

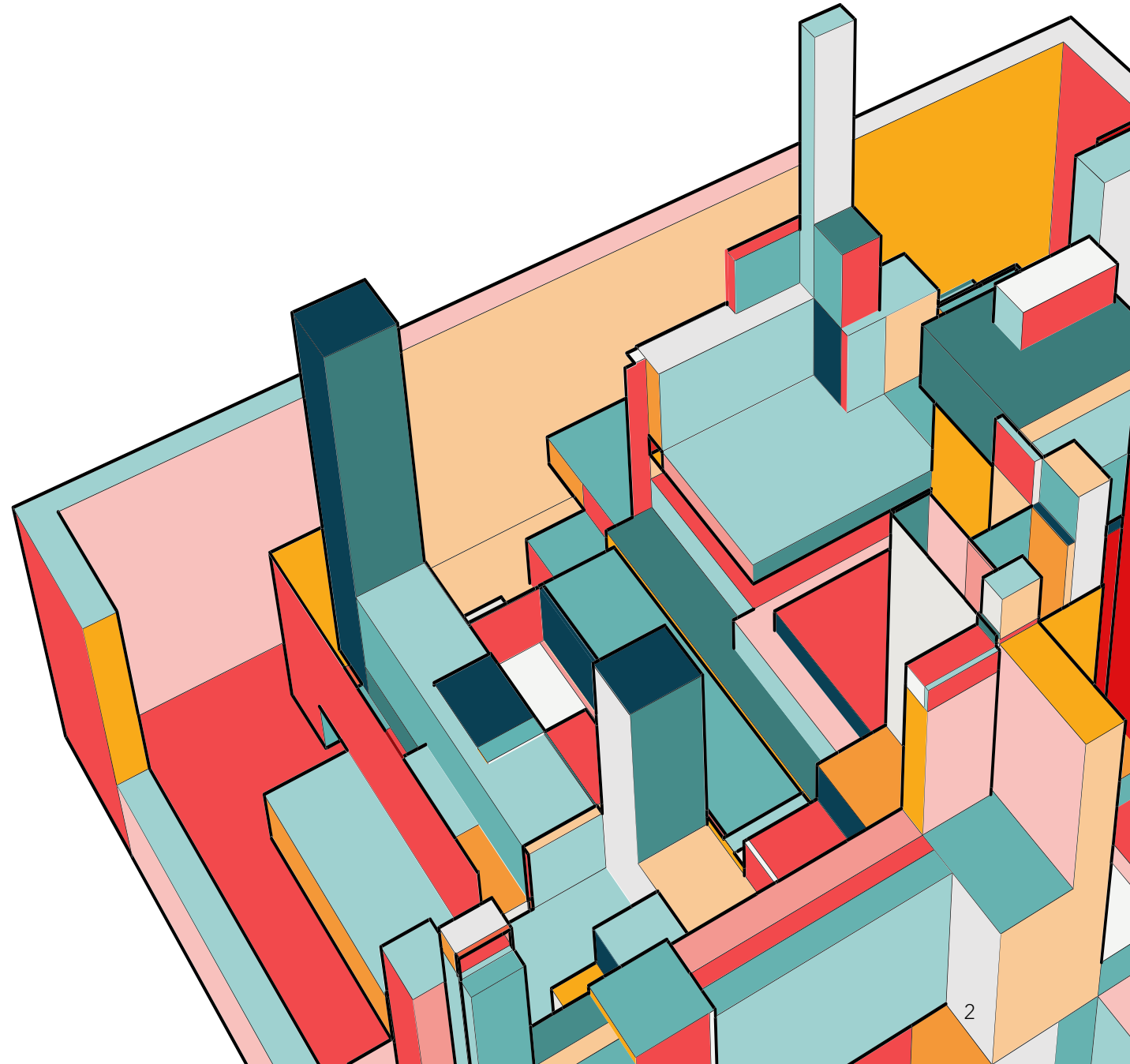


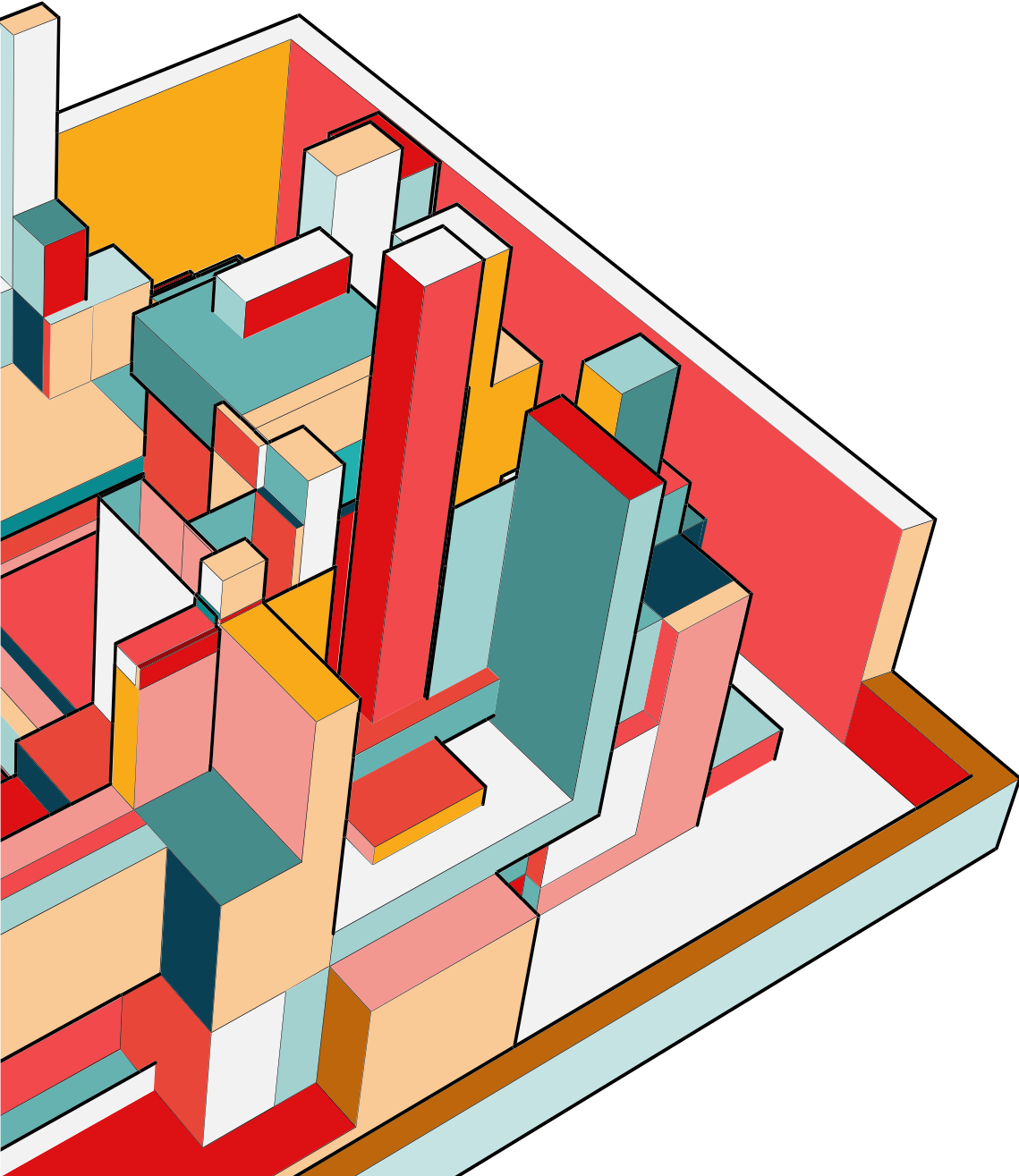
SPIELEENTWICKLUNG OHNE VORWISSEN

KICKOFF

ROADMAP

1. Vorstellungsrunde
2. Termine / Minimalziel
3. Werkzeuge & Möglichkeiten
4. Ideensammlung
5. Aufzeichnungen / Unterlagen / Kommunikation





ÜBER MICH

- NFG AK 2004, GWD @ BW
- FISI @ Netik & Partner NB
- Admin @ Arvato Bertelsmann FFM
- FIAE @ IHK Aschaffenburg
- Admin @ Hellmann OS
- B.Sc. Informatik FH-OS
- IT-Consultant/Niederlassungsleiter @ LMIS

