

Eisstockschiessen

Beteiligte Personen

Andreas Kofler, 9956853
Roland Hopferwieser, 9956647
Paul Foschum, 9855552
Markus Ikeda, 9725595

Programmiersprache

C++, OpenGL

Programmaufruf

Desktopversion mit *ice*, CAVE-
Version mit *icecave* bzw.
run.csh (startet automatisch den
Virtual Sound Server)



Beschreibung

Ein bis vier Spieler versuchen einen ihrer vier Eisstöcke möglichst nah an der Daube zu platzieren. Gewonnen hat der Spieler, dessen Eisstock am Spielende die kürzeste Entfernung zur Daube hat.

Spielablauf

Zuerst wird die Daube an einer Seite der Eisbahn (in Blickrichtung) mit der Aktions-Taste platziert. Danach versuchen die Spieler abwechselnd bzw. hintereinander (abhängig vom eingestellten Modus) ihre Eisstöcke möglichst nah an der Daube zu platzieren. Dabei wird die Wurfstärke durch gedrückt halten der Aktions-Taste eingestellt.

Steuerung

CAVE-Version

Wird mit Hilfe der WAND gesteuert.

Bewegung: JOYSTICK

Aktion: BUTTON1

Drehung: BUTTON2, die Lage der WAND gibt dabei Drehrichtung und -geschwindigkeit vor.

Menü: BUTTON3

Desktop-Version

Bewegung: A, W, S, D oder Cursor-Tasten

Aktion: RETURN

Drehung: Über die Maus, der Abstand des Zeigers von der Fenstermitte gibt dabei Drehrichtung und -geschwindigkeit vor.

Menü: M

Schnee ein/aus: P

Gravitation ein/aus: G

Maussicht ein/aus: H

Quellen

Nichteigene 3D-Objekte: <http://www.3dmodelz.com>

Nichteigene Texturen: <http://www.3dcafe.com/asp/textures.asp>

Virtual Sound Server: <http://www.isl.uiuc.edu/software/vss/>