

Fachprojekt Digital Entertainment Technologies

Wintersemester 19/20

KÄSEBROT
Julia Linnenberg
Lisa Roth
Technische Universität Dortmund

14. Januar 2020

1 Zwischenstand 14. Januar 2020

- Löcher Problem wurde gefixt
- "Hier nicht Graben Schild wird zufällig gesport, darunter befindet sich der Blocktype "HELGE"
- Wenn man den Blocktype Helge zerstört, werden dort Mumien gespawnt
- Mumien fliegen auf den Player zu und schreien dabei
- Welt wird zu Beginn im Radius von 8 Chunks gebaut
- Chunks zerstören sich nicht mehr
- (zufällige) Level ID setzt Level: $\{0..359\} \rightarrow$ Wasserseed: $\text{LevelID modulo } 10 + 1 \Rightarrow 10$ verschiedene Wasserhäufigkeiten
→ Kaktusseed: $\text{float cs} = (\text{levelID modulo } 60)/10 \Rightarrow 6$ verschiedene Kaktushäufigkeiten
→ Positionseed: $\text{LevelID}/60 \Rightarrow 6$ verschiedene Landschaften

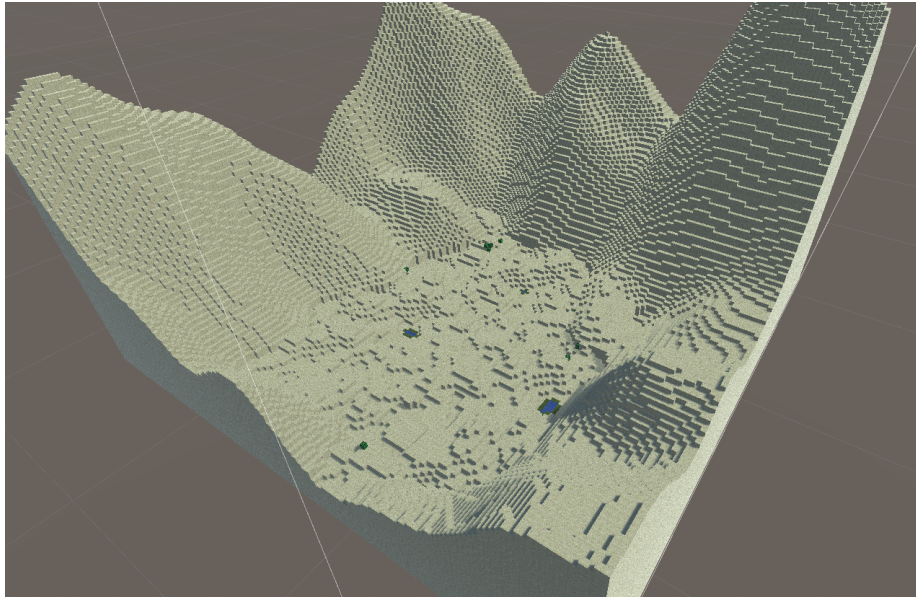


Abbildung 1: Level 0 \rightarrow wenige Kakteen, wenig Wasser

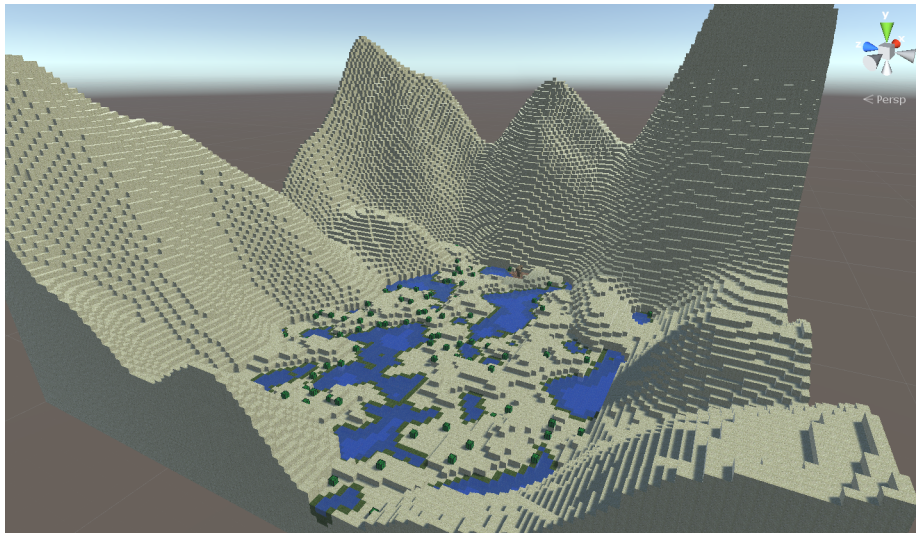


Abbildung 2: Level 0 \rightarrow viele Kakteen, viel Wasser

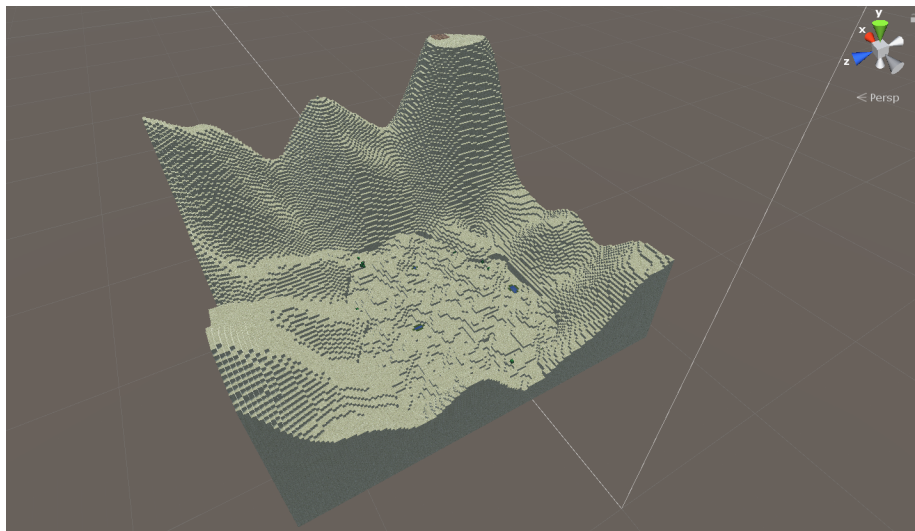


Abbildung 3: Level 0 \rightarrow wenig Kakteen, wenig Wasser