Dokumentation von „Spacebreak Runner“

Inhaltsverzeichnis

1. Das Spiel........................................................................ 2
   1. Idee....................................................................................6-9
   2. Story................................................................................10-15
   3. Spielgenre........................................................................16-22
   4. Spielablauf...........................................................................23
   5. Spielregeln..........................................................................24
   6. Spielbedienbarkeit..............................................................23
2. Elemente.........................................................................3-4
   1. Held....................................................................................6-9
   2. Lebensplatten.....................................................................6-9
   3. Asteroiden.......................................................................10-15
   4. Kreatur............................................................................16-22
   5. Power-UP’s.........................................................................23
3. Projekt.............................................................................3-4
   1. Einstimmigkeit.....................................................................6-9
   2. Unstimmigkeiten.................................................................6-9
   3. Endprojekt vs. Vorstellung...................................................10
   4. Verbesserungsvorschläge................................................10-15
   5. Zukunft............................................................................16-22
   6. Fazit.....................................................................................23
4. Literaturverzeichnis.........................................................25
5. Das Spiel
   1. Idee

Die Idee unseres Spiels setzt sich zum ein aus dem bekannten Flappy Bird und Demonstar zusammen. Flappy Bird, welches im Jahre 2013 erschien, wurde durch seine Einfachheit und seinem Süchtigkeitsfaktor zum zum Hit. Demonstar dessen Wurzeln zurück in die späten 90er reicht, war für uns das Spiel, woran man sich gerne zurückerinnerte. Aus diesem Grund versuchten wir eine Mischung aus beiden Spielen zu kreieren. Die Einfachheit von Flappy Bird und das Gameplay im All von Demonstar.

* 1. Story

Der Spieler wird mit der Mission beauftragt fernab der Erde, an das „Grüne Licht“ zu gelangen. Was und wo das „Grüne Licht“ ist, ist nicht bekannt. Der Spieler weiß nur, dass er durch einen Sturm von Gegnern und Objekten hindurchmuss, um seinem Ziel näher zu kommen.

* 1. Spielgenre

Bei dem Projekt handelt es sich um ein Spiel, welches man als Jump’n’Run klassifizieren kann. Ebenfalls beinhaltet das Spiel Eigenschaften eines Ego-Shooter, da das Spiel aus der Sicht der „Third-Person-Perspektive“ stattfindet und das angreifen von Gegner mit Waffen, unterstützt. Charakteristisch für einen Ego-Shooter und Jump-n-Run Spiele ist es, dass es Objekte zum aufsammeln gibt, die das verbessern von Waffen oder aufladen vom Leben ermöglicht.

* 1. Spielablauf

Sobald der Spieler das Spiel startet, befindet er sich im unmittelbar im Weltraum. Einige Sekunde vergehen bis der Spieler merkt, dass seine Lebensanzeige, allmählich schwindet. Dem Spieler verbleibt nicht viel Zeit um auf die „Lebensplatten“ zu gelangen die dem Spieler Energie schenken. Um nun die Lebensanzeige aufrecht zu erhalten, muss der Spieler von Platte zu Platte gelangen. Neben den Platten im All, gibt es auch Asteroide und Monster die versuchen den Spieler zu töten. Nun muss der Spieler die Balance zwischen, „Lebensplatten“, ausweichen und dem abschießen von Monstern finden.

* 1. Spielregeln

Der Spieler darf die Lebensanzeige niemals auf 0 runterlaufen lassen. Sobald der Spieler von einem Asteroiden oder einem Monster angegriffen wird, verringert sich ebenfalls die Lebensanzeige. Das zwingt dem Spieler auf die „Lebensplatten“ zu springen, du nicht nur allen Objekten auszuweichen. Wenn der Spieler getötet wird oder die Lebensanzeige abgelaufen ist, ist das Spiel beendet. Der Spieler kann das Spiel von vorne beginnen oder ins Hauptmenü zurück gelangen. Mit „Pause“ kann der Spieler das Spiel unterbrechen.

* 1. Spielbedienung

Das gesamte Spiel wird mit dem Touchscreen des Mobilen Gerätes bedient. Das Spiel verfügt über keine Motion Sence, weswegen die Finger auf dem Touchscreen jederzeit unerlässlich sind.

1. Elemente
   1. Held

Der Held in unserem Spiel ist sehr schlicht gehalten und erstrahlt in einem hellen Licht.

* 1. Lebensplatten

Die Lebensplatten wurden direkt in Unity modelliert. Sie dienen dem Spieler die Heilung. Doch nicht jede Platte erfüllt diese Aufgabe. Manche haben keinerlei Funktion und sollen es dem Spieler schwerer machen. Der Spieler muss also so viele Platten wie möglich berühren, um zu wissen welche die „Lebensplatten“ und welche die unnützen Platten

Sind.

* 1. Asteroiden

Die Asteroiden wurden aus dem Internet heruntergeladen. Die Asteroiden wurden so programmiert, dass sie auf den Spieler zufliegen. Asteroiden verursachen dem Spieler Schaden, wenn sie ihn treffen.

Der Spieler muss ihnen entweder ausweichen, oder sie mit der Waffe abschießen und sie zerstören.

* 1. Kreaturen

Neben den Asteroiden, gibt es im All Kreaturen die ebenfalls dem Spieler entgegenfliegen um ihn zu töten. Diese wurden ebenfalls aus

dem Internet heruntergeladen. Auch die Kreaturen, können abgeschossen werden, wenn das ausweichen nicht mehr möglich ist.

* 1. Power-UP’s

Um die Waffe des Spielers zu verstärken oder die Lebensanzeige aufzufüllen, gibt es Power-UP’s die im All herumschwirren. Diese wurde direkt in Unity als Asset heruntergeladen. Es gibt zwei Arten von Power-UP’s.