

HANSER



Vorwort

Thomas Lucka

Spiele entwickeln für iPad, iPhone und iPod touch

ISBN: 978-3-446-43085-3

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser.de/978-3-446-43085-3>

sowie im Buchhandel.

Vorwort

Ausgerechnet Microsoft bewahrte Apple 1997 mit einer Investition von 150 Millionen Dollar vor dem Zusammenbruch. 13 Jahre später hat sich der Wert der Apple-Aktien mehr als verzehnfacht, und der Software-Riese Microsoft wird erstmals als weltgrößtes Technologieunternehmen (nach Marktwert) abgelöst – diesmal von der Firma mit Hauptsitz in Cupertino, Kalifornien.

Als Steve Jobs 2007 das Mikrofon auf einer Bühne in San Francisco in die Hand nahm, um ein neues „revolutionäres“ Handy vorzustellen, und behauptete, dessen Technologie sei allen Mitbewerbern um zwei Jahre voraus, konnte man noch nicht ahnen, dass er sich offenbar selbst ein wenig unterschätzt hatte: Auch 2010 gelten iPhone, iPod touch und das iPad als Symbole für technologischen Fortschritt.

Dabei haben andere Hersteller wie Nokia, Samsung, Sony Ericsson oder Google längst weitaus leistungsfähigere Handhelds auf den Markt gebracht. Mit ein Hauptgrund für die herausragende Stellung Apples liegt daher auch weniger in der Hardware als vielmehr in dem nahtlosen ökonomischen System rund um den App Store, der mittlerweile mehr als 200 000 Spiele und Programme bereithält und damit als der größte Download-Markt in der Mobilindustrie gilt. Die Grundlage für den App Store legte Apple bereits einige Jahre zuvor mit dem iTunes-Portal, das durch die Verbindung von Hardware (MP3-Player) und Software (iTunes) anderen Musik-Download-Plattformen stets eine Nasenlänge voraus war.

Als dann im Sommer 2008 (ein Jahr nach Einführung des iPhones) mit dem iPhone SDK unabhängigen Entwicklern Zugriff auf die iPhone-Hardware gegeben wurde, war schnell klar, dass sich hier tatsächlich eine kleine Revolution vollzog: Mit kleinen Apps konnte der Funktionsumfang des nativen Betriebssystems beliebig erweitert werden, und die (damals noch) einzigartige Touch- und Sensorsteuerung erlaubte völlig neue Spielerfahrungen. Nun ist es ja nicht so, dass Apple die Sache mit den Apps erfunden hat, aber das von Apple strikt vorgegebene Zusammenspiel von Entwicklung, Deployment und Distribution ermöglichte jedem noch so kleinen Hobbyentwickler, an den Vorzügen der digitalen Vertriebsform unmittelbar teilzuhaben. Und ja, es ist – trotz der unüberschaubaren Anzahl – tatsächlich immer noch möglich, mit Spielen im App Store viel Geld zu verdienen. Wenn Sie die in diesem Buch vorgestellten Beispielprogramme nachvollziehen und die Grundlagen der Spieleentwicklung in eigene kleinere Spielprojekte umsetzen, sollten Sie zumindest in der Lage sein, den Kaufpreis dieses Buches wieder einzuspielen. Lassen Sie uns also keine Zeit verlieren!

