

# Entwicklung eines interaktiven 2D-Videospiels mit Unity

Titel: Entwicklung eines interaktiven 2D-Videospiels mit Unity (wird evtl. noch angepasst)

Thema: Dieses Projekt handelt von dem Entwicklungsgang eines Videospiels. Dabei wird zunächst eine ausgiebige Planungsphase vorausgesehen. In dieser Phase wird unter anderem die benötigte Technologie analysiert, ein Plot für das Spiel überlegt, ein Grafikstil gefunden und erste Ideen für Features gesammelt. Dabei werden Handlung mit anderen Möglichkeiten abgewogen und erklärt, warum sich für die jeweilige Handlung entschieden wurde (Beispiel: Es wird Unity als Gameengine gewählt. Was für Alternativen zu Unity gibt es? Warum wurde Unity letztendlich auserwählt?). Anschließend geht es in die Designphase, in welcher erste Ideen weiter ausgereift und in einem Konzept zusammengefasst werden. Für das Gamedesign werden erste Skizzen für Level angefertigt und für das Development folgen erste Ansätze zur Umsetzung der Features. Außerdem soll der Plot weiter ausgereift werden. Das heißt, dass zum Beispiel der Hauptcharakter bereits einen Namen, ein Aussehen und eine Geschichte erhalten soll. Es ist möglich, dass es mehrere Konzepte geben kann, bis ein finales Konzept feststeht. In der Entwicklungsphase wird das Videospiel schließlich implementiert. Es wird dargelegt, wie bei dieser Implementation vorgegangen wurde. Zuletzt folgt eine Testphase, durch welche gewährleistet werden soll, dass das Spiel vor Abgabe keine Fehler aufweist. Das Videospiel soll auf einem PC bzw. einem Laptop lauffähig sein und bei der Präsentation vorgeführt werden.