

Evaluation von Unreal und CryTek für Simulation im Bereich der Rettungsmedizin



Vortrag zu den Masterarbeiten

Kevin Röhrborn, Florian Dormann



Warum Game Engines?

Kernfragen der Masterarbeiten

- Sind die untersuchten Game Engines zur Entwicklung von Serious Games geeignet?
- In wieweit schränken sie im Entwicklungsprozess ein?



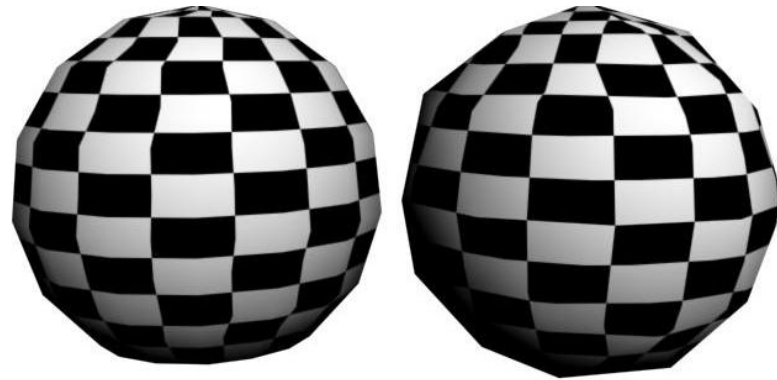
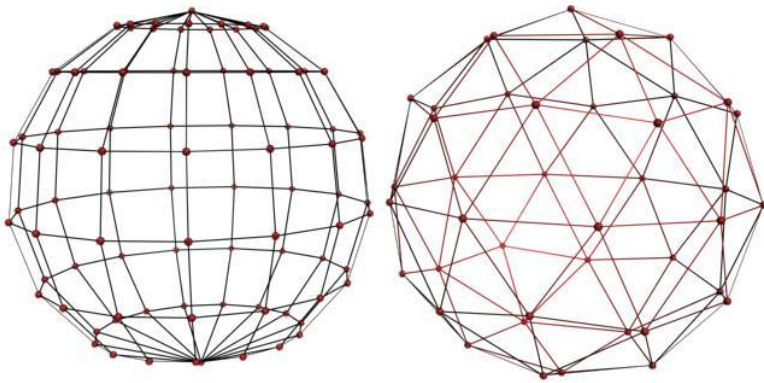
Methodik der Arbeiten

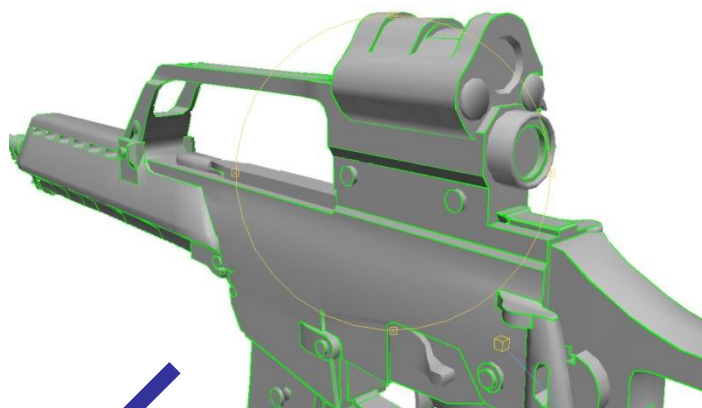
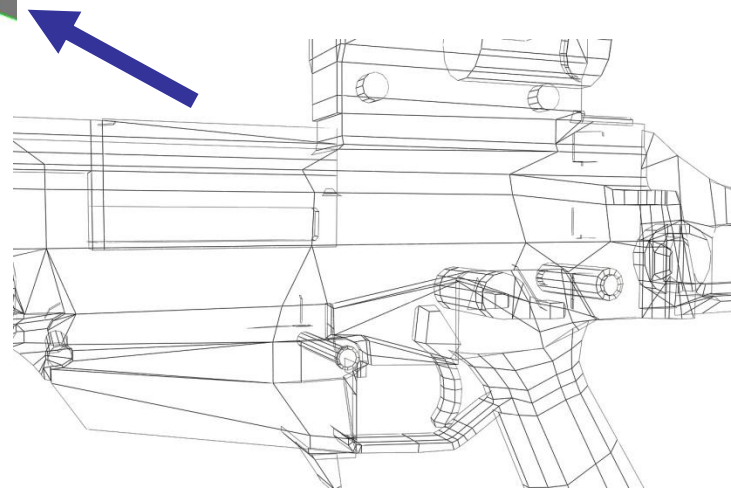
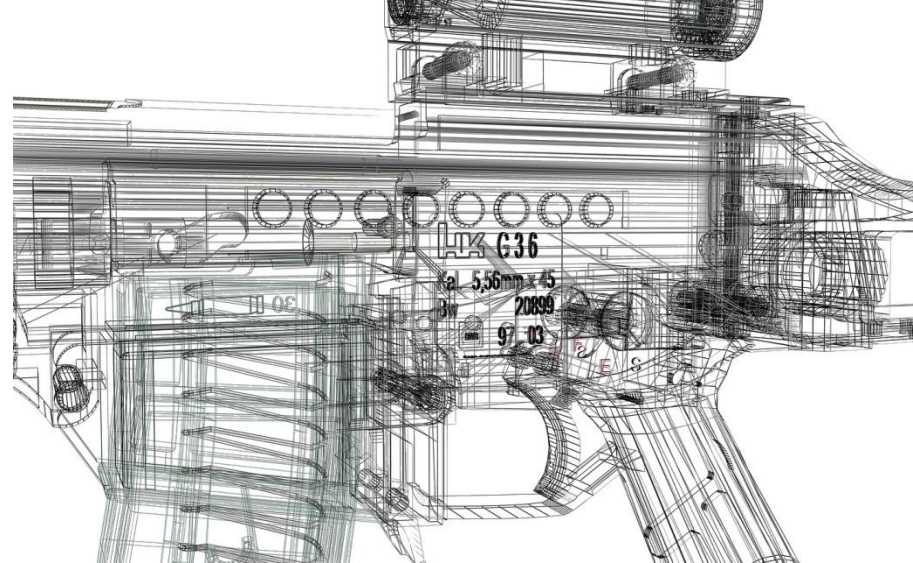


