

Ausgabe 2 (Juni 2005)

	<ol style="list-style-type: none">1. Editorial2. Was war los im Juni?3. Kolumne: Keks?4. ProjectBlitz.de5. Communityprojekt: Spaceshooter6. Titelthema: Ionstrike7. Stranded28. Projekte<ul style="list-style-type: none">S.T.A.R.W.A.R.S.G-ShooterBalla Balla IIAliensExist.BlitzEdit2BlitzBasic TextAreaBlitzmediaLinker9. Laufschrift-Contest10. Bild des Monats11. Bild des Quartals12. Code des Monats13. UWM des Monats14. News des Monats15. ProjectBlitz.de-Statistik
--	---

1. Editorial

Da ist auch schon wieder ein Monat vorbei! Entgegen mancher Prognosen schafft dieser Newsletter es in die zweite Ausgabe. Auch ProjectBlitz.de hält sich länger als erwartet. ..Länger als erwartet ist auch diese Ausgabe des Newsletters geworden. Diesmal habe ich sogar einige andere Blitzer dazu überreden können, kleine Texte zu beizutragen. Wenn ihr am nächsten Newsletter mitarbeiten wollt, schreibt eine PN an mich!

Diesen Monat gibt es sogar so etwas wie ein Titelthema: Ionstrike, das sehr vielversprechende BlitzBasic-Onlinespiel. Peer, einer der Ionstrikecoder war so freundlich, eine Mischung aus Preview und Entwicklungsbericht zu verfassen.

Außerdem habe ich noch DC (www.unrealsoftware.de *klick*) dazu überreden können, einen Artikel über sein Stranded2 zu schreiben, da mir nur das Interview von Tobi mit DC etwas mager erschien.

Zusätzlich gibt's natürlich die üblichen Texte darüber, was projektmäßig so los war und wie sich ProjectBlitz.de entwickelt.

Wenn du den Newsletter per eMail erhalten willst, melde dich in dieser Gruppe an:
<http://www.blitz.inarie.de/groupcp.php?g=109>

2. Was war los im Juni?

Zunächst mal war es verdammt heiß. Kaum zu glauben, dass man bei so nem Wetter programmieren können soll. Die meisten versuchten es trotzdem. Und das Wetter vermieste wohl auch vielen die Flammelaune. Sogar auf Blitzforum.de glätteten sich die Wogen.

Die erste Hälfte des Monats war nicht allzu überladen mit Neuigkeiten. Nur die aufs Finale zulaufende UWM-Story und gelegentliche Ionstrike-Alpha-Tests brachten Kurzweil.

Hamlets Spiel gewann den Rennspielcontest. Derweil rückten der Einsendeschluss der Laufschrift- und der *räusper* Terrain-Wettbewerbs immer näher.

Auf für Hot-Bit, den Initiator des Laufschriftcontests, rückte etwas näher: eine Magen-OP. Seine Angst vor der OP ließ ihn einige Gedichte schreiben und verdarb ihm vollends die Coderlaune. Bis heute ist nicht bekannt, wie seine OP verlaufen ist. Wir drücken die Daumen für unseren Forenopi.

Aber auch ohne Hotte ging der Wettbewerb weiter. Mehr dazu bei 9. Laufschrift-Contest.

Zum "Keks für Meshterraintutorial"-Contest gab es leider keine Einsendungen.

Auch wenn mir das einen kleinen Dämpfer gab, arbeitete ich an ProjectBlitz.de weiter. An dieses wird jetzt nach und nach eine kleine Website angeschlossen.

Wie so oft wurde der Monat erst zum Ende hin interessant. Vielerorts begannen nun die Ferien. Die junge BlitzBasicschaft bekam also mehr Zeit. Diese kann sie jetzt in der ProjectBlitz.de-Community-Projekt investieren. Ziel ist es, gemeinsam und ohne starre Regeln einen kleinen 2d-Spaceshooter zu schreiben. Mehr dazu findet ihr bei 5. Communityprojekt: Spaceshooter.

Ebenfalls zum Monatsende veröffentlichte Mark, der BlitzBasic-Entwickler, eine klitzekleine Demo, die die mit Max3d möglichwerdenden Textureffekte demonstrierte. Diffuse-, Bump-, Specular-, Selfillumination-, Parallax-Maps, alles erdenkliche war dabei. Zusätzlich waren noch Schatten (selbstverständlich mit Selfshadowing) und Shadowvolumes zu bestaunen. Sehr eindrucksvoll. Bleibt nur die Frage, wer mit all dem etwas anfangen kann und auf wessen Rechner das dann laufen soll ^^.

