



**ORXONOX** fs 2012

**Willkommen!**

**ORXONOX**



**ORXONOX** fs 2012

# Was is Orxonox?

## Ein Spiel:

- Primär Space-Shooter
- Zukünftig auch RPG, Ego-Shooter oder evtl Arcade- / Renn-Einflüsse
- open-source
- Entwickler grösstenteils an der ETH (innerhalb und ausserhalb des PPS)



**ORXONOX** fs 2012

# Was is Orxonox?

Die Spielelemente:



+



+



= **ORXONOX**



**ORXONOX** fs 2012

# Was is Orxonox?

## Eine Community:

- Ehemalige PPS-Sudenten kommen später freiwillig wieder oder reihen sich in den Club der Ehemaligen ein.
- Weitere Studenten und externe Interessierte gesellen sich zur Orxonox-Community.
- Es finden regelmässig Events, Pizza-Abende und natürlich die Präsentation statt.
- Ein gemeinsames Ziel: **Orxonox** entwickeln

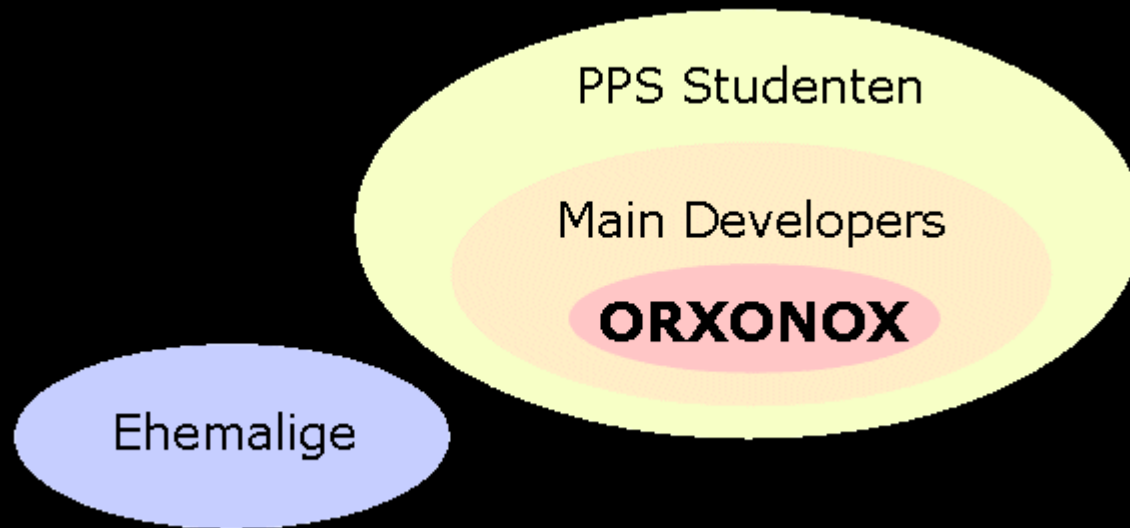




**ORXONOX** fs 2012

# Was is Orxonox?

Wie es NICHT funktioniert:

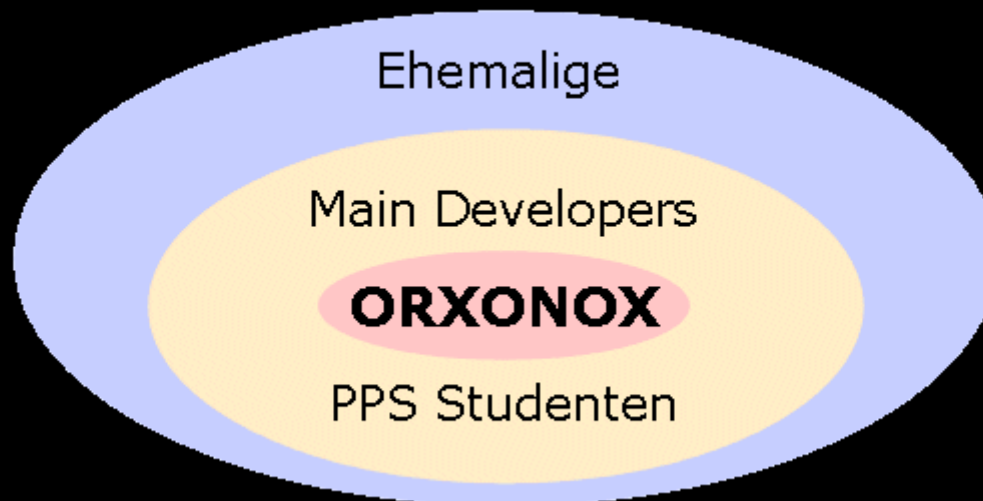




**ORXONOX** fs 2012

# Was is Orxonox?

Wie es funktioniert:

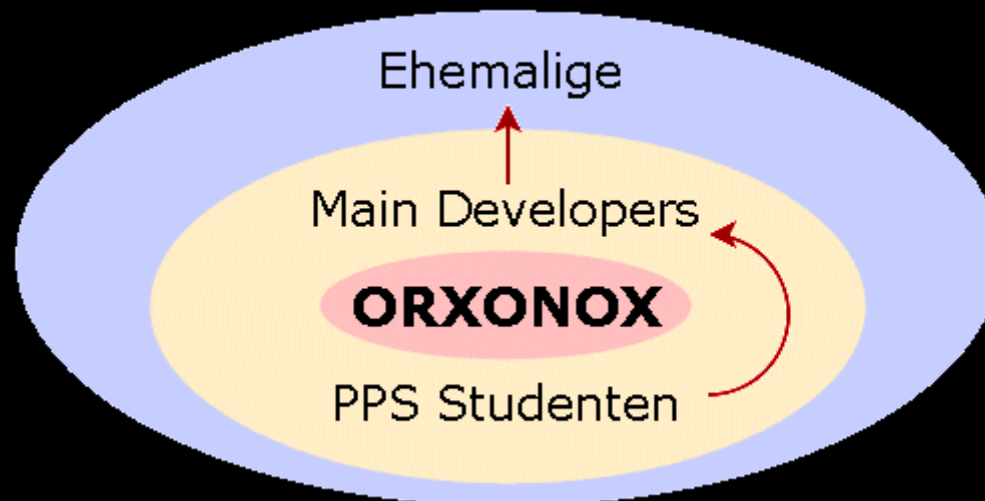




**ORXONOX** fs 2012

# Was is Orxonox?

Die typische Orxonox Karriere:







**ORXONOX** fs 2012

# Die Entstehung

## Wie Orxonox entstanden ist:

- 2004: Zwei Studenten beginnen aus Spass, ein Game zu entwickeln.
- 2005: Orxonox erstmals als PPS (unter dem TiK und später direkt unter dem Departement, heute dem BIWI unterstellt)
- 2006: Orxonox entwickelt sich stetig weiter:
  - Neue Entwickler kommen (v.a. durch das PPS)
  - Anforderungen steigen
  - Mehr Features





