

Fachprojekt - Digital Entertainment Technologies

WiSe 2021/2022
TU Dortmund

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

01.02.2022

TuttiFrutti - Spielidee

- Multiplayer Spiel
- Einfach und schnelle Runden mit unterschiedlichen Leveln/Modi
- Vor allem für Freunde-Gruppen gedacht als "party game"
- Free-for-all
- ?

TuttiFrutti - Infos

- Multiplayer via lokalem Netzwerk oder Steam (keine eigene Game-SteamID)
- 3rd Person
- Ein Spiel besteht aus 4 Runden zwischen 90-150s
- Die Punkte einer Runde werden für die Gesamtwertung auf die Spieleranzahl normiert
- Kein finales Ausscheiden aus einer Lobby möglich
- Keine hohen Performance-Anforderungen

TuttiFrutti - Schwerpunkte

- Multiplayer
 - Mirror, also lokal kcp und online über SteamWorks
 - ?
- Presentation
 - ???

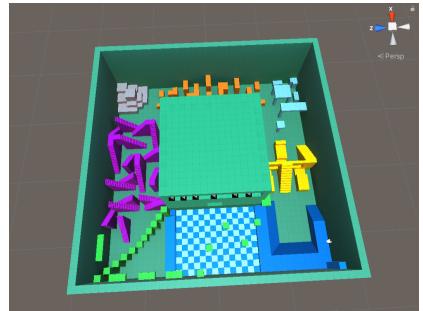
Level - HillKing

- 3 Plattformen abwechselnd 30'' lang aktiv sind
- Wenn man auf der Plattform steht bekommt man Punkte
- Andere Spieler von der Plattform schubsen



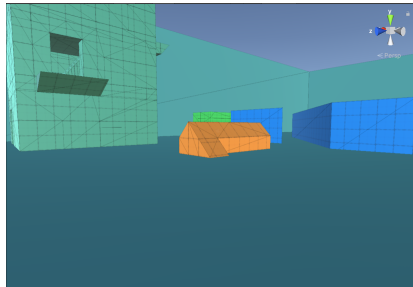
Level - Crown

- Abhängig von der Spieler-Anzahl werden Spieler mit Kronen gespawnt
- Man bekommt Punkte wenn man eine Krone hat -j Kronen stehlen



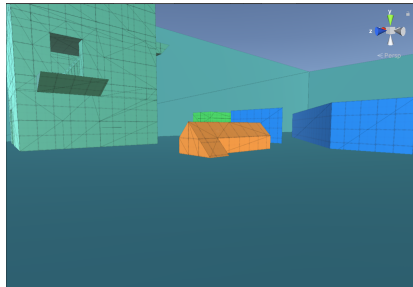
Level - RunTheLine

- Levelbeschreibung + Bilder



Level - PerfectMatch

- Levelbeschreibung + Bilder



Probleme

- Multiplayer
 - Auch mit Framework aufwendig bis alle Details verstanden sind
 - Scripte an Synchronisation anpassen macht wenig Spaß
 - Testen schwierig/aufwendig, da Fehler oftmals erst nach Host/Client Wechsel, Rundenwechsel, etc. auftauchen
- Probuilder
 - (Unity-)Koordinaten
 - Snapping local/global
- Git
 - Zeitaufwendig merge-conflicts auf Grund von Parameter Änderungen auf Objecten durchzugehen
- Weitere Punkte?

TuttiFrutti - Planung und Umsetzung

- Multiplayer-Komponenten haben zu viel Zeit in Anspruch genommen
-

- Tiefere Integration von (Steam)Multiplayer Komponenten
 - Voice(Chat)
 - ?
- Seasons
 - Weitere Level + Modi updates
- Globales player-ranking
- Weitere Player-Moves, wie Dinge Werfen
- Where are the coins?

Let's play TuttiFrutti!