

## Multiplayer Gaming

Multiplayer Technology und Spielmechaniken (von Onscreen-Multiplayern bis Online-Singlescreen-Multiplayern). Erarbeitung der dazu nötigen Kenntnisse von 3D-Engines und Multiplayertechnologien (UDP, TCPIP).

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Game Design > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-VGD-V-5001.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Multiplayer Gaming
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Lic. phil.René Bauer Ralf Mauerhofer Livio Lunin
Zeit	Do 21. September 2017 bis Do 21. Dezember 2017 / 8:30 - 17 Uhr 11 Tage
ECTS	4 Credits
Voraussetzungen	alle bisherigen Pflichtmodule Fachrichtung Game Design
Lehrform	Input (allgemein zum Thema), Theorie (Hintergrundinformationen mit Infos), Übungen zu Technologie und Gamemechanikimplementationen
Zielgruppen	Fachrichtung Game Design, 5. Semester, Pflichtmodul
Lernziele / Kompetenzen	Kenntnisse aktueller technologischer Strömungen, Multi-User-Technologien und Überblick über unterschiedliche Plattformen und Game-Engines. Grundlage für das Multiplayersemesterprojekt.
Inhalte	siehe Lernziele/Kompetenzen
Leistungsnachweis / Testatanforderung	z.B. Seminar-/Projektarbeit, min 80% Anwesenheit
Termine	21.09.-21.12.2017
Dauer	11 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F