

SoPra
SS08

Game

Design

[Bad Ass Racing]

[Michael Ziegler]

[Natascha Widder, Jens Silva, Johannes Garimort, Silvan Sievers, Michael Ziegler]

Spielkonzept

Kurzbeschreibung

Bei „Bad Ass Racing“ handelt es sich um ein reines Arcade-Rennspiel. Im Vordergrund steht das Spielvergnügen: Schnelle Autos liefern sich packende Kopf-an-Kopf-Rennen, kämpfen verbissen um den Sieg und liefern sich mit verschiedenen Power-Ups einen vernichtenden Wettkampf. Während der Rennen sorgen verschiedene Gegnertypen, unterschiedlichste Strecken, Hindernisse und der nicht-vorhersehbare Einsatz der Power-Ups für den gewünschten Nervenkitzel.

„Bad Ass Racing“ richtet sich an das Action-suchende Publikum, das spannende und schnelle Unterhaltung einer langwierigen Einarbeitungszeit oder einer zeitraubenden Spielstory vorzieht. So kann der gestresste Manager, der vor dem Abschluss eines wichtigen Deals etwas Zeit findet, eine Runde zur Entspannung zocken, oder die von ihren Kindern geplagte Hausfrau sich mit einem kurzen spaßigen Spiel vom Alltag ablenken.

„Bad Ass Racing“ orientiert sich in seinen Grundzügen an „Mario Kart“ und übernimmt dessen unkompliziertes, einsteigerfreundliches Spielvergnügen und die Idee der Power-Ups. Man startet das Rennen und ist sofort mitten im Geschehen, ohne dass man sich andauernd mit seitenlangen und zeitintensiven Storytexten rumschlagen muss. Dies macht „Bad Ass Racing“ zum optimalen Spiel für Zwischendurch, das aber dennoch aufgrund der verschiedenen Modi und freischaltbaren Features in Form diverser Strecken dauerhaft motiviert.

Spielgeschwindigkeit und Look ähneln vor allem den ersteren Spielen der „Need for Speed“-Serie.

„Bad Ass Racing“ hebt sich von „Mario Kart“ optisch sehr stark ab: Anstelle von Figuren in Karts werden die Rennen in „Bad Ass Racing“ zwischen eigens entworfenen Autos ausgetragen. Desweiteren wird auf den Comic-Look der Fahrzeuge und Strecken, und auf die Knuddel-Optik eines „Mario Karts“ verzichtet. Bei den Power-Ups und Hindernissen wird Wert darauf gelegt, dass sie sich von denen in „Mario Kart“ unterscheiden. Natürlich gibt es auch altbekannte, in ähnlicher Form wie zum Beispiel den *Turbo*. „Bad Ass Racing“ soll aber vor allem durch eigene, innovative Power-Ups glänzen. Im Vergleich zur „Need for Speed“-Reihe und ihrem starken Realismus, steht in „Bad Ass Racing“ der Spielspaß und der Einsatz von Power-Ups im Vordergrund.

Key Features

In „Bad Ass Racing“ fährt man auf unterschiedlichen Strecken. Diese müssen nach und nach vom Spieler freigespielt werden. Ein Rennen beträgt je nach Karte drei bis fünf Runden. Der Spieler wird auf den Strecken diverse Power-Ups und Hindernisse vorfinden, die unter „Spielobjekte“ näher beschrieben werden.

„Bad Ass Racing“ bietet drei Spielmodi: das Rennen gegen andere Fahrer (*Bad Ass Race*), das Zeitfahren (*Ghost Time Mode*), und das sogenannte *Bad Ass Kicking*. Unterstützt werden ein Singleplayer- sowie ein Multiplayer-Modus. In ersterem fordern computergesteuerte Gegner das fahrerische Können des Spielers. In zweiterem wird sich ein weiterer Spieler in das Spiel einklinken können.

Während der Rennen sorgen verschiedene akustische Signale für eine optimale Renn-Atmosphäre: Motorengeräusche, quietschende Reifen beim Bremsmanöver und das Krachen bei Kollisionen mit anderen Autos oder Streckenbegrenzungen sind einige davon. Das Aufnehmen von Power-Ups wird durch das Erklingen eines Tones bestätigt.

