



ASRO

BEFREIE DAS
RAUMSCHRIFT

RETTE
DICH SELBST



PROJEKTZIEL

Als Projektziel wurde festgelegt, dass ein Spiel konzipiert wird. Das Spiel soll als Prototyp entwickelt werden. Für die Konzeption wurde ein Drittel der Projektzeit festgelegt. Zeitgleich zur Konzeption wurde aber von Anfang an, an einem lauffähigen Prototyp gearbeitet. Das Spiel sollte ein 3D-Spiel werden, welches mit Unity und C# entwickelt werden soll.

Dementsprechend sollten auch 3D-Modelle inkl. Animationen für das Spiel entwickelt werden. Diese wurden mit Blender umgesetzt. Außerdem sollte zu dem Spiel ein passendes Design entwickelt werden, sodass das Spiel ein vorzeigbarer Prototyp werden kann.

ERGEBNISSE

Aus der Projektarbeit ist ein Spiel entstanden, in dem ein Level durch gespielt werden kann. Es handelt darum, dass das Raumschiff Asro im Jahr 4017 in einem unbekannten Universum auf einer Aufklärungsmission ist. An Board sind 3000 Goglows. Goglows sind Roboterähnliche Lebewesen. Dann kommt es zu einem Triebwerksausfall und das Raumschiff muss eine Notlandung auf einem unbekannten Planeten machen. Das Schiff ist nicht mehr manövrierfähig und wird von Cyborg-Ameisen angegriffen. Die Cyborg-Ameisen nehmen das Raumschiff auseinander und fressen die Goglows. Es beginnt ein Kampf um Leben und Tod. Unser Held muss das Raumschiff, vor den Ameisen, retten um den Planeten wieder verlassen zu können. Beim Spiel kommt es darauf an über Sound die Ameisen zu hören. Den Ameisen können nur mit einem bestimmten Licht gesehen werden, welches aber viel Energie

kostet. Um sich im Raumschiff gut vorzukommen, kann der Goglow sein „Weglicht“ anmachen. Mit dem sieht er die Umgebung, kann aber auch keine Ameisen sehen. Um die Ameisen zu töten muss der Goglow sein drittes Licht nutzen. Bei dem Licht kann sich der Goglow aber nur wenig fortbewegen.

Um das Level zu gewinnen, müssen alle Docks im Raumschiff aufgeladen werden. Dabei hilft das Skillsystem, um effizienter durch das Raumschiff zu kommen. Der Goglow kann sich entscheiden in welche Eigenschaft er sich spezialisiert: Entweder Geschwindigkeit, Orientierung oder Licht. Mit dem Skillbaum Geschwindigkeit erhöht sich der nutzbare Boost unseres Helden. Wählt er Orientierung ist die Karte verbessert und lässt sich länger anzeigen. Bei dem Skill Licht erhöht sich die Stärke der „Lichtkanone“.