

Playful Worlds opdracht 1: documentatie

Intro:

Ik heb voor dit project 2 spellen gemaakt: een RTS (Tanks of our Battle) en een multiplayer handelsspel (De Hongerwinter). De RTS heb ik ook gemaakt voor mijn ISA en het handelsspel ook voor Project Context.

Ik heb bewust deze projecten gecombineerd met Building Playful Worlds omdat ik hierdoor meer tijd kon steken in deze projecten. Op deze manier kon ik 2 (naar mijn mening) best leuke games maken die ook nog eens behoorlijk compleet zijn.

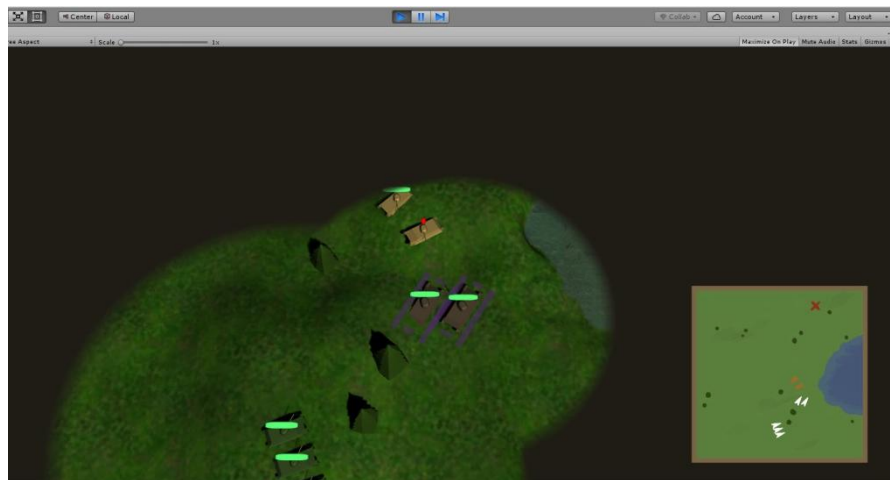
Voor informatie over het maakproces van beide spellen:

<http://nathanunitycreations.blogspot.nl/>

Tanks of our Battle

Over het spel:

In dit spel bevind je je in de Tweede Wereldoorlog. Je kunt 5 tanks besturen en hebt als doel om een vijandige wachtpost uit te schakelen. Hierbij wordt je gedwarsboomd door vijandige tanks. Deze tanks zullen je aanvallen als je te dichtbij komt. Vaak is de beste optie om eerst deze tanks uit te schakelen.



Controls:

Camera bewegen: de pijltjestoetsen op het toetsenbord

Één tank selecteren: één keer klikken op een tank die van jou is

Alle tanks met hetzelfde type selecteren: dubbelklikken op een tank van dit type

Tank(s) bewegen: als je één of meerdere tanks geselecteerd hebt, met rechtermuisknop op het grondoppervlak klikken

Vijandige tank/outpost aanvallen: als je één of meerdere tanks geselecteerd hebt, met rechtermuisknop op het vijandige object klikken

Mijn bijdrage:

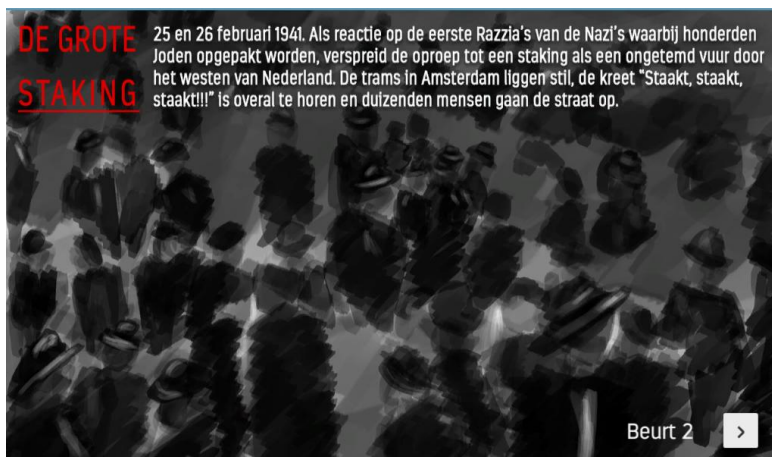
Ik heb alles in dit spel gemaakt, behalve de 3d models.

De Hongerwinter

Over het spel:

Dit spel is bedoeld om in de geschiedenisles te spelen met de hele klas. De kinderen worden verdeeld in 5 groepen. Iedere groep stelt een familie voor en krijgt iedere beurt bepaalde grondstoffen binnen. Het doel in dit spel is om zo veel mogelijk mensen van je familie in leven te houden. Dit kun je doen door met de andere spelers te handelen.

Verder krijgen de kinderen iedere beurt nieuwe informatie op de beamer te zien.



Het informatiescherm(hoort op de beamer zichtbaar te zijn)

Mijn bijdrage:

Voor dit spel heb ik alles geprogrammeerd en alle teksten en plaatjes die mijn groepsgenoten bedacht/gemaakt hebben, in het spel geplaatst.

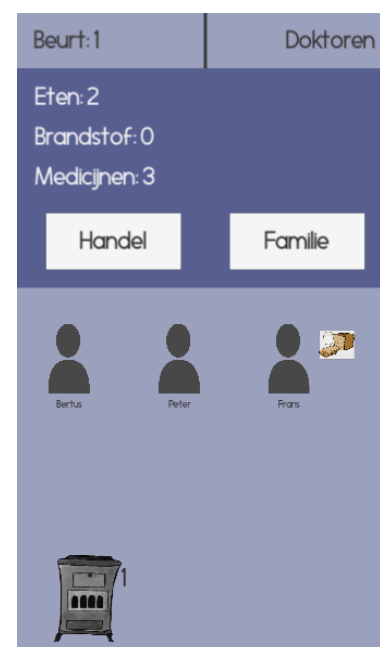
Hoe het werkt:

Om in dit spel een verbinding te maken tussen de server en de clients, moet de applicatie op windows opgestart worden. In elke applicatie moet hetzelfde ip adres ingevuld worden. (het ip4 adres van de host-pc)

De clients kunnen (nadat de host-pc-persoon op 'host' geklikt heeft) verbinden met de host door een familierol te kiezen. Vervolgens begint het spel als er bij de host-applicatie op 'start' geklikt is.

Als bij de host-/infoscreen-applicatie op pijltje naar rechts klikt, kunnen de spelers met elkaar handelen en hun familieleden verzorgen door op eten te klikken en de kachel aan te steken.

Als bij de host-/infoscreen-applicatie weer op pijltje naar rechts geklikt wordt, krijgen de kinderen in de klas nieuwe informatie op de beamer te zien en kunnen ze niet meer iets doen op hun mobiel.



Dit zien de kinderen op hun mobiel

Bronnen:

Lookat alleen rond de y-as: <http://answers.unity3d.com/questions/36255/lookat-to-only-rotate-on-y-axis-how.html>

Bullet trajectory: https://en.wikipedia.org/wiki/Trajectory_of_a_projectile

Unity forum over bullet trajectory: <http://answers.unity3d.com/questions/49195/trajectory-of-a-projectile-formula-does-anyone-kno.html#comment-1315318>

Multiplayer connectie youtube serie: <https://www.youtube.com/watch?v=YyEHu3CpSTM>