

PROJEKTE UND REFERENZEN



- **Alexander Pippan**
- **Rosentaler Straße 20**
- **A-9220 Velden**
- **alexander.pippan@gmx.at**
- **v1.0 150306**



LEVELDESIGN

MAX PAYNE 2: BARE ISLAND

Bare Island ist ein fiktiver Nachbau aus dem Film Mission Impossible 2. Der Level wurde für die TC MI:New Dawn auf Basis der Max Payne 2 Engine entwickelt. Beginnend auf der Max Payne 1 Engine, wurde der

bestehende Level nach der Veröffentlichung von Max Payne 2 im Oktober 2004 einem grafischen Redesign unterzogen. Unter Verwendung von großteils eigens erstellten Foto-texturen mit einer Auflösung von bis

zu 2048x1024 bildet Bare Island den grafischen Höhepunkt der TC, welche im gesamten aus 7 Levels besteht. In Zusammenarbeit mit einem engagierten Team konnte ich in der grafischen Gestaltung, als auch in der



LEVELDESIGN | MAX PAYNE 2: BARE ISLAND

Durchführung, der technischen Koordination und im Bereich des Gamedesign entscheidend mitwirken und die TC verbessern. Als eine Auskopplung der Singleplayer Variante von Bare Island, wurde Bare Island DMW (Dead Man Walking) für den offiziellen DMW Leveldesign Contest (<http://www.rockstargames.com/maxpayne2/contest/>) eingesandt und konnte mit ausgezeichneten Bewertungen und einer positiven Reaktion in Betracht auf die TC im Frühjahr 2004 den Bewerb gewinnen. MI:New Dawn wurde im Frühjahr 2005 zum Download angeboten und

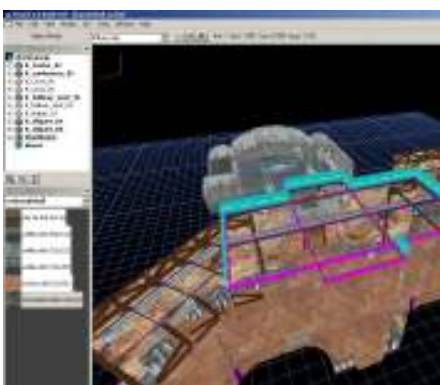
von der Community auch auf Grund der detailverliebten und hohen Anzahl an Levels rasch zum bisherigen Highlight in der Modszene Max Payne 2. Infos:

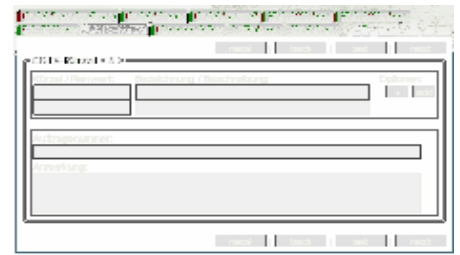
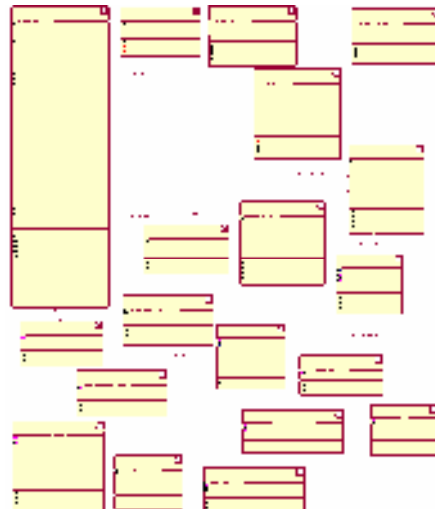
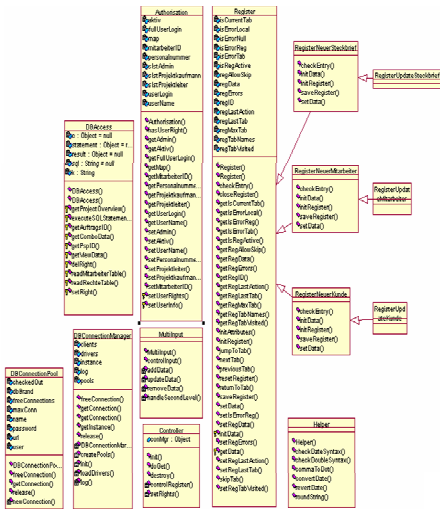
<http://newdawn.paynereactor.com>