Neben einer Titelmelodie im Hauptmenü ist als mögliches Feature das Abspielen von Liedern während der Rennen geplant. Reicht die Zeit am Ende der Implementationsphase, so soll es im Stile eines „GTA 3“ möglich sein, über das Dateisystem eigene Lieder im Spiel verfügbar zu machen.

Technische Merkmale

Spielerinterface

Kameraperspektiven: Es sind drei Kameraperspektiven geplant.

Bei den ersten beiden handelt es sich um „Third Person“-Perspektiven. Die erste ist ein gutes Stück hinter und über dem Wagen platziert, um so einen bestmöglichen Überblick über den Streckenabschnitt und sein näheres Umfeld zu ermöglichen. Damit können gegnerische Wagen gut gesehen und auf deren Aktionen reagiert werden. Die zweite Perspektive befindet sich dichter am Auto. Man sieht quasi dem Fahrer über die Schultern und hat somit ein viel stärkeres Gespür für die Geschwindigkeit und die Action der Rennen.

Schließlich wird es noch eine Cockpit-Perspektive geben, in der man direkt aus der Sicht des Fahrers fahren kann. Was an dieser Stelle gut wäre, aber nicht unbedingt ins Spiel müsste, ist ein extra graphisches Interface für die

Cockpit-Perspektive, bei der Lenkrad und Amaturen zu sehen ist.



Abbildung 1: Die erste der beiden „Third Person“-Perspektiven. Screenshot NfSU2

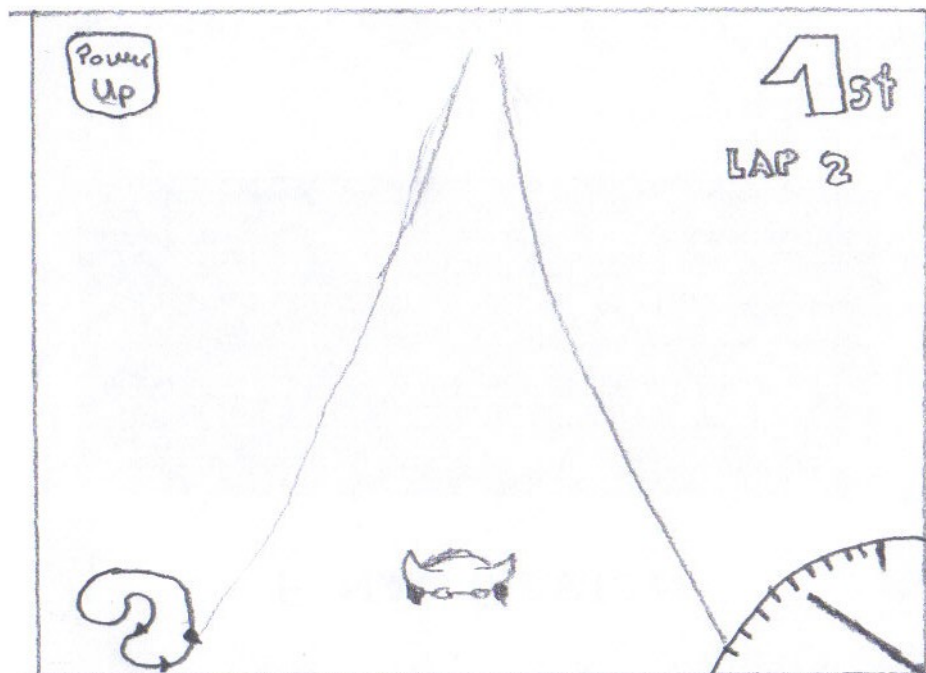


Abbildung 2: Die zweite, nähere "Third Person"-Perspektive. Screenshot NfSU2



Abbildung 3: Die Cockpit-Perspektive. Screenshot Need for Speed Underground 2

Graphisches Interface: Das Interface wird in etwa folgendermaßen aussehen:



Die Anzeigen, die während des Spielens immer auf dem Bildschirm angezeigt

werden, sind die aktuelle Geschwindigkeit (unten rechts), die Rundenzahl und die Rundenzeit der aktuellen Runde (nicht im Bild zu sehen), sowie die aktuelle Platzierung (oben rechts).

