

# ISLAND RACER

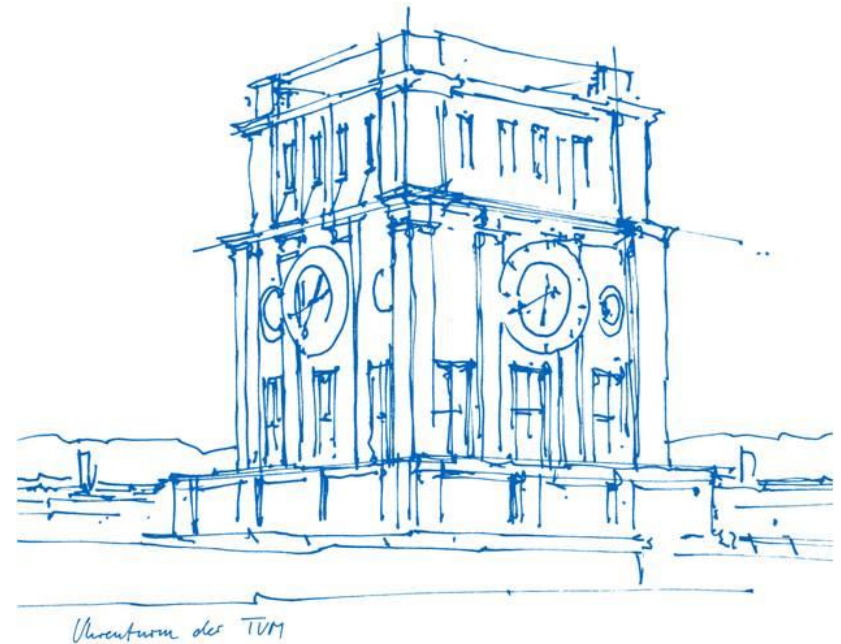
Adrian Schiechel

Andreas Finkenzeller

Carina Vogl

Johann Brenner

Michael Maas



# Gliederung

1. Spielidee
2. Menüführung
3. Objektorientiertes Designmodell
4. Arbeitsaufteilung
5. Meilensteine

# 1. Spielidee - Basics

- Autorennspiel
- Single Player → Time Trial
- Verschiedene Level mit unterschiedlichem Fokus (lange Geraden, kurvig,...)
- Level mit verschiedenem Untergrund → Reibungsunterschiede
- Auto durch Punktesystem anpassbar
  - Punkte können auf die Attribute des Autos (Beschleunigung, Topspeed, Handling) vergeben werden
  - Zusätzliche Punkte können durch gute Streckenzeiten erspielt werden
- Highscoretabelle
- Sound