I N F O R M A T I O N

- Bare Island - Singleplayer
- Level einer Max Payne 2 TC
- Projektdauer 2 Jahre
- Spieldauer 20-40 Minuten
- DMW Auskopplung: Official Contest Winner „BEST DMW Level“
<http://www.rockstargames.com/maxpayne2/contest/>
- Leveldesign (Sichtung, Entwurf, Modellierung, 2D, Scripting)
- Texturenfotografie und Bearbeitung
- Team-Koordination, interne Bewertung und Fehlersuche
- Nähere Infos unter:
newdawn.paynereactor.com





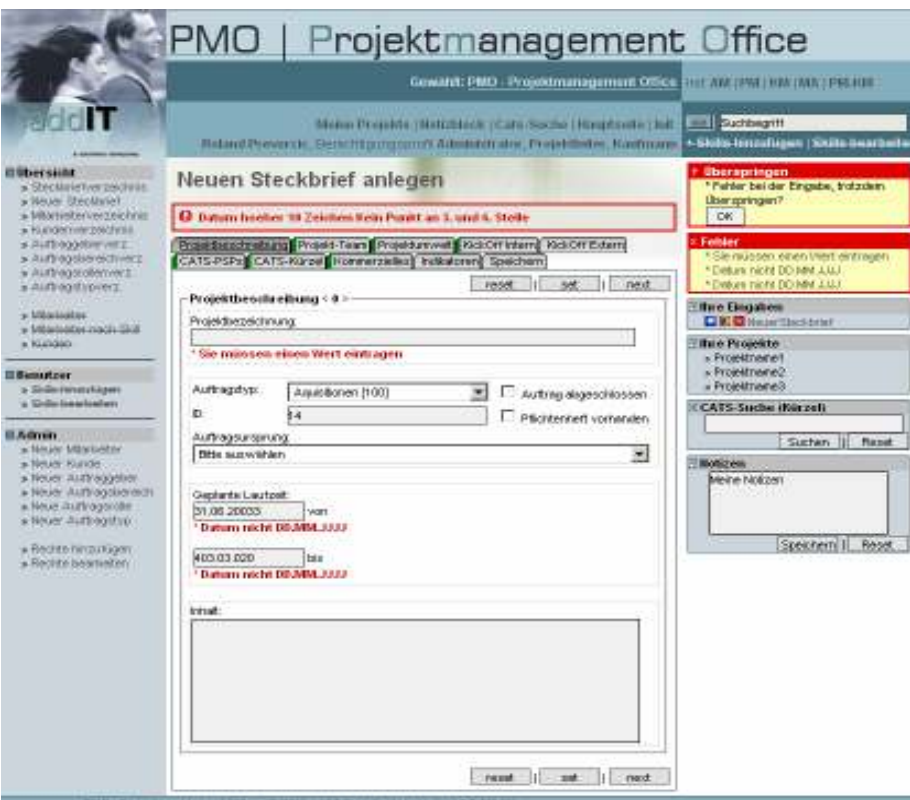
WEBDESIGN

DIPLOMARBEIT: PROJEKTMANAGEMENT OFFICE

Das PMO-Projektmanagement Office ist eine Webapplikation zur Verwaltung von Projektdaten und deren jeweiligen kaufmännischen Daten. Das PMO basiert auf Java Server Pages, Java Servlets unter Verwendung des Apache Tomcat Servers. Als Datenbank wurde/wird eine MySQL-, Sybase-, MSSQL-Datenbank verwendet. Das Projekt wurde im Auftrag der addIT

