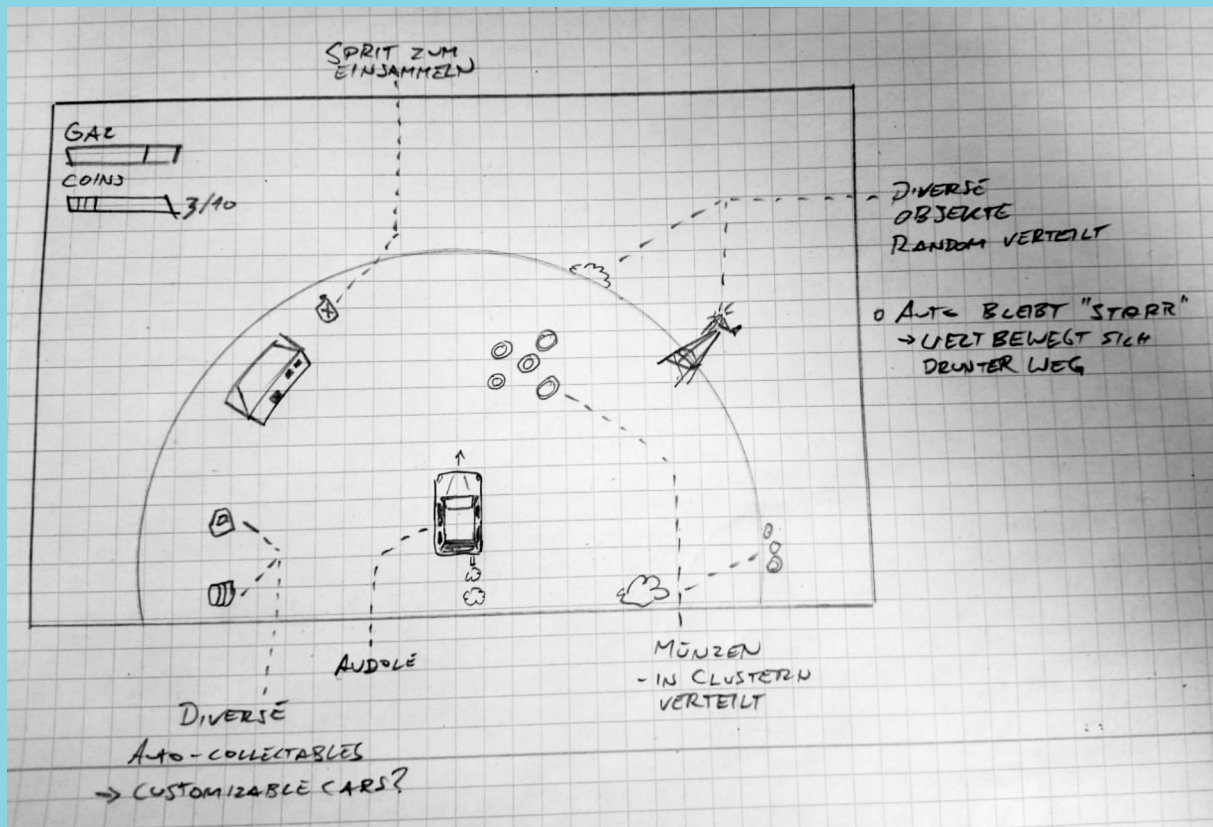


DESIGN DOCUMENT

Rolands rasante Raserei ist das erste Spiel aus „Rolands renommiertem Gamestudio“ und ein Rennspaß für die ganze Familie! Sammle Münzen um deinen Score zu verbessern, entkomme der Polizei und achte darauf, dass dein Tank nicht leer wird!

ERSTES KONZEPT



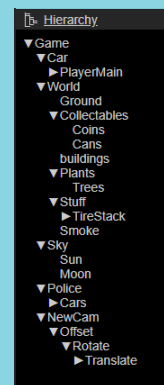
STEUERUNG

- Nutze „W,A,S,D“ oder die Pfeiltasten um das Vehikel zu steuern.
- Verwende „M“ um den Pointerlock zu toggeln
- Wechsel den VUI-Modus mit „J“



HIRARCHIE

Es gibt 5 Hauptknotenpunkte, zum einen das Spielerauto, dann die Welt, der die einzelnen Welterelemente untergeordnet sind, sprich der Boden, Collectables, also Münzen und Kanister, aber auch Objekte mit denen interagiert werden kann, wie Reifenstapel. Im Sky Objekt ist zum einen die Skybox untergebracht, aber auch die Lichter die die Szene beleuchten. der NewCam Knoten ist für die Kamerasteuerung da. Diese ist vom Spielerauto losgelöst um einen leichten Delay in der Verfolgung des Autos und somit mehr Geschwindigkeit zu vermitteln. Und letztlich der PolizeiKnoten. in diesem werden die Polizeiautos gemanaged. diese wiederum sind dem Aufbau des Spielerautos sehr ähnlich.



PHYSIK

Um mit Objekten der Welt interagieren zu können muss die Steuerung der Autos physikbasiert sein. Hierfür sind die Rigidbodys die die Autos in der Physikwelt verkörpern an einen Statischen Rigidbody in der Weltmitte verankert. So drehen sie sich (relativ zuverlässig) nur um die Weltmitte.

LEIDER AUF DER STRECKE GEBLIEBEN...

Im ersten Konzept ist noch zu erkennen, dass weitaus mehr Hindernisse und Spielmechaniken geplant waren. Diese konnten leider zeitlich nicht mehr umgesetzt werden. Sind aber für eine Ausersemesterliche weiterführung des Projektes angedacht. Hierzu gehören nicht nur Gebäude und sonstige Assets sondern auch eine umfangreichere Geräuschkulisse.

