
Game-design für intelligente Spielcharaktere

Arbeitsbereich Kognitive Modellierung

Fabian Schrodtt und Jan Kneissler

Projektbeschreibung

Der aktuelle Super Mario AI Clone soll modifiziert und erweitert werden. Einerseits sollen Grafik und Sound nach einem eigenen Konzept neu erstellt werden. Dabei sollen auch neue Gamecharaktere erstellt werden. Andererseits soll die Spiellogik durch neue Objekte und Interaktionsmöglichkeiten erweitert werden. Die Modifikationen und Erweiterungen werden in der bereits existierenden Simulationsumgebung umgesetzt werden (die über das letzte halbe Jahr stark modifiziert und aufgeräumt wurde). Voraussetzung sind insbesondere auch starkes Interesse am Design von Charakteren und virtuellen Objekten und sowohl graphische als auch gestalterische Fähigkeiten.



Beginn und Ort

Wöchentlich **mittwochs von 11-14 Uhr** in C412, Beginn: 27.4.16, 11-14 Uhr.

Nach Ende der Vorlesung können die Treffen auf 14-17 Uhr verlegt werden.

Ziele

- Storytelling (Entwicklung der Spiel-Geschichte)
- Komplettes Redesign von Grafiken, Animationen und Sounds für Spielcharaktere, Objekte und Interaktionen
- Modifikation und Ergänzung einiger Spielmechaniken zur Vergrößerung der Interaktionsmöglichkeiten im Spiel

Inhalte

- Einarbeitung in bestehendes Java-Projekt
- Umgang mit Tools zum Grafik- und Sounddesign
- Low-level Spielmechaniken
- Selbst-motiviertes Verhalten von Agenten in Computerspielen

Technische Grundlagen

- **Starkes Interesse an Mediendesign und grundlegende Java-Kenntnisse werden vorausgesetzt!**
 - Neben Sound- und Grafiktools auch Umgang mit Eclipse, SVN und Trac
 - Vereinfachtes SCRUM-Softwareentwicklungsmodell
-