Dienstleistungen GmbH & Co KG (<http://www.addit.at>) als Diplomarbeitprojekt an der HTL Mössingerstrasse durchgeführt. Ziel war die Weiter- bzw. Neuentwicklung des bestehenden Systems (Access) auf eine Webanwendung, um allen Mitarbeitern ohne Installation zusätzlicher Software einen Zugriff auf die Projektdaten zu geben. Zusätzlich zu der Dokumentation wurde ein

Schwerpunktthema, in meinem Fall „Optimierung von Datenbankzugriffen in Java“ ausgearbeitet und der Dokumentation beigelegt. Wichtige Faktoren bei der Entwicklung waren die Anwendung eines Projektmanagements, sowie die Zusammenarbeit mit dem anderen Teammitglied. http://projects.htl-klu.at/Projekt_0405/pr5dhi/pr5dhi03/Internet/team.html



INFORMATION

- PMO—Projektmanagement Office
- Webapplikation
- Verwendung von JSP, JAVAS, SQL
- Verwendung von HTML, CSS

Aufgabenbereiche:

- Projektleiter
- Webdesign (HTML, CSS)
- Serverstruktur
- Datenbankbindung
- Eingabesystem
- Nähere Infos unter: http://projects.htl-klu.at/Projekt_0405/pr5dhi/pr5dhi03/Internet/team.html



Die XDHI Media Collection ist ein Multimedia-Projekt bestehend aus 11 DVDs (9 Video, 1 Bilder, 1 Daten). Zurückblickend auf das vielfach vorhandene Videomaterial von 5 Schuljahren an der HTL Mössingerstrasse wurde die Idee aufgegriffen diese Erinnerungen auf eine DVD-Sammlung zu bringen und jedem zugänglich zu machen. Das Projekt sah eine Sammlung von 11 DVDs

mit jeweils verschiedenen Thematiken vor. Je Thematik wurde ein entsprechendes Cover für die DVD entwickelt. Als speziellen Kaufreiz ergeben alle Hüllen aneinandergestellt das Klassenlogo der 5DH1 2004/2005 HTL Mössingerstrasse Klagenfurt. Die Verbreitung erfolgte durch einen eigens entwickelten Onlineshop. Der Erfolg der Collection spiegelt sich in den Daten

wider. Insgesamt wurden 5 Wochen an dem Projekt á 12 Stunden / Tag gearbeitet. Es wurden 200 DVDs gebrannt, was einer Datenmenge von 870GB entspricht. Weiters wurden an die 180 Covers gedruckt, 14 Personen haben die Ehre eine vollständige XDHI Media Collection ihr Eigen zu nennen. Insgesamt beteiligten sich 12 Personen durch Mithilfe (Daten und Infos) an dem Projekt.

MULTIMEDIA XDHI: MEDIA COLLECTION



I N F O R M A T I O N

- XDHI Media Collection
- 9er DVD-Sammlung
- Videos, Bilder, Daten

Aufgabenbereiche:

- Projektleiter
- 2D/3D Animation
- Videoaufnahme
- Fotografie
- Videoschnitt
- DVD Authoring
- Coverdesign
- Nähere Infos unter:
<http://rnb-design.com>

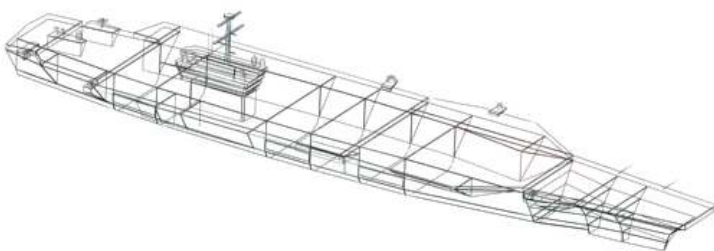


GAMEDESIGN

BATTLESHIP: OPERATION NORAX

Battleship: Operation Norax ist ein rundenbasiertes 3D-Schiffeversenken, welches im Rahmen des Unterrichtes an der HTL Mössingerstrasse im 2. Jahrgang mit 3 Teammitgliedern frei gewählt wurde. Als Basis dient eine DirectX-Engine mit einer Darstellungsleistung von ca. 100.000 Polygonen. Die Schiffe wurden anhand von Aufzeichnungen und Fotos im Worldcraft (Half-Life) modelliert, exportiert und anschließend im 3DSMax durch Verwendung der Fotos texturiert. Die Polygonzahl der Modelle liegt im Bereich von 500-2000. Die Texturauflösung wurde auf 256x256 Pixel festgelegt. Nebenbei wurden auch das 2D-Spielfeld, der 2D Sky, sowie ein T-Shirt-Druck und ein CD-Cover entworfen.





