

Spieleplattformen: Zukunftspotenzial für Jedermann

Dirk Primbs
Technologieberater
Microsoft Deutschland GmbH
<http://blogs.msdn.com/dirkpr>

Microsoft[®]

Spieleentwicklung – Die hohe Schule der Softwareentwicklung

Künstliche Intelligenz

Sound

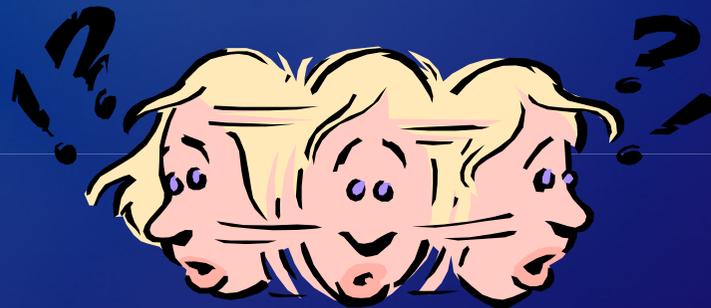
Konsole

Physiksimulation

Multiplattform

Networking

Moderne
Eingabegeräte



Hardware

Mobile Geräte

Online Games

Massive Multiplayer

Shader

3D Modeling

Projekte > 750.000 loc

Multicore

Teamgrößen bis zu 3000 MA

Technische Spiel-Typologie

Konsole

- Spezialisierte Hardware
- Abgesicherte Startumgebung
- Leistungsfähige Grafik- und Soundhardware
- Programmierung meist mit spezieller Hardware

PC

- Für jeden erreichbar
- Vielzahl an Eingabegeräten
- Vielzahl an Bibliotheken
- heterogene Software und Hardwareausstattung

Online

- Browser oder per speziellen Client
- Besondere Anforderungen an Netzwerk
- Sehr Infrastrukturlastig

Mobile

- Kleine Displays
- Unterschiedliche Hardware
- Security!
- Deployment

demo

The screenshot shows the Microsoft Visual C# 2005 Express Edition IDE. The main window displays a 3D scene with a red and yellow rocket ship flying in a blue sky. The code editor on the right shows the following code:

```
Update(GameTime gameTime)
{
    // Update the world,
    // Update input and playing audi
    // Create a snapshot of timing valu
    // Update gameTime)

    // Run on Xbox 360 and Window
    // (One).Buttons.Back == But

    // SetState(PlayerIndex.One);
    // state.Pressed) rotation+=0
    // state.Pressed) rotation-=0
}
```

The screenshot shows a racing game in progress. A blue car with the number 75 and 'MICROSOFT' branding is driving on a track. The HUD includes:

- Laps: 1/3
- Advanced leaderboard:

Rank	Time
1.	2:40.00
2.	2:50.00
3.	3:00.00
4.	3:10.00
5.	3:20.00
- Current lap time: 0:01.26
- Best lap time: 0:00.00
- Speedometer: 26 MPH
- Gear indicator: 1

The screenshot shows a top-down view of a racing track. The track is yellow and winding through a brown, hilly landscape. There are several green and blue markers scattered across the terrain, likely representing power-ups or objectives.

Fazit

- Techniken der Spieleentwicklung sind auch in der „klassischen IT“ interessant
- Neue Frameworks bieten neue Möglichkeiten der Applikationsentwicklung und einen deutlich schnelleren Einstieg
- Zukünftige Medienformate adaptieren zunehmend aus Computerspielen bekannte Konzepte

Weitere Informationen & Quellen

- Spieleentwicklung allgemein
 - www.game-bundesverband.de
 - www.biu-online.de
 - www.spielplatz-deutschland.de
- Lernspiele (AntMe, Schlaumäuse...)
 - www.schlaumaese.de
 - www.coding4fun.de
- XNA
 - creators.xna.com
 - msdn.microsoft.com/xna
 - www.coding4fun.de



Danke!

Microsoft®

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

This presentation is for informational purposes only. Microsoft makes no warranties, express or implied, in this summary.