Dazu gibt es Anzeigen für die Power-Ups, die man gerade aufgenommen hat (oben links). Ein aufgenommenes Power-Up verfällt nach einer bestimmten Zeit wenn es nicht aktiviert wird; nach seiner Aktivierung wirkt es für eine bestimmte Zeit. Diese Zeiträume werden durch Balkenanzeigen dem Spieler visualisiert.

Insgesamt wird die Power-Up-Leiste in etwa folgendermaßen aussehen:



Erhält ein Spieler *Bad Ass Points* (näheres dazu im Abschnitt „Spielstruktur“), so leuchten diese kurz auf dem Bildschirm auf. Die Summe der erreichten Punkte wird rechts oben, unterhalb der Rundenzahl und Rundenzeit, angezeigt werden (noch nicht im Bild des Interface enthalten).

Menü: Beim erstmaligen Ausführen von „Bad Ass Racing“, wird man nach einer kurzen Einführung (siehe „Screenplay“) aufgefordert einen Namen für ein neues Spielerprofil zu erstellen. Weitere Spieler werden beim Starten eines neuen *Bad Ass Race* hinzugefügt.

Vor Beginn eines jeden Rennens kann der Spieler seinen Wagen und die zur Verfügung stehenden Strecken und Streckenoptionen auswählen. Je nach Strecke hat er zudem die Wahl zwischen dem *Bad Ass Race* oder dem *Time Ghost Mode*. Andere Strecken sind für den „*Bad Ass Kicking*“-Modus ausgelegt. Für diese Strecken kann auch kein anderer Modus aktiviert werden (siehe auch „Spielstruktur“). Genauso ist das für den Multiplayer-Bereich möglich, wobei hier nur der Host für die Wahl der Strecke zuständig ist.

Unter den Optionen können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden, die sich nur auf das aktuelle Spielerprofil auswirken. Mit den *Game-Options* lassen sich verschiedene Einstellungen, wie zum Beispiel die Verteilungshäufigkeit der Power-Ups, einstellen.

Unter *Highscore* lassen sich verschiedene Datej (siehe „Statistik“) zum

aktuellen Spielerprofil anzeigen. Auch Vergleiche mit anderen Profilen sind möglich.

Über den Punkt *Introduction* kann man sich noch einmal die Einführung zu „Bad Ass Racing“ durchsehen (siehe „Screenplay“).

Die Menüstruktur ab dem Hauptmenü sieht folgendermaßen aus:

- Singleplayer
 - Start new *Bad Ass Race*
 - Create new player
 - Bad Ass Racing
 - Select vehicle
 - Select tracks, set track options
 - [Select *Bad Ass Race* oder *Time Ghost Mode*] – taucht nur auf, wenn es sich bei der gewählten Strecke nicht um *Bad Ass Kicking*-Arenen handelt.
 - Manage profiles
 - Change profile
 - Delete existing driver
- Multiplayer
 - Host game
 - Select vehicle
 - Select tracks, set track options
 - Join game
 - Select vehicle
- Options
 - Video options
 - Audio options
 - Controls
 - Game options

- Highscore
- Introduction
- Quit

Während der Rennen hat der Spieler die Möglichkeit das laufende Spiel zu unterbrechen. Automatisch wird ein Menü aufgerufen, das die grundlegenden Funktionen (*Weiter*, *Beenden*, *Optionen*) beinhaltet.

Steuerung: Die Steuerung wird vollständig über die Tastatur ablaufen. Man kann beschleunigen, bremsen, links und rechts lenken und bis zu 3 Power-Ups über verschiedene Tasten einsetzen. Ferner wird es eine Taste für geben, welche das Fahrzeug auf die Strecke zurücksetzt.

Technische Spezifikationen

„Bad Ass Racing“ ist für den PC ausgelegt. Eine XBOX-360-Version ist nicht geplant. Veröffentlicht wird das Spiel in der englischen Sprache.

Bei der Erstellung des Spiels wird das Microsoft XNA 2.0 Framework, sowie das Microsoft .NET Framework 2.0 verwendet.

Zum Spiel: Der Spieler fährt in einer dreidimensionalen Spielwelt mit seinem Rennwagen gegen mehrere computergesteuerte Gegner oder im Netzwerk gegen einen weiteren menschlichen Spieler. Näheres zu den Strecken findet sich unter „Spielstruktur“. Die Rennautos sind dreidimensionale Modelle, ebenso wie die auf den Rennstrecken vorkommenden Objekte.

