



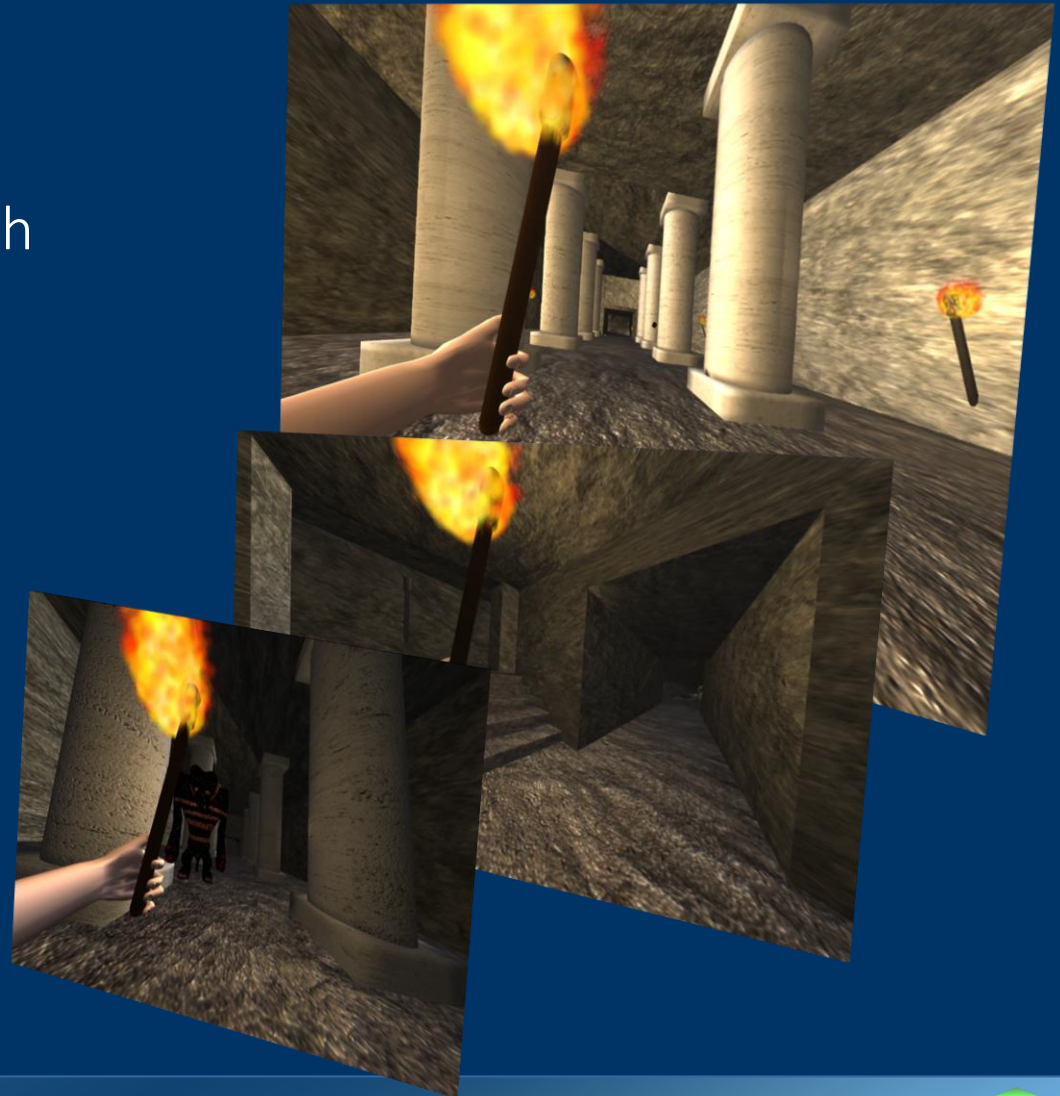
# Cave Pursuit

6. August 2014

Software Projektpraktikum – Final Presentation  
Cave Pursuit

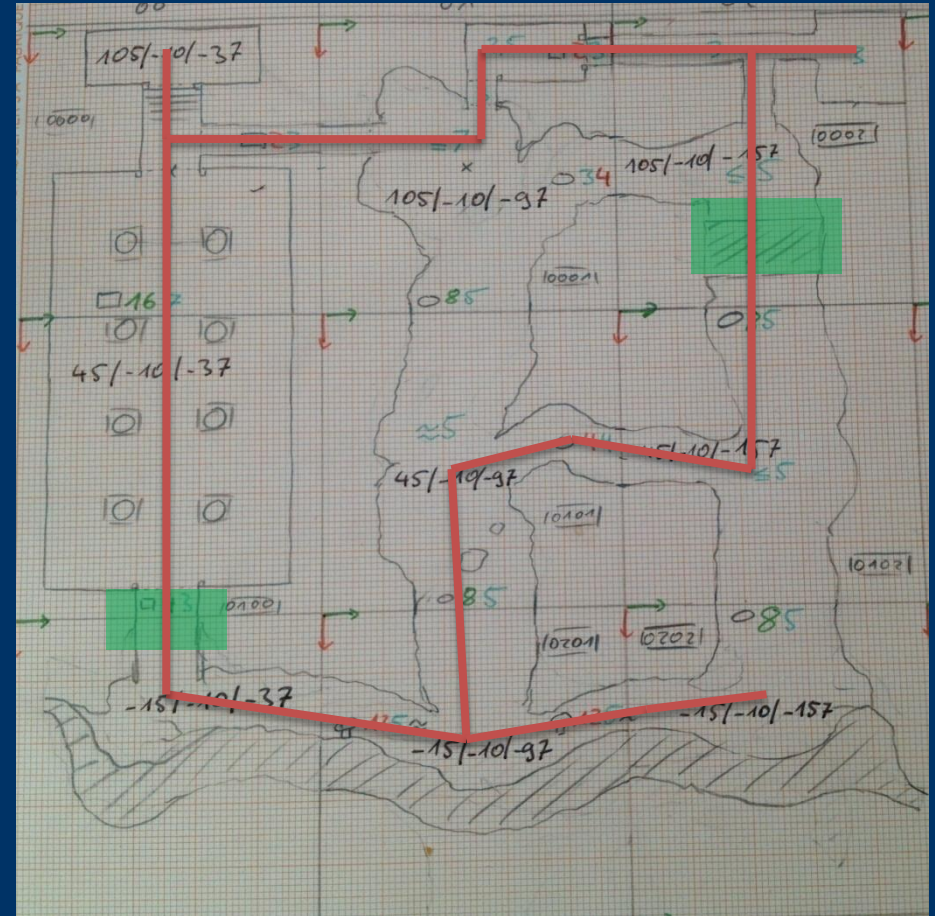
# Cave Pursuit

- Zentrales Spielelement:  
Flucht vor Monster
- Endgültiges Entkommen unmöglich
  - Geschlossenes Höhlensystem
  - Duplizierendes Monster
- Spielerfähigkeiten
  - MagicBall
  - Fackel



# Spielmechanik

- Features auf der Map
  - Wasser/Lava