3. Kolumne: Keks? (Inarie)



Eine Kolumne? Ja genau, eine Kolumne. So ein komisches Teil, das normalerweise in einer Randspalte einer Zeitung steht und gerne überlesen wird, da es meistens eine mittelmäßig differenzierte persönliche Meinung enthält. Ihr habt also noch die Chance, weiterzuscrollen.

Kolumnen bestechen meist durch einen tollen Titel. Und welcher Titel sollte besser sein als mein Wort des Jahrzehnts "Keks"?

Doch hat dieser Titel tatsächlich einen Bezug zu meinem Thema. Ich hatte einen kleinen Wettbewerb gestartet, bei dem mal ausnahmsweise was nützliches rauskommen sollte: ein Tutorial über ein Thema, von dem scheinbar kaum einer eine Ahnung hat. Meshterrains. Dazu gibt's einfach kein Tutorial und andauernd fragt jemand, wie man das am besten anstellt. Am Schluss muss er es dann jeder selbst rausfinden.

Der Gedanke war, doch mal die Leute, die es schon rausgefunden haben, dazu zu motivieren, ihr Wissen mit anderen zu teilen. Dafür hätte es Kekse, Webspace und Forentitel gerechnet. Nunja, irgendwas muss ich wohl falsch gemacht haben, denn niemand beteiligte sich. "Mag denn niemand Kekse?" war mein erster Gedanke. Doch ist der Fall wohl viel einfacher:

Niemand von euch hat eine Ahnung, wie man Meshterrains programmiert! Traurig. So eine elementare Technik, die in sooo vielen Spielen Einsatz findet... Sehr bedauerlich. Naja, immerhin konnte ich die Kekse selbst essen. Wenn ich mal Zeit habe, schreibe ich selber ein kleines

Tutorial.

Wenn jemand seine Ehre retten will, kann er gerne immernoch ein Tutorial schreiben. Kekse gibt's dafür zwar nicht mehr - schon aufgegessen - aber bestimmt finde ich eine andere Belohnung.

4. ProjectBlitz.de



ProjectBlitz.de ist im Juni massiv gewachsen. Es nahm die 1000 Beiträge/100 User-Marke und hat inzwischen um die 1600 Beiträge.

Dies ist unter anderem dem Laufschriftcontest und Ionstrike zu verdanken. Seit Anfang des Monats hat Ionstrike ein eigenes Forum auf ProjectBlitz.de, in dem Ankündigungen gemacht und Alphatests organisiert werden.

Technisch hat sich einiges getan. Das Forum hat jetzt optimierte Skins, Schnellantworten, übersichtliche Subforen, Thumbs und eine neue Navigation mit einigen Extraseiten. So finden sich nun Informationstexte über BlitzBasic und immer aktuelle BlitzBasic-News auf ProjectBlitz.de.

Das neuste auf ProjectBlitz.de ist wohl das Forenprojekt. Mehr zu ihm findet ihr bei 5.

Auch in Zukunft soll ProjectBlitz.de wachsen und sich zu einer Anlaufstelle für BlitzBasic entwickeln.

5. Communityprojekt: Spaceshooter

Kann sich vielleicht noch jemand an das BlitzBasicCommunityProjekt unter der Leitung bruZards erinnern?

Wenn nicht, ist das auch nicht schlimm. Damals ging es darum, einen kleinen 2dSpaceshooter mit Blitz zu entwickeln. Jeder war eingeladen, mitzumachen und Code, Grafiken oder irgendwas anderes beizusteuern.

Solche Communityprojekte veranstaltet man auch auf BlitzBasic.com sehr oft. Doch auf den deutschen Seiten, gab es seit Jahren kein derartiges Projekt mehr. Also startete Inarie, wohl um Leute für sein Forum zu fangen, wieder so ein Projekt.

Ohne Plan, ohne Idee. Hauptsache ein Projekt.

Mysteriöserweise war die Masse begeistert. Es wurde wenig geredet und schnell beschlossen. Man setzte Spaceshooter als Genre fest, gab dem Projekt kurzerhand den Namen X-[f]Ocus und codete drauf los. Es wurde kein festes Team gebildet, niemand ist Leader. Es ist kaum zu glauben, dass es funktioniert. Das Projekt stand schneller, als man die Idee gefunden hatte.

Innerhalb von einer Stunde stand das Grundgerüst. Es konnte nichts, war aber gut ausbaubar. In den nächsten 24 Stunden hatte man drei verschiedene Steuerungen, einen AI-Ansatz, komplette Strukturen, FPS-Funktionen, Gegener, INI-Unterstützung, ...