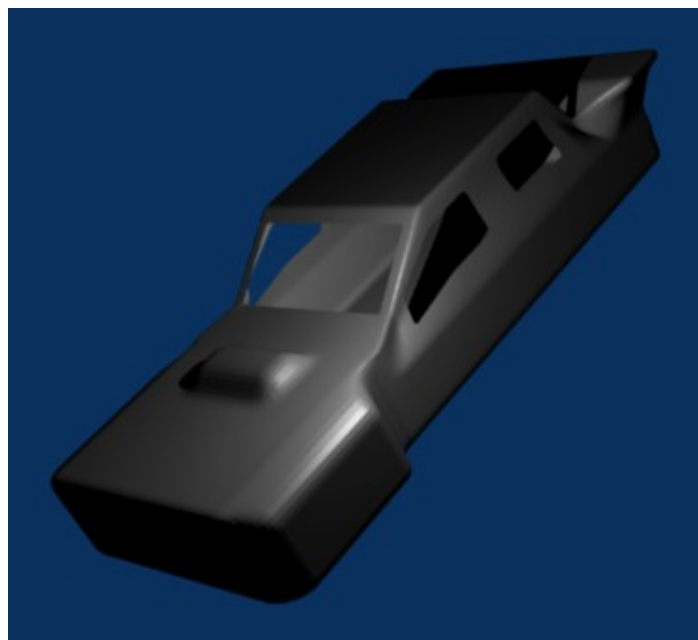


Abbildung 4: Erster Entwurf eines Fahrzeugmodells

Multiplayer: Geplant ist ein Multiplayer-Spiel für zwei Spieler. Diese zwei Spieler dürfen optional auch gegen weitere KI-Gegner antreten. Das Netzwerkerlebnis für mehr als zwei Spieler auszubauen, wird bei genügend Zeit eventuell implementiert werden.

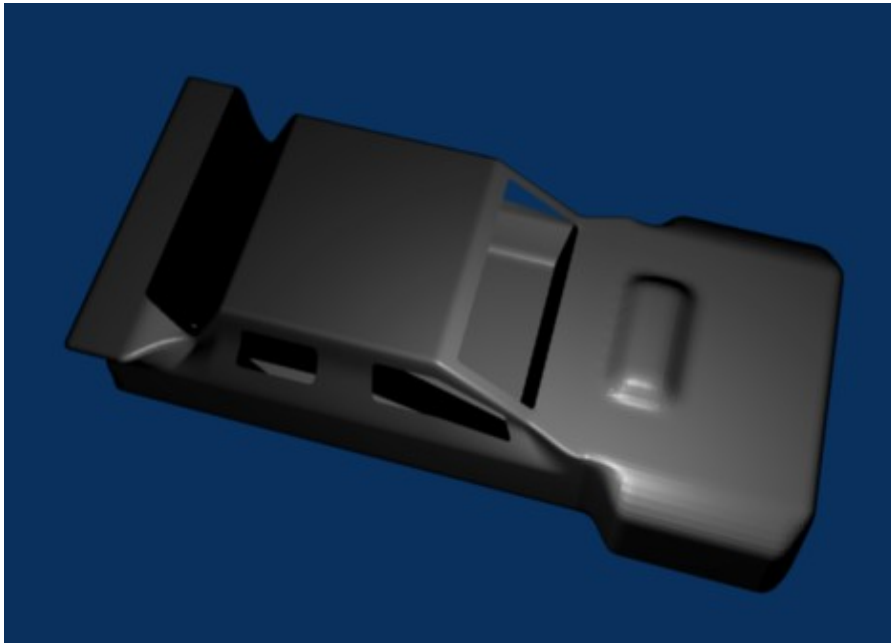


Abbildung 5: Erster Entwurf eines Fahrzeugmodells.

Physik-Engine: Die „Bad Ass Racing“ zugrunde liegende Physik-Engine wird dafür sorgen, dass eine - im Vergleich zu „Mario Kart“ – realistischere, an die reale Welt angelehnte, Spielwelt geboten wird. So sollen spektakuläre und realitätsnahe Sprünge, Karambolagen und Zusammenstöße, sowie die Verwendung von Loopings ermöglicht werden. Die Engine wird das Fahrverhalten insoweit regeln, dass sie den grundlegendsten Naturgesetzen folgt.