  - Tore
  - Bewegliche Hindernisse
  - Fackeln
  - Versteckte Hilfen
- Spielmechanik
  - MagicBall
  - Interaktion mit Spielobjekten (Fackeln, Knöpfe, Tische, ..)



# Spielmechanik



Gate mit Trigger



Lava mit Glow Effekt



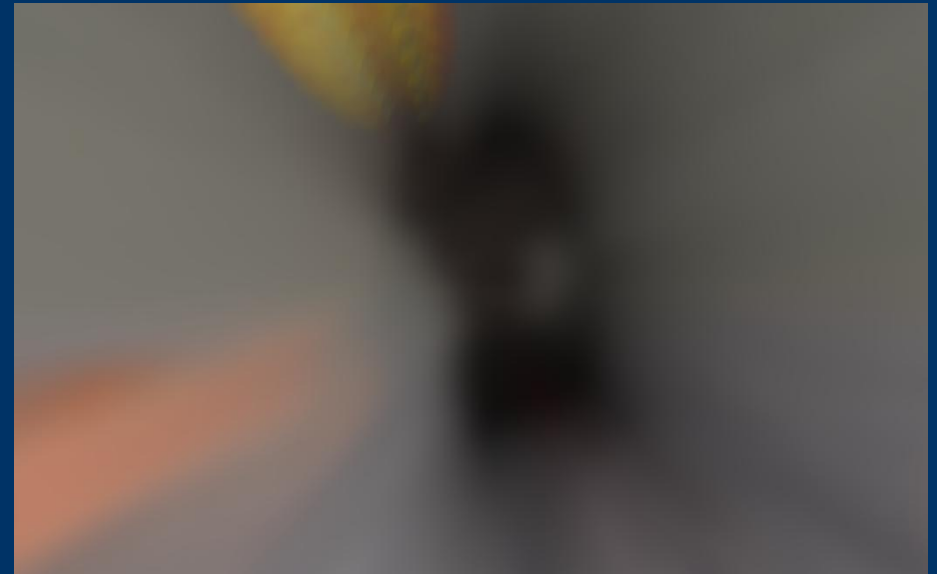
Schwingende Axt

- Kollisionserkennung über Bullet
  - Tod bei Berührung mit Axt
  - Tod bei Berührung mit Lava/Wasser
- Trigger werden bei Markierung hervorgehoben

