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



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 | Projektilberechnung / -zeichnung verbessern | Projektilberechnung / -zeichnung verbessern | Einbindung der Grafiken |
| Optimierung für mobile Device | Sounds einbinden | Schwierigkeitsgrade |  |
| Testen! | Testen! | Testen! | Testen! |