# ORXONOX fs 2012

## Die Entstehung

### Wie Orxonox entstanden ist:

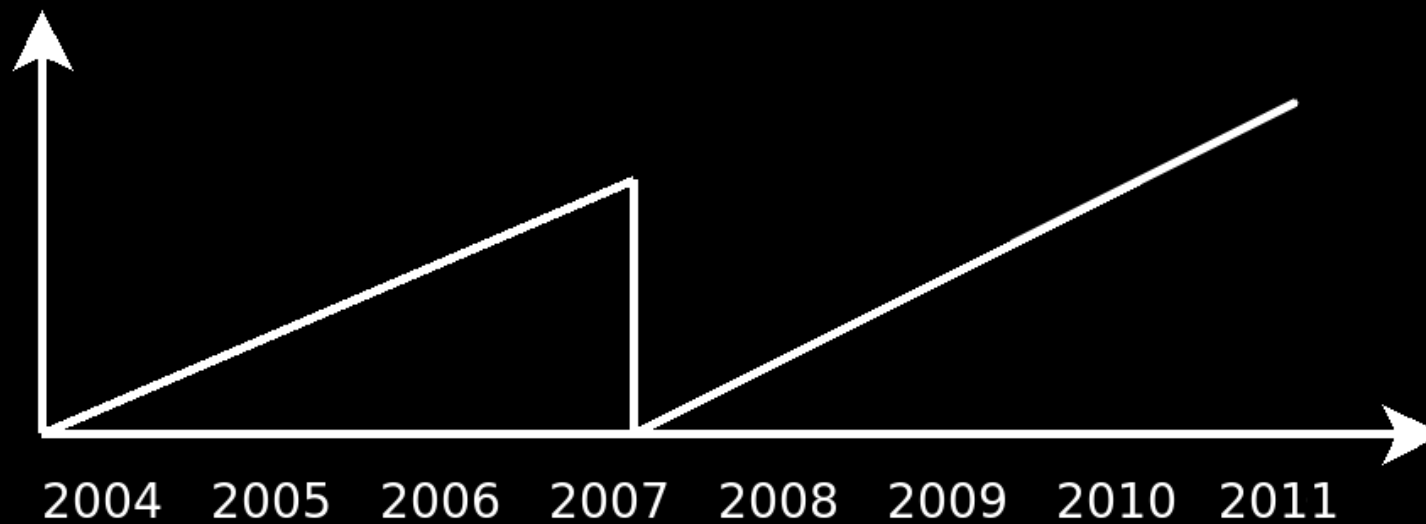
- 2007: Bisher war die komplette Engine selbstgeschrieben. Doch es zeigt sich, dass man darauf nicht weiter aufbauen kann, ohne die Entwicklung einzuschränken. Orxonox wird neugestartet. Der Code beginnt wieder bei Null, aber der bisherige Content wird übernommen.
- 2008: Das neue Framework ist beinahe fertig, inhaltlich existieren aber noch grosse Lücken.
- 2009: Orxonox wird endlich spielbar: Es gibt bereits einige Gametypes, Sound, AI und einen Multiplayer Modus.
- 2010: Orxonox funktioniert endlich auch auf Mac OS X.
- 2012: Der erste Release von Orxonox?



