

Safari Hunter

Piccolo gioco in 3D realizzato tramite OpenGL, ambientato in un'arena dove corrono alcuni mostri a cui sparare.

- Ancora in fase parecchio alpha, ma un giorno sarà pronto; per ora l'eseguibile presente nell'archivio non parte subito, perché servono le librerie Glut e Devil per alcune funzioni... appena riusciamo ad includere tutto nel progetto, vi assicuriamo che funzionerà a dovere!

- I modelli dei mostri sono in formato MD2 di Quake2, quindi, appena lo renderemo più parametrico, sarà possibile caricarne anche di nuovi semplicemente aggiungendoli alla lista.

- La pallina in mezzo alla schermo indica il punto in cui colpirà il proiettile che però non tiene conto dell'alzo, quindi è sufficiente che un mostro sia nella direzione di puntamento per essere colpito.

- Per ora è disponibile uno screenshot ed una piccola introduzione sul mio forum, tanto per farsi un'idea...[Esame di Grafica Computazionale] - (2005)>> DOWNLOAD <<autori: Emiliano, Giovanni, Ernesto, io