

Gruppe 09

Spielname

Das Spiel
braucht
einen Na-
men

Melissa Hägle, Zacharias Häringer, Johannes Mannhardt,
Maximilian Nazarati, Jens Rahnfeld, Zoë Schaaff, Janek Spaderna

9. Mai 2019

Tutor: Daniel Lux

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Liste der noch zu erledigenden Punkte	3
1 Spielkonzept	4
1.1 Zusammenfassung	4
1.2 Alleinstellungsmerkmal	4
2 Benutzeroberfläche	5
2.1 Spieler-Interface	5
2.2 Menü-Struktur	5
3 Technische Merkmale	6
3.1 Verwendete Technologien	6
3.2 Mindestvoraussetzungen	6
4 Spiellogik	7
4.1 Optionen und Aktionen	7
4.2 Spielobjekte	7
4.2.1 Angriffseinheiten	7
4.2.2 Verteidigungsgebäude	10
4.2.3 Basis	13
4.3 Spielstruktur	13
4.4 Statistiken	13
4.5 Achievements	14
5 Screenplay	15
5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards	15

Liste der noch zu erledigenden Punkte

■	Das Spiel braucht einen Namen	1
■	1.1 „Zusammenfassung“ schreiben	4
■	1.2 „Alleinstellungsmerkmal“ schreiben	4
■	2.1 „Spieler-Interface“ schreiben	5
■	2.2 „Menü-Struktur“ schreiben	5
■	3.1 „Verwendete Technologien“ schreiben	6
■	3.2 „Mindestvoraussetzungen“ schreiben	6
■	4.1 „Optionen und Aktionen“ schreiben	7
■	4.2 „Spielobjekte“ schreiben	7
■	Seitenumbrüche	7
■	Benennung überdenken	7
■	Größe und Kollision	8
■	Bilder für Truppen (5 Stück)	9
■	Bilder für Helden (3 Stück)	10
■	Bilder für Verteidigungsgebäuden (7 Stück)	13
■	4.3 „Spielstruktur“ schreiben	13
■	4.4 „Statistiken“ schreiben	14
■	4.5 „Achievements“ schreiben	14
■	5 „Screenplay“ schreiben	15
■	5.1 „Konzeptzeichnungen und Storyboards“ schreiben	15

Fehlende Abschnitte

Bilder und Abbildungen

Sonstiges

1 Spielkonzept

1.1 Zusammenfassung

1.1 „Zusammenfassung“ schreiben

1.2 Alleinstellungsmerkmal

1.2 „Alleinstellungsmerkmal“ schreiben

2 Benutzeroberfläche

2.1 Spieler-Interface

2.1 „Spieler-Interface“ schreiben

2.2 Menü-Struktur

2.2 „Menü-Struktur“ schreiben

3 Technische Merkmale

3.1 Verwendete Technologien

3.1 „Verwendete Technologien“ schreiben

- Microsoft C#
- Monogame 3.7
- Visual Studio Community 2019 mit ReSharper 2019.1
- Gitea
- Telegram

3.2 Mindestvoraussetzungen

3.2 „Mindestvoraussetzungen“ schreiben

- Windows 7
- Pool Rechner. das entspricht einer GTX 1060, 8GB ram und einer 3,6GHz CPU
- .NET framework 4.7
- 10GB freien Speicherplatz
- Full HD Monitor
- Maus und Tastatur

4 Spiellogik

4.1 Optionen und Aktionen

4.1 „Optionen und Aktionen“ schreiben

Tabelle 4.1: Mögliche Optionen und Aktionen

<i>ID/Name</i>	<i>Akteure</i>	<i>Ereignisfluss</i>	<i>Anfangsbedingung</i>	<i>Abschlussbedingung</i>
A1: Figur durch Klick bewegen	Spieler	...	Der Spieler muss eine oder mehr kontrollierbare, auswählbare Spielfiguren ausgewählt haben.	Die Spielfiguren befinden sich am Zielpunkt, oder die Spielfiguren befinden an einem begehbaren Punkt in der Welt, der möglichst nah am Zielpunkt liegt.
A2: Andere Aktion	Spieler

4.2 Spielobjekte

4.2 „Spielobjekte“ schreiben

Wenn der vorhergehende Teil des Kapitels fertig ist, müssen evtl. Seitenumbrüche manuell eingefügt werden, um ein sinnvolles Ergebnis zu erzielen.

