



ORXONOX fs 2011

Willkommen!

ORXONOX



ORXONOX fs 2011

Was is Orxonox?

Ein Spiel:

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



ORXONOX fs 2011

Was is Orxonox?

Die Spielelemente:



+



+



= ORXONOX



ORXONOX fs 2011

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

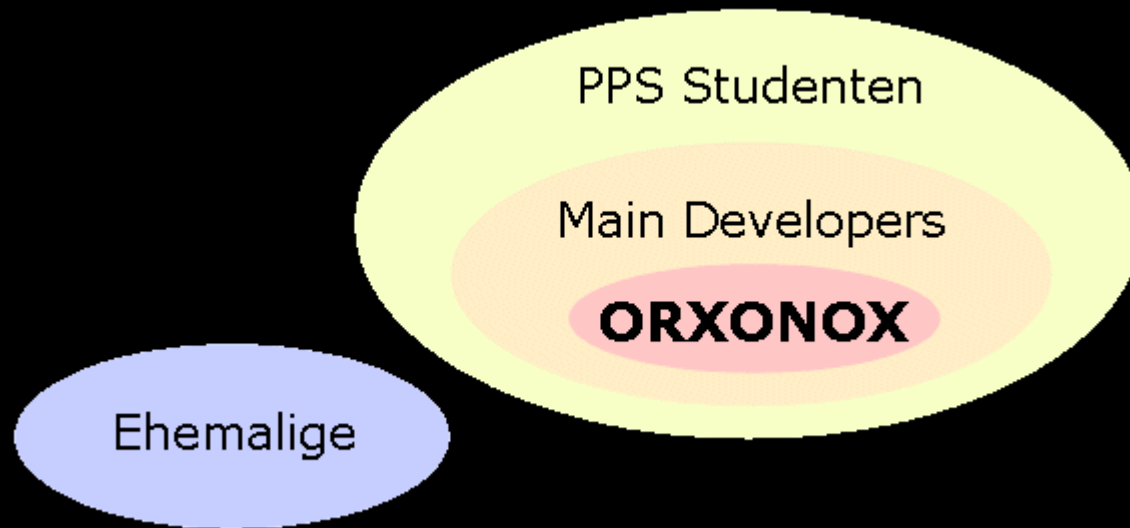




ORXONOX fs 2011

Was is Orxonox?

Wie es NICHT funktioniert:

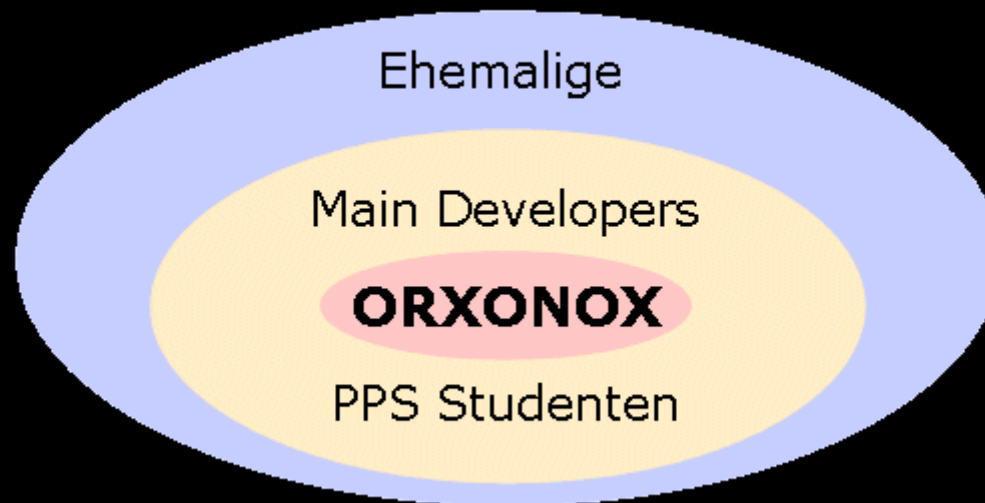




ORXONOX fs 2011

Was is Orxonox?

Wie es funktioniert:

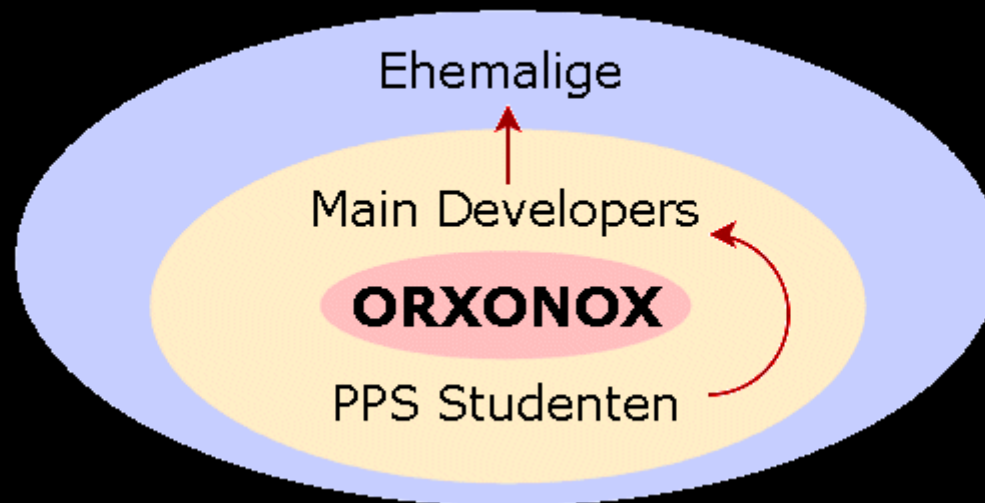




ORXONOX fs 2011

Was is Orxonox?

Die typische Orxonox Karriere:





ORXONOX fs 2011

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 2011

Die Entstehung

Wie Orxonox entstanden ist:

