

CG 2/3 Übungen, SS 2005

Abschnitt Nr.: 3

Mitsch, Matthias, 935, 7604717, [muftimufti@gmx.at](mailto:muftimufti@gmx.at)

Wagner, Christian, 532, 0026014, [e0026014@student.tuwien.ac.at](mailto:e0026014@student.tuwien.ac.at)

Wagner, Herfried, 935, 0025861, [hkwmvp@web.de](mailto:hkwmvp@web.de)

## „The Krunscher“

**Der Krunscher frisst alles.**

**Hoffentlich nicht auch dich.**

Ein neues Böses ist entstanden. Eine Kreatur der Zerstörung. Eine neue Bedrohung. Der Krunscher. Vor einigen Jahren abgestürzt auf die Erde, vernichtet er alles, was sich ihm in den Weg stellt. Nur ein spezielles Gift, in seltenen Vögeln, würde ihn ausschalten.

Sorge dafür, dass es so wenig Opfer wie möglich gibt und töte den Krunscher. Du bist unsere letzte Hoffnung.

## Konzept des Spiels

Das Spiel „The Krunscher“ ist eine Kombination von Jump and Run und Adventure. Ziel des Spiels ist es, ein Monster zu besiegen, wobei es dazu einerseits Hindernisse zu überwinden und andererseits bestimmte Aufgaben zu erfüllen gilt. Der Benutzer muss verschiedene Dinge sammeln und diese an einen Ort bringen, an dem sich eine Opferstelle befindet. Dort lauert der „Hauptgegner“, der Krunscher, den man mit den Personenopfern zufrieden stellen muss, da man sonst von ihm selbst erledigt wird.

Das Spiel ist gewonnen, wenn der Spieler es geschafft hat, den Hauptgegner zu vergiften; es ist verloren, wenn das Monster nicht rechtzeitig mit Opfern versorgt wird. Einerseits muss sich der Spieler die Gunst des Hauptgegners erkaufen, indem er ihn mit Personen für seine Spiele versorgt, andererseits muss der Hauptgegner durch ausreichende „Giftgeschenke“ so stark geschwächt werden, dass er aufgibt. Der Benutzer muss so zwischen Kosten und Nutzen seiner Geschenke an das Monster abwägen.

## Starten

Das Spiel kann über die Datei „Krunscher.exe“ gestartet werden welche sich im Verzeichnis „bin“ befindet. Um das Spiel im Vollbildmodus zu spielen, genügt ein Druck auf die F10-Taste. Mit der F11-Taste gelangt man wieder in den Fenstermodus.

## Anleitung

Gesteuert werden kann das Spiel vor allem mit den Pfeiltasten der Tastatur. Mit einem Druck auf die Taste mit dem Pfeil nach oben bewegt sich der Spieler nach vorne. Mit der Pfeiltaste nach unten kann man zurückgehen. Eine Drehung im oder gegen den Uhrzeigersinn vollführt

man mit den Pfeiltasten rechts bzw. links. Zusätzlich lässt sich die Blickrichtung auch noch mit der Maus verändern, indem man die linke Maustaste gedrückt hält, während man die Maus bewegt. Bei Druck auf die Leertaste springt der Spieler.

Man startet das Spiel an der Opferstelle, um gleich zu Beginn zu erkennen, wohin man zurückkehren muss. Wenn man sich durch die Welt bewegt stößt man schnell auf Hindernisse wie Bäume oder eine zu große Steigung, die man nicht erklimmen kann. Opfer bzw. Giftvögel werden automatisch eingesammelt, wenn man mit ihnen kollidiert. Allerdings kann man nicht mehr als drei Opfer und zwei Giftvögel gleichzeitig aufnehmen. Hat der Spieler drei Opfer gesammelt wird dies mit einer kurzen Feiere angezeigt. Versucht man weitere Opfer aufzunehmen ertönt ein Warnsignal da nicht mehr weitere Opfer mitgetragen werden können. Um wieder Platz zu schaffen, muss man zur Opferstelle zurückkehren. Auf dem ganzen Weg muss man sich aber vor Monstern (Hobgoblin) in Acht nehmen, die durch die Landschaft streifen und einem gesammelte Mädchen wieder entreißen können. Zusätzlich gibt es auch noch eine Gruppe kleiner Leute die leicht übersehen werden kann. Wenn man über diese stolpert verliert man kurz das Bewusstsein und wacht an einer vollkommen anderen Stelle wieder auf. Wenn man die Goodies (blinkende Kugeln) aufsammelt, kann man größere Steigungen überwinden. Ist man an der Opferstelle angekommen, werden die gesammelten Einheiten wieder automatisch ausgeladen und vor dem Pool aufgestellt.

