

Gamedevelopment unter Linux

Heutzutage gibt es viele Indie-Gameentwickler. Die meisten Spiele werden jedoch unter Windows bereitgestellt. In diesem Vortrag soll die Möglichkeit präsentiert werden, hochwertig Spiele unter Linux bereitzustellen. Im Fokus ist die Unreal Engine von Epic Games. Mit der Unreal Engine 4/5 ist es einfach, Spiele sowohl für Windows als auch für Linux bereitzustellen. Natürlich wird das nicht ohne Probleme stattfinden können, jedoch ist es meist einfacher als gedacht. Vom einrichten über funktionelle Benutzung, Landscaping und Materialerstellung bis hin zum Kompilieren, in diesem Vortrag können sich Interessierte ein Bild machen, wie sie vorgehen könnten, um ein Spiel für Linux zu erstellen. Natürlich wird das Thema OpenSource für die Unreal Engine ein Teil des Vortrag, da man sich gut mit der Lizenzierung und dem Thema Publizierung auskennen solltet. Es wird ein kleines Demonstrations-Spiel geben um das Potenzial der Unreal Engine vorzuführen. Zudem wird das Thema „Windows-Spiele unter Linux spielen“ angeschnitten, was auf das Thema Porting weiterleitet

Weitere Teile des Vortrages werden sein:

- Installation der Unreal Engine 5 unter Linux
- Pro´s und Kontra´s der Unreal Engine
- Unreal Engine vs. Unity Engine
- Unterschiede Unreal Engine 5 vs. Unreal Engine 4
- Gemeinsamkeiten und die Unterschiede zwischen Unreal und Unity
- Einrichtung der Unreal Engine für einen guten Workflow (personal opinion)
- Erstellen einer Landschaft mit dem Landscaping tool
- Erstellen eines Landscape-Materials
- Kompilierung des Spieles für Linux inklusive Cooking-Stages

Also seid auf den Vortrag gespannt und deckt euch gut mit Kaffee ein! :-)