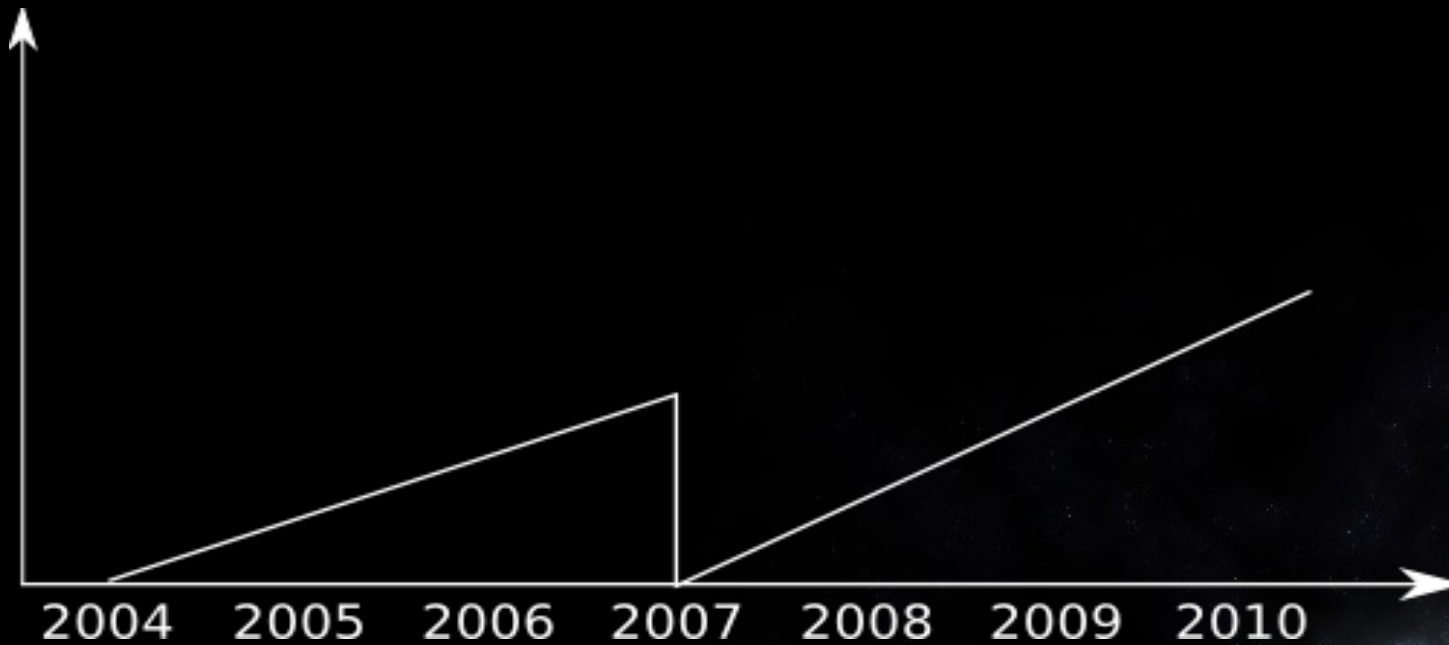
- 2007: Bisher war die komplette Engine selbstgeschrieben. Doch es zeigt sich, dass man darauf nicht weiter aufbauen kann, ohne die Entwicklung einzuschränken. Orxonox wird neugestartet. Der Code beginnt wieder bei Null, aber der bisherige Content wird übernommen.
- 2008: Das neue Framework ist beinahe fertig, inhaltlich existieren aber noch grosse Lücken.
- 2009: Orxonox wird endlich spielbar: Es gibt bereits einige Gametypes, Sound, AI und einen Multiplayer Modus.
- 2011: Der erste Release von Orxonox?



ORXONOX fs 2011

Die Entstehung

Schematischer Verlauf der Entwicklung:



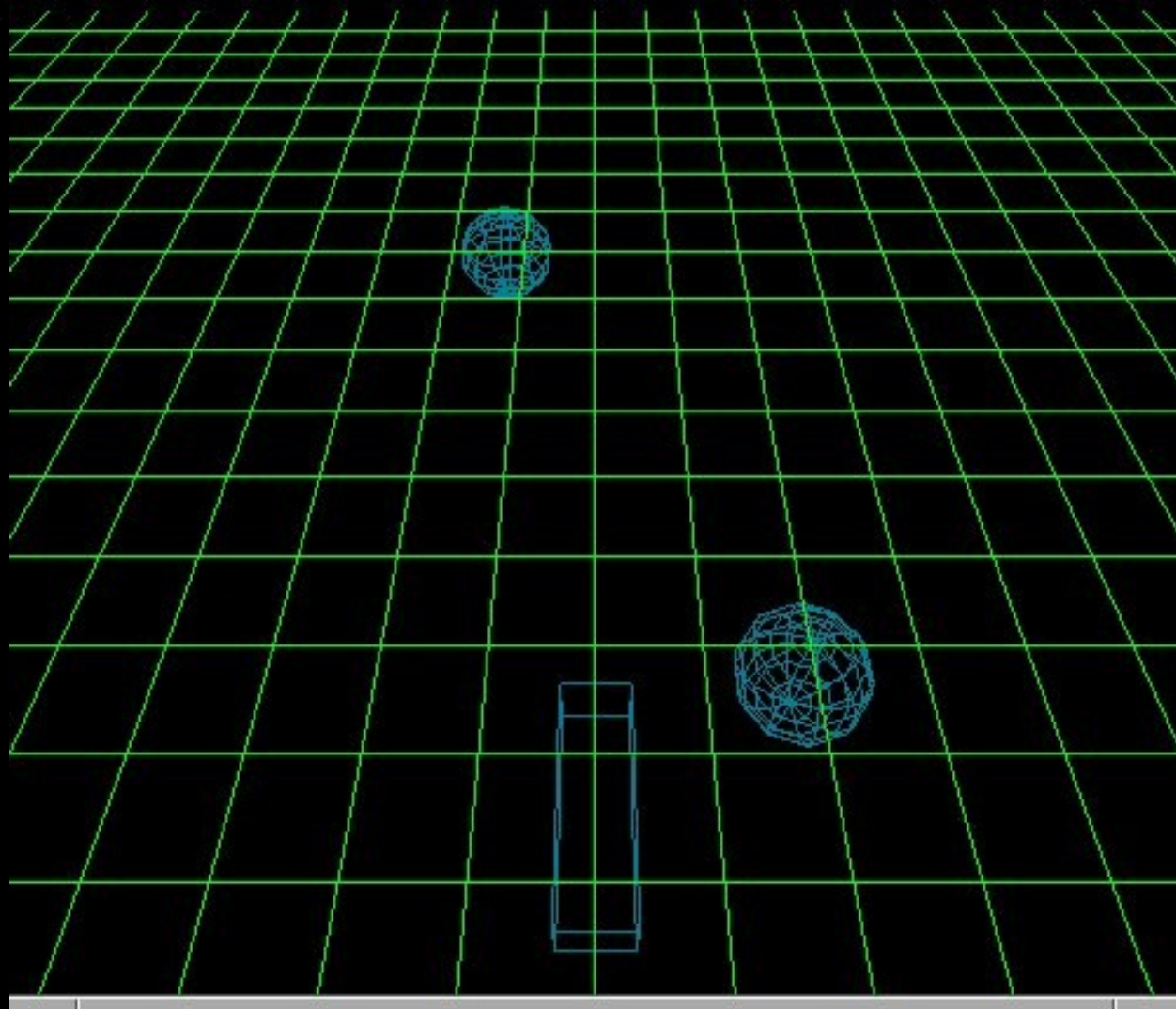


Orxonox

fs 2011



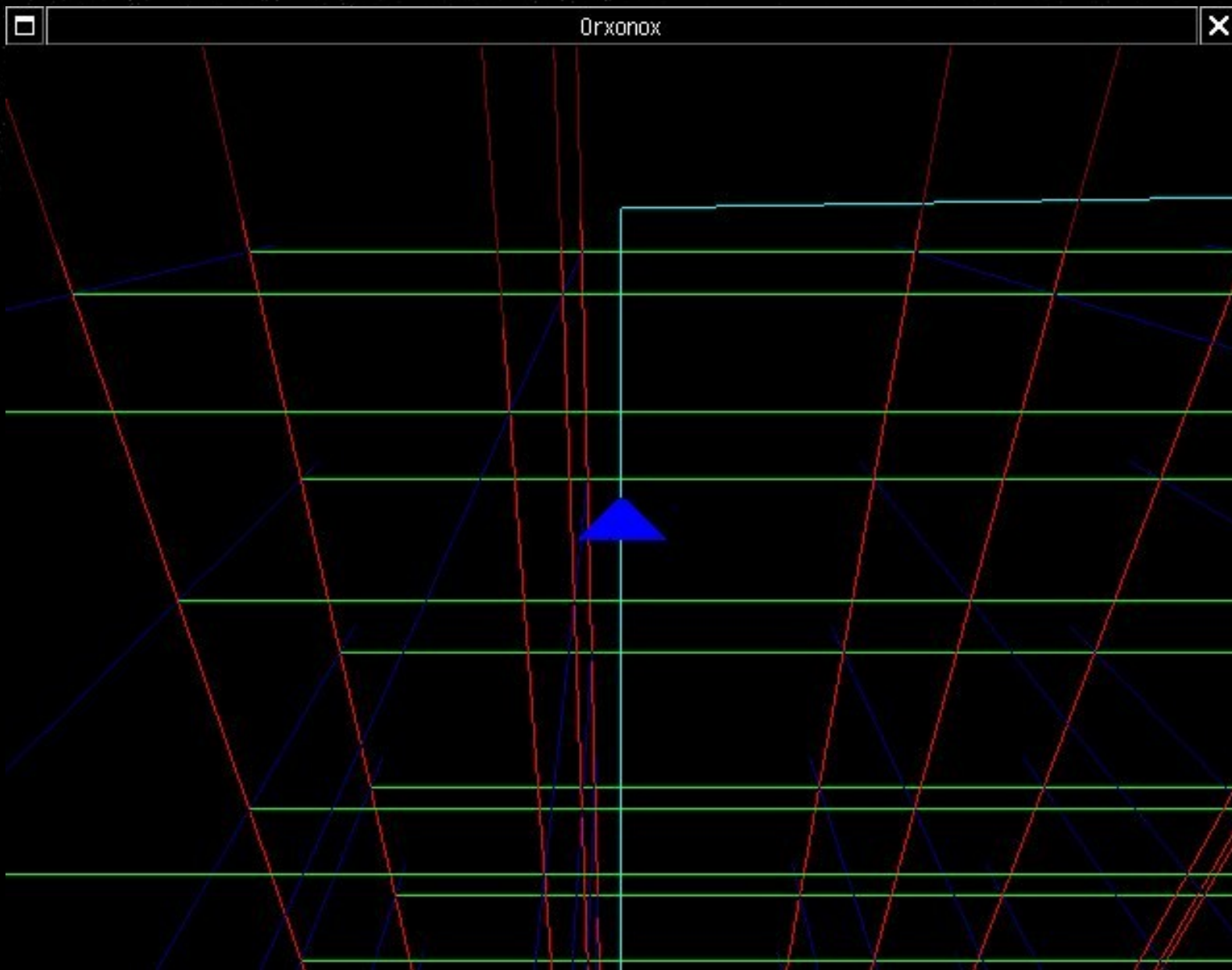
Orxonox





Orxonox

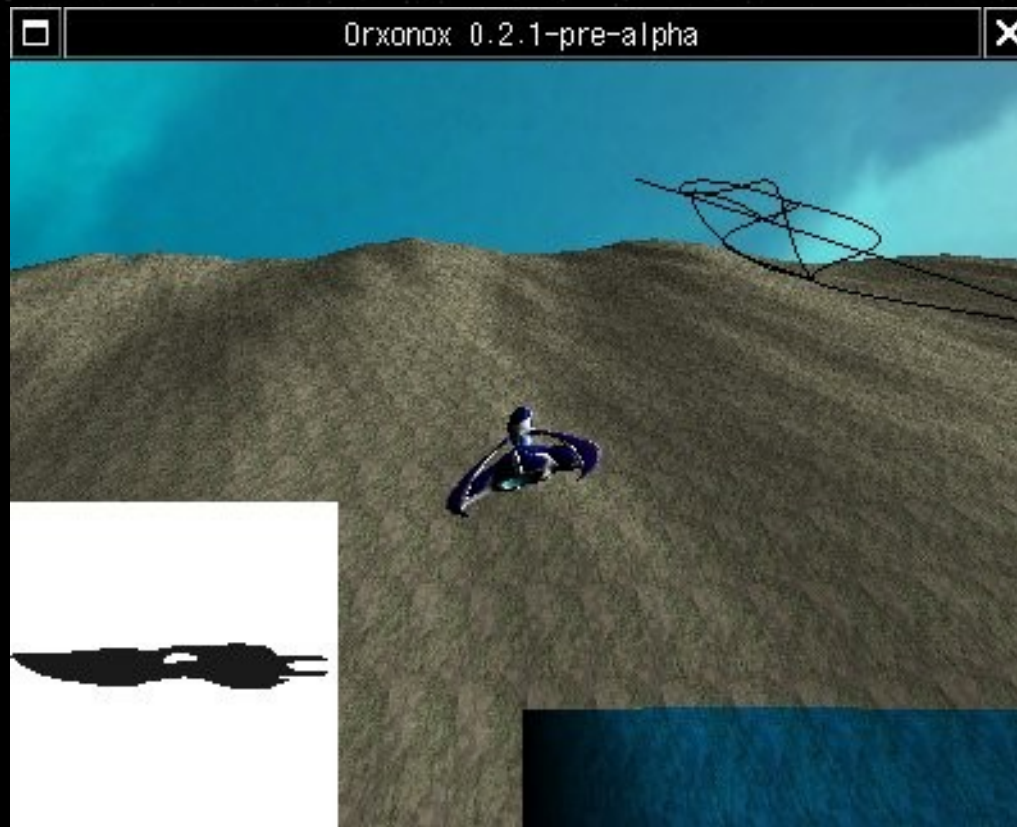