I N F O R M A T I O N

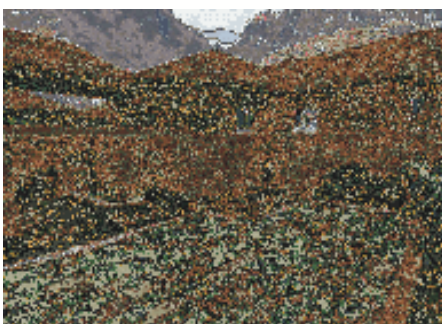
- **Battleship: Operation Norax**
- **Norax Engine**
- **100.000 Polygone**
- **Netzwerkunterstützung (TCP/IP, Seriell)**

Aufgabenbereiche:

- **Leiter Grafik**
- **Sichtung von Referenzmaterial**
- **Modellierung der Schiffe**
- **Erstellen der Texturen aus Fotovorlagen**
- **Texturierung**
- **2D Spielfeld, 2D Himmel**
- **Sonstige Grafiken (Cover, Drucke)**



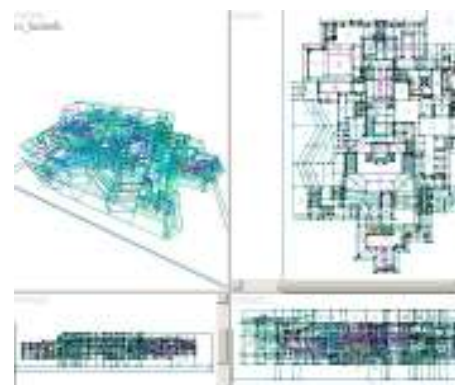
LEVELDESIGN

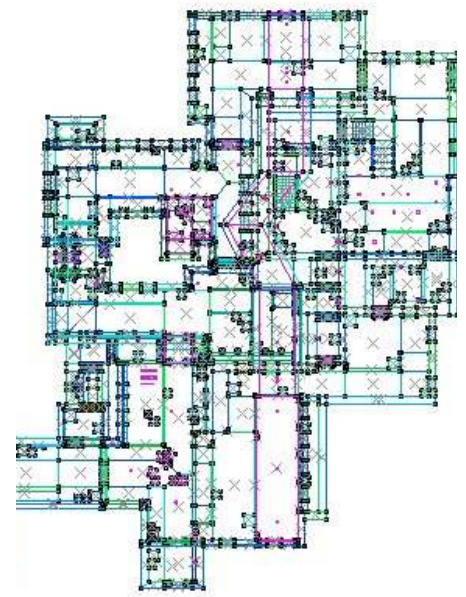
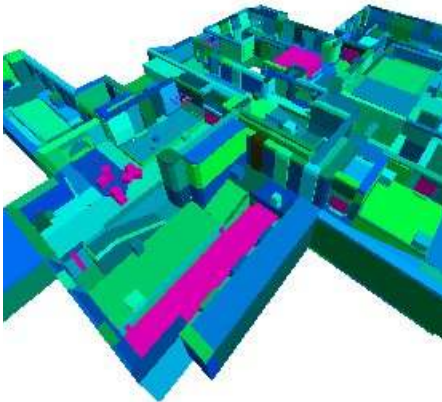


de_hometown/CS - Eine kleine Stadt war die Grundlage für das 1. große Leveldesign Projekt. Die Map ist ausgelegt für 4 Spieler und primär geeignet für Trainingszwecke und zeichnet sich durch ein schnelles Layout und klare Schauplätze aus. Bewertungen der Map liegen bei 5 .



