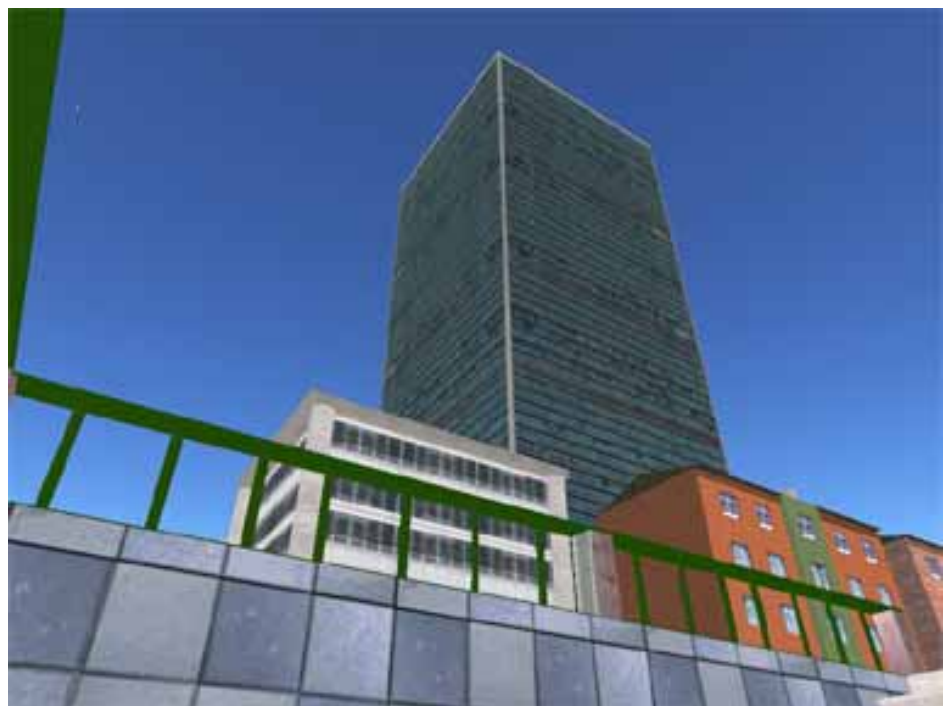


THE CUBE



TheCube

Worum es geht? Ganz einfach: Um die Erzeugung eines Würfels, dessen Seiten die Illusion einer perfekten Umgebung erzeugen können. Wie Sie sehen, vermag diese Technik, in einem buchstäblichen Sinn, die Atmosphäre einer Szene zu steigern.

Die Notwendigkeit eines solchen Werkzeug zu schreiben, speiste sich aus der Unzufriedenheit mit dem gegenwärtigen Himmelsystem der Gamestudio Engine, die auch über die Behelfsmethode eines Himmels-Modells nicht zu beheben war.

Die Basis für *TheCube* ist DirectX 8 (das, Johannes Lotter sei Dank, nun endlich auch für das SDK bereitsteht).

Aus diesem Grund läßt sich *TheCube* nur mit Gamestudio 5.5 oder höher verwenden - und selbstverständlich nur mit DirectX 8 +

TheCube ist Freeware. Das heißt: Sie können frei die Dateien für Ihre Spiele verwenden. Wenn Sie mögen, können Sie eine Erwähnung in den Credits hinzufügen, aber dies ist keine Bedingung.

Was wir indes schätzen würden, wäre, wenn Sie uns eine Exemplar Ihrer Umgebungskreationen schicken würden (das wir, wenn es uns zusat, als Freeware auf der Site anbieten würden). Auch dies ist keine Bedingung, sondern wäre nur so etwas wie ein Akt der Höflichkeit.

Installation

TheCube wird mit den folgenden Dateien ausgeliefert:

- a) [Cubetest.dll](#) - dies ist die dll, die den Hintergrund auf den Schirm zeichnet
- b) [Cubetest.wdl](#) – die *wdl-Datei, auf die sich Ihr Projekt beziehen sollte
- c) [Environment.wdl](#) – eine Datei, auf die [Cubetest.wdl](#) verweist und die einige Basisdefinitionen enthält
- d) [SuperfluxusCube.x](#) – dies ist das Kubus-Modell
- e) Die dazugehörigen Tecturen [landscape01.bmp](#) ... [landscape06.bmp](#)

All diese Dateien sollte Sie in Ihr Arbeitsverzeichnis kopieren. Sollte eine Datei fehlen, kann das Programm nicht fehlerfrei arbeiten. .

Wie man einen anderen Kubus einsetzt

Der Beispiel-Würfel, der dem paket mitgegeben ist ([SuperfluxusCube.x](#) mit den dazugehörigen Textur Dateien) ist - was ja nicht allzu verwunderlich ist - nur ein Sample. Um die übermittlungszeit zu reduzieren, haben wir die Qualität der Bitmaps von ursprünglich 512x512 Bildpunkten auf 256x256 Bildpunkte reduziert. Es versteht sich von selbst, daß dies mit einer Minderung der Bildqualität bezahlt wird.

Wir empfehlen eine Auflösung von 1512x512. Dies sieht ansprechend aus - und ist unter dem Blickwinkel der Datengröße erträglich.

Wenn Sie eigenen Panoramen erstellen, sollten Sie zumindest über zwei Dinge verfügen:

- a) einen Landschaftsgenerator wie Terragen, Vue d'Esprit oder Bryce
- b) ein Modellierungswerkzeug wie Milkshape oder UltimateUnwrap, mit dem sich .x Files editieren lassen

Wenn Sie den Kubus öffnen, sehen Sie, daß die Zuordnung der Texturen überaus simpel ist.

Wechsel der Referenz

Nachdem Sie einen neuen Kubus erstellt haben, müssen Sie die Referenz verändern.

Dies ist leicht zu bewerkstelligen.

Dazu gilt es lediglich, die *cube_str* Variable zu verändern, die sich in der Datei *Cubetest.wdl* befindet.

Jetzt wird der entsprechende Kubus geladen, wenn Sie Ihr Spiel starten.

Exit Prozedur

Wenn Sie Ihr Spiel beenden, gibt es folgende Prozedur zu beachten.

TheCube erzeugt eine eigene DirectX Umgebung, Wenn Sie das Programm verlassen, muß diese Umgebung heruntergefahren werden, sonst kommt es zu Fehlermeldungen.

Aus diesem Grund (da gibt es keine andere Möglichkeit) müssen Sie Ihre eigene Exit-Prozedur schreiben. Um DirectX herunterzufahren, muß man die Funktion *bye* aufrufen. Ihre Funktion würde dann folgendermaßen aussehen:

```
function GoodbyMyDear()
{
bye(); // dies schließt die DirectX - Umgebung
exit;
}
```

