

Gruppe 09

Spielname

Das Spiel
braucht
einen Na-
men

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

6. Mai 2019

Tutor: Daniel Lux

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
TODOs	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	9
4.3 Spielstruktur	9
4.4 Statistiken	9
4.5 Achievements	10
5 Screenplay	11
5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards	11

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
Benennung überdenken	7
Größe und Kollision evtl. in die Tabelle aufnehmen	8
Bilder für Truppen	9
4.3 „Spielstruktur“ schreiben	9
4.4 „Statistiken“ schreiben	9
4.5 „Achievements“ schreiben	10
5 „Screenplay“ schreiben	11
5.1 „Konzeptzeichnungen und Storyboards“ schreiben	11

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

- ...

3.2 Mindestvoraussetzungen

3.2 „Mindestvoraussetzungen“ schreiben

- ...

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

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.

In Tabelle 4.2 werden die Eigenschaften jeder Truppeneinheit beschrieben, Tabelle 4.4 enthält alle unterschiedlichen Einheiten und weist den Eigenschaften entsprechende Werte zu.

Helden kosten mehr als Truppen, diese Einheiten lassen sich jedoch vom Spieler kontrollieren. Sie besitzen zusätzlich noch Fähigkeiten die der Spieler einsetzen kann.

Benennung
überdenken

In Tabelle ?? werden die Eigenschaften jeder Heldeneinheit beschrieben, Tabelle ?? enthält die unterschiedlichen Helden und weist den Eigenschaften entsprechende Werte zu.

Tabelle 4.2: Eigenschaften von Truppen

	<i>Eigenschaft</i>	<i>Beschreibung</i>
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.
K	Kosten	Die Menge an Gold die aufgewendet werden muss, um eine dieser Einheiten zu kaufen (A??).
Größe und Kollision evtl. in die Tabelle aufnehmen		

Tabelle 4.4: Truppen und ihre Werte

Bug		
	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.	<i>Bild hier?</i>
LP	1	
AS	1	
GS	10	
K	1	
Virus		
	Durchschnittliche Einheit, die etwas mehr kostet als ein <i>Bug</i> , etwas langsamer ist, aber mehr LP hat und mehr Schaden verursacht.	<i>Bild hier?</i>
LP	2	
AS	2	
GS	5	
K	2	
Trojaner		

Tabelle 4.4: Truppen und ihre Werte (fortges.)

<p>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.</p>		<i>Bild hier?</i>
LP	4	
AS	4	
GS	3	
K	4	
Nokia		
<p>Diese Einheit ist bei gleichen Kosten zwar langsamer als ein <i>Trojaner</i>, dafür aber hat sie mehr LP und AS.</p>		<i>Bild hier?</i>
LP	6	
AS	6	
GS	2	
K	4	
Thunderbird		
<p>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 ebenso relativ langsam, hat aber nicht viele LP und weniger AS.</p>		<i>Bild hier?</i>
LP	4	
AS	3	
GS	3	
K	4	

Bilder für Truppen

4.2.2 Verteidigungsgebäude

4.3 Spielstruktur

4.3 „Spielstruktur“ schreiben

4.4 Statistiken

4.4 „Statistiken“ schreiben

4.5 Achievements

4.5 „Achievements“ schreiben

Tabelle 4.5: Achievements

<i>Name</i>	<i>Beschreibung</i>
Gewonnen!	Du hast das Spiel gewonnen!

5 Screenplay

5 „Screenplay“ schreiben

5.1 Konzeptzeichnungen und Storyboards

5.1 „Konzeptzeichnungen und Storyboards“ schreiben