cs_hazienda/CS - Die Map selbst machte durch ein groß angelegtes und mit vielen Möglichkeiten zur Geiselerrettung versehenes Layout von sich reden, geriet aber auf Grund der geringen Popularität von Befreiungskarten in Counter-Strike in die Versenkung. Bevorzugte Spielerklasse sind Nahkampfschützen.





de_lan2k2/CS - De_Lan2k2, eine Defusal-Map speziell entworfen für die Bedürfnisse einer Lan Party. Das Layout entspricht einer Mischung aus den bekannten Karten de_dust und de_dust2 und bietet für Angreifer und Verteidiger gleiche Chancen. Die grafische Umsetzung wurde an die zwei großen Vorbilder des Originalspieles angelehnt.



de_lost/CS - De_Lost stellt die letzte Map basierend auf der betagten Half-Life Engine dar und wurde parallel mit dem Einstieg in die Max Payne Engine entwickelt. Die Map eine Steigerung der Qualität, Performance und des Layouts, konnte dem durch eine perfekte Optimierung gerecht werden, wurde allerdings nicht mehr fertig gestellt.

I N F O R M A T I O N

- **Einstieg Half-Life Engine 1999**
- **Anzahl erstellter Maps 9**
- **Einstieg Max Payne Engine 2001**
- **Anzahl erstellter Maps 5**
- **Einstieg Max Payne 2 Engine 2004**
- **Anzahl erstellter Maps 2**

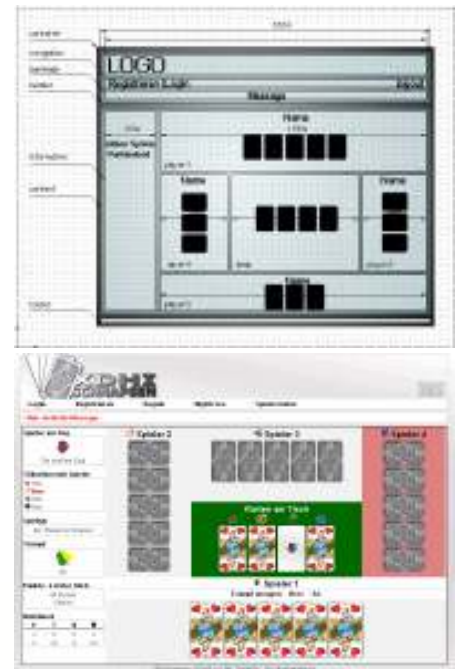


Max Payne Revenge/Max Payne - Eine groß angelegte städtische Karte unter Verwendung der Max Payne Texturen. Das Projekt wurde auf Grund der x.demo kurzzeitig beendet, nach dem Erscheinen von Max Payne 2 und dem Beginn der Arbeiten an Bare Island jedoch komplett eingestellt. Eine Herausforderung auf Grund der Dimensionen der Häuser.



x.demo/Max Payne - Die x.demo geht weg von realen Umgebungen, hin zu einer futuristischen Bunkerumgebung. Grafisch wurde die Max Payne Engine vollkommen ausgereizt, was sich in der Wertung des MaxPayneHeadQuarter-Mapping-Contest Niederschlag. Gewinn des Bewerbs und Veröffentlichung in einem amerikanischen Spielmag.





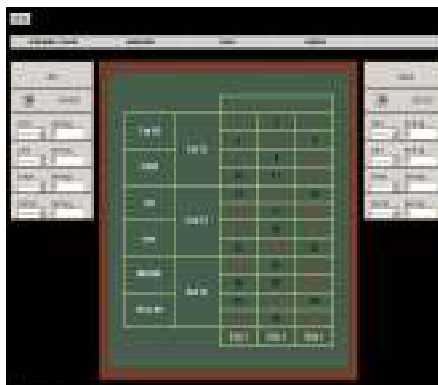
WEBDESIGN



Schulprojekte - Neben den privaten Projekten zählten auch Webapplikationen mit Datenbankanbindung und Verarbeitung von Eingabedaten zu den Ausbildungszielen der Schule. Anzugeben sind ein im 3. Jahrgang erstelltes Online Roulette, eine über ein Webinterface ansteuerbare Laufschrift, sowie die Abteilungshomepage mit Menügenerierung.

