

2D - SURVIVAL SHOOTER

Grundidee, was soll ca. enthalten sein

- Unser Spiel wird aus einer 2D-Vogelperspektive gespielt. Man spielt eine Figur, die sich mit Hilfe von diversen Waffen, gegen Horden von verschiedensten Gegnern verteidigen muss. Die Gegnerhorden erscheinen in Wellen, die nacheinander besiegt werden müssen.
- Gegner sollen an auf festgelegten Spawnpunkten, am Anfang der jeweiligen Runde, erscheinen. Gegner laufen je nach Art in verschiedenen Geschwindigkeiten auf einen zu und versuchen einem Lebenspunkte abzuziehen. Gegner haben verschiedene Fähigkeiten/Werte/Lebenspunkte.
- Nach jeder Welle hat man 0-X Sek. Zeit um Drops u.ä. aufzusammeln.
(Das Erlegen von Gegnern bringt Erfahrungspunkte. Mit diesen lassen sich verschiedene Skillpunkte verteilen. Erfahrung bleibt dem Account erhalten)
- Nach X getöteten Gegnern bekommt man Waffe Y (Zunächst angestrebte Umsetzung)
- (Optional: Mit eingesammeltem Geld, lassen sich während jeder Runde Waffen im Shop kaufen, welche dann benutzbar sind. Beginnt man ein neues Spiel, muss man von vorne Geld einsammeln um sich wieder hochzukaufen.)
- Sounds für verschiedene Aktionen oder Ereignisse
- Animationen für Effekte, Hintergrundmusik, Gegner, Ereignisse etc.
- Highscore-System, welches die top10 besten Spiele enthält (von der Anzahl an getöteten Monstern / höchste überstandene Gegnerwelle her)
- (Optional: Inventar, könnte Tränke etc. enthalten)
- (Optional: Verschiedene Karten)
- (Optional: Multiplayersystem)

Schedule of Milestones

Mi 24.2.

Entwurf ausarbeiten

Do 25.2.

Controller bzw Joystick

Box, die sich bewegen lässt

Fr 26.2.

Start-Menü

Mo 29.2.

(wichtigste) Spritesheets erstellen, erste Map erstellen

Di 1.3.

Box kann schießen

Gegner spawnen (und verfolgen Spieler?)

Mi 2.3.

Map auf der man sich bewegen kann inklusive Kollision

Zwischenpräsentation vorbereiten

Schüsse töten Gegner

Do 3.3.

Animationen und Sounds einbinden

Drops

(Shop bauen mit Waffen)

Fr 4.3.

Rundenmechanik

Mo 7.3

Highscore

Restimplementationen abschließen.

Di 8.3.

