# Exposé

## Name des Spiels:

Racing J

## Kurzbeschreibung der spiel Idee:

Ein Rennspiel in den Bergen von Japan, man wählt ein Auto und eine Strecke und versucht die so schnell wie möglich zu durchfahren. Man kann mit genug Erfahrungspunkten auf Leveln und mit genug Geld sein (Auto schneller machen.)

## Features:

### Umgebung:

Die Rennstrecke soll ungefähr 3 – 4 Autos breit sein, um dem Spieler eine Herausforderung zu bieten.

### Spieleraktionen:

Beschleunigen, Bremsen, Lenken, (Driften, Manuelle Gangschaltung,)

### Andere aktive Elemente:

(Gegenverkehr, Gegnerischer Rennfahrer)

### Punktesystem:

Je schneller man das Rennen abschließt, desto mehr Punkte, Erfahrung und Geld bekommt man

### Ziel des Spiels:

Schließe das Rennen so schnell wie möglich ab, um eine bessere Zeit zu bekommen (und um dein Auto zu verbessern)

### Spielverwaltung:

#### Highscore liste:

Es wird eine Highscore liste geben, in der man seine Bestzeiten ablesen kann und sehen wie viel man sich verbessert hat

#### Spielstände laden und speichern:

Es wird ein Speichersystem geben in dem man seine Highscores, seine Autos, welche Tracks man abgeschlossen hat, sein Geld und seine Erfahrung abspeichern kann (das Tuning an dem Auto abspeichern)

#### Spieloptionen ändern und speichern:

Man soll die Lautstärke und Auflösung ändern können

## Quellen:

Die Autos werden selbst gemalt oder abgezeichnet, genauso wie die Rennstrecke  
<https://itch.io/game-assets/free/tag-user-interface>  
<https://craftpix.net/freebies/free-racing-game-kit/>

## Übersicht:

### Zeitplan:

Als erstes werde ich ein Basis spiel erstellen, wo man testen kann ob man Lenken, Bremsen und Beschleunigen kann. Als nächstes sind die Erstellungen der Graphiken, also der Autos und der Rennstrecke, dran.

### Ich muss-features:

Steuerung des Autos, funktionierende Rennstrecke, Erfahrungspunkte und Geld.

### Ich kann-features:

Alles in den Klammern