegner / Helden die miteinander kämpfen.
* Die genauen Statuswerte des Gegners werden ausgewürfelt
* Bosse, die schwieriger sind und mehr Punkte geben
* Klassen für Helden und Gegner
* Eine rudimentäre Story

Die genaue Ausführung wird in den einzelnen Stories detailliert. Die Ausführungstiefe hängt davon ab, wie gut mit der Entwicklung vorwärts gekommen wird.