XDHI WEBSCHNAPSEN - Ein Klassenprojekt der 5DHI 2004/2005 der HTL Mössingerstrasse. Zu Realisieren war ein Web-Schnapsen, welches auf Handy, Java Swing und Web miteinander funktioniert. Mein persönlicher Aufgabenbereich war die Entwicklung der Weboberfläche, sowie die grafische Bewertung der Arbeiten an Handy und Java Swing

MPM Max Payne Mapping - Ist ein Langzeitwebprojekt welches den Informationsaustausch zwischen Max Payne Leveldesignern erleichtern sollte. Gestartet im Jahr 2001 wurde die Seite schnell zum Max Payne Editing Resource Center mit über 100 Tutorials. Anno 2006 werden die Tutorials auf ein neues Portal konvertiert.



INFORMATION

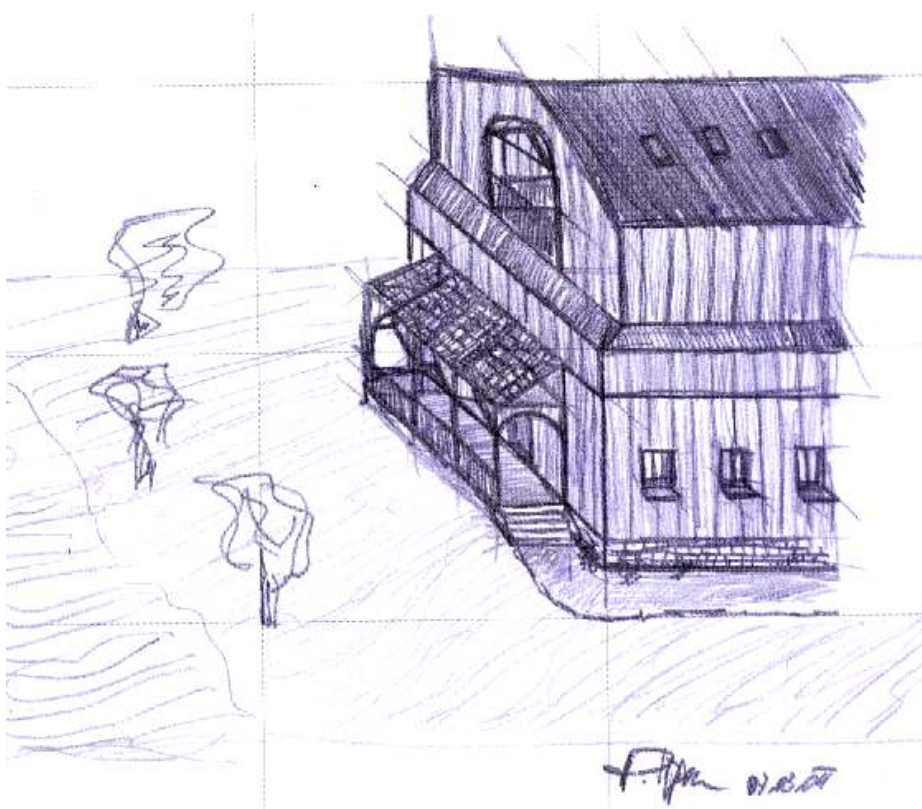
- **Webdesign seit 2000**
- **XHTML, CSS, JavaScript, Java, Datenbanken**
- Projekte:**
- **SimplyStupid (2000)**
- **HiStupid (2000)**
- **DSGaming (2001)**
- **Max Payne Mapping (2001-2006)**
- **Hex.Gaming (2003)**
- **NCD-Display (2004)**
- **Abteilungshomepage (2004)**
- **OEJM Bilder (2004)**
- **Projektmanagement Office (2005)**
- **Austria Tennis Cup (2005)**





ART & DESIGN





I N F O R M A T I O N

Programme:

- Adobe Photoshop
- Jasc Paintshop Pro
- Discreet 3DSMax
- Adobe Premiere
- Sony Vegas
- Sony DVD Architect
- Ulead DVD Workshop
- Microsoft Office



- Nähere Infos unter:
<http://rnb-design.com>