Testing und Debugging

lauffähiges Endprodukt

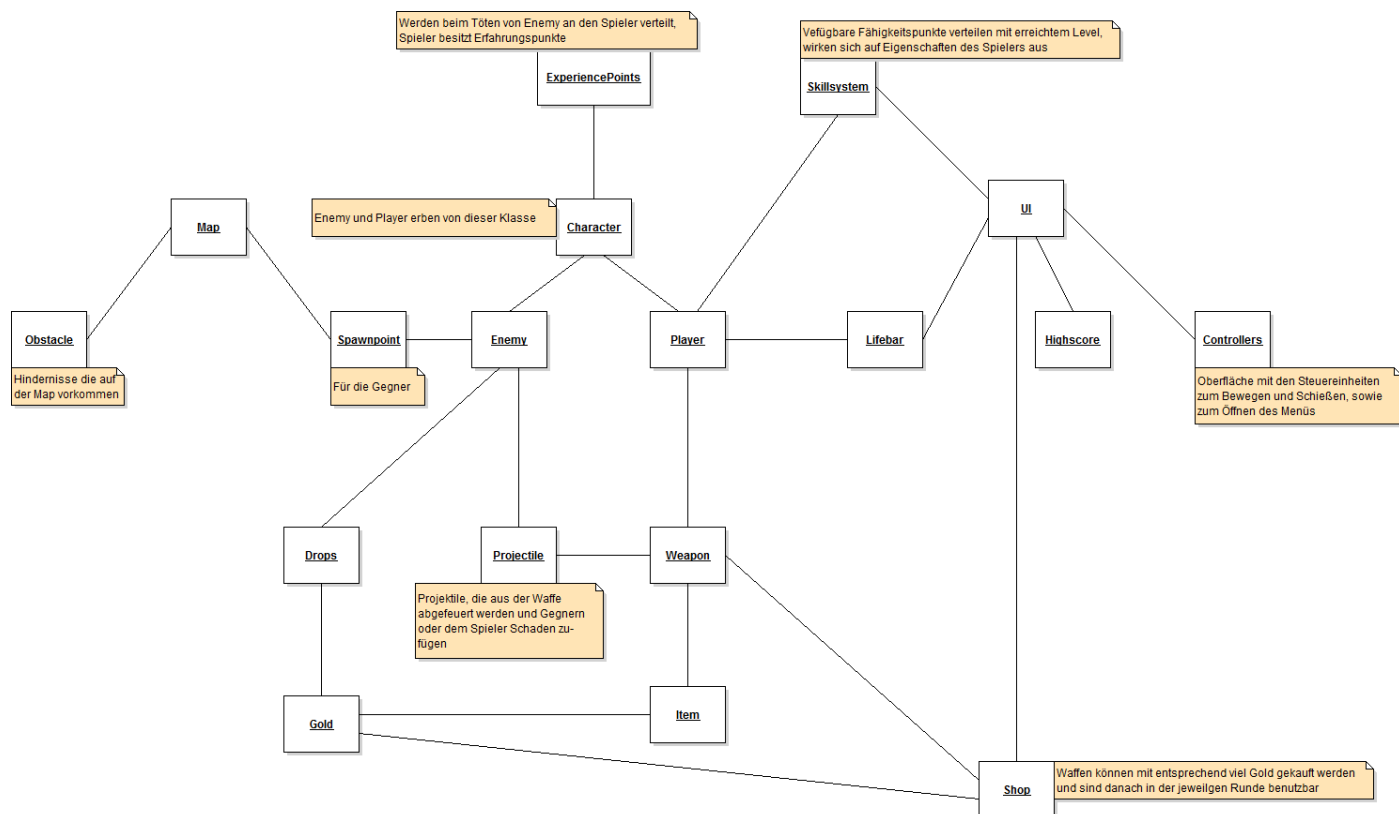
Mi 9.3.