**ORXONOX** fs 2012

# Die Entstehung

**Schematischer Verlauf der Entwicklung:**

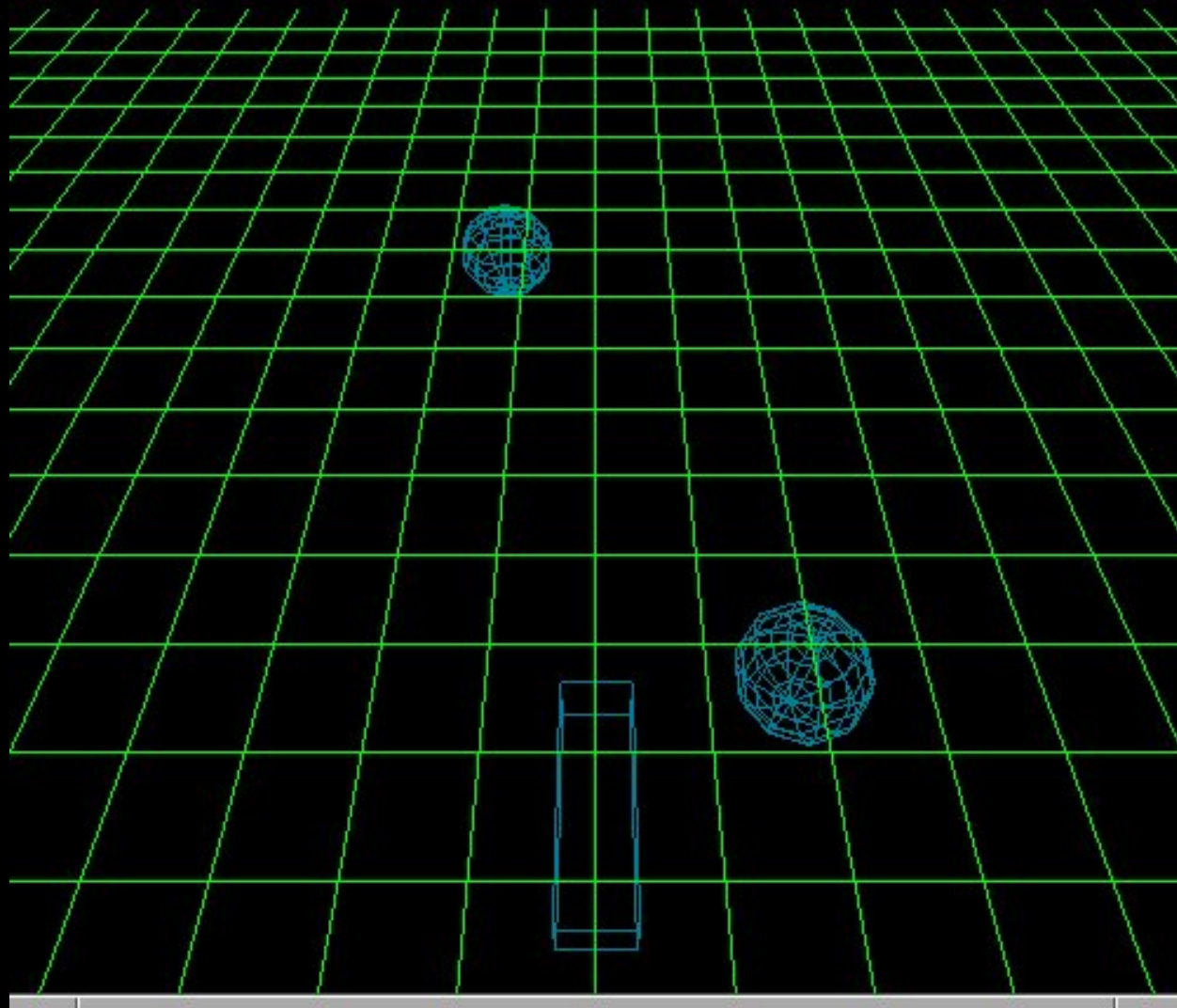




# Orxonox fs 2012



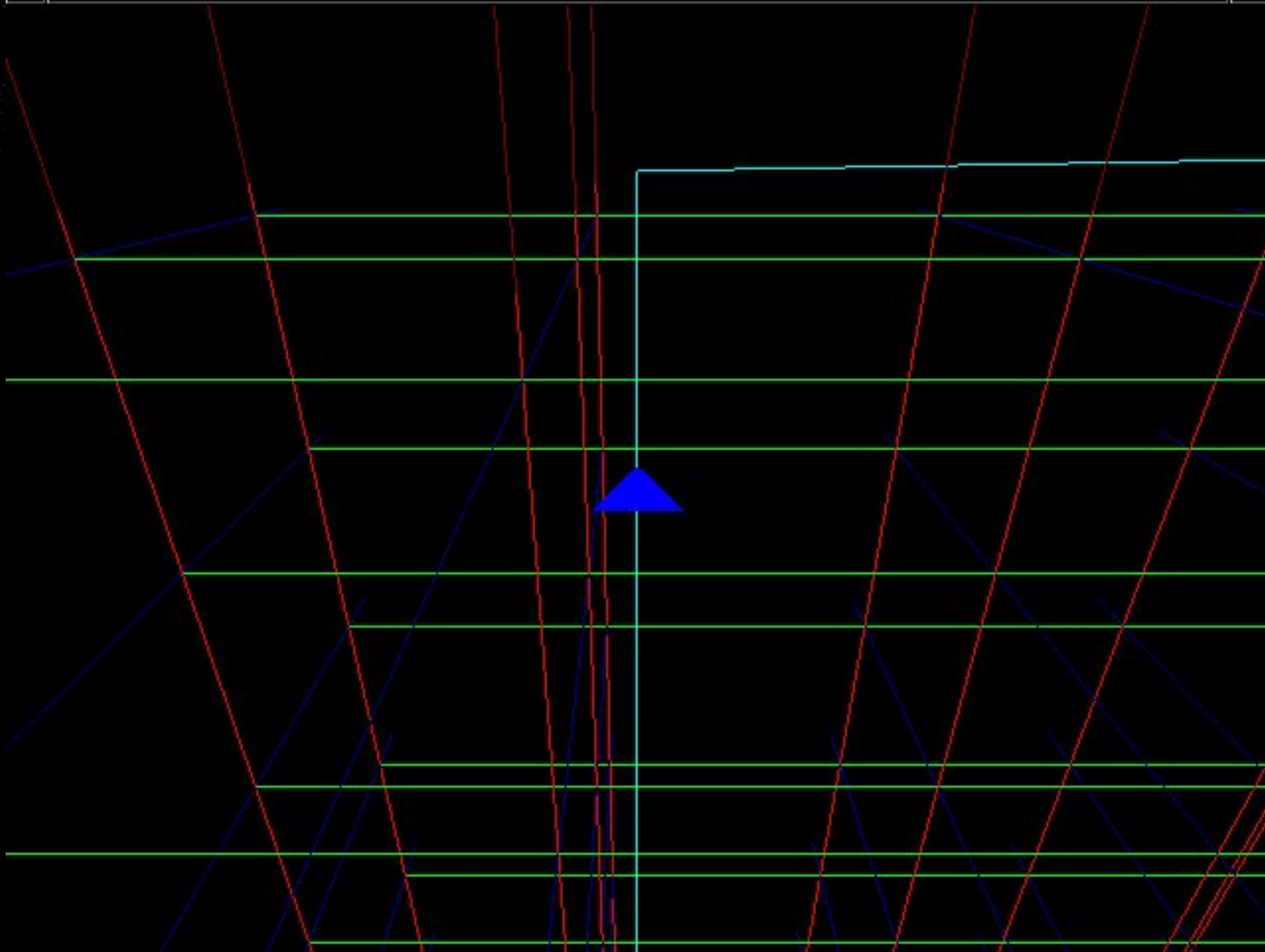
Orxonox





# ORXONOX fs 2012

Orxonox







# ORXONOX fs 2012





# ORXONOX fs 2012





# ORXONOX fs 2012







# ΟΡΧΟΠΟΧ fs 2012

ορχοποχ 0.3.6\_alpha

50  
100  
100

492  
498  
498  
499  
499

10

Date  
SSGR  
(WW)  
16  
(WW)  
16  
(WW)  
(WW)  
(WW)  
(WW)  
(WW)  
(WW)  
(WW)  
(WW)  
(WW)  
world  
world  
world  
(WW)  
world  
world  
world