# Spielmechanik



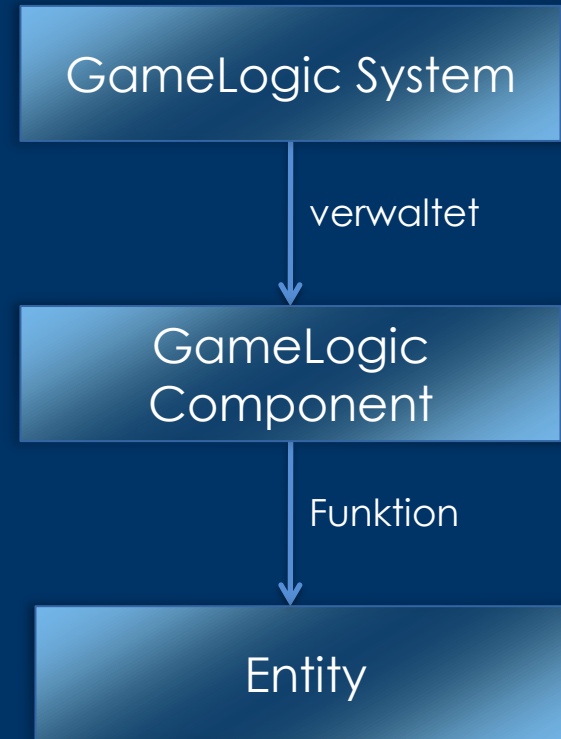
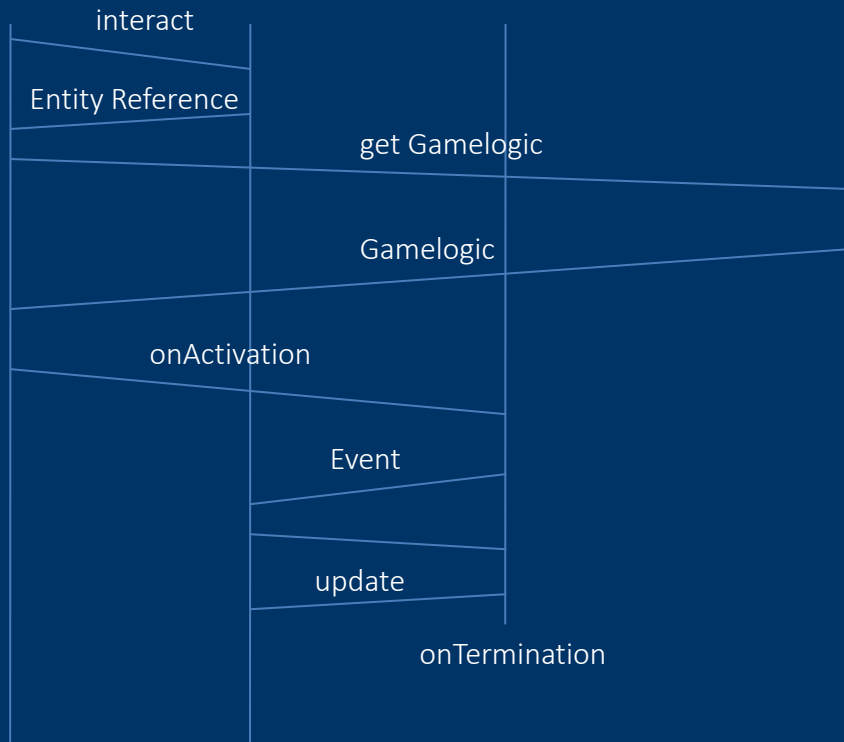
MagicBall-Komponente



