

Car-



Recap

Notion, Miro, Git-Lab

Leveldesign

Markus AchRAINER
Sina Anders
Bernadette ErKinger
Gregor Jakob
Alexander Müller
Caroline Weixler
Stefan Wolf
Jan Perne
David Ottoson



Car-

Recap

Notion, Miro, Git-Lab

Leveldesign

- Multitasking VR-Game
- Protagonist bringt Kind zur Kita
- Achten auf Verkehr
- Reaktion von Spieler auf Tasks

- Offizieller Start: 1. August

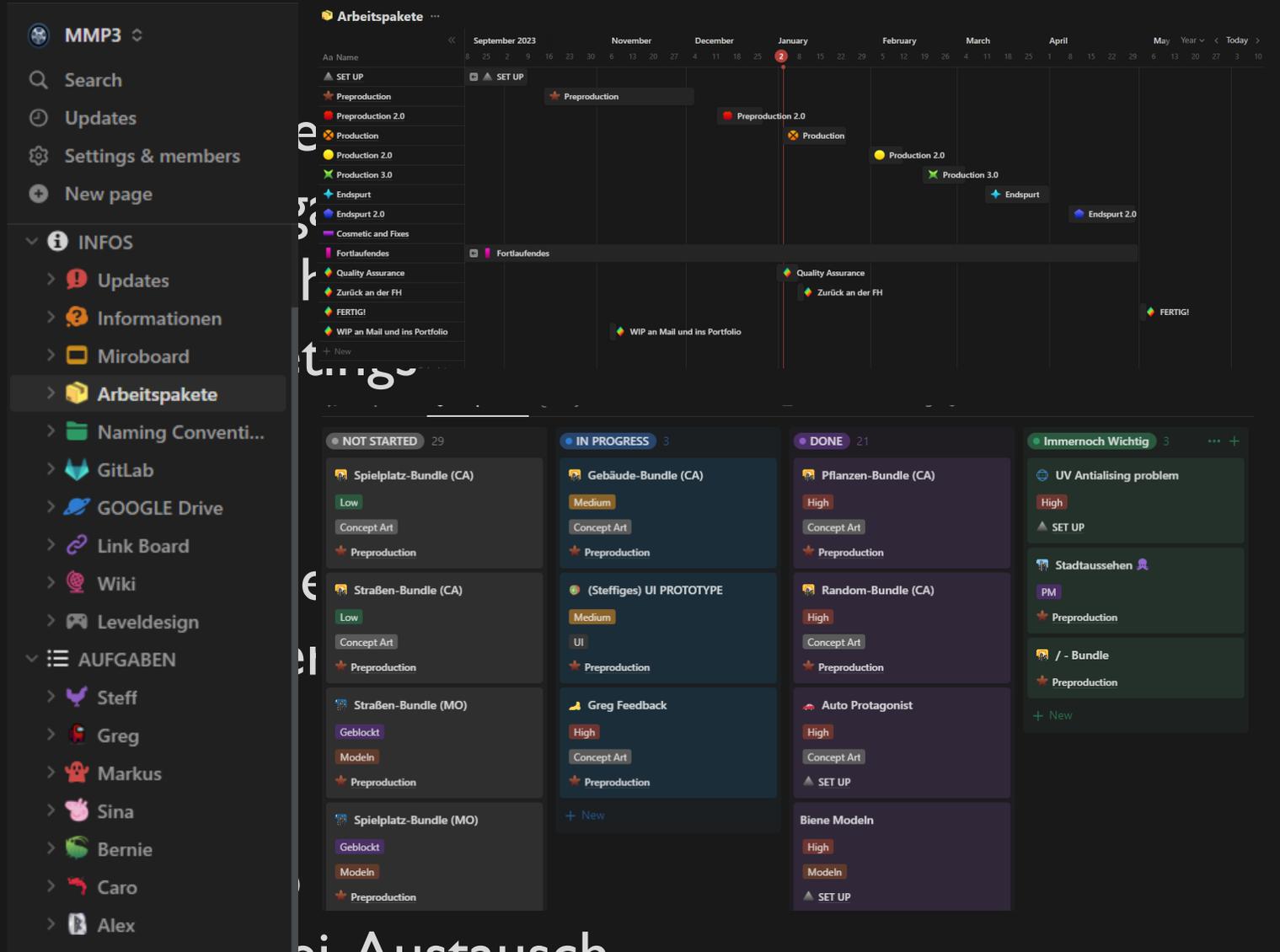


Car-

Recap

Notion, Miro, Git-Lab

Leveldesign



The screenshot displays a Notion workspace for a project named 'MMP3'. The sidebar on the left contains a navigation menu with sections: 'MMP3', 'Search', 'Updates', 'Settings & members', 'New page', 'INFOS' (with sub-items: Updates, Informationen, Miroboard, **Arbeitspakete**, Naming Conventi..., GitLab, GOOGLE Drive, Link Board, Wiki, Leveldesign), and 'AUFGABEN' (with sub-items: Steff, Greg, Markus, Sina, Bernie, Caro, Alex). The main workspace is divided into three views: a Gantt chart at the top showing a timeline from September 2023 to May, with tasks like 'Preproduction', 'Production', and 'Endspurt' across different months; a Kanban board below it with columns for 'NOT STARTED' (29 items), 'IN PROGRESS' (3 items), and 'DONE' (21 items), each containing task cards with labels like 'Spielplatz-Bundle (CA)', 'Gebäude-Bundle (CA)', and 'Pflanzen-Bundle (CA)'; and a 'Immernoch Wichtig' (3 items) section on the right with tasks like 'UV Antialiasing problem' and 'Stadtaussehen'.

- Datei-Austausch

Level of Detail

- Funktioniert so, dass bestimmte Scenen erst geladen werden wenn sie relevant sind, somit gibt es nicht zu viele Objekte auf einmal die geladen werden müssen in das Spiel
- Scenen werden aufgeteilt je nachdem welchen Bereich auf der Map sie abdecken

Story

