

1. Konzept Phase

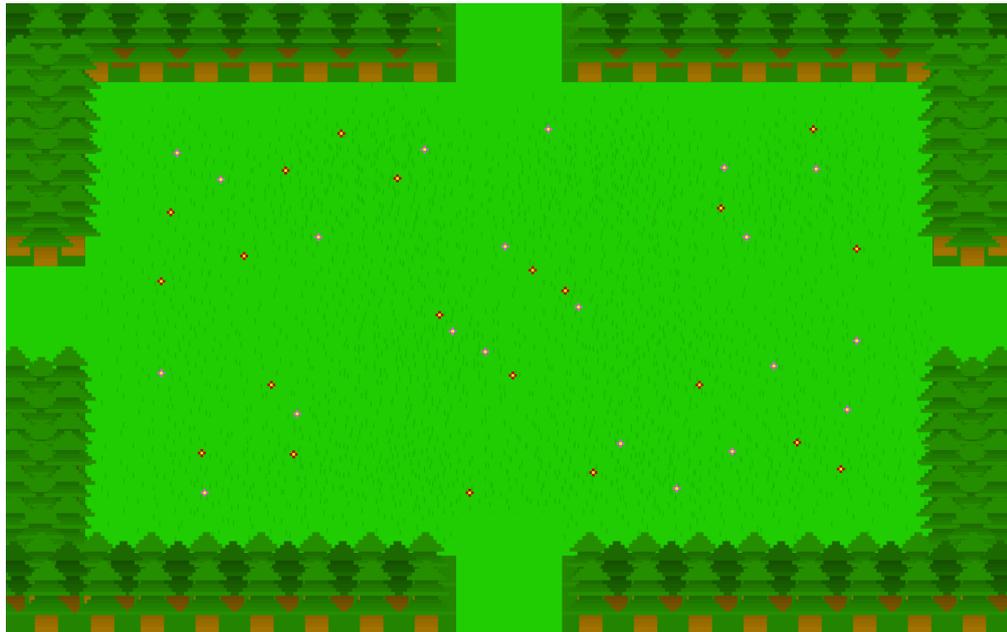
Konzeptentwurf für Projekt B

Mitglieder: Steffen Hamann, Alexander Ritter, Tien Huy Tonny Van, Yannick Collin

Bei unserem ersten gemeinsamen Meeting haben wir uns entschieden, ein Spiel zu machen.

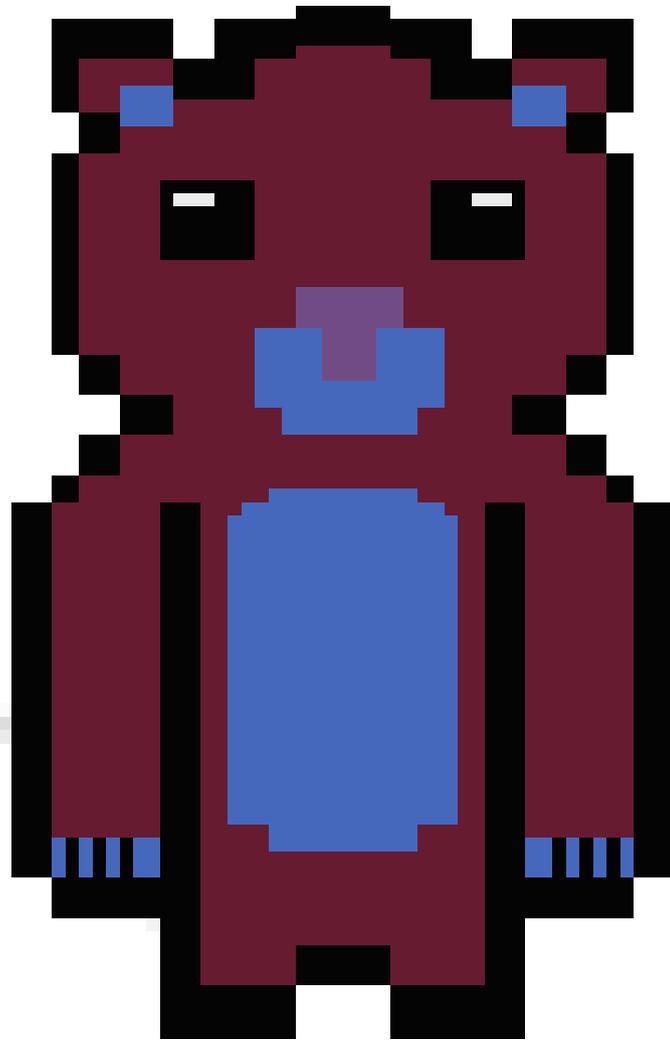
Das Spiel wird ein 2D-Game aus der Top-Down Ansicht. Als großes Vorbild dient The Binding of Isaac mit seinem sehr simplen, aber doch zum wieder spielen anregenden Spielstil, hat es sich innerhalb weniger Monate zu einem Verkaufsschlager und eines der beliebtesten Indie Spiele aller Zeiten gemausert. Das Spiel soll mit Maus und Tastatur gespielt werden und wird in Unity3D erstellt.