Ein Buch wie dieses entsteht nicht im luftleeren Raum, und so möchte ich einigen Personen meinen herzlichen Dank aussprechen: Fernando Schneider, der mit der Idee zu einem iPhone-Spielebuch an mich herantrat und dabei auf mehr als offene Ohren traf. Holger Patz, ohne den die Spiele in diesem Buch weitaus weniger gut ausgesehen hätten, maßgeblich das 3D-Spiel Spaceflight, die Pixelzombies und der 360-Grad-Shooter im OpenGL ES 2D-Kapitel (für die weniger gelungenen Spielegrafiken bin ich selbst verantwortlich). Janina Sieslack, die sich wie immer fleißig (und oftmals verzweifelt) über die Erstfassungen des Manuskriptes beugte. Markus Maaßen und Juan Pao, ohne deren Begeisterung für Apple-Produkte ich mir 2008 kein MacBook gekauft hätte. Unverzichtbaren Input zum Buch haben beigesteuert: Jörg Büttner, Sandra Gottmann, Bernd Hein, Patrick Hennies, Alexander Hüsgen, Sascha Kolewa, Marco Kraus, Anita Nagy, Julia Stepp, Szymon Ulewicz und Marcus Weidl. Ganz besonders danken möchte ich auch meiner Mutter, die mir bereitwillig den Rücken freigehalten hat, wann immer ich den Weg von Berlin nach Kassel auf mich nahm und das Schreiben der unvermeidlichen Arbeit im elterlichen Garten vorzog.

Nun wünsche ich Ihnen aber viel Spaß beim Lesen und natürlich ganz viel Erfolg mit Ihren ersten eigenen Spielen im App Store – mit diesem Buch haben Sie den ersten Schritt getan. Happy Coding! (^)/

St. Peter Ordning, im August 2010

Thomas Lucka

Vorwort zur zweiten Auflage

Es schon erstaunlich: Auch im Winter 2011/12 steht Apples iPhone immer noch für Innovation und markiert nichts weniger als einen Paradigmenwechsel in der Mobilfunkindustrie. Während vor wenigen Jahren der Markt durch die mehr als 1200 unterschiedlichen Handys mit J2ME-Entwicklungsumgebung stark fragmentiert war, ist nun die OS-Fragmentierung hinzugekommen. Innerhalb weniger Monate hat Android den Massenmarkt mit immer billiger werdenden Modellen erreicht, das iOS konnte sich als High End-Produkt behaupten, und neue, frische Betriebssysteme wie das innovative Windows Phone von Microsoft und Nokia erobern mehr und mehr die Märkte der Welt.

Kein Wunder also, dass Apple diesem Entwicklungstrend mit iOS 5 das bisher größte und umfassendste Update seit der Erfindung des iPhones entgegensetzt. Erstmals ist das neue Betriebssystem nicht mehr auf allen Geräten der iOS-Familie lauffähig und noch nie zuvor sind so viele Neuerungen auf die Entwickler und natürlich auch auf die Nutzer zugekommen. Für den Bereich der Spielentwicklung sind hier vor allem das GLKit und die Game Center Services zu nennen.

Allein dies hätte schon eine neue Fassung des vorliegenden Buches gerechtfertigt. Vor allem aber haben die zahlreichen Leser der ersten Auflage dazu beigetragen, dass eine Neuauflage unumgänglich wurde. Dies gab mir und dem Hanser-Team die Möglichkeit, sämtliche Kapitel gründlich zu überarbeiten und auf den neuesten Stand zu bringen. Neu hinzugekommene Kapitel beschäftigen sich unter anderem mit der Physik-Engine Box2D, dem Audio-Framework OpenAL, der Multiplayer-API GameKit und mit der neuen OpenGL-Schnittstelle GLKit. Mittlerweile finden Sie auf der Website zum Buch über 30 verschiedene Beispiel-Apps mit den im Buch besprochenen Quelltexten.

Viele Leser haben Feedback, Ideen und Wünsche für eine mögliche zweite Auflage geäußert. Ich habe versucht, die meisten Anregungen umzusetzen, und hoffe, dass auch die neue Auflage ein ebenso positives Echo wie die erste findet. Vor allem aber möchte ich mich bei allen Lesern für das Interesse und jede E-Mail bedanken, die mir im Laufe der letzten beiden Jahre geschrieben wurde. Eine bessere Motivationshilfe kann sich ein Autor nicht wünschen.

Viel Vergnügen beim Lesen und Entwickeln!

Kassel, im Dezember 2011

Thomas Lucka