Spieler verliert das Bewusstsein

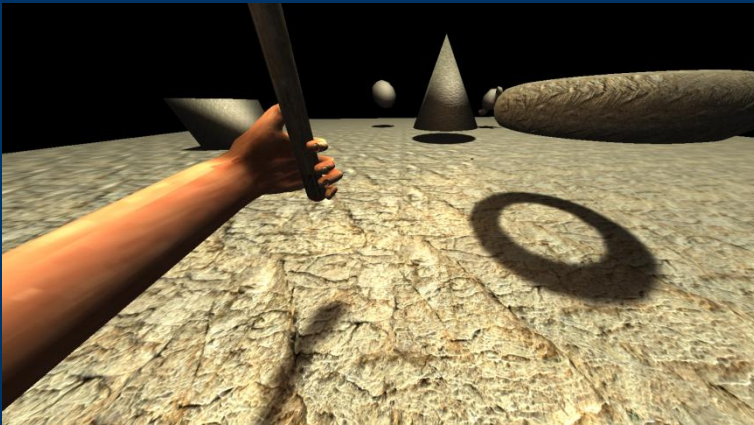
# Technik(Gamelogic)

Spieler Entity Gamelagic EntityManager

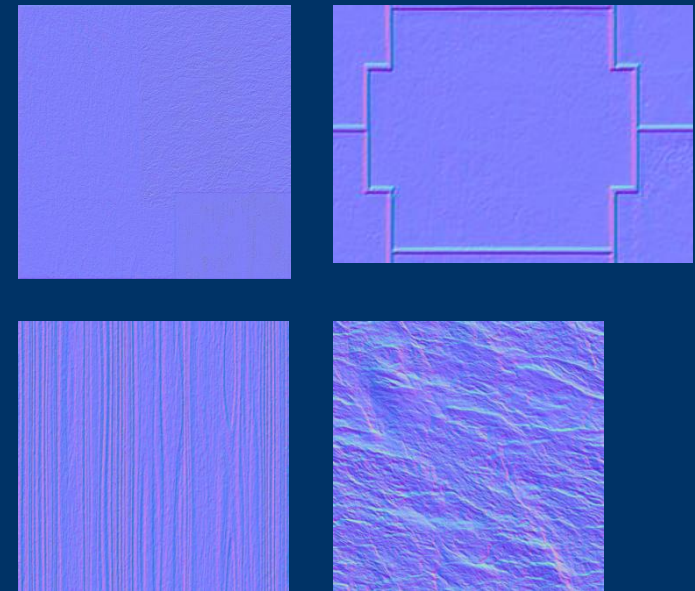


# Technik

Schatten

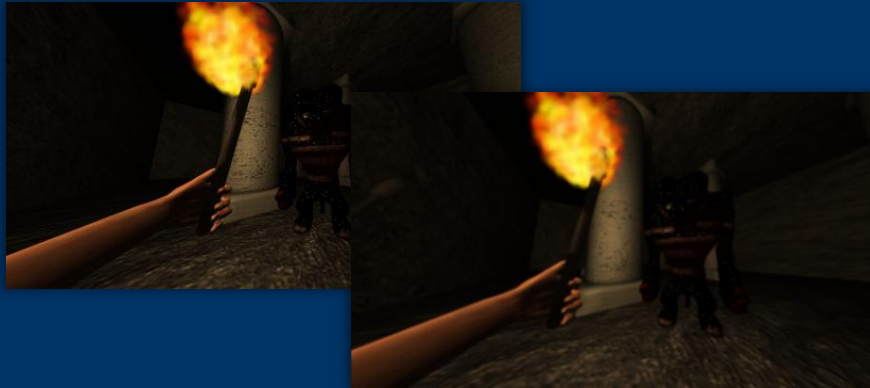


Normalmapping



# Technik Post Processing

Blur



