

# 1. Das Konzept

## ➤ Objekte

- GolfFeld
- SpielzeugAuto
- GolfBall
- Teller

## ➤ Chancen

- 3 Bälle
- Nicht von START, sondern weiter spielen

## ➤ Ziel: GolfBall einlochen

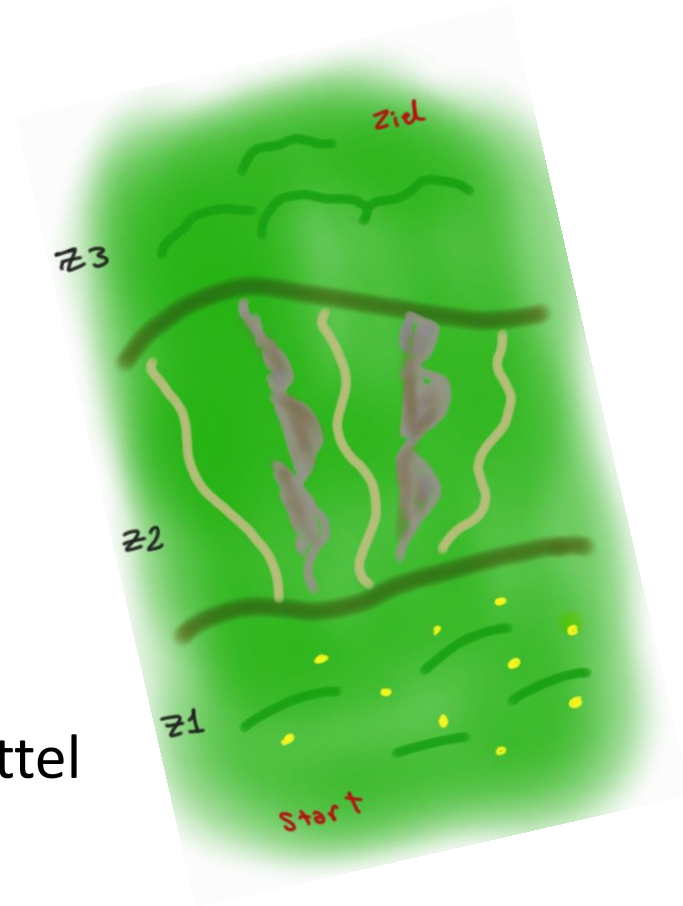


## 2. BallBewegung

- 3 Faktoren beeinflussen die Ballbewegung
  - Boden (hügelig)
  - Auto-Geschwindigkeit
  - Wind (nicht immer, bzw. nicht überall)

