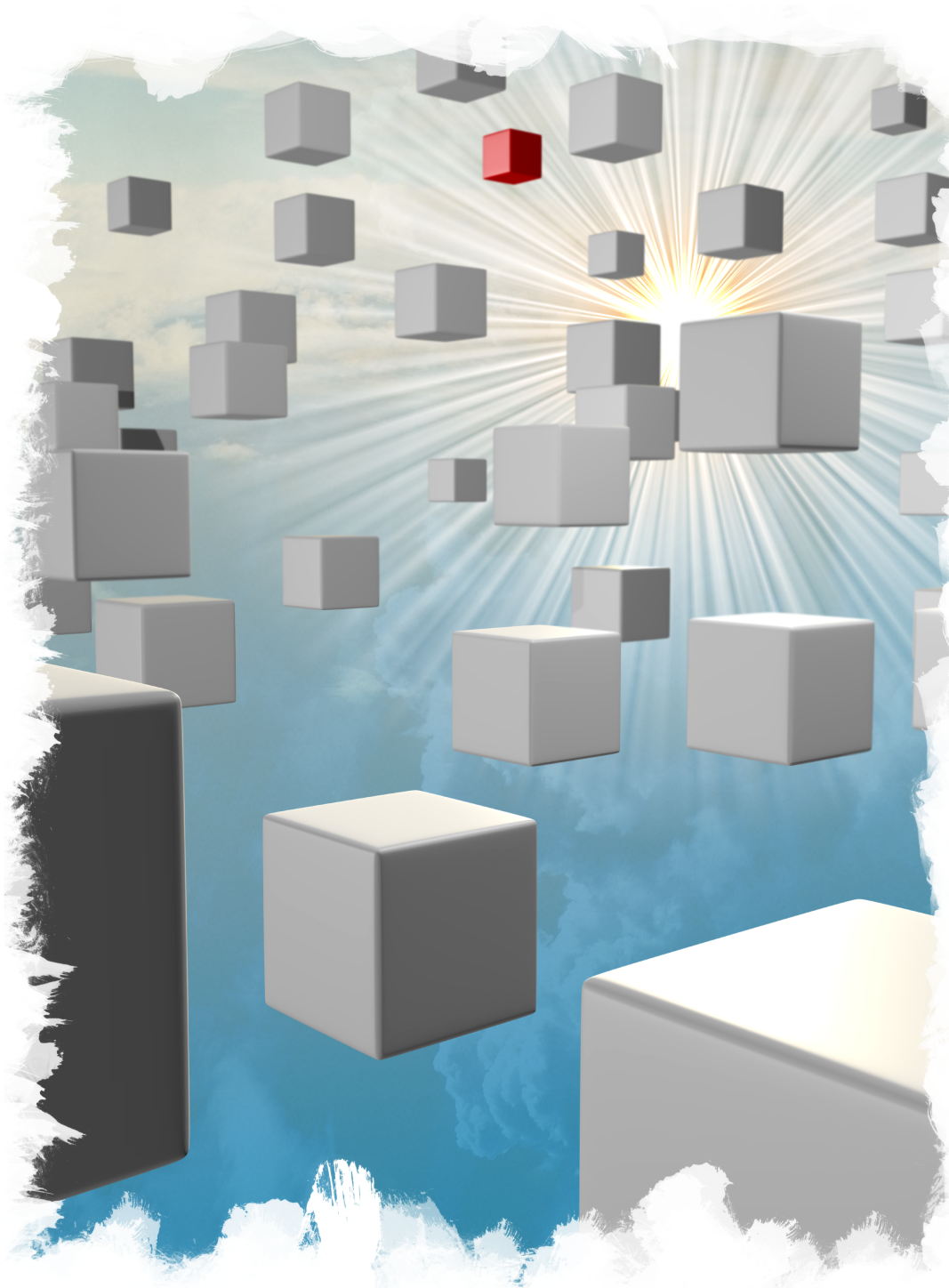


Abgabedokument

Curse of Dimensionality

David Pfahler - 1126287

Matthias Gusenbauer - 1125577



Curse of Dimensionality

David Pfahler

Matthias Gusenbauer

Steuerung

Basis Steuerung mit WASD oder den Pfeiltasten

Spacebar - Springen

P - Pause

Mousepointer - Kamera drehen/Blickrichtung aendern.

