

Minecraft-MN

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 23. Dezember 2010, 11:15

Ich habe auch schon einmal ähnliches für Drachenstein geplant, bzw. es dann mal auf Pretannica runtergeschumpft, weil das mit 72.000 Einwohner etwas übersichtlicher ist. Meine Idee war dann, erstmal alle Viertel (im Sinne von Häuserblöcken zwischen den Straßen) als einfache Polygone darzustellen, dann feiner auflösen in einzelne Quader für Häuser, diese dann in einer weiteren Stufe in etwas ausgefeiltere Modelle (etwa inklusive Dachschräge o.ä.), in noch einer Stufe in Modelle mit fertig modellierter Außenhülle (und hier eventuell schon texturiert, was vorher nur im Einheitsweiß war) und in einer letzten Stufe dann in begehbare Häuser zu verfeinern. Das ganze natürlich frei durchmischt - sodass etwa ein gesamtes Viertel noch aus einem Polygon besteht, während anderswo eine Taverne oder ein Wohnhaus schon zumindest von außen fertig ist. In Verbindung mit OpenSimulator wäre sehr interessant, dass man dort, soweit ich das verstanden habe, in der Simulation Polygone modellieren und Texturen anbringen kann. Das ganze erinnert mich sehr an [World Builder](#).