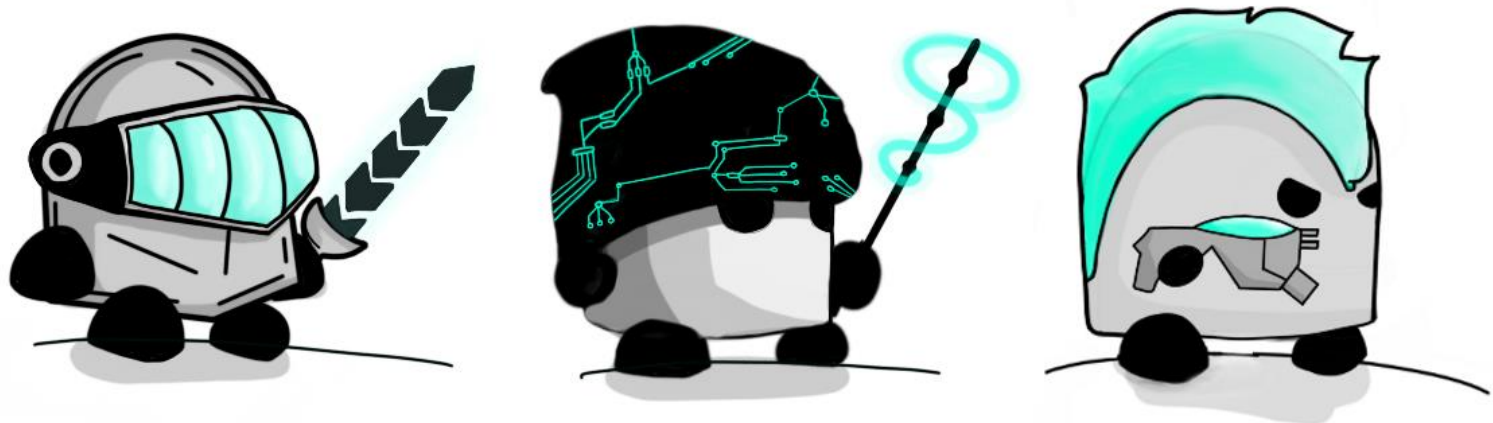


neonite

Justin Büttner, Johannes Madest, Stefan Weis, Ignacio Pizarro, Kristin Fratzke

21.07.2020



Konzept

- Standortbasiert
- Rundenbasierte Kämpfe mit wetterabhängigen Angriffen
- 1 vs 1 und Team vs Team Kämpfe
- Freundesliste
- Sammle Kämpfer durch Kämpfe gegen Freunde
 - Upgrade Kämpfer bei mehrmaligem Treffen
 - Gib deinem Gegner deinen Kämpfer...
 - ...oder stärke deinen eigenen!

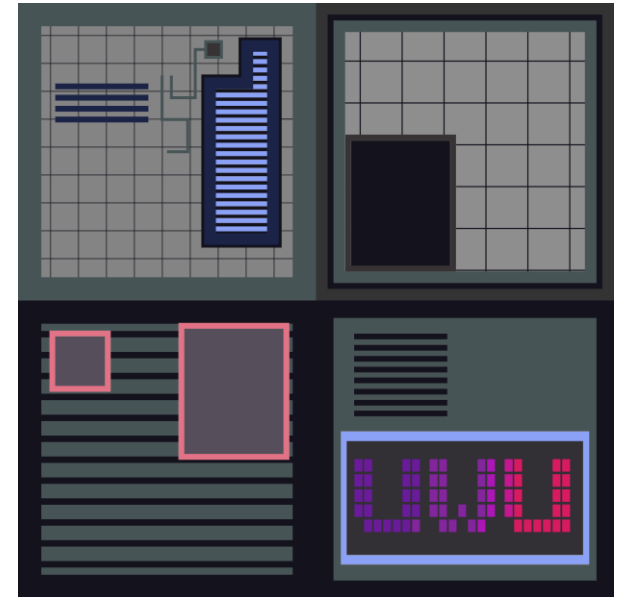
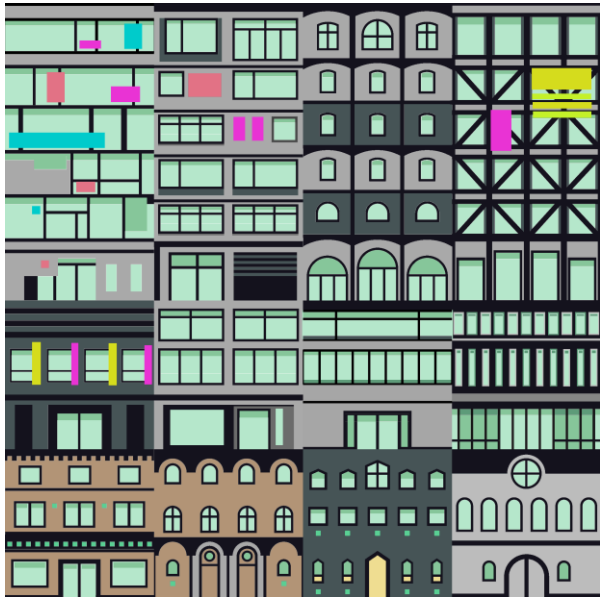