Effektsteuerung:

E - Reset Position zu Startposition

R - Gravitation ändern

F1 - Infotext on/off

F2 - FPS Anzeige on/off

F3 - Wireframe rendering on/off

F4 - Toggle Texture Sampling linear/nearest neighbour

F5 - Mipmap Qualität linear/nearest neighbour

F6 - Shadowmap on/off

F7 - Shadowmap perspective on/off

F8 - Viewfrustum-culling on/off

F9 - Transparenz on/off

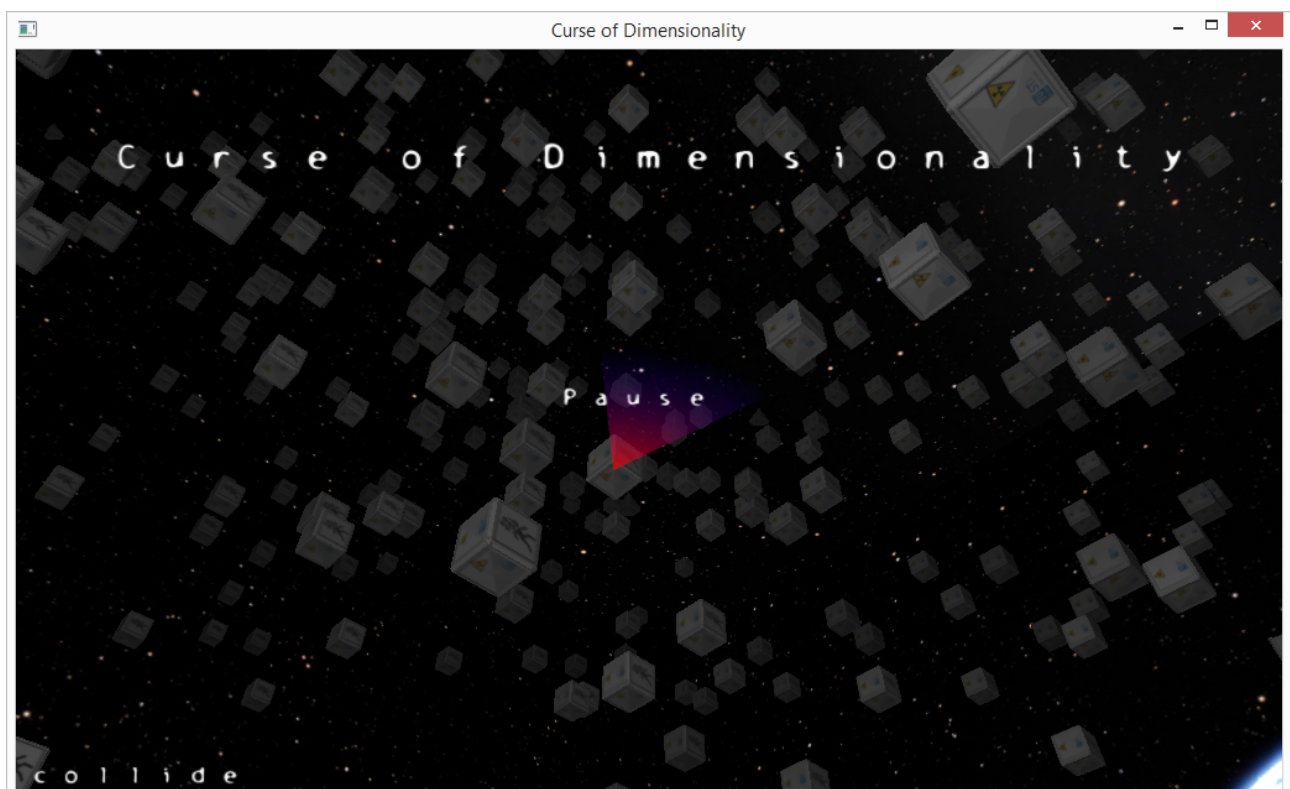
Development Status

Effekte sind fertig sowie die Steuerung der Effekte. Vermutlich noch ein paar kleinere Bugs vorhanden allerdings ist das Spiel soweit in einem Zustand