KI: Die KI der gegnerischen Fahrzeuge kann der Strecke folgen und so dem Spieler packende Kopf-an-Kopf-Rennen ermöglichen. Zudem kann sie Power-Ups einsammeln und gezielt gegen andere Fahrer bzw. zum eigenen Vorteil einsetzen. Was noch gut wäre, aber nicht sein muss, ist die Fähigkeit computergesteuerter Fahrer, gezielt Kollisionen einzusetzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Wenn am Ende noch Zeit ist, wird zudem das KI-Verhalten an die drei Wagentypen (siehe „Charaktere“) angepasst. So könnte der Fahrer des schnellen Wagens Kollisionen ausweichen, da er hier Nachteile zu erwarten hätte. Der Fahrer eines schwereren Wagens würde hier natürlich besonders rabiät vorgehen und gegnerische Fahrzeuge mit Absicht abdrängen.

Optionen und Aktionen

Gespeichert wird zum einen - separat für jeden angelegten Spieler - der Spielfortschritt des Singleplayer-Modus. Dazu gehören die freigeschalteten Strecken sowie die erreichte Platzierungen bei den Rennen. Ferner werden die Highscore-Ergebnisse gespeichert (mehr unter „Statistik“). Die freigeschalteten Fahrzeuge und Strecken erscheinen bei der entsprechenden Auswahlseite im Menü.

Im Multiplayer gibt es keine anfallenden Daten wie Spielfortschritte. Demnach werden hier keine Daten gespeichert.

Eine Replay-Funktion ist nicht fest vorgesehen, wird allerdings berücksichtigt, falls die Zeit es zulässt. Diese würde es dann ermöglichen, sich ein Rennen noch einmal anzuschauen, samt den nötigen Funktionen wie Vorspulen, um die interessanten Szenen schnell zu finden.

Spielstruktur

Spielmodi: „Bad Ass Racing“ bietet drei verschiedene Singleplayer-Modi an. Zwei der Modi, die für Einzelspieler angeboten werden, sind Multiplayer-fähig. Als Einzelspieler hat man die Wahl zwischen dem normalen *Bad Ass Race*, dem *Bad Ass Kicking* und dem *Time Ghost Mode*. Der Multiplayer-Modus unterstützt die ersten beiden Modi, außerdem sind alle Strecken von Anfang an frei verfügbar.

Das *Bad Ass Race* ist der Grundpfeiler von „Bad Ass Racing“. Von der Struktur her aufgebaut wie ein Turnier, geht es darum, am Ende die meisten Punkte (siehe weiter unten) zu haben. Die Rennen werden auf den „Bad Ass Racing“-Strecken gegen computer-gesteuerte Gegner ausgetragen. Zu Beginn steht nur eine Strecke zur Verfügung. Je nach Strecke kann man über einen Sieg oder eine Platzierung unter den besten dreien, weitere Strecken freischalten. In die Statistik des *Bad Ass Race* wird jeweils der erste bestandene Versuch einer Strecke gewertet. Danach ist die Strecke freigeschalten und somit für die verschiedenen Spiel-Modi über das Hauptmenü auswählbar.

Einige der Strecken des *Bad Ass Race* sind besonderer Natur. Ziel des sogenannten *Bad Ass Kicking* ist es, mit Hilfe der zahlreich erscheinenden Power-Ups sogenannte *Bad Ass Points* zu erlangen. Pro abgeschossenem Gegner gibt es eine bestimmte Anzahl an Punkten. Auch das Rammen und Umschubsen der Gegner ergibt Punkte. Nach einer bestimmten Zeit ist der Kampf vorbei und der Sieger der Arena ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Der Sieger des *Bad Ass Race* wird anhand der gewonnenen Strecken sowie der *Bad Ass Points* ermittelt.

Der *Time Ghost Mode* eignet sich zum Kennenlernen der Strecken oder Jagd nach persönlichen Bestzeiten. In transparenter Form wird dabei ein anderes Auto die Strecke der jeweiligen Bestzeit einer Strecke abfahren. Bereits freigespielte Karten können hier genutzt werden.

