

an irish tale

Gruppenname: „leprechaun“
Karin Gisberg, 9609091, 066932
e9609091@student.tuwien.ac.at

18.01.2009

Story

Die Hintergrundgeschichte des Spiels spielt in der Mythologie Irlands. In dem Spiel geht es darum, das Gold der Leprechauns mithilfe anderer Wesen zu finden und es ihnen dann abzuknöpfen.

Szene

Grundsätzlich besteht die Szene aus einem Terrain mit einem Wassergraben, welcher von der Kamera durchlaufen wird, und mehreren unterschiedlichen Objekten wie Schafen, irischen Kreuzen, irischen Hütten und dgl.

Effekte

Shadow Mapping mithilfe:
eurer Slides
<http://www.opengl.org/>

Wassereffekt mit specular Reflections anhand von vereinfachtem BumpMapping:

Danke an:

http://wiki.delphigl.com/index.php/Tutorial_Wassereffekt

<http://habibs.wordpress.com/lake/>

http://gpwiki.org/index.php/OpenGL:Tutorials:GLSL_Bump_Mapping

<http://www.gametutorials.com/Articles/RealisticWater.pdf>

<http://www.opengl.org/>

Entwicklungsumgebung:

C++ (.NET v2.0, VS2005) / OpenGL / GLSL

WindowsXP bzw. Windows7

AMD Phenom 9550 QuadCore 2.20 GHz

NVIDIA GeForce 8600 GT