

Veranstaltung: IMP  
Dozent: Paddy Hilgenstock  
Gruppe: Aloui (2203622), Denis (2189196) und Sergey (2191675)  
Semester: Wintersemester 2017/2018

## Konzept von „Spacebreak Runner“

### Story

Wir haben uns für diese Art eines Spiels entschieden, da es für einen 0815 Spieler, selbsterklärend ist. Wenn jemanden mit dem Spiel konfrontiert wird, wird er sich schnell zurechtfinden und wissen was zu tun ist, ohne eine Anleitung zu lesen. Das ist nämlich ein wesentlicher Faktor unseres Spiels. Es so einfach wie möglich zuhalten, ohne jegliche Schnick-Schnack den keiner braucht. Dabei sind wir bereit auf für das Auge, „ansprechende Funktionen“ zu verzichten. Wir wollen den Spieler maximalen Spaß mit minimaler Ablenkung und Frustration ermöglichen.

### Gameplay

Der Spieler orientiert sich an einer Third-Person-Perspektive. Außerhalb der Erde, muss sich der Spieler im Weltall durch einen Sturm von Asteroiden und anderen Objekte hindurch fliegen um an das „Grüne Licht“ zu gelangen. Der Spieler muss also entgegenkommende Objekte, perfekt ausweichen um nicht aus der Laufbahn gestoßen zu werden. Dazu kommt es, dass man Besondere Platten berühren muss, um seine ablaufende Energie wieder aufzuladen. Dadurch wird es nicht nur einem reinen Ausweichspiel, sondern die Reaktion wird gleichzeitig beansprucht. Außerdem kommen ab einem gewissen Punkt Gegner, die man mit einer Waffe abschießen kann. Statt ihnen nur auszuweichen, kann man sie nun bekämpfen. Außerdem gibt Power-UP's, mit den man seine Waffe upgraden kann und seine Lebensanzeige wieder auffüllen kann.

### Design

Da das Spiel im Weltall stattfindet, wird die Umgebung zum großen Teil sehr dunkel sein. Die Figur an sich, wird strahlend Hell, um den Spieler schneller Objekte erblicken zu lassen. Gegner in diesem Fall sind zum größten Teil Asteroiden aber auch Weltraummonster die versuchen, beim vorbei Flug, den Spieler mitzunehmen.

Veranstaltung: IMP

Dozent: Paddy Hilgenstock

Gruppe: Aloui (2203622), Denis (2189196) und Sergey (2191675)

Semester: Wintersemester 2017/2018

## Technik

Um den Anschein zu erwecken, dass die Figur sich wie ein Raumschiff fortbewegt, werden wir die Objekte stattdessen auf den Spieler zukommen lassen. Außerdem wird im Zufallsgenerator, verschiedene Objekte erzeugt, mit dem der Spieler konfrontiert wird. Schafft man es allen Gegner erfolgreich auszuweichen, kommt ein „Grünes Licht“ auf den Spieler zu, der das Ende des Spiels markieren soll.

## Umsetzung

Wir werden das gesamte Spiel in C#-Skript schreiben. In Unity selbst, werden wir ebenfalls auf Assets zurückgreifen, um dem Spiel eine gewisse Oberfläche zugeben. Wenn nötig ist, können wir in Blender einige Animationen erstellen und diese anschließend in Unity importieren. Letztendlich werden wir GIT benutzen, um separat am Projekt arbeiten zu können.

## Erweiterungen

Als Erweiterung bietet sich das auswählen von mehreren Leveln und damit das erhöhen der Schwierigkeit an. Dazu kommt, dass wir Endgegner nach jedem Level einbauen wollen, den der Spieler besiegen muss, um ein weiteres Level freizuschalten.