fs 2011





orxonox

fs 2011





ORXONOX

fs 2011





ORXONOX

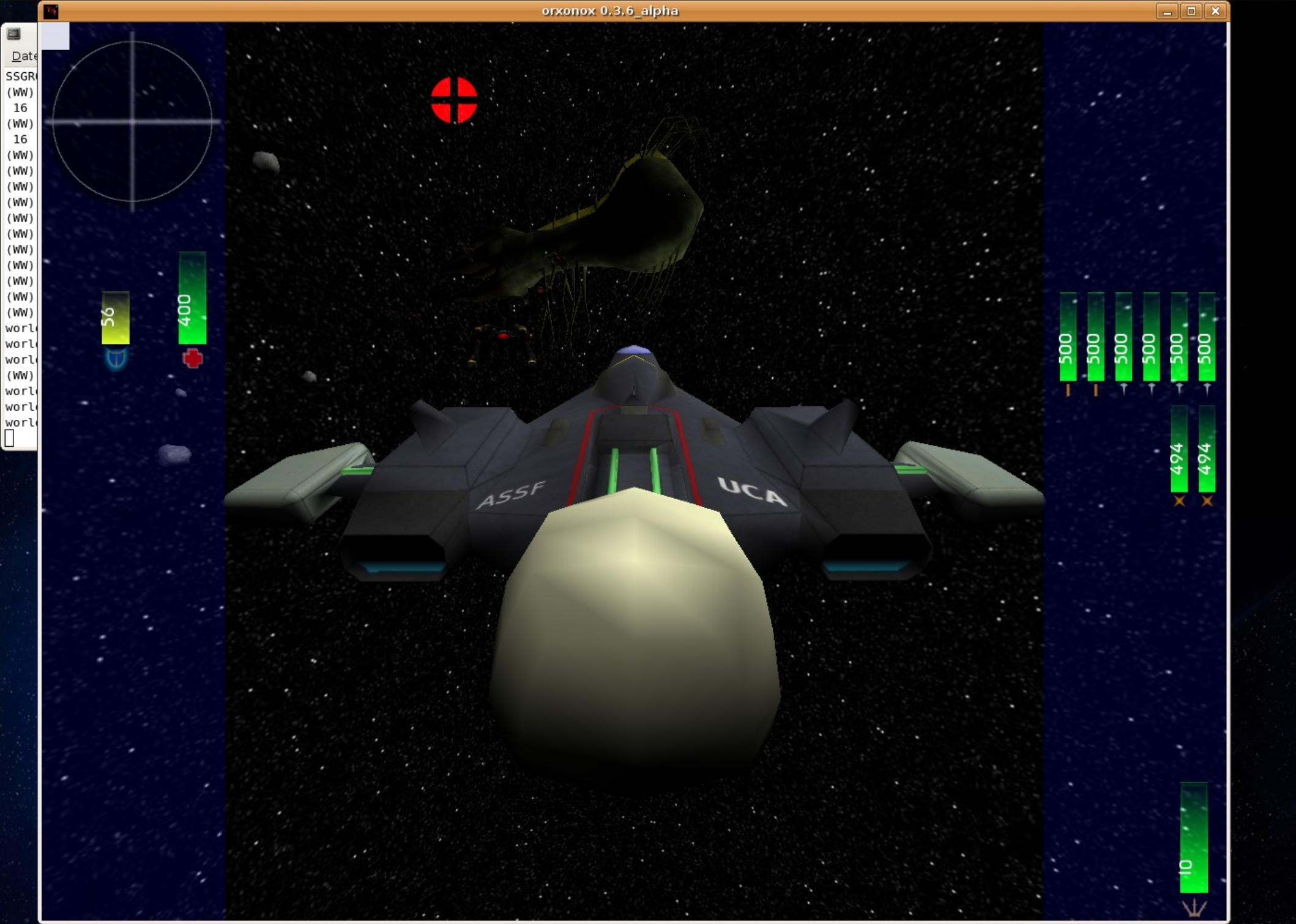
fs 2011

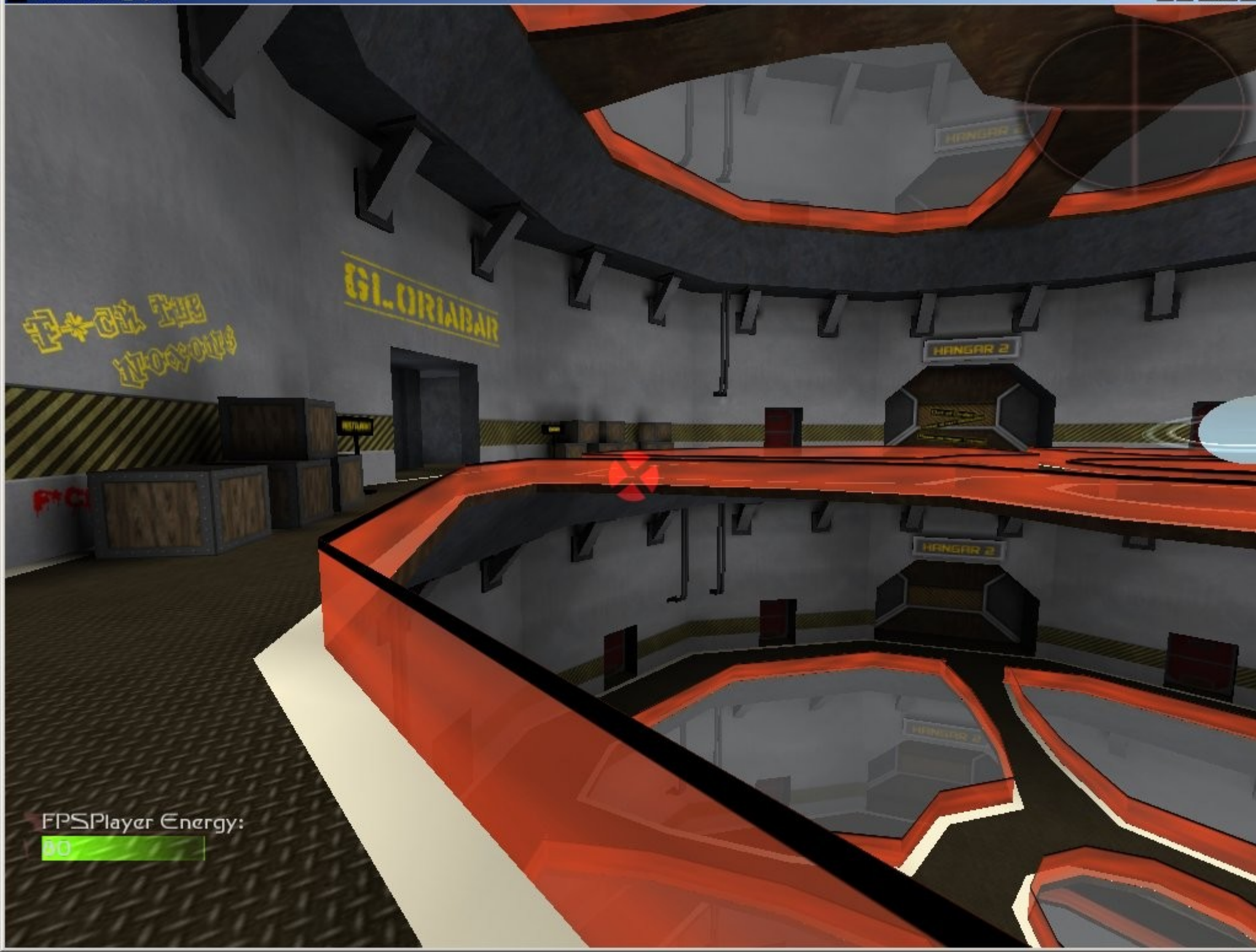




