

Philipps



Universität  
Marburg

# Unity Game Studio

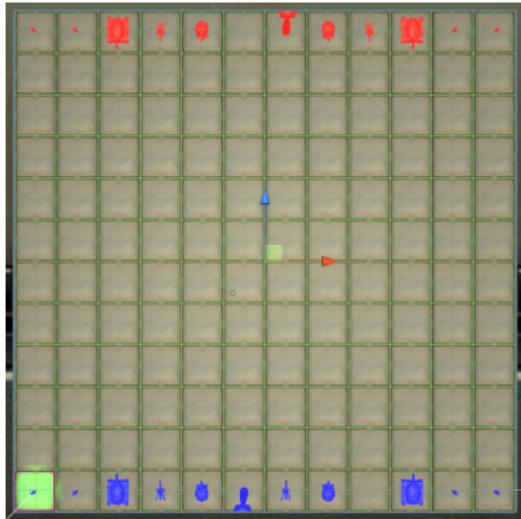
Get them off the f\*\*\*\*\* Grid

14. März 2019

*Projekt von:*  
*Björn Sölter und Jonas Hill*

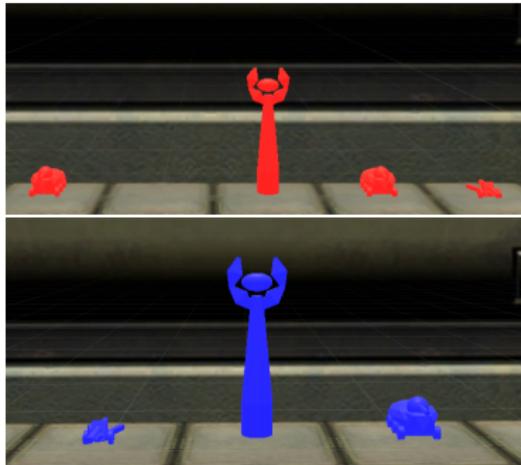
*Dozenten:*  
Sebastian Lieb & Thorsten Thormählen

# Ziel des Spiels



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

## Ziel des Spiels

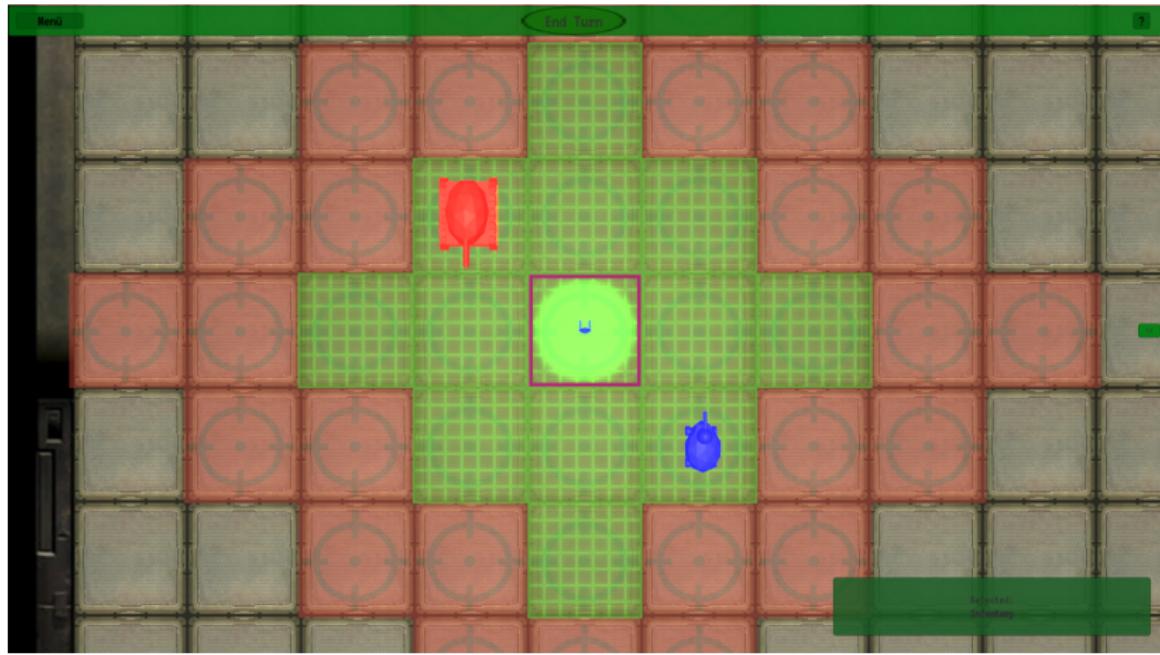


- König des roten Spielers
- König des blauen Spielers

# Wie wird gespielt?

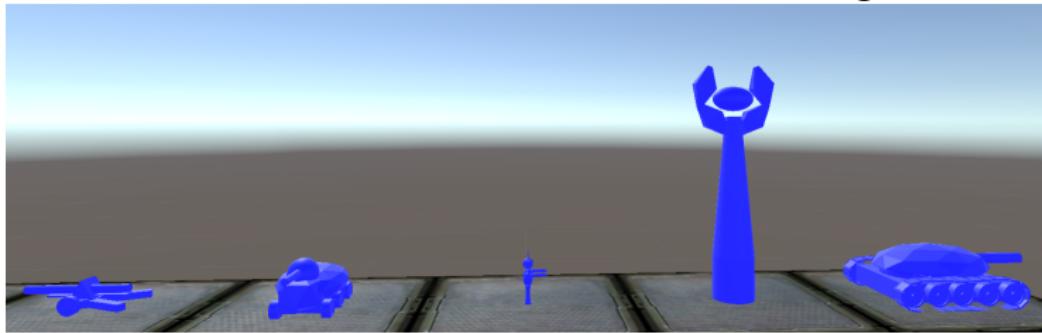
- Bewegen einer beliebigen eigenen Figur im Rahmen ihrer Bewegungs-Reichweite
- Angreifen einer beliebigen gegnerischen Figur im Rahmen ihrer Angriffs-Reichweite
- Abgeben des Zuges an den Gegner

# Wie wird gespielt?



# Objekte

Verschieden Einheiten mit verschiedenen Fähigkeiten

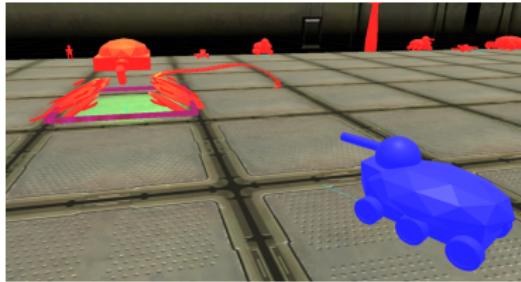


# Features



- 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!