4.2.1 Angriffseinheiten

Truppen kosten relativ wenig, lassen sich jedoch nicht weiter kontrollieren. Diese Einheiten verfolgen das Ziel, möglichst schnell zum gegnerischen Lager zu gelangen um dort Schaden zu verursachen.

Benennung überdenken

Helden kosten mehr als Truppen, diese Einheiten lassen sich jedoch vom Spieler kontrollieren und so strategisch einsetzen und außerhalb der Reichweite von Verteidigungsgebäuden positionieren; zusätzlich besitzen sie Fähigkeiten, die der Spieler einsetzen kann.

Tabelle 4.2 beschreibt die Eigenschaften die Angriffseinheiten haben, in Tabelle 4.4 sind alle Truppen mit ihren Eigenschaften aufgelistet und Tabelle 4.5 enthält alle Helden.

Tabelle 4.2: Eigenschaften von Angriffseinheiten

	<i>Eigenschaft</i>	<i>Beschreibung</i>
B	Beschreibung	Eine allgemeine Beschreibung dieser Einheit und Vergleich zu anderen Einheiten.
F	Fähigkeit	Nur Helden haben eine Fähigkeit, diese kann vom Spieler aktiviert werden (A??).
K	Kosten	Die Menge an Gold die aufgewendet werden muss, um eine dieser Einheiten zu kaufen (A??).
LP	Lebenspunkte	Die Zahl der Lebenspunkte einer Einheit: Angriffe von Verteidigungstürmen ziehen Lebenspunkte von diesem Wert ab; fällt er unter Null, so stirbt diese Einheit (A??).
AS	Angriffsstärke	Schaden, den diese Einheit am gegnerischen Lager verursacht, wenn sie dieses erreicht (A??).
GS	Geschwindigkeit	Distanz, die pro Zeiteinheit zurückgelegt werden kann.

Größe und Kollision evtl. in die Tabelle aufnehmen, aber was sagt die Größe genau aus? Diese ist doch nur interessant, wenn die Einheit kollidiert?

Tabelle 4.4: Truppen und ihre Werte

Bug		
B	(nicht kollidierend) Eine schnelle Sprintereinheit ohne viele Lebenspunkte, die alleine nicht besonders viel Schaden verursacht, aber in großer Masse gekauft werden kann, da sie nicht viel kostet.	Bild hier
K	1	
LP	1	
AS	1	
GS	10	
Virus		
B	(nicht kollidierend) Durchschnittliche Einheit, die etwas mehr kostet als ein <i>Bug</i> , etwas langsamer ist, aber mehr LP hat und mehr Schaden verursacht.	Bild hier
K	2	
LP	2	
AS	2	
GS	5	
Trojaner		

Tabelle 4.4: Truppen und ihre Werte (fortges.)

B	(<i>kollidierend</i>) Stirbt diese Einheit, werden an der Stelle ihres Todes <i>Bugs</i> und <i>Viren</i> gespawnt. Ein Trojaner ist zwar relativ langsam und kostet mehr als <i>Viren</i> , hat dafür aber mehr LP und mehr AS.	Bild hier
K	4	
LP	4	
AS	4	
GS	3	
Nokia		
B	(<i>kollidierend</i>) Diese Einheit ist bei gleichen Kosten zwar langsamer als ein <i>Trojaner</i> , dafür aber hat sie mehr LP und AS.	Bild hier
K	4	
LP	6	
AS	6	
GS	2	
Thunderbird		
B	(<i>kollidierend</i>) Diese Einheit fliegt, daher muss sie nicht den Weg um Mauern und Türme herumfinden, sondern kann einfach auf Luftlinie darüber hinwegfliegen. Von den Kosten ist diese Einheit mit <i>Trojaner</i> vergleichbar, sie ist zwar etwas schneller, hat aber nicht viele LP und weniger AS.	Bild hier
K	4	
LP	4	
AS	3	
GS	4	
Bilder für Truppen (5 Stück)		

Tabelle 4.5: Helden und ihre Werte

Settings

Tabelle 4.5: Helden und ihre Werte (fortges.)



B	(<i>kollidierend</i>) Diese Einheit heilt Truppen um sich herum, hat jedoch selbst eher wenig LP; diese ist die langsamste der Heldeneinheiten, sie verursacht am gegenerischen Lager keinen Schaden.	Bild hier
F	(<i>passiv</i>) heilt verbündete Truppen in einem gewissen Radius regelmäßig um einen Wert (H??).	
K	10	
LP	4	
AS	0	
GS	4	
Firefox		
B	(<i>kollidierend</i>) Dieser Held ist eine starke Angriffseinheiten, die mit ihrer Fähigkeit leichter zwischen den Verteidigungsgebäuden hindurchkommt. Der <i>Firefox</i> ist relativ schnell, hat durchschnittliche LP und relativ viel AS.	Bild hier
F	(<i>aktiv</i>) kann Verteidigungsgebäude überspringen (H??).	
K	10	
LP	6	
AS	8	
GS	8	
Bluescreen		
B	(<i>kollidierend</i>) Diese Einheit unterstützt verbündete Einheit, indem sie gegenerische Verteidigungsgebäude für einen Moment deaktivieren kann; dafür verursacht sie am gegenerischen Lager selbst keinen Schaden, hat wenige LP ist aber schnell.	Bild hier
F	(<i>aktiv</i>) kann eine Schockwelle zünden, um gegenerische Verteidigungsgebäude in der Nähe für einen Moment zu deaktivieren (H??). Um diese Fähigkeit erneut einzusetzen, muss diese Einheit zur Basis zurückkehren um sich aufzuladen (H??).	
K	10	
LP	4	
AS	0	
GS	10	
Bilder für Helden (3 Stück)		

4.2.2 Verteidigungsgebäude

Tabelle 4.6: Eigenschaften von Verteidigungsgebäuden

	<i>Eigenschaft</i>	<i>Beschreibung</i>
B	Beschreibung	Eine allgemeine Beschreibung dieser Einheit und Vergleich zu anderen Einheiten.
K	Kosten	Die Menge an Gold die aufgewendet werden muss, um eines dieser Gebäude zu platzieren (A??).
VS	Verteidigungsstärke	Schaden, den dieses Gebäude an getroffenen Gegner verursacht (A??).
AI	Angriffsintervall	Zeit die vergehen muss, bevor dieses Gebäude erneut Gegner angreifen kann.
RW	Reichweite	Radius um den Turm, in dem Einheiten angegriffen werden können, und in dem die Effekte der Türme auf die Einheiten wirken.

Tabelle 4.8: Verteidigungsgebäude und ihre Werte

Kabel		
B	Dieses Gebäude kostet wenig, steht gegnerischen Einheiten im Weg und verursacht keinen Schaden.	
K	2	
VS	—	
AI	—	
RW	—	
Mauszeigerschütze		
B	Durchschnittlicher Verteidigungsturm, der Mauszeiger auf ein Einzelziel verschießt.	
K	3	
VS	1	
AI	1	
RW	4	
CD-Werfer		

fortges. auf der nächsten Seite

Tabelle 4.8: Verteidigungsgebäude und ihre Werte (fortges.)