### 3. Terrain (3 Zonen)

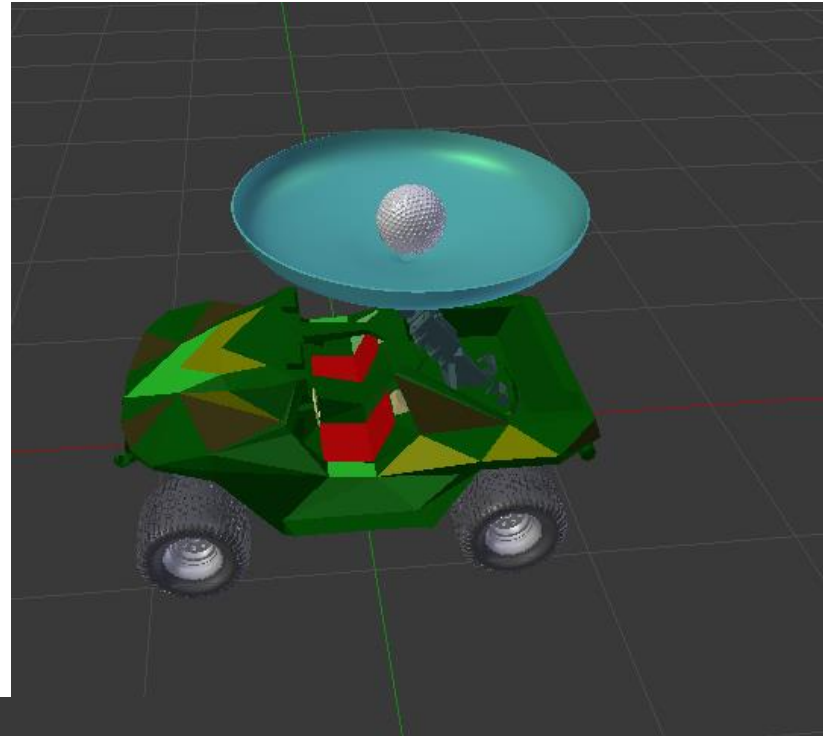
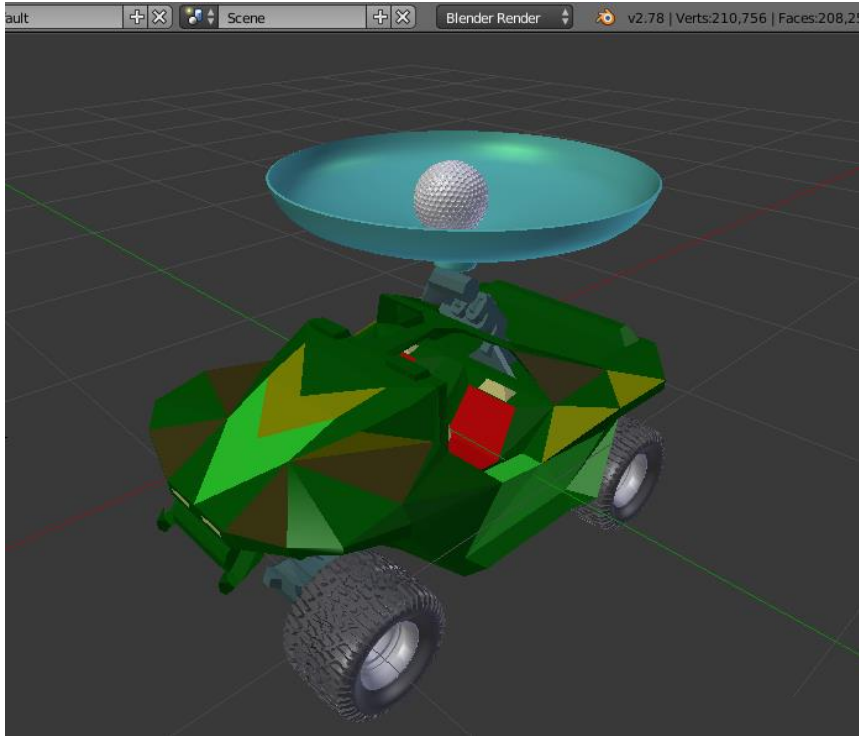
- Zone 1: nicht schwer, Spieler kann Münzen sammeln
- Zone 2: besteht aus 3 Routen mit (Hindernisse & Hilfsmittel)
  - Route 1:
    - Hindernisse: schwieriges Gelände
    - Hilfsmittel: ein Rohr
  - Route 2:
    - Hindernisse: sehr windig
    - Hilfsmittel: Ändern des Ballgewichts
  - Route 3:
    - Hindernisse: Raben
    - Hilfsmittel: Verstecke
- Zone 3: schwer zu fahren, keine Hilfsmittel



# 4 Erweiterungsmöglichkeiten

- Steigerung des Schwierigkeitsgrads für jedes neue Level
  - Schwierigkeiten
    - z.B. Umfang des Tellers -> kleiner
  - Hilfsmittel
    - Teller aus unterschiedlichen Materialien (z.B. Keramik vs. Gummi)
  
- Jedes neue Level = neues Szenario
  - z.B. Objekte:
    - Farm (Hühnerstall)
    - Traktor
    - Ei (anderes Bewegungsmuster als ein Ball)
    - Nest

# 5 Blender (Objekte)



## 5 Blender (Probleme)

