





Projekt Schwebepanzer/Schießbude

Lukas Berghegger, 79724



Spielidee:

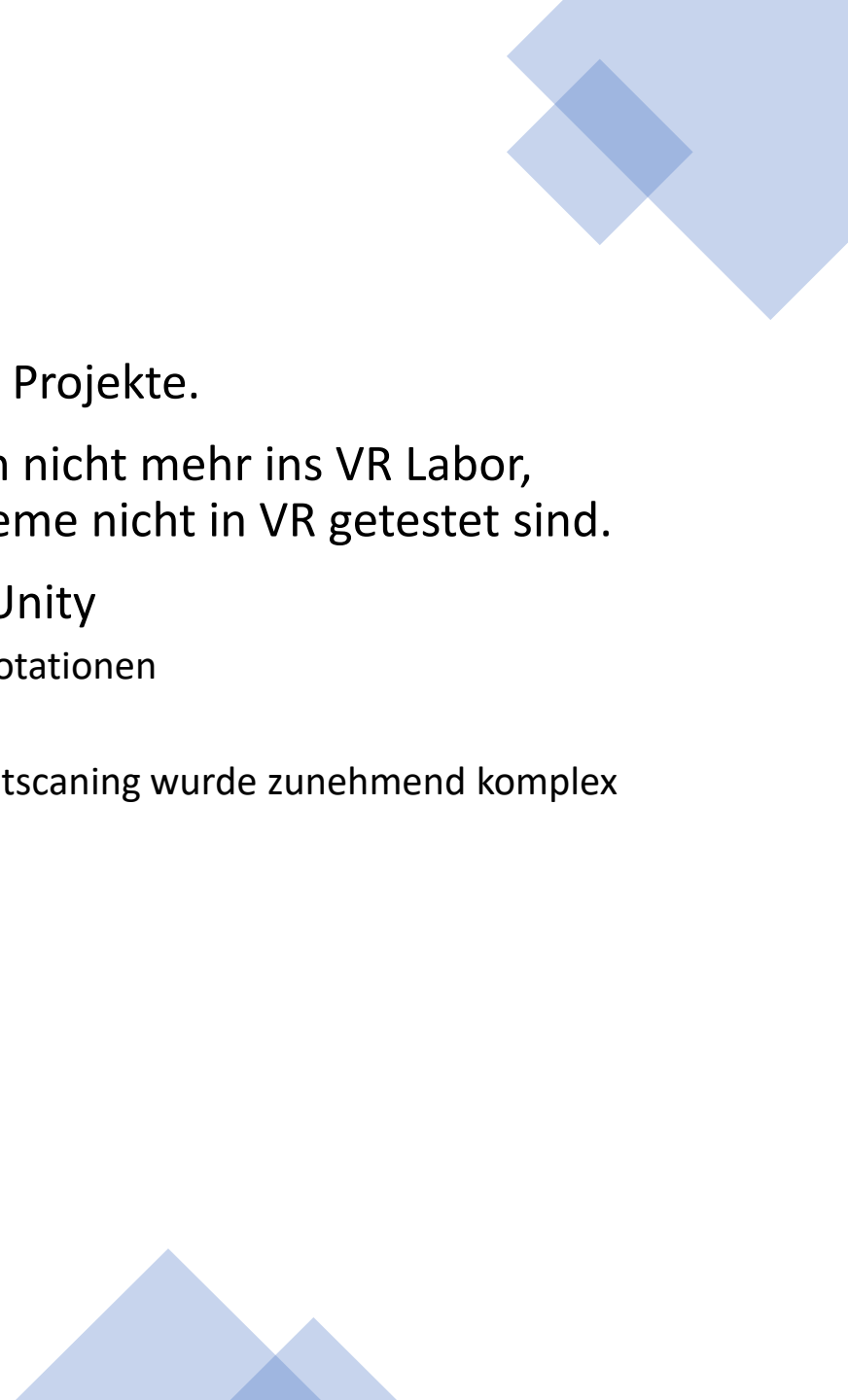
- Spieler steuern den in der letzten Aufgabe entstandenen Panzer
 - Fahrwerk und Turm werden unabhängig voneinander gesteuert
 - Ziel ist es, Zufällig erscheinende Zielscheiben zu treffen.
 - Als Herausforderung findet dies in einem Labyrinth statt.
- 
- 

Stand:

- Eigenes VR-Steuerungssystem implementiert
 - 3D Hebel oder Knauf
 - Knauf Berechnung ist noch unzuverlässig
 - Achsen einzeln wählbar
- Input system:
 - VR steuerung
 - Maus & Tastatur
- Zielerfassung mittels Hitscaning
 - FX für Explosionen, Schüsse und Einschläge
- GameController
 - Erschafft Zielscheiben an zufällig aus einer liste gewählten Positionen.
- Level
 - Die Spieleumgebung hatte niedrige Priorität, uns ist daher extrem rudimentär.



Probleme:

- Zeitdruck: zu viele andere Projekte.
 - Spät im Projekt konnte ich nicht mehr ins VR Labor, weshalb die meisten Systeme nicht in VR getestet sind.
 - Kaum Vorkenntnisse mit Unity
 - Komplexe Quaternionen Rotationen
 - Hover Physik
 - Program-Architektur für Hitscanning wurde zunehmend komplex
- 

Steuerung

VR (nicht voll funktionsfähig)


- Linker Stick: Panzer Bewegen
 - Links / rechts
 - Rotation zum rotieren -> defekt
- Rechter Stick Turm bewegen
- Trigger zum schießen der Kanone ist nicht implementiert

Mouse & Tastatur

- WASD+QE: Panzer bewegen
- Maus: Turm bewegen
- Maus 1: Schießen



Fremde Assets:

- Fog of War Gun Sound FX Free
 - Hi-Rez Spaceships Creator Free Sample
 - SteamVR Plugin
 - War FX
- 
- 