dass ohne Probleme gespielt werden kann. Im nachfolgenden Abschnitt wird näher auf die eingebauten Effekte eingegangen. Wie man sieht, hat sich der Stil des Spiels im Laufe der Entwicklung auch verändert. Das Spielplakat ist nicht mehr ganz kohärent zum eigentlichen Spiel.

Effects

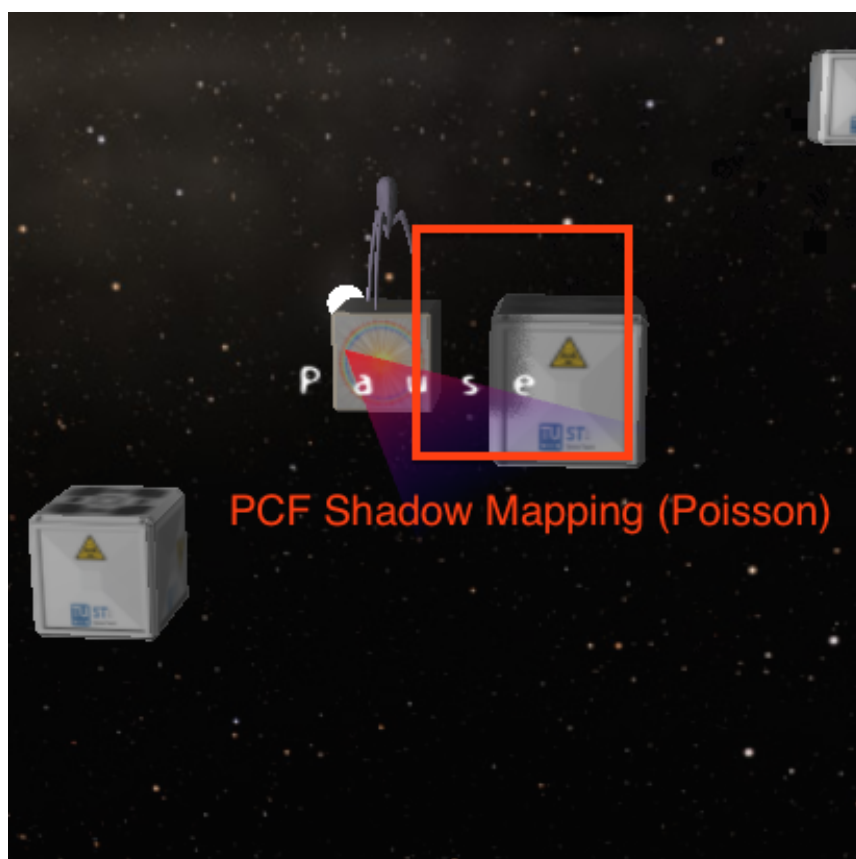
Free movable camera - Kamera/Protagonist kann mit WASD und Space gesteuert werden.

Moving Objects - Partikel fallen relativ zueinander - sehr subtil ausserdem rotierende Lichtquellen die sich mit den Partikeln zu denen sie gebunden sind mitbewegen(mitfallen).

