

„Mecha Wars“ – Funktionalitätsübersicht

Menüs:

Hauptmenü:

Auswahl aus: Trainingsmodus, Mehrspielermodus, KI-Modus, eventuell Leveleditor, Optionen, Credits

Trainingsmodus-Menü:

Auswahl von Schwierigkeitslevel der Gegner-KI

Spiel-Menü:

Auswahl des Spielbrettes (wodurch auch die Spielerzahl determiniert wird), Auffüllen der leeren Plätze mit KI oder menschlichen Spielern, eventuelle Teamauswahl, Lebenspunkte für jeden Spieler festlegen, Auswahl des gewünschten Roboters

2 Hauptpunkte: Spiel zur Unterhaltung, Simulation der Spiel-KIs

„Unterhaltungs“-Spiel:

grafische Oberfläche:

Lebensanzeigen der Spieler und deren Roboter, Darstellung des Spielbrettes, der Spielelemente (Fließbänder, Gruben, Laser), der Roboter, der Checkpoint-Markierungen, Darstellung des Spielzuges (eventuell mit Animationen), Zusammenstellen des Zuges mit Programmierkarten (Drag and Drop), Option für das Stilllegen des Roboters für den nächsten Zug

Spiellogik:

Definition von Programmierkarten, zufällige Zuweisung von Spielkarten für jeden Spieler, Auswahl des Ablaufes durch Spieler oder KI, Ermittlung des Ablaufs des Zuges (Positionen jedes Roboters nach dem Zug, Lebenspunkte, ...), die gesamte KI

Datenbank:

Layouts und Spieleranzahl der Level, Sprites (falls 2D)/ Animationen, Vorschaubilder, Hintergründe, etc...

KI-Modus:

Startbar aus einer Konsole, Schnelleres Durchlaufen, vorherige Züge ansehen,

Speichern von Replays zur Analyse, Anpassung der KIs

Leveleditor:

Erstellen, Laden und Speichern von Spielfeldern

Erstellen: festlegen von Größe und Form, Startpunkte, Checkpoint, Spielmodus, Schwierigkeit