- Einbettung der Engines in einen Entwicklungsprozess
- Untersuchung der wichtigsten Merkmale der Engines unter realer Last

Der Weg in die Engine

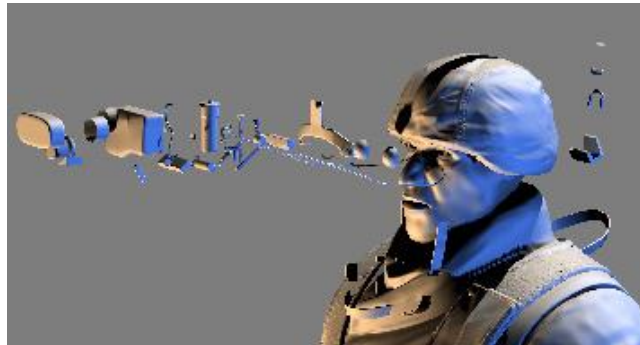
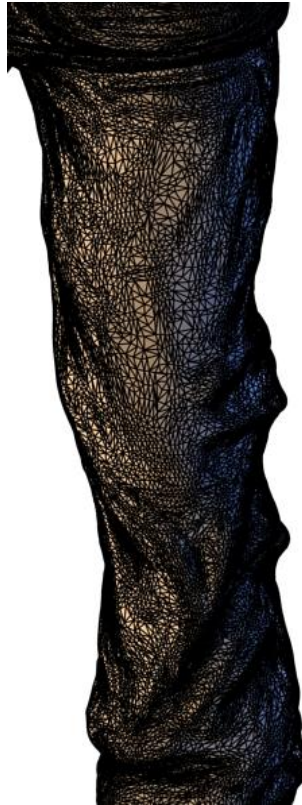




