

Devil Hunters

Andrea Diwald, 0825132, 066 932

Background

Devil Hunters ist ein von mir entwickeltes 2D Android Rollenspiel, dass ich als Projektpraktikum zum Bachelorabschluss entwickelte. Im Mayakurs modellierte mein Team und ich Modelle für ein kleines Video und wir suchten uns dort als Thema mein Spiel aus. Daher bot es sich an diese Modelle herzunehmen und eine 3D Demo dazu zu implementieren.

Story

Alex, der Hauptcharakter, lebt in einem Wüstendorf. Seine Welt wird von wilden Dämonen geplagt und die Dorfbewohner leiden unter ihnen.

Die Demo soll anfangs idyllische Szenen des Dorfes zeigen (ein Dorfbewohner kehrt mit dem Rechen, ein zweiter redet, etc.), bis auf einmal ein Schatten sichtbar wird, der über dem Dorf kreist. Als die Dorfbewohner hochsehen, werden es mehr Schatten und der Feind wird erkennbar: ein Schwarm wilder Kakadudämonen, die das Dorf angreifen. Sie attackieren die Dorfbewohner und zerstören ihr Hab und Gut. In diesem Augenblick taucht Alex auf, der es geschafft hat einen wilden Dämon zu zähmen: einen Feuerlöwen. Mit einem Zoom auf den Löwen, der sich bereit macht in den Kampf zu stürzen, endet das Demo.

Effekte

Implementiert und korrigiert: Partikeleffekt beim Feuer

Versucht: ShadowMapping: Schatten werden nicht korrekt berechnet bzw. upgedatet und die Beleuchtung musste für diesen Schattenversuch dran glauben.

Quellen

1 <http://cg.tuwien.ac.at/courses/Realtime/repetitorium/2011/OmnidirShadows.pdf>

2 http://nehe.gamedev.net/tutorial/particle_engine_using_triangle_strips/21001/

3 http://www.spacesimulator.net/wiki/index.php?title=3d_Engine_Programming_Tutorials