

Dokumentation Clash Royal

1 Inhaltsverzeichnis

1	Inhaltsverzeichnis	1
2	Vision	2
2.1	Allgemein	2
2.2	Spielfeld	2
2.3	Ziel des Spiels	2
2.4	Spielprinzip	2
2.4.1	Truppen	2
2.4.2	Karten	2
2.4.3	Sammeln	3
2.4.4	Verbessern	3
2.4.5	Seltenheiten	3
2.4.6	Shop	3
2.4.7	Gegner	4
2.4.7.1	Spieler vs Bot	4
2.4.7.2	Lokaler Spieler vs Spieler	4
2.4.7.3	Online Spieler vs Spieler	4
2.5	Dev Tools	4
2.5.1	Grund	4
2.5.2	Nutzerzugang	5
2.5.2.1	Vision	5
2.5.2.2	Ziel	5
2.5.2.3	Umsetzung	5
2.6	Menu	5
2.6.1	Struktur	5
2.6.2	Unterseiten	6
2.6.2.1	Shop	6

2.6.2.2 Sammlung	6
2.6.2.3 Spielen	6
2.6.2.4 Dev-Tools	6
3 UML-Modellierung.....	6
4 Fazit	6

2 Vision

2.1 Allgemein

In meiner App Clash Royal möchte ich ein an das von Supercell programmierte Spiel angelehnte 2D Strategie- und Sammelspiel erstellen.

2.2 Spielfeld

Ich möchte ein Spielfeld, welches in der Mitte geteilt ist und nur über zwei Übergangsmöglichkeiten, wie z.B. Brücken überquerbar sein:

Beide Seiten sollen einem Spieler angehörig sein, auf der er vollen Zugriff auf die Fläche hat. Lediglich die drei Türme, die am Beginn der Seite des Spielers stehen sollen die Fläche ein wenig einschränken.

(Abbildung aus Sicht des linken Spielers; grün = Türme; rot nicht zugehöriger Bereich)

2.3 Ziel des Spiels

Die Türme sind zudem das Herzstück des Spielers. Sein Ziel ist es seine Türme zu beschützen und Türme des Gegners zu zerstören. Hat ein Spieler keine Türme mehr übrig hat er verloren.

2.4 Spielprinzip

2.4.1 Truppen

Um einen Turm zu zerstören kann ein Spieler für eine gewisse Menge an Elixier eine Truppe ins Leben rufen. Das Elixier eines Spielers füllt sich, solange das maximum von zehn nicht erreicht wurde, dauerhaft auf.

2.4.2 Karten

Allerdings braucht der Spieler eine Karte der Truppe auf seiner Hand. Ein Spieler nimmt immer acht Karten seiner Wahl in einen Kampf, dies wird ein Deck genannt. Während

eines Kampfes stehen dem Spieler immer vier Handkarten zu Verfügung. Wenn er eine von seinen Handkarten zum Leben erweckt, wird diese recycelt. Die Karten rotieren also im Deck und die obersten vier davon sind spielbar.

Jede Karte hat einzigartige Fähigkeiten. Alle unterscheiden sich in der Anzahl ihres Schadens, ihrer Lebensanzahl, ihrer Geschwindigkeit, ihrer Reichweite, usw. Wichtig ist dabei noch, dass Karten sich auch noch in Seltenheit und Level unterscheiden, denn man soll durch Spielen seine Sammlung erweitern können und immer besser werden.

2.4.3 Sammeln

Je seltener eine Karte, desto stärker wird diese auch sein. Dementsprechend muss man viel spielen, um das bestmögliche Team erhalten zu können. Seine gesammelten Karten sieht man dann in einem separaten Bereich des Menüs. In diesem gibt es auch die Option sein Deck zu erstellen.

2.4.4 Verbessern

Hat man eine Karte mehrmals bzw. oft genug gesammelt, kann man das Level dieser Karte verbessern. Hier gilt auch wieder, je höher das Level, desto besser sind die Stats der Karte. Jedes Level wird mehr Karten erfordern als das Vorherige. Doch genau darin liegt der Reiz dieses Spieles, denn es gibt immer die Möglichkeit besser zu werden.

(gelb = legendär)

2.4.5 Seltenheiten

Jeder Kampf ist also lohnend und macht stets Lust auf mehr. Gewinnt man nämlich einen Kampf erhält man eine von vier verschiedenen Kisten erhalten können. Die Kisten werden so wie die Karten in die Seltenheitsstufen Gewöhnlich, Selten, Episch und Legendär eingeteilt.

Eine Kiste einer selteneren Stufe erhöht die Möglichkeit eine Karte einer selteneren Stufe zu ziehen. Grundsätzlich ist es jedoch möglich in jeder Kiste jede Karte ziehen zu können.

2.4.6 Shop

Um den Prozess des Fortschritts noch etwas zu beschleunigen, wird es einen Shop geben in dem Spieler sich für Medaillen Kisten und Karten kaufen können. Jeden Tag werden zufällige Angebote im Shop bereitgestellt. Ist dort eine Karte dabei die man braucht kann man sie für ein paar Medaillen erwerben. Man erhält nach jedem gewonnen Kampf eine Medaille.

2.4.7 Gegner

Essenziell für das Spiel sind Gegner, denn was bringt einem der Fortschritt, wenn man ihn nicht im Spiel nutzen kann? Hierfür stelle ich mir drei Modi vor, nämlich ein Spieler vs Bot, einen lokalen Spieler vs Spieler und einen online Spieler vs Spieler Modus vor.