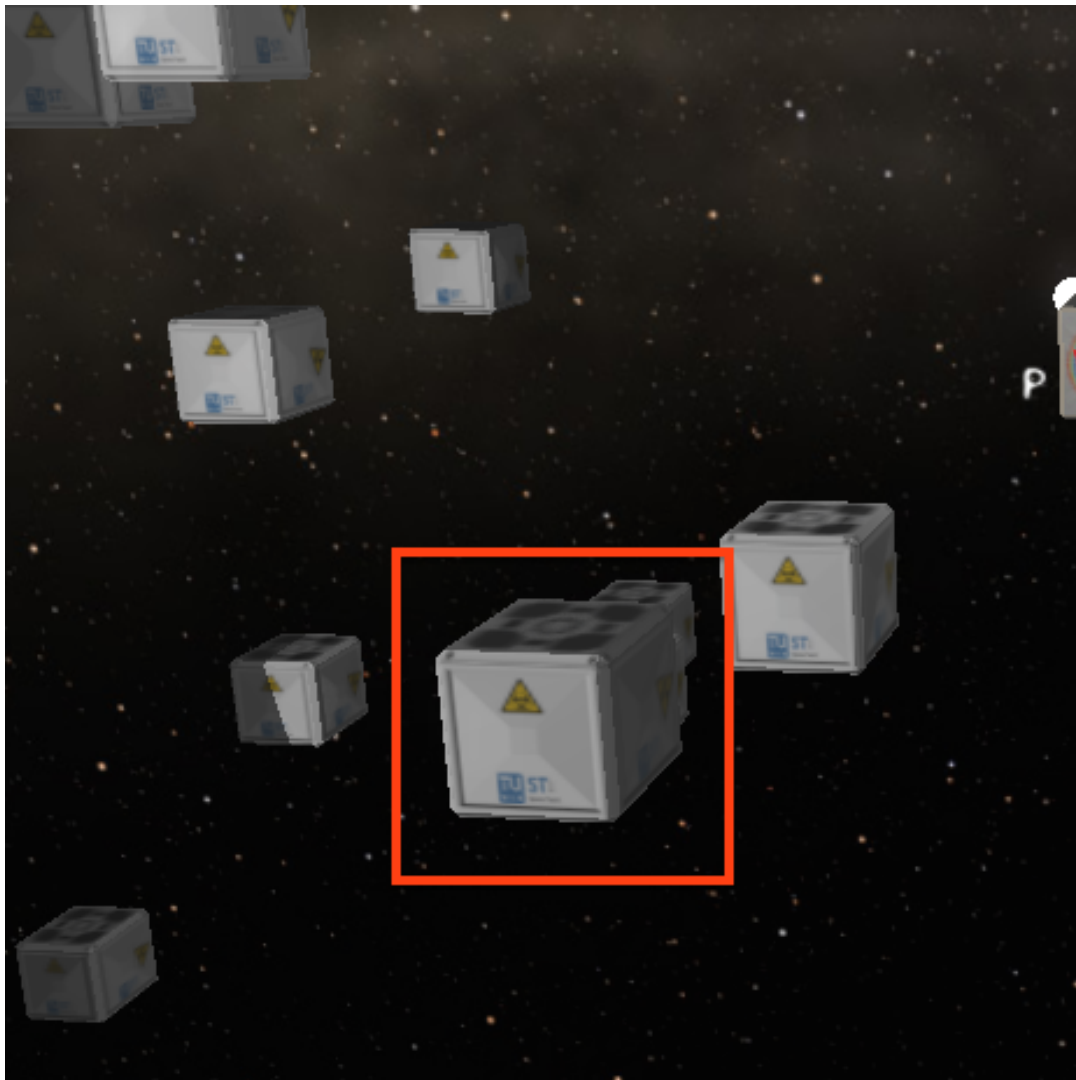


Simple lighting and materials - Lichtquellen die Rotieren sind vorhanden

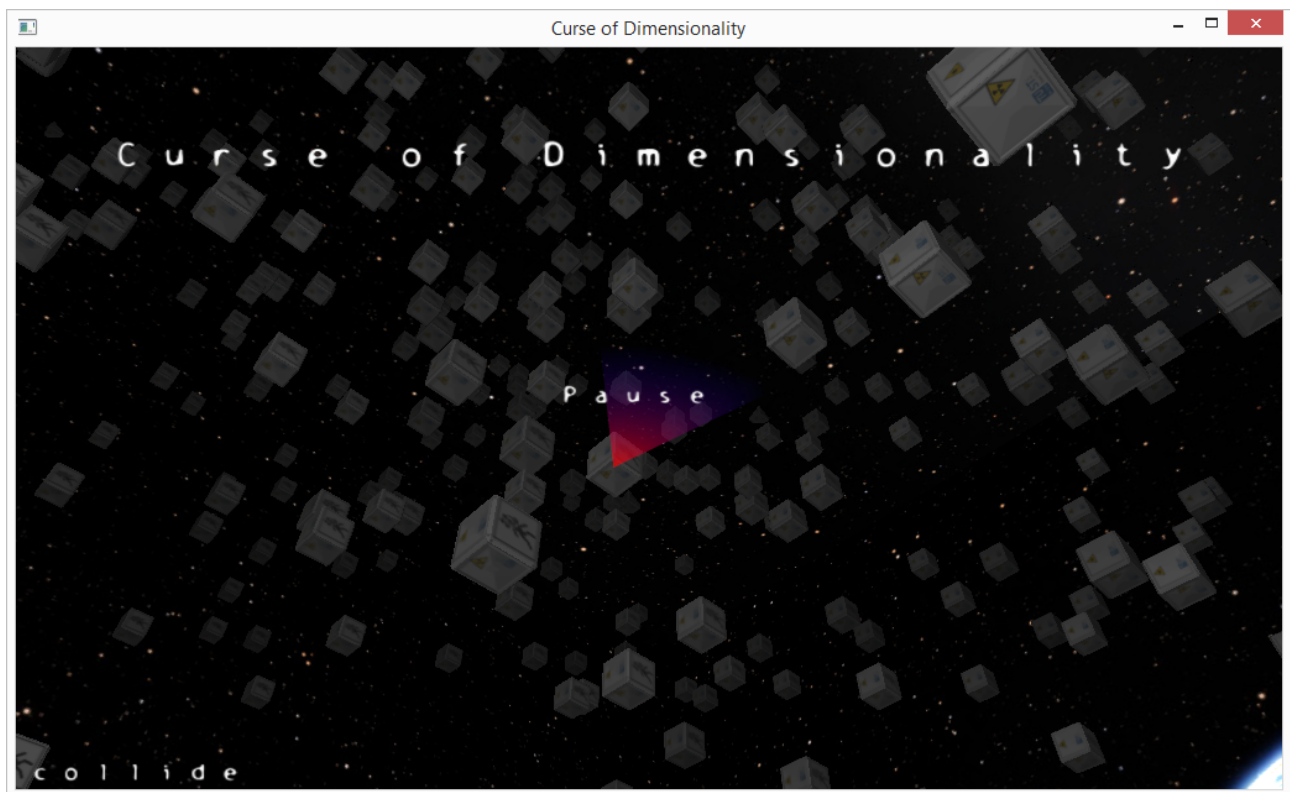
Spotlights - Spotlights sind implementiert und werfen auch Schatten mittels shadow mapping.



Normalmaps - Partikel besitzen Normalmaps. Die Spielfigur(komplexes Modell) hat auch eine Normalmap um ihr mehr Details zu geben.



Particle System - Die Welt ist ein Partikelsystem, das prozedural anhand von vorgegebenen Regeln erstellt wird. Bei jedem Spielstart ist die Welt eine andere. Es ist allerdings garantiert, dass von Würfel zu Würfel gesprungen werden kann. Partikel Velocity ist unterschiedlich und an ihre Grösse gekoppelt.



Bloom - Bei den Lichtquellen sowie bei den hellen Bereichen der Cube Map(Weltraum) sieht man den Bloom Effekt.



Body - Wenn man nach unten sieht, dann sieht man den Body der Spielfigur.