

Spieleentwicklung und Technologie

Stephan Reichart
Geschäftsführer G.A.M.E.
Bundesverband der Entwickler von
Computerspielen e.V.

Die verschiedenen Schritte in der Entwicklung eines Spiels I

- Formulierung der Idee
- Marktanalyse
 - Konkurrenzprodukte, Vorgängerprodukte, Medienanalyse (Filmstarts etc.), Budgets anderer Produkte etc. pp.
 - Genredefinition, Plattformwahl etc.
- Prototypentwicklung
 - Gameplay, KI, Grafik
 - Trend: Flash-Prototyping, um Kosten zu sparen

Die verschiedenen Schritte in der Entwicklung eines Spiels II

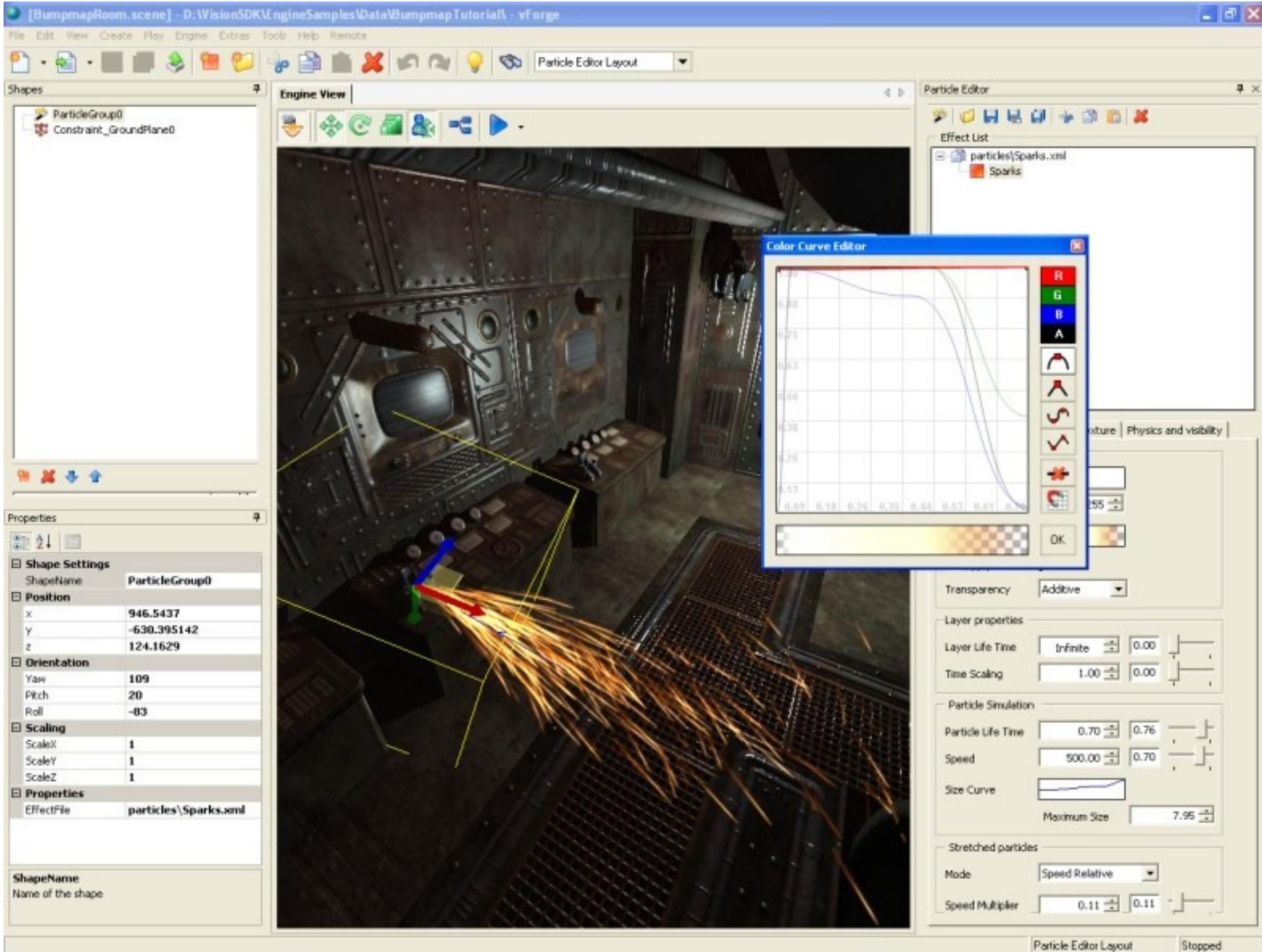
- Teamaufbau
 - Grafiker (3D, 2D)
 - Programmierer (Wegfindung, Animation, Spiellogik etc.)
 - Leveldesigner, Tester, Autoren, Komponisten etc.pp.
- Einsatz von Middleware
 - Fertige KI-Technologie, Grafik-Engines, Physik-Engines, Sound-Technologien etc.