- Main Story ist, dass der Vater/Mutter das Kind in die Kita bringt, allerdings kommen dem Protagonisten viele weitere Sachen in den Kopf die er bedenkt
- Dem Spieler wird am Anfang gesagt dass der Vater/Mutter schon zu spät weggefahren ist um zusätzliches Stressgefühl auszulösen

Steuerelemente

Lenken

- Es kann nach links und rechts gelenkt werden um zwischen verschiedenen Lanes zu wechseln
- Zudem muss man auf die passende Lane wechseln um nach links/rechts/gerade weiterzufahren, dabei muss der Spieler nicht selbst bei der Kurve reagieren und Lenken sondern wird durch eine "vorgefertigte Schiene" in die passende Richtung gelenkt. Der Spieler muss daher darauf achten auf welcher Lane er sich befindet
- Der Spieler kann nur zwischen Lanes wechseln und sich nicht zwischen diesen frei bewegen
- wenn man den Rand einer Lane bzw. den Bürgersteig anfährt bekommt man leichtes Feedback

Geschwindigkeit

- Der Spieler kann die Handbremse ziehen, dies bedeutet dass das Auto beim halten der Handbremse zum abbremsen und dann zum stehen kommt
- Nachdem der Spieler die Handbremse wieder loslässt gibt es eine "Beschleunigung" des Autos bevor dieses wieder in Fahrtgeschwindigkeit ist
- Wenn man mit dem Kopf auf die Seite schaut wird nach einer gewissen Zeit (Cooldown) das Auto langsamer
- Wenn man wieder auf die Straße schaut gibt es den gleichen Cooldown bevor das Auto wieder schneller wird
- Der Cooldown soll vermeiden, dass die Geschwindigkeit des Autos sich zu schnell ändert

Handbremse

Aufgaben

- Bitte siehe  Tasks & Funktionen für eine genaue Auflistung der Aufgaben und deren "Bedingtheit"
- Grundziel ist, dass das Kind vor dem Ablauf eines Timers in die Kita gebracht wird (Kita-Timer)
- Aufgaben können nur kommen wenn das Auto fährt, wenn man die Handbremse betätigt und stehen bleibt kommen keine weiteren Aufgaben hinzu

