

MUSEUM SIMULATOR 2008

von Wiktor Manczarski
und Felix Ledóchowski

Das Ziel des Spiels ist es, das Museum lebendig zu verlassen, aber die Ausstellungsstücke versuchen den Spieler zu töten indem sie ihn berühren. Diese bewegen sich aber nur wenn sie nicht im Blickfeld des Spielers sind. Eine Warnung wird angezeigt, wenn der Spieler einem Ausstellungsstück zu nahe kommt. Wenn er berührt wird, ist das Spiel vorbei. Das Spiel kann man gewinnen indem man im letzten Raum aus dem Fenster klettert.

Features:

Hierarchische Animationen:

Im ersten großen Rundraum mit der Kuh, fliegt ein kleiner Helicopter herum mit sich bewegenden Rotor. Per Pfeiltasten kann man ihn steuern als kleines Easter Egg.

Frustum Culling:

Mithilfe von F8 kann man diese Funktion deaktivieren und aktivieren.

Wire Frame Mode:

Mithilfe von F3 kann man diese Funktion deaktivieren und aktivieren.

FrameTime:

Mithilfe von F2 kann man diese Funktion deaktivieren und aktivieren.

LOD:

Im ersten großen Raum ist die Kuh von der Übung zu finden. Auf kürzere Distanz verbessert sich ihr Polygon Modell.

Spotlight:

Mit der F Taste kann man eine Taschenlampe an und abdrehen.

Shadow Mapping:

Die Taschenlampe wirft Schatten.

Normalmapping:

Die Statuen sind mit Normalmaps versehen.

Bewegbare Boxen:

In den Räumen sind Physx enabled Boxen (in Form des Companion Cubes aus Portal)verteilt, die vom Spieler verschoben werden können.

Diese sind auch notwendig um einige der Rätsel zu lösen. Beispielsweise muss man einmal einen Engel mit der Box wegschieben, und im letzten Raum ist das Fenster nur mithilfe einer Box erreichbar.

Auflösung ändern:

Mithilfe der P Taste kann und der Maus kann die Spiele Auflösung geändert werden.

Config ini:

Im Main Folder kann eine Config ini geändert werden, um das Spiel im Vollbild Modus zu starten.

Hilfe kann angezeigt werden mithilfe von der F1 Taste.