

# Technical game-authoring process and tool development

Arbeitsprozesse in heutigen Game Engines verlangen von Entwicklern meist das Erlernen neuer Toolsets und das während eines meist sehr eingeschränkten Projekt Zeitraums. Es wäre für Entwickler einfacher sich mit den bereits bekannten Tools zu beschäftigen und mit diesen großartige Ergebnisse zu erreichen. Designer müssen sich oft in unbekannte Editoren und SDKs einarbeiten während Entwickler sich in Grafische Editoren einarbeiten sollen um ihren Code an der richtigen Stelle des Projekts einzubinden.

Diese Arbeit baut eine Brücke zwischen beiden Welten. Durch die Konzeption und Umsetzung eines Software Tools und Entwicklungsprozesses wird eine Trennung der Abhängigkeiten in einem Projekt erreicht. Mit Hilfe eines Plugins ist es möglich, dass Designer oder Entwickler jederzeit mit ihren eigenen Tools in die Entwicklung eines Projektes einsteigen. Es wird ermöglicht mit Cinema 4D und einer IDE wie VS2013 an einem Projekt mit der FUSEE Engine zu arbeiten ohne die bereits bekannte Welt zu verlassen. Ein FUSEE Projektstruktur "managed" sich durch die Nutzung des entstandenen Cinema 4D Plugins und den generierten Visual Studio Solution Dateien selbst.

Das zuerst konzeptionell entworfene Tool wurde während dieser Arbeit umgesetzt und bietet ausreichende Basisfunktionalität um ein Projekt als Entwickler als auch als Artist zu erstellen und zu bearbeiten. Hierzu wurden verschiedene Konzepte betrachtet und andere GameEngines auf Workflow und Anwendbarkeit untersucht. Es wurden einige Kernkonzepte erkannt und für eine Implementierung in FUSEE Uniplug analysiert und weiter entwickelt.

- Keywords

- Game Authoring / Production
- System Design / for Games
- Game Tool Development
- Game Engine
- Plugins for Cinema 4D
- Game Asset Management
- Version Control

- Extended Keywords

- Game Development
- Modelling Tool
- IDE
- Client Server Architecture
- C#
- .NET
- Cinema 4D
- Fusee Engine