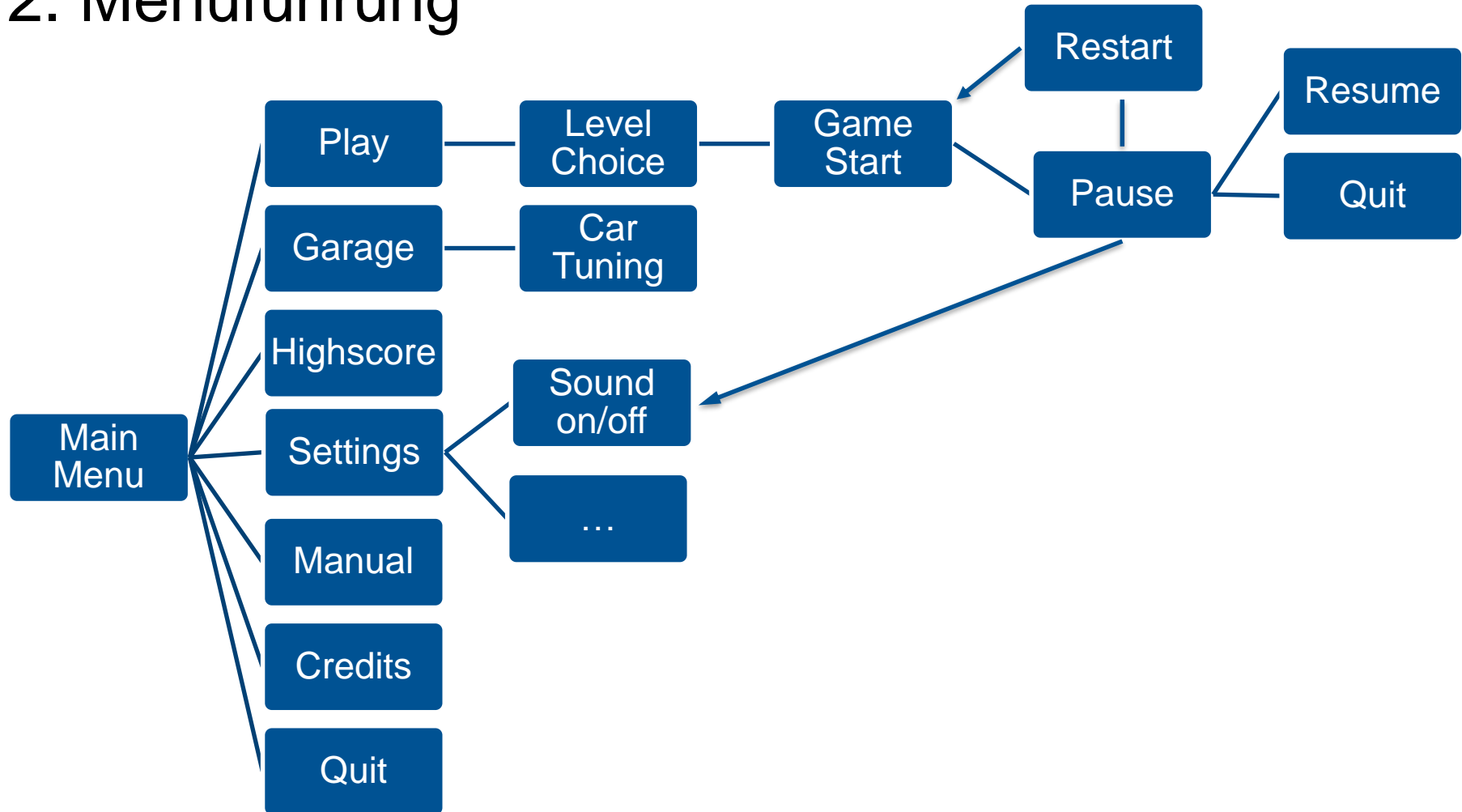


# 1. Spielidee - Umsetzungsansätze

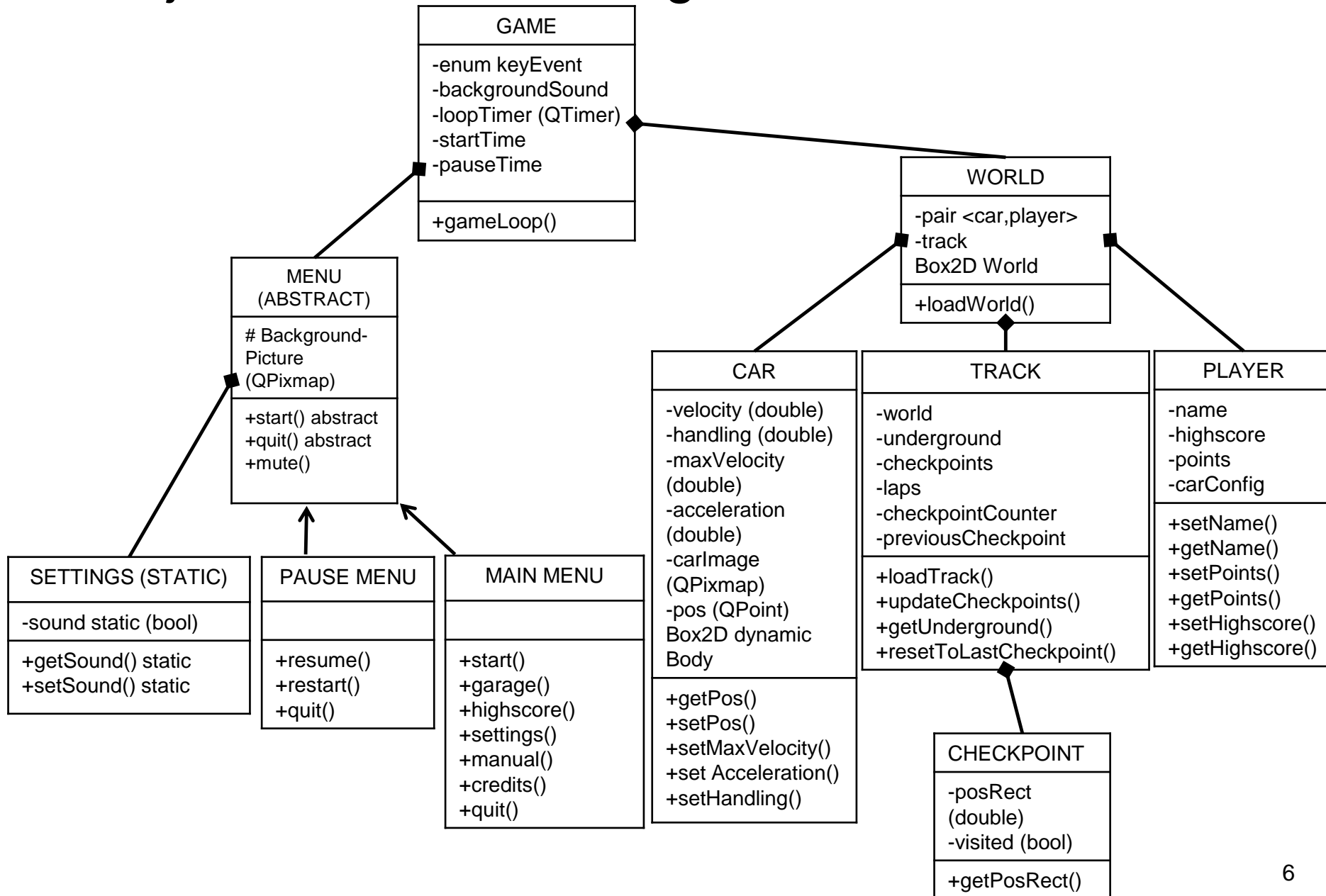
- Checkpoints zur Verhinderung von „Abkürzungen“
- Raffinierter Hintergrund durch 2 Ebenen
  - Für den Nutzer sichtbares farbiges Bild mit Texturen (1. Ebene)
  - Unsichtbares Graustufenbild zur Untergrunddetektion (2. Ebene)
- Physikberechnung der Bewegung und Reibung durch Box2D



