

Invasion

Designing eines Computerspiels

Samuel Gauthier
Maturarbeit 2012
Betreuer: Thomas Vogelsanger

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	i
1 Einführung	1
2 Das Spiel	3
3 Blender	5
3.1 Installation	5
3.2 Mainmenu	5
3.3 Objekte, meshes und co	5
3.4 Animationen	5
4 Textures	7
4.1 Zeichnen mit einer Tablet	7
4.2 Gimp	7
4.3 Photoshop	7
5 Website	9
5.1 Joomla Installation	9
5.2 Modifizierung des Layout	9
Nachwort	11
Quellen	13

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 müssten 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: Äge 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 interessierte ich mich mehr und mehr für die Strategiespiele. Ich spielte dann an Empire Earth", Äge of Mythology und der American ConquestSSerie. Aber keines dieser Spiele gefiel mir so sehr als Age of Empires. Ich erinnere mich noch sehr gut an der Release des Äge of Empires 3". Die atemberaubende Realität liess mich damals staunen: wenn ein Einwohner Bäume schnitt, stürzten diejenigen auf den Boden und er bebte. Die Spiel-Engine ermöglicht ebenso das Zerschmettern der Gebäude wenn sie von Kanonen angegriffen werden. Als eines Tages meinen Bruder mir die Programmierung zeigte wurde ich sofort interessiert und lernte die Programmierungssprache C. Mein Ziel war es, eines Tages mein eigenes Spiel zu machen. Darum habe ich auch meine Maturarbeit in Informatik gemacht. Doch es hat sich nicht so geschafft dass ich programmierte sondern ich habe hier die Rolle des Designers, Graphiker, Modellierer gespielt.

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

Blender ist ein freies Programm kodiert in C++ und in Python. Es ermöglicht dem Benutzer 3D Objekte zu modellieren und texturieren danach kann man differente Faktoren ändern wie Beleuchtung die Reflexion usw. . Man kann auch diese Objekte dann im gewünschten Brauch animieren und rendern. Insgesamt wiegt Blender zwischen 27-32 Mb (32bit Version oder 64bit). Es ist eine alternative von den zahlenden Softwares wie AutoCAD oder Maya.



Abbildung 3.1: Blender Logo

3.1 Installation

3.2 Mainmenu

3.3 Objekte, meshes und co

3.4 Animationen

Kapitel 4

Textures

4.1 Zeichnen mit einer Tablet

4.2 Gimp

4.3 Photoshop

Kapitel 5

Website

5.1 Joomla Installation

5.2 Modifizierung des Layout

Nachwort

Quellen

Abbildung 3.1: <http://download.blender.org/institute/logos/blenderlogo.png>