

CG 2/3 Übungen



MORITZ	Dietmar	532	0025822	didi_op@A1.net
ROCH	Benjamin	881	9926305	phibre@gmx.net

Double Trouble

Bei „Double Trouble“ handelt es sich um ein 3D Plattform-Jump&Run mit Puzzle-Elementen. Hauptdarsteller Prof Mason und Doc Steinberg müssen dazu in jedem Level bestimmte Gegenstände finden, Monster bekämpfen und Hürden meistern.

Dabei ist es unumgänglich, dass beide Helden miteinander kooperieren. Zur Bekämpfung der Gegner stehen verschiedene Waffen zur Verfügung, die erst einmal aufgenommen werden müssen. Die Munition ist dabei (bis auf die Standardwaffe) begrenzt, muss also auch gesammelt werden.

Story

Zwei Wissenschaftler, die eine Maschine erfinden um ihren Coolness-Faktor zu steigern und so Anschluss an die Gesellschafts-Pipeline zu finden. Jedoch wird durch einen Zwischenfall das Raum/Zeit-Kontinuum verschoben und das Duo findet sich in einem parallelen Universum wieder. Um wieder ganz cool in ihre Welt zurückkehren zu können, machen sie sich auf, um die, in den verschiedensten Gegenden verstreuten Einzelteile einzusammeln und die Maschine wieder in Gang zu bringen...

3D Objekte

Die Levels bestehen aus Gebäuden, welche erkundet werden müssen. Dabei besteht die gesamte Welt aus 3D-Objekten, die auch texturiert sind. Zudem befinden sich in den Levels Puzzleelemente, wie etwa Hebel (die bestimmte Aktionen auslösen), Katapulte, Seilzüge, Schlüssel, Türen, etc. Die beiden Spielfiguren, sowie die Gegner, sind ebenfalls dreidimensionale Modelle.

Kamera

Im Spiel gibt es zwei Ansichten: bei der Außenansicht zeigt die Kamera die Spielfigur von der Seite, diese folgt ihm (auch um die Ecke, um einen Turm, ...).

Befindet sich die gerade ausgewählte Figur in einem Raum, wechselt die Ansicht automatisch in die Vogelperspektive, wobei die Kamera knapp unterhalb der Raumdecke platziert wird. Wechselt man in das nächste Stockwerk, folgt einem die Kamera.

Beleuchtung

Die Szene wird mit zusätzlicher Hilfe von Lightmaps beleuchtet um atmosphärische Lichteffekte umzusetzen. Die Figuren werfen Schatten.

Interaktion

Der Spieler steuert abwechselnd beide Figuren. Beide besitzen Vor- und Nachteile, wodurch auch beide für die Lösung der einzelnen Levels benötigt werden.

Spezialeffekte

Verteilt in den Levels werden verschiedene Gimmicks liegen, die einen (mehr oder weniger angenehmen) Nebeneffekt haben:

- Energie-Pillen: Energie wird aufgefrischt, oder machen temporär unbesiegbar, z.B.: durch Spotlights
- Psychodelische-Pillen: verändern die Farben, z.B.: nur Rot-Töne, Gelb mit Blau vertauschen...
- Smart-Bombs: alle Gegner im großen Umkreis explodieren
- Jetpacks: hinterlassen eine Rauchspur
- Predator-Mode: macht Spielfigur transparent