

Ich bin Stephan Weber und das ist ein Ausschnitt der von mir erstellten Projekte. Die meisten sind im Laufe meines Diploma Studiums im Bereich *Games Programming* im *SAE Institute München* (Deutschland) entstanden. Keine der Spiele werden Kommerziell genutzt es Seiden es steht explizit dabei. Es ist zu beachten, dass alle Anwendungen, sofern nicht anderweitig beschrieben, für einen Windows PC erstellt sind, wobei alle Spiele die mit Unity erstellt wurden, auch auf MacOS und Linux funktionieren sollten.

Alle Rechte vorbehalten.

## Inhaltsverzeichnis

1. Tank Bluster .....	2
2. SDL Donkey Kong .....	2
3. Ball Roller & Ball Roller 2 .....	2
4. Tank Bluster 2 (Multiplayer) .....	2
5. Lost Frontier .....	3
6. TicTacToe .....	3
7. Abschlussprüfung .....	3
8. IcyPenguins .....	4

## 1. Tank Bluster

*Tank Bluster* ist das erste Spiel welches ich mittels der Game Engine *Unity* entwickelt habe. Es geht darum seinen Gegner alle Leben ab zu ziehen. Beide Spieler sitzen in einem Panzer und spielen auf demselben Bildschirm mittels eines Split-Screens. Gesteuert wird mit WASD & der Leertaste bzw. den Pfeiltasten und NUM0. Vor dem Spielen kann man auswählen welchen Panzer man fahren will und welche Farbe dieser haben soll. Das UI ist schrecklich und das Spielerlebnis ist sehr schlecht. Das Spiel ist im Rahmen meines Diploma Studiums an der SAE entstanden.

## 2. SDL Donkey Kong

*SDL Donkey Kong* ist ein Klon des Originalen Donkey Kong von 1981 und wurde ebenfalls im Rahmen meines Diploma Studiums angefertigt. Ich habe das Spiel zusammen mit 3 Mitstudierenden mittels C++ und SDL entwickelt.

## 3. Ball Roller & Ball Roller 2

*Ball Roller* und *Ball Roller 2* sind beides Lokal Multiplayer Spiele, bei welchem man den Gegner runter schieben muss. Man steuert eine im Vorhinein anpassbare Kugel in einer Welt die man sich selber aussucht. Die Kamera schaut von der Vogelperspektive herab und man muss versuchen seine/seinen Gegner in den Abgrund fallen zu lassen. Der der als Letztes überlebt hat gewonnen. Der Unterschied zwischen den beiden Spielen ist relativ klein, der 2. Teil hat lediglich eine etwas andere Level Auswahl und die Möglichkeit einen Punktestand an zu zeigen, welcher allerdings nicht gespeichert wird.

## 4. Tank Bluster 2 (Multiplayer)

*Tank Bluster 2 (Multiplayer)* ist sehr stark vergleichbar mit meinem ersten *Tank Bluster*. Es ist ebenfalls im Rahmen des Diploma Studiums entstanden. Es bringt ein deutlich besseres Spielerlebnis mit der Möglichkeit eines Online Multiplayers. Man kann Räume erstellen und mittels der Eingabe desselben Namens auch Räumen beitreten. Zudem wurde das Spiel überarbeitet, die verschiedenen Level wurden durch ein einziges ersetzt und das generelle Spielgeschehen wurde Spaßiger gestaltet.

(Es gibt keine Garantie, dass der Multiplayer auch in Zukunft funktioniert)

## 5. Lost Frontier

*Lost Frontier* ist ein Spiel, welches in während meines Dimploma Studiums an der SAE entstanden ist. Es wurde aus einem Programmierer Team von 4 Personen (mich eingeschlossen), 3 Game Artists und 2 Audios kreiert. Obwohl wir uns mit diesem Spiel ein wenig überschätzt haben, kann man hierdurch sehr gut sehen, was ich, in Zusammenarbeit mit anderen Personen, in relativ kurzer Zeit (weniger als 4 Monate) erstellen kann. In dem Spiel muss der Spieler seine „Burg“ auf einem fremden Planeten vor dessen Ureinwohnern aka. Alines beschützen. Die Aliens greifen in Wellen an und man muss strategisch seine Basis aufbauen, Ressourcen sammeln und Truppen ausbilden, um den Wellen stand zu halten. Im laufe des Spieles werden die Gegner immer stärker wodurch man zusätzlich die Truppen die man ausbildet noch verbessern muss. Dies geschieht durch einen skill tree. Neben dem Aufbauen der Festung muss man auch die eigenen Truppen befehligen. Dies geschieht dadurch, dass man die Reichweite in der man die Truppen befehligen kann auf Leveln kann. Man kann aber auch sich selber verbessern und somit selber in den Kampf marschieren. Um ein gutes Gleichgewicht zu schaffen, kann man aber nur einen der beiden Wege wählen, entweder selber leveln, oder Reichweite erhöhen.

## 6. TicTacToe

*TicTacToe* ist ein klassisches Spiel das jeder kennen sollte. Ich habe es in meiner Freizeit als Übung auf die Abschlussprüfung erstellt, für welche ich nur wenig Zeit zur Verfügung hatte. Die Entwicklung hat etwa 1.5h gedauert, wodurch die Qualität nicht die beste ist. Allerdings sieht man hierdurch sehr gut wie ich trotz Zeitdruck arbeiten kann.

## 7. Abschlussprüfung

In meiner Abschlussprüfung sollte ich innerhalb von 2h 30 eine Mischung aus einem 3-Gewinnt / TicTacToe und dem Brettspiel Mühle machen. Also man kann auf dem Spielbrett von Mühle Spielsteine platzieren und musste 3 Steine in eine Reihe bringen. Zusätzlich dazu musste man eine KI programmieren, welche mehr oder weniger intelligent ist. Aufgrund dessen, dass ich nach etwa 1h 30 fertig war, habe ich noch Akustisches sowie Visuelles Feedback eingebaut. Zudem noch ein Hauptmenü und einen Game Over screen.

## 8. IcyPenguins

*IcyPenguins* ist ein Digitaler Klon eines Brettspieles welches ich aus Langeweile erstellt habe. Die Kamera befindet sich über dem Spielfeld und schaut senkrecht nach unten. Vor Spielbeginn kann man die Große Plattform dorthin verschieben, wo man diese haben will. anschließend sind die beiden Mitspieler abwechselnd am Zug. Sie müssen nacheinander die kleinen Steine runter schlagen, diese halten zusammen mit den Wänden, welche die Steine zusammendrücken und somit in der Luft halten, die Große Plattform oben. Derjenige der als letztes am Zug war, wenn die Plattform fällt, hat verloren. Im Originalen Brettspiel steht auf der Großen Plattform ein Pinguin, deswegen der Name. Das Spiel wurde mit dem Hintergedanken entwickelt, es auch auf Smartphones und Tablets spielbar zu machen, diese Version ist aber nicht hochgeladen.

Ich habe keine der Rechte und habe das Spiel aus nicht kommerziellen Gründen in meiner Freizeit gemacht, um Spaß zu haben und mir die Zeit zu vertreiben.