2.4.7.1 *Spieler vs Bot*

Beim Spieler vs Bot Modus spielt der Spieler an seinem Gerät gegen einen von mir erstellten Bot. Es soll mehrere geben, die sich in dem Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Je weiter ein Spieler ist, desto mehr Auswahl an Bots erhält er und er kann Stück für Stück die Bots schlagen.

2.4.7.2 *Lokaler Spieler vs Spieler*

Beim lokalen Spieler vs Spieler Modus geht es um das Spielen mit Freunden. Man soll es möglich leicht haben eine kurze Runde gegen sein Freund spielen zu können. Um dabei aber immer noch die Vorteile seines eigenen Fortschritts nutzen zu können soll man Decks importieren können. Dafür soll es eine QR Code Funktion geben, bei der das Deck in einen QR-Code umgewandelt wird und dann vom Spieler mit dem Spielgerät gescannt werden kann. Nach dem Kampf steht dieses Deck nicht mehr zu Verfügung.

Allerdings soll man auch ohne importiertes Deck spielen können. Dafür können sich beide Spieler ein Deck mit den auf dem Spielgerät freigeschalteten Karten erstellen und treten dann so in den Kampf.

2.4.7.3 *Online Spieler vs Spieler*

Im online Spieler vs Spieler können zwei Spieler von ihrem Gerät aus gegen einen anderen Spieler spielen. Dazu müssen sie sich lediglich ein Deck erstellen. Der Onlinemodus soll zudem die Möglichkeit bieten sich mit unbekannten Spielern zu messen. Man kann nämlich sowohl mit einem Freund als auch durch Spielersuche gegen einen zufälligen Spieler spielen, der zur gleichen Zeit nach einem zufälligen Gegner sucht.

2.5 Dev Tools

2.5.1 Grund

Um das vorherig beschriebene Spiel erstellen zu können ist es wichtig einige Tools zu erstellen. Ich will es so einfach wie möglich gestalten das Spiel anzupassen, ohne dabei etwas am Code zu ändern. So soll beim Erstellen des Spiels einiges an Arbeit abgenommen werden, da man mit nur wenigen Eingaben

2.5.2 Nutzerzugang

2.5.2.1 Vision

Ich möchte die Dev Tools in das Programm integrieren, als wäre es Teil des Spieles, mit der Ausnahme, dass nur Leute es sehen werden die wissen, wie man die Dev Tools öffnet. Die Dev Tools sollen durch den Code erreichbar sein. Dementsprechend kann jeder auf diese zugreifen.

2.5.2.2 Ziel

Dies birgt den Vorteil der Personalisierung. Jeder Nutzer wird mit den Dev Tools in der Lage sein das Spiel nach seinen Vorstellungen anzupassen. Wenn der Nutzer beispielsweise eine bestimmte neue Karte im Spiel haben will, kann er sich diese erstellen. Der Fairnesshalber werden diese im online Modus nicht verfügbar sein, ansonsten sind die Karten nicht limitiert.

2.5.2.3 Umsetzung

Die Dev Tools werden in Karten Erstellung und in Karten Bearbeitung aufgeteilt. Im Karten erstellen Menu kann der Nutzer Karten erstellen und dem Spiel hinzufügen. Alles dem Spiel bekannten Karten werden dann im Karten Bearbeitung Menu angezeigt. Dort sind alle Eigenschaften der Karte zu sehen und können nach Belieben geändert werden.

2.6 Menu

2.6.1 Struktur

Das Menu wird aus mehreren Seiten bestehen, die alle aneinandergelegt werden. D.h., dass man von einer Seite immer zur nächsten oder vorherigen Seite kommt. Man wird also immer nach links und rechts wechseln können.

Die einzige Ausnahme werden die Dev-Tools sein. Diese sollen nämlich als eine Seite hinzugefügt werden können. Damit man aber dennoch auf alle Seite zugreifen kann, wird man in dieser Seite auch nach unten und oben wechseln können.

Wie oben sichtbar ist es dem Nutzer möglich zwischen den vier Seiten hin und her zu Wechseln. Man kann dabei immer nur zur linken oder rechten Seite wechseln. Beispielsweise kann man von Shop zur Sammlung oder zu den Dev-Tools bzw. zur Spielen Seite wechseln, falls die Dev-Tools deaktiviert sind.

Bei den Dev-Tools spielt es keine Rolle, ob man sich auf der oberen oder unteren Seite befindet.

2.6.2 Unterseiten

Einiges wurde bereits in der Allgemeinen Vision erklärt, hier ist eine kleine Zusammenfassung.

2.6.2.1 Shop

Im Shop gibt es täglich ein Angebot, bei dem man für Medaillen verschiedene Karten kaufen kann.

2.6.2.2 Sammlung

In der Sammlung sieht man alle gesammelten Karten und sein aktuelles Team. Hier kann das Team auch angepasst werden.

2.6.2.3 Spielen

Auf der Spielen Seite kann man ein Kampf starten. Während eines Kampfes kann man nicht zu anderen Seiten wechseln.

2.6.2.4 Dev-Tools

In den Dev-Tools kann man neue Karten erstellen und vorhandene Karten anpassen.

3 UML-Modellierung

4 Fazit