Inhaltsverzeichnis

[Einleitung 2](#_Toc169079557)

[Hintergrund des Projekts 2](#_Toc169079558)

[Zweck und Ziel des Projekts 2](#_Toc169079559)

[Team und Thema 2](#_Toc169079560)

[Team 2](#_Toc169079561)

[Thema 2](#_Toc169079562)

[Realisierung der Teilbereiche 2](#_Toc169079563)

[Player 2](#_Toc169079564)

[Collectable 2](#_Toc169079565)

[Character design 3](#_Toc169079566)

[Kartendesign 3](#_Toc169079567)

[Kartengeneration 3](#_Toc169079568)

[Hauptmenü 3](#_Toc169079569)

[Gegner 3](#_Toc169079570)

[Boss 3](#_Toc169079571)

# Einleitung

## Hintergrund des Projekts

Am Anfang konnte sich ein Thema ausgesucht werden, welches mit der Übung oder der Vorlesung zu tun hat. Die wesentlichen Themen der Vorlesung wären zum Beispiel Text, Bild, Audio und Video. Bei den Beispielen in der Übung wurde ein Spiel gezeigt, wodurch die Entscheidung, ein Spiel zu programmieren, getroffen wurde.

## Zweck und Ziel des Projekts

Mit dem Projekt soll das Team in den jeweils favorisierten Bereichen einen Leistungsaufwand von rund 20 Stunden umsetzen und sich dabei neue Fähigkeiten und Techniken aneignen. Im Fall dieses Videospiels sind dies das Design, die Kartengeneration, der Spieler und die Gegner. Um ein lauffähiges Spiel entwickeln zu können, musste das Team gut zusammenarbeiten, da jede dieser 4 Kategorien ineinandergreifen und zum Teil voneinander abhängig sind. Wenn dies nicht der Fall sein sollte, könnten ungewollte Bugs auftreten, das Thema des Spiels nicht zu der eigentlichen Spielerfahrung passen, die Spielerfahrung im Allgemeinen nicht gut sein oder das Spiel erst gar nicht funktionieren.

# Team und Thema

## Team

Unser Projektteam besteht aus vier engagierten Mitgliedern, die jeweils spezifische Bereiche des Projekts übernommen haben, um ein erfolgreiches Ergebnis zu erzielen. Je nach Teammitglied wird verschiedene Programmiererfahrung mitgebracht, jedoch wurde am Anfang des Projektes die Aufgabenteilung so gewählt, dass jedes Teammitglied die Bereiche des Projektes bekommt, die favorisiert wurden.

1. Jan Feldmayer – Player, HealthSystem & Collectables
2. Jonas – Character- & Kartendesign
3. Mathias Kröpfl – Kartengeneration & Menu
4. Wasgen – Gegner & Boss Entwicklung

## Thema und Projektbeschreibung

“Pixel Purge” ist ein spannendes Top-Down 2D-Roguelike-Shooter-Spiel, das in Unity entwickelt wurde. Das Spiel wurde mit einem Singleplayermodus implementiert, in dem der Spieler gegen eine Vielzahl von Feinden kämpfen und versucht sich bis zum Boss durchzuschlagen. Wenn der Boss besiegt wurde, ist das Spiel beendet und man wird zurück ins Hauptmenu geladen. Durch die Tötung der Gegner in den verschiedenen Räumen, können Gegner kleine Health-Items fallen lassen, welche dem Spieler helfen dessen Leben wieder herzustellen. Das Grundprinzip des Spiels ist, dass der Spieler mittels Maus und Tastatur einen Charakter durch ein Level steuert, indem ein Krieg zwischen Kreisen und Polygonen herrscht. Inmitten dieses Krieges ist der Hauptcharakter „Pixel-Bro“, der Anführer der Kreise. Dieser versucht sich durch die Territorien des Feindes zu Kämpfen und die Allianz der Polygone zu zerstören. Um dies zu schaffen, muss der Anführer der Allianz, „Pixel-Dominator“, bezwungen werden. Dieser ist jedoch in seinem Geheimversteck, welches sich nur mithilfe aller Schlüssel aufsperren lässt.

# Realisierung der Teilbereiche

## Player

wad

## Collectable

Aaa

## Character design

A

## Kartendesign

A

## Kartengeneration

A

## Hauptmenü

A

## Gegner

A

## Boss

A

# Quellen