



3. Phase: Grundlagen einzelne Teams

Abgabe bis Montag 02.11.09 10 Uhr

Zielsetzung:

Engine:

Ziel ist es das Ergebnis der letzten Phase auf die Jmonkey-Engine zu übertragen. D.h. Es soll ein sich bewegendes Objekt dargestellt werden

Grafik:

Ziel der Phase ist es sich in Blender einzuarbeiten und einen einfachen Schneemann zu designen.

Design:

Planen eines möglichst einfachen Prototyps, der das grundlegende Spielprinzip zeigt, sich jedoch möglichst einfach umsetzen lässt.

Links:

- Jmonkey Engine: <http://www.jmonkeyengine.com/>
- Blender Tutorial: http://en.wikibooks.org/wiki/Blender_3D:_Noob_to_Pro