Brolegs - 2D Unity Arena Game

Das Spiel Brolegs wurde im Rahmen der Projektabgabe Projekt C der HAW Hamburg für den Studiengang Media Systems entwickelt. Teilnehmer des Projektes waren Nima Chizari und Fabian Mischke. Bei dem Spiel handelt es sich um ein 2D Arena Game, welches in einem russischem Zirkus stattfindet.

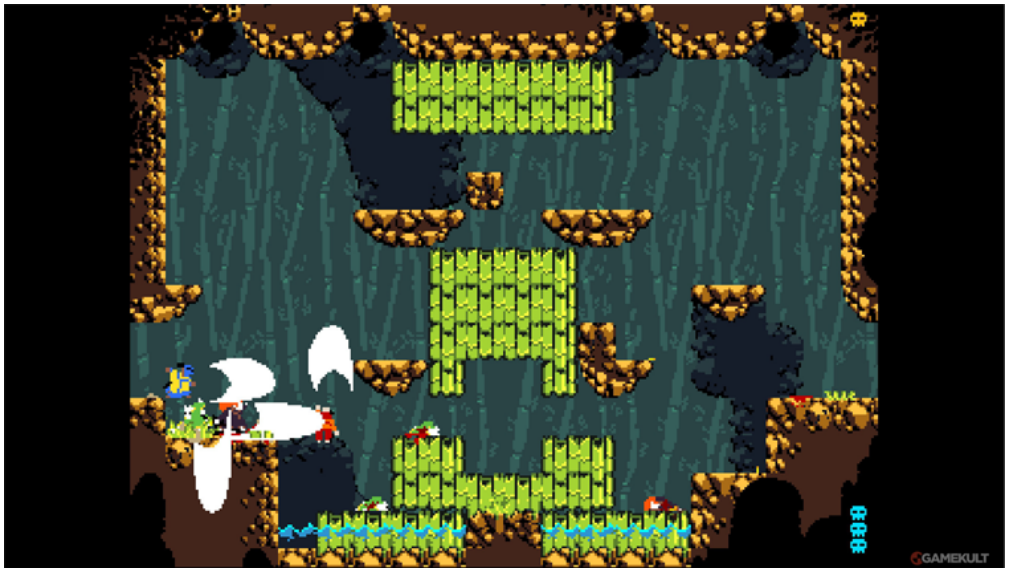
Idee / Konzept

Zentrale Aspekte des Spiels sollten schnelles Gameplay, lokaler Multiplayer, 1 Hit K.O. (Respawn beim ersten Treffer) und das Settin russischer Zirkus sein. Da es in dem Spiel vor allem um den Wettbewerb von zwei Spielern gehen sollte, wurde auf die Implementierung von AI Gegnern verzichtet.

Inspiration

Inspiration für das Spiel waren moderne Indie-Titel mit ähnlichem Gameplay. Nennenswerte Beispiele hierfür sind bspw. Towerfall Ascension oder Samurai Gunn.

https://farm3.staticflickr.com/2896/14524656613_ab901dff91_o.jpg , 08.12.2016



http://cdn-static.gamekult.com/gamekult-com/images/photos/30/50/21/08/samurai-gunn-screenshot-ME3050210831_2.jpg , 08.12.016

Zielgruppe

Das Spiel soll eine kurzweilige Erfahrung sein, bei der Freunde und Familie sich vor dem Fernseher miteinander messen können. Im Vordergrund steht hier vor allem der Spaß in der Gruppe, bzw. zu zweit. Damit wird vor allem ein junges Publikum (10-29) angesprochen.

Da die Controls sehr einfach sind, wird das Spiel ohne weiteres Personen mit wenig Videospiel Erfahrung zugänglich sein. Der Zweikampf und der Wettbewerb sollten allerdings auch erprobte Spieler ("Core Gamer") ansprechen. Im Vordergrund soll natürlich der Spaß stehen.

Charaktere

Im Spiel treten die zwei Zirkusartisten und Brüder Oleg und Boleg gegeneinander an. Obgleich beide im Herzen Brüder sind, bekämpfen sie sich sobald sich der Vorhang öffnet als erbitterte Gegner. Die spielbaren Charaktere unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sondern verfügen über komplett verschiedene Kampfstile.

blocked URL

Oleg: Buschiger Schnauzbart und blaues Kostüm – Kampfstil: Messerwurf

blocked URL

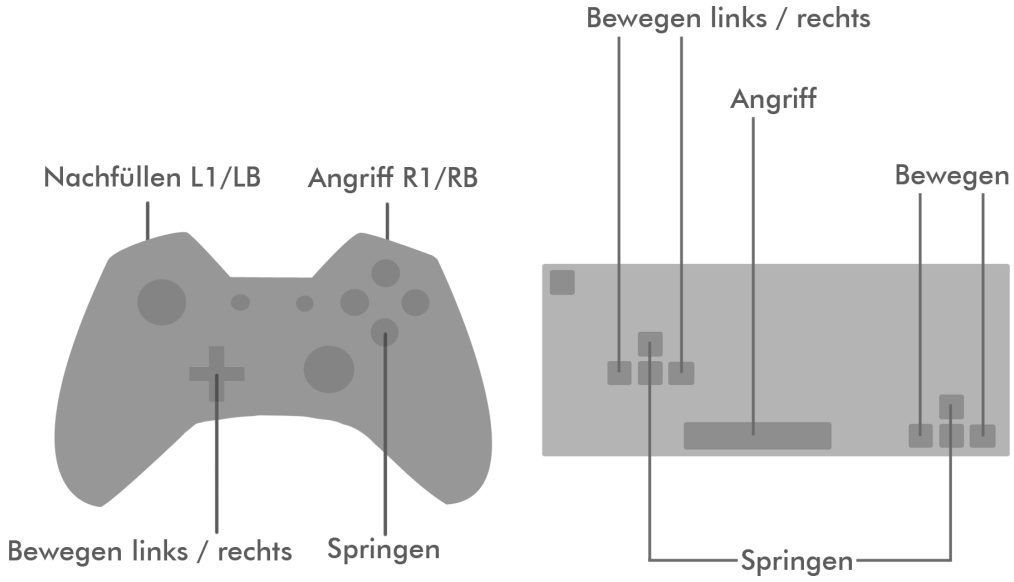
Boleg: Dichter Backenbart und gelbes Kostüm – Kampfstil: Feuerspucken

