

Game Development

SS2013 - Albert Zündorf, Tobias George, Lennert Raesch

Dimensions

- Zeitlicher Rahmen
 - turn based
 - real time
 - event basiert
- Physik
- Graphik
 - Dimension
 - 2D
 - 2 1/2D
 - 3D
 - Technologie
 - Sprite Graphics
 - Skelettanimation
 - Motion Capture
- Spieleranzahl
 - Single- / Multiplayer
 - Netzwerk / hot seat
 - Computergegner (KI)

Frameworks & Plattform

- Freie Wahl

- der Plattform
- der verwendeten Technologie
- der Frameworks

- Beispielsweise

- libGDX (für Android / iOS / PC / ..)
- Scape (2d / 3d für Win / MAC / Linux)
- Cocos2d/3d/X (für iOS / Android / PC)
- XNA (für Xbox360 / Windows Phone 7 / PC)
- Unity (für iOS / Android / PC / ...)
- haxe, NME, awe6

- multi-plattform / starke Trennung Konzept / Impl.

- <http://de.droidcon.com/session/developing-multi-platform-games-android-using-haxe-nme-and-awe6>

Game Idea

- Freie Ideenwahl nach Rücksprache
- Kooperation mit der Trickfilmklasse

Organisatorisches

- 4 SWS
 - (8 SWS in 2 Semestern)
- Gruppen
 - von 1 bis 3 Personen
 - ungefähr selbe Anzahl Trickfilmer
 - 2 feste Betreuer pro Gruppe
- wöchentlicher Hackday (frei einteilbar)
- 2 mal pro Monat Präsentation des aktuellen Fortschritts
- Prototyp nach dem ersten Semester