

Future Bazooka Safari

Idee

Die Grundidee ist ein 2D-Game nach dem Spielprinzip „Tower Defense“ mit abgewandelten Regeln. Das heißt: In bestimmten Zeitabständen erscheinen auf der linken Seite Gegnerwellen mit dem Ziel, die rechte Seite des Bildschirms zu erreichen. Um das zu verhindern muss der Spieler Angriffstürme setzen, die diese Gegner angreifen und gleichzeitig Wege blockieren, damit die Gegner einen längeren Weg zurücklegen müssen. Jeder Gegner der das Ziel erreicht führt zum Verlust eines Lebens und jeder erledigte Gegner gibt dem Spieler Gold mit dem er neue Türme kaufen kann oder bereits platzierte aufwertet. Der Spieler verliert, wenn er keine Leben mehr besitzt und gewinnt, wenn er eine bestimmte Anzahl an Runden überlebt.

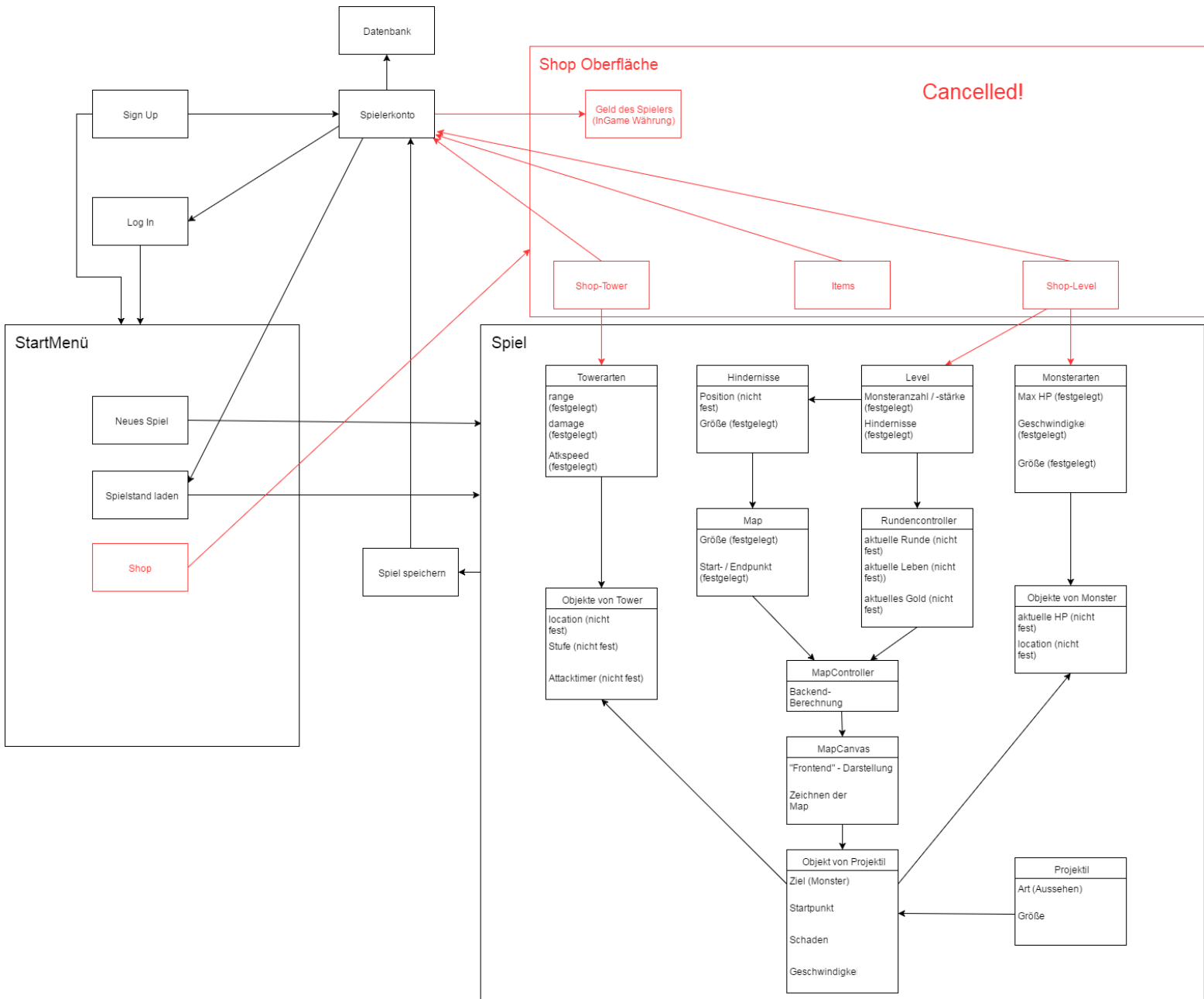
Es gibt unterschiedliche Gegnertypen, die sich in Geschwindigkeit und Lebenspunkten unterscheiden.

Es gibt ebenfalls unterschiedliche Turmtypen mit verschiedener Reichweite zum Schießen, verschiedenen Schadenswerten, verschiedener Angriffsgeschwindigkeit und unterschiedlich großer Fläche zum blockieren der Gegner.