Es können sich immer nur 2 Giftvögel und 4 Mädchen auf der Opferstelle befinden. Liefert man mehr ab werden diese auf dem Spielfeld neu verteilt und nicht als Opfer gewertet.

Da sich aber Opfer, Monster und Giftvögel über das Spielfeld bewegen und nie von der gleichen Position starten, kann nicht vorhergesagt werden, wo bestimmt welche schnell zu finden sind. So bleibt nur, die ganze Karte abzusuchen und zu hoffen, bald etwas zu finden. Außerdem drehen die Opfer um und laufen weg, wenn sie den Spieler kommen sehen. Noch schwieriger zu erreichen sind Giftvögel, da sich diese noch schneller bewegen können.

Im rechten unteren Eck werden auch noch die Eckdaten des aktuellen Spiels angezeigt. Der obere Balken zeigt an wie viele Opfer noch beim Krunscher warten, um zu sehen, ob man sich beeilen muss oder nicht. Dabei werden „normale“ Opfer mit einem gelben und Giftvögel mit einem roten Balken angezeigt. So sollte es möglich sein anhand der Anzeigen zu entscheiden auf was man seine Prioritäten legen sollte. Darunter wird die Lebensanzeige des Krunscher angegeben. Wenn er 5 Giftvögel verspeist hat ist sein Leben zu Ende. Über den Balken befindet sich eine Karte des gesamten Areals mit einer Anzeige der aktuellen Position, die ein Zurechtfinden erleichtert.

## **Spielziel**

Am Anfang startet man mit einer Grundanzahl an Opfern. Am oberen Balken sieht man wie viele Opfer noch beim Krunscher lagern. Man muss nun möglichst versuchen, dass dieser Balken nicht auf null absinkt da man sonst verloren hat. Auf dem Weg muss man aber nicht nur Monstern ausweichen welche die schon gesammelten Mädchen wieder entreißen können sondern auch Hindernisse überwinden. Wenn man es aber nicht nur schafft immer genügend Opfer zu liefern sondern auch Giftvögel (erkennbar an ihrer roten Giftfarbe) zu sammeln schwächen diese den Krunscher. Hat er sieben Vögel verspeist hat man das Spiel gewonnen.

## **Funktionstasten**

Wie weiter vorne schon beschrieben kann man mit Hilfe von F10 in den Full-Screen-Modus wechseln und mit F11 wieder in den Fenstermodus.

Mit F2 kann man die Anzeige der Framerate ein und ausschalten. Über F3 kommt man zur Darstellung im Wireframe-Modus.

Mit F7 können die Display-Lists aus und eingeschalten werden. Mit F9 kann die Transparenz aktiviert oder deaktiviert werden.

Zusätzlich kann mit F6 ein gerichtetes Licht aktiviert werden.

## **Routenempfehlungen**

Nach der zweiten Abgabe wurden einige neue Effekte und Hindernisse eingebaut, die im Technikteil näher beschrieben werden. Einige dieser Effekte wurden, um das gezielte Auffinden leichter zu machen, fix platziert. Wir wollen hier kurz beschreiben, wie diese Effekte am leichtesten zu finden sind.

Vom Startpunkt aus sieht man gut das Vulkanfeuer, wir empfehlen aber zuerst in die erste (linke) Schlucht zu gehen, dort taucht das schielende Monster auf. Wenn man wieder gerade sieht, empfiehlt sich ein Gang auf den Vulkan. Kommt man ihm zu nahe beginnt die Erde zu beben.

Auf dem Weg dorthin sollte man schon versuchen, einige Opfer einzusammeln, weil das Spiel sonst vorzeitig beendet wird. Hat man drei Mädchen gesammelt, gibt es eine kleine Feier mit Musik und einer Art Feuerwerk. Kommt einem während der Feier ein Hobgoblin in die Quere, hat man zu lange gefeiert und die eingesammelten Mädchen werden einem, wie bei jeder anderen Begegnung mit dem Hobgoblin, weggenommen.

Die kleinen Männchen sind kein besonders gefährliches Hindernis, immerhin kann man über sie stolpern.

Bei der Abgabe der Opfer hat man Gelegenheit, sich das animierte Wasser im Pool und Bump Maps auf der Mauer dahinter anzusehen.

Wir wünschen viel Spaß!