Frameworks und APIs

Engine: Unity

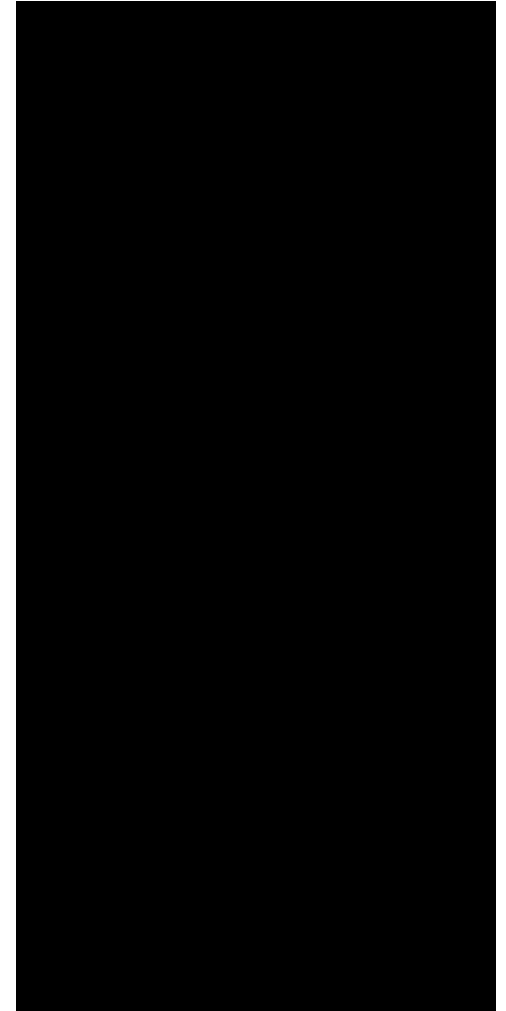
Server-Framework/Datenbank: Spring, MariaDB

Andere SDK/APIs: MapBox, OpenWeatherMap



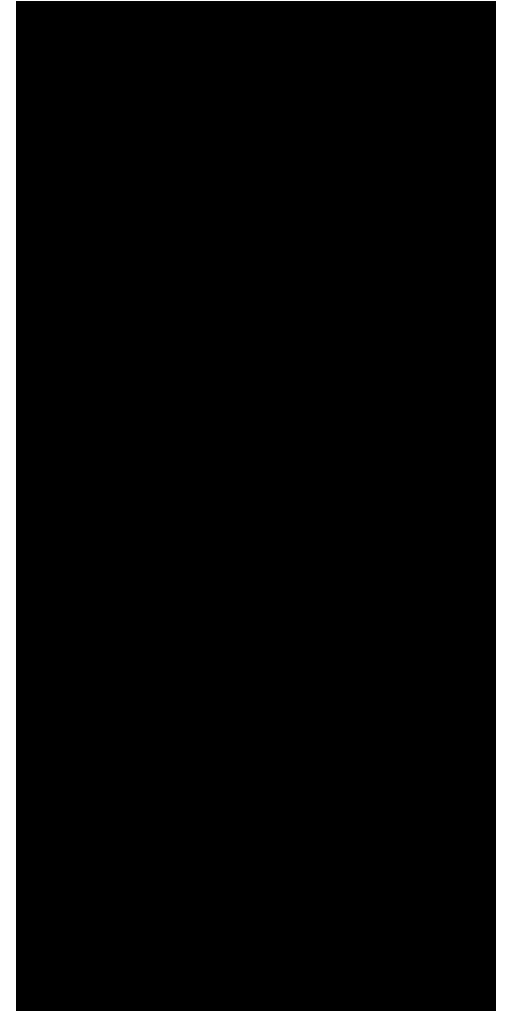
Erster Spielstart: Customizer

- Charaktererstellung
- Aussehen individuell einstellbar
- Am Ende wird eigener Charakter abgespeichert und man kommt in die Hauptszene



