

jedes Gesicht in Verbindung mit allen Frisuren und Helmen je eine komplette Kopfstruktur im Speicher ablegen zu müssen.

Die Körpertexturen mit Ausnahme von Händen und Füßen kommen dreimal vor:

1. normal
2. verletzt
3. schwer verletzt

Evtl. User-Controlled-Online-Animation

(hierzu später mehr, ich muß jetzt Tombraider spielen)

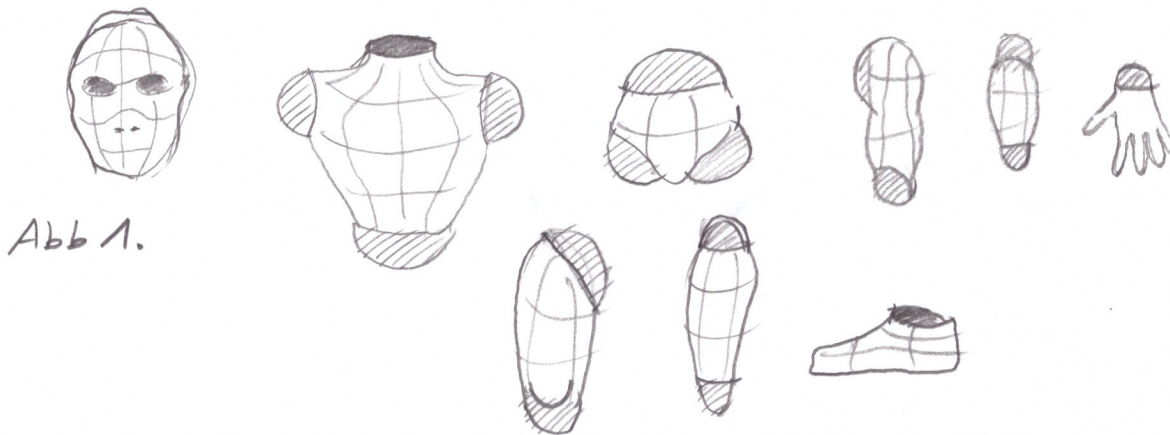


Abb 2.

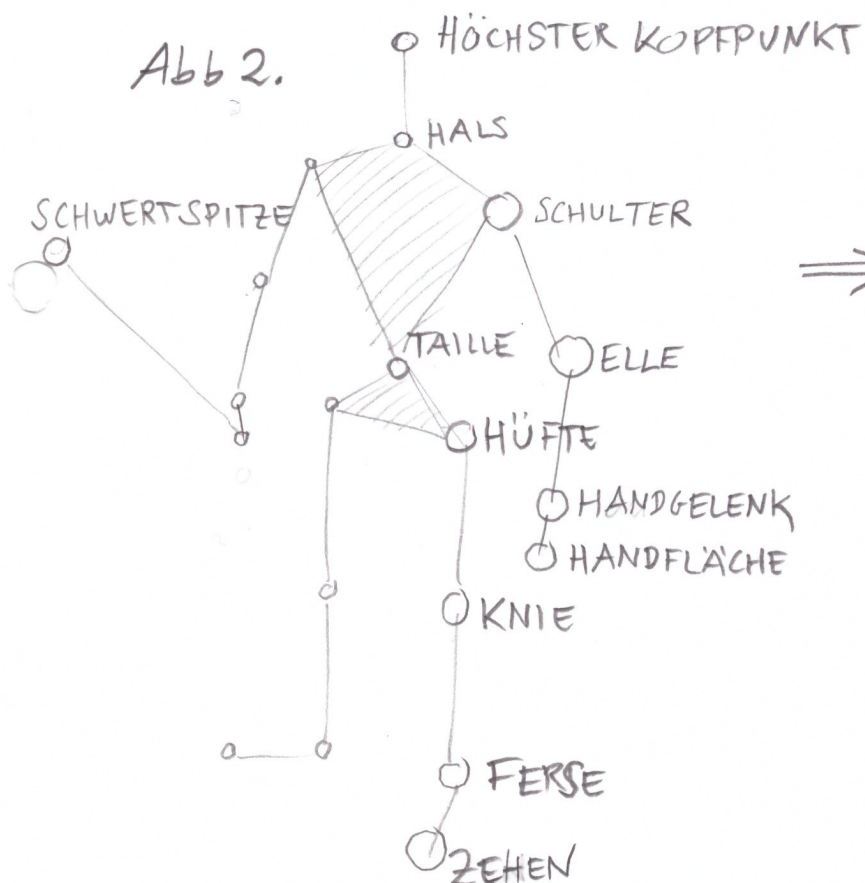


Abb 3.