56

400



500	500	500	500	500	500
494	494				

10



ON THE  
MOONS

GLORIABAR

HANGAR 2

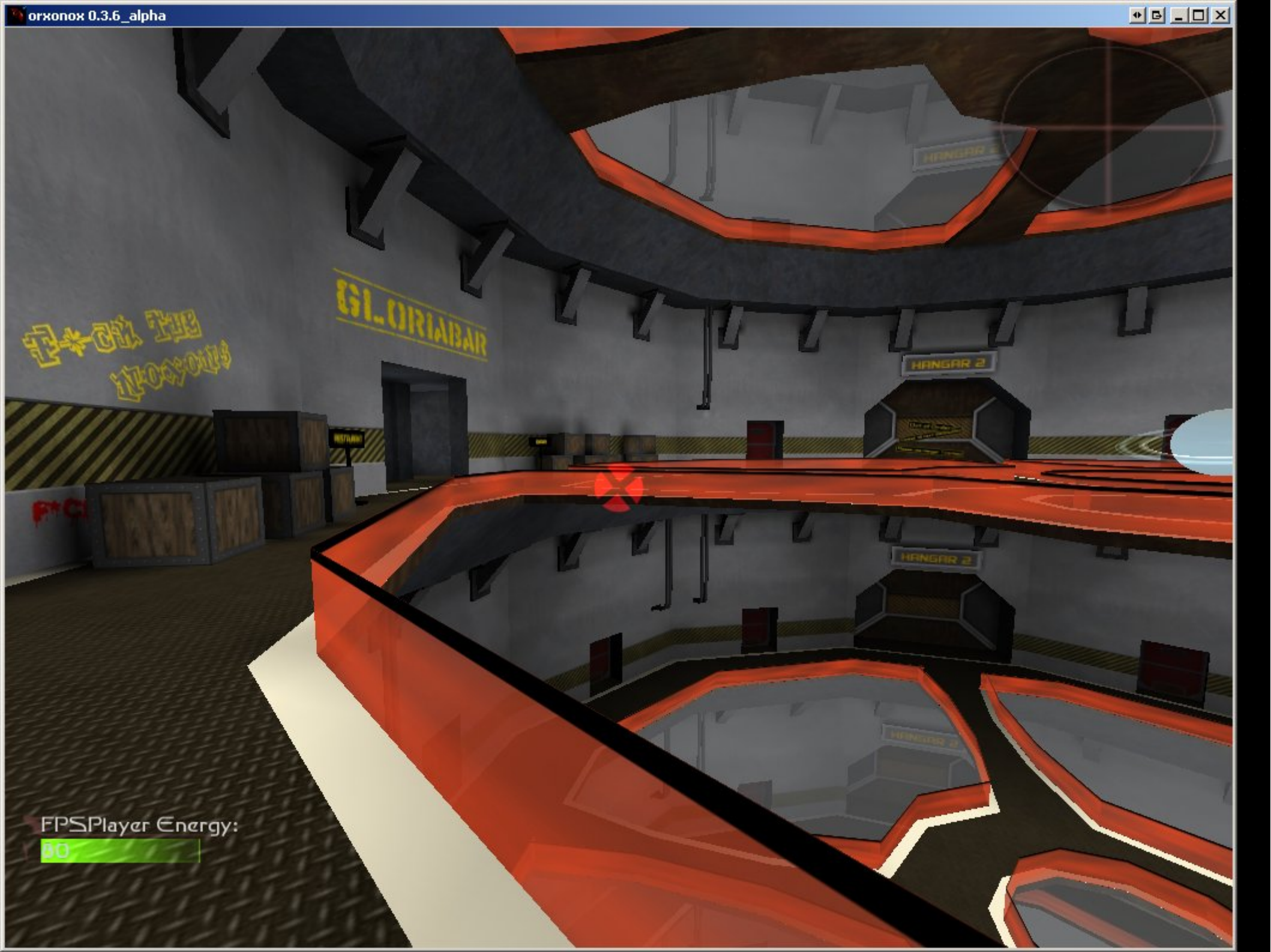
HANGAR 2

HANGAR 2

HANGAR 2

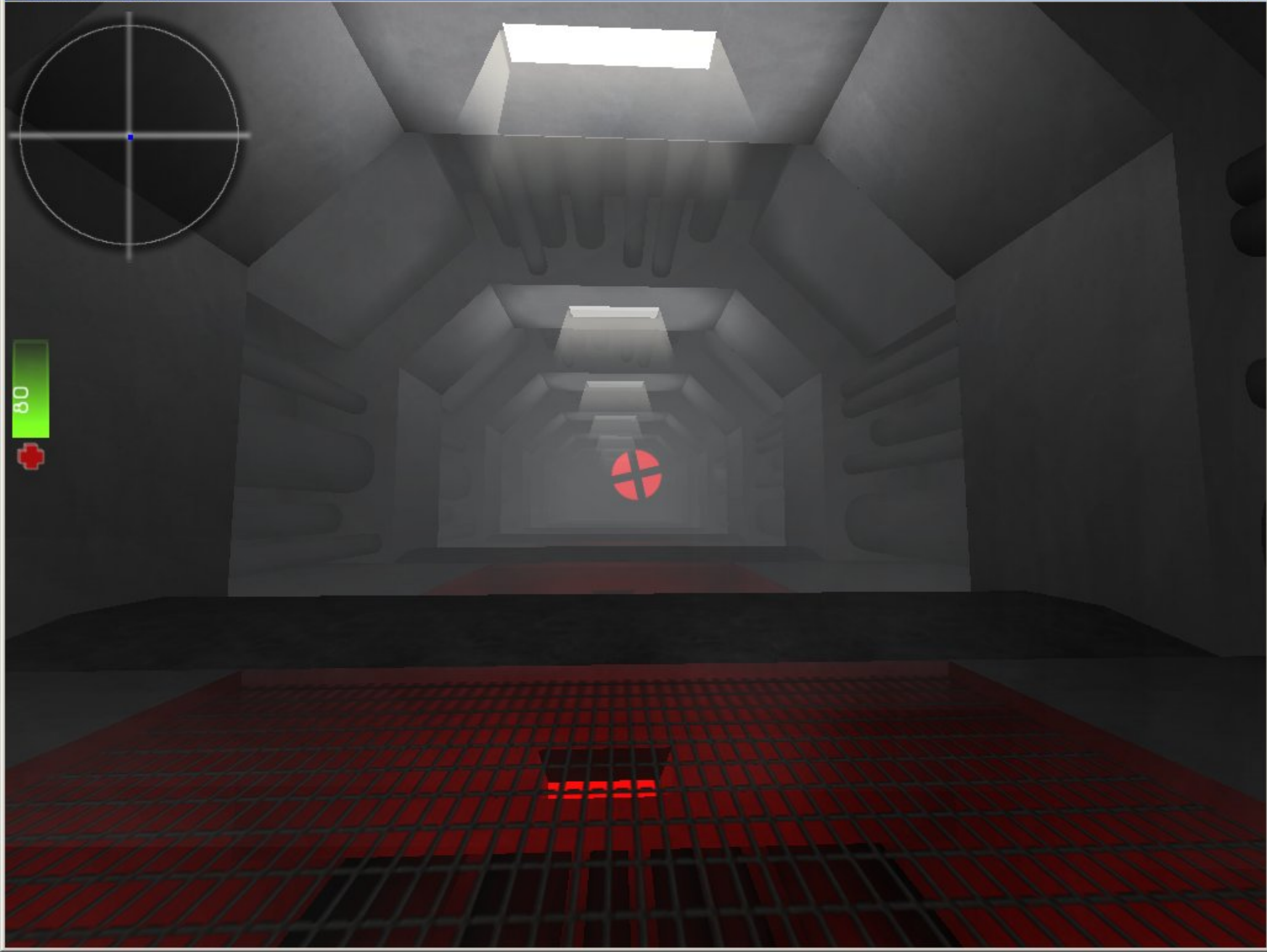
FPSPlayer Energy:

60





80





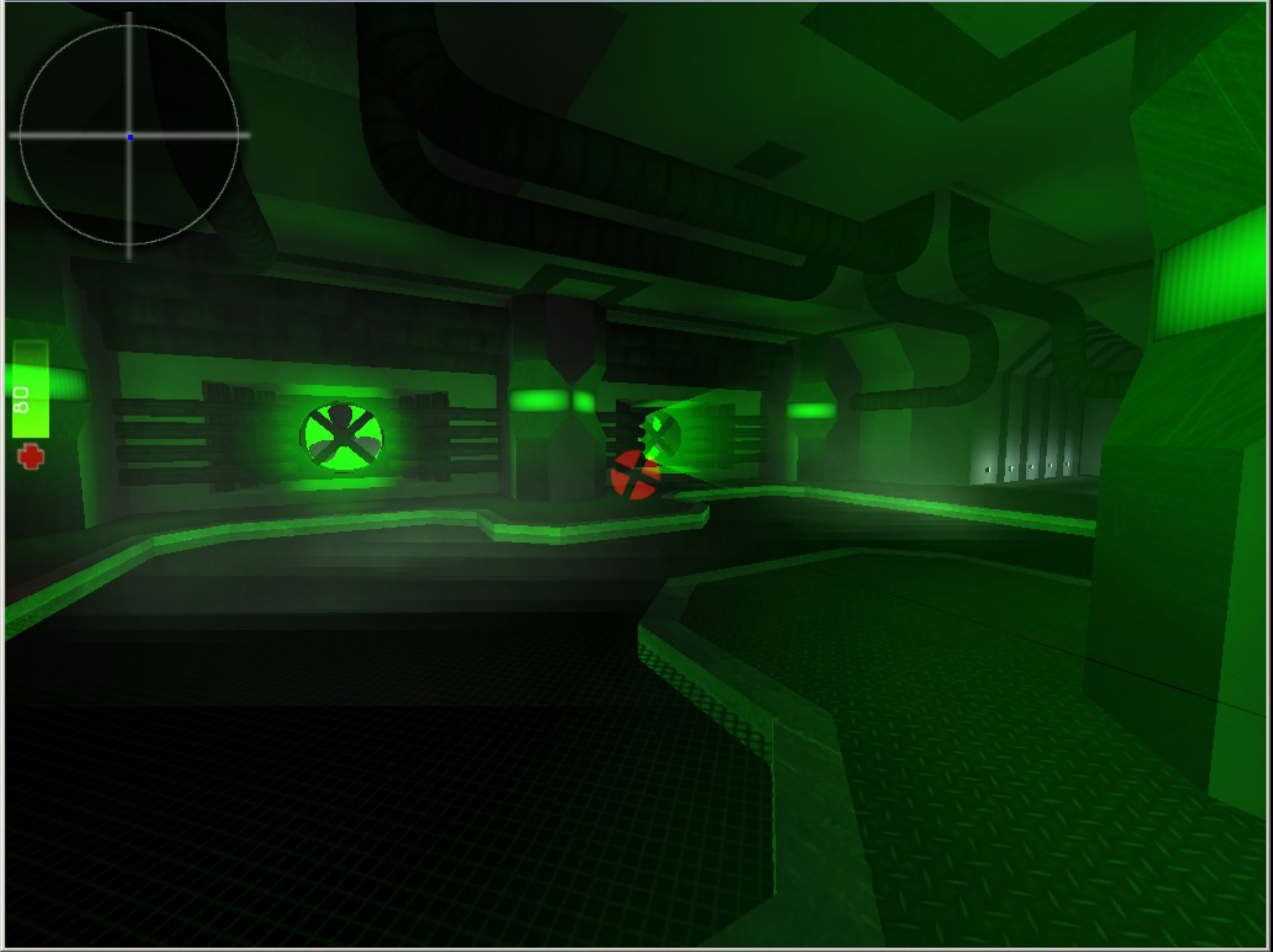


FPSPlayer Energy:





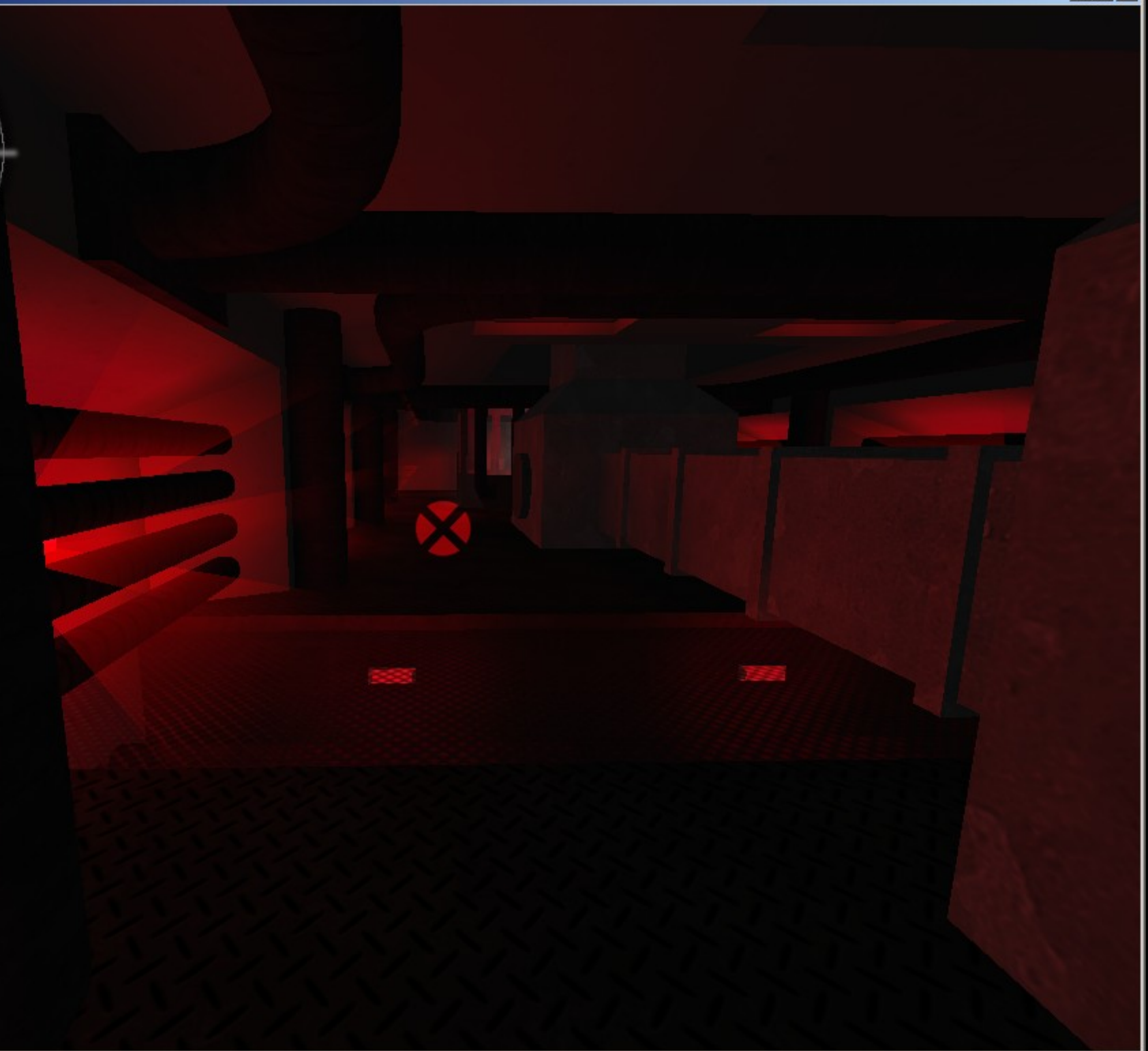
80  
+



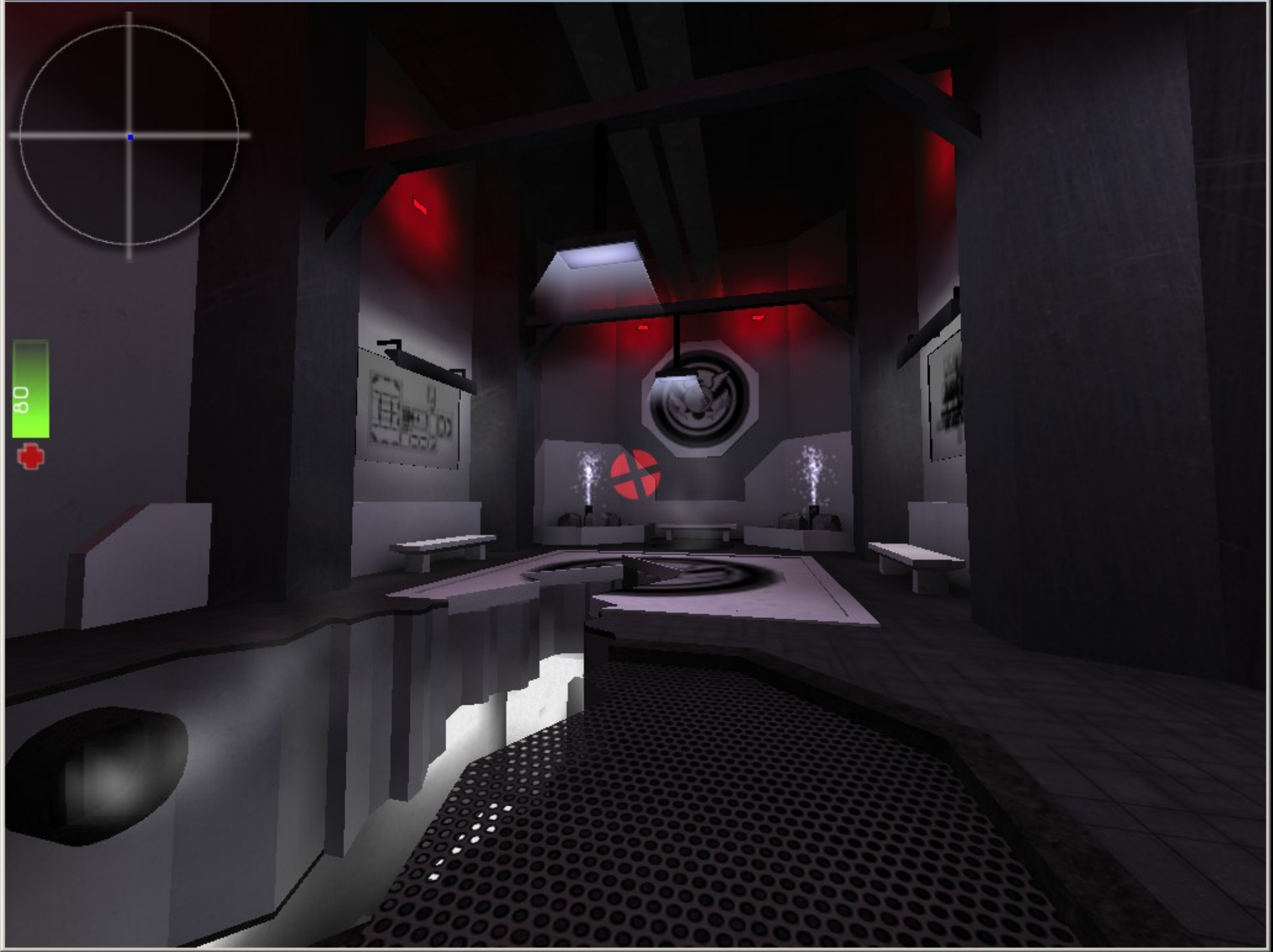


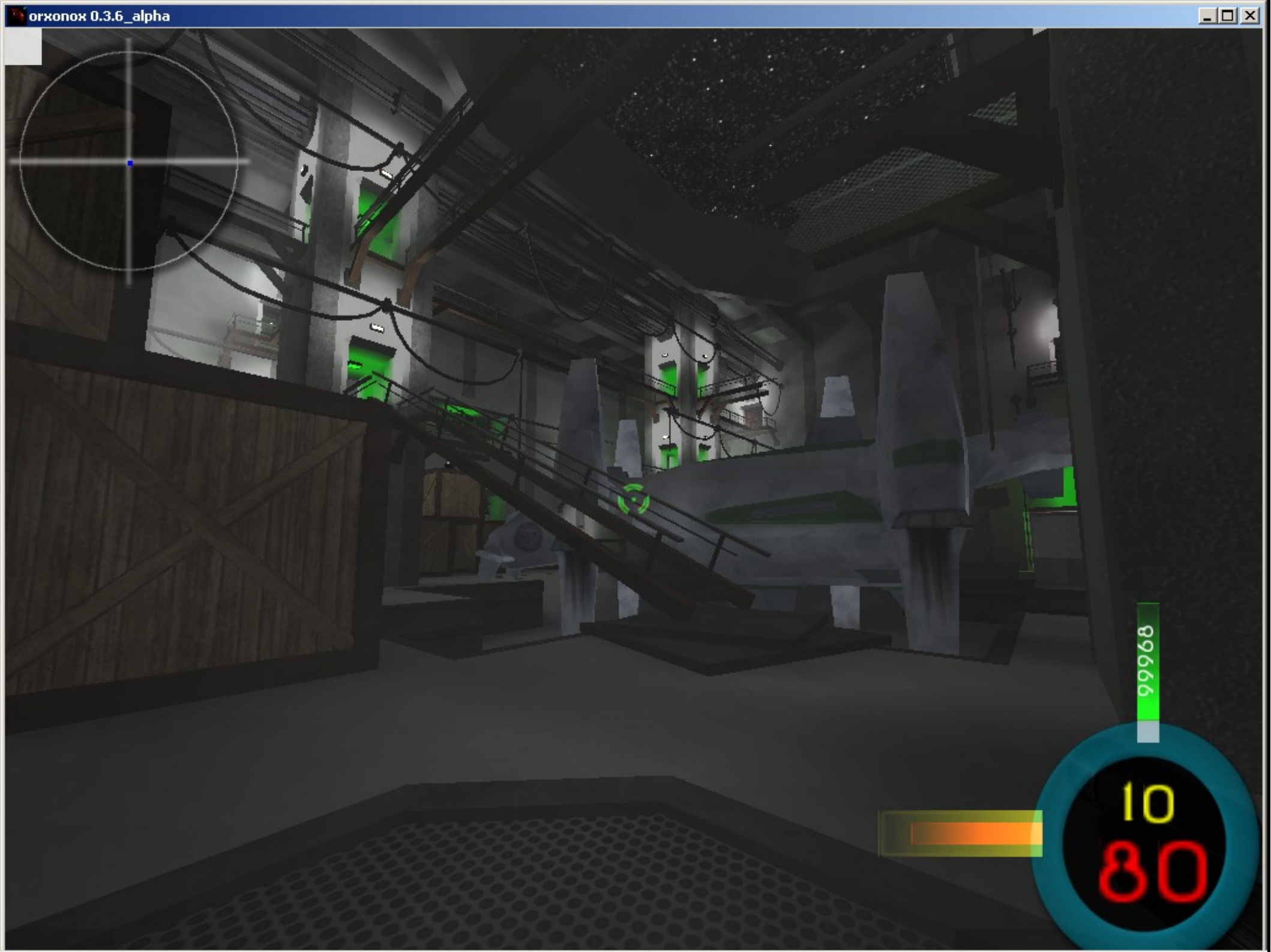


80

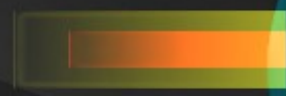






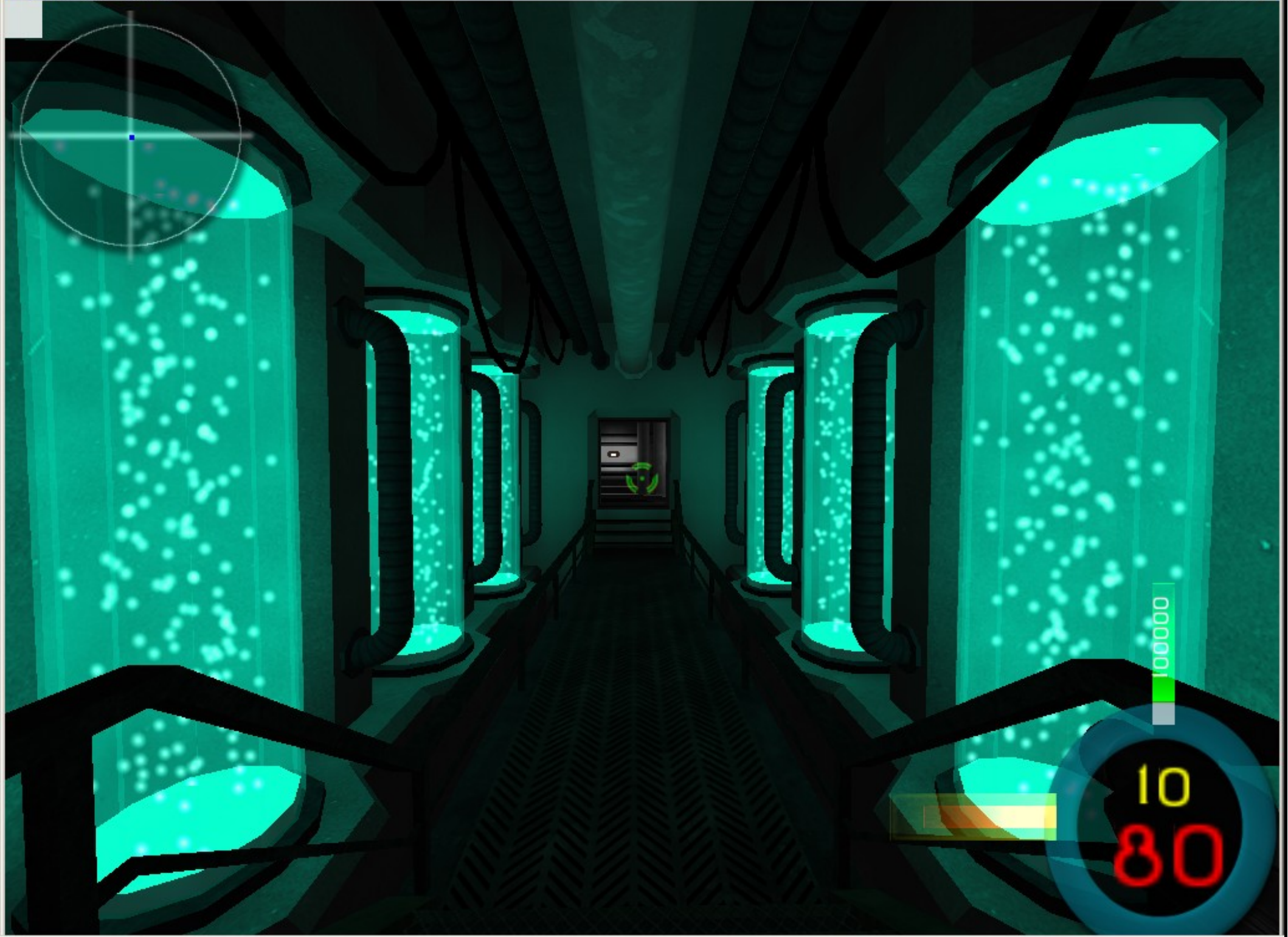


99968



10  
80