Und das alles in einer Qualität und Bugfreiheit, wie man es sonst nie geschafft hätte. Die Bugfreiheit lag wohl daran, dass die Bugs von anderen behoben wurden, die sie nicht selber programmiert hatten. Der Bug wurde nicht gemeldet, sondern direkt selbst beseitigt. Das sieht recht lustig aus, wenn da steht: "Ich habe den, den und den Bug von dir behoben."

Nach ca. 48 Stunden, hatte das Game zwei Schiffsklassen, Schüsse, Teams, Coop-Multiplayermodus, eine annehmbare KI, frei wählbare Tastatursteuerung und viele, viele Ansätze.

Was sollte noch kommen? Abwechslungsreiche Maps, guter Sound, gute Grafik, geniale Steuerung und jede menge Spaß - sowohl beim Coden als auch beim Spielen!

Fazit: Ja, wow das Projekt schießt ja! Wenn es nicht so fällt, wie es aufgestiegen ist, glaube ich, dass das Projekt schnell und gut läuft! Sehr vielversprechend.

Verfasst von Jan_

6. Titelthema: Ionstrike

Ionstrike ist, wie den meisten schon bekannt sein wird, ein Weltraum MMORPG. Anders als bei vielen anderen Spielen des Genres wird es in Ionstrike keine NPCs geben, was dazu führen soll, dass die Spieler mehr interagieren müssen als in den anderen Spielen. Durch das komplexe Wirtschaftssystem müssen sich Spieler zusammenschließen wenn sie Erfolg haben wollen. Denn alle für den Kampf wichtigen Objekte findet man nicht einfach beim töten von Gegnern. Sie müssen von Spielern erforscht und gebaut werden. Für Forschung und Produktion sind wiederum Rohstoffe von Nöten die abgebaut und transportiert werden müssen. Dieser gesamte Prozess kann kaum von einem einzelnen Spieler durchgeführt werden. Wer jetzt aber befürchtet, dass Ionstrike eine Wirtschaftssimulation wird, liegt falsch. Beide Gebiete, Wirtschaft und Kampf, sind zwar von einander abhängig, doch wer nicht Wirtschaften will, hat auch die Möglichkeit, nur als Kämpfer zu spielen. Dasselbe gilt natürlich für Wirtschaftler die keine Lust auf Kämpfe haben. Weitere Informationen können unter <http://www.blitz.inarie.de/viewforum.php?f=23> eingesehen werden.

Aber erst einmal zu Geschichte und Hintergrund von Ionstrike. Vor gut 2 Jahren entstand der Plan mit 2 Klassenkameraden, Sami und Julian, ein großes Projekt anzufangen. Sehr schnell kamen wir wie die meisten kleinen Jungs auf das Genre MMORPG! Dann folgte fast ein Jahr Planung. Wir entwickelten sehr viele Konzepte, um am Ende immer feststellen zu müssen dass es für uns nicht machbar wäre! Irgendwann zogen wir einen Schlusstrich, setzten uns zusammen und suchten gezielt nach Konzepten die uns möglich erschienen. Am Ende gewann die Idee des Weltraumspiels, da es in vielen Aspekten wesentlich einfacher ist als die planetaren Vertreter. Die Idee zu Ionstrike war geboren. Das Konzept wurde fast 3 Monate lang ausgearbeitet und verfeinert, aber leider nie richtig aufgeschrieben, was wir heute bereuen. Dann begannen die Programmierarbeiten an Ionstrike, was sich anfangs als recht langweilig herausstellte, da absolut nichts zu sehen war. Bevor wir mit grafischen Aspekten begannen, schrieben wir die Basis für das Spiel. Die Netzwerkengine, das Objektsystem, grundlegende Server-Client prinzipien. Erst nach etwa einem Monaten war das erste mal etwas zu sehen, das einem Spiel glich, obwohl man noch nichts tun konnte. Nach einem Vierteljahr konnte man dann das erste mal einen einzelnen Jäger steuern, nach einem halben Jahr begannen wir am Gefechtssystem zu arbeiten. Das mag etwas komisch klingen im Vergleich zu anderen Projekten. Die Enorme Entwicklungszeit hat mehrere Ursachen. So war uns von Anfang an klar, dass es sich hier um ein riesiges Projekt handelt und wir sehr strenge Regeln beim Programmieren befolgen mussten, um Übersicht und Erweiterbarkeit zu garantieren. Und diese Vorarbeit zahlt sich jetzt endlich aus. Der Code ist sehr modular, es ist leicht, neue Features einzubauen. Der Hauptgrund für die langsame Entwicklung ist aber das Server-Client-System, für das man erst mal drei Computer zum Testen braucht (zwei Klienten + Server). Es ist sehr aufwendig zu programmieren, da Server und Client zusammen entwickelt werden müssen.

