

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 \Rightarrow Kakteen werden auch chunkübergreifend direkt angezeigt
- 'Hier nicht Graben' - Schild wird zufällig gespont, 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}
 - Wasserseed: LevelID modulo 10 + 1 \Rightarrow 10 verschiedene Wasserhäufigkeiten
 - Kaktusseed: float cs = (levelID modulo 60)/10 \Rightarrow 6 verschiedene Kaktushäufigkeiten
 - Positionseed: LevelID/60 \Rightarrow 6 verschiedene Landschaften

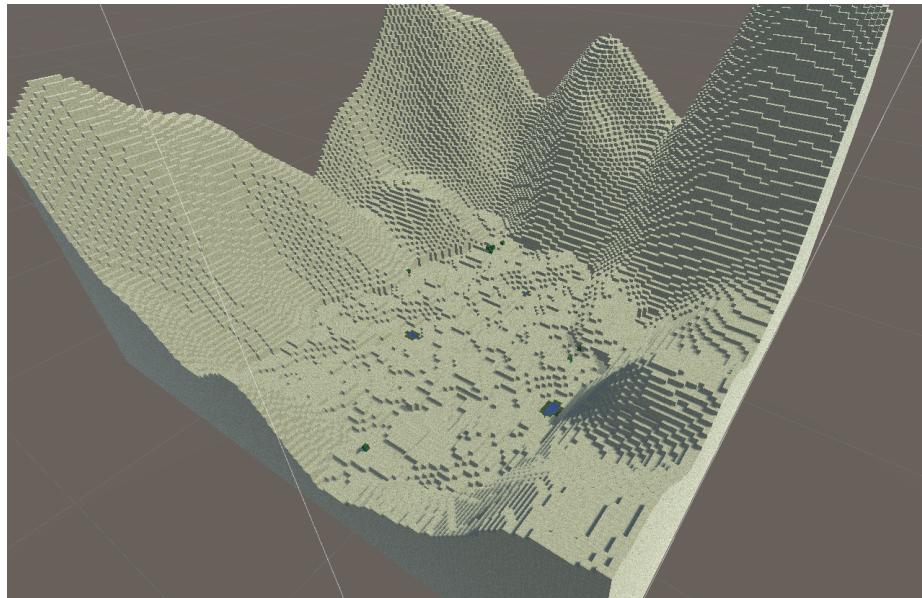


Abbildung 1: Level 0 → wenige Kakteen, wenig Wasser

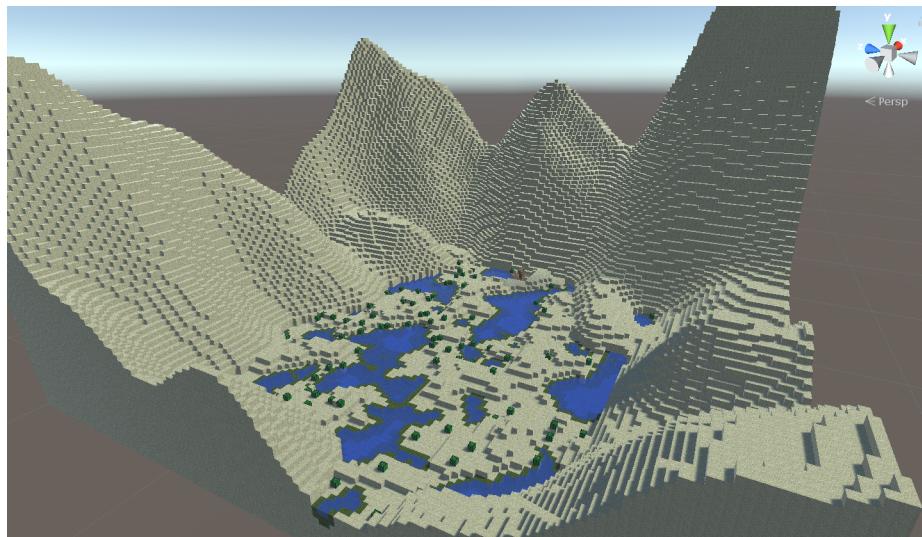


Abbildung 2: Level 59 → viele Kakteen, viel Wasser



Abbildung 3: 'Nicht Graben' - Schild mit Mumie



Abbildung 4: von Mumien verfolgt