Strecken: Die Strecken stellen die einzelnen Missionen dar und werden durch das Bestehen vorangegangener Parours freigeschaltet. Es handelt sich fast ausschließlich um Rundkurse – mit Ausnahme der *Bad Ass Kicking Arenen* (siehe weiter unten). Die Spielwelt ist nicht frei befahrbar, d.h. der Spieler kann die aktuelle Rennstrecke nicht verlassen. Die Streckenbegrenzungen sind über diverse natürliche (Steilhänge, Flüsse oder Wälder) und künstliche (Leitplanken oder Absperrungen) Hindernisse realisiert.

Zu Beginn des Spiels steht nur eine Strecke zur Verfügung. Je nach Strecke kann man mit einem Sieg oder einer Platzierung auf den Plätzen eins bis drei, weitere Strecken freischalten. Für den Mehrspielermodus stehen alle Strecken von Anfang an zur Verfügung.

In „Bad Ass Racing“ gibt es Strecken in verschiedenen Landschaftszonen. So gibt es neben einer Strandstrecke zum Beispiel auch ein Rennen durch einen Wald. Außerdem gibt es eine – noch optionale – Strecke über einen Gebirgspass. Deren Realisierung entscheidet sich nach der Implementationsphase.

Auf den Strecken wird es immer wieder Sprungschancen, Bodenwellen und sogar Loopings geben. Sie dienen dem Zweck, die Rennstrecken noch interessanter zu gestalten. Brücken und Tunnels werden als Option für die Verschönerung des Leveldesigns ans Ende der Implementationsphase gestellt.

Im Vergleich zu den normalen Strecken, sind die des *Bad Ass Kicking* keine Rundkurse, sondern wirken eher wie Arenen. Sie zeichnen sich durch eine besonders hohes Power-Up-Aufkommen aus. Die Fahrzeuge werden zu Beginn auch nicht entlang einer Linie aufgestellt, sondern räumlich voneinander getrennt.

Statistiken

Nach jedem Rennen wird eine Abschlussstatistik eingeblendet, die Aufschluss über Platzierung, die einzelnen Rundenzeiten, Höchstgeschwindigkeiten und *Bad Ass Points* der verschiedenen Fahrer gibt. Im *Bad Ass Race* wird man zudem eine Übersicht über die aktuelle Platzierung im Turnier erhalten.

In der im Hauptmenü über Highscore erreichbaren Statistik, findet man Informationen zu allen angemeldeten Spielern. Abrufbar sind dann zum Beispiel für jeden Spieler die bisher gefahrene Rennen, die bisher gewonnenen Rennen oder die bisher insgesamt erreichten *Bad Ass Points*.

Spielobjekte

Charaktere

In „Bad Ass Racing“ gibt es keine Charaktere als solche: der Spieler schlüpft weder in die Haut eines Rennfahrers, noch hat er – wie z.B. in „Mario Kart“ - die Wahl zwischen mehreren vorgegebenen Fahrern. Stattdessen stehen dem Spieler drei verschiedenen Fahrzeugtypen zur Verfügung. Diese unterscheiden sich neben dem Aussehen auch in anderen Eigenschaften, wie Fahrverhalten, Gewicht und allen damit verbundenen physikalischen Eigenschaften.

- Das „Leichtgewicht“ zeichnet sich durch ein leichtes und damit sehr flinkes Chassis aus. Schnelle Beschleunigungen und wendige Manöver sind mit ihm möglich. Aufgrund seines geringen Gewichts wird es allerdings bei Kollisionen mit schwereren Typen eher abgedrängt. Zudem neigt das „Leichtgewicht“ bei überhöhter Geschwindigkeit dazu in engen Kurven auszubrechen.
- Das „Schwergewicht“ ist im Gegensatz zum vorherigen Fahrzeugtyp eher träge. Dadurch lässt es sich leichter kontrollieren und weist z.B. ein stabileres Kurvenverhalten auf. Andererseits hat es mit einer schwerfälligeren Beschleunigung zu kämpfen. Beim Zusammenprall mit anderen Fahrzeugen besitzt das „Schwergewicht“ einen enormen Vorteil und lässt sich nicht so leicht aus der eingeschlagenen Fahrtrichtung bringen.
- Der mittlere Fahrzeugtyp ist der Allrounder, der gleichsam Stärken und Schwächen der beiden anderen Fahrzeugtypen vereint.