Radial Blur

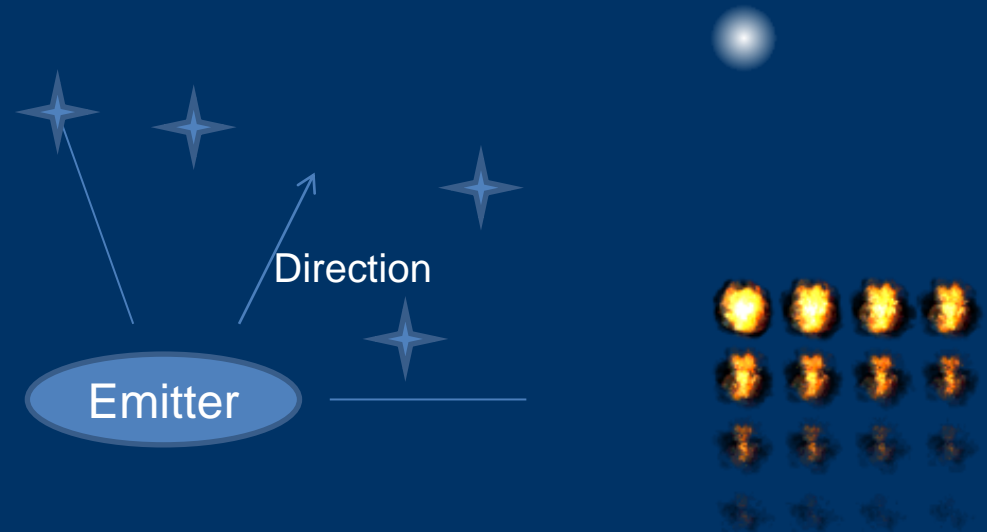


Glow

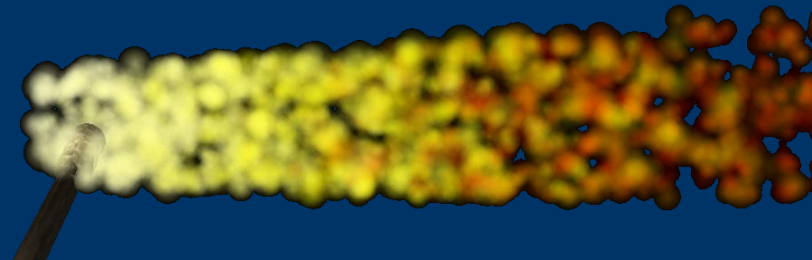




# Technik Partikel System

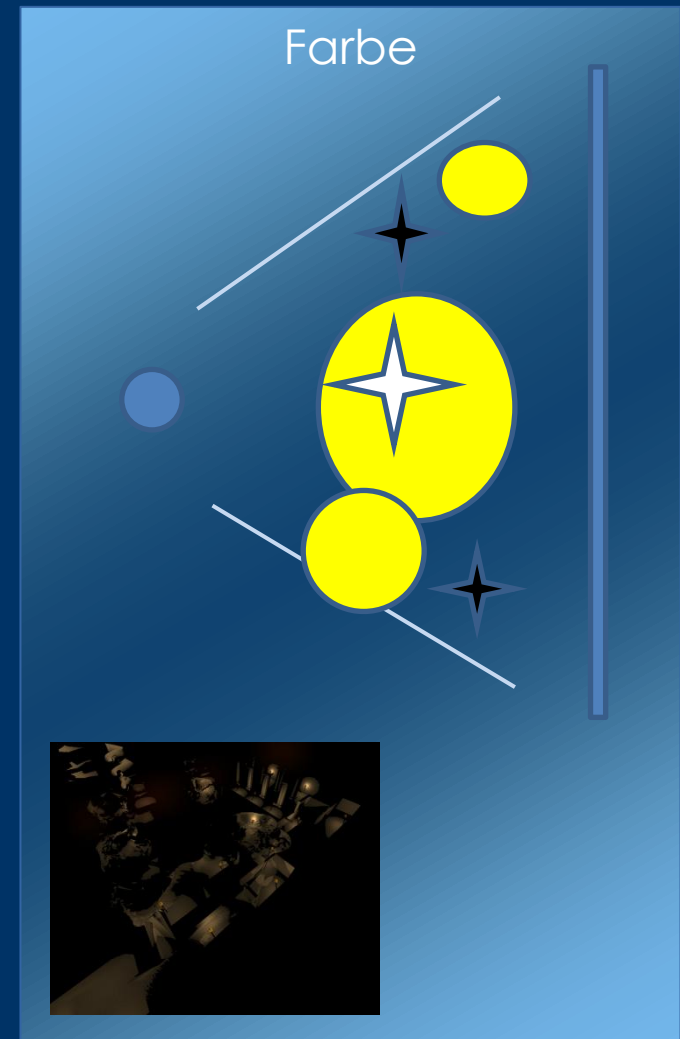


Color	% of livetime	Texture
(1, 1, 0.8, 0.6)	0.0	0
(1, 1, 0, 0.4)	0.35	0
(1, 0, 0, 0.2)	0.8	0
(1, 0, 0, 0.0)	1.0	0



