





# Projekt Schwebepanzer/Schießbude

Lukas Berghegger, 79724



# Spielidee:

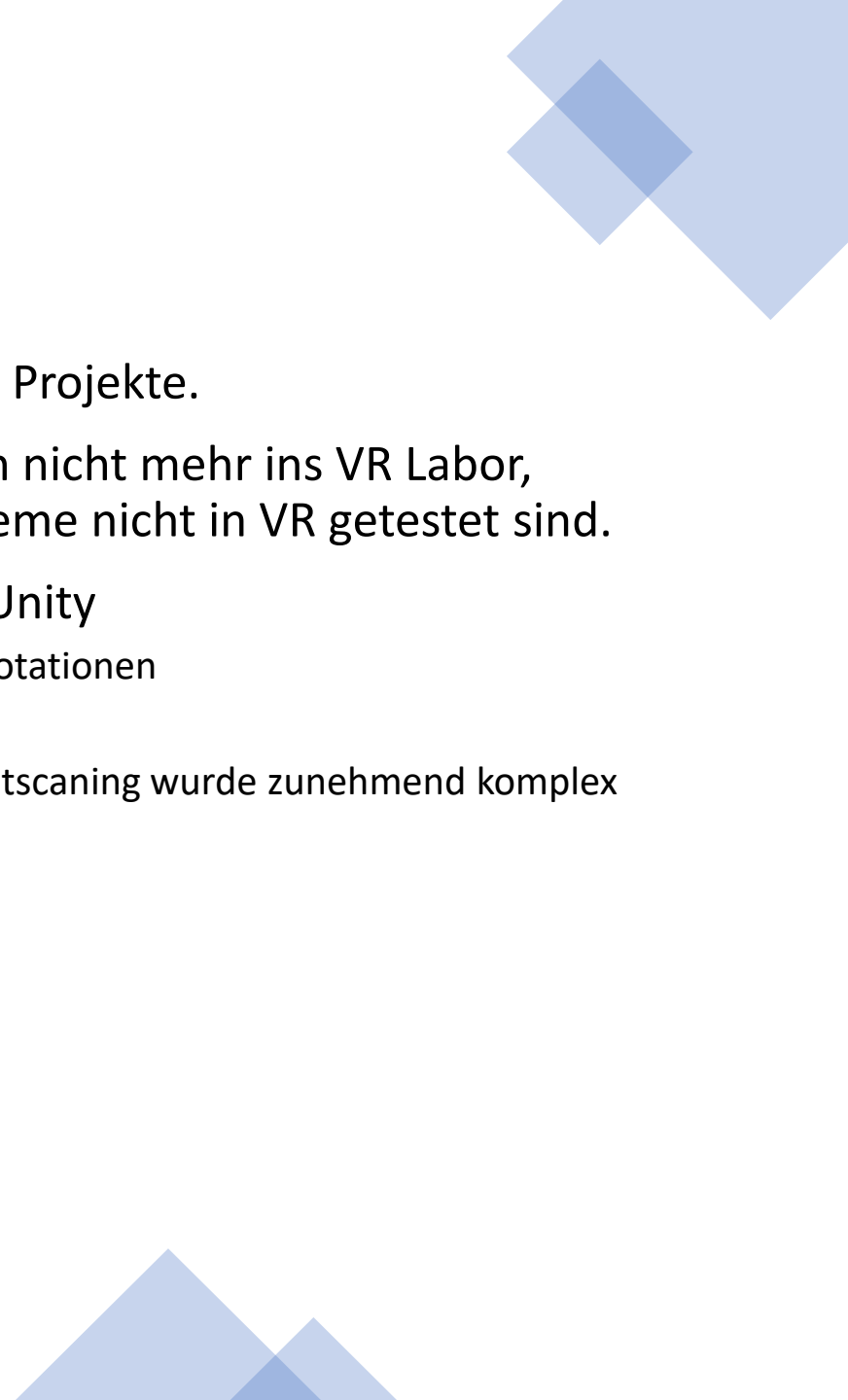
- Spieler steuern den in der letzten Aufgabe entstandenen Panzer
  - Fahrwerk und Turm werden unabhängig voneinander gesteuert
  - Ziel ist es, Zufällig erscheinende Zielscheiben zu treffen.
  - Als Herausforderung findet dies in einem Labyrinth statt.
- 
- 

# Stand:

- Eigenes VR-Steuerungssystem implementiert
  - 3D Hebel oder Knauf
  - Knauf Berechnung ist noch unzuverlässig
  - Achsen einzeln wählbar
- Input system:
  - VR steuerung
  - Maus & Tastatur
  - Steuerung ist intuitiv
- 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 Hitscaning 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

## **Maus & 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
- 
- 