

# THE LONELY SHEPHERD

CG2LU, SS 2007

|                       |             |                      |
|-----------------------|-------------|----------------------|
| Andreas Bretschneider | 0327444 532 | bretschneider@gmx.at |
| Peter Holzkorn        | 0426262 532 | p.holzkorn@gmx.at    |
| Martin Tintel         | 0402913 532 | mtintel@gmx.at       |

## Spielart

Action / Taktik, 3rd Person

## Spielziel

Eine Herde von Schafen zu einem Ziel lotsen und dabei die Gegner vom Stehlen der Schafe abhalten.

## Story

Wir befinden uns im Jahr 2107. Die natürlichen Ressourcen sind erschöpft und die Energieversorgung der Menschheit wird zunehmend schwieriger. Findige Genforscher haben allerdings eine Lösung für das Problem gefunden: Genmanipulierte Schafe, deren Wolle radioaktiv ist. Der Spieler ist ein speziell ausgebildeter und bewaffneter Schafhirte, der die Schafe durch eine verlassene Gegend zu einem entlegenen Atomkraftwerk bringen muss, wo sie sogleich zum Wohle der Menschheit verwertet werden können. Aber auch die *Achse des Bösen* hat es auf die Herde abgesehen, um mit der wertvollen Wolle Nuklearwaffen und andere unvorstellbare Abscheulichkeiten herzustellen. Ihre Agenten sind bössartige Roboterwölfe, deren einziges Ziel es ist, die hilflosen Schafe zu reißen.

## Gameplay

Der Spieler steuert den Hirten aus der 3rd-person-Perspektive. Er kann die Herde steuern, indem er ihr vorausläuft und Lockrufe absetzt. Die Herde bewegt sich dann langsam zu dem Punkt, wo der Lockruf abgesetzt wurde. Während die Herde in Bewegung ist, muss der Spieler etwaige Feinde aufspüren, die es auf die Schafe abgesehen haben und sich daher der Herde nähern. Er kann die Feinde mit einem Stock verprügeln oder mit Hilfe eines Granatenwerfers zerstören. In zweiterem Fall muss er allerdings vermeiden, die eigenen Schafe zu treffen - denn wenn ein Atomschaf explodiert, kann das eine ganz schöne Schweinerei werden... Wenn eine vorgegebene Mindestanzahl von Schafen heil ans Ziel gebracht wurde, ist der Level geschafft.

## Spielobjekte & Steuerung

Statische Objekte: Ein durch Felsklippen/Berge begrenztes Terrain mit fixem Start- und Zielpunkt und diversen statischen Hindernissen (Gebäude, Bäume, Wasser etc.). Das Ziel wird dabei auf einer Übersichtskarte (minimap) angezeigt.

## Bewegliche Objekte & Steuerung:

- Schafhirte (vom Spieler gesteuert).

Die Steuerung erfolgt durch WASD und Blickänderung durch Mausbewegung. Mit den Maustasten können Lockrufe abgesetzt und die Waffen benutzt werden. Je nach Abschusswinkel wird der Landepunkt eines abgefeuerten Geschosses unter Einfluss der Schwerkraft berechnet.

- Schafe: Die Schafe haben zufallsvarierte Geschwindigkeiten, mit denen sie sich zum Ort des letzten Lockrufs bewegen. Dabei können sie (ebenfalls durch Zufall bestimmt) auch ein wenig von ihrem Weg abkommen. Die Schafe versuchen dabei aber immer direkt zum markierten Punkt zu gelangen, d.h. es ist Aufgabe des Spielers, sie um Ecken zu lotsen etc. Wird ein Schaf versehentlich vom Spieler getroffen, kann es explodieren - alle Schafe in der Umgebung werden dann von der "Druckwelle" erfasst und durch die Gegend geschleudert.

- Gegner: Die Gegner haben es auf zufällig ausgewählte Schafe abgesehen und versuchen sie zu erreichen. Wenn ihnen das gelingt, ist das Schaf verloren. Die Gegner können vom Spieler durch einige Schüsse zerstört werden, ihm dabei aber nichts anhaben.

Zwischen den beiden Waffen kann mit dem Mousrad oder einer Keyboard-Taste gewechselt werden. Mit ESC gelangt man ins Hauptmenü, von dem aus man auch das Spiel beenden kann.

## Grafik

### Texturierung und Schattierung:

Voraussichtlich wird die statische Umgebung sowie die Gegner und die Spielerfigur texturiert, die Schafe hingegen schattiert.

### Beleuchtung:

Der Outdoor-Level wird von einer (direktionalen) Lichtquelle (untergehende Sonne) beleuchtet, dazu kommen Punktlichtquellen in Form von Hindernissen. Die Beleuchtung wird jedenfalls so gewählt, dass die geplanten Schatteneffekte zur Geltung kommen (s.u.)

### Spezialeffekte:

- Shadow Volumes ("Shadow Volumes mit zfail-Technik und Self Shadowing auf den Objekten." - für realistische Schatten der beweglichen Objekte ) (3 punkte)
- Wasser ("Sich dynamisch ändernde Wellen-Geometrie und eine Texturanimation") (1 punkt)
- Partikelsysteme (für Explosionen) (1 punkt)

weitere stehen (zumindest einmal um die Vorgabe der insgesamt 6 Punkte zu erreichen) folgende Effekte zur Wahl, eine definitive Entscheidung ist noch nicht gefallen: (je 2 punkte)

- Cartoon Shading (Resultate sind für uns noch nicht ausreichend genau abschätzbar)
- Post-Processing: Motion Blur (zb im Falle einer Explosion)

MINIMAP



START POSITION



SPIELER IST DER HERDE VORAUSGEZUGEN UND SETZT LOCKRUF AB (MARKIERT DURCH FAHNE)



SPIELER VERTEIDIGT DIE HERDE GEGEN DIE WÖLFE WÄHREND DIE HERDE AUF DEM WEG IST



IRRTÜMLICH EIGENES  
SCHAF CÜETROFFEN...  
(EXPLOSION :c)