

# **Clochard**

## **Clochard - 3D Unity Game**



### **Einleitung**

Clochard ist ein 3D Unity Game, dass von Florian Wiekhorst, Francisco Soria Vega und Tim Zschage als Projekt C konzipiert wurde.

### **Inspiration**



<https://www.youtube.com/watch?v=DMvqyDE7xbU> , 16.07.2017  
/Unturned\_Bunker\_Wiki , 16.07.2017

<http://unturned.wikia.com/wiki>

Inspirieren lassen, haben wir uns vor allem im Artstyle. Wir waren uns einig, dass das Spiel Low-Poly sein sollte. Deshalb haben wir uns Spiele angeschaut wie "Jalopy", "Unturned" und "Victoria".

## Ablauf

Der Spieler startet am Hafen der Insel Murino. Ohne weitere Instruktionen kann der Spieler nun die Insel erkunden und mit verschiedenen Dingen interagieren.

Ursprünglich war der Aspekt des "Flaschensammelns" im Vordergrund, welcher jedoch im jetzigen Spiel eine eher untergeordnete Rolle spielt. Unsere Grundidee war, dass der Protagonist auf der Insel Murino "strandet" und durch Sammeln/Abgeben von Flaschen genug Geld bekommt, um wieder zurück nachhause zu gehen.

Diese Idee wurde relativ oft angepasst wodurch unser jetziges Spiel entstand. Eine surreal-abstrakte Erfahrung ohne tatsächliches Ziel.

## Gameplay

Der Spieler kann mit mehreren Objekten innerhalb der Spielwelt interagieren. Diese kann er entweder aufsammeln (Äpfel, Bierflaschen, etc.) oder sie teleportieren ihn in eine andere Version der Insel (weißer Würfel, s.Video).

In dieser surrealen Version der Insel gibt es einige Unterschiede zur normalen Version. So fallen zum Beispiel Dinge vom Himmel. Fallen diese Objekte in das Erdloch, das sich auf der Insel befindet, erscheinen noch mehr Gegenstände im Himmel. Dadurch wird es leicht chaotisch.

Zudem fängt das Erdloch an zu reden wenn Gegenstände in es hineinfallen. Außerdem gibt es zusätzliche Menschen auf der Insel, s. B. die "Punker" vor dem Supermarkt und die Frauen am Erdloch.

Das Spiel ist limitiert auf die Landfläche der Insel. Schwimmen ist keine Option, da der Spieler wieder automatisch auf die Insel zurückgesetzt wird wenn er ins Wasser springt.

## Artstyle

Das Spiel ist einem Low-Poly 3D Style gehalten. Alle Objekte und Animationen sind von uns selbst kreiert und gestaltet worden.