orxonox fs 2011







7-ON THE
MORNING

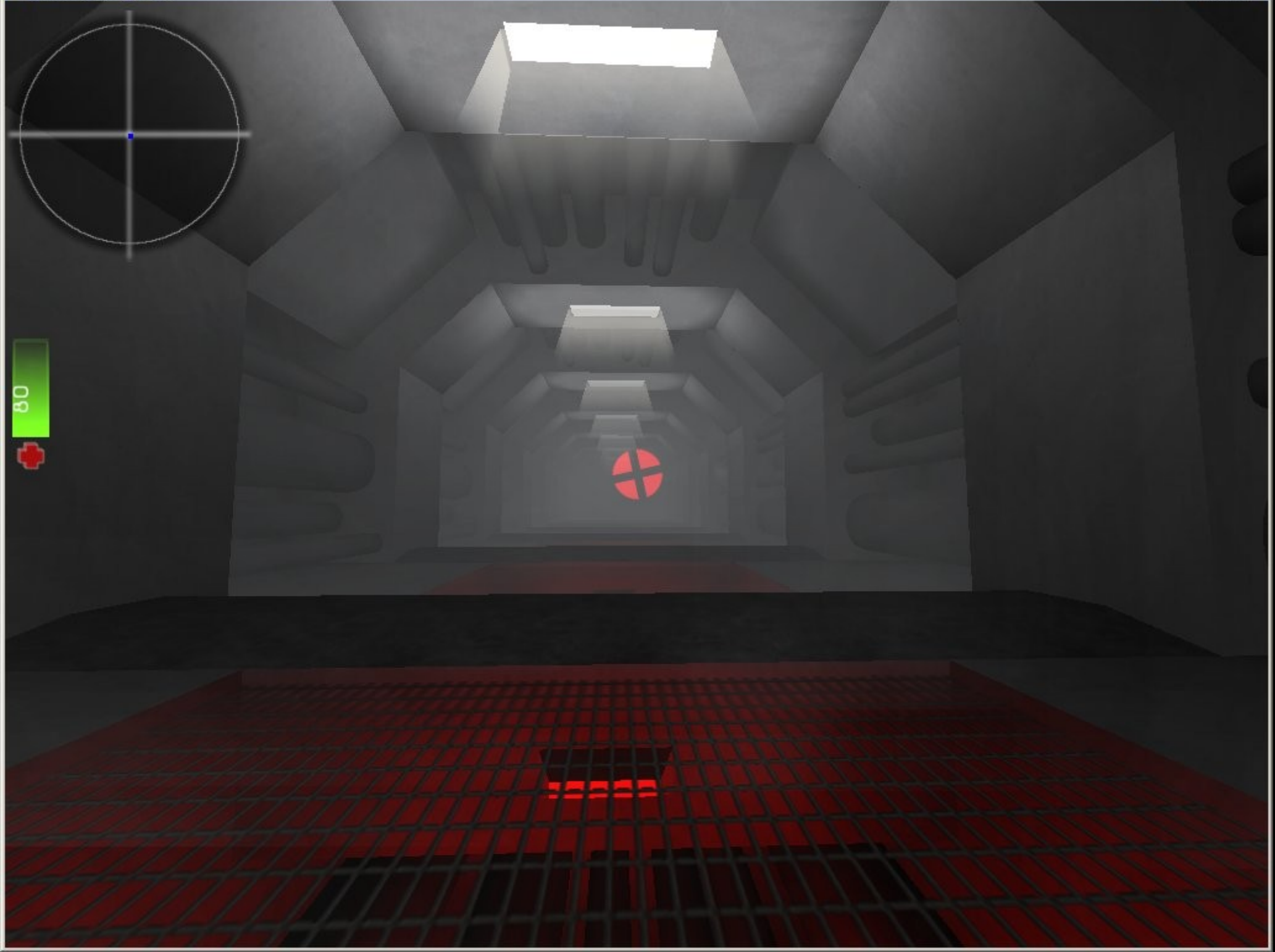
GLORIABAR

HANGAR 2

HANGAR 2

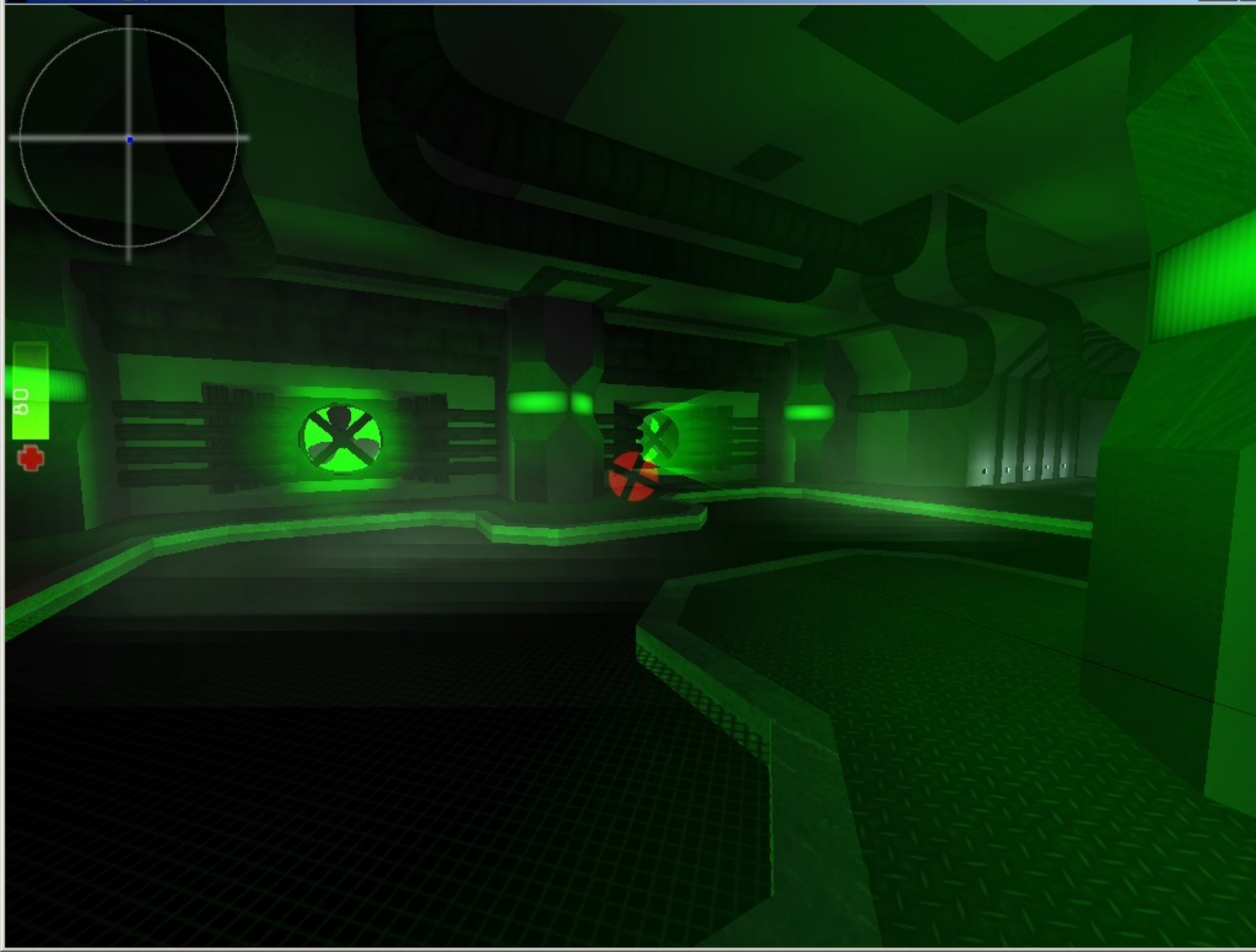
FPSPlayer Energy:

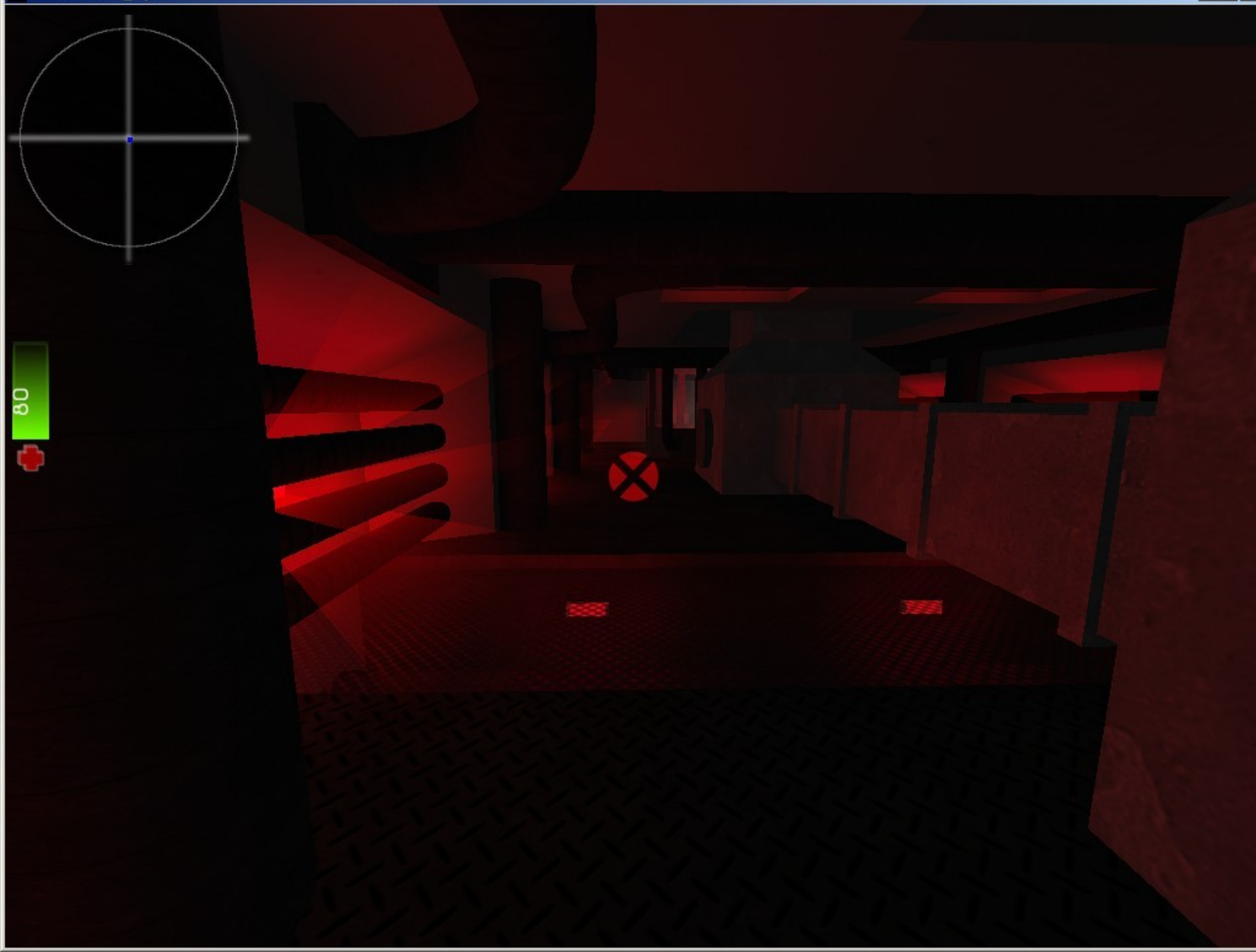
50





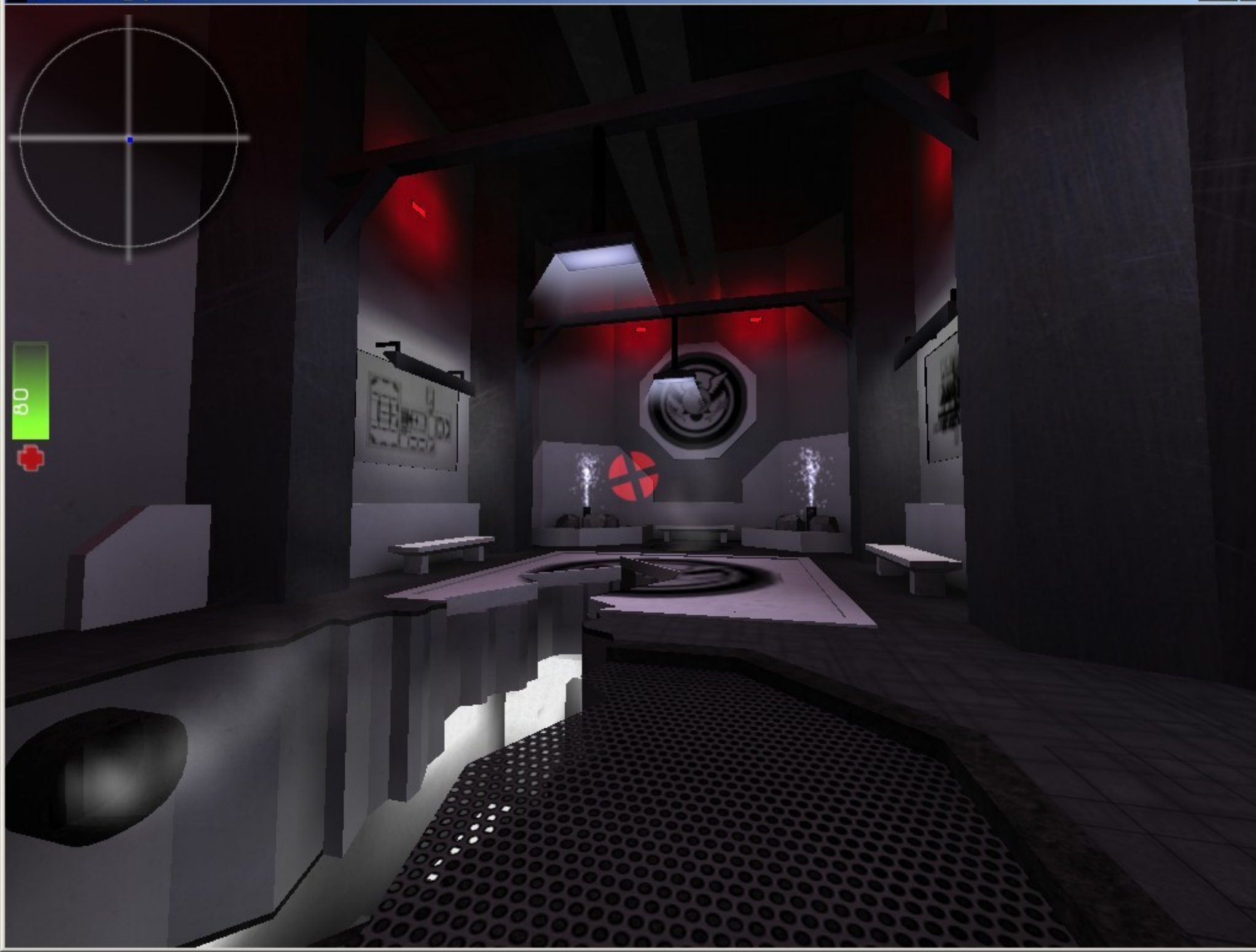
FPSPlayer Energy:
80

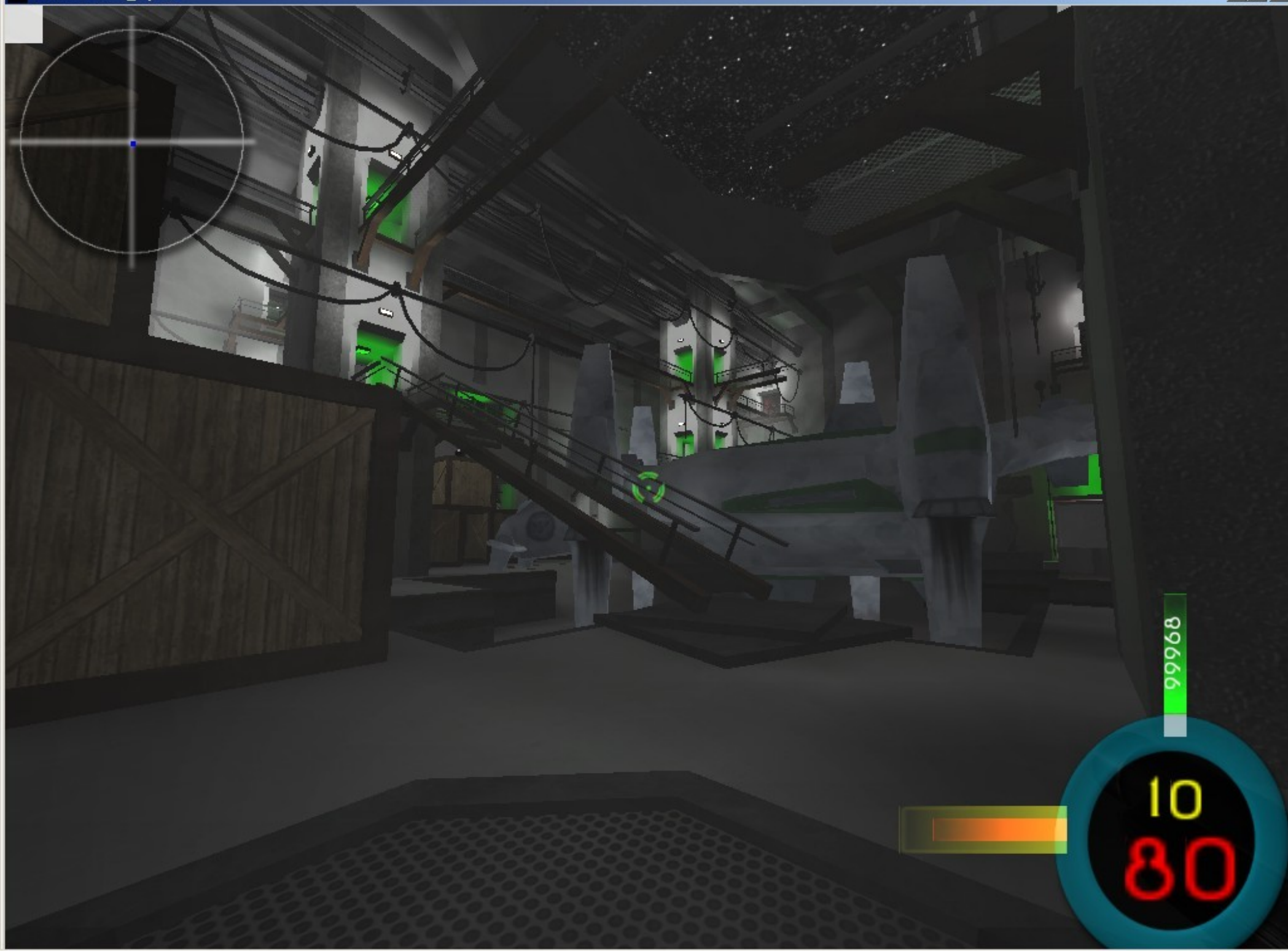