Präsentation vorbereiten

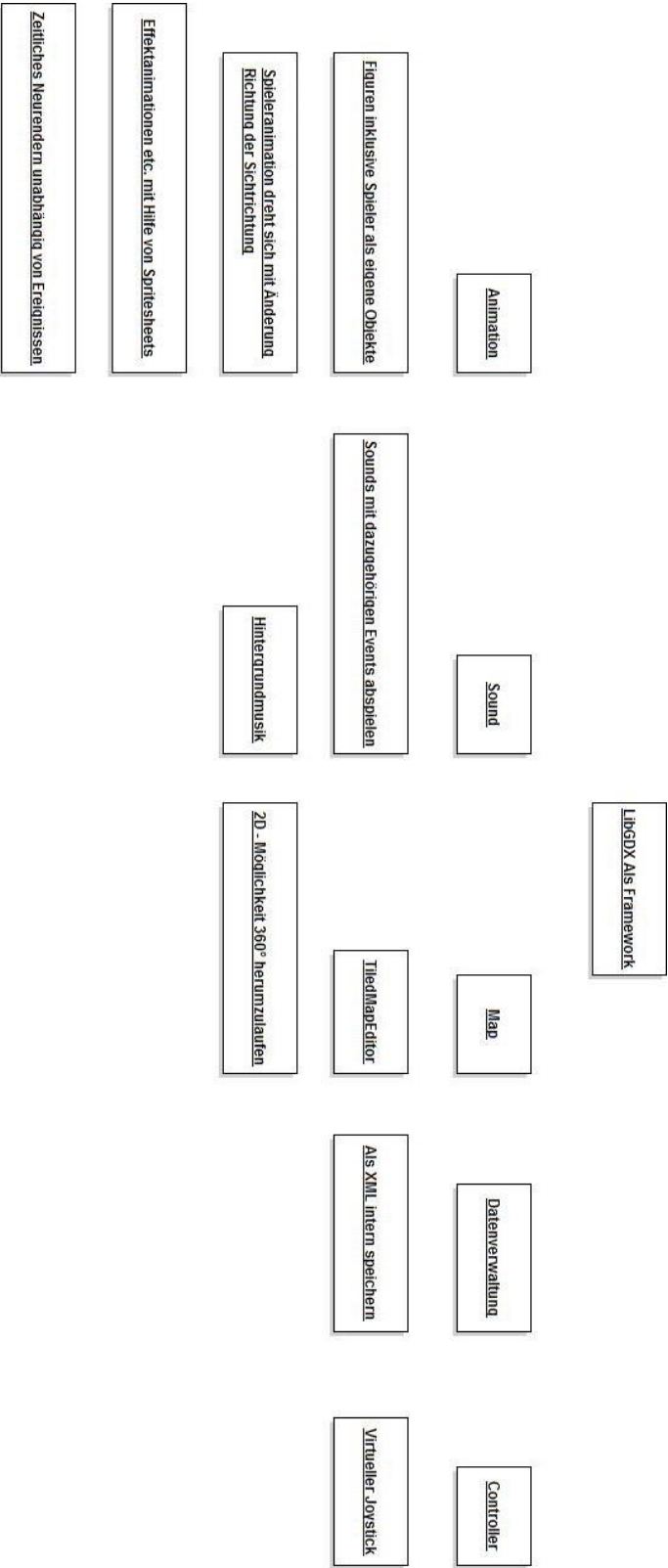
Dokumentation abschließen

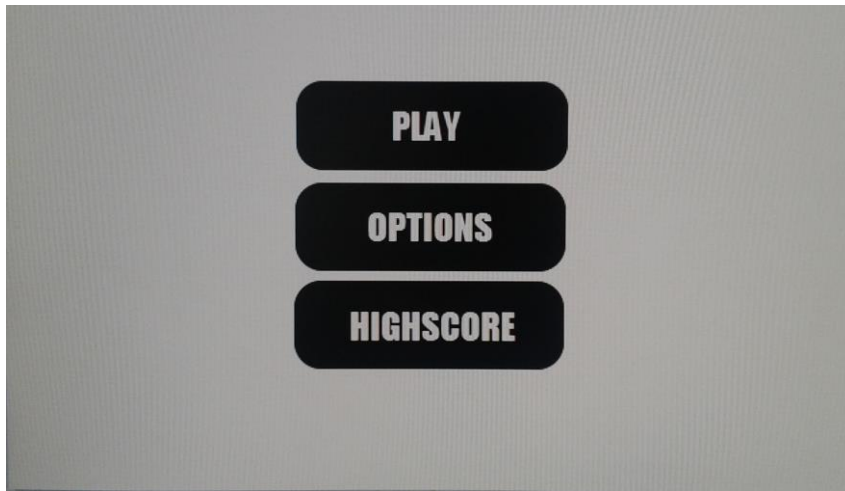
Do 10.3.

Mögliches Objektdiagramm



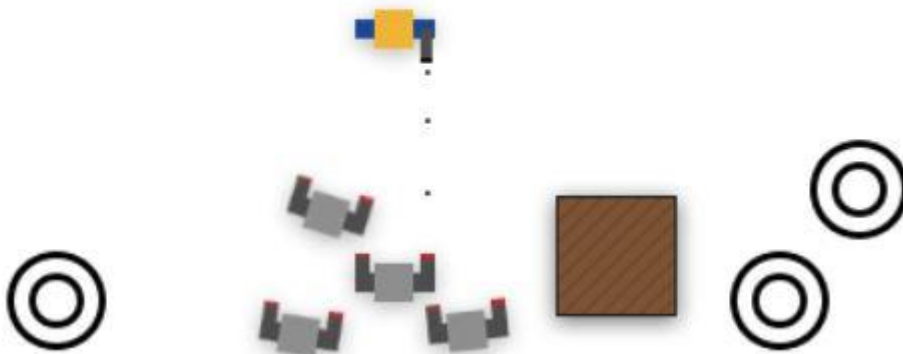
Weiteres





Ein simples Startmenü zu Beginn (ganz zu Anfang natürlich Fokus auf das Spiel an sich)

Level: 02



Hier sieht man, wie das 2D Layout in etwa geplant ist:

Unten links ein Joystick zum bewegen der Spielfigur.

Unten rechts Buttons (oder ein Button) zum abfeuern der Waffe)

Oben rechts die aktuelle Waffe, durch tippen Waffenwechsel

Oben mittig die Lebensanzeige

Oben links das aktuelle Level