Nach einem Dreivierteljahr Entwicklungszeit wurde Ionstrike am 1. April '05 der Öffentlichkeit vorgestellt und die erste öffentliche Alpha-Testphase gestartet. Diese ging vor wenigen Tagen, am 26. Juni zu Ende, lief also fast drei Monate. In dieser Zeit wurde an jedem oder jedem zweiten Wochenende ein Test veranstaltet, der auf unterschiedliches Interesse stieß. Es gab alle Sorten von Testern. Die einen kamen einmal und dann nie wieder, andere waren bei fast jedem Test anwesend und wieder andere waren sehr interessiert, konnten aber aus zeitlichen Gründen nur an wenigen Tests teilnehmen. Schwierigkeiten bereitete vielen Spielern die anfangs noch sehr umständliche Steuerung, die aber im Laufe der Zeit an die Wünsche der Spieler angepasst wurde. Anfangs war ein Spiel, das länger als 10 Minuten stabil lief, ein Wunder. Aber auch das hat sich mit der Zeit verbessert. So kam es in den letzten Test garnicht oder sehr selten zu Abstürzen. Ich hoffe trotzdem, dass die meisten Spieler Spaß an den Tests hatten und sich auf die zweite offene

Testphase freuen. Diese wird voraussichtlich in zwei bis drei Monaten, also im September oder Oktober, beginnen. Diese Testphase müssen wir einlegen, da wir während einer Testphase keine großen Änderungen machen können, ohne das gesamte Spiel für mehrere Wochen lahmzulegen. Bis zur zweiten Testphase haben wir vor, ein richtiges Start/Dock-System, ein erweitertes Waffensystem, Sektorwechsel und Torpedos zu implementieren. Außerdem stehen viele kleine Bugfixes und Verbesserung an.

Verfasst von Peer, einem Ionstrikeentwickler

7. Stranded2

Langsam aber sicher geht's voran mit dem neuesten "Großprojekt" von Unreal Software. Für diejenigen die das Spiel nicht kennen: In Stranded II wird man, wie auch bereits im Vorgänger, auf einer Insel stranden und dort ums Überleben kämpfen müssen. Der Unterschied zum ersten Teil: Viel mehr Tiere, Pflanzen, Gebäude und Gegenstände und eine wesentlich schönere Grafik (was nicht schwer ist :)). In den letzten Monaten habe ich so einiges gemacht. Alle Objekte werden dynamisch aus *.inf-Dateien gelesen. Über diese kann man auch Kombinationen und Gebäude, die man errichten kann, definieren. Desweiteren können alle Dinge in der Stranded2-Welt nun auch bestimmte Zustände haben, also z.B. brennen oder vergiftet sein. Wer interessiert ist, kann mal im Worklog Thread des UnrealSoftware-Forums vorbei schauen: http://www.unrealsoftware.de/forum_posts.php?post=4589 - dort poste ich regelmäßig die Fortschritte am Spiel.

Verfasst von DarkCorner

"Interview" unseres Berlin-Korrespondenten Tobi mit DarkCorner:

Tobi: Wie war Ihr Flug nach Deutschland? Ich habe gehört, es soll Probleme gegeben haben. Sie durften den Löwen und den Raptor nicht mitnehmen. Richtig?

DC: Den Löwen schon, aber er kackte in den Laderaum und fraß den Piloten.

Tobi: Ich habe gehört, man hat Ihnen die Goldene Diskette überreicht. Seltsam, wo dieses Spiel doch runtergeladen und/oder auf CD ausgeliefert wurde.

DC: Früher bevor ich Internet hatte, tauschte ich mein Zeug mit einem Freund über Diskette aus.

Tobi: Und was macht die Entwicklung von Stranded 2? Planen Sie schon Stranded 3?

DC: stfu!plzdiethx2u

Tobi: Vielen Dank für dieses höchst aufschlussreiche Gespräch!

Dieses Interview wurde mit folgendem Kommentar abgegeben:

"Ich habe versucht, DC zu interview(e)n, aber leider ist er ein aggressiver Irrer."

