



HOCHSCHULE TRIER

Trier University of Applied Sciences

Informatik - Computer Science

Entwicklung eines rundenbasierten Strategiespiels

Dokumentation

NAMEN PLACEHOLDER

Interdisziplinäres Teamprojekt

Betreuer: Prof. Dr. Linda Breitlauch, Prof. Dr. Christof Rezk-Salama

Trier, DATUM PLACEHOLDER

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Konzeptionierung	2
3	Squad Builder	3
4	Levelaufbau	4
5	Manager Objekt	5
	5.1 Manager System	5
	5.2 Shooting System	5
	5.3 Inventory System & Inventory Component	5
	5.4 Player Assistance System	5
	5.5 Ability System	5
	5.6 Health System	5
6	Spieler	6
	6.1 Player Component	6
	6.2 Input Component	6
7	Spielfiguren	7
	7.1 Movement System	7
	7.2 Attribute Component	7
8	Pathfinding	8
9	Kamera	9
10	User-Interface	10
	10.1 Selektierte Spielfigur	10
	10.2 Action-Points Leiste	10
	10.3 Dynamische Ability-Icons	10

11 3D Modelling	11
11.1 Figuren.....	11
11.2 Waffen	11
11.3 Equipment	11
12 Animationen	12
12.1 Motion Capture Aufnahmen.....	12
12.2 Einbindung der Animationen	12
13 Sounds	13
14 Effekte	14
15 Status quo	15
16 Fazit	16

Einleitung

Squad Builder

Manager Objekt

5.1 Manager System

5.2 Shooting System

5.3 Inventory System & Inventory Component

5.4 Player Assistance System

5.5 Ability System

5.6 Health System

Spieler

6.1 Player Component

6.2 Input Component

Spielfiguren

7.1 Movement System

7.2 Attribute Component

Pathfinding

Kamera

User-Interface

10.1 Selektierte Spielfigur

10.2 Action-Points Leiste

10.3 Dynamische Ability-Icons

3D Modelling

11.1 Figuren

11.2 Waffen

11.3 Equipment

Animationen

12.1 Motion Capture Aufnahmen

12.2 Einbindung der Animationen

Sounds

Status quo

Fazit