

Projektarbeitsthema WPM Creative Coding im SS 25

Inhalt

Konzipieren und Entwickeln Sie unter Verwendung der Game Engine Unity und der Programmiersprache C# ein prototypisches Spiel, zu dem unten vorgegebenen Thema und der definierten Mechanik:

Thema: *"Energie-Mangel!"*

Mechanik: *jede Aktion verbraucht begrenzte Ressourcen*

Das Gerne, sowie weitere Mechaniken des Spiels können frei gewählt werden, sollen aber zum Thema passen.

Beachten Sie das die Darstellung, als auch das Gameplay die Vorgaben für eine USK-12 Alterskennzeichen erfüllen muss. Informationen dazu finden Sie unter:

<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/usk-ab-12-jahren/>

Stimmen Sie in eigenem Interesse Ihre Idee vor der Umsetzung mit mir ab.

Die Projektarbeit dürfen Sie in 2er Teams bearbeiten, die einzelnen Leistungen jedes Gruppenmitglieds müssen aber nachvollziehbar in dem zu erstellenden Konzeptdokument aufgelistet werden.

Fremddateien (z.B. kostenlose Assets aus dem AssetStore, sowie Tutorials als Vorlage) dürfen verwendet werden, müssen aber im Konzeptdokument gelistet werden, bitte beachten Sie dabei die u.s. Anmerkungen zum Urheberrecht.

Aufgaben

- Erstellen Sie ein Konzeptdokument (mind. 2 DIN-A4-Seiten) für Ihr Spiel (Vorlage im Moodle-Kurs).
 - Wenn Fremddateien verwendet werden, fügen Sie einen Abschnitt bei, in welchem Sie diese inklusive Quelleangabe auflisten!
 - Bei einer Gruppenarbeit fügen Sie einen Abschnitt bei, in welchem Sie die einzelnen Leistungen jedes Gruppenmitglieds auflisten!
- Programmieren Sie das Gameplay und die Spiel-Mechaniken für Ihr Spiel (Steuerung der Spielfigur / der Kamera, Items, Gegner, etc.).
- Erstellen Sie einen Level, welcher die für das Spiel benötigten Assets enthält.
- Gestalten und entwickeln Sie ein Hauptmenü, mit welchem sich das Spiel starten und beenden lässt, sowie eine Seite, auf welcher das Spiel und die Steuerung erklärt wird.

Bewertungskriterien

- Idee, Konzeption und Ausgestaltung
- Komplexität der umgesetzten Mechaniken (Steuerung, Gewinnbedingung, Gegner, etc.)
- Spielbarkeit (Funktionalität, Balance)
- Arbeitsweise (Projekt- und Szenenstruktur, Datei- und Ordnerbenennung, Struktur und Dokumentation des Source-Codes, Konzeptdokument)

Abgabe

Abzugeben ist eine ZIP-Datei mit dem folgenden Aufbau und Inhalten:

Benennung

- Bei einer Gruppenarbeit benennen Sie die ZIP-Datei mit den Nachnamen der Gruppenmitglieder (z.B. Mayer_Machill.zip).
- Bei einer Gruppenarbeit muss **nur eine ZIP-Datei** abgegeben werden!

Inhalte

- Innerhalb der ZIP-Datei gibt es einen Ordner „**Project**“, dieser enthält das komplette Unity-Projekt inkl. aller verwendeten Assets (Grafiken, Modelle, Skripte, Shader, etc.).
- In einem Ordner "**Data**" legen Sie alle **2D-/3D Ausgangsdaten** (Photoshop, Cinema4D, etc.) ab.
- Legen Sie einen Ordner "**Build**" an, in welchem Sie die lauffähige **Windows-Version** des Spiels (exe + Data-Ordner) ablegen.
- Innerhalb der ZIP-Datei legen Sie einen Ordner "**Documents**" an, welcher die **unterschiedene Eigenständigkeitserklärung** als Scan und das zu erstellende **Konzeptdokument** als PDF-Dateien enthält.

Abgabedatum ist der **30.07.2025 bis 23:59 Uhr** auf dem Abgabeserver.



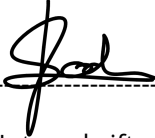
Prof. Florian Machill, 06.05.2025

Ehrenworterklärung

Hiermit bestätige/n ich/wir die abgegebene Projektarbeit gemäß obigen Angaben alleine angefertigt zu haben:

Loch, Sebastian

00166778



Name

Matrikelnummer

Unterschrift

Name

Matrikelnummer

Unterschrift

Einer möglichen Präsentation der Arbeit durch die HS-Ansbach stimme ich zu.

Die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Bestandteilen ist nicht zulässig, außer der Rechteinhaber stimmt nachweislich der Verwendung zu (Nachweis ist beizufügen).