8. Projekte

S.T.A.R.W.A.R.S. von Chillkröte

Nach einer längeren Diskussion wurde der Name auf "See Terrific And Revolutionary Warfare Among Roaring Spaceships" festgelegt. S.T.A.R.W.A.R.S. ist ein im StarWars Universum angelegter Topdown-Shooter. Ganz spaßig. Einfach mal anschauen, wenn der DL wieder geht! <http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=146>

G-Shooter von FBI-Blitz

G-Shooter ist ein kurzweiliger, kleiner 2d-Moorhuhn-Clone. Es geht darum, in einer gewissen Zeit möglichst viele Raumschiffe abzuschießen. Zusätzlich gibt es noch einige Extras, die man abschießen kann.

<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=194>

Balla Balla II von Ralf (Southernlake)

Das Spiel ist eine Weiterentwicklung des coolen Breakoutclones "Balla Balla". Bereits dieser wurde mehrmals ausgezeichnet. Balla Balla ist Shareware, aber Freunde des Genres können ruhig mal über einen Kauf nachdenken. Die Demo macht jedenfalls Spaß.

<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=208>

AliensExist. von Inarie (inDevelopment)

Alien Exists ist ein Ego Shooter, der ursprünglich für den Blitzblaster 3D Contest begonnen wurde. Nach einer Längeren Entwicklungspause wurden Anfang Juni die Vermeintlich letzte Demo veröffentlicht. Mittlerweile sind 2 neuen Grafiker, BrightDevil und MoeRon, ins Entwicklungsteam eingestiegen und AE wird wieder weiterentwickelt. Neue Features wie neue Levels und Waffen sowie bessere KI und Teammates bringen mehr Action ins Spiel. Unbedingt mal die Screenshots ansehen!

<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=72>

BlitzEdit2 von future-coding

Blitzedit 2 ist eine Alternative Open Source IDE zur Standard Blitzbasic, Blitz3D und neuerdings auch BlitzMax IDE. Momentan noch Alpha, steht Blitzedit 2 der Standard IDE in nichts nach. Sobald die neuen Features wie Projektmanagement integriert worden sind, sollte es keinen Grund mehr geben bei der Standard IDE zu bleiben. Diesen Monat beeindruckten besonders die neuen Screenshots.

<http://www.blitzforum.de/viewtopic.php?t=10781>

BlitzBasic TextArea von JonasCleve

JonasCleve arbeitet gerade an einem BlitzBasic-Textfeld. Könnte nützlich werden, wenn er es veröffentlicht.

<http://www.blitzforum.de/viewtopic.php?t=12404>

BlitzmediaLinker von AL90

AL90, der Programmierer des BBCrunchers, hat den BlitzMedia-Linker V1.5 zum Download freigegeben. Mit diesem kann man seine Mediadateien in die Executables integrieren.

<http://www.blitzforum.de/viewtopic.php?t=12338>

9. Laufschrift-Contest

In den frühen Tagen von ProjectBlitz.de rief Hot-Bit den Laufschriftcontest ins Leben. Coder aller Erfahrungsstufen sollten daran teilnehmen können. Es galt, einfach nur eine hübsche Laufschrift auf einem virtuellen LED anzuzeigen und mit einer hübschen GUI einstellbar zu machen.

Diese Contestidee stieß auf reges Interesse. Preis für den ersten Platz war Modstatus auf ProjectBlitz.de. Da Hot-Bit wegen einer Magenoperation ins Krankenhaus musste, übernahm Inarie die Durchführung des Contests.

Es gab fünf Einsendungen. Gewonnen hat die in Blitzmax geschriebene Laufschrift von Simi - ganz knapp vor MBCs Programm. <http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=201>

Hot-Bit ist bis jetzt noch nicht aus dem Krankenhaus zurückgekehrt und es kann auch noch eine Weile dauern, bis wir wieder etwas von ihm hören. Wir hoffen, die Operation ist gut verlaufen.

10. Bild des Monats

Das meistgesehene und meistbeantwortete Bild des Monats war DCs Stranded2 (26.06).

<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=220>

11. Bild des Quartals

Das Bild des Quartals ist ganz klar AliensExist. von inDevelopment (27.05.).
<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=78>

12. Code des Monats

Der Code des Monats ist Inaries Echtzeitschatten-Beispiel.
<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=226>

13. UWM des Monats

Nach Aufrufen und Antworten ist das letzte Kapitel von UWM das erfolgreichste.
<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=162>

14. News des Monats

Die Neuigkeit des Monats war "Super Alpha Max3D Demo!"
<http://www.blitz.inarie.de/viewtopic.php?t=247>

15. ProjectBlitz.de-Statistik

ProjectBlitz.de wurde im Juni rund 6400 Mal besucht und verursachte über 3 GB Traffic.