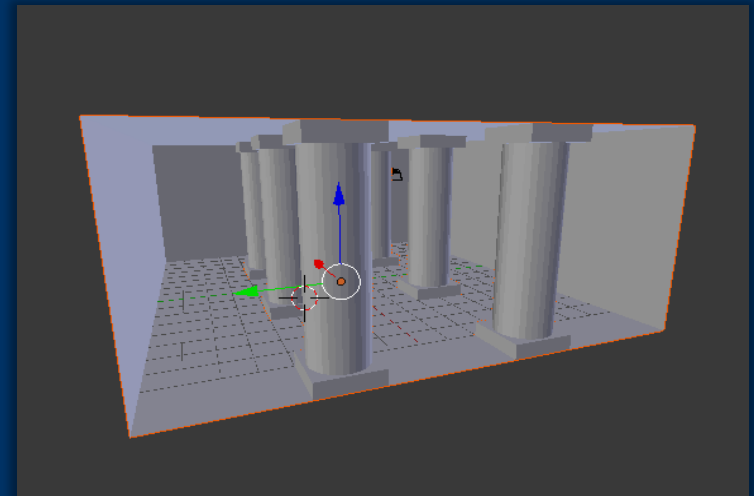
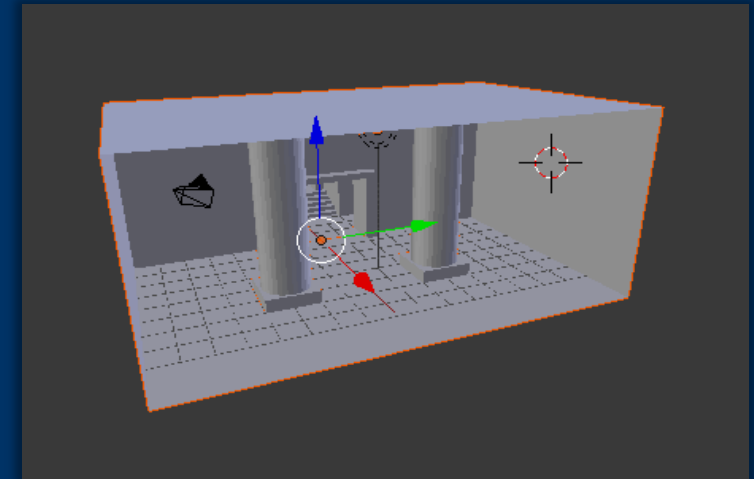
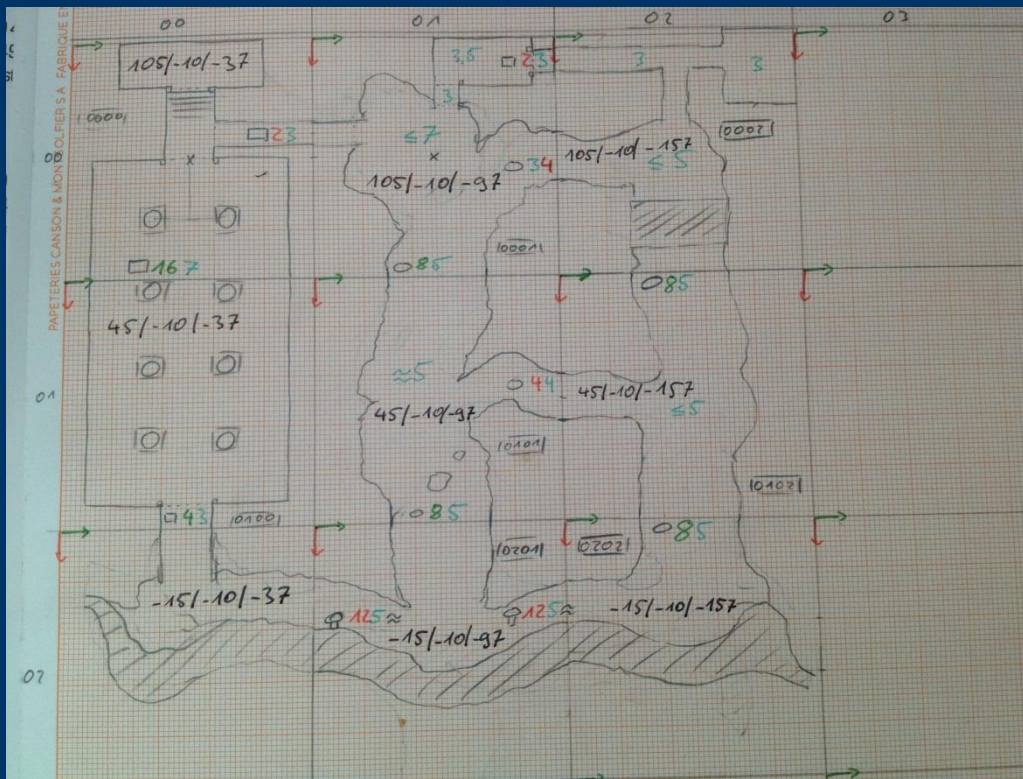
# Technik