Wie auch im Vorbild wollen wir das Spiel in Pixeloptik halten. Anders aber wollen wir keine bedrohliche Atmosphäre und das „Horror Feeling“ haben, sondern eine friedliche, bunte und farbenfrohe Welt. Hier haben wir uns Inspiration bei dem Spiel „Diablo 3: Reaper Souls“ geholt, insbesondere von dem berühmten Pony Level.

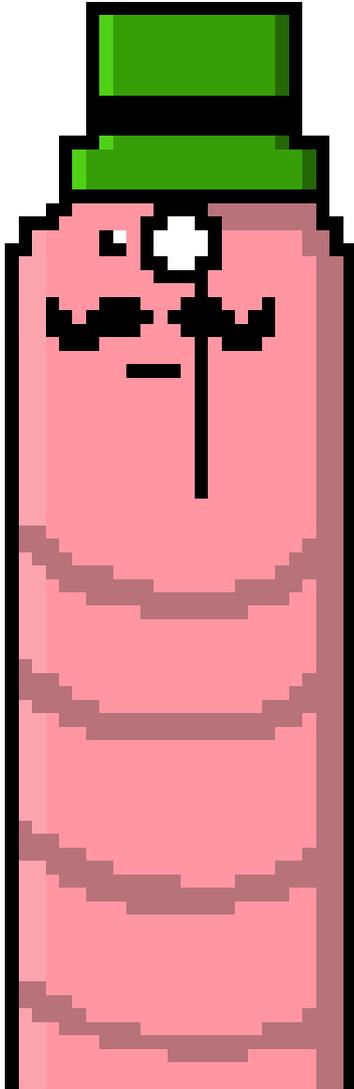


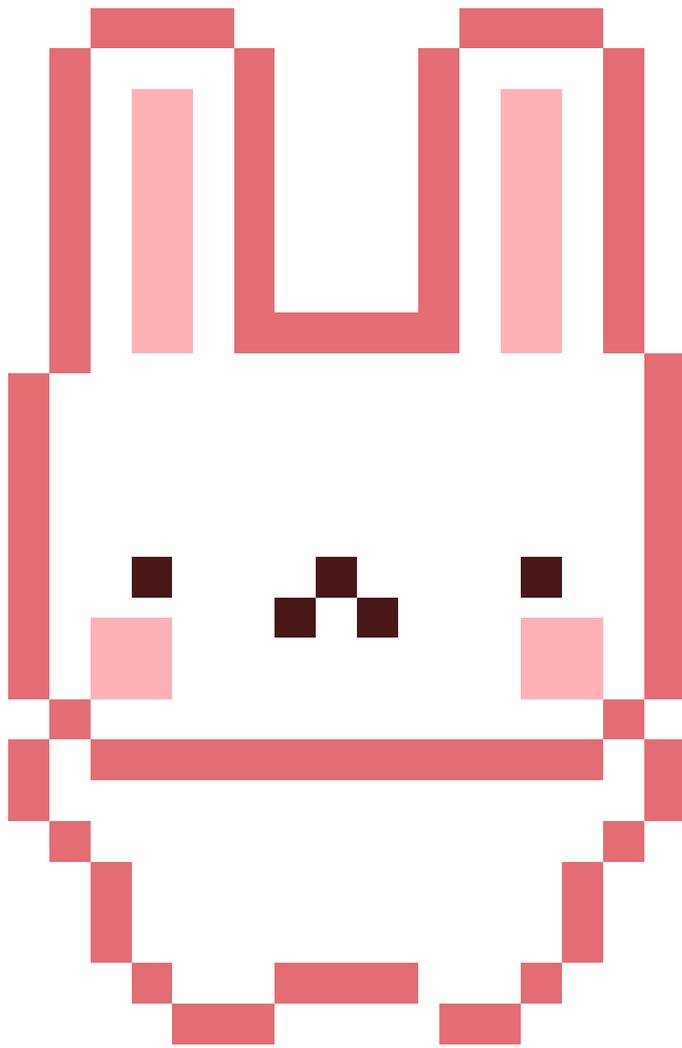
Passend dazu sind die „Monster“, in unserem Fall niedliche Tiere, die den Spieler töten wollen.
Eine Auswahl erster Entwürfe:

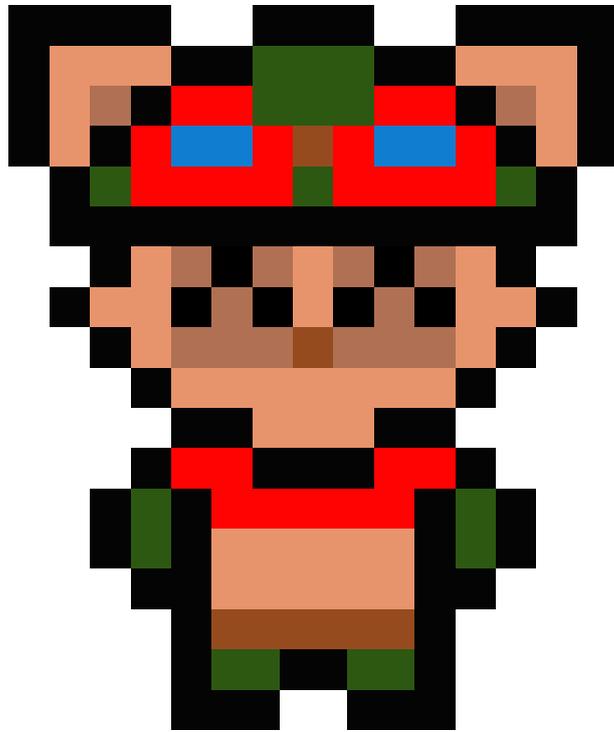




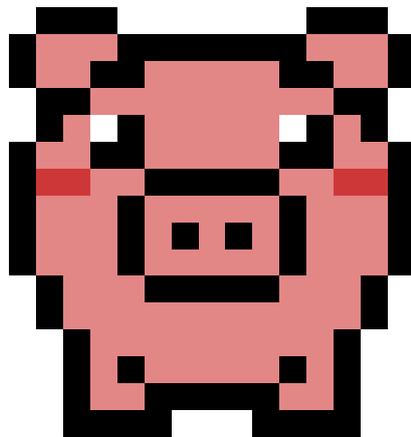






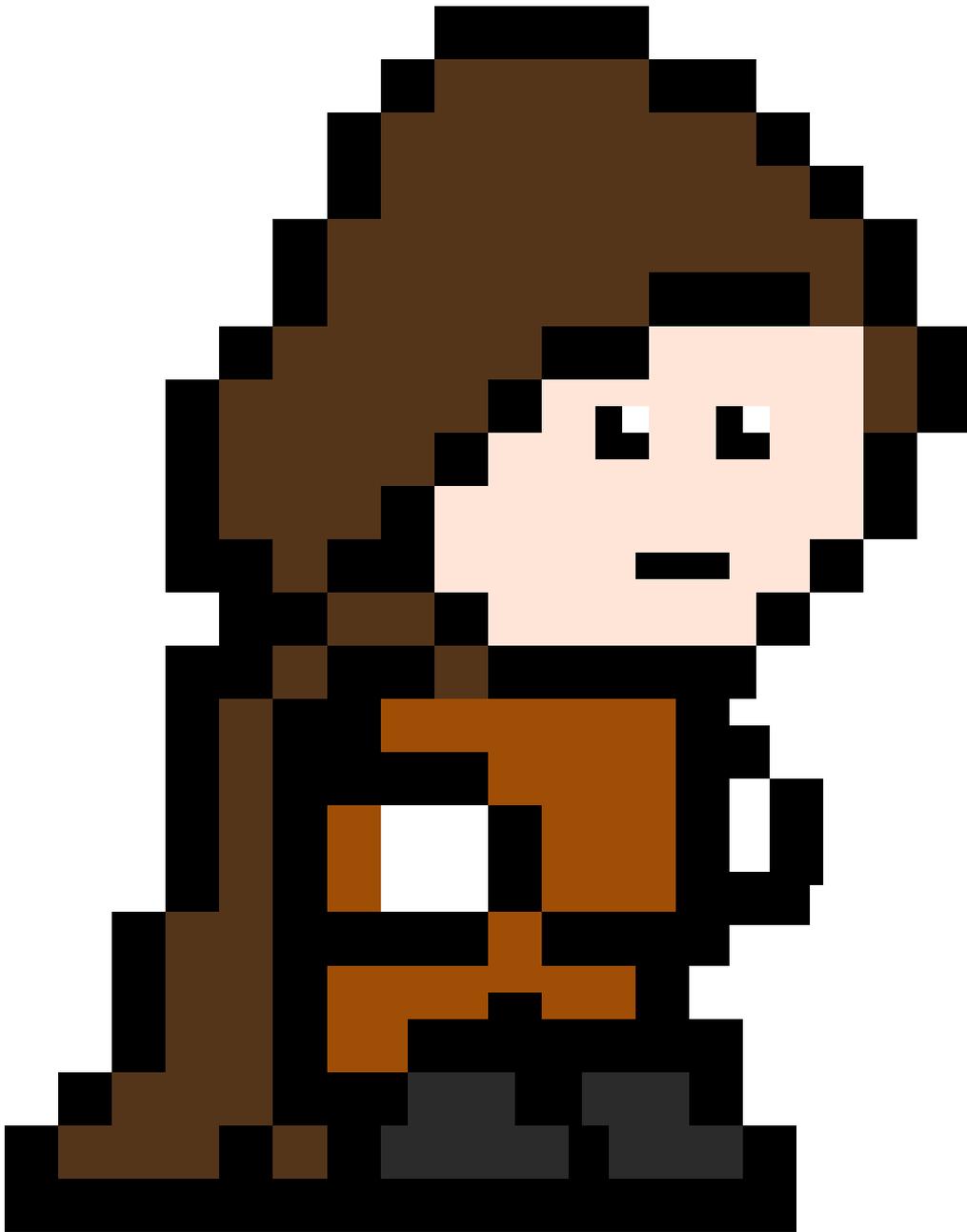






Diese niedlichen Tiere sind mit Waffen bestückt, welche Nahkampf- oder Fernkampf - Eigenschaften haben und ein entsprechendes Handeln des Spielers voraussetzen, um ohne oder mit geringem Schaden aus dem Kampf als Sieger hervorzutreten. Beim Ableben der Tiere wird die friedliche Umgebung immer mehr und mehr zu einem blutgetränkten Schlachtfeld.

Für den Protagonisten haben wir folgenden Entwurf:

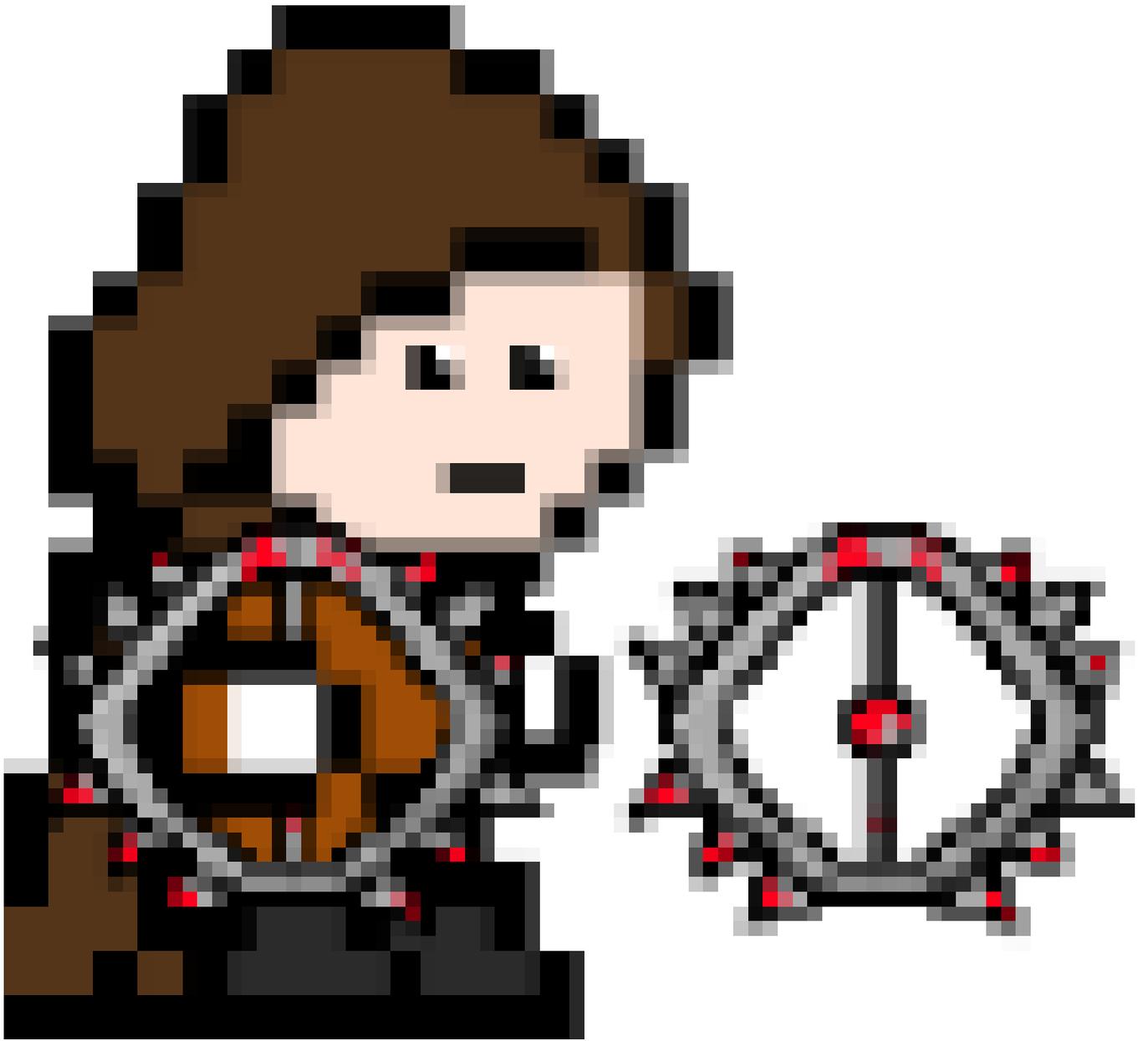


Der Spieler kann sich bei seiner Jagd durch die Welt mit Waffen ausrüsten, die durch Zufall bei der Interaktion mit der Spielwelt „gedroppt“ werden. Lediglich darf er aber immer nur eine Waffe tragen und muss sich entscheiden, ob sich seine jetzige oder die „gedroppte“ Waffe für zukünftige Kämpfe besser erweist. Dafür haben wir die Waffen in 3 Kategorien geteilt:

Zeitwaffen

| Waffen, die nach einer bestimmten Zeit ausgelöst werden





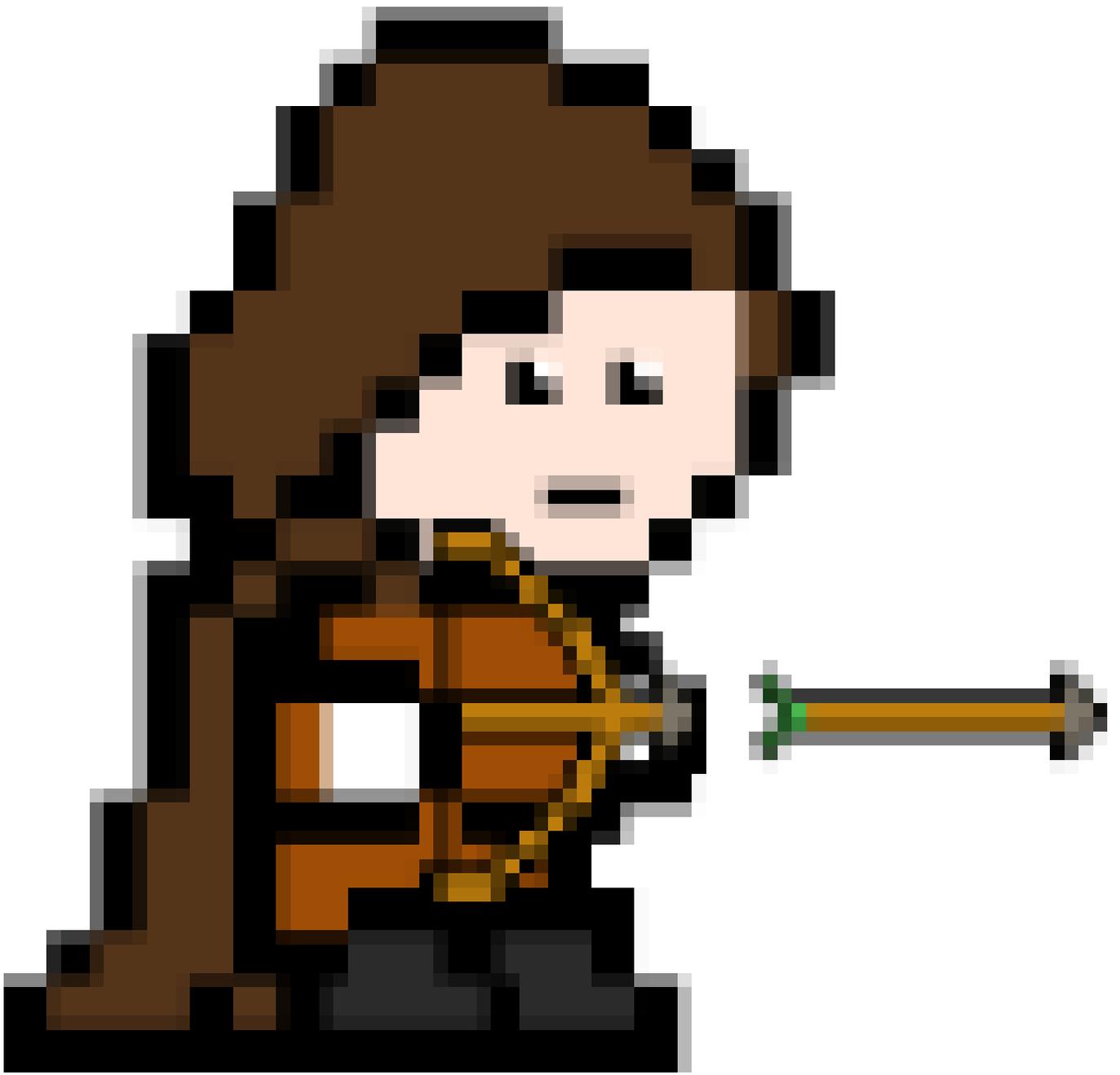




Projekttilwaffen | Waffen, die auf Mausklick ein Projektil feuern mit **X** Schaden











