

Game Development

SINO - Stealing Is Not Ok

(12 slides)

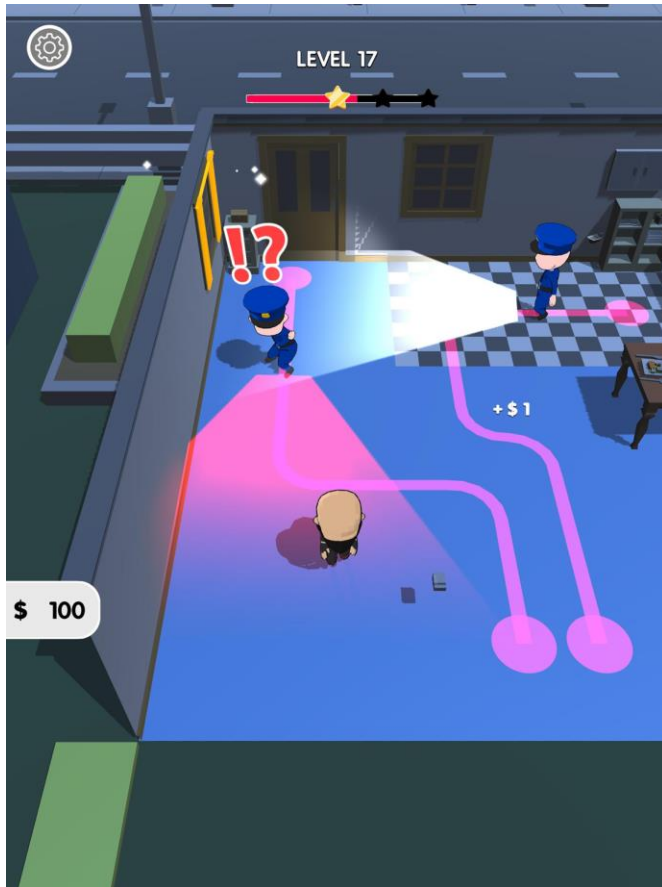
M. Boutaleb, S. Martins, F. Moro

Di cosa si tratta?

L'idea

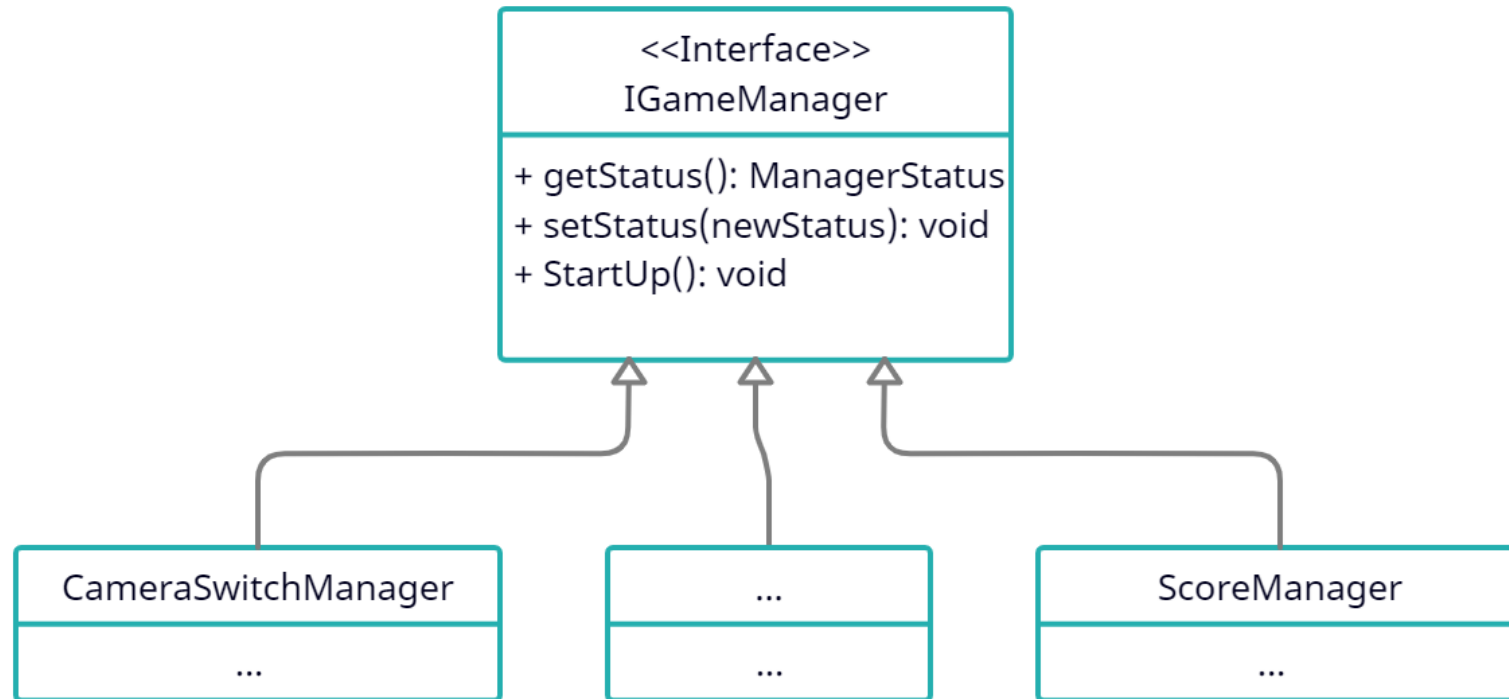
- Stealth game
- Raccogliere più oggetti possibile
- Essere veloci da più punti

Ispirazione



Come?

UML struttura



Managers - Subtypes

- Level
 - NextLevelLoader
 - Levels
 - WinScreenManager
- Score
 - ScoreManager
 - ScoreRepositoryManager

Managers - Subtypes

- Other
 - AudioManager
 - CameraSwitchManager
 - ExitManager
 - FPSManager
 - LifeManager
 - TimerManager

Main Characters

- Main Character (thief)
- Enemy Character (police)



I 3 livelli

- Mapping one-to-one livello -> scena
- Oggetti sparsi da raccogliere
- Obiettivo minimo:
 - raccogliere tutte le stelline
- Best score per ogni livello

Possibili miglioramenti futuri

- Ottimizzare hitbox oggetti
- Migliorare raycast sulle scale
- Effetto sonoro alla vittoria
- Penalità se raccolti oggetti sbagliati
- Mettere in pausa il gioco

Conclusione

- Funzionamento con Unity
- Workteam
- Primo gioco sviluppato