Ortbedingt

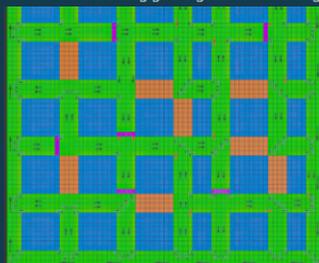
- Ortbedingte Aufgaben sind an einem Ort gebunden wie zum Beispiel Baustelle oder an der Ampel stehen bleiben

Zeitbedingt

- Zeitbedingte Aufgaben erscheinen nachdem man sich eine gewisse Zeit im Spiel befindet
- Nach dem ablaufen der vorgegebenen Zeit die der Spieler zur Verfügung hat um das Kind in die Kita zu bringen (Kita-Timer), ruft zum Beispiel andauernd der Kindergärtner an

Unabhängig

- unabhängige Aufgaben sind zufällig und sind unabhängig von der Zeit die der Spieler sich im Spiel befindet und dem Ort wo sich der Spieler befindet



- rote Quadrate sind jene an denen sich Baustellen befinden, durch diese Bereiche kann der Spieler nicht fahren

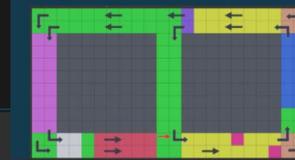
"No-Uh"-s

- Es gibt KEINE Sackgassen, somit kann der Spieler nicht an einem Ort Feststecken
- Es gibt KEINE Lebensanzeige, der Spieler bekommt negatives Feedback durch Punkteabzug und fehlenden Achievements
- KEINE Freifahrt, es ist nur möglich zwischen Lanes zu wechseln aber nicht zwischen Lanes zu fahren
- es gibt keine halben Tile Straßenabsperungen! Absperungen können nur funktionieren wenn ein ganzes Tile abgesperrt wird
- Wenn eine Aufgabe nicht erfüllt wird, wird KEINE Zeit von dem Kita-Timer abgezogen

Entgegenkommende Autos

- haben einen bestimmten Pfad den sie immer wieder ablaufen → so wie bei Pacman
- Wenn der Spieler sich dreht, wodurch nach dem Cooldown die Geschwindigkeit des Autos verlangsamt wird, verlangsamen sich die entgegenkommenden Autos ebenso
- Wenn man nicht ausweicht sondern mit einem Auto zusammenkracht, bleibt der Spieler wie bei der Handbremse stehen und das Hindernis-Auto fährt solange nicht weiter bis der Spieler ausweicht → Hindernis Auto bleibt auf seinem Kurs
- Entgegenkommende Autos bewegen sich immer in der selben Geschwindigkeit wie der Spieler
 - dh. dass Autos hinter einem nicht in einen reinkrachen können
- wenn der Spieler die Handbremse zieht wenn ein Auto hinter einem ist muss dieses ebenso stehen bleiben → Autos hinter einem Hupen

- Eigenes erstes Level ohne Punkte in welchem einfach nur die Steuerung erklärt wird



Achievements

- währenddem Spiel kann der Spieler Achievements freischalten
- Diese Achievements sind unabhängig von dem Punktesystem und muss der Spieler selbst finden indem dieser neugierig wird und
- Wenn man ein Achievement bekommt wird dies dem Spieler sofort mitgeteilt durch Sound und ein Pop-up
- Achievements können dann in einem eigenen Menü oder im Hauptmenü angesehen werden
- man kann im vorhinein sehen wie viele Achievements es gibt aber nicht wie man diese bekommt
- Bitte siehe  Achievement List (Empty) für genauere Auskunft über einzelne Achievements

- Der Spieler verfügt über ein Navi welches einem dem schnellsten Weg zur Kita anzeigt
- Das Navi wird so programmiert dass der Spieler nicht zickzack fährt
- Zus

Punkte System

- Ein (oder mehrere) Punktesystem läuft im Hintergrund des Spiels ab

Anfang und Ende

- Anfang:
 - Der Spieler wird am Anfang an einen Random Punkt auf der Map platziert, von diesen Punkt aus startet der Spieler und findet seinen Weg Richtung Kita
- Ende:
 - vor der Kita gibt es ein Tile das farblich markiert ist. Bremsst der Spieler und bleibt er in diesem Tile stehen ist das Spiel vorbei.
 - der Spieler kann dann entscheiden ob er das Kind aus dem Fenster wirft oder einfach aus dem Auto aussteigt.
 - Fährt der Spieler durch ohne zu bremsen passiert nichts und das Spiel geht weiter
 - Diese Funktion ermöglicht dem Spieler, das Spiel fortzusetzen falls er es noch nicht beenden will.

