

# VR-Schachspiel

Veronika Scheller

Michael Ulrich

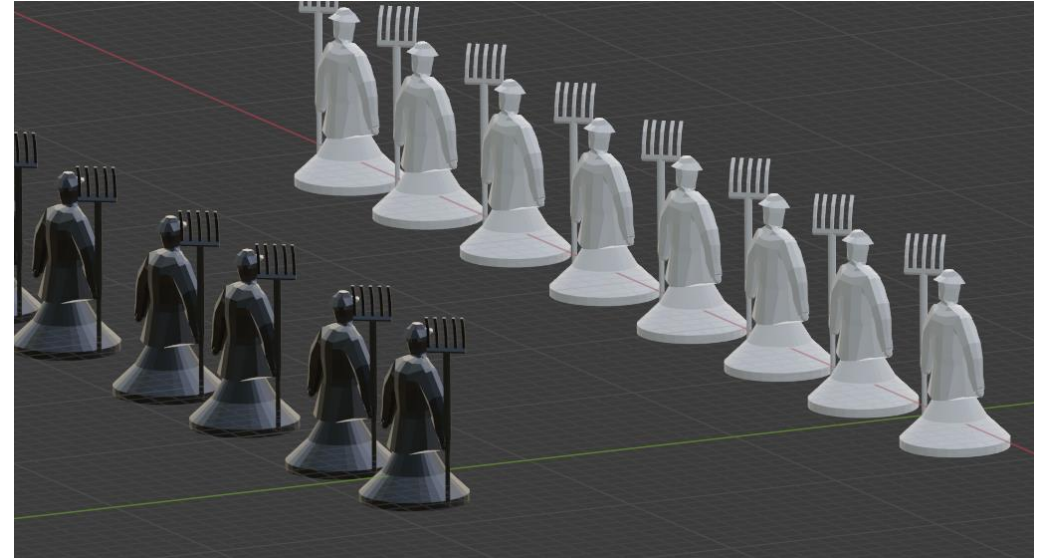
Simon Ruttmann

Spielmechaniken: (voraussichtlich)

- Spielen eines Schachspiels
- Spieler vs KI
- Spieler vs Spieler (mit einer VR-Brille)

Ansichten:

- Vogelansicht
- Sicht aus der Perspektive einer Figur
- „freie“ Bewegung über „Teleportationspunkte“



# Designvorstellungen

Figuren:

- Jede Figur besitzt 3 Individuelle Animationen
  - Angriff
  - Sterben
  - Bewegung
  - Idle (Beim Anwählen)

Allgemein wird die Umgebung/Schachbrett/Figuren in Blender selbst designt und modelliert.

# Grober Ablaufplan

- Klassendiagramme 10.5.
- 3D – Figuren & Animation 12.5.  
Paralleles Skripting / Einbinden der Figuren
- Schachbrett 14.5.
- Umwelt Aufbau 20.5.
- Abschluss Grober-Implementierung 31.5.