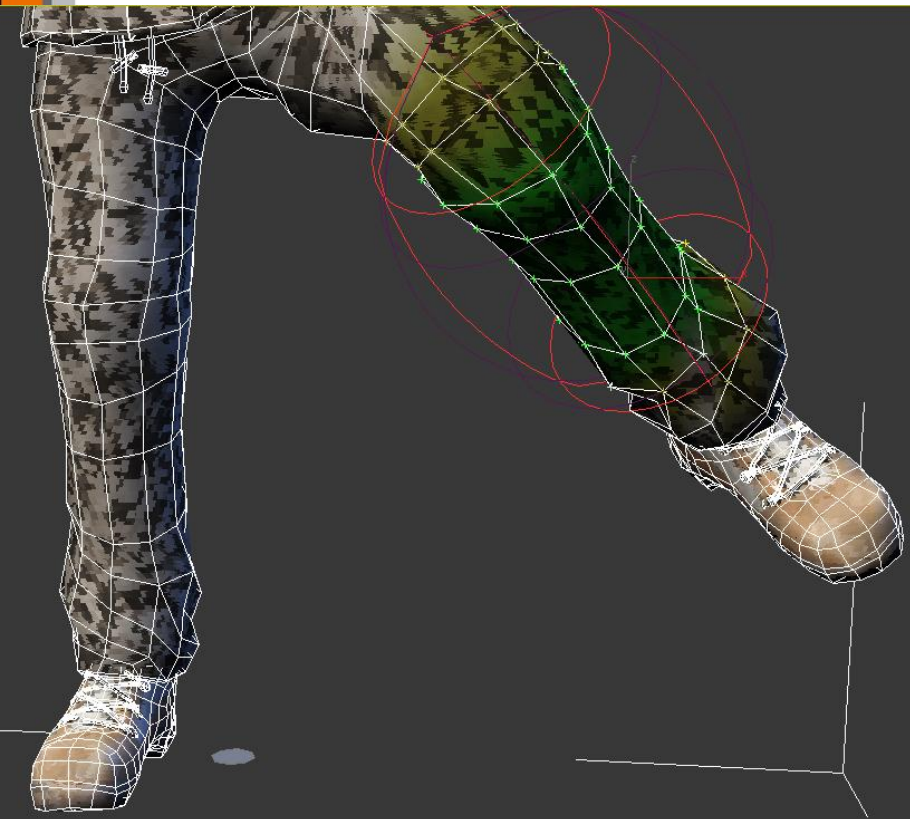


HighPoly: 2.000.000 Polygone

LowPoly: 8000 Polygone



Biped



Skinning

Fazit 1:

Game Engines sichern hohe Produktqualität

- Stabilität
- Darstellungsqualität
- Wartbarkeit
- Getestete Schnittstellen



CRYENGINE 3

UNREAL ENGINE 3

Fazit 2: Arbeitsersparnis



- Übernehmen ohnehin anfallende Aufgaben
- State Of The Art
- Etablierte Pipeline
- Vorhandene Bibliotheken

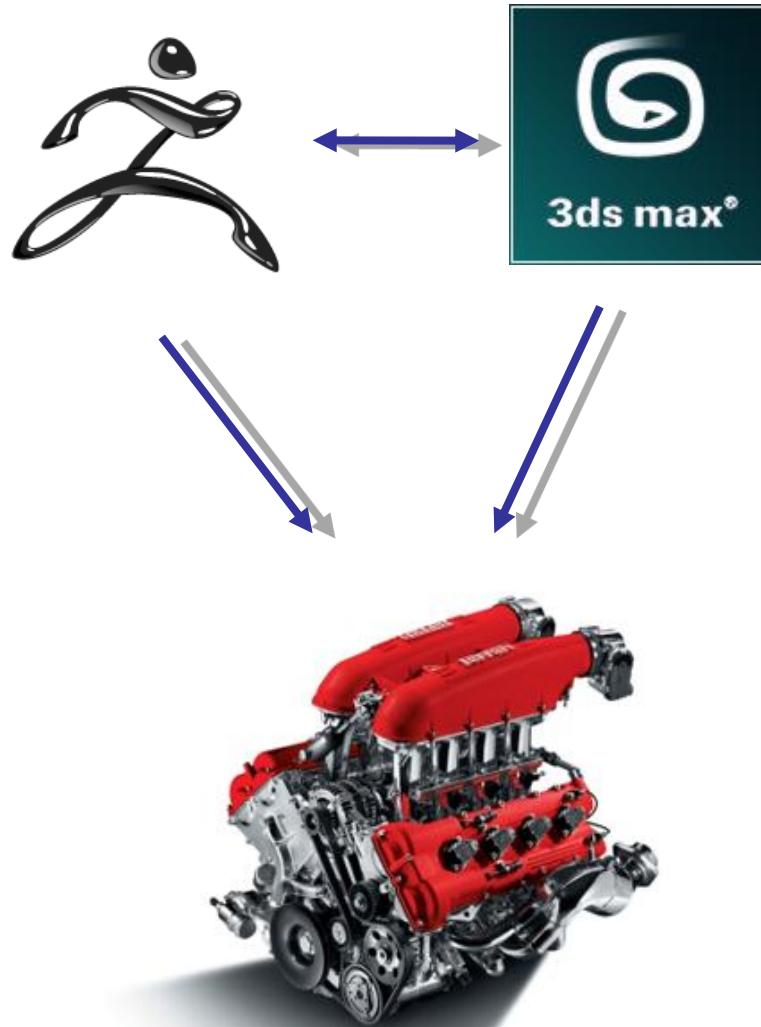
Fazit 3:

