

Arvutigraafika projektiplaan

Robert Roosalu
12.02.2016

Plaanin luua külgsuunas mootorrattaga takistuste ületamise (mototrial) mängu. Mängija ette on laotud erineva kõrguse ja kujuga takistused. Takistused tuleb ületada oskusliku manööverdamisega. Triali tsikli juhtimine taandub nelja suunanoole kasutamisele:

- ↑ kiirendus,
- ↓ pidurdus,
- ← taha kallutamine,
- ette kallutamine.

Projektil on kaks eesmärki:

- 1) Graafiline pool: külgsuunas tsikkel ja takistusrada. Siin hoian esialgu lihtsamat joont. Sõitja, tsikkel ja takistused koosnevad lihtsatest geomeetristest kujunditest. Küll aga, kui aega jääb, võiks teha koostööd mõne kunstnikuga APT Game Generaatorist, kel leidub huvi.
- 2) Sõiduomadused, tsiklifüüsika: mängu mehaaniline tunnetus. Eesmärk katsetada vedrustuse, raskuskeskme, inertsimomendi, pidurdusomaduste jms, et saavutada mängijale mõnus trialitsikli tunnetus.

Kasutan Unreal4 mootorit, rõhuga Blueprint liidesel.

Motivatsioon tuleneb soovist taastada mäng, mida kunagi mängisin: Trial Bike PRO. Hetkel on leitav samanimeline veebimäng, kuid see pole see.



Illustratsioonid originaalmängust. Pildidel kuvatud ette kallutamine. Samuti on näha mängu üldine tunnetuslik eesmärk, mida sihin.