

CG2LU, SS 2007

Kabu's Journey - Game Concept

Fritz-Michael Gschwantner - e0627004 - Kz: 932 - email@spikx.net
Gabriele Hebart - e0626511 - Kz: 932 - e0626511@student.tuwien.ac.at

13. März 2007

1 Concept

1.1 Hintergrundgeschichte

Auf einer hübschen Plattform irgendwo im Universum leben die sogenannten Tamis, friedvolle Wesen die im Einklang miteinander leben. Doch eines Tages werden sie von den *bösen Primitives* überfallen und drohen komplett versklavt zu werden. Der Rat der Weisen der Tamis wählt einen jungen Artgenossen namens *Kabu* aus, um ihn in einige Geheimnisse des Universums einzuweihen. Über eine geheime Dimensionstür wird er auf die Reise zu anderen Plattformen geschickt um eine Waffe zu finden, welche die bösen Primitives von der Plattform der Tamis vertreiben soll. Kabu wird ein magischer *Orb* mit auf die Reise gegeben. Nur durch dessen Hilfe wird er sich auf ansonsten unzugängliche Plattformen hieven können, um sein Ziel zu erreichen. Auf seiner Reise werden die Primitives aber alles tun um ihn aufzuhalten.

1.2 Ziel

In jedem Level muss Kabu eine Zielplattform erreichen, auf der sich eine weitere Dimensionstür zum nächsten Level befindet. Im letzten Level wird er die Waffe finden.

1.3 Gameplay

1.3.1 Steuerung

Kabu sieht man aus der 3rd Person Perspektive. Über die Tastatur wird Kabu bewegt (WASD), mit der Maus kann Sicht frei verändert werden (W bewegt Kabu immer in die Blickrichtung). Im Zentrum des Blickfeldes befindet sich ein Fadenkreuz, mit dessen Hilfe er die Aktivitäten seines mitgebrachten, kleinen Orbs steuert. Auf diese Weise kann er beispielsweise die großen

Orbs aktivieren, die sich in einem Level befindet. Wenn ein Orb aktiviert wird, wird der kleine Orb bzw. Kabu selbst davon angezogen. Werden mehrere Orbs aktiviert, wird Kabu von allen Orbs angezogen und wird daher irgendwann in der Mitte dieser Orbs schweben. Die Verbindung zu einem Orb kann aber unterbrochen werden wenn kein Sichtkontakt mehr besteht oder wenn die Verbindung zu lange andauert. Es können außerdem immer nur Orbs in einer bestimmten Reichweite aktiviert werden.

1.3.2 Gegner

- **SolidCube:** Bewegt sich langsam auf Kabu zu und schnappt mit seinen Zähnen. Kabu kann ihn durch darauf springen oder mehrere Schläge besiegen.
- **SolidSphere:** Rast auf Kabu zu. Kabu kann ihn nicht besiegen, sondern muss es austricksen und es dazu bringen von der Plattform zu rollen (evt. durch einen gezielten Schlag).
- **SolidCone:** Kann in fliegender Form auftreten und muss durch spezielle Items besiegt werden, die Kabu auf Plattformen findet. Kann auch auf Plattformen selbst auf Kabu herabfallen.
- **WireCube:** Ein besonders fieser Gegner, der sich langsam bewegt und durch jegliche Berührung Kabu Schaden zufügt. Er kann nur mit speziellen Orb-Tricks besiegt werden...

Die Gegner bekommen natürlich eigene Texturen und bestehen nicht nur aus den Primitiven.

1.3.3 Items

Neben Geschoss-Items um fliegende SolidCones zu zerstören kann Kabu auch Aufladestationen vorfinden, um seine Gesundheit wieder herzustellen. Natürlich gibt es auch Leben und Speicherpunkte, um nicht wieder von vorn anzufangen, falls man einmal stirbt.

1.4 Beleuchtung und Effekte

Es wird nur eine globale Lichtquelle geben. Als Effekte haben wir vorerst Shadow Maps, Per-Pixel Lighting und Tiefenunschärfe als Post-Process Effekt geplant. Evt. wird auch ein Octree für statische *und* dynamische Objekte eingesetzt.

