

Projektkompetenz Multimedia: UDK

Einführung in Unreal Game Development

Teilnehmer

Bachelor Medieninformatik - Modul
„Projektkompetenz: Multimedia“ (3ECTS)

Kunst und Multimedia – **Keine** ECTS Punkte

Master – **Keine** ECTS Punkte

Andere – **Kein** Schein & Keine Punkte

Nach Absprache Eintrag in den Notenauszug

Wer bin ich?

- Arbeite mit 3D (Maya) seit 2004
- Master Medieninformatik Student (4. Semester)

Weitere Kurse dieses Semester:

- Arbeitskreis 3D

Was machen wir?

- Kurz Einführung in Spiele Entwicklung
- Die Themen sind ausgesucht um einen Überblick zu verschaffen. Vertiefung durch aktive Anwendung.

Was wird nicht behandelt?

- Character Modelling
- Character Animation

- Offline Rendering
- Animationsfilme

Organisatorisches

- Vorlesung = wenig Theorie viel praktische Übungen => wenige Folien

Verwendete Programme:

- Editor (Epic Games UDK, www.udk.com/download)
- 3D Authoring (Autodesk Maya, students.autodesk.com)
- 2D Authoring (Adobe Photoshop, www.adobe.com)

Was braucht ihr?

- Laptop mit UDK/Maya/Photoshop
- 3Tasten Maus (für Maya)

Kursprogramm

17.04.2012	Organisatorisches	<i>Install Programs, etc.</i>
21.04.2012	Unreal Einführung	<i>Basic Map</i>
01.04.2012	<i>Feiertag</i>	-
08.05.2012	Kismet/Matinee Einführung	<i>Events & Animation Basic Map</i>
15.05.2012	Maya Einführung	<i>Low Poly Modelling</i>
22.05.2012	Maya Advanced	<i>Detail Modelling</i>
29.05.2012	Lighting & Shading	<i>Import & Shading Object</i>
05.06.2012	<i>(Particles /Terrain)</i>	
12.06.2012	<i>(Weapons)</i>	
19.06.2012	<i>(HUD/Scaleform)</i>	
03.07.2012	<i>(Deployment / Projekt Übersicht)</i>	

Materialien

- **Kein Skript** (UDK hat alle 1-2 Monate große Updates)
- **PKMU Website** (ggf. Folien)
- www.nealbuenger.com/udk

Punkte Kriterien

Variante A:

Teamarbeit (4
Gruppen)
1 Demolevel / Team

Variante B:

Der gesamte Kurs
arbeitet an einem Spiel
spezialisierte Gruppen
(Design/Art/Programm
ing/Ects)

Fragen?

Erste Schritte

- Was für einen Typ Spiel möchte ich machen?
- Brauche ich eine Geschichte?
- Welchen Stil möchte ich für mein Spiel haben?
- Was habe ich als Unique Feature? (bzw. Warum ist mein Spiel cooler als die Anderen?)

Spielegenres

Role-Playing-Games (RPG)

Diablo Series

Dungeons and
Dragons(Baldurs Gate, Knights
of the Old Republic)

First-Person-Shooter (FPS)

Doom

Quake

Unreal Tournament

Strategy Games

Command and Conquer Series

Starcraft

Jump n Run

Super Mario

Prince of Persia Sands of Time

Sports

Need for Speed

MMO

World of Warcraft

Browser Games

Farmville

Brauche ich eine Geschichte?

Schauen wir uns einige gute Spiele an:

- Portal
- Prince of Persia – The Sands of Time
- Bioshock

Valve - Portal

Genre: Ego-Puzzler
Stil: Lab-Environment
Engine: Source
(Editor: Hammer)
Story: Spieler ist
Laborratte von
GlaDos

Unique Features:
Portal Gun





Ubisoft - Prince of Persia (Series)

Genre: Jump n Run
Stil: Arabian Nights

Story: The Prince releases the Sands of time, and he must save the world

Unique Feature:
Dagger of Time







2KGames - Bioshock

Genre: FPS

Stil: Steampunk

Story: Spieler stürzt mit
Flugzeug ab und findet
die Unterwasserstadt
Rapture.

Unique Feature:
Little Sister & Big Daddy







CARRER



UDK Projects

Renegade X: Black Dawn

Community made
Command and
Conquer Renegade
Remake

<http://www.renegade-x.com>



Vestige

- Ego-Puzzler
- Story: Trapped in Roman Subway station
- www.vestigethegame.com