Tasks erfüllt worden sind

te)

ommt man + Punkte

- Wie schnell eine Aufgabe erfüllt wird kann zusätzliche Punkte bringen
 - dabei wird ein (für den Spieler NICHT sichtbaren) Timer für die Aufgabe gestartet sobald der Spieler eine Aufgabe bekommt
- te gerne umändern<3)

er Spieler Achievements erhält kann dieser Cosmetics für sein Auto erhalten

en von dem Auto schaut einfach Sweet aus hat aber keinen Nutzen, des gleiche gilt auch fürs Blinken vom Auto

üllt gelistet

Physic wenn man Leute zammfährt

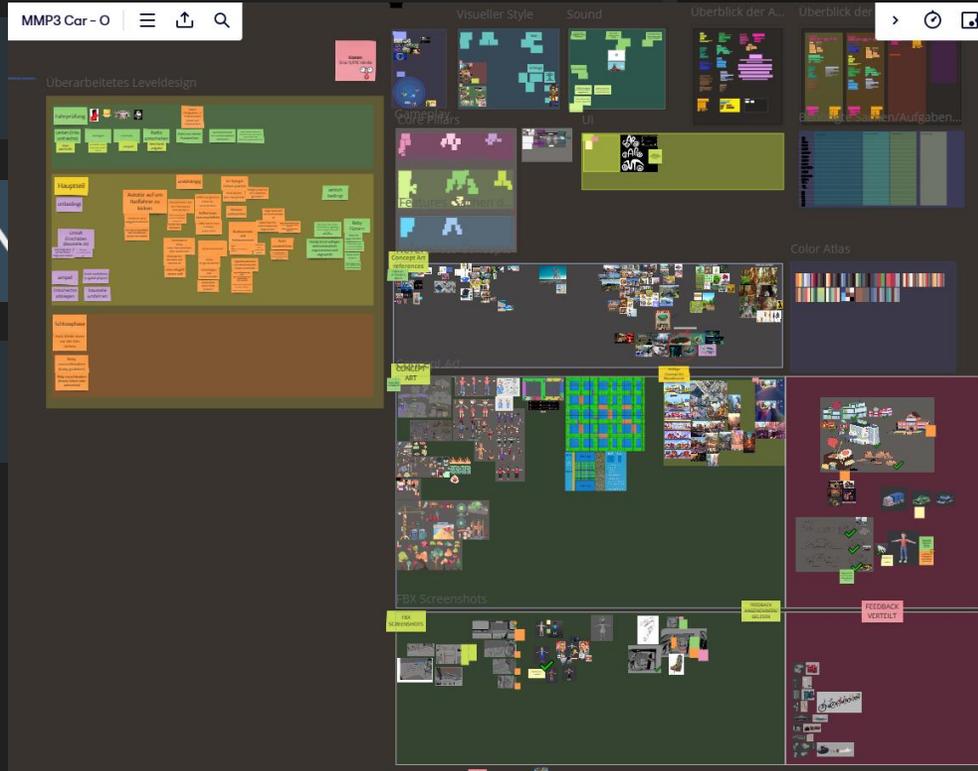
nds die Menschen machen sind "muffled" so ähnlich wie in Star Stable oder Sims

