

Verwendete Ressourcen für den Kürteil in Computergrafik von

Anton Karakochev(s0553324)
Gires Ntchouayang Nzeunga(s0554182)

Verwendetes Buch

Wir haben bei unseren Beleg das LWJGL-Buch <https://lwjglgamedev.gitbooks.io/3d-game-development-with-lwjgl/content/> benutzt und einige Klassen direkt übernommen. Über jede Klasse gibt es ein Javadoc in dem wir angegeben haben wie stark die Klasse auf das Tutorial basiert ist.

- ◆ @author – Die Klasse ist komplett von uns geschrieben oder mindestens zu 90% von uns selber implementiert
- ◆ "Based on the LWJGL Book" - die Klasse ist aus dem Tutorial und überarbeitet, damit sie mit unserem Programm funktioniert.
- ◆ „Taken from the LWJGL Book" - kleine Änderungen oder die Klasse ist genau die gleiche wie in dem Buch.

Verwendete Bibliotheken

- ◆ LWJGL(OpenGL, OpenAL, STB, GLFW, Assimp)
- ◆ PNGDecoder – PNG Dateien dekodieren

Features:

- ◆ Prozedurale seed basierte Terrain Generierung mittels Perlin Noise
- ◆ Chunk basiert – während man läuft werden immer nur die benachbarten Chunks generiert und dargestellt um Ressourcen zu sparen
- ◆ Platzierung der MusikBox auf einer zufälligen Position, abhängig von der Songlänge
- ◆ Mono Sound für die Hintergrundmusik abhängig von der Spieler Blickrichtung
- ◆ Kollisionserkennung & Möglichkeit für Schritt abhängig von der Steigung
- ◆ Tag Zyklus
- ◆ Eigene Sound Effekte (böses Lachen, kurze Gewinnmusik mit Gitarre aufgenommen) und eigener Mix der Hintergrundmusik aus dem Soundtrack „March of Honour" des Spiels „Knights of Honour"

Verwendete Assets:

- ◆ Skybox <https://93i.de/p/free-skybox-texture-set/> (CC3 Lizenz)
- ◆ Schritte <https://freesound.org> (CC3 Lizenz)
- ◆ MusicBox Turm: <https://free3d.com/3d-model/watch-tower-made-of-wood-94934.html> (Non-commercial use License)
- ◆ Terrain Textur - LWJGL Buch(CC4 Lizenz)