Benötigen eigenes Fachpersonal

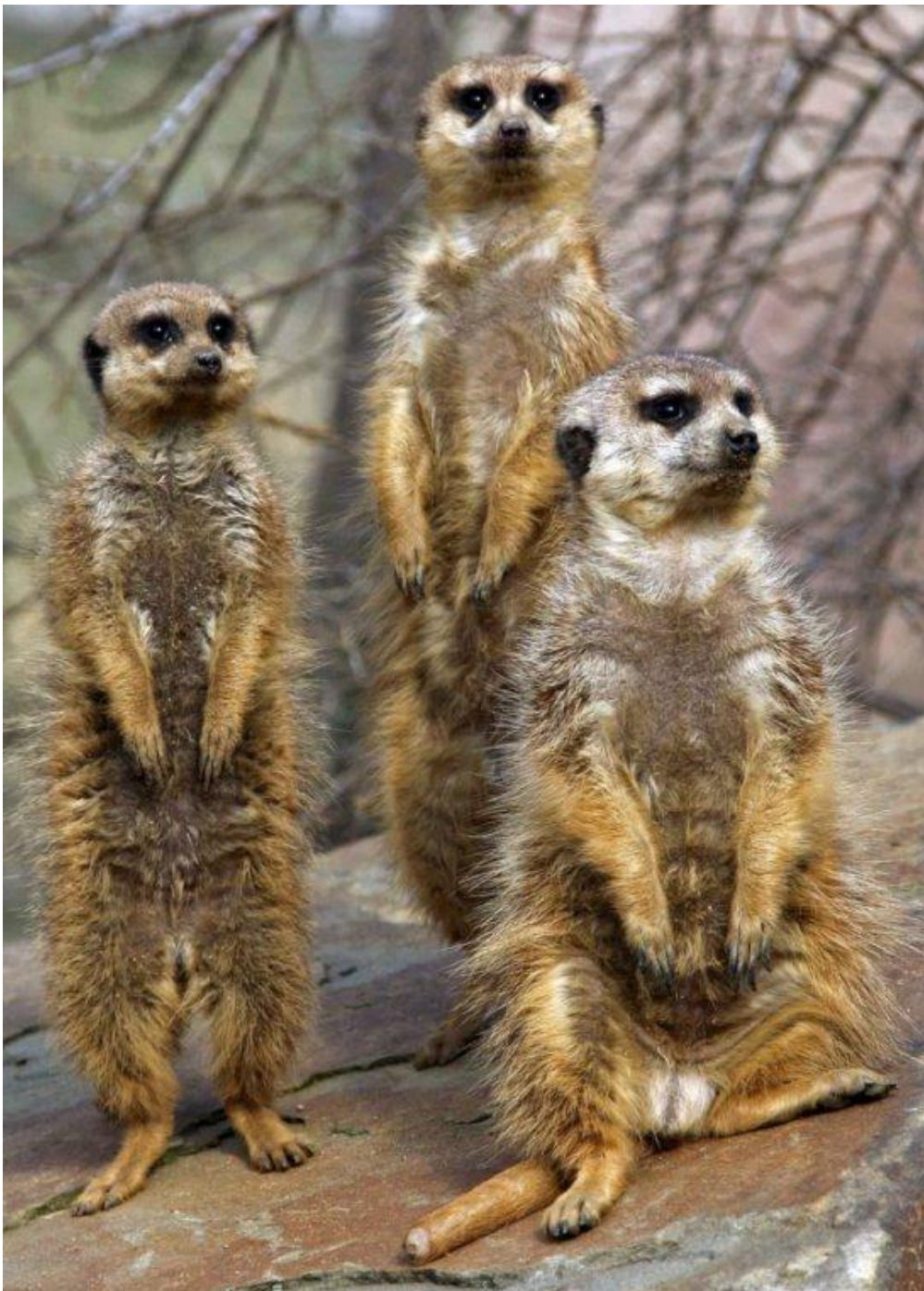
- Leveldesigner
- Programmierer
- Soundtechniker
- Eigene Artists
 - Partikeleffekte
 - Animationen
 - ...



Fazit 4: Benötigen festen Arbeitsablauf



- Feste Partnerprodukte (3ds Max, ZBrush, Photoshop, ...)
- Zusammenspiel Script<->FlowGraph



Vielen Dank für ihre
Aufmerksamkeit!