

Projekt: Chronos

Übersicht über das Projekt

Programmieren zusammen ein Spiel mit der Spiele Engine „Unity“. Das Projekt hat den Arbeitsnamen Chronos. Ein Hauptziel unseres Projekts ist auch den Umgang mit Unity zu lernen und unsere Programmierkenntnisse in der Programmiersprache C# zu verbessern. Assets also Grafik, Musik und Sounds werden wir aus dem Asset Store von Unity beziehen. Spielbar wird das Spiel dann auf der Seite „Itch.io“ sein wo man es dann direkt im Browser spielen kann.

Allgemeines zum Spiel und Genre

Das Spiel soll eine Mischung aus Turmverteidigung und Autoshooter werden. Wir finden das ist eine interessante Mischung, die so noch nie da war. Zur Erklärung: Bei Turmverteidigungs Spielen baut man Türme und wehrt mit diesen auf die Basis zulaufende Gegnerhorden ab. Autoshooter sind momentan sehr beliebt. Hier schießt der Charakter des Spielers automatisch auf die heranlaufenden Gegner, denen man nur ausweichen muss. Bei Autoshootern entsteht ein Hauptteil der Motivation durch das Einsammeln von Gold oder anderen Währungen und Items. Dieses Kernelement ist auch bei unserem Spiel sehr wichtig.

Spielablauf zusammengefasst

Ziel des Spiels ist es die eigene Basis zu verteidigen. Der Spieler steuert einen Charakter, den man sich zu Beginn aussucht. Dieser schießt automatisch auf herannahende Gegner. Diese lassen Gold und Items fallen, die der Spieler aufsammeln kann. Mit dem aufgesammelten Gold kann der Spieler dann Gebäude bauen, die mit ihm zusammen dann die Basis verteidigen. Gegner kommen in Wellen auf die Basis zugelaufen. Wenn man alle Wellen eines Levels erfolgreich beendet hat, gewinnt der Spieler.

Spielercharakter

Der Spieler wählt zu Beginn des Spiels seinen Helden aus. Auswählbar sind Nahkämpfer, Fernkämpfer und Magier. Der Held schießt automatisch auf Gegner. Mit dem Helden sammelt man dann Gold ein, um Gebäude zu bauen und zu verbessern. Man kann auch Items finden um den Helden selber stärker zu machen. Der Held sammelt gleichzeitig beim Besiegen von Gegner Erfahrungspunkte und wird so mit der Zeit immer stärker.

Levelaufbau

Die Karte bzw. das Level kann verschiedene Größen haben. In der Mitte steht die Basis, die es zu verteidigen gilt. In den einzelnen Level kommen dann viele Wellen von Gegner. Vor jeder Welle zeigt ein Timer an wann die nächste Well angelaufen kommt. Durch Pfeile am Bildschirmrand wird außerdem angezeigt, von wo die Gegner herkommen. Alle paar Level kommt immer ein Zwischengegner der stärker ist. Und am Schluss eines Levels kommt dann eine große Welle mit einem Boss Gegner.