erden ist

mer LowPoly game

Car-

- Notion
- Arbeitspakete



Aufgabe
Wichtigkeit
Meeting

visuelle
Referenz
A

- Added Nerd Boy Model + Maya Scene
- [Sina] Auto-Animation
- Added Jogger Model + Maya Scene
- Added Everyday Man Model + Maya Scene
- Updated Base Character Model + Biker Girl Model with better topology
- Added Biker Girl Model
- Added Base Character Model + Made Setup for Maya Project Folder
- Baby Mesh Reference_für Markus
- Rigged Car-v2
- Merge branch 'main' of <https://gitlab.mediacube.at/fhs47465/mmp3>
- [Feature] GridShader + [Added] TutorialScene + CityScene
- Auto geriggt - Final
- Baby 3D Model
- Concept Art, Baby Modell
- Auto fertig geriggt
- Added Drunkard (Homeless) Concept
- Added Char 2 and 3 to Characters Part 2
- Proxie Modelle, Concept Art, Biene Model & Textures, Aktualisierung Ordnerstruktur, Assets Richtig Umbenannt (Caro '...'...)
- Assets: Fliegenklatsche, Telefon, Kaffeekanne
- [Feature] Tile / Grid Management + Randomization + Random Direction
- Merge branch 'main' of <https://gitlab.mediacube.at/fhs47465/mmp3>
- AutoModell Anpassen, Concept Art und se Stadtlayout von Greg
- Added first character of Character Concept Art Part 2
- Sinas 3D Modell und 3D Scene mit Autoprotagonist LEZ GO CARO!!
- More concept art and SubstancePainter Masks for later textures
- Concept Art fuers Fahrrad
- Erster Teil der Character Concept Art, Main Character, Fahrlehrerin, Radfaherin, Is auch auf Miro :D
- Added Facial Expressions to Baby Concept Art
- Added Baby Concept Art
- Merge branch 'main' of <https://gitlab.mediacube.at/fhs47465/mmp3>
- test

- Git-Lab
- Datei-Austausch

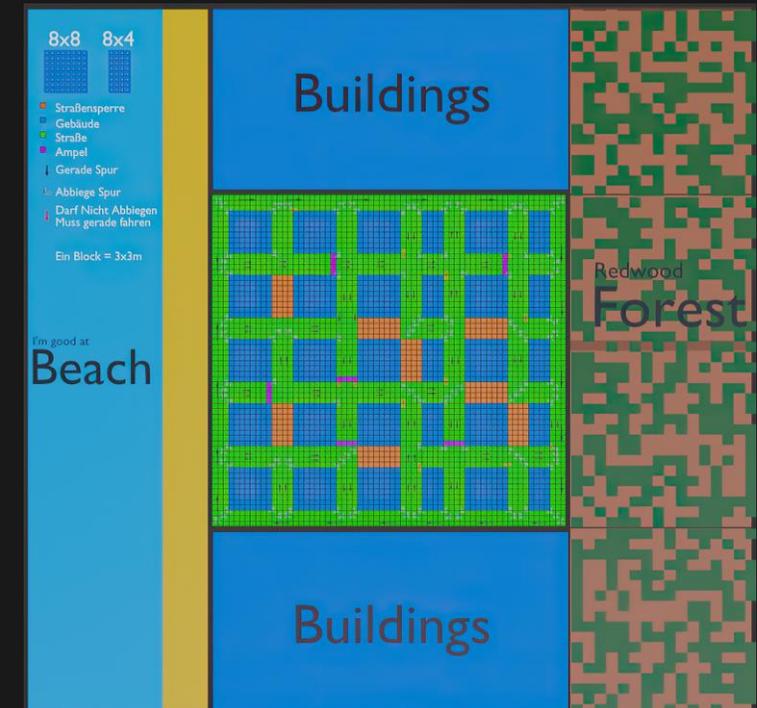
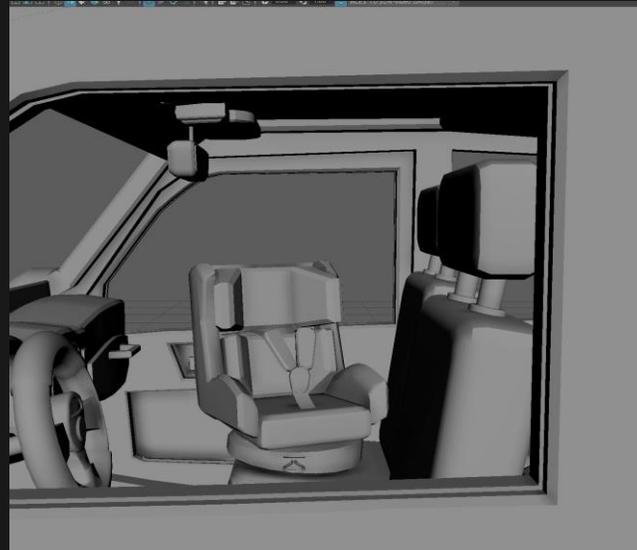
Car-