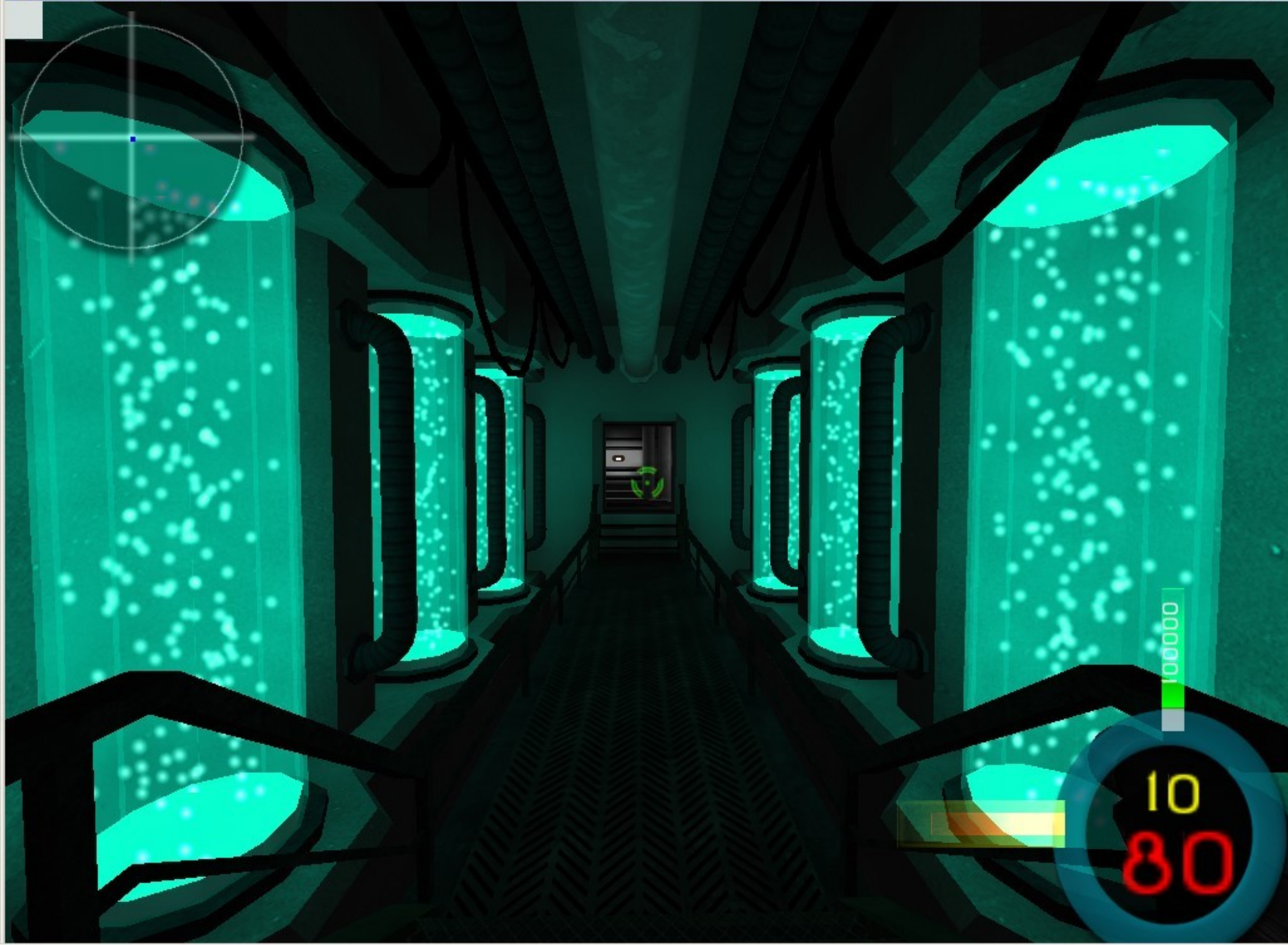


80











orxonox fs 2011

Die Entstehung

Der momentane Stand:

