

Fachprojekt - Digital Entertainment Technologies

WiSe 2021/2022

TU Dortmund

E. Almsouti, C. Kolbe, L. Labbert, A. Montag

01.02.2022

TuttiFrutti

- Multiplayer via lokalem Netzwerk oder Steam (keine Lizenz/eigene ID)
- 3rd Person, free-for-all
- Ein Spiel besteht aus 4? Runden zwischen 90-150s
- Jede Runde hat ein eigenes Level und unterschiedliches Ziel
-

Level 1-2

- Levelbeschreibung + Bilder

Level 3-4

- Levelbeschreibung + Bilder

Probleme

- Multiplayer, auch mit Framework, zu implementieren kann ein pain-in-the-a** sein
- Scripte an Synchronisation anpassen macht wenig Spaß
- Testen schwierig, da Fehler oftmals erst bei Host/Client Wechsel oder nach min. 1 Runde auftauchen
- Hinzu kommen die Level/Rundenwechsel

Ausblick

- Was kann an dem Spiel noch verbessert oder ergänzt werden?