Die verschiedenen Schritte in der Entwicklung eines Spiels III

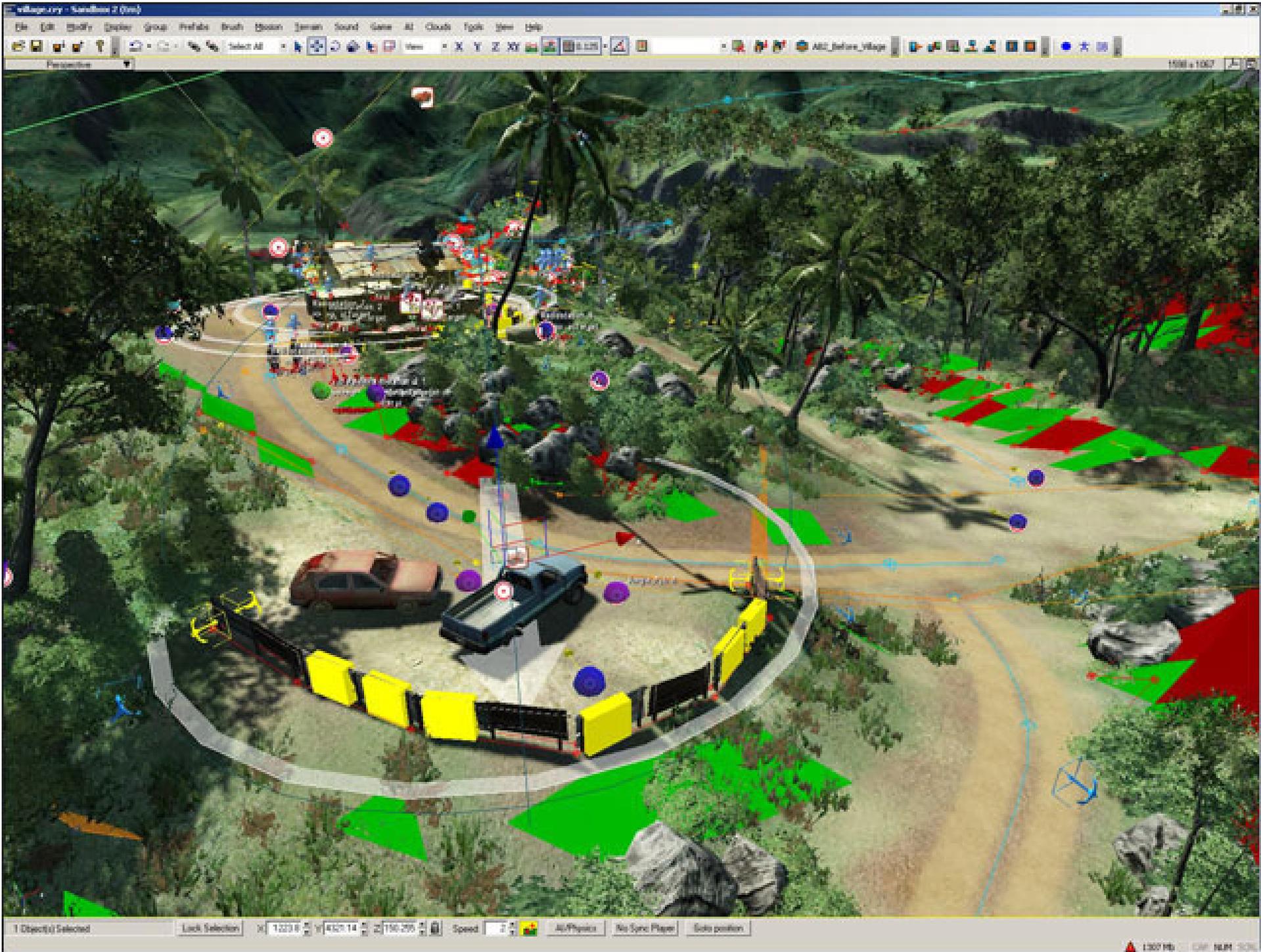
- Spielproduktion
 - Stichpunkte:
 - Meilensteine – Prototyp, Alpha & Beta-Version, Gold-Master
 - Quality Assurance intern / extern
 - Offener oder geschlossener Beta-Test
 - Lokalisierung, Presseversionen, Demoverversionen (Messen etc.)

