

Trouble Town

Celina Ludwigs, Christopher
Orth, Mohammad Zidane,
Niklas Herzog



Inhalt

- Konzept
- Game Loop
- UI
- Welt/Assets
- Multiplayer
- Präsentation des Standes
- Arbeitsaufteilung
- Nice to Have
- Next Steps

Konzept

- Asymmetrischer Multiplayer
- 3D, first person
- Unabhängige Runden mit Rollenwechsel
- Story:
 - Räuber machen sich auf eine Bank auszurauben und so viel wie möglich in ihre Verstecke zu bringen
 - der (alleinige) Polizist der Kleinstadt muss sie stoppen
 - Ende: Timer läuft ab
 - Ziel
 - Polizist: nach Ablauf Zeit immer noch Geld vorhanden
 - Räuber: Meiste Beute erklauen

Game Loop

- Phase 1: Spieler starten auf Map



Game Loop

- Phase 1: Spieler müssen Items zur Vorbereitung finden



Game Loop

- Phase 2: Raub und Flucht



Game Loop

- Phase 2: Raub und Flucht
 - Polizist
 - "Fängt" Räuber mit Fahndungsfoto
 - Räuber
 - Weiche Polizei aus
 - Bestrafung bei "Verhaftung"
 - Schaffe es zum Hideout



Game Loop

- Phase 2: Raub und Flucht



Game Loop

- Gegen Ende der Zeit
 - "Gesamtgeld" der Bank geht zur Neige -> "leer" = Räuberrangfolge feststehend
 - Ist nicht alles an Geld gestohlen "gewinnt" der Polizist



Game Loop

	Diebe	Polizist
primär	Items finden, Bank ausrauben, Polizist ausweichen	Items finden, Diebe schnappen
sekundär	Eigenen Gewinn gegenüber Gegnern maximieren, Polizist verlieren lassen	Diebe schnappen um ihnen Geld abzunehmen und sie für eine Weile handlungsunfähig

UI



3000/8000\$

Tools/ Assets

- ProBuilder, ProGrids, Photon Fusion
- Pack Toony Tiny Town



Multiplayer

- Realisiert mit Photon Fusion

Technische Features:

- Struktur von Server/ Lobby/ Räume
- Ein Spieler im Raum ist Host
- Interaktionen und Transforms laufen über den Server
- Spawning von Items und Spielern von der Serverseite

Multiplayer



Stand

- Grundlegende Map
- grundlegender Player-Controller
- Bankraub- Simulation
- Items spawnen (auf Knopfdruck an fester Position, später random)
- Skripte für Umgebung (fahrende Autos)
- Multiplayer grundlegend funktionierend

Arbeitsaufteilung

- **Christopher:** Multiplayer Programmierung
- **Celina:** Szenenaufbau, Environment Programmierung
- **Mo:** Game Logic Programmierung, Player Interaction Programmierung
- **Niklas:** Szenenaufbau, UI Programmierung, Projektmanagement

Nice to Have

- Konkrete Item Effekte
 - Beispiele:
 - Schuhe -> schnellere Geschwindigkeit
 - Handschellen -> längere festnahme
- Special Abilities
 - Räuber:
 - Aussehen verändern
 - Polizist:
 - Strassensperren errichten
 - Geld-Tracker

Next Steps/ Meilensteine

Milestone 7.1.

Items
spawnen
und
einsammeln

Bank
Interaktion
-> robbing

Stand
an Geld
trackbar

Geld
Hideout

Milestone 14.1.

Polizist kann
Räuber
fangen mit
Gefängnis

Items
funktionieren

"Fahndu
ngsmeld
ung"

-> alle Features vorhanden
-> danach nur polishing

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Miro Board (Game Design Document, Organisation):

https://miro.com/app/board/uXjVPElktB8=/?share_link_id=440933912035