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

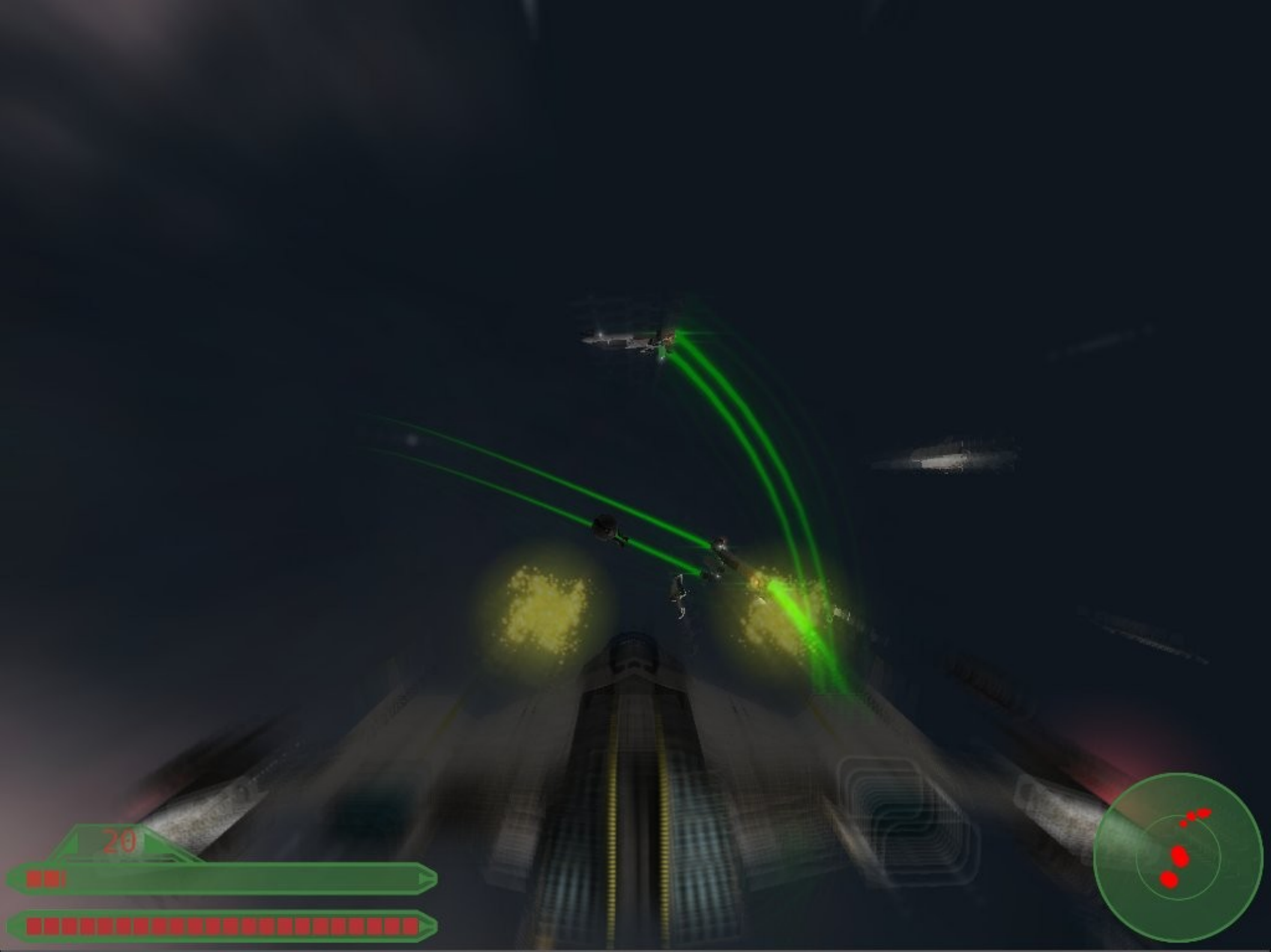
Sir Hugo Drax was killed by Brad Whitaker
Emilio Largo was killed by Brad Whitaker

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)

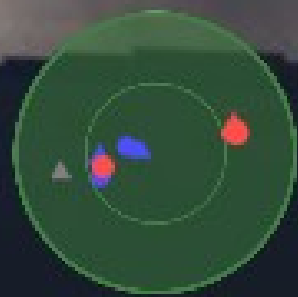
120 : 90

(3)

Blue team

The blue team captured a base

100





ORXONOX fs 2011

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 2011

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.



ORXONOX fs 2011

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 2011

Das PPS

Der Arbeitsaufwand über die Zeit, wie er sein sollte:

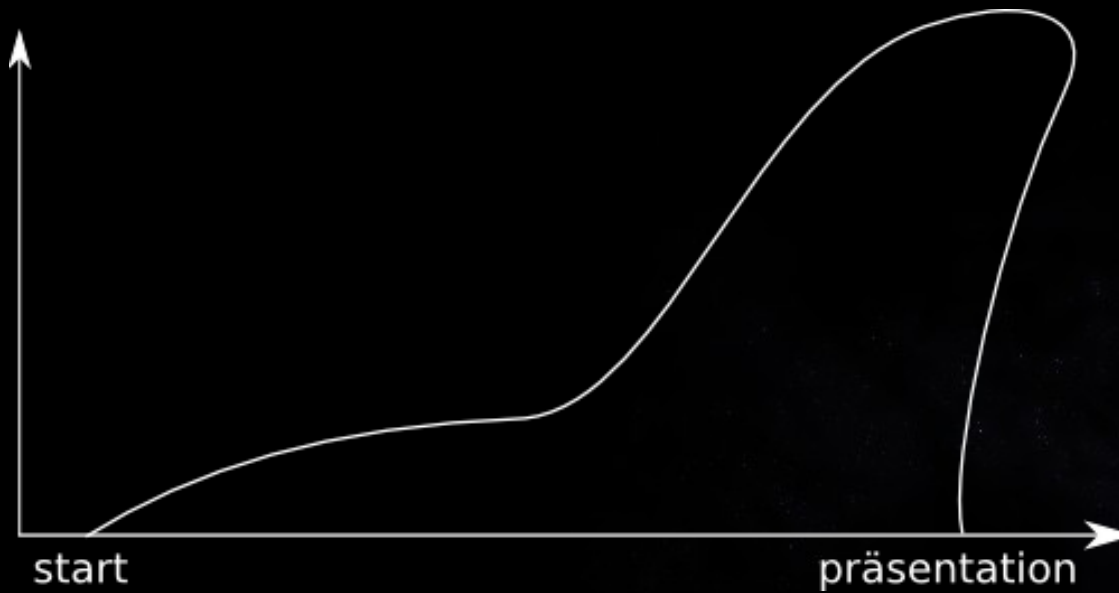




ORXONOX fs 2011

Das PPS

Der Arbeitsaufwand über die Zeit, wie er üblicherweise ist:





ORXONOX fs 2011

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.



ORXONOX fs 2011

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 2011

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 2011

Zeitplan

Der Ablauf heute:

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



ORXONOX fs 2011

Zeitplan

Der Ablauf nächste Woche:

- Framework Einführung
- Präsentation der Tickets
- Coding Tutorial



ORXONOX fs 2011

Demo

ORXONOX