In „Bad Ass Racing“ stehen klar die Rennwagen im Vordergrund. Um sich als Spieler dennoch mit seinem Gefährt zu identifizieren, gibt es sogenannte „Voice Sets“. Damit die Fahrer der Fahrzeuge mehr Persönlichkeit ausstrahlen, melden sich diese während der Rennen öfters lauthals zu Wort. Sei es ein Fluchen wegen eines holprigen Schlaglochs, das versehentlich überfahren wurde, der schrille Schrei bei einem waghalsigen Sprung, oder das Beleidigen des gegnerischen Fahrers wegen einer besonders schmerzlichen Kollision: Sie vermitteln dem Spieler das Gefühl, trotz allem einen menschlichen Fahrer zu spielen, der – genau wie der menschliche Spieler - Emotionen zeigen kann.

Besondere Objekte

Neben den abwechslungsreichen Strecken und deren verschiedenen Features (Sprungschanze, Unebenheiten etc., siehe „Spielstruktur“) gibt es in „Bad Ass Racing“ sogenannte Power-Ups und verschiedenste Hindernisse. Dadurch

erhöht sich zum einen das Action-Element im Spiel und zum anderen wird das fahrerische Können der Spieler stärker gefordert.

Power-Ups: Es gibt fünf verschiedene, im Folgenden näher beschriebene, Power-Ups. Sie werden an bestimmten Stellen auf den Strecken zur Verfügung gestellt und können von den Fahrern aufgesammelt werden. Wird ein Power-Up aufgesammelt, so taucht nach einigen Sekunden an dieser Stelle ein neues, zufällig bestimmtes, Power-Up auf. Die Symbole der Power-Ups unterscheiden sich im Aussehen. Ein Zufalls-Power-Up, dessen Eigenschaft im Voraus nicht erkennbar ist und das dem Spieler zufälliges ein anderes Power-Up ins Gepäck zaubert, soll für ein gewisses Zufallselement im Spiel sorgen.

Aufgesammelte Power-Ups werden am Spielbildschirmrand in Form eines Bildes angezeigt. Direkt unter dem jeweiligen Bild des Power-Ups, befindet sich eine Zeitleiste, die die *Verfügbarkeitsdauer* des Power-Ups angibt. Wird das Power-Up nicht innerhalb der angegebenen Zeit eingesetzt, so verfällt es. Dadurch soll erreicht werden, dass mächtige Power-Ups nicht bis zum Ende des Rennens aufgehoben werden, um sich so den Sieg zu sichern. Außerdem begünstigt der ständige Einsatz der Power-Ups das schnelle, Action-reiche Spiel, das „Bad Ass Racing“ ausmacht.

Des weiteren gibt es die Kategorie der *zeitbeschränkten* Power-Ups: solche Power-Ups wirken eine gewisse Zeit, um danach wieder zu verschwinden. Die Zeitdauer wird auch durch eine (farblich zur Verfügbarkeitsdauer unterscheidbaren) Zeitleiste unterhalb des Power-Ups angegeben.

Die Wirkung eines Power-Ups ist entweder aktiv oder passiv. Aktiv heißt, dass sie sich gegen andere Fahrzeuge einsetzen lassen, um deren Fahrt zu beeinflussen, oder die das Fahrverhalten des eigenen Wagens in irgendeiner Weise aktiv verändern. Passive Power-Ups sind solche, die Eigenschaften des eigenen Fahrzeugs betreffen, es entweder schützen oder sonst irgendwie passiv beeinflussen. Jeder Spieler besitzt zwei Slots für aktive Power-Ups und einen für passive Power-Ups, d.h. er kann während der Rennen maximal drei Power-Ups bei sich haben.

Name	Beschreibung	Wirkung	Zeitbeschränkt?
Turbo	erhöht bei Aktivierung kurzzeitig die Geschwindigkeit des Fahrzeugs	aktiv	ja
Perme-	macht es für kurze Zeit möglich,	passiv	ja

Name	Beschreibung	Wirkung	Zeit- beschränkt?
ability	durch Gegner und Hindernisse hindurchzufahren		
Missile	Rakete, mit der sich gegnerische Fahrzeuge abschießen lassen	aktiv	nein
Confusion	negatives Power-Up, das die eigene Steuerung invertiert	passiv	ja
Shield	Schutzschild, das vor Missiles schützt	passiv	ja
Exchanger	vertauscht die Position des eigenen Wagens mit der eines zufällig ausgewählten, gegnerischen Fahrzeugs	aktiv	nein