Karte und Freundschaftsanfragen

- Bei App-Neustart wird direkt Map-Szene geöffnet
- Freundschaftsanfragen nur möglich, wenn in der Nähe (ergo auf der Karte zu sehen)
 - Über Kontextmenü aufrufbar



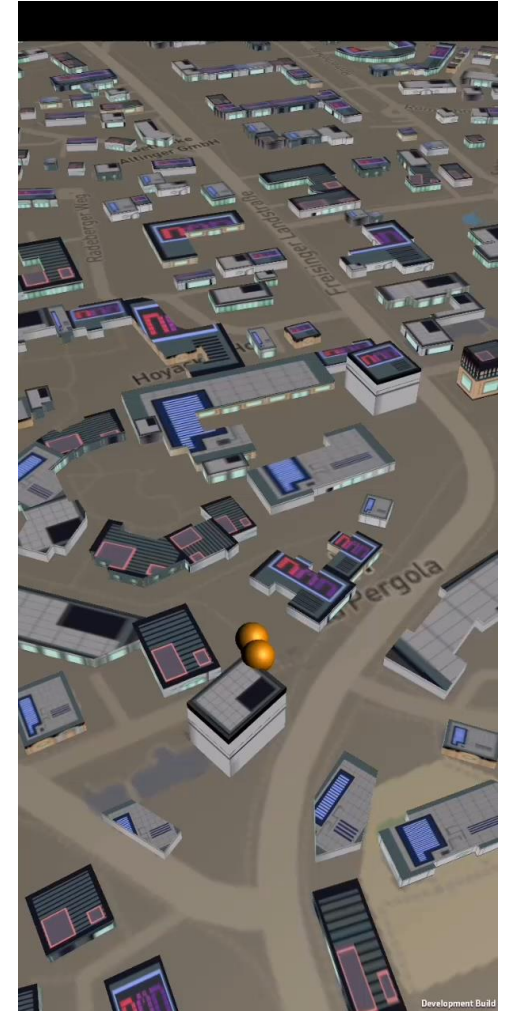
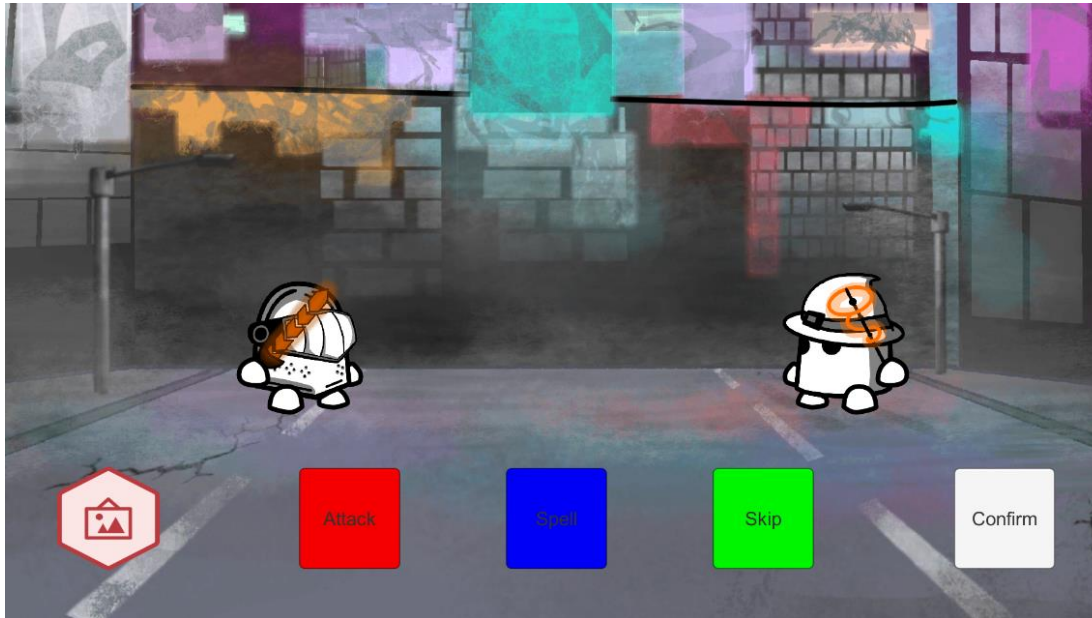
Freundesliste

