

FALL GIRLS

Prototyping interaktiver Medien-Apps und
Games

Lara Meister
Medieninformatik
263235
Sommersemester 2022



1. Das Game

Mein Spiel soll auf dem Multiplayer-Game Fall Guys basieren, bei dem bis zu 50 Spieler in kleinen Levels gegeneinander antreten. Dabei gibt es verschiedene Arten von Spielen, zum einen das Rennen, bei dem sich die Spieler qualifizieren können, wenn sie schnell genug die Ziellinie erreichen, und zum anderen das Survival, bei dem man lange genug überleben muss. Diese Level sind alle im Stil von Takeshis Castle gestaltet.

Diese zwei Arten von Level würde ich gerne in meinem Spiel umsetzen. Geplant sind also zwei Level, je nach Aufwand eventuell auch 2 pro Art, also insgesamt 4.

WASD zum Laufen. Leer zum Springen. 3D-Game mit 3rd Person.



2. Units and Positions

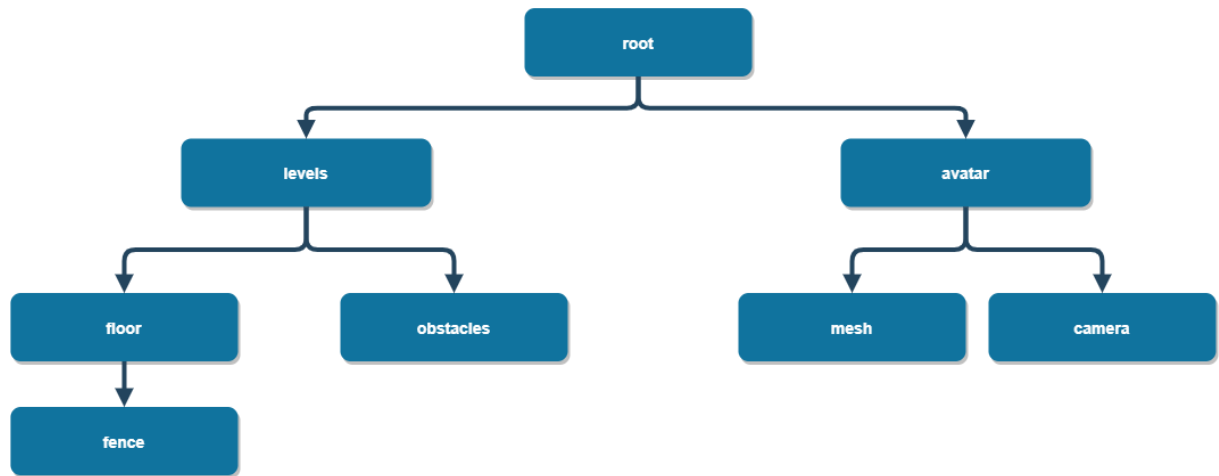
Eine Einheit soll jeweils einen Meter darstellen. Der Avatar soll dabei dann circa Menschengröße haben, also 1,8 Einheiten (eventuell auch einfach 2 um nur natürliche Zahlen zu haben). Dieser soll im Ursprung starten.

Die Strecke des Rennens soll dabei 100 Einheiten lang sein und im Durchschnitt 10 Einheiten breit (das soll an manchen Abschnitten der Strecke je nach Design abweichen).

Die Area für das Survival soll dabei nur 5 Einheiten lang und 10 Einheiten breit sein. Das soll angepasst werden, je nachdem wie schwierig es sein soll und wie man hinunterfallen können soll.

Da der Avatar am Anfang der Strecke im Ursprung spawnet, soll die Area -5 Einheiten auf der x-Achse verschoben werden und -2 Einheiten auf der z-Achse.

3. Hierarchy



4. Editor

Im Editor wird hauptsächlich der Boden der Levels erstellt und der Avatar. Einzelne Hindernisse werden eben falls im Editor erstellt, für ein erleichtertes Design. Diese werden allerdings im Script dupliziert, um diese mehrfach zu benutzen und mehrere Hindernisse derselben Sorte für ein Level zu benutzen.

Im Editor wird ebenfalls das Licht und alle Rigidbodies hinzugefügt.

5. Sound

Es soll durchgehend eine kleine Hintergrundmusik während den Levels laufen. Beim Springen, beim Erreichen des Ziels und beim Herunterfallen von der Area sollen ebenfalls Sounds erscheinen. Auch beim Aufeinandertreffen mit Gegnern oder Hindernissen soll ein Sound kommen.

6. Scriptcomponents

Diese sollen vor allem für den Avatar und die Bewegungen eingesetzt werden. Ebenfalls für die Hindernisse.

7. Extend

Die Scriptcomponents werden abgeleitet, sowie StateMachine und die Kugeln, die die Kanone abschießt.

8. VUI

Bei den Rennen soll eine Fortschrittsanzeige erscheinen (in %). Und bei den Survivals soll die Zeit angezeigt werden (in Sekunden).

Im Multiplayermodus soll bei den Rennen angezeigt werden, wenn jemand das Ziel erreicht und beim Survival, wenn jemand ausscheidet.

9. Event-System

Das Event-System wird, außerhalb von den anfangs aufgerufen Standard-Events, hauptsächlich bei Trigger-Events benutzt. Zum Beispiel zum Erkennen vom heruntergefallenen Avatar oder beim Erreichen der Ziellinie.

10. External Data

Man könnte hier die Geschwindigkeit einstellen oder welcher Skin anfangs gewählt ist. Ebenfalls auch die Zeit für die Survivals könnten hieraus gelesen werden.

11. Light

Als „Hauptlicht“ soll ein Sonnenlicht verwendet werden (Spotlight?). Auch manche Hindernisse sollen Licht ausstrahlen, mit einem ShaderLit. Da das Design der Levels sehr bunt aussehen soll, passt dies zu manchen Hindernissen (eventuell Platten, die leuchten).

12. Physics

Dies ist sehr wichtig, da so gut wie alles Rigidbodys besitzt. Der floor ist vom Typ „static“, der Avatar des Typen „dynamic“ und die Hindernisse sollen vom Typ „kinematic“ sein, da diese nur den Avatar beeinflussen sollen. Hier eventuell ein paar Ausnahmen je nach Hindernis.

13. Net

-

14. State Machine

Manche Hindernisse, wie zum Beispiel Kanonen sollen States besitzen. In diesem Beispiel sollen die Kanonen erst aktiviert werden, wenn ein Avatar in der Nähe ist. Je näher, desto aggressiver soll die Kanone werden.

15. Animation

Die Hindernisse sollen Animationen besitzen. Platten, Kanonen etc.

