

Invasion

Designing eines Computerspiels

Samuel Gauthier
Maturarbeit 2012
Betreuer: Thomas Vogelsanger

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	i
1 Das Spiel	1
2 Blender	3
3 Textures	5
4 Website	7
Nachwort	9
Quellen	11

Vorwort

Als ich 4 war bekam ich meinen ersten eigenen Computer: ein Maxdata 286 mit 12Mhz Prozessor 20MB Festplatte 1MB Ram. Auf dessen lief noch DOS. Von dieser Zeit an, begann ich die IT Welt zu entdecken. Mein erstes Spiele war das Golf Spiel PGA Tour 96. Ich verbrachte Stunden um zu verstehen wie man am besten Golf spielen konnte. Ein anderes Spiel war ein Spiel das zu zweit gespielt wurde und indem das Ziel den gegnerischen Affen mit Bananen zu beschliessen war; Wind und Gravitation kamen auch in Frage. Als ich manchmal genug von spielen hatte probierte ich alle möglichen Einstellungen des Computers aus. Natürlich von Zeit stürzte meinen Computer ab und mein Vater musste ihn wieder herrichten. Einige Jahre später bekam ich meinen zweiten Computer: ein — mit mit —Mhz Prozessor —MB Festplatte —MB Ram. (Schon hier sieht man die rasante Entwicklung der Informatik die in den nächsten Jahren noch grösser geworden ist.) Danach spielte ich mit dem Valdo spiel. Ein Adventure Thinking"Game. Auch hier brachte ich viele Zeit damit. Z.B. als der Lothard Sturm die ganze Schweiz durchschüttelte spielten meinen Bruder, meinen Vater und ich mit diesem Spiel. Doch weil es von Zeit zu Zeit Stromstörungen gab, machte der Computer Reboots. Und weil der Spielstand nicht gesichert wurde mussten wir immer neu anfangen und lernten so fast das ganze Spiel auswendig. Nach diesem Spiel kam eines meiner Liebsten Spiele und das meine Maturarbeit sehr beeinflusst hat: Age of Empires 2. Erstaunlicherweise lernte ich mit diesem Spiel die berühmtesten Geschichten der damaligen grössten Mächten zu kennen. Die Entwickler hatten nämlich mehrere reale historische Kampagnen geschaffen wie z.B. "Die Jungfrau von Orleans"(eine Kampagne der Befreiung Frankreichs von den Engländern im 100Jahren Krieg) oder "Genghis Kahn". In den nächsten Jahren

Ich möchte mich hier bei den folgenden Personen ganz herzlich bedanken: Julien Burkhard, ohne ihn wäre hier kein Spiel entstanden, Herr Voglesanganger für seine Betreuung, meine Freude die das Spiel getestet haben und natürlich auch meine Familie die mir konstante Unterstützung gab und immer nachfragte wo ich mit meiner Maturarbeit sei.

Kapitel 1

Einführung

Kapitel 2

Das Spiel

Kapitel 3

Blender

Kapitel 4

Textures

Kapitel 5

Website

Nachwort

Quellen