

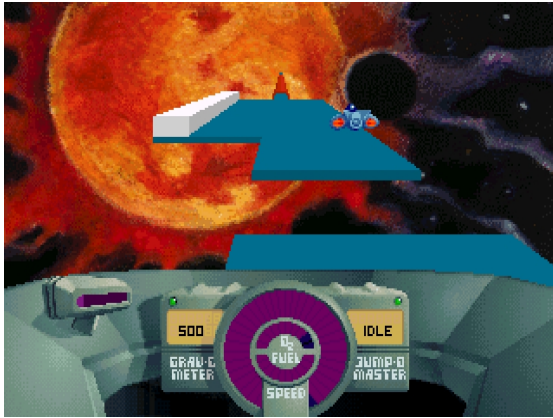
Skyroads GL

Gabriel Kronberger 0056315

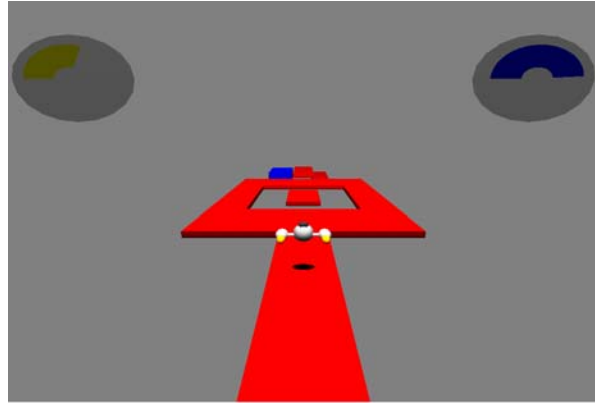
Matthias Schmidl 0055672

Johannes Zarl 0056816

Skyroads GL orientiert sich an dem 1993 von Bluemoon herausgegebenen Spiel Skyroads.



Skyroads



Skyroads GL

Skyroads GL wurde als Applikation für den Curved Screen ausgelegt und benützt zur Steuerung die Cave-Wand.

Vom Originalspiel wurden die Geschwindigkeitsanzeige und die Anzeige für den verbleibenden Sauerstoff übernommen. Ziel ist es den Parcours fehlerfrei abzufahren und auf die grüne Zielplattform zu gelangen.

Neues:

Ausser der Portierung auf die Cavelib und der auf den Curved Screen angepasste Steuerung besteht in Skyroads GL die Möglichkeit, neue Strecken mit einem VRML-Editor zu entwerfen und sie direkt im Spiel zu verwenden.

Bedienung:

Beim Starten des Spieles und nach jedem Reset wird die aktuelle Position der Wand als Referenzpunkt gespeichert. (Aufpassen, speziell beim Reset, dass die Wand beim Körper und nicht ausgestreckt gehalten wird, sonst muss zum Beschleunigen ein Schritt nach vorne gemacht werden, anstatt einfach den Arm auszustrecken)

Durch Vor - Zurück, bzw. Links - Rechts Bewegung der Wand wird das Raumschiff beschleunigt, gebremst und gelenkt.

Der linke Button dient zum Springen; Der Mittlere setzt das Raumschiff an den Start zurück.

Ausführen:

```
./skyroadsgl [trackname].vrl
```