Das Raketen-Power-Up *Missile* wird in Fahrtrichtung abgefeuert. Trifft es einen Gegner, so wird dieser von der Wucht des Aufpralls weggeschleudert. Trifft es keinen Gegner, so fliegt das Projektil bis es entweder gegen ein Objekt oder eine Begrenzung trifft. Nutzt der Gegner *Shield* so verpufft die Wirkung der Rakete. *Exchanger* ist ein sehr mächtiges Power-Up, das die Position des eigenen Wagens zufällig mit der eines gegnerischen Wagens vertauscht. Somit kann es leicht über Sieg oder Niederlage entscheiden. Aufgrund dieser Tatsache ist es nur in Rennen mit Computer-Gegnern, d.h. im Singleplayer-Modus implementiert. Optional kann es auch für den Multiplayer-Modus aktiviert werden. *Confusion* hingegen invertiert alle Richtungseingaben. Lenkt man nach links, so wird der Wagen nach rechts steuern, will man Gas geben, so wird abrupt gebremst.

Ein weiteres Power-Up, dessen Implementation noch nicht gesichert ist, soll einen Trunkenheitszustand simulieren. Das bedeutet, dass zum Beispiel das Bild für einige Zeit verschwimmt und die Steuerung nur noch träge reagiert.

Ebenso optional ist die Funktion, die es ermöglicht über die Optionen einzustellen, wie häufig die Zufall-Power-Ups im Vergleich zu den restlichen Power-Ups auf der Rennstrecke auftauchen sollen. Auch der *Exchanger* soll für Netzwerkspiele optional freischaltbar werden.

Hindernisse: Hindernisse sind allgemein Objekte der jeweiligen Strecke, die die Rennwagen mehr oder weniger behindern sollen. Der *Twister* ist dabei ein Hindernis, das auf den meisten Strecken zu finden ist. Überfährt man *Twister*, so dreht sich der Wagen ein paar mal um die eigene Achse, bevor er wieder weiterfahren kann.

Allgemein befinden sich auf den Strecken umgebungsspezifische Hindernisse. Auf einer asphaltierten Straße könnten beispielsweise eine Reihe von Tonnen die Weiterfahrt erschweren. Auf einer Waldstrecke könnte dies ein umgekippter Baum oder abgebrochener Ast sein. Ebenso werden streckenspezifisch Ölflecken, Wasserlachen oder Matschlöcher bei Überfahren zu unkontrolliert rutschenden Rennwagen führen.

Screenplay

Einleitung der Geschichte

Wie anfangs betont, legt „Bad Ass Racing“ Wert auf ein unkompliziertes, schnelles Spielvergnügen. Aufgrund dieser Tatsache wurde von Anfang an auf eine aufwendige Hintergrundgeschichte verzichtet. Der Spieler ist in der Lage, schnell mit dem Spiel beginnen zu können, ohne lange mit Introsequenzen und Story-Elementen aufgehalten zu werden.

Zu Beginn von „Bad Ass Racing“ wird der Spieler mit einer kleinen, animierten Action-Sequenz auf das Spiel eingestimmt: Herumwirbende Rennwagen, vorbeizischende Raketen und eine aufregende Verfolgungsszene sollen Lust auf das folgende Spiel machen. Genauere Details werden zum Ende der Implementationsphase ausgearbeitet.

Beim erstmaligen Start des Spiels wird der Spieler über „Bad Ass Racing“ informiert, siehe dazu auch „Storyboard“.

Storyboard

Jahr 2017. Die totale Industrialisierung hat ihren Siegeszug um den kompletten Erdball vollendet. Die alle Aspekte des menschlichen Lebens durchdringende Technisierung hat vor nichts Halt gemacht. Das Leben der Menschen wird dominiert von Computern, Robotern und anderen technischen Gerätschaften. Überdrüssig dieser technologischen Allgegenwart, formiert sich eine kleine, bunt gemischte Gruppe. Gelangweilte Technologen, Adrenalin-Junkies, Back-to-the-Roots-Hippies und alle anderen Arten von Aussteigern frönen einer neuen Rennsportart, um ihrem dristen Alltag zu entkommen: „Bad Ass Racing“. Erlaubt ist hier alles. Gewinnen kann nur der, der bereit ist, alles zu geben.