Technologieentwicklung aus Deutschland

- Deutsche Middleware
 - TinCat – Massive Multiplayer Engine
 - Sacred 1 & 2, Siedler div. Teile, Cultures etc.
 - Vision Engine (Trinigy) – Multiplattform Game Development Engine
 - Cryengine – fortschrittlichste deutsche Game Engine - von Crytek
 - Xait-engine – KI-Engine zur Wegfindung, Aufgabenverteilung etc.
 - Nebula Engine – 2D/3D deutsche OpenSource Engine

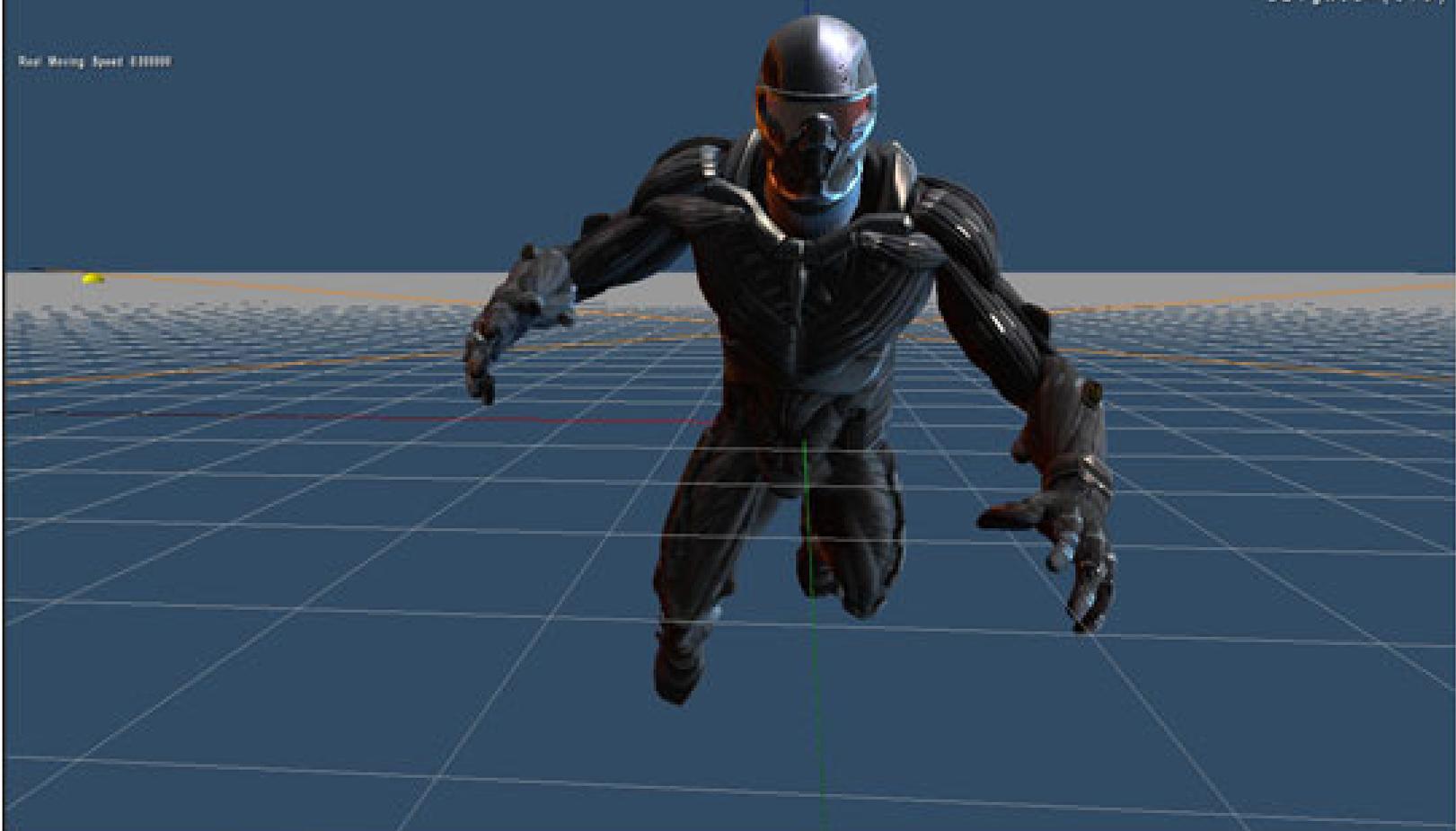






CamPos = 0 0 0 Angl = 0 0 0
32Bit, Camera Near=0.25, Far=1024
HDR=1 Ver=1.1.1.3956 Lev=
Polygons 87,382 DrawCalls 14
FPS 158.5 (141..160)
DLights=(0/0)

Real Moving Speed 400000



- prone_walkState_gistol_left_slow_1
- prone_walkState_gistol_right_slow
- prone_walkState_efe_left_slow_01
- prone_walkState_efe_right_slow_01
- relaxed
- rollAnchore
- standUp
- stuck
- walk
 - walk_back_wm_01
 - walk_forward_wm_01
 - walk_forward_wm_02
 - walk_side_wm_01
 - walk_side_underwater_wm_01
 - walk_side_underwater_wm_02
 - walk_side7Underwater_wm_01
 - walk_underwater_forward_wm_01
 - walk_underwater7side_wm_01
- walkCane
- walkFighter
- walkHorsecraft

Choose Base Character

Priority: Layer

Start Selected Set Aim Poses

Desired Speed

Blend-Space Control

Stop Layer Stop All Reset

Trajectory Extraction

