

# Unicorn Twist

## Multimedia Engineering

Oliver Pieper, Jonas Mattes, Iris Figalist  
I:IMSK, Medieninformatik

**FAKULTÄT FÜR SPRACH-, LITERATUR- UND  
KULTURWISSENSCHAFTEN**



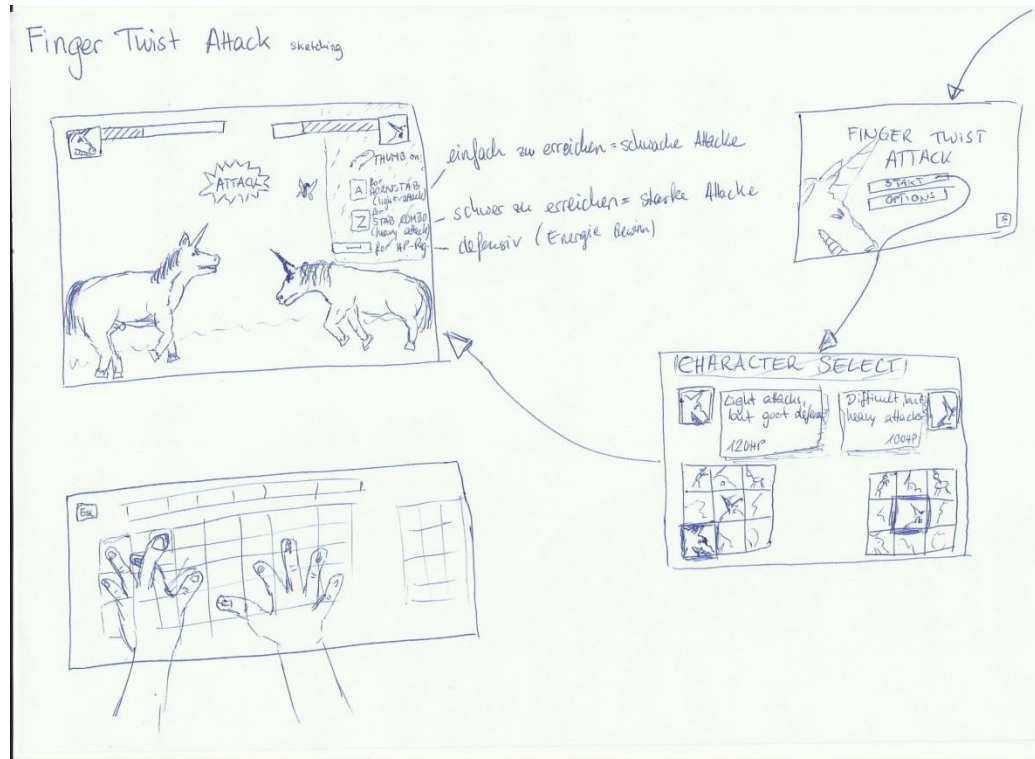
Universität Regensburg

# Gliederung

- Projektziel
- Entstehungsprozess
- Probleme
- Projektdemo

# Projektziel

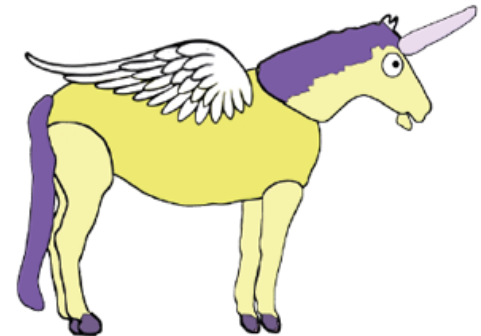
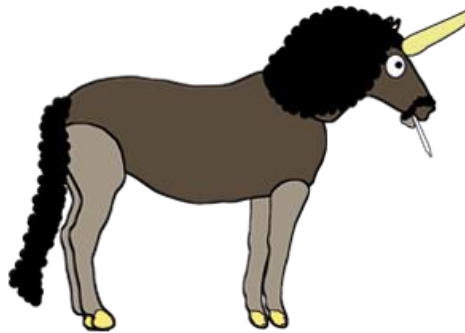
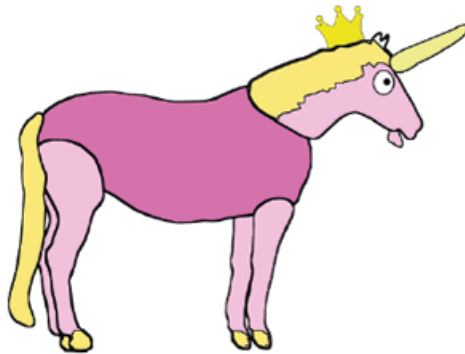
Unicorn Twist fusioniert Streetfighter bzw. Tekken mit dem Gesellschaftsspiel Twister



