

Super J

Heinz Christian Elmo 0025555 e532 hc@tuwien.ac.at

Kurzbeschreibung

Das Spiel „Super J“ ist ein „Freeroaming Adventure“, in dem mit dem Helden Missionen erfüllt werden müssen, um zum Ziel, der Fertigstellung einer gigantischen Klimaanlage, zu gelangen.

Hintergrundgeschichte

Im Jahre 1955 erfand die Firma Conair die Klimaanlage und hatte vor damit die ganze Welt einzufrieren. Aufgrund eines Unfalles wurden die Einzelteile jedoch über das Gebiet rund um New York verstreut.

Um ihre Pläne zu verwirklichen, gründete Conair die Sekte Jaintology um einerseits Geld für ihre Machenschaften zu beschaffen, andererseits um hirnlose Anhänger des „Planes“ hervorzubringen.

Einer dieser Anhänger ist Horst. Aufgrund der Indoktrination von Jaintology wurde seine Persönlichkeit gespalten. Deshalb ist er außerdem auch noch „Super J“, ein Superheld der fliegen kann. Im Laufe des Spiels spalten sich zusätzliche Superhelden-Persönlichkeiten ab. Horst wurde von Jaintology dafür beauftragt, die verschwundenen Teile zu finden, sodass Conair die gigantische Klimaanlage fertig stellen kann.

Gameplay

Das Spielziel ist es, in verschiedenen Missionen Teile einer gigantischen Klimaanlage zu finden. Nach und nach werden verschiedene Identitäten des Hauptcharakters mit bestimmten Fähigkeiten freigespielt, welche man zum Lösen der darauffolgenden Mission benötigt. Sind alle Teile der Klimaanlage gefunden, so hat man das Spielziel erreicht.

Insgesamt existieren 3 Persönlichkeiten:

- **Super J:** Kann fliegen und Gegner auf kurze Distanz mit einer mobilen Klimaanlage einfrieren.
- **Turbo J:** Kann schnell laufen und rote Laser schießen.
- **Soundmeister:** Führt auf der „Brakmaschine“ und kann polettoide Beats produzieren, die nahe Gegner lähmen und Gebäude zum Einsturz bringen können.

Persönlichkeiten können jederzeit über den „Personality Manager“ im Spiel gewechselt werden. Außerdem lassen sich die Fähigkeiten der einzelnen Persönlichkeiten aufleveln. Das Aufleveln geschieht über das Einsammeln von Bonus Items, die in der Welt verstreut sind.

Die Persönlichkeiten sind nach Priorität geordnet, falls wir aus Zeitmangel nicht alle implementieren können. Soundmeister ist viel Implementierungsaufwand, aber nicht essentiell für das Gameplay.

Objekte im Spiel

Alle Objekte im Spiel werden texturiert und mit Per-Vertex-Lighting dargestellt werden. Manche Charaktere werden mit Per-Pixel-Lighting gerendert. Aufgrund des absurden Superhelden-Settings wurde entschieden, dass ein Comic-artiger Look mit großen einfarbigen Flächen für das Spiel passend ist. Es ist nicht geplant eine realistische Darstellung der Welt zu erreichen.

Folgende komplexe Objekte sind im Spiel zu sehen:

- Die Identitäten des Hauptcharakters Horst
- Die Environmentmodels des Spielareals
- Die Gegner
- Bonusgegenstände, Klimaanlageanteile

Steuerung

Wir verwenden die gewohnte Standardsteuerung mit WASD und Mouse-Look. Mit WASD bewegt man den Held, mit der Maus die Kamera. Der Held orientiert sich immer automatisch zur Kamera. Mit der Leertaste kann man springen, wird die Leertaste im Sprung erneut gedrückt, kann Super J fliegen. Die Spezialfähigkeiten der Helden werden mittels der linken Maustaste aktiviert. Mit Tabulator wird der „Personality Manager“ aktiviert, in dem sich Persönlichkeiten auswählen und aufleveln lassen. Mit „M“ kann die Beschreibung der aktuellen Mission angezeigt werden. Mit „Esc“ wird das Spiel beendet.

Beleuchtung

Der ganze Level wird von der Sonne beleuchtet, welche durch eine directionale Lichtquelle realisiert wird. Normalerweise wird Per-Vertex-Beleuchtung gewählt. Zusätzlich werden manche Objekte noch lokale Punktlichtquellen erzeugen.

Spezialeffekte

Es werden folgende Spezialeffekte umgesetzt:

- **Projektive Schatten:** Objekte werfen Schatten auf das Terrain, um sie in der Welt zu verankern, und damit der Spieler immer weiß, wo er sich befindet, wenn er fliegt.
- **Partikelsysteme:** Explosionen, Power-Up-Effekte...
- **Wasser:** Wird als animierter Mesh implementiert.
- **Radialer Motionblur:** Wenn der Spieler fliegt oder schnell fährt verschwimmt die Umgebung in einem Tunnelblick. Das wird über einen simplen radialen Blur ausgehend von der Bildschirmmitte erzielt.
- **Per-Pixel-Lighting** mit Specular Highlights: In der Glatze des Hauptcharakters spiegelt sich die Sonne. Da der Charakter ständig in Bewegung ist kommt dieser Effekt gut zur Geltung.
- **Postprocess-Effekte:** Wenn der Spieler Health verliert, so verblassen die Farben. Bei kritischer Health beginnt der Bildschirm außerdem rot zu pulsieren. Wird der Spieler getroffen, so leuchtet der Bildschirm rot auf und der Kontrast wird verstärkt.

Die Spezialeffekte sind nach Priorität geordnet, falls aus Zeitmangel nicht alle implementiert werden können. Am wichtigsten für das Gameplay sind die projektiven Schatten, Partikelsysteme und das Wasser. Die anderen Effekte sind hauptsächlich Eye-Candy und dienen der Atmosphäre.

Skizzen

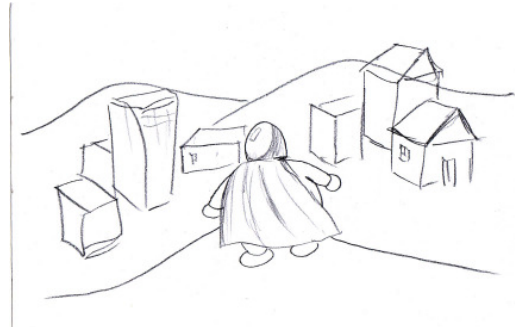
Weltkarte:



Super J:



In-Game-Perspektive:



In der Luft in den Flugmodus wechseln:

