



Cave MiniGolf^{3D}

Christof Klausecker 0055938
Andreas Rösch 0056950

Kurzbeschreibung

Wie der Titel schon erahnen lässt, handelt es sich um ein Minigolf-Spiel für den CAVE. Man steuert dabei einen Golfschläger mit Hilfe der Wand und versucht so den Ball einzulochen. Die Bahn und deren Umgebung werden aus einer Datei geladen, wobei eine Bahndatei beiliegt, welche einen Teil des Campus der JKU darstellen soll.

Cave MiniGolf^{3D} verwendet OpenGL und wurde in C++ programmiert.



Spiel starten

Man ruft das Spiel mittels „minigolf“ auf und muss dabei als Parameter die gewünschte Bahn angeben.

Beispiel:

```
minigolf bahn1.bhn
```

Steuerung



Sie den Schläger bewegt haben, wobei Sie den Ball nur schlagen können, wenn sich dieser nicht bewegt.

Um sich vor bzw. rückwärts zu bewegen, drücken Sie den Joystick rauf bzw. runter, wobei Sie immer in die Richtung gehen in welche die Wand zeigt. Für eine Drehung reicht es den Joystick nach links oder rechts zu drücken. Für eine Änderung der Schlägerposition genügt es, einfach die Wand in die gewünschte Richtung zu bewegen. Um nun den Ball zu schlagen, fahren sie einfach mit dem Schläger über diesen hinweg. Der Ball bewegt sich nun in die Richtung in der

Spielablauf

Nach dem das Spiel gestartet wurde, befindet sich der Ball sofort an der Startposition und das Spiel kann beginnen. Versuchen Sie nun den Ball in das Loch zu bekommen.

Um ein neues Spiel zu starten oder das Spiel zu beenden, gehen Sie bitte zur Hütte und drücken, wenn Sie vor der Tafel stehen, den linken Button. Nun können Sie durch Auf und Abbewegung des Joysticks einen Menüpunkt auswählen und mit dem mittleren Button bestätigen.

