

Projektantrag Sommerprojekt 2025

<https://github.com/htl-leo-medtwit-projects/2425-sommerprojekt-2bhitm-RaphaelKoehrer.git>

KONZEPT

- Projektname: „Warcraft 2 (HTL Edition)“
- Art der Webapp: Eine browserbasierte Strategiespiel-Webapp, die einen Teil des klassischen Spiels „Warcraft 2“ nachbildet. Das Spiel wird mit HTML, CSS, PHP und JavaScript umgesetzt, unterstützt durch JS-Bibliotheken.
- Das Spiel basiert auf Multiplayer. Es wird auf einem Webserver gehostet werden und man kann gegen seine Freunde spielen! ---
- User-Tätigkeiten:
 - Einheiten auswählen und bewegen
 - Ressourcen (Holz, Gold) sammeln
 - Gebäude bauen und upgraden
 - Gegnerische Einheiten und Basen angreifen
 - Das Spiel pausieren,
+ speichern und laden (falls Zeit bleibt)
- USP/Benefit:
 - Nostalgisches Gaming-Erlebnis direkt im Browser, ohne Installation (Retro Game)
 - Einfacher Einstieg in das Spielprinzip durch ein Tutorial (Erklärung per Text)
- Zielgruppe:
 - Gaming- und Retro-Fans
 - Programmier-Interessierte
 - Jugendliche und junge Erwachsene (ca. 14–25 Jahre)

GENERIERUNG

➤ Geplanter Content:

- Startseite mit Spielinfos, Anleitung und Leaderboard
- Spieloberfläche mit Spielfeld, UI-Elementen und Mini-Map
- Pixelart-Grafiken für Einheiten, Gebäude und Umgebung (Sprite Game..?)
- Multiplayer Funktion

➤ Dynamisch generierter Content:

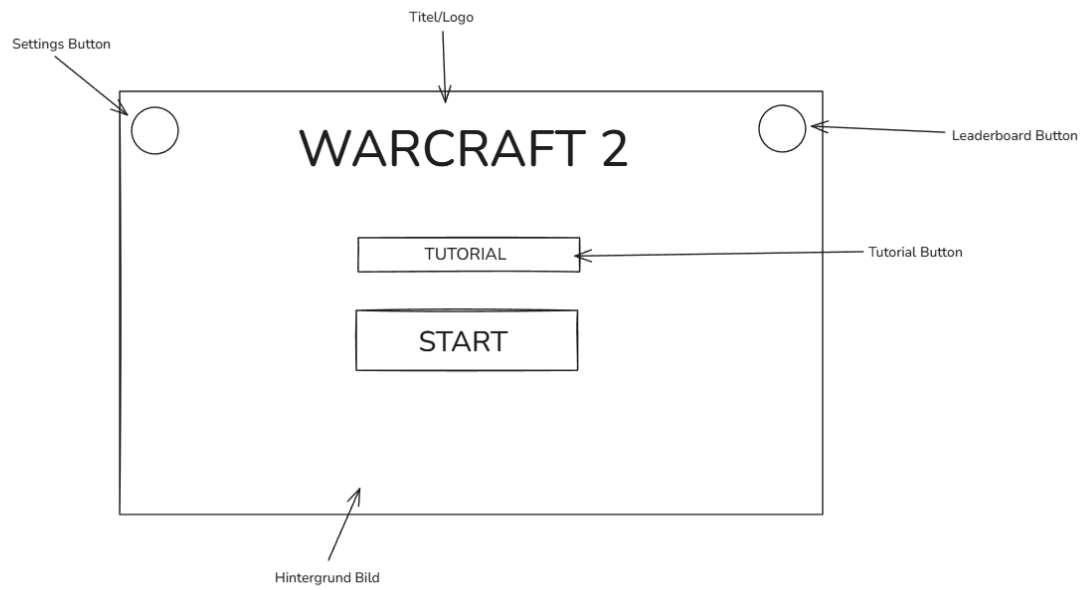
- Einheitenbewegungen und Animationen
- Ressourcenbestand und Lebenspunkte in Echtzeit

➤ Projektumfang:

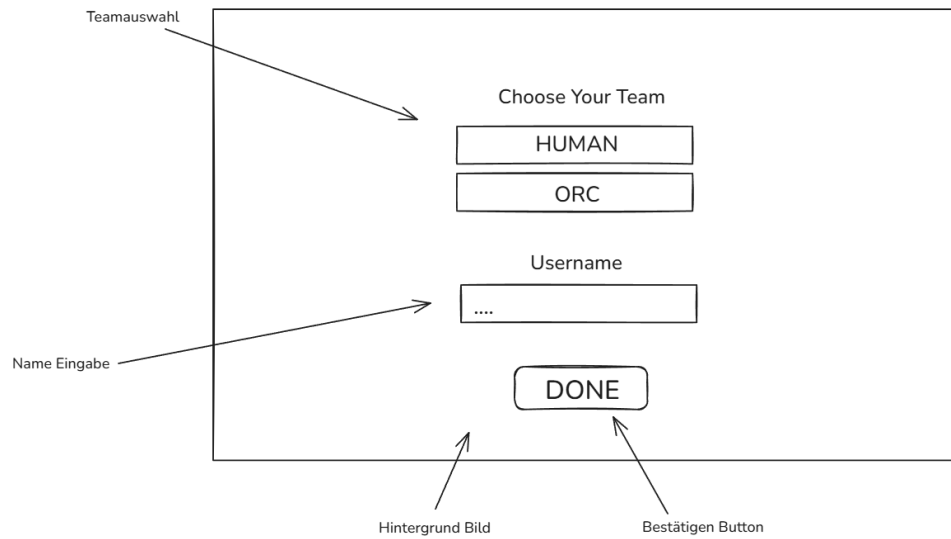
- Startseite: Spiel starten, Tutorial per Button anzeigen, Settings (Volume..), Leaderboard anzeigen
- Hauptspiel: Spielfeld, Einheitensteuerung, Basisbau, Kampf, Player Name, Teamauswahl, ev. Cheats ON/OFF
- UI: Ressourcenanzeige, Timer, Lebenspunkte
- Speichern/Laden: (optional bei Zeit)

➤ Skizze:

Startseite:



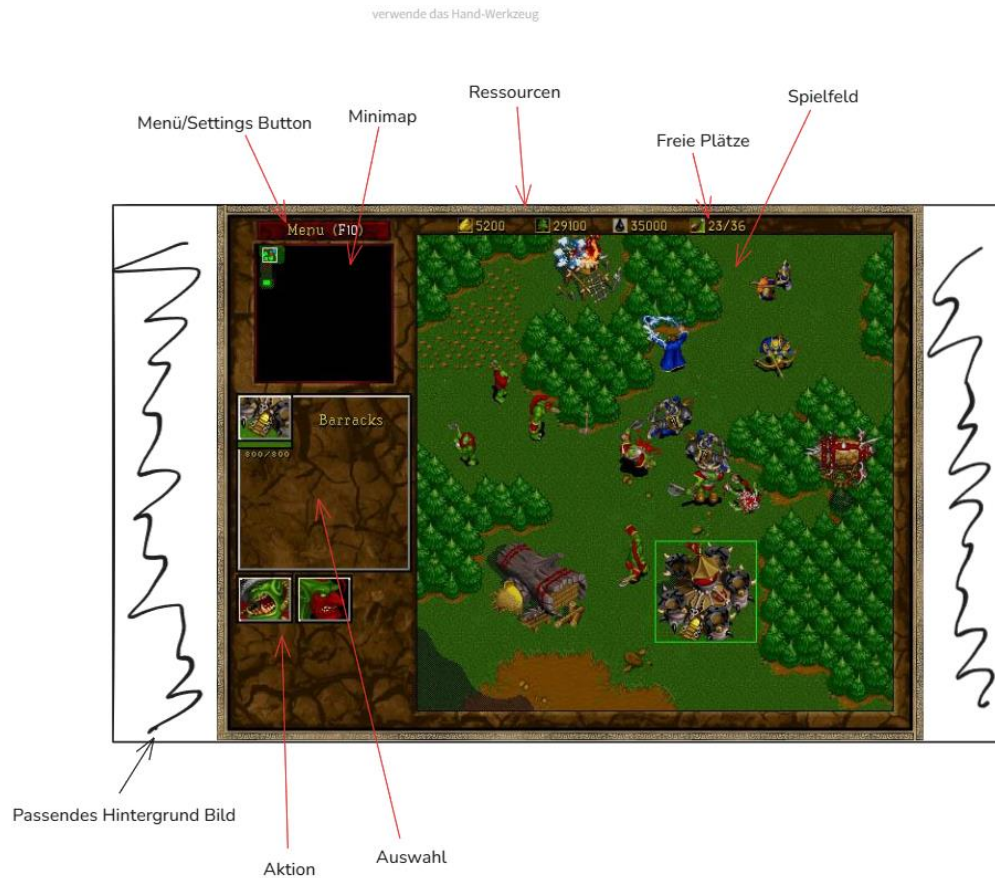
Ladebildschirm bzw Settings Bildschirm:



Spiel starten/beitreten Bildschirm:



Game Bildschirm:



Das Design bzw. der richtige Screen kann sich noch verändern. Der Multiplayer Auswahl Screen richtet sich im Design nach der in der Programmierung definierten Abfolge Logik.

DYNAMISIERUNG UND INTERAKTION

➤ Interaktionsmöglichkeiten:

- Klick-Events zur Auswahl und Steuerung von Einheiten
- Klick-Events zum Bau von Gebäuden
- Optional bei Zeit:

Cheats: Bei Aktivierung von Cheats kann per Button alle paar Minuten (wird noch definiert) eine gewisse Anzahl von Ressourcen erhalten.

(Optional bei Zeit)

➔ Einmal pro Runde kann man eine Supertruppe spawnen, welche viel stärker als eine normale Truppe ist. Jedoch verschwindet diese nach einer gewissen Zeit. ---> Optional bei Zeit

➤ Customization:

- Soundeffekte und Musik ein-/ausschalten bzw. leiser/lauter stellen.
- Zwischen „Team“ wählen -> Orcs oder Humans.