

# Game Design Document

(Link to this Google Doc:

<https://docs.google.com/document/d/1iLAF8-2QGyUelbEC6lqZe2Sj8Q5BjPaWmjFZzW6lcSU/edit?usp=sharing>)

## Plot

Cheese Heist (Feed the Vermintide)

Ratterdam die Nagetier Metropole ist in der Nähe einer Küche mit viel Käse.

Man ist Käselieferant und will HAUPT-Käselieferant von Ratterdam werden

Spieler: Lieferatte und Mjamaus

## Character

2 Spieler Mäuse (Lieferatte und Mjamaus)

Käseräder

Hungrige Kunden (Mäuse und Ratten)

Optional:

Katze (als obstical / Masseverlust)

Powerup (Maden)

## Concept

### Genre

(like Rock of Ages)

Racing (VS)

2 Spieler gegeneinander

Spieler müssen mit Käse Lieferung Geld verdienen und können Geld für Hindernisse ausgeben.

Wer am Ende das meiste Geld hat, hat gewonnen.

## Game Mechanics

Hindernisse auf Band platzieren (kostet Geld)

Bahn runterrollen (vom jeweiligen Startpunkt)

Rating nach qualität des angekommenen Käses und Zeit die gebraucht wurde (hungrige

Kunden wollen ihn SCHNELL)

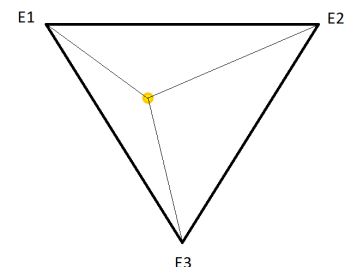
Käsesorten haben Eigenschaften:

- Würzig / gereift
- Konsistenz
- Fett gehalt

Kunden haben variable präferenzen (mehr/weniger Geld für Käse)

~~Eigenschaften haben auswirkungen auf Racing-verhalten~~

Vielleicht unterschiedliche Käse Größen/Formen.



Käse kann Masse aufsammeln und verlieren und hinterlässt sie so, dass sie wieder aufgesammelt werden kann.

Mehr Masse = schneller, aber schwerer lenkbar.

Runter fallen, keine Wand, Reset ein wenig weiter hinten

~~Windschatten~~

Collectable Ability (Mario Kart Abilities)

- ~~Speed boost~~
- Spikes
- Bananenschale/Spur hinterlassen (Honey)
- Ink / Käse splash am Bildschirm (Sicht eingeschränkt)
- Blitz / Zahnstocher
- Sprung
- Razor Blades
- Gegner Steuerung invertieren
- Wachs (Shield)
- Jump

~~Obstacle one time use (weg bounce und time to life)~~

Spiel Ende: wenn Kunden satt sind (insgesamte Anzahl an gelieferter Masse)

## Ablauf

- Käse (Rezept) aussuchen
- ~~Obstacles setzen (während Käse produziert wird / Sanduhr like Anzeige)~~
- Käse zu Kunden rollen (Sobald Käse fertig)
- Wieder von vorne (solange Kunden nicht Satt)

## Development Environment

- Kollaboration: GIT als VCS
- Programming: Unity, Visual Studio 2022
- Kommunikation: Discord

## Level Design

### Obstacles

Käsereibe (Masseverlust)

~~Gabel (quasi Wand + Masseverlust)~~

Dosen (quasi eine Wand)

Honig (slow, weniger würzig)

Gewürzen (Würziger?)

Fett (fetter, lenken schwieriger / schneller)

Herdplatte (wenig Masseverlust + Schmelzkäse, Immer in der Mitte + aktivierbar)

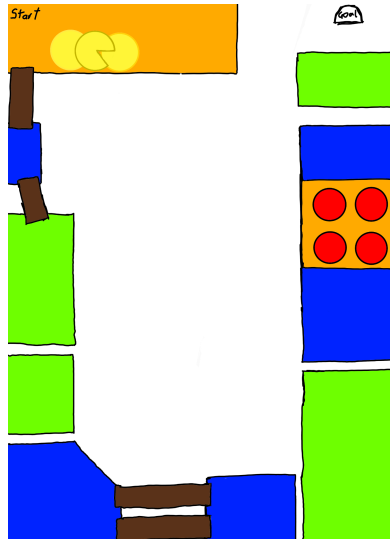
~~Wasser (Effekte resettet/verringern)~~

~~?Traps (hidden from other player):~~

- Jump Pad
- Empty (mindgame)
- Mine?

