Spieltitel

Inhalt

[Spielbeschreibung 1](#_Toc466476621)

[Story 1](#_Toc466476622)

[Spielziel 1](#_Toc466476623)

[Steuerung 3](#_Toc466476624)

[Spielfeld 3](#_Toc466476625)

[Spielmodi 3](#_Toc466476626)

[Spieler 3](#_Toc466476627)

[Upgrades 3](#_Toc466476628)

[Ablauf 4](#_Toc466476629)

[Hauptmenü Optionen 5](#_Toc466476630)

# Spielbeschreibung

Es handelt sich um ein „Duell“ von mehreren Spielern. Auf einem quadratischen Schlachtfeld bekriegen sich mehrere Schiffe. Jeder Spieler kontrolliert genau ein Schiff. Am Anfang jeder Runde startet jedes Schiff in seiner Ecke des Bildschirm, ausgestattet mit einer Standartwaffe (Missiles). Beim Kollidieren mit einer Missile / Waffe wird ein Schiff zerstört. Sobald die Gesundheit unter null fällt, wird das Schiff zerstört. Der Spieler, welcher den tödliche Schuss abgegeben hat, bekommt Punkte. Das zerstörte Schiff spawnt nach eingen Sekunden wieder in seiner Ecke des Spielfeldes mit seiner Standartausrüstung.

Auf dem Schlachtfeld werden diverse Upgrades (Unterteilt in Schiffupgrades und Sekundärwaffen) zufällig gespawnt, welche durch drüberfliegen aufgelesen werden können. Ebenfalls gibt es Wände (Planeten oder so), welche als Hinderniss und Deckung dienen.

Neben dem Kills können Spieler auch Punkte durch Spielmodus abhängige Objectives, wie zum Beispiel das besetzen von Controlpoints, Punkte erringen.

## Story

Nur eine kurzer Text beim Starten des Programms: Man such einen Nachfolger für Spock und lässt deshalb Commander in einer Arena gegeneinander los.

## Spielziel

Gewinner ist, werde nach Ablauf dem Timer (z.B. 2,3 oder 5 Minuten) am meisten Punkte hat.

Punkte werden je nach Modus anders verdient. Jeder Kill gibt Punkte, allerdings weniger als das jeweillige Ziel des Modi (bsp Halten des Hills in King oft he Hill)

# Steuerung

Die Steuerung erfolgt durch eine Tastatur. Jeder Spieler spielt auf der gleichen Tastatur:

Spieler 1: WASD (Q)  
Spieler 2: IJKL (U)  
Spieler 3: Pfeiltasten (CTRL)  
Spieler 4: Numpad

Zu Beachten: Das spielen an einer einzigen Tastatur braucht ein „Gamer“ Key Rollover, welches jegliche gedrückte Taste richtig erkennt.

# Spielfeld

Das Spielfeld ist quadratisch. Es kann nicht über den Rand hinausgeflogen werden. Es gibt „wände“ die als Hindernisse und Deckung dienen. Je nach Spielmodus haben diese Wände eine andere Anordnung. Je nach Spielmodus gibt es auch Objectives, zum Beispiel eine „Hill“ Area bei King oft he Hill. Zu zufälliger Zeit spawnen zufällige Updates an vordefinierten Stellen der Map.

Jedes Schiff hat seinen „Rand“ (Links oben, Links unten, Rechts oben, Rechts unten), welches als Resapwn Zone dient. An dem Rand werden auch die Punkte des Schiffes angezeigt.

# Spielmodi

Es gibt verschiedene Spielmodi (eine Karte pro Modi)

* Team Deathmatch (bei 2vs2)
* Deathmatch
* King oft he Hill (In der Mitte ist ein Bereich, der beim verweilen Punkte generiert)
* Controls (3-4 Punkte, die eingenommen werden können und dann Punkte generieren)

Optional Mehrere

# Spieler

Es können 1v1, 2v2 oder 1vs Bot gespielt werden.

# Upgrades

Upgrades werden zufällig auf dem Feld gespawnt. Durch drüber fliegen werden Sie aufgelesen. Die Upgrades sind unterteilt in Schiffupgrades, welches das Schiff ansich oder die Standartwaffe verbessert, und Sekundärwaffen, welche eine mächtige Zweitwaffe integriert. Es kann nur eine Zweitwaffe benutzt werden. Beim aufnehmen einer neuen Zweitwaffe wird die alte ersetzt. Die Upgrades bleiben dem Schiff bis zum Tod erhalten, werden dann beim Respawn zurückgesetzt. Einige Updates sind Stappelbar.

Beispiel Schiffupgrades:

Double Firerate  
More Movement Speed (stappelbar)  
Schild (absorbiert einen Treffer)  
Höhere Reichweite der Primärwaffe (Stappelbar)

Beispiele Sekundärwaffen.

* Rockets (more TravelSpeed, explodieren bei Kontakt mit Gegner oder Wand)
* StrongLaser (undendliche Reichweite)
* Plasma ( Spiegelt sich an Wänden)
* Shotgun (schiesst ein Dreifachschuss)
* Beam (konstanter Strahl mit begrenzter Reichweite, aka Flammenwerfer)

# Ablauf

1. Beim Start des Programms öffnet sich ein Prologfenster („“Bibabo, wir suchen den besten Commander als Spock Nachfolge“)
2. Danach kommt das Hauptmenü
3. Der User wählt seine Einstellungen (Spieler, Modus, Timer evtl Schwierigkeit Bot) und drückt auf Start
4. Das eigentlich Spiel beginnt und endet nach demTimer
5. Punkteübersichtsbildschirm
6. Hauptmenü

# Hauptmenü Optionen

**Player:**

1vs1  
2v2  
1vsBot

*Optional: Player Namen definieren*

**Time**

2,3 oder 5 Minuten

**Modus /Map**

Deathmatch  
(bei 2vs2) Team Deathmatch

Meilenstein bei der Entwicklung:

* UML Klassenmodell
  + Konzept
  + Klassenmodell
* Erster Prototyp mit Steuerung, Schiffen, Standartwaffen und Schlachtfeld.
* Überführung des Prototyp in das definitve Design.
* Startscreen, Menuscreen und Punkteübersicht.
  + *Optional: Eingeben der Spielernamen*
* Updates integrieren
  + Shield (blocks 1 Hit)
  + Double FireRate (double Standart Weapon Fire Rate)
  + Enhanced Speed
  + Shotgun etc
* Erster konkreter Spielmodus „Deathmatch 1vs“, inkl. Timer, Punkte.
  + Komplett fertig Spielbarer Modus
* *Optional: Implementierung Bot für 1vsBot*
* Zweiter Spielmodus: Deathmatch 2v2
  + Komplett fertig Spielbarer Modus
* *Optional: Implementierung Bot für 2v2Bot etc.*
* Dritter Spielmodus: King of the Hill Modus
  + Komplett spielbarer Modus
  + Optional: KI anpassen, damit sie Objectiveorientiert spielt.
* *Optional, wäre aber seeehr nice: XBoxController Input*
* Mehrere Spielmodi anhängen.