

Ich bin Stephan Weber und das ist ein Ausschnitt der von mir erstellten Projekte. Die meisten sind im Laufe meines Studiums am *SAE Institute München* entstanden. Keines der Spiele wird kommerziell genutzt. Es ist zu beachten, dass alle Anwendungen für einen Windows PC erstellt sind. Alle Spiele wurden mit der Game Engine Unity erstellt, es sei denn, es steht in der Beschreibung unten explizit etwas anderes.

Alle Rechte Vorbehalten

| | |
|--|----------|
| 1. SDL DonkeyKong | 2 |
| 2. BallRoller 2 | 2 |
| 3. TankBluster Multiplayer | 2 |
| 4. Lost Frontier | 3 |
| 5. Abschlussprüfung | 3 |
| 6. IcyPenguins | 4 |
| 7. SAE GameJam 2025: Chaos Golf | 4 |

1. SDL DonkeyKong

Dies ist ein Klon des Originalen *Donkey Kong* von 1981 und wurde im zweiten Semester meines SAE Diploma Studiums (2020) angefertigt. Ich habe das Spiel zusammen mit drei Mitstudierenden mittels der Sprache C++ und der Library SDL entwickelt.

Ich habe keine Rechte oder Lizenzen des originalen Vorbilds und meine digitale Version wird nicht kommerziell genutzt.

2. BallRoller 2

Dies ist ein Lokal Multiplayer Spiel, bei welchem der Gegner von der Spielfläche geschoben werden muss, um zu gewinnen. Die Kamera schaut von der Vogelperspektive herab. Dies ist ein Projekt, welches ich 2020 in meiner Freizeit erstellt habe.

3. TankBluster Multiplayer

Dies ist eine modifizierte Version meines allerersten Spiels. Das Original wurde im ersten Semester meines Diplomas entwickelt, dieses hier im zweiten. Der Unterschied liegt primär im Hinzufügen eines Online Multiplayer, zuvor wurde dies lokal über einen Splitscreen gehandhabt. Der zuvor erwähnte Multiplayer wurde mit dem Unity Package *Photon PUN 2 Free* aus dem Unity Assetstore umgesetzt.

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

4. Lost Frontier

Lost Frontier ist das finale Gruppenprojekt meines Diploma-Studium am SAE Institute München. Das Team bestand aus vier Programmierern (mich eingeschlossen), drei Game Artists sowie zwei Audio Engineers. Der Spieler muss seine "Burg" auf einem fremden Planeten vor seinen Ureinwohnern (Aliens) beschützen. Die Aliens greifen in Wellen an und die eigene Basis kann gleichzeitig strategisch erweitert werden. Hierfür müssen Ressourcen gesammelt und Truppen ausgebildet werden. Es gibt zudem einen Skill-Tree, mit dem sowohl die eigenen Truppen als auch die Spielfigur verbessert werden können. Im Skill-Tree muss sich der Spieler früher oder später entscheiden, ob dieser eher seine Truppen befehligen will, oder selber in den Kampf ziehen will.

Einen Teaser dazu gibt es auch auf YouTube: <https://youtu.be/ubkVxwllMBQ>

5. Abschlussprüfung

In meiner Abschlussprüfung sollte ich innerhalb von 2h 30 ein eigenes *Mühle* erstellen. Um zu gewinnen musste der Spieler auf dem typischen Spielbrett drei Spielsteine derselben Farbe in einer Reihe platzieren. Zusätzlich dazu musste eine KI entwickelt werden. Aufgrund dessen, dass ich nach etwa 90min bereits fertig war, habe ich noch visuelles und akustisches Feedback eingebaut. Zudem noch ein Hauptmenü und einen Game Over Screen. Die KI hat leider einen Bug, sodass der Spieler selber für die KI den Stein platziert und die KI im Anschluss dann den für den Spieler.

6. IcyPenguins

Dies ist ein digitaler Klon des gleichnamigen Brettspiels, welches ich aus Langeweile in meiner Freizeit erstellt habe. Die Kamera befindet sich über dem Spielfeld und ist senkrecht nach unten gerichtet. Vor Spielbeginn kann der Spieler die große Plattform an die gewünschte Stelle verschieben. Anschließend sind die beiden Mitspieler abwechselnd am Zug und müssen die kleinen Steine runter schlagen. Diese halten zusammen mit den Wänden die große Plattform oben. Derjenige, der die Plattform schlussendlich fallen lässt, hat verloren. Das Spiel ist mit dem Hintergedanken entwickelt worden, es auch auf Smartphones und Tablets spielbar zu machen, welches ich auch geschafft habe, diese Versionen wurden allerdings nicht in dieses Repository hochgeladen.

Ich habe keine Rechte oder Lizenzen des originalen Vorbilds und meine digitale Version wird nicht kommerziell genutzt.

7. SAE GameJam 2025: Chaos Golf

Innerhalb von 48h wurde mit einem Team aus 5 Personen ein Spiel zum Thema "80s Beach Party" umgesetzt. Verwendet wurde hierbei Unreal Engine 5.4, jedoch nur Blueprints, kein C++. Die finale Idee war ein Minigolf inspiriert vom Discord-Minispiel "Putt Party". Der Spieler/Die Spielerin kann Items aufsammeln, Gold verdienen und es für Hüte ausgeben und sich im lokalen Mehrspielermodus "batteln". Im Mehrspieler-Modus muss eine Person versuchen, den Golfball ganz normal ein zu lochen, die andere verschiebt Hindernisse. Die beiden Spieler:innen wechseln sich hierzu stetig ab und jede/r muss jedes Loch spielen. Spieler 2 interagiert hierbei mit einem Controller.

Mitarbeitende:

- Blueprints: @Stonefreak (ich), @iLoveMyHydro (Kay Frieze)
- 2D- & 3D-Art: Domenic Wamser, Jean-Marc Lieser
- Audio: @FluxMusic (Alex Huber)