**ORXONOX** fs 2012

# Die Entstehung

**Der momentane Stand:**

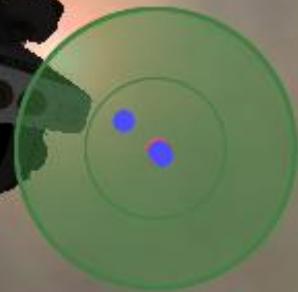
- Wie sieht Orxonox jetzt aus?
- Wie spielt sich Orxonox im Moment?

Sir Hugo Drax was killed by Brad Whitaker  
Emilio Largo was killed by Brad Whitaker

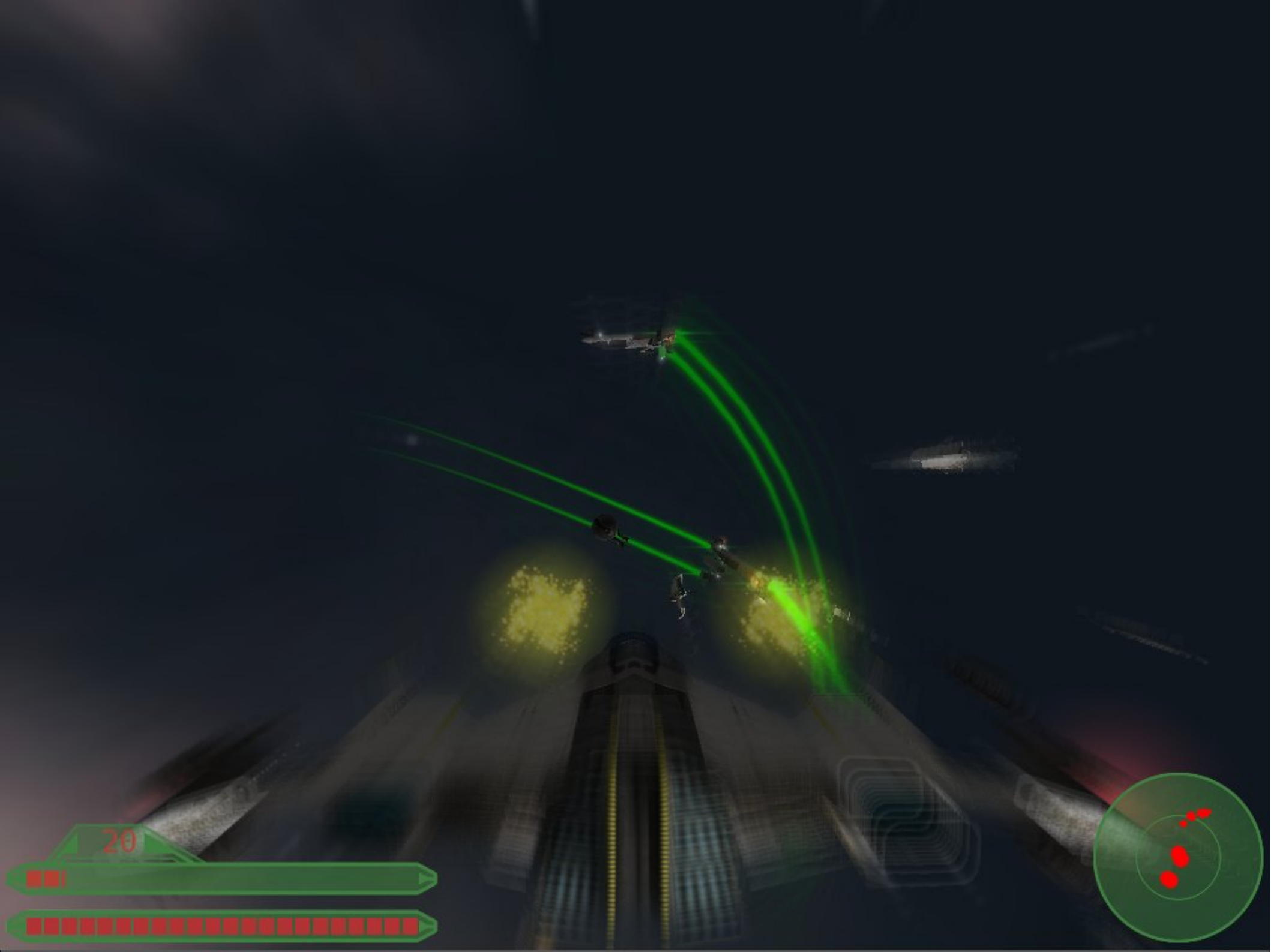
385

Attack the Transporter!