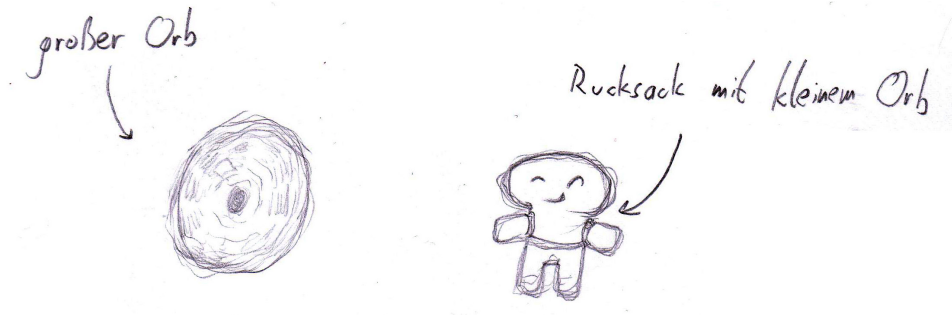


Abbildung 1: Skizzes eines großen Orbs und dem Hauptcharakter Kabu.

2 Storyboard

- Abbildung 1 zeigt die Skizzes eines Orbs und des Hauptcharakters Kabu. Kabu ist ein knuffiges, braunes Wesen welches einen Rucksack trägt, indem sich der kleine Orb befindet.
- Abbildung 2 zeigt verschiedene Möglichkeiten der Levelgestaltung mit Hilfe der Orbs. Im linken Bild kann bspw. der Orb der oberen Plattform von der unteren aus nicht erreicht werden, da er zu weit Weg ist. Man muss sich also über den ersten und zweiten Orb (oder auch direkt über den Zweiten) hinauf „hanteln“.

Im rechten Bild besteht zu den oberen zwei Orbs keinerlei Sichtkontakt und sie befinden sich außer Reichweite. Der Spieler muss also die beiden unteren Orbs aktivierten, damit dieser in der Mitte dieser beiden Orbs zum schweben kommt. Von dieser Position aus kann der Spieler den nächsten Orb aktivieren. Um ganz zu diesem Orb zu gelangen muss der Spieler die unteren Orbs wieder deaktivieren. Von dort aus kann der Spieler wie gehabt zum letzten Orb zu gelangen, wo sich das Ziel befindet.

Orbs werden aktiviert und deaktiviert, in dem man darauf zielt und die linke oder rechte Maustaste betätigt.

- Abbildung 3 zeigt 2 Möglichkeiten wie Gegner besiegt werden können bzw. müssen. Im linken Bild stößt Kabu eine SolidSphere von der Plattform, indem er sie von der Seite schlägt, nachdem er ihr ausgewichen ist.

Im rechten Bild kann Kabu den bösen SolidCube durch einfaches darauf-springen besiegen.

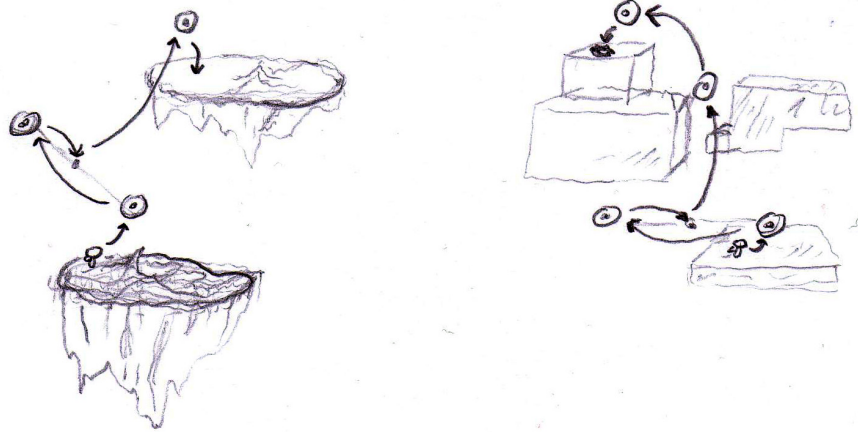


Abbildung 2: Verwendung der Orbs um auf andere Plattformen zu kommen.



Abbildung 3: Möglichkeiten verschiedene Gegner zu besiegen.