

PIXEL DUNGEON

EIN SPIEL VON FRED NEWTON AKDOGAN UND GEORG HABERMANN

Pixel Dungeon - Factsheet

Projektteam

Fred Newton Akdogan - fa025

Georg Habermann - gh014

Mobile Medien u. Medieninformatik, 7. Semester

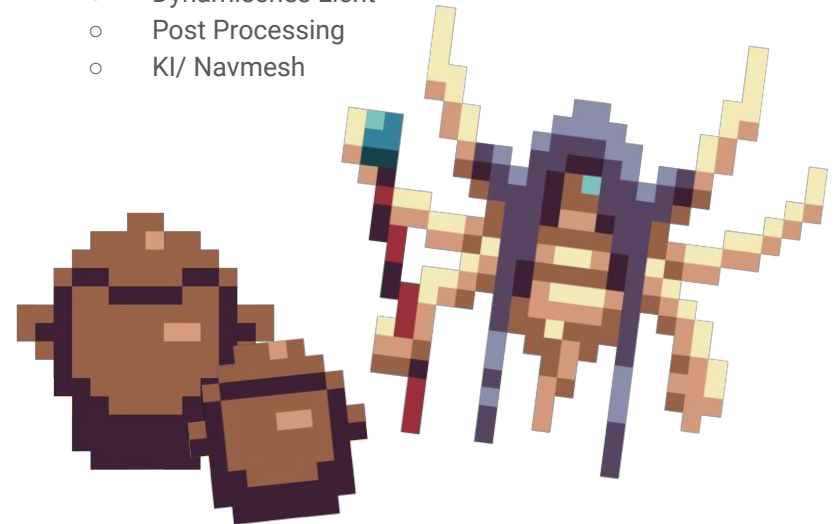
Betreuer: Prof. Joachim Charzinski

Software

- Game-Engine: Unity 2020.1.2f1
- 3D-Models: Blender 2.8
- Ton und Musik: Audacity, MAGIX Music Maker
- Grafik: Pyxel Edit

Ziele

- First Person Rougelike im Pixel-Stil
- skalierbare Core Game Loop/ modularer Content
- Prozedurale Level
- Unity Funktionen kennenlernen
 - Shader Graph (Pixel Shader)
 - Dynamisches Licht
 - Post Processing
 - KI/ Navmesh



Pixel Dungeon - Shader Graph und Pixellook

Problem

- Unity Shader Graph setzt hochauflösende Effekte um
- Wie verpixeln wir diese Effekte?
- Können wir die Auflösung an die Texturen anpassen?



Lösung

- UV im Shader Graph erst Multiplizieren
- Ganzzahl/Integer Node (Floor) verbinden
- anschließend über Divide-Node UV mit selben Wert dividieren
- -> Pixelshader!

