

Code ein Spielsystem!

Dauer: ~~

Das lernst du:

- was sind Spielsysteme
- wie setzt man Spielsysteme in Construct um

Was sind Spielsysteme?

In vielen Spielen findet man immer wieder ähnliche Abläufe oder Verhaltensweisen, zum Beispiel gibt es bei Rollenspielen meistens ein Inventar mit dem der Spieler seine gefundenen Gegenstände sortieren und einsetzen kann. Genauso hat nahezu jedes Spiel eine bestimmte Art und Weise wie es mit Auseinandersetzungen/Kampf zwischen Spieler und Spielwelt oder auch Spielern untereinander umgeht. Bei diesen beiden Beispielen handelt es sich um Systeme, ein Inventar bzw. Kampfsystem. Spielsysteme stellen unsere Spielobjekte und Mechaniken in einen sinnvollen Zusammenhang schaffen Klarheit, was, wann und wie mit unseren Spielobjekten passiert bzw. passieren kann.

Beispiel:

- Ich möchte das die Spielfigur bestimmte Gegenstände in der Welt aufsammeln kann und sie in einem Beutel verstaut. Der Spieler soll Gegenstände aus dem Beutel dann auf Knopfdruck ansehen und verwenden können. Für den beschriebenen Fall wäre ein Inventarsystem zuständig. Hier würden wir definieren welche Gegenstände aufgesammelt werden können, wie und wann der Spieler Gegenstände aufsammeln, ansehen und verwenden kann und z.B. wie viele Gegenstände wir überhaupt in unserem Beutel haben können. Auch würden wir uns überlegen wie unser Inventar dem Spieler präsentiert wird: Wird, wie bei Minecraft, ein Teil des Inventars immer angezeigt oder gibt es dafür ein eigenes Menü ?

Wähle eines der genannten Spielsysteme und erstelle ein Construct Projekt in dem du das gewählte System umsetzt:

- Inventarsystem
- Rundenbasiertes Kampfsystem
- Action Kampfsystem
- Dialogsystem

Revision #3

Created 8 December 2023 10:57:02 by max

Updated 12 April 2024 14:18:25 by omegaSchwarz