

Pizza und Spiele

Fabian Landau

ITET Studenten entwickeln im Rahmen eines Projekts einen futuristischen Spaceshooter. Das Projekt wird von Studenten geleitet und wird als PPS im 2. bis 4. Semester angeboten.

Fernab von Transistoren, Reglern und Sensoren hat sich am ITET eine Gruppe von Studenten gefunden, die zusammen ein gemeinsames Ziel verfolgt: ein Game zu entwickeln. Das Spiel nennt sich Orxonox und wird sowohl hobbymässig, wie auch im Rahmen eines PPS entwickelt.

Jedes Semester zieht das Projekt neue Studenten an, die sich eine Teilaufgabe aussuchen und diese über Wochen hinweg planen, implementieren und testen. Manche dieser Studenten begeistern sich so sehr für das Projekt, dass sie noch lange über das PPS hinaus daran arbeiten und später sogar in die Projektleitung aufsteigen. So kommt es, dass Orxonox seit seiner Entstehung ein reines Studentenprojekt ist.

2004 gegründet

Orxonox entstand bereits im Jahr 2004, damals als reines Hobbyprojekt von zwei Studenten. Das Spiel basierte auf einer Engine, die von Grund auf selber geschrieben wurde. Im Herbst 2005 wurde Orxonox zum ersten mal als PPS angeboten. Damals noch direkt dem Departementssekretariat unterstellt, lockte das PPS die ersten sechs Studenten an.

2007 wurde beschlossen, dem Spiel eine neue Engine zugrunde zu legen, die auf Open-Source Libraries aufbaut. Als Grafikengine verwenden wir Ogre, weitere Libraries sind zum Beispiel Bullet für die Physik und OpenAL für den Sound.

2008 wurde das PPS dem BIWI unter Aufsicht von Prof. Gábor Székely unterstellt, was die Administration deutlich erleichterte und den Austausch von Erfahrungen fördert.

Coden bis in die Nacht

Heute befindet sich das PPS in seinem zehnten Semester und konnte eine Rekordzahl von 19 Studenten anlocken. Damit steigt natürlich auch der Aufwand für die Betreuung und manch einer der Assistenten muss ein paar Extrastunden einlegen, um das Arbeitsvolumen bewältigen zu können.

Gegen Ende des Semester wird es dann jeweils auch für die Studenten etwas stressiger: Die einzelnen Projekte müssen fertiggestellt und anschliessend zu einem funktionierenden Spiel zusammengesetzt werden. Während überall an der ETH die Lichter ausgehen, wird bei Orxonox noch mit Eifer am letzten Schliff gearbeitet. Da kommt es uns sehr gelegen, dass uns der AMIV bei diesen Powersessions mit Pizza und Cola versorgt.

Vorhang auf

Am Ende jedes Semesters organisieren wir eine Präsentation, bei der wir dem interessierten Publikum das Spiel und die Neuerungen der vergangenen Monate vorstellen. Ausserdem benutzen wir diese Gelegenheit um Feedback zu erhalten und die Leute Orxonox probespielen zu lassen.

Das erklärte Ziel von Orxonox ist ein öffentlicher Release, damit man Orxonox downloaden und spielen kann. Da es sich um ein Open-Source Projekt handelt, hoffen wir auch auf motivierte Entwickler aus aller Welt, die dem Spiel neue Features hinzufügen oder alte verbessern.

landauf@ee.ethz.ch
www.orxonox.net