

Anhang

Quellen/Referenzen

Framework:

[Microsoft XNA 4.0 Framework](#)

3D-Modellierung / Animation:

[Blender](#)

2D-Grafiken:

[Photoshop CS5](#)

[PaintTool SAI](#)

[GIMP 2.8.2](#)

Levelerstellung:

[Tiled](#)

Projektmanagement:

[clockingIT](#)

[GitHub](#)

SkinnedModelSample:

[Microsoft Skinned Model Sample](#)

Billboard:

[Microsoft Billboard Sample](#)

Zu Shadern allgemein:

[Riemer's XNA Tutorials 2D and 3D](#)

Shadow Mapping:

[dhpoware](#)

Toon-Effekt Outline:

[rbwhitaker toon-shader](#)

Bounding Box:

[xnawiki Rendering Bounding Boxes](#)

[gamedev bounding boxes with XNA 4.0](#)

Skybox:

[Riemer's XNA Tutorials Skybox](#)

GameStates:

[Microsoft GameStateManagement Sample](#)

2D Sprite Animation:

[2D Animations](#)

Musik:

Primäre Hintergrundmusik: [longzijun](#)

Hintergrundmusik Verfolgungsabschnitt und Bosslevel: [flashkit](#)

Sounds:

Ticken (Zeitschalter) [sweetsoundeffects clock sounds](#)

Schalter aktiv [soundjay switch sounds](#)

Schalter inaktiv [soundjay switch sounds 2](#)

Hindernis zerbricht [soundjay ice sound effect](#)

Plattform zerbricht [soundjay ice sound effect 2](#)

Button in Dialog angeklickt [soundjay button sounds](#)

Button Fehler: Aktion nicht möglich [soundjig beeps](#)

Balance Board

[MediTECH](#)