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

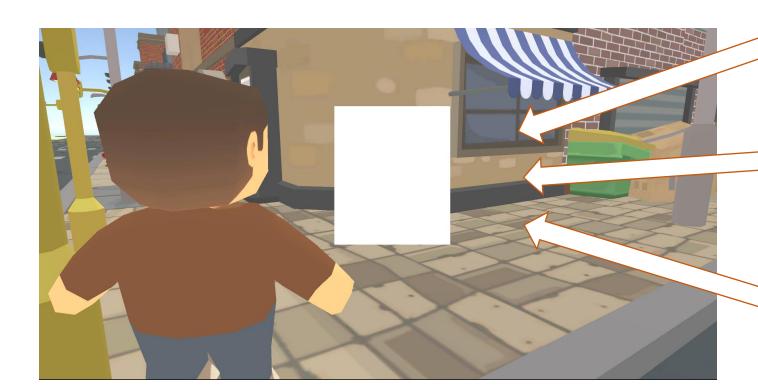
- Asymmetrischer Multiplayer
- 3D, first person
- Unabhängige Runden mit Rollenwechsel
- Story:
 - Räuber machen sich auf eine Bank auszurauben und so viel wie möglich in ihre Verstecke zu bringen
 - der (alleinige) Polizist der Kleinstadt muss sie stoppen
 - Ende: Timer läuft ab
 - Ziel
 - Polizist: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

• Phase 1: Spieler starten auf Map





• Phase 1: Spieler müssen Items zur Vorbereitung finden









• Phase 2: Raub und Flucht





• Phase 2: Raub und Flucht

- Polizist
 - "Fängt" Räuber mit Fahndungsfoto
- Räuber
 - Weiche Polizei aus
 - Bestrafung bei "Verhaftung"
 - Schaffe es zum Hideout



• Phase 2: Raub und Flucht

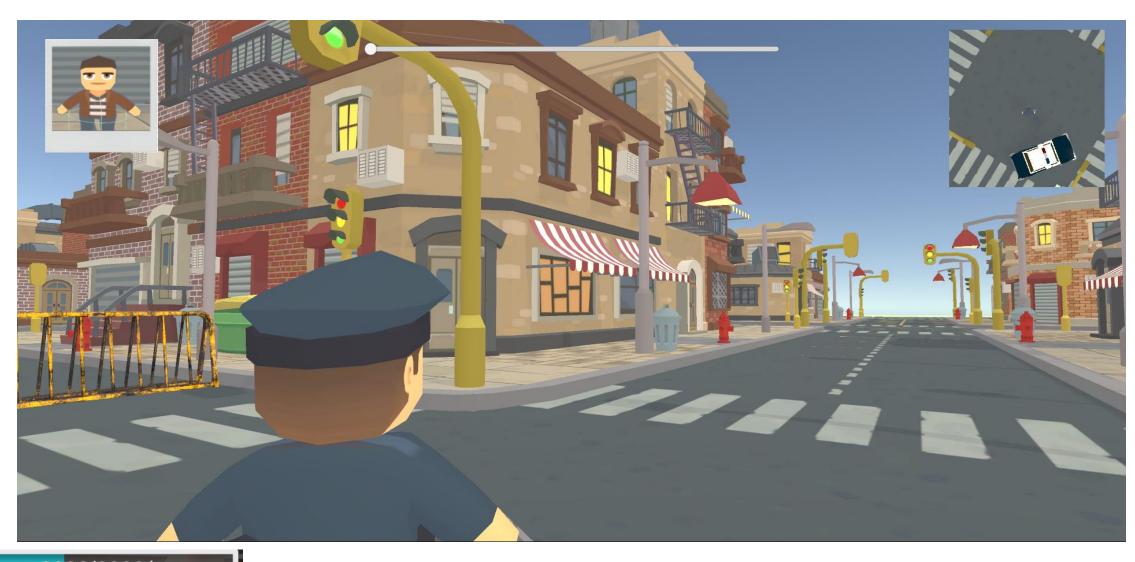


- Gegen Ende der Zeit
 - "Gesamtgeld" der Bank geht zur Neige -> "leer" = Räuberrangfolge feststehend
 - Ist nicht alles an Geld gestohlen "gewinnt" der Polizist



	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

U



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 f
 ür Umgebung (fahrende Autos)
- Multiplayer grundlegend funktionierend

Arbeitsaufteilung

• Christopher: Multiplayer Programmierung

• Celina: Szenenaufbau, Environment Programmierung

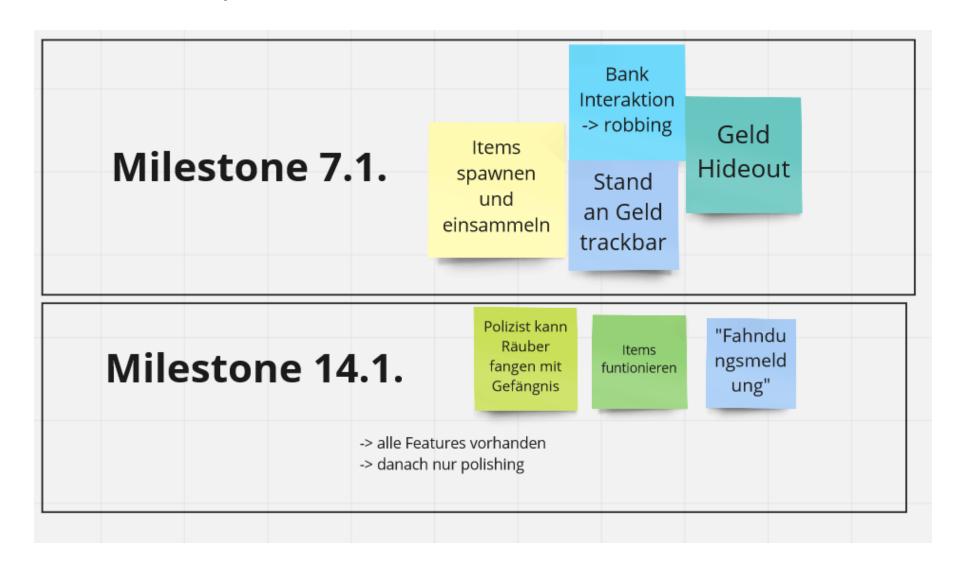
• Mo: Game Logic Programmierung, Player Interaction Programmierung

• **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



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Miro Board (Game Design Document, Organisation):

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