B	Dieser Turm kostet mehr und schießt langsamer als ein <i>Mauszeigerschütze</i> , dafür verursacht das Projektil (die CD) jedoch auf ihrem Weg an jedem berührten Gegner den Schaden der Höhe VS.	Bild hier
K	5	
VS	4	
AI	3	
RW	3	
Antivirusprogramm		
B	Von den Kosten ist dieser Turm vergleichbar zum <i>CD-Werfer</i> , allerdings schießt das <i>Antivirusprogramm</i> noch langsamer, verursacht dafür aber an einem Einzelziel erheblichen Schaden.	Bild hier
K	5	
VS	7	
AI	5	
RW	6	
Lüftung		
B	Dieser Turm verlangsamt alle Einheiten im Einflussbereich.	Bild hier
K	5	
VS	7	
AI	5	
RW	4	
Wifi-Router		
B	Dieser Turm schießt nahezu dauerhaft kreisförmige Wellen, die wenig Schaden verursachen und Gegner penetrieren.	Bild hier
K	5	
VS	2	
AI	1	
RW	5	
Schockfeld		

fortges. auf der nächsten Seite

Tabelle 4.8: Verteidigungsgebäude und ihre Werte (fortges.)

B	Dieses „Gebäude“ blockiert die Gegner nicht, sie laufen darüber hinweg. In regelmäßigen Abständen erhalten alle Gegner Schaden, die auf einem <i>Schockfeld</i> sind.	Bild hier
K	4	
VS	2	
AI	3	
RW	0	

Bilder für Verteidigungsgebäuden (7 Stück)

4.2.3 Basis

Die Basis eines Spielers erfüllt folgende Funktionen.

- Zu Beginn des Spiels eine Ladung (L) von 100 %, fällt die Ladung auf 0 % oder weniger, so geht die Basis kaputt (A??).
- Die Basis ist das Ziel der feindlichen Angriffseinheiten; wird sie von diesen erreicht, so werden von der Ladung so viel Prozent abgezogen wie die Einheit AS hat (A??).
- Kehrt der *Bluescreen* zur Basis zurück, kann er erneut seine Fähigkeit einsetzen (H??).
- Neue Angriffseinheiten, die der Spieler kauft (A??) spawnen bei der Basis und begeben sich auf den Weg zur gegnerischen Basis.

4.3 Spielstruktur

4.3 „Spielstruktur“ schreiben

4.4 Statistiken

(TODO: Spielname) sammelt für jeden Spieldurchlauf die folgenden Statistiken:

- Sieger-Seite
- Dauer der Spielzeit
- APM (actions per minute)
- Anzahl besiegtter gegnerischer Einheiten
- Gold investiert in Minions

- Gold investiert in Tower
- Gold investiert in Upgrades
- Gold investiert in Special-Upgrades
- Average Gold Leak (Wie viel Gold hat der Gegner zusätzlich, durch Überqueren des eigenen Territoriums, im Schnitt pro Minute erbeutet)
- Average Gold Bonus (vice versa)

4.4 „Statistiken“ schreiben

4.5 Achievements

4.5 „Achievements“ schreiben

Tabelle 4.9: Achievements

<i>Name</i>	<i>Beschreibung</i>
First Victory! / GG EASY / Is Dis Tetris?	Du hast das Spiel zum 1./10./100. Mal gewonnen!
Unlucky Loss / Rekt / Complete Humiliation	Du hast das Spiel zum 1./10./100. Mal verloren
Minion Slayer	Du hast in einem Spiel X Truppen getötet
Gold Addiction	Du besitzt in einem Spiel über X Gold
while true DO sudo apt-get upgrade DONE	Du hast in einem Spiel über X Gold in (Special-)Upgrades investiert
Tower's win the game	Du hast in einem Spiel über X Gold in Tower investiert
Gold Thief	Du hast in einem Spiel über X Gold zusätzlich durch Überqueren des gegnerischen Territoriums erbeutet
Bank Account Hacked!	Dein Gegner hat in einem Spiel über X Gold zusätzlich durch Überqueren deines Territoriums erbeutet
Criminal	Du hast in einem Spiel über X Bugs gebaut
High Security Anti-Virus	Du hast in einem Spiel über X Bugs besiegt
Bzzzz	Du hast in einem Spiel X Turrets gelähmt
APM God	Du hast in einem Spiel über X APM
Idle Gamer	Du hast in einem Spiel über X Runden nichts gebaut/abgerissen oder Gold in upgrades investiert

5 Screenplay

5 „Screenplay“ schreiben

5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards

5.1 „Konzeptzeichnungen und Storyboards“ schreiben