**Projektdokumentation**

2-D Spiel „BitBomb“ als mobile Applikation in C# mit Unity Framework

Erstellt von:

Inhalt

[Zielbesstimungen 3](#_Toc465260887)

[Funktionale Anforderungen 3](#_Toc465260888)

[Nicht-funktionale Anforderungen 3](#_Toc465260889)

# Zielbesstimungen

Das Ziel ist die Implementierung eines 2-D Spiels als mobile Smartphone Applikation in C# mit dem Unity Framework. Es wird das simple Spielprinzip von „Bomberman“ aufgegriffen. Die App soll die Möglichkeit bieten einen Spieleserver zu hosten oder einen solchen beizutreten. Entweder per Bluetooth oder Wireless LAN. Die Applikation soll kompatibel zu Android und iOS sein. Die Spielgrafik soll simple (evtl. einfach geometrische Formen) und nostalgisch (SNES/8Bit Style) gehalten werden.

# Funktionale Anforderungen

1. Das muss eine mobile Applikation sein.
2. Die Applikation soll eine simple Grafik und Geräusche haben.
3. Die App muss eine Möglichkeit haben sowohl allein als auch mehreren in einer Gruppe (durch WLAN oder Bluetooth) zu spielen.
4. Es soll die Option bestehen im Singleplayer den Schwierigkeitsgrad zu wählen.
5. Des Weiteren soll die Option bestehen sich ein Konto an zu legen oder als Gast zu spielen. Mit dem Konto gibt die Möglichkeit Resultaten zu speichern und die Statistiken ein zu sehen.
6. Es soll die Möglichkeiten in Optionen den Ton an- oder abzuschalten. In den Optionen kann man außerdem die Regeln des Spieles lesen.
7. Gruppenspiel kann man selbst starten oder ihnen beitreten. Des Weiteren besteht die Möglichkeit auch während des Spiels diese zu verlassen.
8. In Gruppenspiel muss eine Option „mit Monstern“ oder „ohne Monster“ geben.
9. Nach dem Spielstarten sollen diese Möglichkeiten sein:

* Man kann auf den begehbaren Blöcken gehen und Bomben setzen, um einige Blöcken zu zestören, wo es möglich ist.
* Monster können auch mit Bomben getötet werden.
* Man erhalt Geld je nach dem jeden Ergebniss im Spiel.

# Nicht-funktionale Anforderungen

1. Die Applikation muss auf drei mobile Platformen: Android, IOS, Windows phone funkzionieren.
2. Sie muss in Unity mit der Hilfe der Programsprache C# erstellen werden
3. Das Menü in dem Spiel muss intuitiv benutzbar sein.
4. Das Spiel muss zuverlässig sein.