

Cílem textu je uvedení do problematiky vývoje 3D her v J2ME na mobilních zařízeních ve všech stupních vývoje od počátečního návrhu až k distribuci. Podrobně je popsána historie 3D her s důrazem na použité fyzikální a grafické algoritmy. Jsou srovnány dostupné 3D technologie a knihovny. Samostatně jsou probrány možnosti multiplayer her, v závěru s detailním rozebráním technologie Bluetooth. Poslední kapitoly jsou věnovány implementaci enginu pro First Person Shooter hry na knihovně M3G.