



[HTTPS://GITHUB.COM/CUHATER/CASTLEFIGHT](https://github.com/cuhater/castlefight)

ÜBERBLICK

Im Rahmen des Projekts zum WPF „Prozedurale Generierung virtueller Welten in Unity“ wurde CastleFight entwickelt. CastleFight ist ein Casual-Strategie-Game, bei dem man versucht das gegnerische Schloss mithilfe von beschworenen Einheiten in einem epischen Battle zu zerstören. Das Einzelspieler-Spiel wird gegen die KI gespielt werden. Eine Spielrunde endet, wenn das Schloss, vom Spieler oder der KI, zerstört wurde.

Die Dateien zum Spiel sind auf <https://github.com/Cuhater/CastleFight> zu finden

FEATURES

Während der Entwicklung wurden immer mehr Projektfeatures hinzugefügt die folgend aufgelistet werden:

Tutorial: Um dem Spieler zu veranschaulichen wie das Spielprinzip vonstattengeht, wurde ein optionales Tutorial mit beschreibenden Bildern dem Spiel hinzugefügt.

Optionsmenü: Ein funktionales Optionsmenü in dem man Auflösung, Vollbild, Detailstufe und Lautstärke regeln kann wurde implementiert.

Detailliertes Leveldesign: Das „Schlachtfeld“ zeigt viele Details und animierte Objekte, die dem Spiel mehr Tiefe verleihen sollen.

Umfassendes Interface: Eine übersichtlich selbstgestaltete Benutzerschnittstelle mit allen wichtigen Informationen besteht.

Killcounter & Ultimate-Attack: Stetig werden deine und auch gegnerische Kills getrackt und alle 5 Kills kann eine Ultimate-Attack, die allen Gegner Schaden zufügt, abgefeuert werden!

Endscene: Eine Victory- bzw. Defeatscene mit Statistik über Einheiten spawns, Einheitsdeaths und Mana, vom Player wie auch der KI, wird am Ende des Spiels angezeigt.

Midtower: In der Mitte des Weges zwischen beiden Schlössern befindet sich ein Turm. Es gilt, wer diesen Turm einnimmt und verteidigt, erhält geringfügig mehr Mana im Spiel. Dieses Element soll mehr taktische Tiefe in das Spiel bringen.

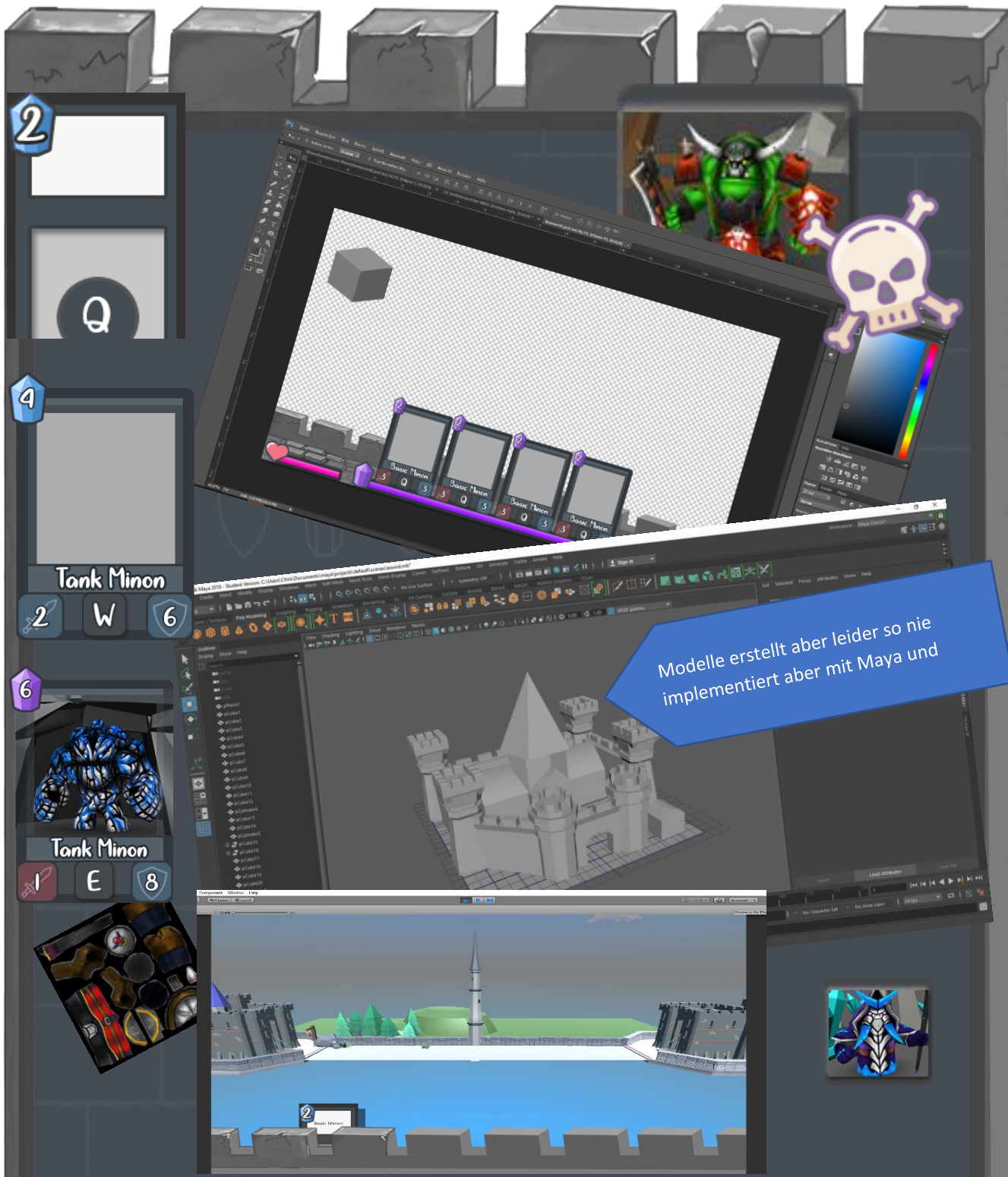
UMFANG UND ANMERKUNGEN

Diverse schlaflose Nächte, weil man so ein Spaß am Programmieren gefunden hat. Etliche Stackoverflow-Pages, sowie Youtube-Tutorials und beinahe eine stetige suche nach passenden Models im Asset-Store waren Teil des Projekts. Aber dadurch, dass direktes Feedback in Form von dem eigenen Spiel und kleiner Fortschritte hat sich der Workload meiner Meinung nach auf jeden Fall gelohnt!

Die Assets für Einheiten, Umgebung usw. wurden aus dem AssetStore, von Reddit-Pages oder anderen tiefen des www bezogen. Einige Texturen wurden mit Photoshop von mir bearbeitet, sodass sie mehr zu dem Spieldesign passen.

IMPRESSIONEN AUS DER WORK-IN-PROGRESS PHASE





2

Q

4

Tank Minon

2

W

6

6

Tank Minon

I

E

8

Modelle erstellt aber leider so nie implementiert aber mit Maya und