TERMINE & MINIMALZIELE

Feiertage und Ferien

- 21.12.2023 – 03.01.2024
- Ende des Halbjahrs 02.02.2024

Mögliche Termine

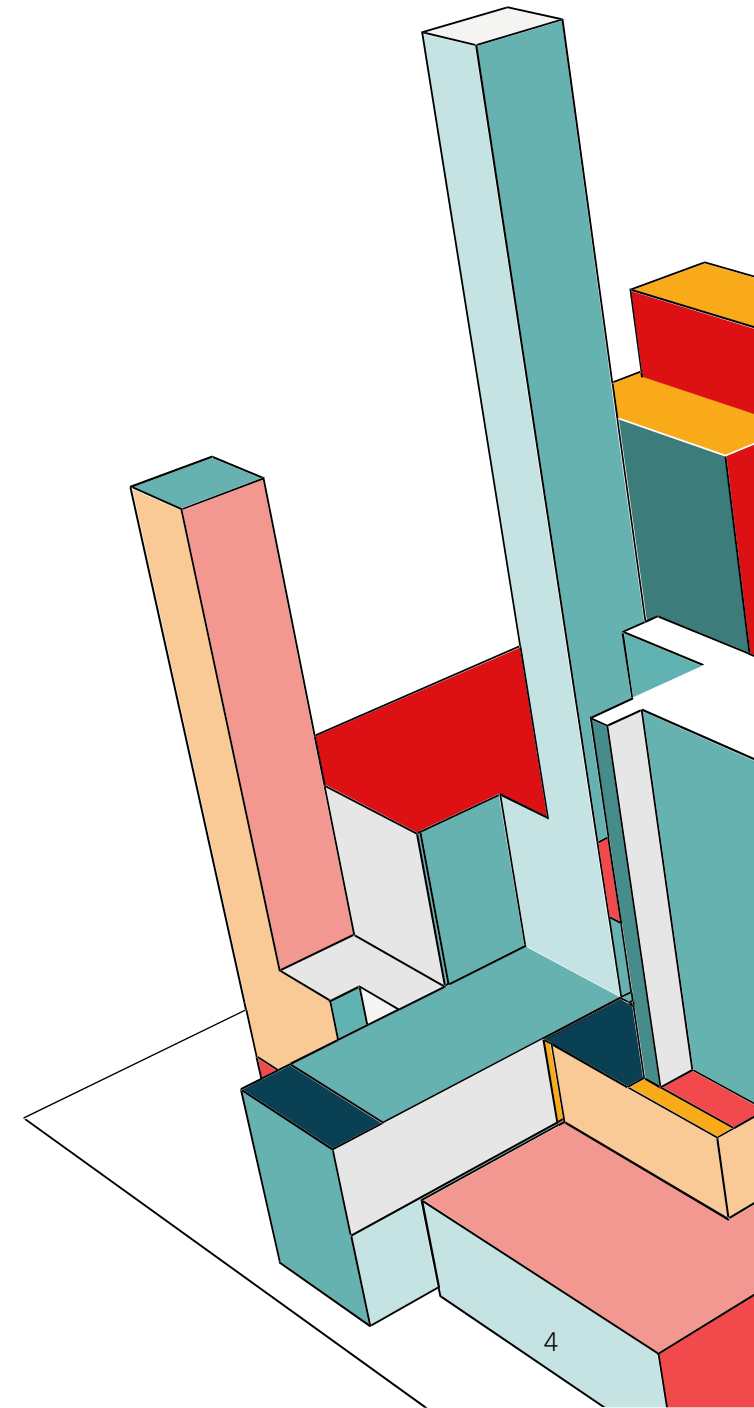
- ~~21.11.2023 (45min)~~
- 06.12.2023 (90min)
- 20.12.2023 (90min)
- 10.01.2024 (90min)
- 24.01.2024 (90min)

Minimalziele

- Einführung GoDot4
- Erstellen eines einfachen 2D Plattformers

Optional

- Individualisierung
- Animationen
- Spielmechaniken
- „Ausliefern“ des Spiels



WERKZEUG: GODOT

Open Source

Quellcode ist für jeden zugänglich und wird von der Community verbessert.

