

Spielanleitung Minigolf VR

Virtuelle Realität und Animation SS 23

Patrick Flögel	85824
Felix Kurz	86041
Markus Kohlstrunk	86765
Lukas Deli	86764

Inhaltsverzeichnis

Spiel starten

Spielprinzip und Steuerung

Spiel starten:

Sobald man das Programm des Spiels gestartet hat, beginnt man in der Lobby. Hier sieht man direkt vor sich ein Schild aus Holz, welches mehrere Buttons enthält.

Der Button „Rundkurs starten“ lässt, wie der Name schon hindeutet, einen Rundkurs mit 18 Minigolfbahnen beginnen. Der andere Button „Spiel beenden“ beendet das Spiel.

Der Button „Einstellungen“ ist als Dummy vorhanden, hat also noch keine Funktion. In einem marktreifen Spiel wären Einstellungen wünschenswert.

Um einen Menüpunkt auszuwählen, wird mit einem Controller auf den gewünschten Punkt gezielt und die Taste an der Rückseite des Controllers gedrückt (Standard zum Drücken von Virtuellen Buttons).

Im Folgenden wird beschrieben, wie man beim Absolvieren des Rundkurses vorzugehen hat.

Spielprinzip und Steuerung:

Neben der ersten Bahn fliegt der benötigte Golfschläger in der Luft. Diesen kann man in VR mit Hilfe des Controllers greifen. Dazu muss man die Daumentaste (Standard zum Greifen eines Gegenstands) betätigen. Diese Taste muss man auch gedrückt halten, dass man den Schläger nicht fallen lässt.

Eine weitere nützliche Funktion ist das Teleportieren. Betätigt man die dieselbe Taste und zielt dabei auf den Rasen, so teleportiert man sich an diese Stelle. Diese Funktion ist besonders nützlich, um sich entlang einer Bahn zu positionieren, um die optimale Position für den Schlag zu erreichen.

Hat man nun den Golfschläger in der Hand und sich ggf. passend positioniert, kann man mit dem Schlagen beginnen. Hierbei kann man einfach, wie im echten Leben, den Schläger gegen den Ball schlagen. Diese Schläge werden auch gezählt (sichtbar auf dem jeweiligen Schild, das in der Nähe des Lochs zu finden ist). Das Ziel ist es nun den Golfball in das Loch zu schlagen. Unterbietet man den bisherigen Highscore so wird auch dieser auf dem Schild aktualisiert.

Solange der Ball sich in Bewegung findet, kann er nicht erneut geschlagen werden. Dieser Zustand wird durch den Farbwechsel des Balls zu hellblau signalisiert. Sobald der Ball wieder seine ursprüngliche Farbe angenommen hat, kann er erneut geschlagen werden.

Wird der Ball vom Spieler aus der Bahn heraus geschlagen, so teleportiert sich der Ball automatisch mit dem Auftreffen auf das Gras zurück zum Startpunkt der jeweiligen Bahn.

Manchmal kann es jedoch zu unerwarteten Komplikationen kommen, wobei der Ball an einer ungewollten Stelle liegen bleibt. Für solche Fälle haben wir auch den Ball greifbar gemacht, sodass man ihn sich neu zurechtlegen kann. Im besten Fall sollte man diese Funktion nicht missbrauchen, da man sich sonst bloß jeglichen Spielspaß nimmt.

Hat man nun eingelocht, wird der Ball auf die nächste Bahn teleportiert. Der Spieler wird ebenfalls zur nächsten Bahn teleportiert.

Gelingt es dem Spieler es nicht, innerhalb von 15 Schlägen einzulochen, so wird der Versuch für diese Bahn mit dem Stillstand des Balls des 15.

Schlags beendet und Ball sowie Spieler werden zur nächsten Bahn teleportiert. Die Anzahl der benötigten Schläge für diese Bahn liegt dann bei 15.

Dieses Spielprinzip setzt nun fort, bis man schlussendlich auf der letzten Bahn einlocht. Sobald man auf der letzten Bahn einlocht, wird man vor das große Holzschild teleportiert, welches eine Gesamtansicht über die Ergebnisse liefert. Dies beinhaltet die Summe der benötigten Schläge und den Highscore für die Summe der benötigten Schläge auf dem gesamten Rundkurs. Des Weiteren kann man hier zum Hauptmenü bzw. zur Lobby zurückkehren, indem man den Button auf dem Schild betätigt.

Highscores werden gespeichert, auch wenn man das Spiel verlässt.

Das Spiel kann jederzeit abgebrochen werden, indem der Spieler den Button „Zurück zur Lobby“ auf dem großen Schild drückt. Der aktuelle Spielfortschritt wird dabei nicht gespeichert.