

BLOCKBUSTA

Christian Niederreiter 0726258

Daniel Prieler 0726319

Anforderungen:

- **Gameplay** - *ausgearbeitet*
- **Nichttriviale Objekte** (mittels MD2) - *vorhanden*
 - Spielfigur
 - Lego-Bäume (in den *.bblev-Dateien definierbar mit dem Schlüsselwort „tree“)
- **Animierte Objekte** - *vorhanden*
 - Spielfigur (extrem ausgeklügelt)
 - Legosteine (extrem ausgeklügelt)
 - „Checkpunkte“, „Kraftsteine“, Zielstein („target girl“)
- **Beschleunigung der Sichtbarkeitsberechnung** - *implementiert* (siehe *level::Brick::draw*)
- **Transparenz-Effekte** - *vorhanden*
 - Partikelsystem
 - Kraftanzeige rechts oben
 - Textanzeigen
- **Experimentieren mit OpenGL**
 - Geometrie-Modi - *implementiert*
 - Textur-Qualitätseinstellung - *implementiert*
 - Displaylisten ein/aus - *implementiert*

Effekte:

- **Partikelsystem** („Traktorstrahl“)
Quelle: <http://nehe.gamedev.net/data/lessons/lesson.asp?lesson=19>
- **Shadow-Mapping** (direktionales Licht)
Quelle: eigenes Wissen
- **Cartoon-Shading** (in den *.bblev-Dateien definierbar mit dem Schlüsselwort „toon“)
Quelle: eigenes Wissen
- **Per-Pixel-Lighting** (siehe *shadowmap.frag*)
Quelle: <http://www.lighthouse3d.com/opengl/glsl/index.php?dirlightpix>

Besonderheiten:

- **Modelllader** (MD2)
- **Octree** für die Kollisionserkennung
- **Audioeffekte**

Bibliotheken:

- **SDL** (inkl. *image*, *ttf* und *mixer*)
Quelle: <http://www.libsdl.org/>
- **PhysX**
Quelle: http://www.nvidia.com/object/physx_new.html

Werkzeuge:

- **Blender** für die Modelle
Quelle: <http://packages.ubuntu.com/intrepid/blender>
- **GIMP** für die Texturen
Quelle: <http://packages.ubuntu.com/intrepid/gimp>