

Cavemen Arena

by undevined (Aljoscha, Nico, Ralf, Oliver)

Ziel unseres Projekts ist die Konzipierung und Erstellung einer Android-App. Deren Inhalt ist ein Spiel c

Spielprinzip

Grundidee des Spiels sind zwei sich bekämpfende Höhlenmenschen, die aus evolutionstechnischen Grü

Ein Stock gilt als scharf solange seine Schärfe größer null ist. Bei einem Angriff verliert die Waffe des ang

Das Spiel verläuft rundenbasiert, wobei eine Runde ausgetragen wird, sobald beide Spieler ihre Aktion g

Aufteilung

Core:

- Spielmechanik
 - Auswahl Schwierigkeitsstufe
 - Spiel
 - Aktionsauswahl
 - Rundenabwicklung
- Menüs
 - Hauptmenü
 - Buttons: Play, How-To-Play (Multiplayer, Highscores)
 - Play -> Schwierigkeitsstufe auswählen -> Spiel starten
 - How-To-Play -> Spielregeln
- Grafikdesign / Animationen
 - Höhlenmenschen
 - Stöcke
 - Buttons
 - Hintergrund
- KI (Bots)
 - Schwierigkeitsstufen
 - Leicht
 - Mittel
 - Schwer

Optional:

- Mehrspieler über Bluetooth
- Highscores