

# Siren's Fall

Wiki für das Mobile-Game „Siren's Fall“

# Siren's Fall

[Link zum Projekt](#)

Team Mitglieder	Matrikelnummer
Thomas Pommerening	2231660
Gerrit Grieger	2217220

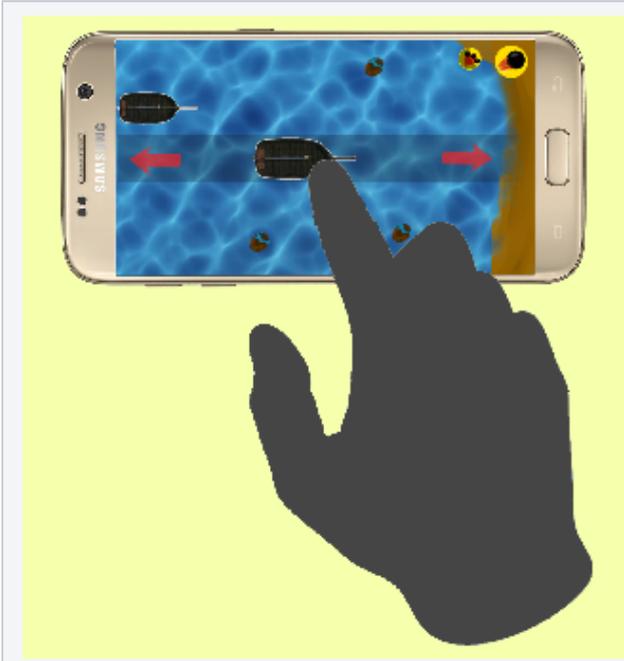
## Gliederung

- Spielprinzip
- Gegner
- Steuerung
- Spezialfähigkeiten
- Fazit

## Spielprinzip

Ziel des Spiels ist es so viele Frachtschiffe wie möglich in den Hafen zu geleiten.

In jedem regulären Level werden automatisch von links Schiffe starten und in einer horizontalen Linie versuchen die andere Seite zu erreichen. Auf dem Weg sind Gegner positioniert die diese Schiffe angreifen. Sobald die Schiffe Schaden erleiden, sei es durch Gegner oder den eigenen Angriffen werden sie versenkt und schaffen es nicht in den sicheren Hafen. Pro Level gibt es eine festgelegte Anzahl an Frachtschiffen die versuchen zu passieren. Kommen alle Schiffe sicher am anderen Ende an, oder werden auf dem Weg zerstört ist das Level zuende und die Punktwertung wird eingeblendet.



Erster Steuerungsentwurf



Weltkarte und Levelauswahl

### Gegner

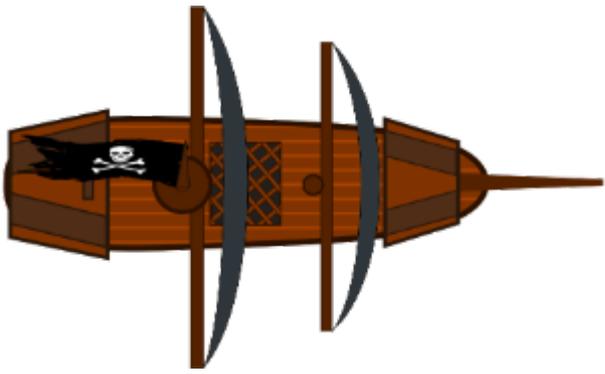
Es gibt im Moment zwei gegnersiche Einheiten.

Name	Beschreibung	

Die  
Sirenen

Die normalen  
Gegner.  
Sirenen sitzen  
für  
gewöhnlich  
auf einem  
Felsen und  
probieren  
vorbeifahrend  
e Schiffe in ihr  
Unglück zu  
stürzen.  
Sie sind nicht  
besonders  
robust und  
lassen sich  
durch wenige  
Schüsse  
besiegen.  
Doch nach  
einige Zeit  
wird ihr  
Sitzplatz  
wieder von  
einer anderen  
Sierene in  
Beschlag  
genommen.



<p>Das Piratenschiff</p>	<p>Das Piratenschiff taucht in der Meerenge von Steiner auf und ist ähnlich ausgestattet wie das Eigene Schiff.</p> <p>Das Piratenschiff durchläuft während einer Seeschlacht mehrere Phasen. Es Probiert von verschiedenen Seiten aus anzugreifen mit unterschiedlich getakteten Schusswellen.</p>	
--------------------------	---	--