Gameplay

Der Spielverlauf läuft sehr schnell ab. Beide Spieler versuchen den anderen zu besiegen, indem Sie den Gegner drei mal treffen (mit Messer oder Feuer) ohne vorher selbst drei mal getroffen zu werden. Wird ein Spieler das dritte Mal getroffen, wird eine kurze Animation abgespielt, welche den Sieger verkündet. Danach kann man gleich nochmal spielen oder zurück ins Hauptmenü.

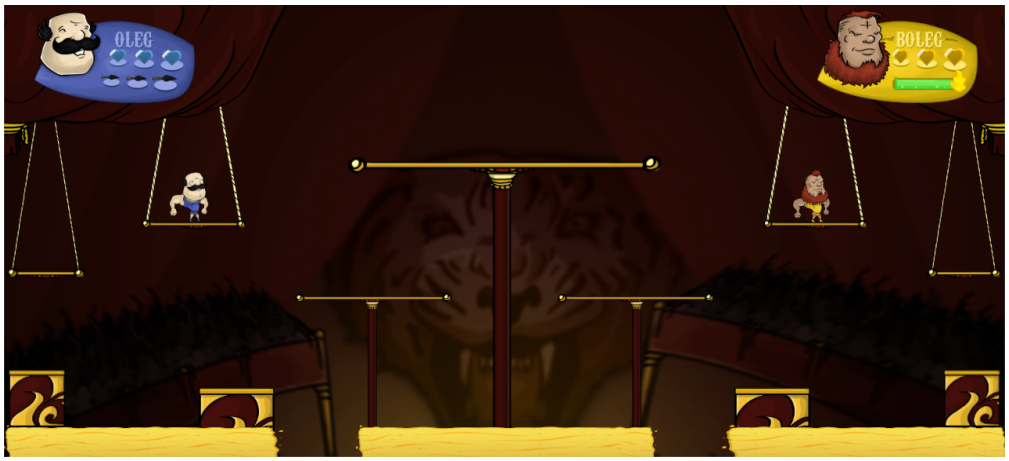
Die Strategie unterscheidet sich maßgeblich durch den gespielten Charakter. Olegs Vorteil liegt in der großen Reichweite der Messe (von denen er über drei verfügt, die sich stetig regenerieren). Er versucht durch Abstand und gute Positionierung das Spiel zu gewinnen. Bolegs Feuer hat nur eine kurze Reichweite. Er kann mit dem Feuer allerdings auch Olegs Messer abwehren. Eine erfolgsversprechende Taktik für Boleg ist es stets Raum zu Oleg zu verkürzen und ihn mit gut abgepassten Feuerstößen zu erwische

Game Controls



Level Design

Das Leveldesign bietet genügend Platz und Deckung, um für einen spannenden und ausgeglichenen Kampf zu sorgen. Gleichzeitig wird versucht Nähe zu wahren, um für Tempo zu sorgen und langes Wegrennen zu minimieren. Es werden den Spielern verschieden Level zur Verfügung gestellt. Die Level unterscheiden sich leicht in Gestaltung und Architektur. Die offenen Enden haben die Level gemeinsam. Wenn ein Spieler das Level zur rechten Seite verlässt, so erscheint er daraufhin auf der linken Seite. Fällt er in ein Loch Boden, so fällt er daraufhin durch die Decke. Dies sorgt für Schnelligkeit und verhindert, dass ein Spieler in einer Ecke feststeckt.



Level 1

Das erste Level verfügt über die meisten Level-Elemente und die größte Vertikalität. Es ist viel Platz zum Ausweichen gegeben. In diesem Level entsteht auch die größte vertikale Bewegung und Geschwindigkeit. Man kann sich häufig effektiv vor Angriffen durch eine Flucht auf eine höhere Ebene retten. Gefährlich ist vor allem die höchste, große Plattform in der MItte, da diese durch die Abgründe im Boden schnell und überraschend erreicht werden kann.

Level 2

Das zweite Level ist in etwas kälteren Farben gehalten. Es wurde hier sparsamer mit Level-Elementen umgegangen. Auffällig ist de große Abgrund in der Mitte des Levels. Nur über diesen Abgrund lässt sich die mittige, hängende Plattform erreichen. In diesem Lev läuft die Bewegung (die Flucht, bzw. der Angriff) horizontaler ab.

Level 3

Das dritte Level sticht durch die grünlichen Level-Elemente hervor. Ein wichtiges Gameplay-Element sind die zwei hohen Plattform links und rechts. Die Plattformen schließen über die Grenzen des Levels aneinander an. Somit ist ein Übergang zwischen den Plattformen über den Rand hinaus möglich.

Grafische Gestaltung

Die grafische Gestaltung ist in einem verspielten Comic-/Cartoon-Look gehalten. Viele Animationen werden Frame per Frame animiert um ein dynamisches Ergebnis zu gewährleisten und den Cartoon-Look zu unterstreichen.