



VARTD

Das Projekt

Bei AR TowerDefense handelt es sich um den Prototypen eines Echtzeit-Strategiespiels. Das Spiel folgt den Charakteristiken eines klassischen TowerDefense-Spiels mit der Besonderheit, dass es in einem AR (Augmented Reality) Modus gespielt wird. AR TowerDefense wurde für das Betriebssystem iOS entwickelt.

Technische Umsetzung

Umgesetzt wurde das Spiel mit der Unity Game Engine. Um den AR Modus zu ermöglichen, wurde das Unity Plugin „AR Kit“ für iOS Geräte verwendet. Als IDE (Integrated

Development Environment) wurden Visual Studio/MonoDevelop verwendet. Modelle wurden mit dem Tool MagicaVoxel erstellt.

Charakteristiken

Der Spieler schaut aus einer Top-Down Perspektive auf das Spielfeld. AR ermöglicht dem Spieler, sich um das Spielfeld herum zu bewegen und somit einen Überblick über das gesamte Spielfeld zu erhalten. Die Gegner (Kobolde, Golems) wollen mit ihren Ranken die gesamte Welt bedecken. Die Portale führen eine Welt weiter. Errichte Türme um die Gegner davon aufzuhalten, in die nächste Welt zu gelangen.