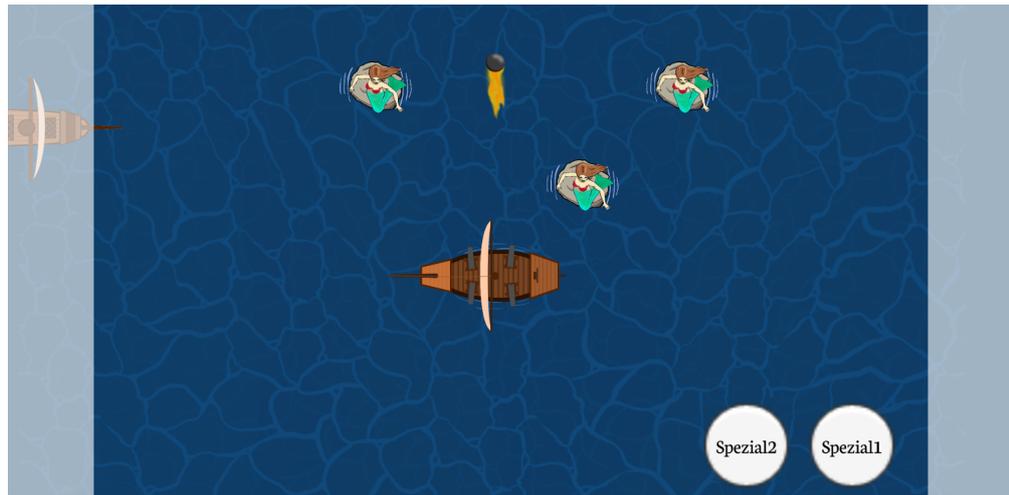
### Steuerung

Da es sich bei "Siren's Fall" um ein Spiel für das Android Betriebssystem handelt, ist die Steuerung komplett für den Touchscreen ausgelegt.

Am rechten und linken Bildschirmrand befindet sich jeweils ein heller Balken. Dieser Bewegt das eigene Schiff in der Mitte des Bildschirms durch gedrückt halten nach rechts bzw. links. Durch Tippen des Bildschirmes ober- bzw. unterhalb des eigenen Schiffes werden Schüsse in die jeweilige Richtung abgegeben.

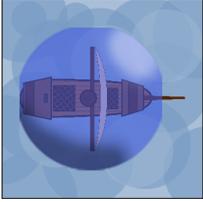
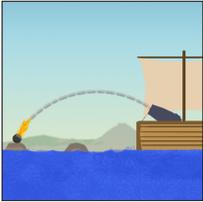
Am unteren Bildschirmrand befinden sich zwei Icons die Spezialfähigkeiten aktivieren, die zuvor auf der Weltkarte ausgewählt wurden.

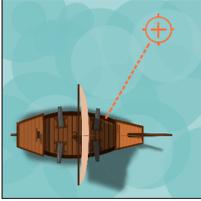
Durch dieses Layout hat man während des Spiels mit den Daumen Zugriff auf alle Funktionen.



### Spezialfähigkeiten

Es gibt zum jetzigen Zeitpunkt 4 Spezialfähigkeiten.

Name	Beschreibung	
Schutzschild	Das Schutzschild umgibt für einen begrenzten Zeitraum verbündete Schiffe und macht sie somit immun gegen äußere Einflüsse	
Kanonenschuss	Der Kanonenschuss aktiviert einen alternativen Feuermodus, in dem nur die jeweils hintere Reihe bombardiert wird. Dieser Kanonenschuss hat dadurch eine erhöhte Feuerkraft welche Gegner wesentlich schneller niederstreckt. Mit dieser Fähigkeit läuft man nicht Gefahr die eigenen Frachtschiffe zu versenken.	

Mörser	Durch Einsatz des Mörsers wird bei der nächsten Toucheingabe auf dem Spielfeld ein sehr Starkes Projektil auf den gewählten Punkt geschleudert. Durch cleveren Einsatz können dadurch bis zu zwei Sirenen getroffen werden.	
Starke Winde	Die starken Winde verdoppeln für kurze Zeit die Geschwindigkeit der Frachtschiffe.	

### Fazit

Bei der Entwicklung des Projekts haben wir mit verschiedenen Steuerungsmethoden rumprobiert und kamen zum Entschluss das eine Steuerung mit Daumenfokus sich am besten für dieses Spielprinzip eignet.

Die Finger blockieren so nicht den Bildschirm und man hält das Handy in einer relativ bequemen Position. Grundsätzlich sind wir mit dem Endprodukt zufrieden, lässt aber noch Raum für Verbesserungen.

Wir haben bei der Erstellung aller Elemente im Game besonders darauf geachtet, dass sie erweiterbar sind. Sowohl Gegner wie auch Level können schnell mit den erstellten Assets verändert und erweitert werden [Modulare Struktur].

Ob wir ein Smartphone Game erneut erstellen würden zweifeln wir an. Wir präferieren Tasten über Tothscreen-Inputs, aufgrund der Einschränkung des Bildschirm durch jedes weitere Icon(Taste).

Trotzdem haben wir einiges gelernt beim erstellen von "Siren's Fall" und hoffen das andere Menschen in ZUkunft auch viel Spaß daran haben werden.