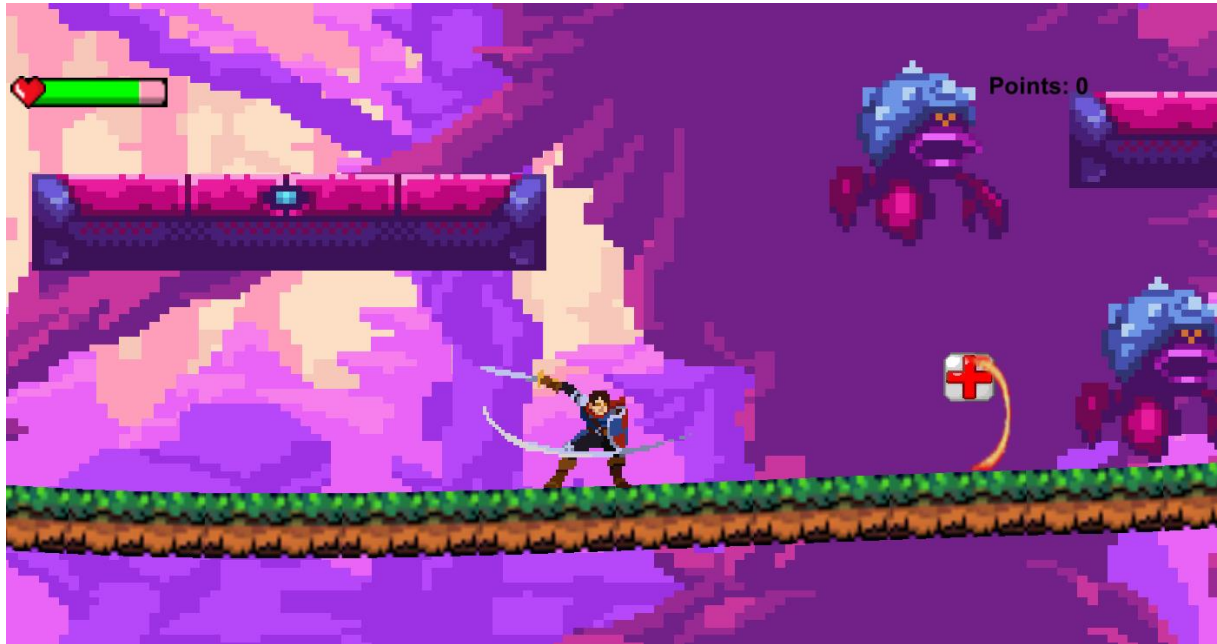


---

# SWORD ARENA

---

Mario Rubak



27. OKTOBER 2020

## Hintergrund

### Spielidee

2D Spiele im Pixel-Stil sind sehr interessant anzuschauen und umzusetzen. Diesen Stil mit den fast-paced Mechaniken eines Arena Kampf-Spiels zu vereinen brachte „Sword Arena“ zum Leben.

### Name

Der Name kommt vom Typ des Spiels, ein Arena Kampf-Spiel, und der Hauptwaffe des Spielers, dem Schwert.

### Grund

Pixelspiele machen einen grafisch sehr guten Eindruck für das, dass sie 2D sind und locken damit viele Spieler an. Auch die Entwicklung von solchen Spielen lässt viele Möglichkeiten zum Verbessern vor. Es gibt noch viele nicht umgesetzte Ideen für dieses Spiel.

### Zielgruppe

Der Spieltyp des „Achievers“ wird hier besonders angesprochen, weil es gilt, möglichst viele Punkte in kurzer Zeit zu sammeln.

## Hauptziel

Das Ziel des Spieles ist es Aliens mit seinem magischem Schwert zu töten, bis man genug getötet hat und sich die Angreifer zurückziehen. Das Schwert des Helden schneidet die Luft vor dem Helden und verletzt auch wenig weit entfernte Gegner. Die Gegner sind zähe, aber nicht sehr intelligente Aliens, welche mit ihrer Geschwindigkeit und Anzahl versuchen dem Helden zu rammen. Mit Ausweichsprüngen und gut getimten Angriffen muss der Held den Aliens entgegentreten, um unverletzt und siegreich aus der Schlacht hervorzutreten.

## Spielphasen

Das Spiel besteht aus zwei Phasen:

1. Kampfphase
2. Tot/Gewonnen Phase

In der Kampfphase hat der Spieler die Möglichkeit sich frei zu bewegen und die Aliens zu töten, um Punkte zu sammeln. Verliert er all seine Leben, stirbt er und muss neu starten. Gewinnt der Spieler, indem er genug Punkte gesammelt hat, kann er ebenfalls neu starten, um es nochmal besser zu machen. In beiden Fällen verliert der Spieler die Kontrolle über seinen Charakter bis er neu gestartet hat.

## Spielregeln

Der Spieler ist an die Gesetze der Physik gebunden und kann Leben durch Angriffe verlieren. Hat er all seine Leben verloren, stirbt er und muss neu beginnen. Er gewinnt, wenn er eine bestimmte Anzahl an Punkte gesammelt hat. Er kann seine Leben einmalig leicht bei einem Medi-Pack heilen.

## Spielressourcen

Ressourcen für das Spiel sind, der Spieler, seine Lebenspunkte, die Aliens, das Medi-Pack. Jede dieser Ressourcen kann aufgebraucht werden.

Der Spieler, die Aliens und das Medi-Pack haben nur eine Aufladung/Leben und werden nur durch Neustart erneuert. Wobei Aliens in großer Zahl existieren, der Spieler und das Medi-Pack jedoch nur einmal. Der Spieler verbraucht jedoch seine Lebenspunkte, bevor er sein Leben verbraucht.

### Fähigkeiten

Der Spieler kann Springen und einen kurzen fernangriff mit seinem Schwert nutzen. Die Aliens können nur von links nach rechts und umgekehrt laufen.

### Technische Umsetzung und Eigenschaften

Das Spiel wird im 2D-Pixelstil in einem Level umgesetzt. Das Level ist ein Alien-Planet und wird am PC mit dem Keyboard gesteuert. Physik spielt nur eine minimale Rolle, aber Gegner oder Spieler können von Plattformen fallen.

### Mögliche Konfliktbereiche

Das Spiel konkurriert mit einer Vielzahl ähnlicher Spiele, welche mehr Zeit und ein höheres Budget besitzen. Hierbei versucht es mit Wiederspielwert durch schnelle Runden zu Punkten, wird jedoch nicht sehr lange gespielt werden.

### Mögliche Grenzen

Zeit ist hierbei die Ressource, welche sehr rasch zu Ende geht. Auch die Erfahrung des Entwicklers begrenzen die Möglichkeiten des Spiels. Das Spielprinzip hat viele Möglichkeiten ist aber durch diese beiden Faktoren am stärksten Begrenz und wird minimal gehalten.