

PRIMA – Spielekonzept: Mario Kart

Was brauchen wir?

- Welt (Umgebung)
 - ➔ Hindernisse (Steine, Boxen, Wände etc.)
 - ➔ Strecke (Kreisstrecke für mehrere Runden ausgelegt)
- Das Kart (First Person)
 - ➔ Kamera
- Items (Sammel + Einsetzbar):
 - ➔ Boost (Geschwindigkeitsschub)
 - ➔ Bremsen (Bad Item – Ausbremsen)
 - ➔ Münzen (Collectable für Highscore)
- Timer = VUI

Gelöst per Editor/Code

Editor	Code
Welt	Kart
Hindernisse	Kamera
Strecke	Items
	Boost
	Bremsen
	Münzen
	Timer

Wo ist 0 und wo ist 1?

0 wird als Startpunkt des Karts definiert. Es ist der Punkt, an welchem das Rennen anfängt und aufhört. 1 wird hier als 1 Meter definiert.

Script Components

Die Wechselwirkung von dem Kart mit den Items. Die Items bekommen einen ScriptComponent. Dieser beeinflusst das Fahrverhalten des Karts. Außerdem wird das Spawnen der Münzen mithilfe eines Script Components initiiert.

Extend

Die Items und das Kart sind eine Sub-Class von *f.Node*. Der Timer extended *f.Mutable*.

Sound

Ereignis	Geräusch
Boost	Wind
Münzen aufsammeln	Belohnungssound
Items aufsammeln	Ein andere Belohnungssound
Beschleunigen	Motor wird lauter
Bremsen	Motor wird leiser + Reifenbremsen
Countdown am Anfang	Trötendes Geräusch

Endspurt (Nur noch wenig Zeit übrig)	Musik wird intensiver
Hintergrundmusik	Lustige, stimmige Musik
Beenden einer Umdrehung	Mensch, freuend
Beenden eines Rennens	Mensch, jubelnd

VUI

Die Punktzahl (Anzahl gesammelter Münzen) wird durchgehend angezeigt. Des weiteren sieht man die aktuelle Zeit (Timer), Rundenanzahl sowie das aktuelle gesammelte Item.

Event-System

- Münzen einsammeln
- Items sammeln
- Items verwenden
- Runde beenden
- Strecke beenden
- Timer abgelaufen

External Data

- Anzahl der Münzen
- Der Rekord (Mindestpunktzahl zum bestehen des Rennens)
- Wieviel Timer Zeit man hat
- Grundgeschwindigkeit vom Kart

Bonus:

- Physics
 - Rigid Body Components
 - Forces
 - ➔ Geschwindigkeiten
 - ➔ Auslenkung in mögliche Richtungen
 - ➔ Hindernisse können (z.B.: Wind) einen wegschieben
- Light
 - ➔ Umgebungsbeleuchtung
 - ➔ Lichtquellen
 - ➔ Skybox
- Spriteanimations
 - ➔ Umgebungsdekorationen
- Animations
 - ➔ Rotierende Münzen