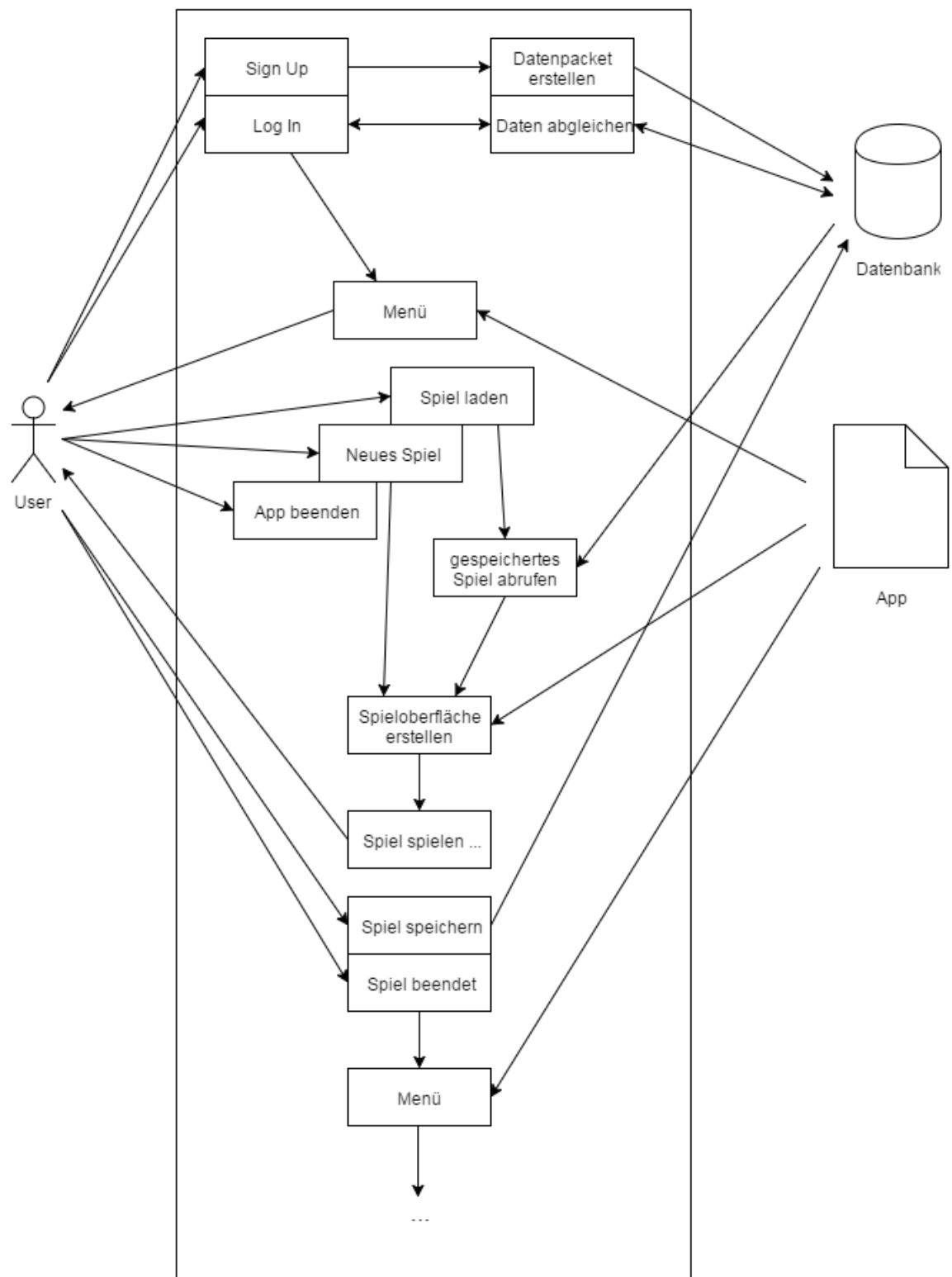
Das Spiel bietet unterschiedliche Level, die sich im Schwierigkeitsgrad unterscheiden, indem es unterschiedliche Bereiche mit Hindernissen gibt, die dem dabei helfen den Weg der Monster zu erschweren, oder es den Monstern einfacher machen das Ziel zu erreichen.

Der Spieler erstellt sich beim ersten Start der App ein Konto, das in einer Datenbank gespeichert wird. Mit diesem Konto kann der Spieler seine Spielstände speichern und von überall und jedem Gerät darauf zugreifen.

Component Overview



Functional Requirements



Meilensteine:

erster Entwurf	24.02
Projektgrundstruktur	25.02
Menü und LogIn-Screen	28.02
erster Mapentwurf	02.03
erste Portierung nach Android	02.03
Datenbank einbinden	07.03
Spielfluss (Rundenstart /-ende, Game Over)	09.03
Shop einbinden	cancelled!

Verantwortlichkeiten:

Benjamin	Tim	Marvin	Nico
Entwurf	Erste Aufsetzung des Projektes		Theme überlegen
Login-Screen & MainMenu-Screen	Grundstruktur erstellen	Runden Start/Stop Mechanik (inkl. Game Over)	Logo erstellen / überarbeiten
Einbindung von Gradle (mit Gluon)	Datenbank per JDBC einbinden	Pathfinding	Grafiken für Türme / Hindernisse / Maps / ...
Portierung auf Android	Spiellogik überarbeiten	Spiellogik überarbeiten	Zeichnen der Map (mit Tiles)
Drag & Drop	Projekttilberechnung / -zeichnung verbessern	Projekttilberechnung / -zeichnung verbessern	Einbindung der Grafiken
Optimierung für mobile Device	Sounds einbinden	Schwierigkeitsgrade	
Testen!	Testen!	Testen!	Testen!