

Philipps



Universität
Marburg

Unity Game Studio

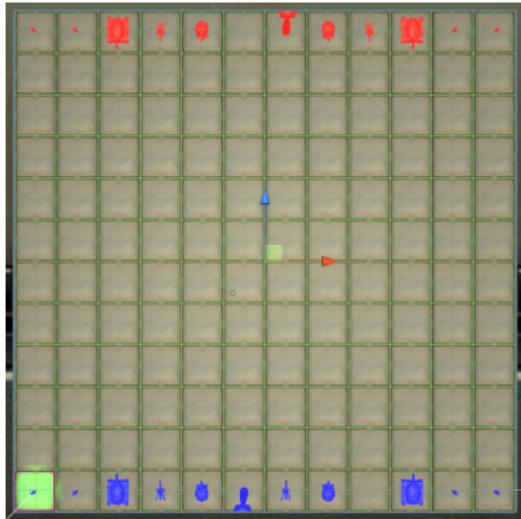
Get them off the f***** Grid

14. März 2019

Projekt von:
Björn Sölter und Jonas Hill

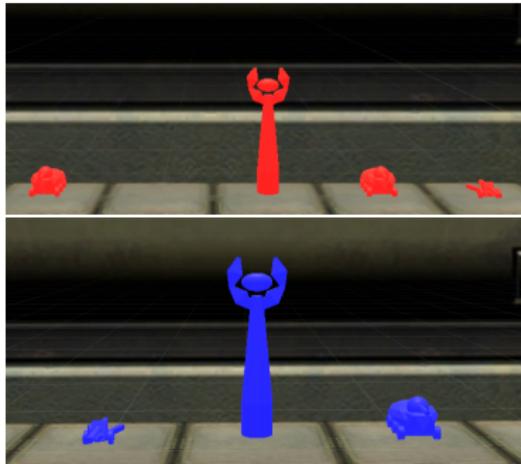
Dozenten:
Sebastian Lieb & Thorsten Thormählen

Ziel des Spiels



- durch strategisches Positionieren von und Angreifen mit verschiedenen Einheiten
- eigenen König schützen und den gegnerischen König stürzen

