

Race Wars

Brian Holst Larsen og Peter Thomas Niebling

Vi har begge i vores yngre år spillet spillet Super Cars II på en amiga computer. Det er et racerbil spil hvor to biler køre om kap med hinanden, om først at nå fem gange rundt om en racerbane og hvor alle midler var lovlige til at sikre at det var din bil som passerede målstregen først. Det er dette spil som har inspireret os til at udvikle vores eget bil spil.

Da ingen af os har erfaring med at programmere computer spil, har vi tænkt os at gribe opgave iterativt ad, dvs vi starter med at få vores biler til at køre mod hinanden, for så derefter at udvikle andre egenskaber til vores spil, evt at få bilerne til at kunne skyde med våben, hvilket også ville betyde at bilerne skulle have indført en tæller for hvor meget skade de kan tåle (amour). Der skal også holdes styr på hvor mange runder en bil har kørt på banen, dette forstiller vi os at løse ved hjælp af nogen skjulte linjer som sætter nogen boolske værdier til true når bilen passere dem og kun hvis alle disse er sat til true kan man få noteret en omgang når man passere start. Dette er for at holde styr på at bilerne har kørt en hel og korrekt omgang når de kommer forbi start.

Bedre grafik altså hvordan spillet visuelt kommer til at se ud.

Vi kunne også godt tænkte os at lave forskellige typer biler, så der f.eks. er variation i deres hastighed, våben og deres amour også give en spiller mulighed for selv at vælge sin bil inden spillet starter.

Bilerne selv skal styres med piletasterne hvor frem pilen skal øge bilens fart op til en max hastighed, slippes knappen skal bilen langsomt tabe fart indtil den står stille. Det modsatte er også glædende for tilbage pilen dog er max hastigheden betydelig lavere når man køre baglæns. Venstre og højre pilene skal så styre hvilken retning bilen bevæger sig i.

Vi har tænkt os i starten at gøre alle objekter inkl. biler som cirkulære objekter, da det vil gøre vores collision detection nemmere, nemlig ved at teste på at afstanden mellem bilernes og væggen centrum aldrig bliver mindre end summen af deres radiuser. Denne metode vil vi dog ikke kunne anvende til at sørge for at bilerne ikke køre ud over skærmen, for at forhindre dette bliver vi nød til at lave en algoritme som tester på om billen passere de ydre grænser.