

## Seminar Echtzeit-Computergrafik SS07

### Blobby Volley 3D

Gruppenmitglieder: Benjamin HosainWasty, Philipp Maschke, Erik Schleiff

betreut durch Prof. Dr. Döllner, Tassilo Glander, Anselm Kegel & Matthias Trapp

# Blobby Volley 3D

## Projektbeschreibung

Blobby Volley 3D soll im Wesentlichen das Spielprinzip von Blobby Volley aufgreifen und dieses im 3-dimensionalen Raum realisieren.



## Projektziele

### – MUST-Have's:

- Überführung des klassischen Spielprinzips
- Erweiterung der Umgebung auf 3D Spielfeld und 3D Blobbs
- realistische Ballphysik
- (einfache) künstliche Intelligenz
- verschiedene Kameraperspektiven
- Blobbs animiert + halbdurchsichtig
- Steuerung mit Maus oder Tastatur

## – SHOULD-Have:

- verschiedene Settings(z.B. Halle, Strand,...)
- Sound (Spielfeld & Umgebung)
- Highscore
- Wahl ob alte Volleyballregeln oder Tie-Break

## – NICE-TO-Have:

- Mehrspielermodus - an einem Rechner oder über Netzwerk.
- Animierter Sand(Krater, Laufwege, Staubwolken)
- Animiertes Netz(Windbewegung, Ballkontakt)
- Doppel-Modus (2 gegen 2)

## Technische Herausforderungen

- Einfache Spielbarkeit sicherstellen:
  - Feine Steuerung mit Maus ermöglichen
  - Schattenwurf des Balls zur leichteren Ortung im Raum

## Iterationsplan:

1. Implementierung eines spielbaren Prototyps
  2. Graphische Verfeinerung der Objekte
  3. Entwicklung einer KI
- 
4. Einbinden von Sound
  5. Hinzufügen von neuen Umgebungen
  6. Highscore
  7. Netzwerkunterstützung