

# Projektantrag Multimediasysteme

---

## Thema: Single/Multiplayer Top-Down Shooter

### Projektbeschreibung:

“Pixel Purge” ist ein spannendes Top-Down 2D-Roguelike-Shooter-Spiel, das in Unity entwickelt wird. Das Spiel bietet sowohl einen Singleplayer- als auch einen Multiplayer-Modus (Für den Rahmen dieses Projekts wird sehr wsl. nur der Singleplayer-Modus realisiert), in dem die Spieler gegen eine Vielzahl von Feinden kämpfen und so lange wie möglich überleben müssen.

Das Grundprinzip des Spiels ist im Single- sowie Multiplayer gleich. Der Spieler steuert mittels Maus und Tastatur einen Charakter durch ein Level mit konkreten Theme (Roboter in Stadt, Zombies in Wüste, etc). Durch Besiegen der Feinde steigt der Spieler Character-Level auf und kann damit seinen Character durch neue Waffen/Powerups (z.B. mehr Leben, mehr Waffenschaden, usw.) stärken.

Das Spiel wird mit der voranschreitenden Zeit immer schwieriger, sprich mehr und stärkere Gegner/Boss-Gegner (sind besonders schwierig und hinterlassen bessere Belohnungen) erscheinen sowie mehr Erfahrungspunkte sind nötig, um Character-Level aufzusteigen.

### Technologien:

- Unity Engine
- C# oder Java für die Spiellogik
- Unity's 2D Game Kit für die Spielphysik und -animationen

Zielgruppe: “Pixel Purge” richtet sich an Spieler, die schnelle, actiongeladene Shooter-Spiele mit einer strategischen Komponente mögen. Es ist sowohl für Einzelspieler als auch für Freunde, die zusammenspielen möchten, geeignet.

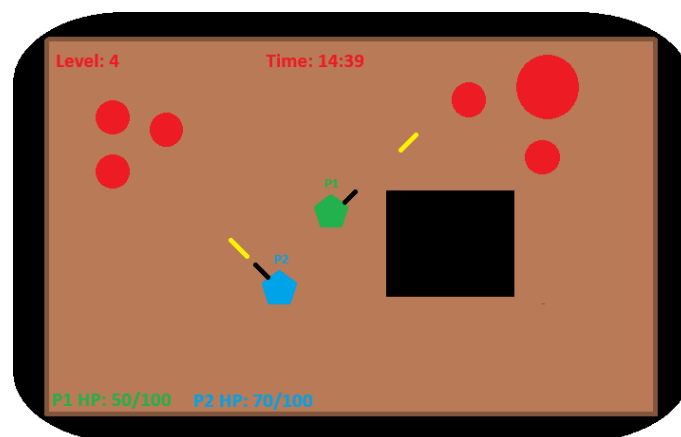


Abbildung 1: "Bit Blast" grobe Skizzierung