C# & GdScript

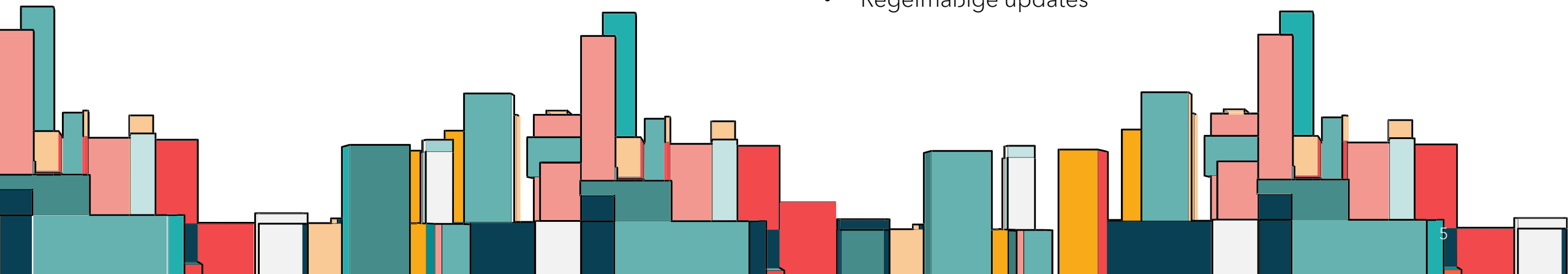
GdScript ist GoDot spezifisch und Python-ähnlich. C# ist eine gängige Programmiersprache – Integration etwas umständlich.

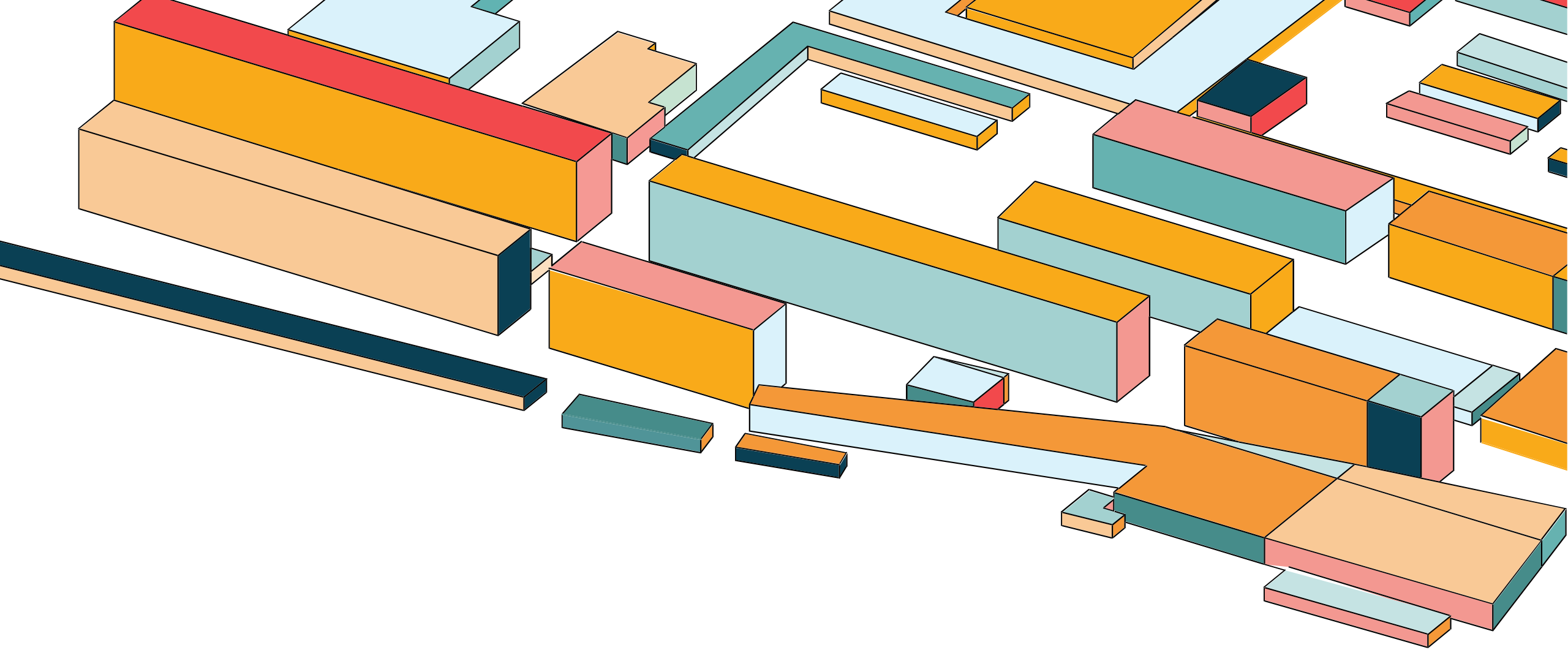
Plattformübergreifend

Support für Windows, Linux, Mac, Android, iOS, Web.