## Deferred Rendering



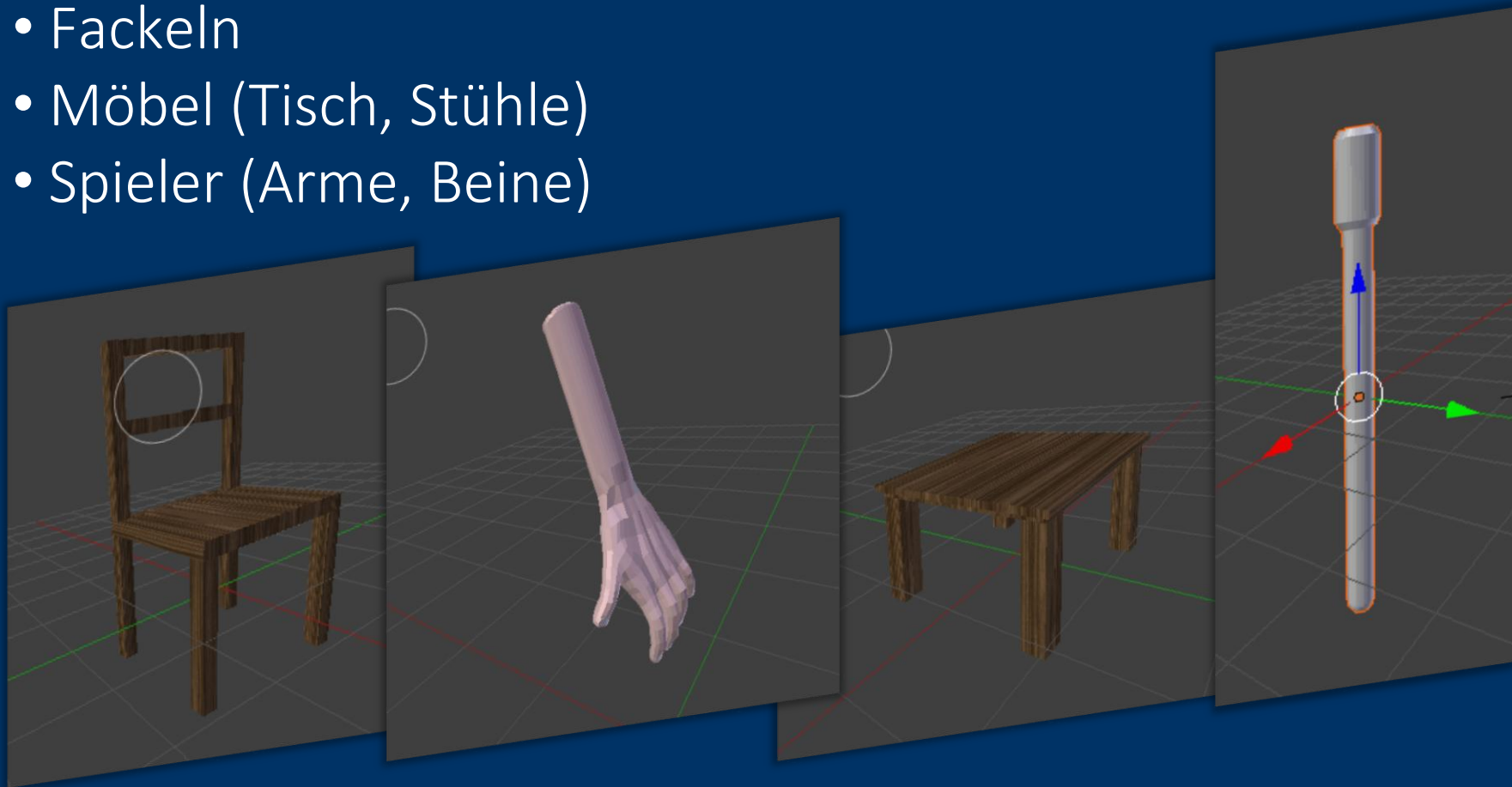
# Content Erstellung

## Erstellung des Höhlensystems



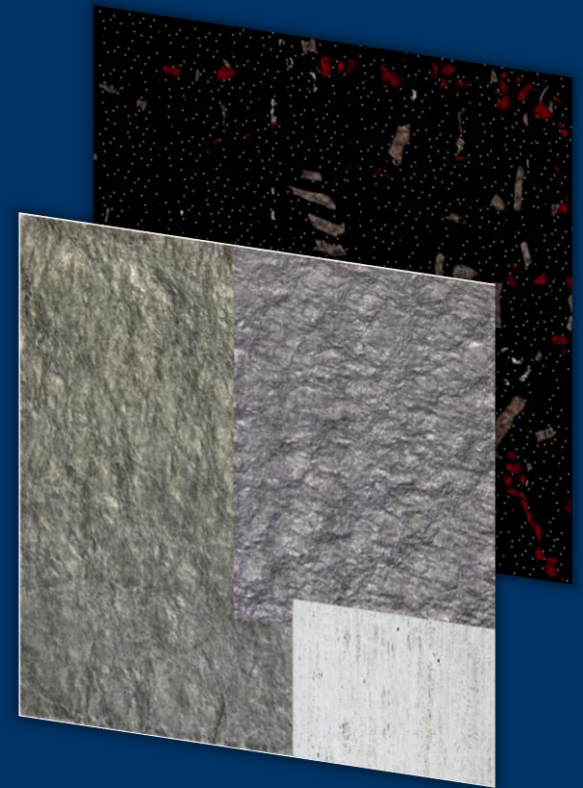
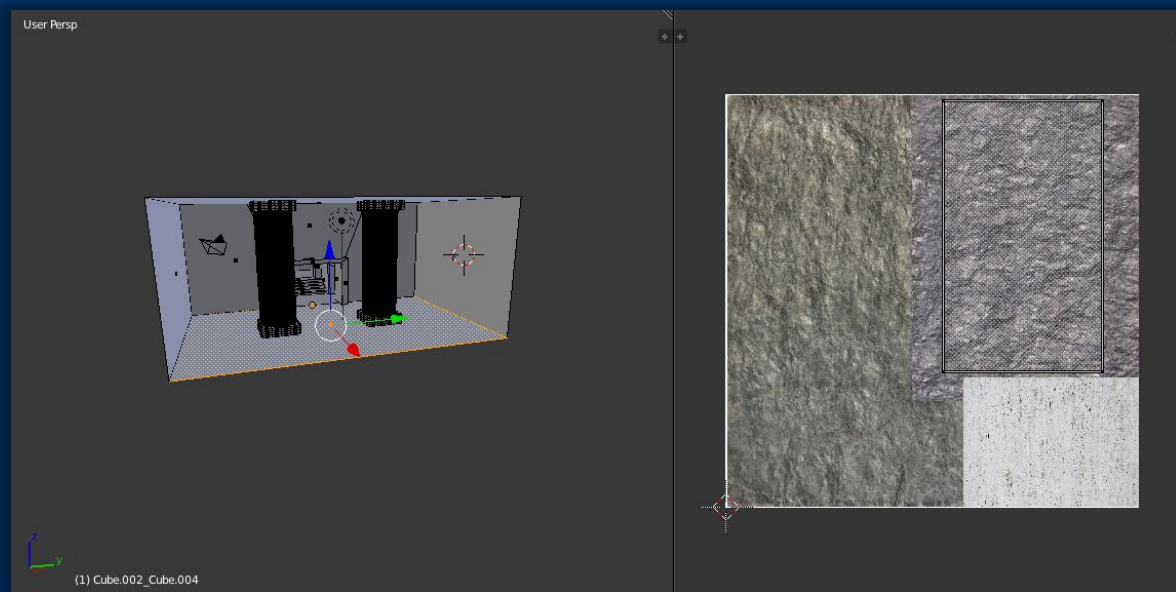
# Content Erstellung

- Einrichtungs- und Interaktionsmodelle
- Fackeln
- Möbel (Tisch, Stühle)
- Spieler (Arme, Beine)



# Content Erstellung

## Texturierung mithilfe von UV-Mapping (Blender)



# Sound

- **Umgebungssound**
  - Gruselige Atmosphäre
  - Plätschern des Wassers
  - Brodeln der Lava
- **Bewegte Sounds**
  - Schritte des Spielers
  - Grummeln des Monsters
- **Weitere**
  - Sounds beim Schließen/Öffnen von Gates
  
- Sound wird 3D gerendert