Projektinformationen

|  |  |
| --- | --- |
| Projekttitel | StudiRush |
| Projektteam | [robin.kunath@stud.uni-regensburg.de](mailto:robin.kunath@stud.uni-regensburg.de), [stephan.kerscher@stud.uni-regensburg.de](mailto:stephan.kerscher@stud.uni-regensburg.de), christopher.vorpahl@stud.uni-regensburg.de |
| Schlagworte | Multiplayer Tower defense |

**Informationen zum Template** (löschen Sie diesen Absatz vor der Abgabe des ausgefüllten Templates)

Dieses Dokument dient der Definition der Projektanforderungen. Alle Abschnitte, die von Ihnen editiert werden sollen, sind durch folgendes Muster <<Beschreibung des Einzufügenden Inhalts>> gekennzeichnet. Reichen Sie das ausgefüllte Template bitte nur als PDF-Version ein.

Ergänzen Sie die fehlenden Einträge in den Projektinformationen. Beschreiben Sie kurz das geplante Projekt. Stellen Sie anschließend die Anforderungen Ihrer Anwendung fest, in dem Sie die zentralen Features Ihrer Anwendung nennen. Beschreiben Sie diese möglichst ausführlich. Nennen Sie mögliche technische Voraussetzungen (z.B.: *Speicherung von Nutzer-Daten in einer Datenbank*), vermeiden Sie aber Details zur konkreten Implementierung. Bilden Sie stattdessen möglichst vollständig den Workflow ab, den der Benutzer mit Ihrer Anwendung durchführen kann. Alle sich daraus ergebenden Anforderungen sollten als Feature aufgeführt sein. Quantifizieren Sie an geeigneten Stellen die Beschreibungen um den Umfang Ihrer Anwendung festzulegen (z.B.: *Die Anwendung erlaubt dem Benutzer die Auswahl mehrerer unterschiedlicher Design-Vorgaben zur Gestaltung des Endprodukts. Für die finale Version werden fünf verschiede Design-Vorgaben erstellt und implementiert.*). Versuchen Sie in den Beschreibungen der Features auch auf externe Abhängigkeiten wie Datenquellen, Assets oder ähnliches einzugehen. Nenne und Beschreiben Sie zusätzliche Features, die für die eigentliche Aufgabenerfüllung nicht notwendig sind, Ihre Anwendung aber sinnvoll ergänzen würden. Diese Features sind nicht Teil der zentralen Anforderungen sollten aber, wenn möglich zur finalen Version hinzugefügt werden.

Stand 18.01.17

Anforderungen: <<Projekttitel>>

Projektbeschreibung

Das Projekt erweitert das klassische Tower Defense Spielkonzept, um einen Multiplayer-Modus.

Dabei hat der Spieler die Möglichkeit, entweder ein klassisches Tower Defense Spiel gegen den Computer zu spielen, oder gegen einen menschlichen Mitspieler an einem anderen Computer anzutreten. Bei dem Spiel gegen eine andere Person, hat der Spieler neben dem Bauen von Defensivobjekten zusätzlich die Möglichkeit seinem Gegner mit eigenen Angriffswellen zu attakieren.

Kernfeatures

* Nutzerfreundliches User Interface mit eigenem Spieledesign
* Single-Player Spielmodus

Feature

Userinterface und Spieldesign:

Eigens designte Spielwelt und Spielfiguren (Offensiv und Defensiv). Die Map besteht aus einem festgelegten Wege für die Offensiveinheiten und Bauplätzen für die Defensiveinheiten. Am unteren Bildschirmrand können die zu erstellenden Einheiten ausgewählt werden. Zusätzlich werden die Ressourcen und die Lebenspunkte der Basis angezeigt.

Single-Player Spielmodus:

Spiel nach klassischem Tower Defense Prinzip. Basis muss gegen verschiedene Angriffswellen mit steigendem Schwierigkeitsgrad verteidigt werden.

-> Sieg wenn die Basis nach Der letzten Angriffswelle noch steht. -> Niederlage sobald die eigene Basis zerstört wird.

Der Spieler hat die Möglichkeit im Austausch gegen Ressourcen verschiedene Verteidigungsobjekte zu errichten um damit die Angriffsobjekte des Computers zu zerstören bevor diese die Basis erreichen. Nach bestimmten Intervallen und nach dem zerstören von gegnerischen Einheiten erhält der Spieler Ressourcen um sich immer bessere Verteidigungseinrichtungen zu bauen.

Zusatzfeatures

* Multi-Player Spielmodus

Zusatzfeature

Multi-Player Spielmodus:

Das Prinzip des Single-Player Spielmodus wird im Multiplayer erweitert. Hierbei besitz jeder Spieler seine eigene Basis die er gegen Angriffswellen des Gegenspielers verteidigen muss. Im Austausch von Ressourcen besitzt jeder Spieler die Möglichkeit sowohl Defensivobjekte zu bauen als auch Angriffswellen zu erstellen. Standardisierte Angriffswellen werden nach bestimmten Zeitintervallen automatisch versendet. Sieger ist am Ende der Spieler der die andere Basis zerstört hat.