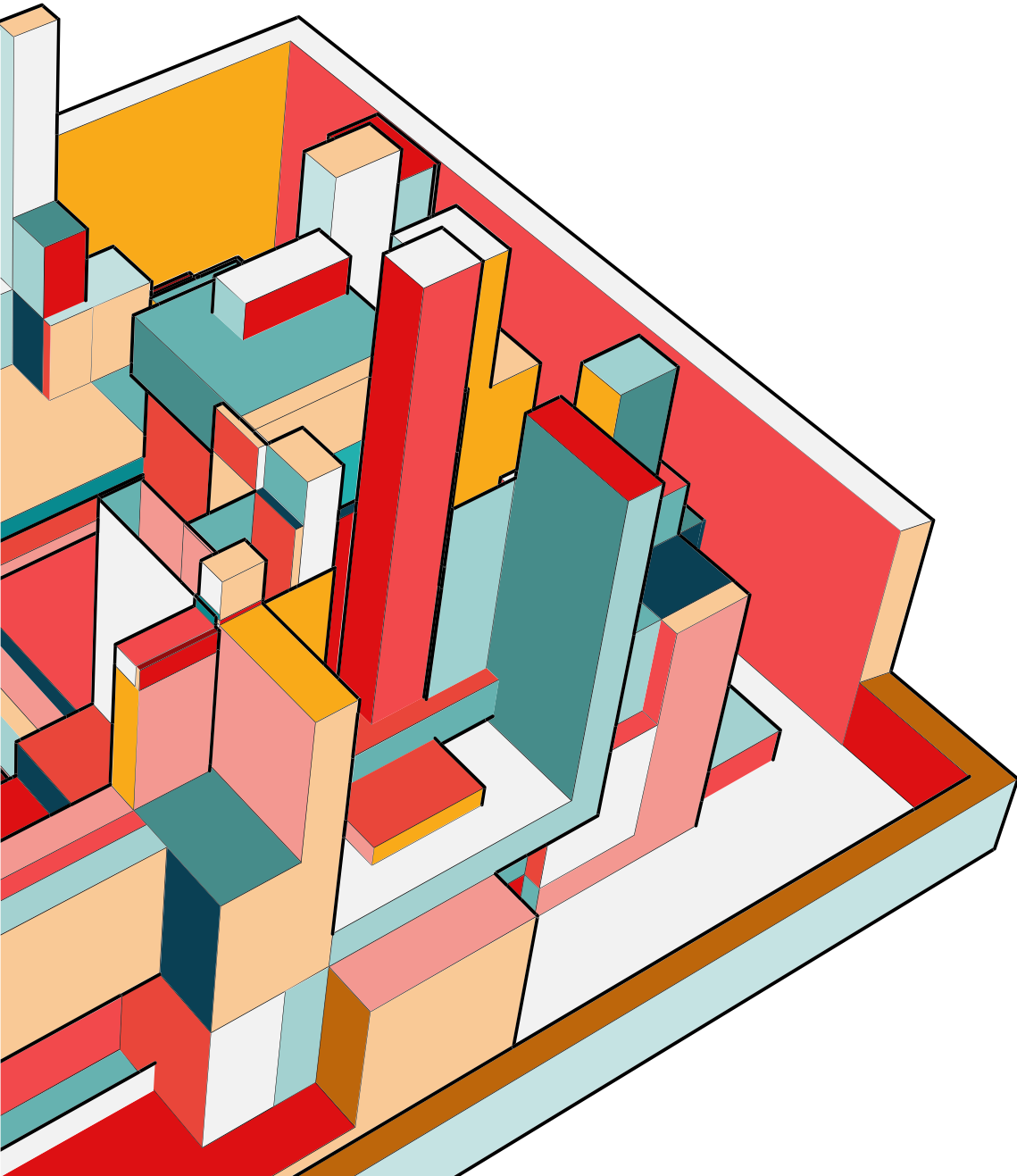
...

- Dokumentation & Community
- 2D- & 3D-Engine
- Node-basierte Struktur
- VR-Support
- Regelmäßige updates





IDEENSAMMLUNG



UNTERLAGEN, AUFZEICHNUNGEN

- Folien bereitstellen
 - Wo/Wie?
- Session aufzeichnen und bereitstellen?

VIELEN DANK