100







20







Xen

15:11

General Koskov



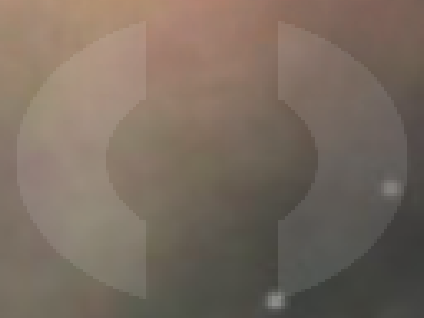
Red team

(1)

0:0

(0)

Blue team



The red team captured a base



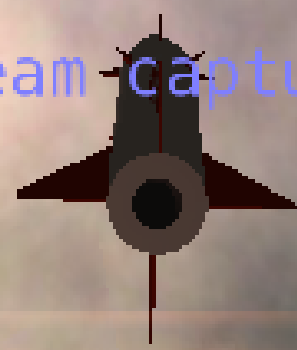
100



Red team (1) 120 : 90 (3) Blue team



The blue team captured a base









# ORXONOX fs 2012

## Das PPS

### Was euch erwartet:

- Erste 2-3 Wochen: Einführung
  - Orxonox
  - Tools (wiki, forum, irc, svn, ...)
  - Content & Coding Einführung
- Projektwahl & -planung
- Durchführung
- Testing & Bugfixing
- Letzte Woche: Präsentation



**ORXONOX** fs 2012

# Das PPS

## Die Präsentation:

- Am Ende des Semesters gibt es eine öffentliche Präsentation, bei der Orxonox und die einzelnen Projekte der Studenten vorgestellt werden.
- Die Präsentation findet üblicherweise in der letzten Semesterwoche statt, das exakte Datum muss noch festgelegt werden.





## Das PPS

### Die Projekte der Studenten:

- Wir geben euch eine Auswahl an Projekten vor, aus denen sich jeder eines aussuchen darf.
- Wer eine spezielle Idee hat, darf gerne auch sein eigenes Projekt vorschlagen, sofern es passend ist.
- Jeder Student arbeitet über das ganze Semester an diesem Projekt. Das beinhaltet Planung, Durchführung, Einbettung in den Rest des Projekts und natürlich Testen und Beheben von Fehlern.





**ORXONOX** fs 2012

# Das PPS

Der Arbeitsaufwand über die Zeit, wie er sein sollte:

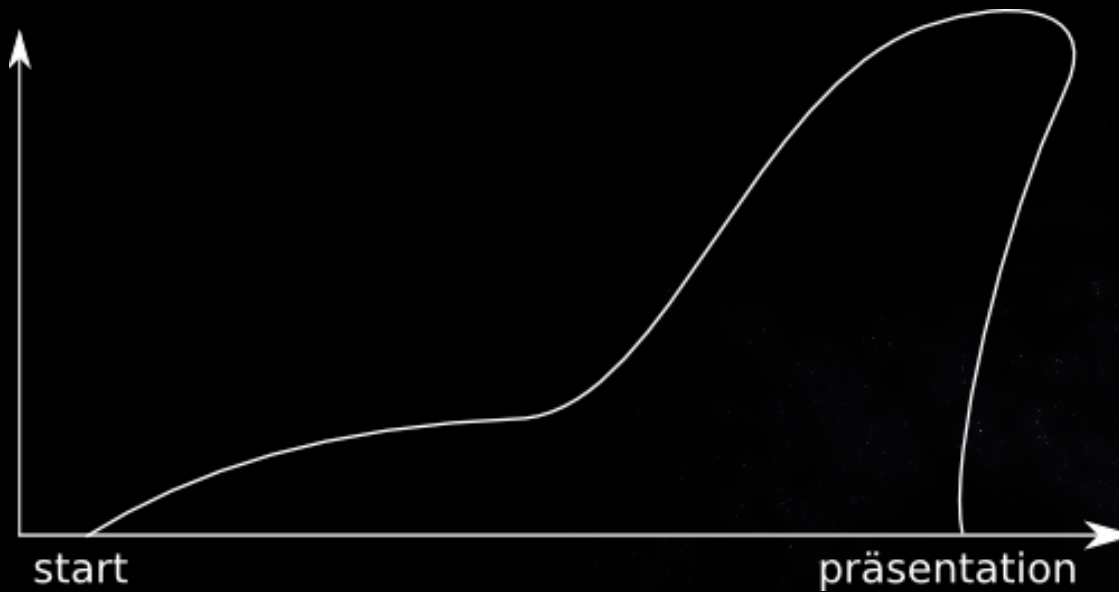




**ORXONOX** fs 2012

# Das PPS

**Der Arbeitsaufwand über die Zeit, wie er üblicherweise ist:**





## Das PPS

**Also bitte wie folgt vorgehen:**

- Macht ein gutes und vor allem ein realistisches **Konzept**. Seid euch bereits vor der ersten Codezeile oder dem ersten Polygon im Klaren, was ihr eigentlich genau wollt.
- Erstellt einen **Zeitplan** mit Deadlines.
- Plant genügend Zeit zum **Testen**, **Bugfixen** und Fertigstellen aller Features ein. Verhängt wenn nötig einen Codefreeze, d.h. versucht nicht auf den letzten Drücker ein neues Feature einzubauen.
- Für die Modeler: Plant genügend Zeit zum Texturieren und Einbinden ein.
- Denkt rechtzeitig an die Präsentation. Also am besten schon jetzt.



## Das PPS

### Was wir von euch erwarten:

- Dass ihr Orxonox mögt. :-)
- Dass ihr euer Projekt selbständig plant und durchführt und nicht von uns dazu gedrängt werden müsst.
- Dass ihr aber selbstverständlich fragt, wenn ihr ein Problem habt oder euch bei etwas nicht ganz sicher seid.
- Dass ihr euer Konzept mit uns besprecht.
- Dass euer Projekt am Ende des Semesters fertig ist und funktioniert und dem staunenden Publikum präsentiert werden kann.





**ORXONOX** fs 2012

# Das PPS

**Was ihr sehr gerne machen dürft, aber nicht müsst:**

- Eigene Ideen einbringen.
- Auch mal zu Hause oder in der Freizeit an Orxonox arbeiten, insbesondere wenn die Zeit knapp wird.
- Uns im IRC besuchen oder während dem PPS mit uns über Orxonox und die Entwicklung diskutieren.
- In den Semesterferien oder im nächsten Semester wieder an Orxonox arbeiten (oder erneut ins PPS kommen).



**ORXONOX** fs 2012

# Zeitplan

## Der Ablauf heute:

- Einführung
- Vorstellungsrunde
- Blender
- Licensing (GPL & CC)
- Die Webseite (inkl. Forum und IRC)
- SVN Einführung
- Modeling-Tutorial



**ORXONOX** fs 2012

# Zeitplan

## Der Ablauf nächste Woche:

- Framework Einführung
- Präsentation der Tickets
- Coding Tutorial



**ORXONOX** fs 2012

**Demo**

**ORXONOX**