




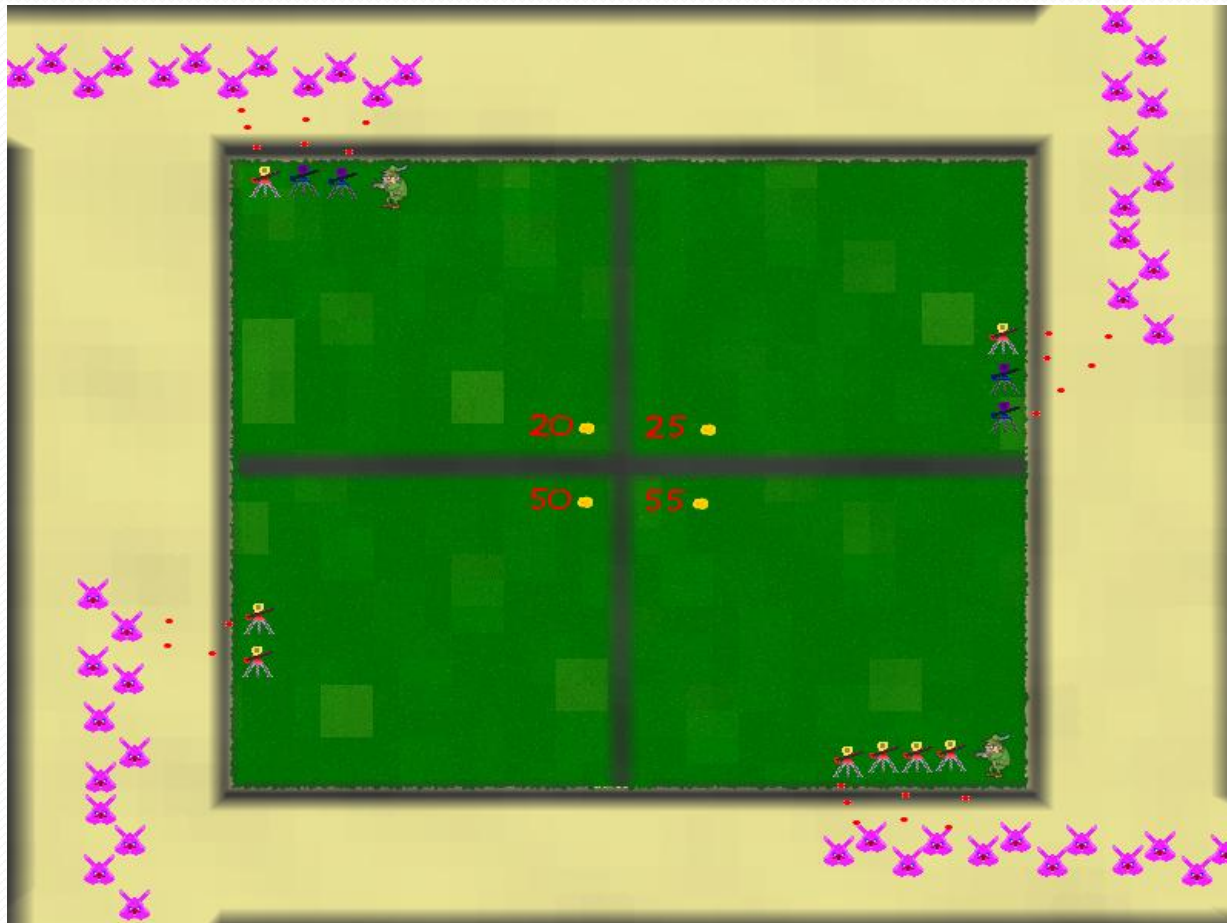
# Projektskizze der Gruppe CCTD

Cube Circle Tower Defense

# Idee (1)

- Ein Towerdefense
  - Gegnerflut 
  - Türme 
  - Upgrades für Türme 

# Idee (2)



# Idee (3)

- Ziel
  - Gegnerflut aufhalten
  - Überleben als Team
  - Nicht zu viele Gegner dürfen auf einmal leben
  - Wer nicht stark genug ist verliert den Anschluss



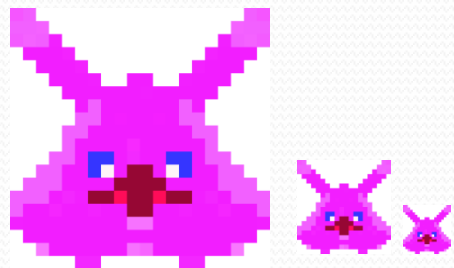
# Anforderung

- Singleplayer + Multiplayer
- Teamwork
- Player Kamera
- Simpler Chat



# Ressourcen

- 600 Mannstunden (Verteilt auf 5 Personen)
- Eclipse mit Maven
- $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ - Dokumentation
- SVN



# Risiken

- Es gibt schon viele Towerdefense Games
- Gewaltige Kosten
- Projektumfang zu gross
- Personal Ausfall
- Hardware Ausfall

OMG! Too many Bunnys!!



# Grobplanung

- Zwei wöchige Iterationsphasen
  - Eine Iteration Inception
  - Zwei Iterationen Elaboration
  - Zwei Iterationen Construction
  - Eine Iteration Transition

Bunny Alert !!






# Kundennutzen

- Spass
- Teamplay



# Wirtschaftlichkeit

- Verkaufen, direkt Vertreiben oder eigene Gameplattform
- Werbebanner
- Zielmarkt: Jugendliche und junge Erwachsene
- Verbreitung: Mund zu Mund Propaganda



RUN you fools!!