Recap

Notion, Miro, Git-Lab

Leveldesign

- Bestimmung von Regeln und Herangehensweise



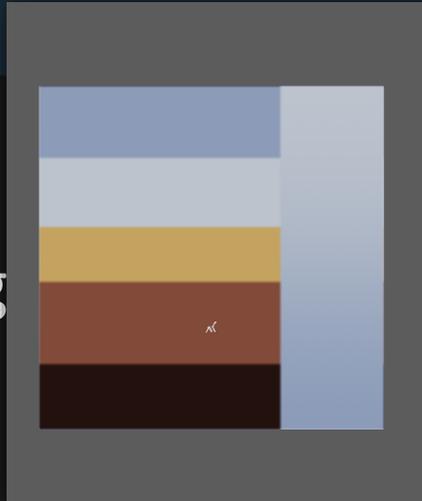
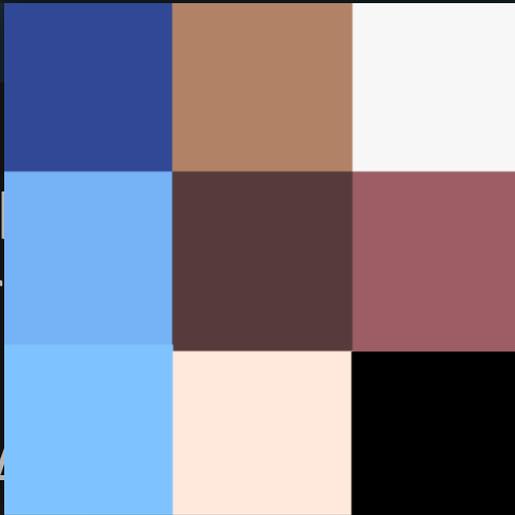
• Concept

• Par

• Color A

• UVs in

• Flexib

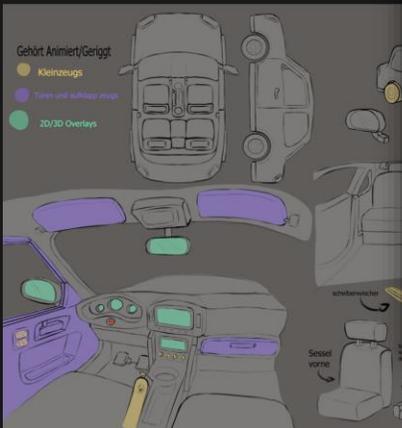


Concept Art

- Protagonisten Auto
- Characters
- Baby
- Biene
- Moodboards
- Fahrrad
- Zahnbürste
- Ampel
- Baustelle
- Telefon
- Pflanzen-Bundle
- Random-Bundle
- Gegenverkehr
- Gebäude-Bundle

