



Praktikum: Spieleengine im Eigenbau

Organisatorisches

- Termine & Ort
 - Montags 14 – 16 Uhr; Raum 121
- Ein Team
 - Unterschiedliche Rollen
- Scheinkriterien
 - Durchgehende Mitarbeit am Projekt
 - Überzeugendes abschließendes Code-Review
 - Regelmäßige Teilnahme an den Besprechungen
- Betreuer
 - Alexander Weggerle
 - Tobias Bäuerle

Inhalt des Praktikums

- Erstellung eines Spiels in einem Team
- Erfahrung mit komplexeren Projekten
- Kreativität

Spieletechnik

- Idee/Konzept
- Grafik
 - Erstellung und Anzeige
- Simulation
- Interaktion
- Inhalt
 - Leveldesign
- Sound/Musik
- KI
- Netzwerk

Spielidee

- Grundidee
- Story/Rahmenhandlung
- Zielsetzung
- Genre
- Interface
- Kamerafuhrung
- Interaktionsmoglichkeiten
- Grafik
- Art des Feedbacks
- Motivation
- Leveldesign
- KI

Zeitplanung

- Konzept
- Objekte
 - Modellierung, Animation, Interaktion
- Engine
- Steuerung
- Spiellogik
- User Interface
- Leveldesign

Ende - Fragen?