## 2. Menüführung



# 3. Objektorientiertes Designmodell



## 4. Arbeitsaufteilung

### Grafik und Menüführung

- Graphical User Interface
- Menüdesign
- Menüevents
- Auswahlbildschirme

#### **Mitglieder:**

Carina Vogl, Michael Maas

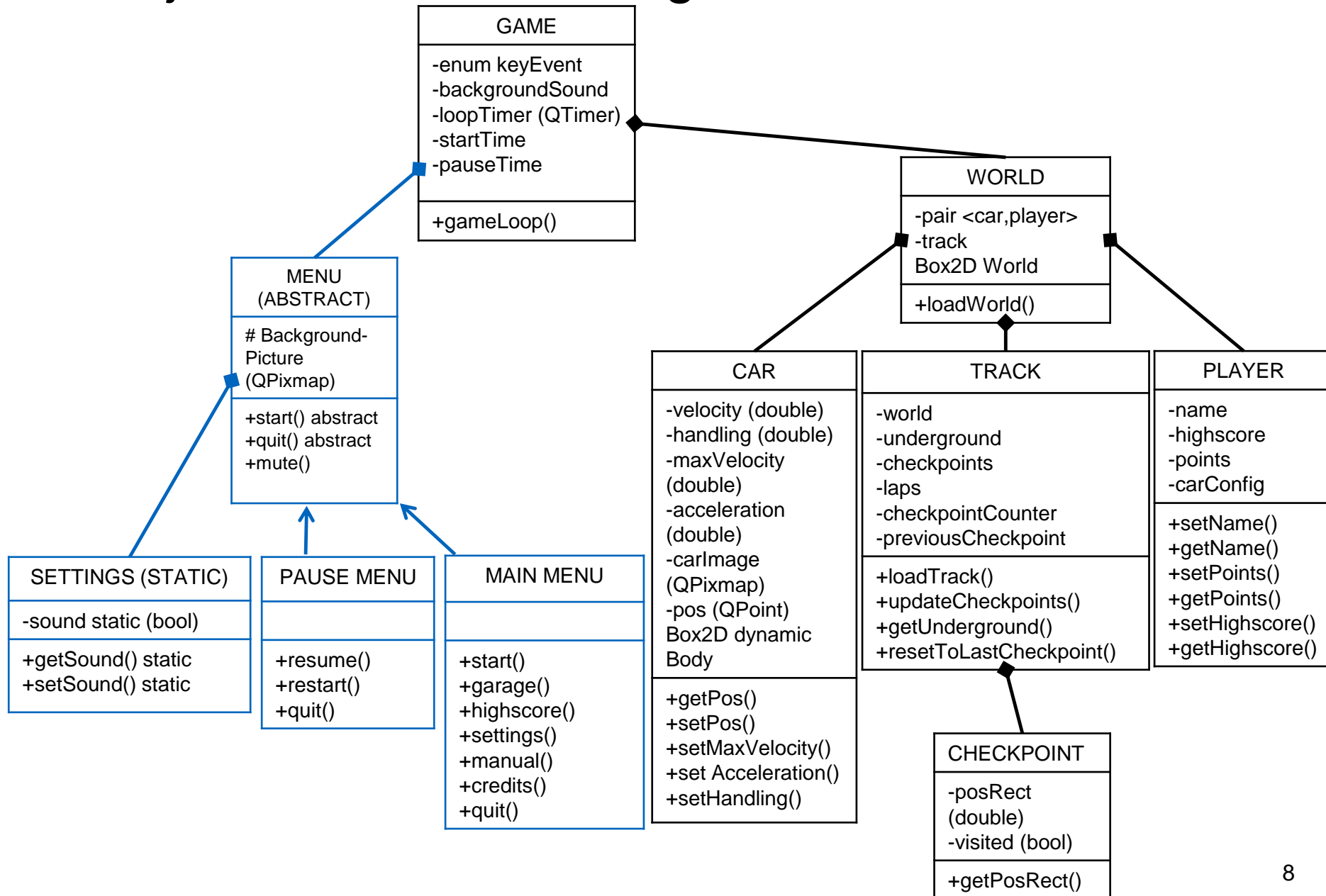
### Physik und Spielklassen

- Einbindung der Box2D-Engine
- Aufbau der Car, Track, Game und Player Klassen

#### **Mitglieder:**

Adrian Schiechel, Andreas Finkenzeller,  
Johann Brenner

# 3. Objektorientiertes Designmodell





## 5. Meilensteine

