

Race project

Game periode 2

Gameplay

(in unity werkt het beter)

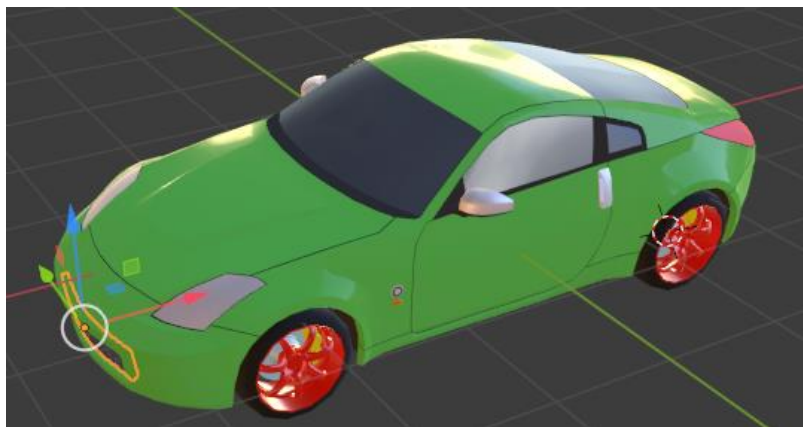
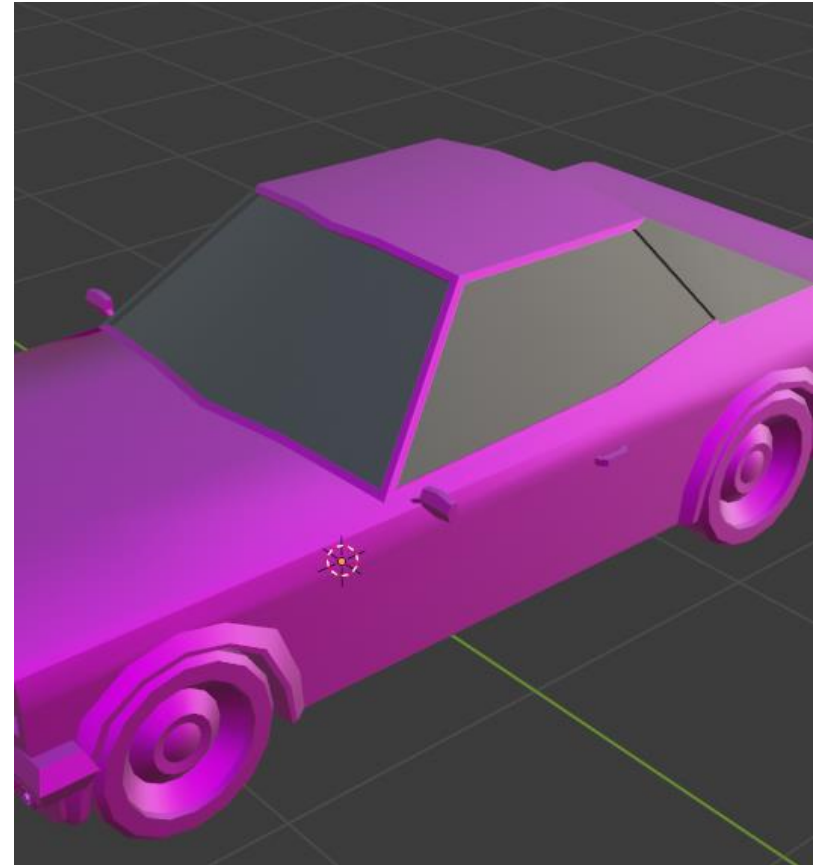
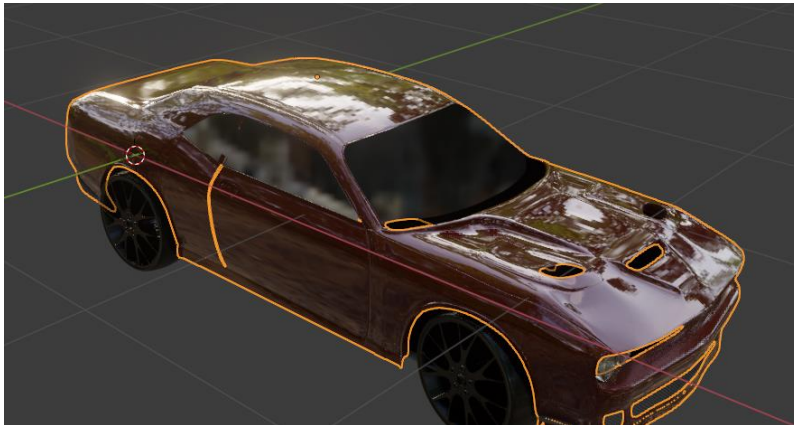
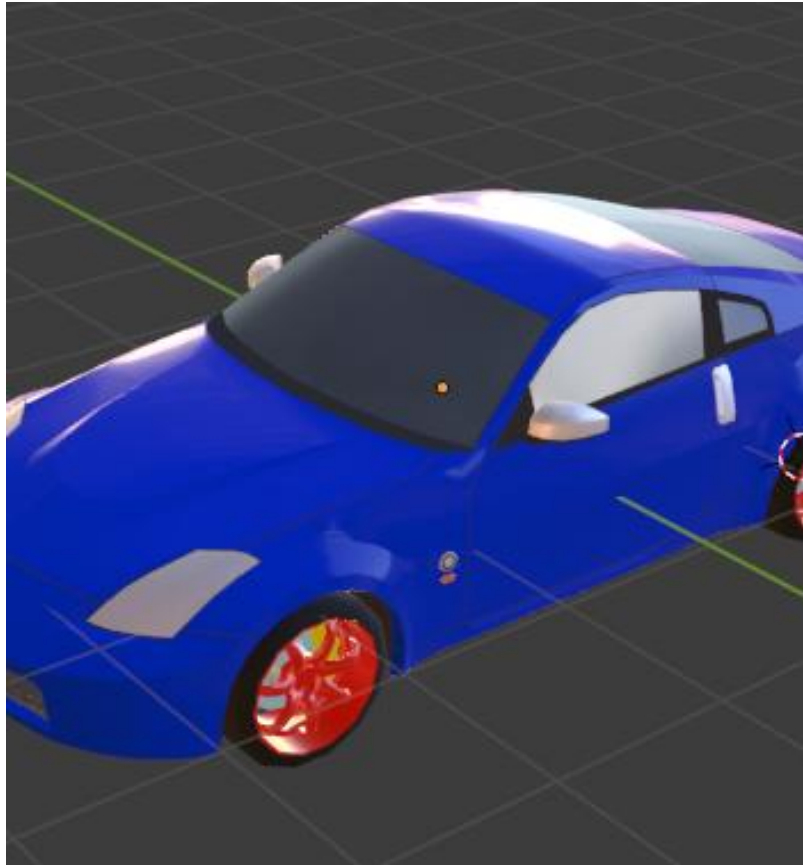


De kritieke criteria

- Hoofdmenu
- Twee circuits
- Werkende UI
- Bestuurbare spelers auto
- AI auto's die zelfstandig het circuit uitrijden
- Checkpoints op de circuits waar je in de juiste volgorde doorheen moet

Mijn basic criteria

- Alle kritieke criteria die erin moesten
- Meerder zelfgemaakte props om de circuits aan te kleden
- AI ontwijkt ook andere auto's
- Eindscherm per race met overzicht van de tijd per auto/speler
- Circuit heeft een grens waar je niet voorbij kunt
- Meerdere spelers auto's met verschillen in topsnelheid/acceleratie



Meerder zelfgemaakte props om de circuits
aan te kleden

The background of the image is a dark, textured surface filled with numerous question marks of varying sizes and shades of gray and brown, creating a sense of depth and repetition.

Zijn er nog vragen?