- Kampfstatistiken werden aufgezeichnet
- Gewisse Optionen wie entfernen und herausfordern



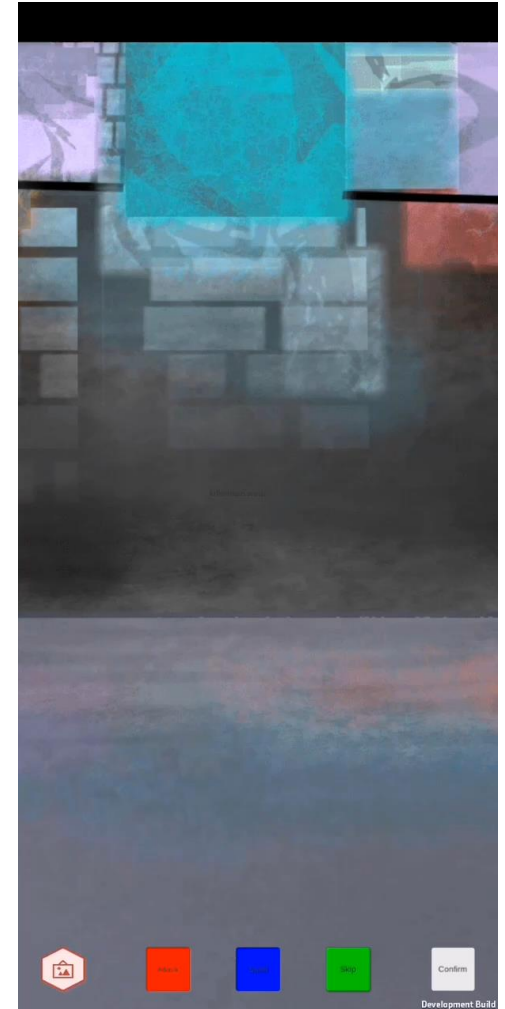
Herausforderungen und Kampf

- Direkte Herausforderung bei Begegnung möglich
- Freunde ohne direkte Präsenz herausforderbar



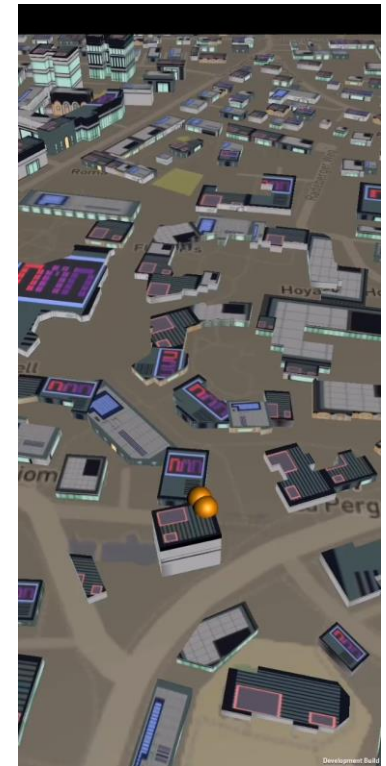
Kampfende

- Gewinner darf am Ende entscheiden, ob er sich ein Level selbst gibt oder dem Gegner seinen Fighter zukommen lässt
- Verlierer wird nach Entscheidung benachrichtigt



Chatsystem

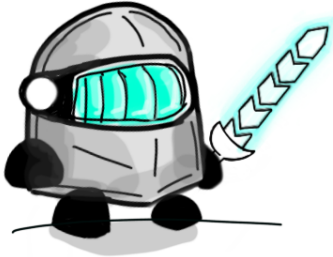
- Freunde können angeschrieben werden
- Nachrichten werden lokal abgespeichert
- App geschlossen = Nachrichtenverlauf weg





+ Knight ➔

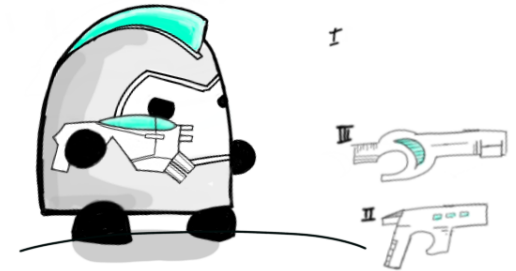
Skizze



Mage



» Ranger ➔



Fragen?

1. Entwurf

