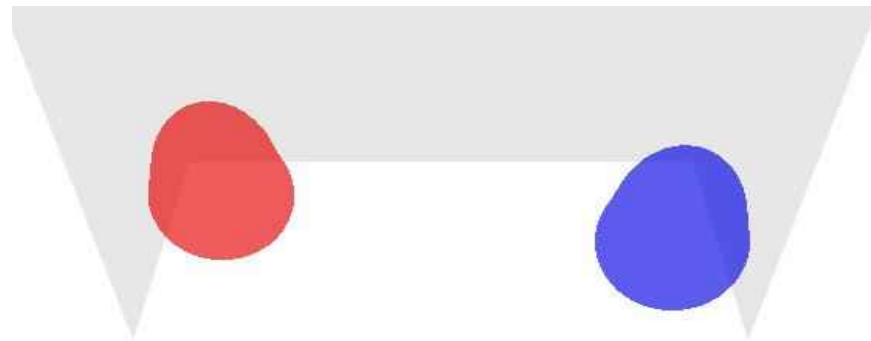


Seminar Echtzeit-Computergrafik SS07

Blobby Volley 3D - Zwischenstand

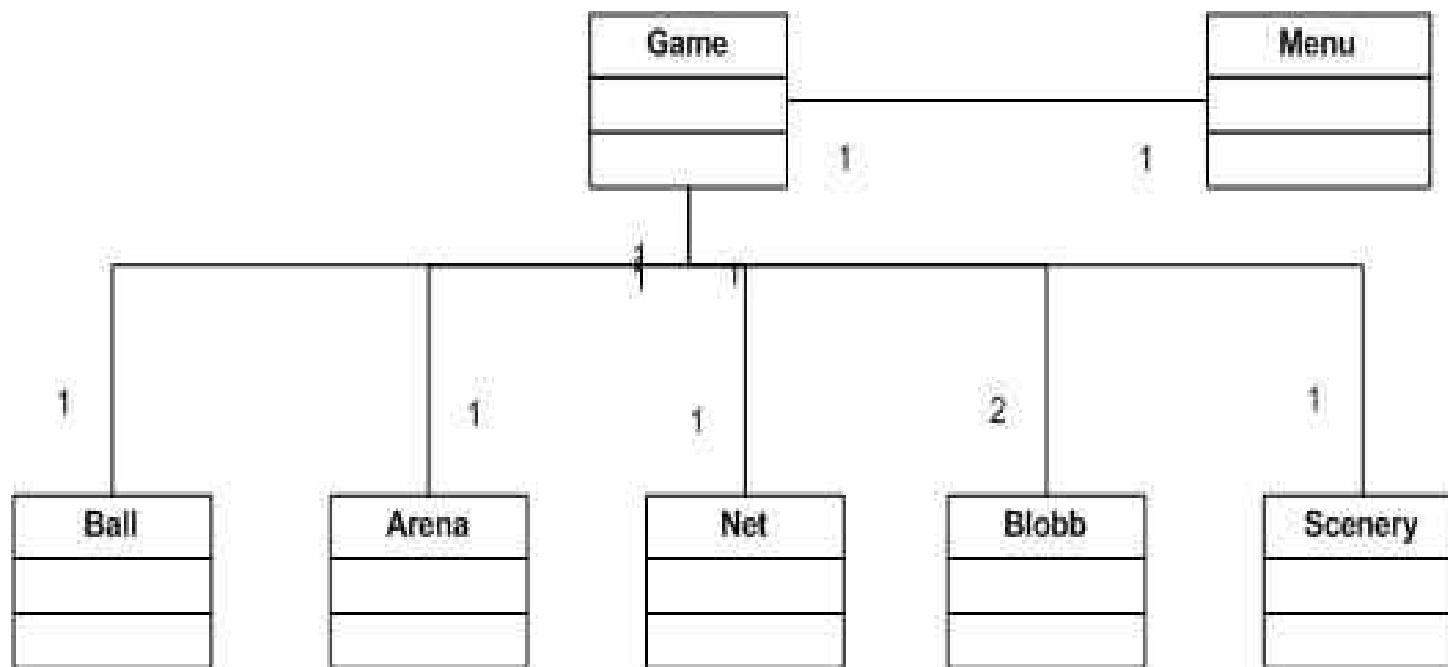


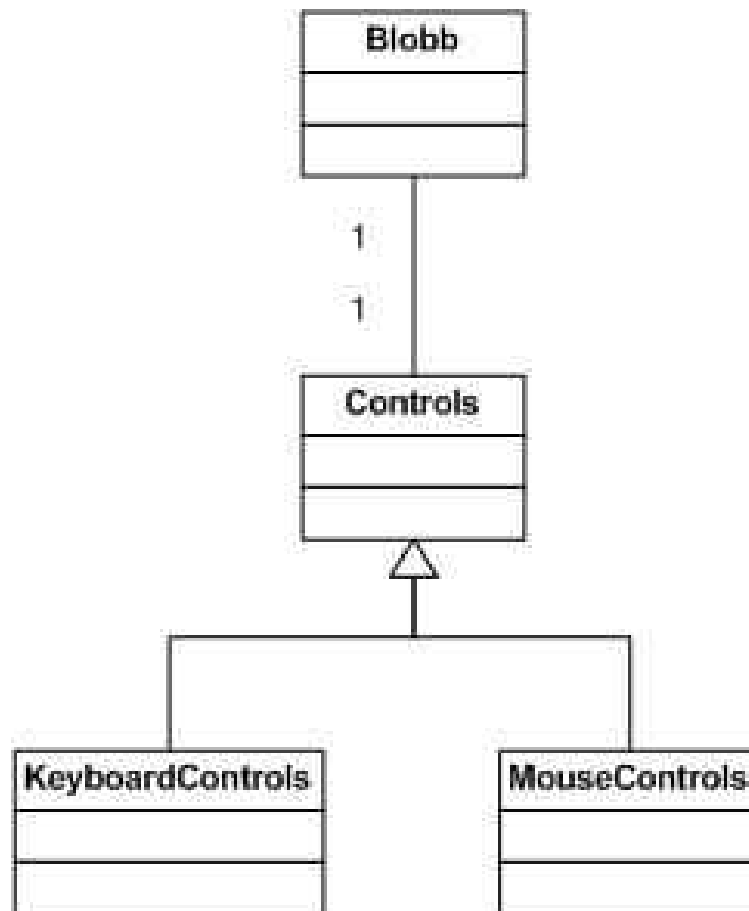
Gruppenmitglieder: Benjamin HosainWasty, Philipp Maschke, Erik Schleiff
betreut durch Prof. Dr. Döllner, Tassilo Glander, Anselm Kegel & Matthias Trapp

Entwurfsentscheidungen

- Physik-Engine: Newton Game Dynamics
- Sound-Engine: fMod
- Modellerstellung mit Blender / Import über 3ds

Architektur





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:

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

– NICE-TO-Have:

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

Kurze Demo

Bisherige Probleme:

- Einbinden der Physik sehr aufwendig
- Modellierung des Volleyballs(Texturierung)
- eingeschränkte Tastaturunterstützung in VRS(?)

nächste Schritte:

2. Implementierung eines spielbaren Prototyps

- Physik weiter integrieren (Drehmoment, Materialeigenschaften, Kollisionsbehandlung)
- Refactoring gemäß der Coding Conventions
- Spiellogik einbinden

2.Graphische Verfeinerung der Objekte

3.Entwicklung einer KI