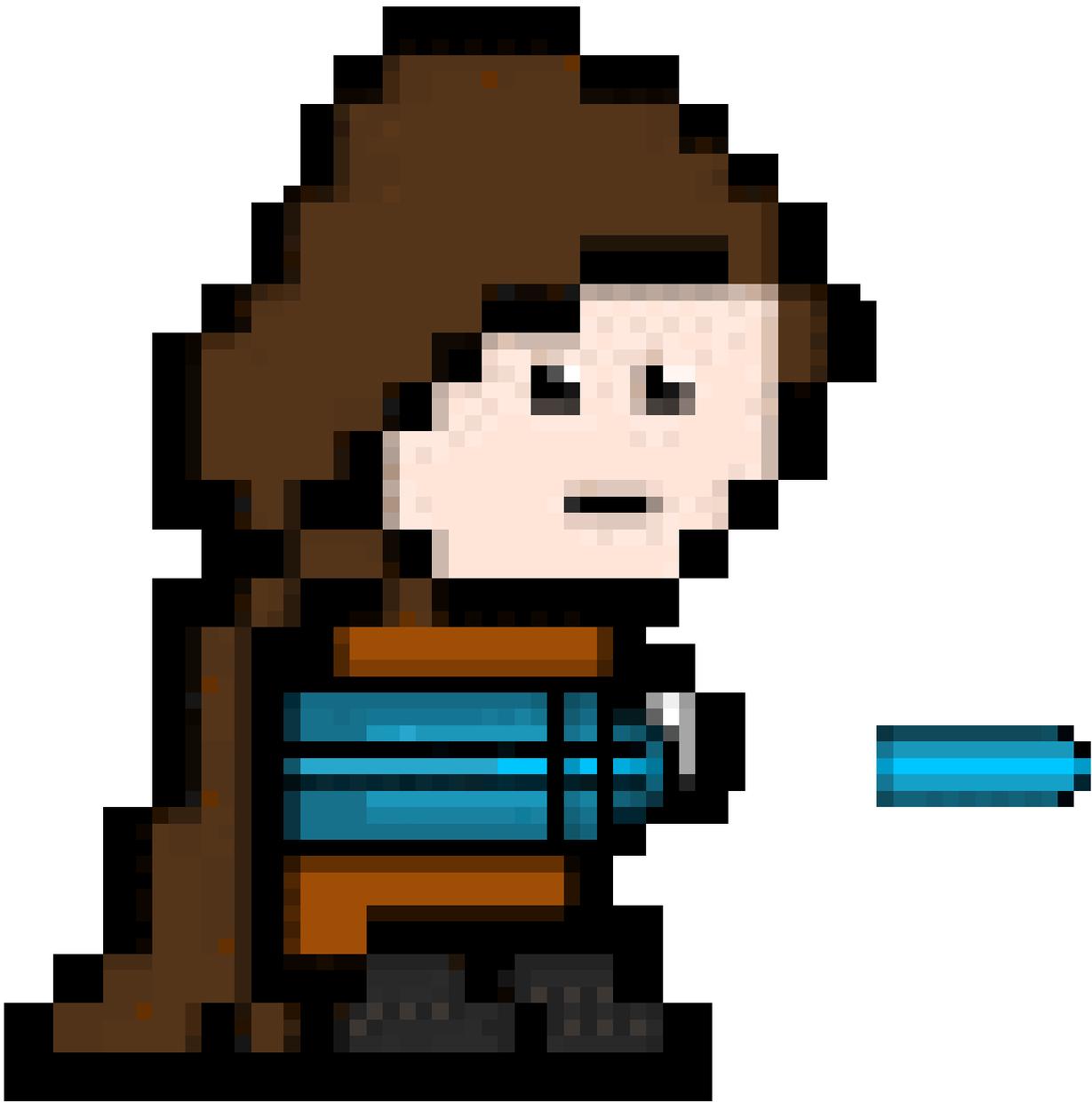


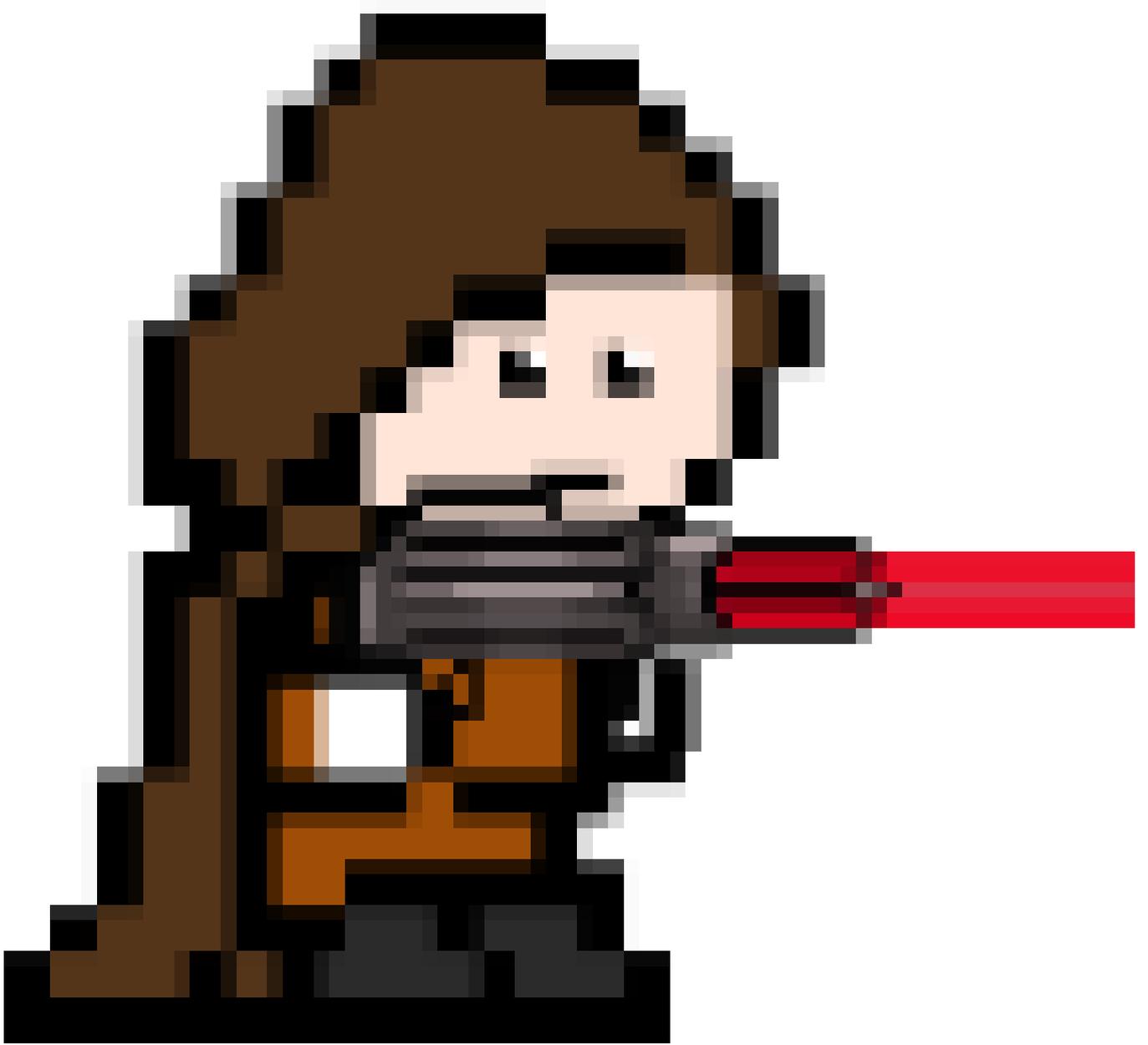
Spezialwaffen

| Waffen, mit speziellen Zusatzeffekten zum Schaden











Bei der Reise zum letzten Raum stehen dem Spieler diverse Hürden im Weg, zum Einen die „Monster“ selbst, Terrain welches nicht begehbar ist oder einen negativen Effekt auf den Spieler hat und ein Gewirr von verschiedenen Räumen, die er labyrinthartig durchqueren muss. Diese Räume sind selbst nochmal unterteilt in 3 Typen.

1) **Rätselräume**

In diesen Räumen erwarten den Spieler keine Gegner, sondern nur ein Rätsel und wenn er das Rätsel lösen kann, wartet auf ihn eine Belohnung.

2) **Hindernisräume**

Bei diesem Raumtyp kommt es ganz auf die Fingerfertigkeit des Spielers an. Auf ihn warten diverse Hindernisse, die es zu überwinden gilt, um seine Reise fortzusetzen.

3) **Monsterräume**

Ein Raum, vollgestopft mit Monster und verschiedenen Terrainelementen, die es dem Spieler schwerer machen soll, gegen die Horden von Gegner zu bestehen. Dieser Raumtyp wird am häufigsten vorkommen.

Sollte der Spieler es bis zum letzten Raum geschafft haben, wartet ein ganz besonderer Kampf auf ihn, der, je nachdem wieviel Glück er beim Spielen hatte, mit einer Starken Waffe oder einer Schwachen Waffe bestritten werden muss.

Misslingt dem Spieler dieser Kampf oder ist er unterwegs bereits gescheitert, beginnt das Spiel von vorne, egal wie weit dieser auch gekommen sein mag.

Das fertige Projekt soll ein Fertiges Level sein, welches ungefähr 30 Minuten Spielzeit bieten soll, was in etwa 30 Räume entspricht, wobei nicht alle Räume betreten werden müssen, um zum Ziel zu kommen. Ein verzweigtes Netz von Räumen erwartet den Spieler auf seine Reise ins Unbekannte.