

Legende:

Normal

Frage

Wichtig

Optional

Spiel:

- Gegen Spielstandmanipulation vorgehen (z.B. Einschleusen von negativen Werten)
- Netzwerk?
- Bei Musik am Anfang bei nicht Focus Anfangsquäker?
- Spielgeschw. Auch in Spielstand? Nein.
- Bei Speichernform die Levelinfo in HTML mit Tabs machen...
- Bei Musik-Loop nicht lange warten...
- Integer-Höchstwert erkennen und dann nicht mehr weiterzählen!
- Programmabsturz bei Vollbild → shut down → shut up → kein Bild!
- Zeitverschiebung: Texpl dauert länger als Tboss.kill;
- Auswahl: Alte & Neue Sternwahl!
- Breitbildfehler
- FullScreen FEHLER + nach fullscreen Form wieder in Middle!
- Bessere Verschlüsselung bei Cheat...
- Besseres Fensterdesign
- Bessere Grafik
- Geschichte hinzufügen
- Pause: Neustart, Spielgeschwindigkeit deaktivieren, Grauer Bildschirm!
- Prüfen, ob schon gestartet!
- Wenn Kollision von PlayerSprite vorüber ist, muss der KollisionsTimer sofort wieder auf Null gehen!
- Einheiten auf dem Bildschirm (ec) eintragen
- Types für PlaySound / Graphics
- Compiler
- Items
- Wenn keine Soundkarte dann auch kein Sound!
- Spielgeschw. & BGSpeed vereinen
- Dec(live) bei att1 manchmal kein Ton?
- Alles in API schreiben...
- Speicherung: Umbenennen – Button?
- Dateiüberprüfung
- Merken, wenn Level größer als 9999en
- Sequences
- Dokumentation
- Wenn 0 Levels → Prozedur in MainMenu verbessern!
- Mehr Sicherheitsstufen & Kompatibilität
- DX-Dateien in SPL & LEV aufteilen?!
- Random-Levels
- Mehr Attribute (Geschw. / Aggressivität ...)
- ALLE MÖGLICHEN LEVELS ERKENNEN!!!
- Cheat1 mit Kollisionsgeräusch
- Spiellogik
- Cheat anmelden
- Tama 1 must damage PL. Sprite!

- Tama 2 must damage EN. Sprite!
- MissionFail → Soll Anzeige bleiben?!
- Rnd: Soll Boss-Live auch RND?
- Cheat for next Level ect. (Johnny Crash?)
- Mehr Rnd-Levels
- Raumschiffe zerschmettern
- Sound besser
- Verschiedene Dinge bei schnelligkeit anders?! z.B. Boss-Explore, Schießende Einheiten (Tamas)

Neuer Leveleditor:

- Ober - / Unterfelder?
- + Eigener Spieler
- Höchstens 9999en?
- Level importieren von alten Versionen!
- paramstr();

punktegebung optimieren

leicht, mittel, schwer: falsche fps bei langsameren karten

man soll eigene levels auch spielen können!

highscores?

sounds angenehmer?

auch mit einer symbolleiste mit ordnersymbol bei lev (oder sm)?

lev: überall ok = focus!

soll leveleditor auf genau 1 pixel scrollen?

lev: mit backgroundspecials?

lev: bei vielen einheiten wird das arsch-langsam? algo verbessern?

systemmodus auswählen (move rechnungen ausführen?) oder ein rechenlabel mit dem status anzeigen

Levels von meinen Mitarbeitern importieren und verarbeiten!

SM: Soll bei Verwaltung lieber statt dem ersten satz bei status was anderes hin? Levelart: Normales Level

Wenn es bleiben soll, dann den satz verbessern. Das Level ist ein Zufallslevel

Es gibt Langzeitcheats und normale cheats!

Spiellogik: Wenn man gegen einen gegner fliegt, soll er schaden haben!

Bei Level laden soll auch nach Speichern gefragt werden!

Eine Information geben, dass das speichern von Zufallslevels nicht möglich ist.

lev: anzeige - welche datei offen ist!

sm: die spezialbackgrounds sollen nicht immer im vordergrund sein, sondern auch

mal hinten.

sm: bessere figuren

sm und lev: spielstände oder levels ordner erstellen, wenn nicht vorhanden!