# Entstehungsprozess

Spielcharaktere: Pinky van Horse, Black Lemon, Peggy P. Pee

→ individuelle Staerken und Schwaechen



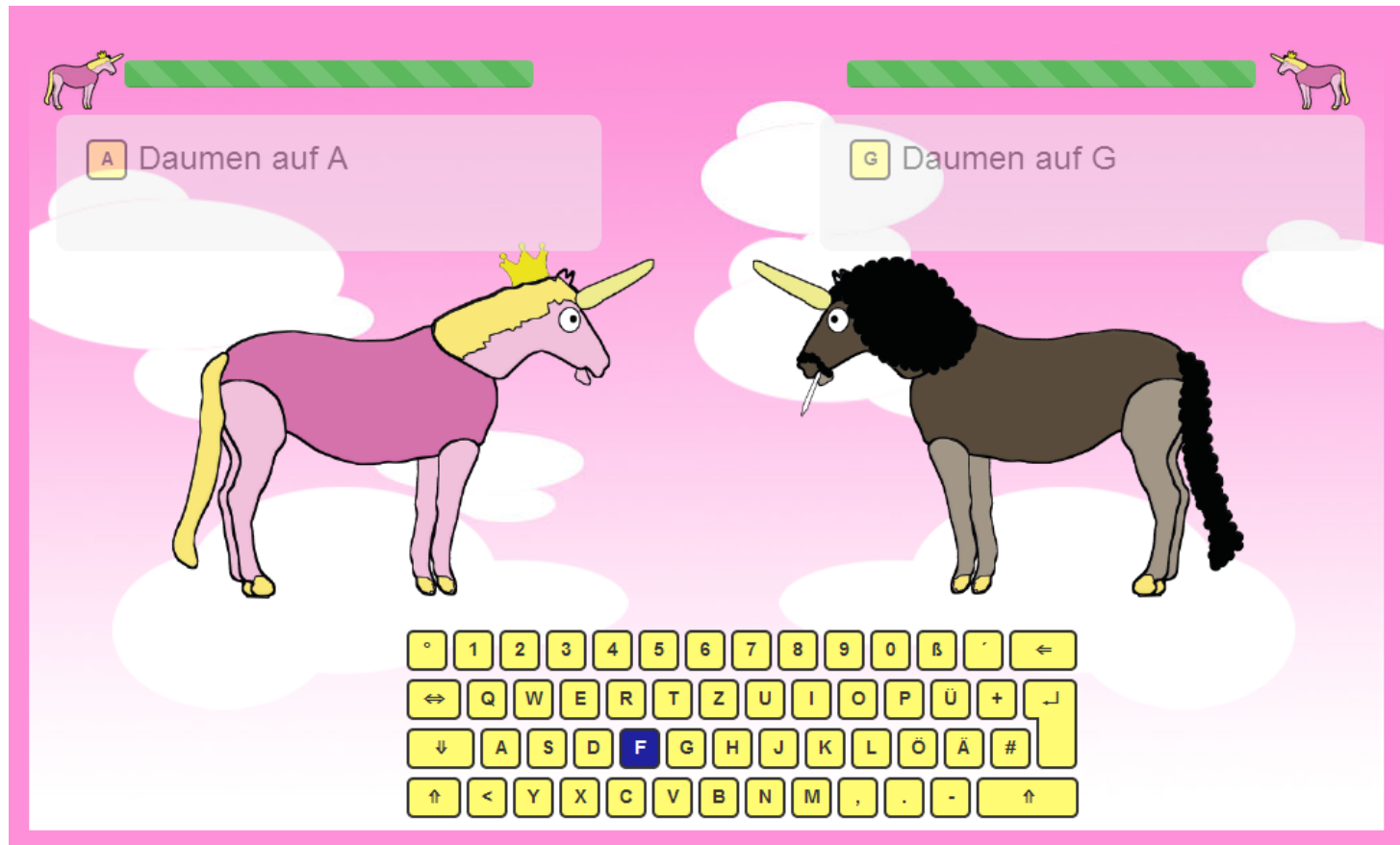
# Erstellung des Layouts und der Animationen



# Implementierung der Spielerauswahl



# Implementierung des Spieldesigns und der Logik



# Implementierung einer Highscore View mit Local Storage





# Implementierung eines Hilfemenues

Durch das Klicken auf den Wuerfel kannst du einen  
Spielcharakter waehlen.



## Zum Schluss: Verschoenerung der Layouts



# Probleme

- Wenn zu viele Tasten gleichzeitig gedrueckt werden, werden nicht alle erkannt  
→ Jeder Spieler spielt nur mit drei Fingern
- Animationen unzuverlaessig
- Vereinzelt Probleme mit Git (mergen)