

AG | Game-Development

Du interessierst dich nicht nur für Games, sondern auch für die Entwicklung von Computerspielen?
Du wolltest schon immer mal selber ein Computerspiel programmieren?

In der Game-Development AG werden wir uns mit der gesamten Abfolge der Spieleentwicklung beschäftigen, angefangen von Game-Design und Tools bis zur Programmierung und Umsetzung mit Game-Engines.

Programmiererfahrung und Kreativität sind von Vorteil, um am Ende des Schuljahres dein erstes eigenes Computerspiel fertigzustellen!

Inhalte der Game-Development AG:

- Game-Design
- Spiele-Entwicklung-Tools
 - 2D Texturen (Bildbearbeitung)
 - 3D Modellierung (Blender)
- Game-Engines und deren Aufbau
- Programmierung
 - Scripting
 - Höhere Sprachen
- Entwicklung eines Spiels mit Unity

Leitung: Thomas Hopes

Zielgruppe: Jahrgänge 10-13

Zeitpunkt: Mittwochs 7-8 Stunden

Raum: 15-10.34

Inhalt

Themen.....	3
Game Genres.....	3
Game Design	3
Game Engines und Einzelkomponenten.....	3
Grafik-Engine	3
PC / Multiplattform :Ogre.....	3
Phaser	3
Physik-Engine	3
PhysX Nvidia	3
Phaser	3
Sound-Engine.....	3
FMOD.....	3
Netzwerk-Engine	3
Rak-Net.....	3
Web – Node:Socket.io.....	3
Programmierung	3
Game-Loop	3
Game Development Ressourcen	3
Bücher	3
Internet.....	4

Themen

Game Genres

Game Design

Game Engines und Einzelkomponenten

Grafik-Engine

PC / Multiplattform :Ogre

Phaser

Physik-Engine

PhysX Nvidia

Phaser

Sound-Engine

FMOD

Netzwerk-Engine

Rak-Net

Web - Node:Socket.io

Programmierung

Game-Loop

Game-Web

PC Game mit Unity

Handy (Android) Spiel mit Unity

Game Development Ressourcen

Bücher

Internet