

CCW: AUSGEZEICHNETE ARBEIT II

„Breakdown“ – ein Computerspiel

Ein unberührter Wald. Dunkle Nacht. Brutales Gewitter. Und eine alte Villa.

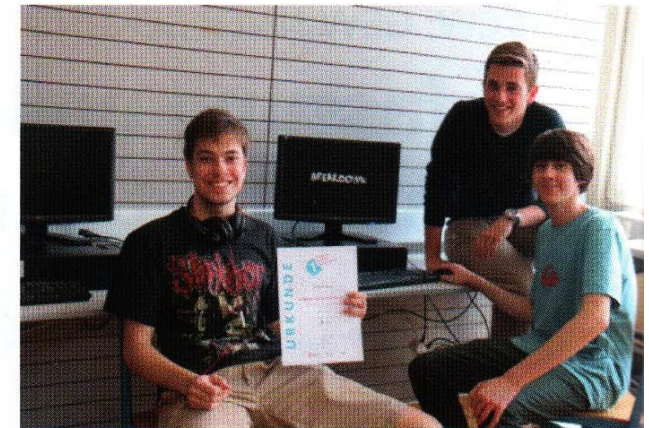
Im Debut-Spiel des Entwicklerstudios „Entity“ begibt sich der Spieler auf ein düsteres Abenteuer. Nach einer Autopanne in einem einsamen Wald muss Hilfe gesucht werden. Eine alte, verfallene Villa scheint das einzige Anzeichen einer Zivilisation zu sein. Es lässt sich nur erahnen, was in den unbeleuchteten Ecken des dunklen Hauses lauert. Auf der Suche nach einem Ausweg, beginnt ein erbitterter Überlebenskampf, geführt gegen Marionetten des rotäugigen Wesens.

Die Modelle des Spiels wurden vorwiegend mit dem open-source Programm „Blender“ angefertigt. Blender ist für ein großes Spektrum an Menschen geeignet, denn es vereint mehrere Programme gleichzeitig, die man für das Erstellen von Modellen braucht, ist kostenlos erhältlich und bietet noch weitere

Fähigkeiten, wie zum Beispiel eine eingebaute Game-Engine.

Eine Game Engine ist, vereinfacht gesagt, ein Programm, mit dem sich Spiele erstellen lassen. Der Spielablauf wird dabei definiert und die visuelle Darstellung wird festgelegt. Die von „Entity“ verwendete Game Engine nennt sich „Unity3D“. Die Basisversion (mit der das Spiel erstellt wurde) ist dabei kostenlos erhältlich.

Ein wichtiger Bestandteil des Spiels ist auch das Erstellen von Sounds und Musik. Gerade dadurch erhält das Spiel ein deutliches Plus an Spannung und Tiefgang und es ist die Hintergrundmusik und die Geräusche, die den Nervenkitzel erzeugen, den man in einem Horrorspiel haben will. Die Programme, die verwendet wurden um die Musik zu erstellen und die Sounds anzupassen sind Sibelius 7 und Logic X. <<



Das Bild zeigt das Kernteam von Entity (v.l.): Gabriel Gorbach, Philipp Rigo und Simon Keckeis

Das Entwicklerteam Entity zählt sechs Mitglieder, die jeweils in verschiedensten Bereichen zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben. Alle zusammen besuchten zuletzt die 7e des Gymnasiums Schillerstraße in Feldkirch (Vorarlberg). Das Spiel wurde ursprünglich als Projekt für das Wahlpflichtfach Informatik angefangen.