

# Aufgabenstellung:

## Komplexpraktikum Graphische Datenverarbeitung SS06

<b>Pflichtenheft:</b>	<b>Mo 24.04.2006</b>
<b>Prototyp:</b>	<b>Mo 29.05.2006</b>
<b>Abgabetermin:</b>	<b>Mo 03.07.2006 (vorletzte Semesterwoche)</b>
<b>Abschlusspräsentation:</b>	<b>Mo 10.07.2006</b>

Für die erfolgreiche Teilnahme am Praktikum erstellt jede Gruppe aus 7 Studenten ein Spiel ausgehend von der Spielidee bis zum lauffähigen Spiel. Dabei kommt die Unreal-Engine aus Unreal Tournament 2004 zum Einsatz. Das entwickelte Spiel darf nicht gewaltverherrlichend sein! Zum Abschluss des Projektes führt jede Gruppe eine 15min Präsentation durch.

### Zum Pflichtenheft-Termin schriftlich einzureichen:

- Projektbeschreibung (Titel, Genre, Quests, Spielidee, Spielmotivation, Spielabläufe, Features, min. Hardware, Charaktere, Level, Interaktionen, Zielgruppe, erzählte Geschichte)
- Aufgabenverteilung (zu erstellende Medien: Texturen, Modelle, Sounds, Klassen)
- Angestrebte Meilensteine der Projektrealisierung
- Projektleiter festlegen
- Skizzen analog oder digital (Levelskizzen, Objekte, Architektur- und Landschaftsskizzen, Lagepläne, Quests, Charakter, HUD, Beispieltextrurierung, Bildtypologie der Standard-Spielsituationen → visueller Baukasten für Räume und Objekte, Farbkonzept)

### Zum Abgabetermin einzureichen:

- CD mit allen zum Spiel gehörigen Dateien, die nicht in der Standardinstallation von UT2004 enthalten sind (siehe Vorlagen TUX) sowie jeglichen während des Praktikums erstellten Content (Modelle, Sounds, Texturen, Präsentationen, ...)
- Urheberrechtsverzeichnis aller Medien (Texturen, Sounds, 3D-Modelle)
- Entwicklerdokumentation (Klassen), Anwenderdokumentation, detaillierte Aufgabenverteilung, Pflichtenheft
- kleine Projektpräsentation (Spielidee, Screenshots, Demo-Video (Mpeg1 – 640x480)) für die Lehrstuhlwebseite nach Webseitenvorlage
- Demo-Video (Mpeg2 - PAL) des fertigen Spiels in Aktion

### Wichtig:

Alle abgegebenen 3D-Modelle müssen sich mit den im Labor installierten Programmen **3ds max 6** oder **maya 7** öffnen lassen!

## Anforderungen an das Spiel:

Realisierung **aller** grundlegenden Punkte sowie **mind. 20 Punkten (Note 4)** bei Spezialisierungen.

Grundlage:

- ansprechendes Spiel mit „nicht zu kurzem Spielspaß“
- Auflösung: 1024x768, 1.5 GHz PC
- Automatischer Spielstart über Batchdatei
- komplett eigenes HUD (Head-Up Display)
- mind. 1 eigenes nicht triviales texturiertes Level (Indoor oder Outdoor)
- eigene statische und dynamische (animierte) Meshes im Level
- angemessene Beleuchtung
- Kamerafahrt als Level-Intro
- Hintergrundmusik und Aktionsgeräusche
- ein eigenes animiertes Playermesh (entweder Player oder NPC)

Spezialisierung (jeweils mit **max. Punktzahl**):

- originelle Spielidee / Spielumsetzung **[5P]**
- ansprechende homogene Farbgebung/Modelle/Beleuchtung **[3+3+3P]**
- Sprachinteraktion mit NPC **[4P]**
  
- eigene Türen, Fahrstühle oder ähnliches (Mover) **[2P]**
- zusätzlicher Charakter (z.B. 3<sup>rd</sup> Person Ansicht) **[3P]**
- Multiplayerfähigkeit **[5P]**
- verschiedene aufnehmbare/benutzbare Gegenstände/Inventory **[5P]**
- Spezialeffekte (Wasser, Partikelsystem, Licht an/aus, Texturen dynamisch ändern, Projektor) **[5P]**
- Physikengine (Fahrzeuge, Kollision, „physikalische“ Spielumgebung, ... ) **[5P]**
- eigene benutzbare „Waffe(n)“ (z.B. Wasserschlauch, Besen, Zauberstab, ...) **[4P]**
- komplexe Skriptprogrammierung/Spielelogik in UnrealScript **[6P]**
- intuitive Bedienung **[3P]**
  
- Kreativitätsbonus für herausragende Features **[xP]**

**Gesamt: max. 60P**

Die hier angegebenen Punktzahlen sind dabei nur Richtwerte. Hauptaugenmerk liegt ganz klar auf einem stimmigen Gesamtkonzept und Spielspaß (Finetuning und Balancing), anstatt in einem großen Raum möglichst viele Features zu zeigen!