
Driver Game

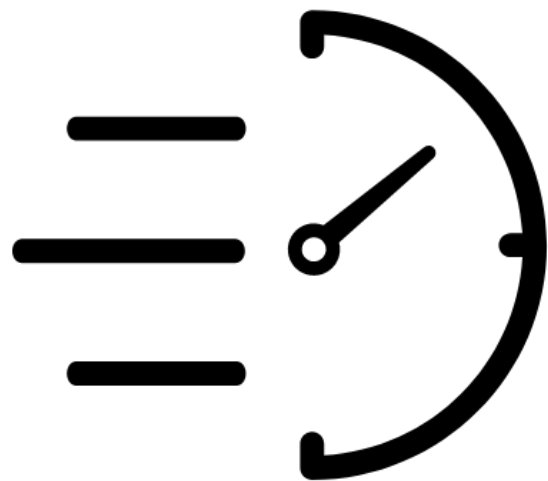
Ahmad Abo Louha

Benito Grauel

Alejandro Restrepo Klinge

Gliederung

- Kommunikation und Codeverwaltung
- Konzept und Zielgruppe
- Spielmechanik
- Levels
- Design & Look
- Interne Assets
- Externe Assets
- Projektmanagement
- Tester - Reviews
- Weiterentwicklung Ideen
- Ebenen Konzept



Driver Game

Kommunikation und Codeverwaltung

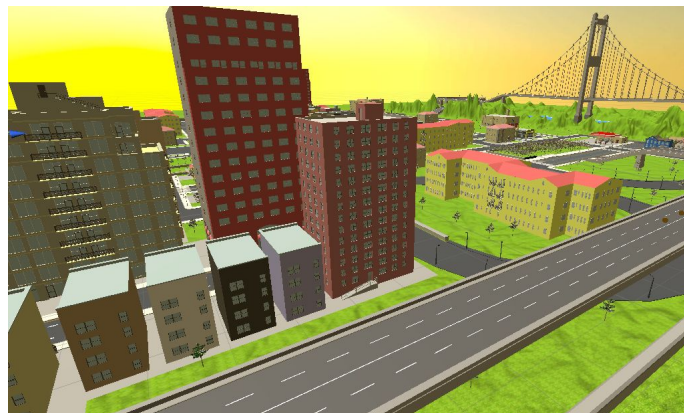
- Regelmäßige Webex Treffen (mind. einmal pro Woche)
- Whatsapp
- GitHub Repository:

<https://github.com/mrrestre/DriverGame.git>



Konzept und Zielgruppe

- Open-World Rennspiel
- Aufgaben in bestimmter Zeit
- Healthbar vs Hindernisse & Feinde
- Stern-Bewertung abgeschlossener Missionen
- Zielgruppe
 - Fahrspiele Liebhaber
 - Open World Entdecker
 - Highscore bzw. Bewertung Suchender



Spielmechanik

- Einzelspieler, Autofahrer
- Free-Roam (außer Mission Modus)
- Missionen
- Zustand Speichern (Save Game)
- Pausieren - Fortfahren
- Options: Lautstärke, Qualität, Fullscreen
- Coin-System (Geheimnis)
- Game Over VS Game End



Levels

- 1 - Easy Mission
 - Vom Startpunkt zum Endpunkt
- 2 - Medium Mission
 - Durch verschiedene Checkpoints in bestimmter Reihenfolge
- 3 - Hard Mission
 - Verschiedene Checkpoints ohne Reihenfolge
- 4 - Secret Mission
 - Muss freigeschaltet werden



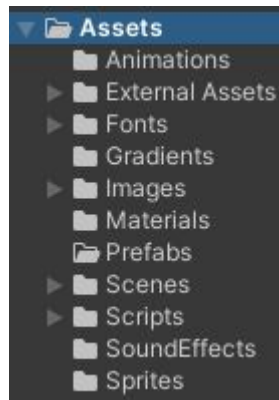
Design & Look

- City Design
 - Häuser
 - Straßen
 - Kurven
 - Brücken
- Autos
 - Fahrer-Auto
 - Statische Autos
- Figuren als Feinde
 - Statisch
 - Dynamisch
- Skyboxes + Fog



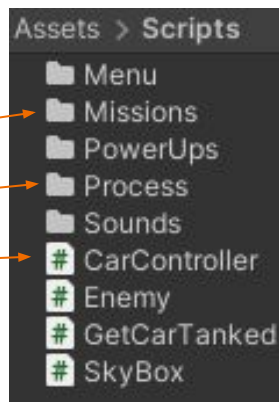
Interne Assets

- Eindeutige Struktur
- Scripts Ordner sehr Wichtig



Drei wichtigste Skripte:

- Mission Controller
- Process Controller
- Car Controller



Externe Assets

POLYGON City Pack	Assets für die City (Häuser, Straßen...).
Stylized Vehicles Pack Free	Verschiedene Autos einschließlich das Hauptauto.
ToonyTinyPeople	Menschliche Figuren (Enemies)
BrokenVector	Straßen Assets (Brücken, Kurven und Autobahn)
Low Poly Water	See
EffectTexturesAndPrefabs	Particle Effects
Day-Night Skyboxes	Materials für die Skybox
Ground textures pack	Materialien für die Boden (Gras)
GasPumpMiniMap	Tankstelle Minimap-Symbole
Clock Obj.	PowerUp Zeiterhöhen
NavMesh Components	Feinde Mesh
Universal Accessories	Power Ups und Auto Teile
Cron_audio_8_bit_loops_free	Hintergrund Musik
Electric Sfx	Sound effects
TextMesh Pro	Fonts und UI design

Projektmanagement

- Agilen Vorgehensweise mit wöchentliche Meetings
- Zeitliche Abgrenzung der Aufgaben
- Meilensteinplan
- Pro Sprint eine große Aufgaben und dazu ein Paar kleinere Aufgaben
- Jeder macht alle Arten von Aufgaben

 hat geklappt

Tester - Reviews

Allgemein hat das Spiel den Tester gut gefallen.

Kritiken & Wünschen:

- Spielschwierigkeit einstellbar
- Spiel personalisieren (zB. Speed, Car Color..)
- Waypoints immer sichtbar
- Mehr Auswahl an Autos und Maps

Weiterentwicklung-Ideen

- Mehr Missionen
- KI mit dem Spiel zu integrieren
 - Enemies
 - Stadtbewohner & Autos
- Nebenbeschäftigungen zwischen die Missionen
- Stadt Erweitern
- Auto Steuerung Weiterentwicklung

Ebenen Konzept

- Brücken und Boden
- Waypoint in Dächer der Stadt



- Levels als Ebenen zu betrachten



Danke für Ihre Aufmerksamkeit

Driver Game ©
