

Captain Claw

Status:

Leider ist unser Spiel nicht fertig geworden. Das Hauptproblem war, dass wir zu lange gebraucht haben um die Animationen einzubauen.

Im folgenden Abschnitt sind verwendete Effekte und zum Schluss die Steuerung beschrieben.

Effekte und Technologien

Verwendete Programme/DLLs:

Blender zum Zeichnen der Objekte.

Assimp zum importieren.

Irrklang für Sound.

Objekte

Die Karte wird aus einem txt File generiert.

Die Spielfigur, Gegner, Goldmünzen, Leitern und Plattformen werden aus verschiedenen Formaten mittels ASSIMP importiert.

Animation:

Die Spielfigur sowie die Feinde sind mittels Skeletal Animation animiert. Dabei importieren wir ein .x File (den Zwerg) als Mesh und die dazugehörigen Bones. Die Bones werden in einer Baumstruktur gespeichert und von der CPU berechnet (ein Knochen wird von allen parents beeinflusst). Die Bones sowie das Mesh werden an die GPU übergeben wo die Vertices berechnet werden.

Weiters gibt es Plattformen, welche den Spieler automatisch bewegen, wenn er sich auf einer solchen befindet.

Effekte

Gegner reagieren auf den Spieler und greifen diesen an.

Beim Einsammeln von Münzen ist ein Feuerwerk zu sehen. Die Partikel erhalten eine zufällige Richtung und Reichweite. Die Animation dauert eine Sekunde und wird vom Vertexshader berechnet.

Bei der Map verwenden wir nur VBOs. Andere Objekte werden mit VAO gerendert. Transparenz verwenden wir bei den Partikeln.

Steuerung

Achtung: **TAB** ist wichtig. Die Ansicht wird über die Tabulatortaste umgeschaltet. Dabei wird die aktuelle z-Position fixiert. Es ist nicht möglich alle Münzen und Gegner in der 2D-Ansicht zu erreichen. Allerdings ist es auch schwierig das Spiel allein in 3D zu meistern. Insbesondere die Leitern sind auf die 2D Ansicht ausgelegt.

W A S D zum bewegen.

Maus für Blickrichtung.

Linke Maustaste zum Schlagen.

F2 zeigt die Framerate an.

F3 zum wechseln zwischen normal und Gitteransicht.