Ziel des Spiels

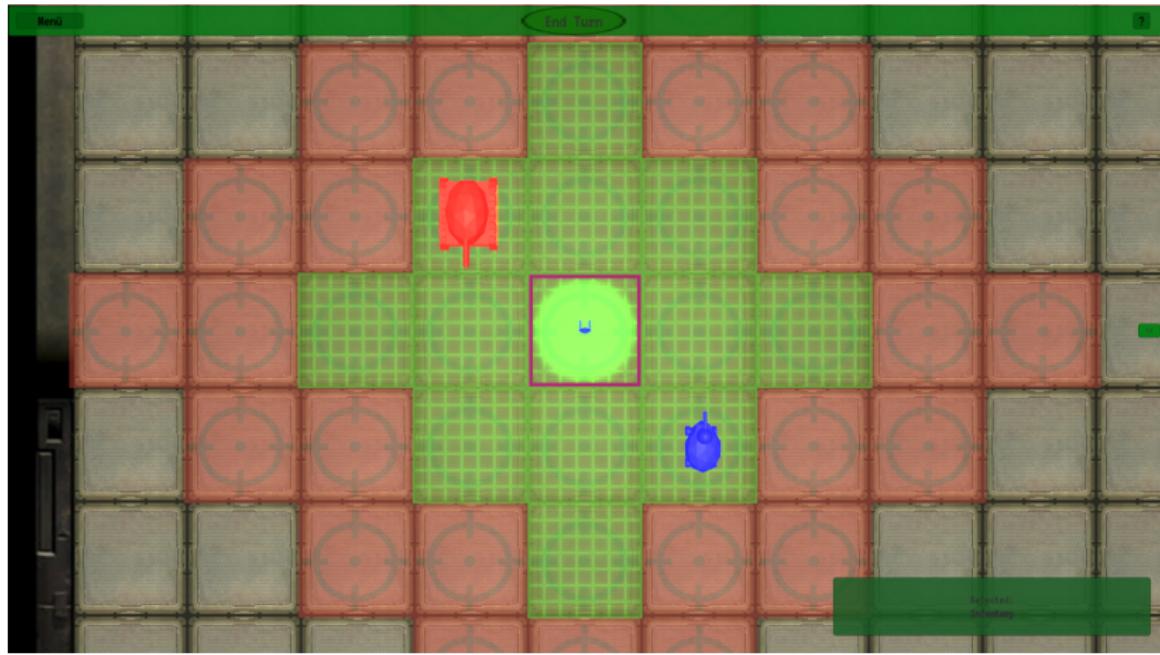


- König des roten Spielers
- König des blauen Spielers

Wie wird gespielt?

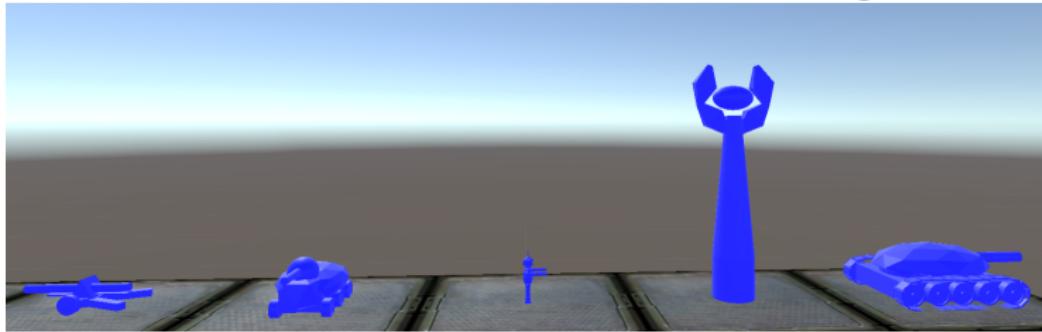
- Bewegen einer beliebigen eigenen Figur im Rahmen ihrer Bewegungs-Reichweite
- Angreifen einer beliebigen gegnerischen Figur im Rahmen ihrer Angriffs-Reichweite
- Abgeben des Zuges an den Gegner

Wie wird gespielt?



Objekte

Verschieden Einheiten mit verschiedenen Fähigkeiten

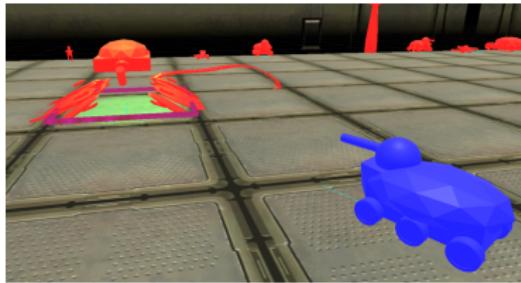


Features



- Projektil-Generierung und Verfolgung
- Drehung der Objekte in Schussrichtung
- Schadensberechnung durch Projektil-Kollision

Features



- Bei Projektil Kollision und kritischer HP
- Objekt Zerstörung und Löschung

Schwierigkeiten und Probleme

- Objekt Rotation
 - Unterschiedliche KS von Unity und Blender
 - keine feste Norm
- Projektil Verfolgung
- Nutzung der Engine soviel wie nötig so wenig wie möglich
 - Teils zu ofte Verwendung vom Unity Collision/Trigger System
 - Arrayverwaltungen teilweise angemessener
 - Engine primär für Darstellung und Physik
 - Scripte unabhängig von engine in C# für Spielelogik

Schwierigkeiten und Probleme

- Klassenstruktur
 - Ohne Konzept etwas chaotisch
 - manche Scripte zu überladen
- Git
 - Fluch und Segen
- schöne Texturierung

Ausblick

- Mehr Mechaniken
- Mehr Objekte, Modelle, Fähigkeiten, Effekte
- die Klassiker....

Hat Spass gemacht!