Animation-Flags

- Manual Update
- Loop Animation
- Repeat Last Key
- Transition Time/Waving
- Copy Time from Layer0
- Partial Body Animation
- Transition Time
- Allow Animation Restart
- Retain Pose Position

Post Processing

- Foot Anchoring
- FootIK
- LookIK
- AimIK

Recursive Animations

Superimposed Animation

PlayControl

Fixed Camera

JustFloorUpdate

Linear Morph Sequence

Character | Shape Deformation | Animation Control | Attachments

Attachments

- FootIK
- upper_body

Attachment Properties

- Bone Attachment
- Face Attachment
- Skin Attachment
- Hide Attachment
- Physicalized

Object: objects/characters/human/upperbody/fo

Hi

Apply



reference



real time



reference



real time

Spiele-Entwicklung und Technologie

Spannende Links für weitere Informationen :

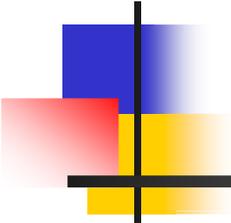
<http://www.trinigy.net/> – Homepage Trinigy GmbH

<http://www.x-aitment.net/> - Homepage X-aitment GmbH

<http://www.crytek.de> – Homepage Crytek GmbH / Cryengine

<http://www.tincat.de/> - Homepage instance4 – TinCat

<http://www.radonlabs.de/nebula.html> - Homepage Nebula Engine



Für weitere Informationen und Rückfragen:

Stephan Reichart

G.A.M.E. Bundesverband e.V.

Aktienstraße 214

45473 Mülheim an der Ruhr

reichart@game-bundesverband.de