## Allgemeines Scene Layout

Nur mehr ein weg



Grün: schiefe Fläche, placeable  
 Blau: gerade Fläche, placeable  
 Braun: Planken, non placeable  
 Orange: non placeable Fläche  
 Rot: potential danger zone

## **Timetable**

### **Basdogan Ahmed**

- 1h Background-Sound search/implement
- 5.5h Splitscreen with Controller and Keyboard input (how to act with different inputs) + Finishline stopping round.
- 1h Controll-Inversion\_Collectable
- 3.5h Gamelogic\_Customer...which portion of (Spiciness, Fattiness, meltyness) customer wants in the cheese and how the UI looks. Implementing it in the GameManager
- 2.5h PlayerCheeseSelection...Player Searches via controller and keyboard which Cheese he wants to deliver. UI + Logic
- 3h RoundUI...how the screen looks if the game has begun...positioning of stats/coins/Requests
- 2.5h Round ending and Coins earning based on delivered CheeseStatus
- 3.5h Bug Fixing
- 5h Refactoring and Changing logic of Gamelogic on CustomerNeeds and CheeseSelection
- 1.5h Placing Obstacles and Collectables on Map
- 2h Testing Game Logic

### **Bernhart-Straberger Vincent**

- 1h Slowness Collectable
- 0,5h Mass increase Collectable
- 1h Cans => playing with physics material and rigidbody to make cans stick to each other
- 1h Demo Map
- 1,5h Movement Playtesting and improvement
- 1 h WheelCollider hotfix before MVP => not successful
- 11h WheelCollider Movement with one wheel
- 2.5h Assetssearch + fixing bugged Materials and implementing Assets
- 6,5h Map building Start to corner
- 1.5h Collider of Paths adjusted
- 2h Playtesting Cheese Car Movement Solution and adjusting mapsize accordingly
- 7h Map building = rework of some parts + Shelfwall
- 1 h Collider of Paths adjusted
- 7,5 h Map building and Path Collider fixen
- 1h light setzen
- 2h Collectables anpassen und setzen
- 1,5h collectable refinement

### **Hofbauer Mona**

- ?

## Neuwirth Dominik

- 6h - CheeseWheelMovement (first try -> not functional)
- 1h - Reset Points
- 1h - Player Input Manager
- 1,5h - Ability Collectable und 2 Abilities (Can and Honey)
- 0,5h - Zahnstocher Ability (Mario Cart Blitz)
- 0,5h - Cheese Collectable (droppt bei erlittenem schaden, erhöht Masse beim Aufsammeln)
- 2h - Spikes und Blades (Close Combat Schadensquelle neben bzw vor dem Rad)
- 2,5h - Shield, Sprung und Control Inversion Abilities
- 4h - Player Object (nicht nur Käserad) -> Input Mapping und mehrere Kameras
- 3h - Start/End Screen (Lobby -> "Waiting For Players", "Ready check" und "The winner is ...") + Game Manager und Player State Machines
- 3,5h - Player Avatars in Lobby (mit Animationen)
- 0,5h - GameManager Test Specific Test
- 6h - Cheese Wheel als Auto (Dreirad)
- 2,5h - Rematch (Reload Scene und Players)
- 0,5h - Käsereiße, Herdplatte, Fett, Gewürze
- 1,5h - Käse Eigenschaften angefangen (als Vector3)
- 0,5h - GameLoop erweitert um Käse Auswahl abschnitt (nur ein "press submit to continue", keine Logik)
- 0,5h - Lobby Camera updated
- 0,5h - Game Design Document updated
- 0,5h - Käse Eigenschaften als Prozent und nicht flat Werte
- 5h - Bug Fixing (Game Loop, UI Event System, Damage Scripts)
- 1h - Ability Icons gesucht und eingefügt