Textures

- Räder
- Baby
- Biene
- Random-Bundle





- Workflow

- Modeln → UVs & Texturing

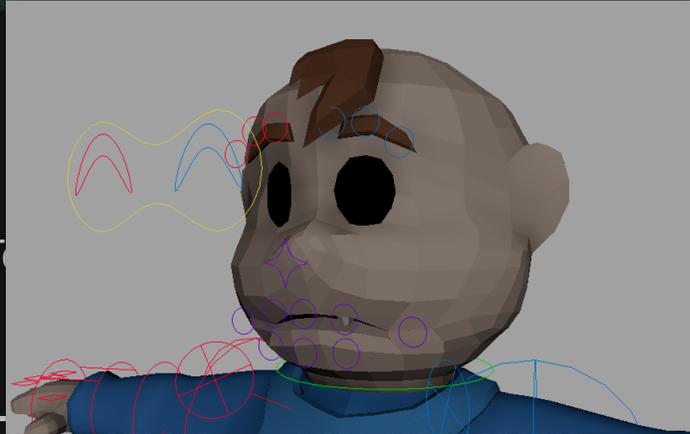
- Characters

- Base Shape + Hand Variations

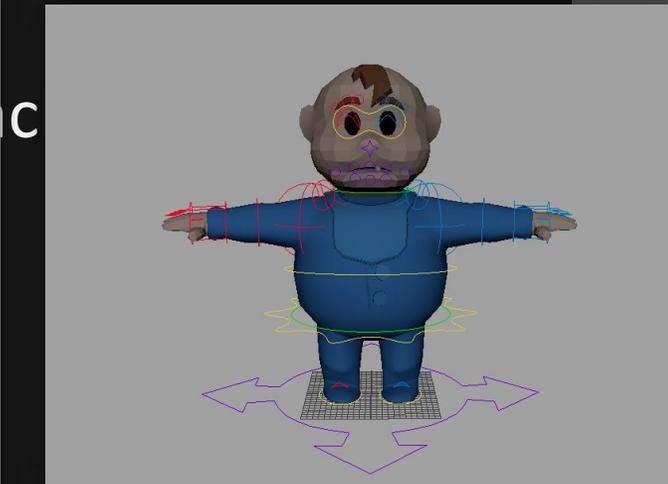
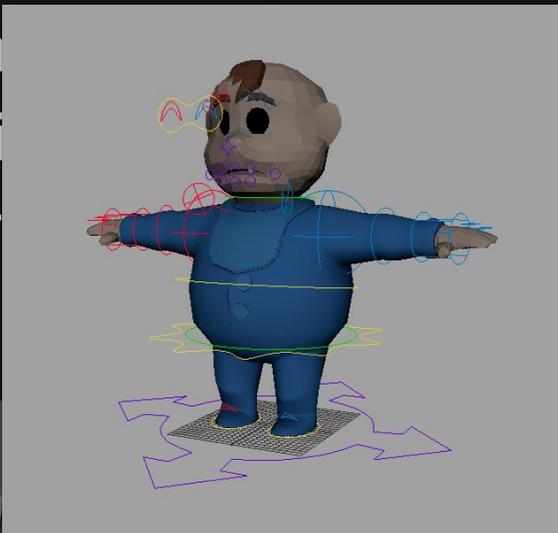
- Animation

- Animations

- Scripts



Scripting Animation

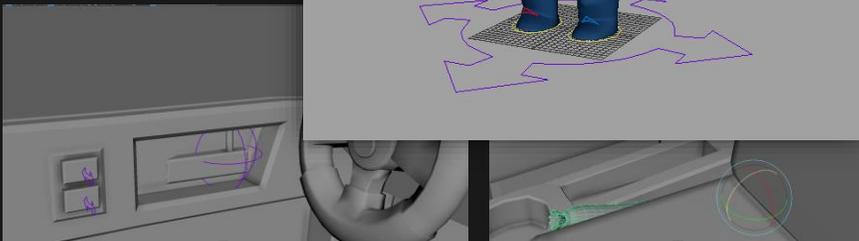
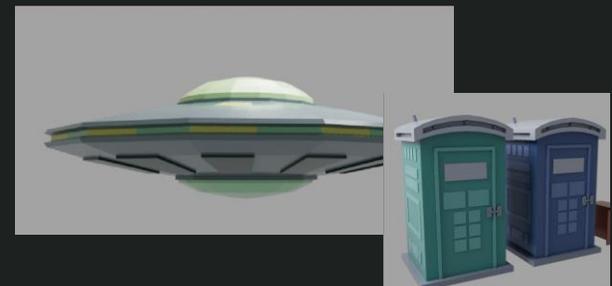


Models

- Protagonisten Auto
- Characters
- Baby
- Biene
- Fahrrad
- Zahnbürste & Pasta
- Pflanzen-Bundle
- Random-Bundle
- Gegenverkehr
- Gebäude-Bundle

Rigging

- Protagonisten Auto
- Baby





- VR Base Set-Up in Unity
- Stadtszene
 - Aufgeteilt in verschiedene Szenen
 - Variationen des Aussehens
- Systeme
 - Fußgänger & Gegenverkehr
- Base Set-Up zum Task System
 - Verschiedene Arten von Tasks

- VR Base Set - Up
- Scene Layout & City Map
- Autosteuerung und Funktionen
- Aufgaben System Base Set – Up
- Überlegungen zu Gegenverkehr- und Fußgängersystem



- Verschiedene Radiosender
 - Verschiedene Genres
 - Werbungen
 - Flexibel
- Abhängig von Animationen

- Metal Soundtrack
- Passende Werbung

