
Abgabe 2

Spielkonzept

GRABRAEUBER

CG 2/3 Übungen SS 2006

Abgabe 2: Spielkonzept

Name:

Kenn-Nr.:

Matr.-Nr.:

Email-Adresse:

Homolar Walter

086 881

0027641

e0027641@student.tuwien.ac.at

Wanek Ronald

033 532

0526405

r.wanek@gmx.at

1 Inhaltsverzeichnis

1	Inhaltsverzeichnis.....	2
2	Start des Programms.....	3
3	Hintergrundstory.....	3
4	Steuerung	3
5	Step by Step Walkthrough.....	3
6	Beleuchtung	4
7	Features	4
8	Libraries	4

2 Start des Programms

Das Spiel sollte durch einen Klick auf die im bin-Verzeichnis liegende Exe-Datei im starten. Anschließend kann das Level mit F1 gestartet werden. Die Taschenlampe kann mit L eingeschaltet werden. Das Spiel startet automatisch im Vollbildmodus. Systemeinstellungen können in der StdAfx.h vorgenommen werden. (Ändern der Auslösung, Farbtiefe, Sound,)

3 Hintergrundstory

Das von uns zu entwickelnde Spiel gehört dem Genre der Labyrinth-/Adventurespiele an. Ziel des Spieles ist es, mit Hilfe unseres Räubers einen Schatz in einem Labyrinth zu finden, diesen zu stehlen und anschließend das Labyrinth, ohne vom Gegner „getötet“ zu werden, wieder zu verlassen. Während des Spiels kann der Spieler Extrapunkte (z.B.: Goldmünzen) sammeln. Mit diesen Extrapunkten kann sich der Spieler wichtige Informationen/Ausrüstungsgegenstände kaufen.

Sagenumwobene Gruften, verschollene, unglaubliche Schätze längst erloschener Kulturen waren schon immer das Ziel verwegener Abenteurer und Diebe. Nun sind Sie an der Reihe! Gehen Sie auf Schatzsuche! Finden und rauben Sie versteckte Schätze! Werden Sie in der Lage sein, während dieses Abenteuers ein Vermögen zu verdienen? Oder gehören Sie zu jenen, die an dieser schwierigen Aufgabe scheitern? Fassen Sie all ihren Mut und Ihre Geschicklichkeit zusammen und entdecken und rauben sie verschwundene Kriegskassen, Familienschätze und Opfergaben.

4 Steuerung

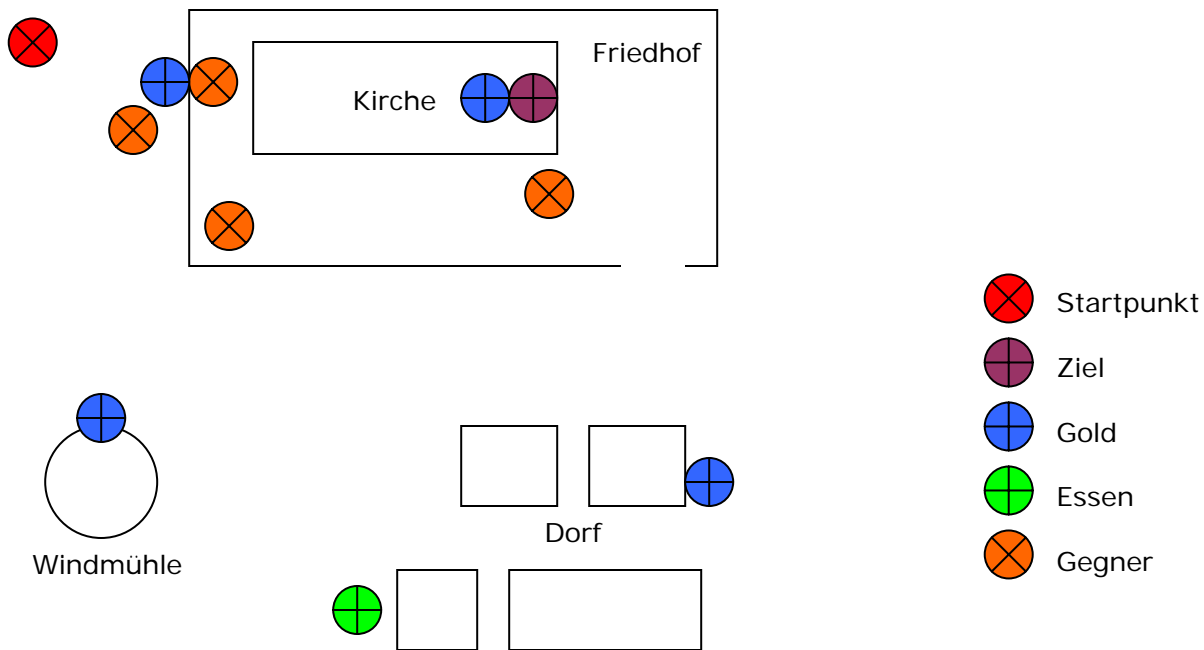
Der Spieler kann die Blickrichtung seiner Figur mit Hilfe der Maus verändern.

Die Spielfigur kann mit Hilfe der a/ s/ d/ w-Tasten (bzw. alternativ mit den Cursortasten nach links/ hinten/ rechts/ vorne bewegt werden.

F1 Laden des Levels.
ESC Beenden des Spiels.
L Taschenlampe ein.
K Taschenlampe aus.
SPACE Laufen.

5 Step by Step Walkthrough

Das Spiel ist noch nicht sehr komplex, daher sollte es ein Leichtes sein durch dieses Level zu kommen. Wir wollen an dieser Stelle aber trotzdem eine Übersicht über das Level geben. Ziel ist es mit der eigenen Spielfigur in die Kirche zu kommen. Hinter dem Altar befindet sich eine geheime Tür. Wenn sich die Spielfigur auf die Tür stellt, wird das Level beendet. Auf dem Weg durch das Level sollte der Spieler alle Items aufheben um an etwas Geld zu kommen. Zusätzlich gibt es im Level auch noch etwas zu Essen. Damit kann der Spieler wieder seine Hitpoints auffüllen.



6 Beleuchtung

Alle unsere Objekte werden mit Hilfe einer Taschenlampe (realisiert mit `GL_SPOT_CUTOFF`) beleuchtet. Die meisten Objekte im Level verfügen über Texturen. Zusätzlich haben die meisten Objekte auch noch bestimmte Materialeigenschaften. Das Essensitem (ein Stück Käse, grüner Punkt im Walkthrough) sowie die Gegner besitzen keine Textur, ihnen wurde „nur“ ambiente, diffuse und spekulare Farbeigenschaften zugewiesen.

7 Features

- Datenstruktur: Vertex Arrays und VBOs.
- Objekte: 3DS-Modelle werden mit eigenem Loader ausgelesen.
- Texturen: Laden von Texturen mit Mipmapping.
- Beleuchtung: Jedem Objekt kann sowohl eine Textur als auch ein Material zugewiesen werden.
- Collision Detection mit ODE
- Soundunterstützung mit FMOD

8 Libraries

Folgende Libraries wurden von uns verwendet:

- FMOD <http://www.fmod.de/>

-
- ODE <http://www.ode.org>
 - GLEW