

Ideen zur Spiele-Entwicklung

Am Global Game Jam (GGJ) 2020 wurden innerhalb von nur 48 Stunden an 934 Locations weltweit Spiele zu einem gemeinsamen Thema entwickelt. Die Firma Tradebyte in Ansbach stellte die viertgrößte Location in Deutschland mit 76 Teilnehmern. Dieses Jahr wurden dort mit Enthusiasmus und Leidenschaft 11 verschiedene Spiele entwickelt. cimdata war mit 4 Teilnehmern dabei und unterstützte das Event auch als Sponsor.



cimdata am Global Game Jam 2020

Entwickler und Kreative haben hier wieder ein Wochenende mit herausfordernder Spieleentwicklung verbracht, bei der jeder Teilnehmer sein Repertoire an Fähigkeiten um neue Skills erweitert hat. Die Zusammenarbeit im Team ist ein ganz wichtiger Faktor, um am Ende ein gelungenes Projekt präsentieren zu können. Die Beschränkung der Entwicklungsdauer eines Spiels auf 48 Stunden fördert die eigene Fähigkeit unter Druck kreativ zu arbeiten. Aber das Wichtigste ist, dass man Teil einer wirklich großen Community ist und das Entwickeln im Team sehr viel Spaß macht. Die finale Präsentation der Spiele ist immer ein spannendes Highlight für sich.



Präsentieren eines 4-Player Games am GGJ in Ansbach

Thema "Repair" am GGJ 2020

Das Thema für 2020, das am Global Game Jam erst zu Beginn der Veranstaltung verkündet wird, hieß „Repair“. Im Team von cimdata und Hetzner entstand dazu das Spiel Super Repair Bros. Ziel ist es, mit dem gelben Reparaturauto das rote defekte Auto so schnell wie möglich wieder zu reparieren, indem man es ansteuert. Auf dem Weg dorthin muss man kaputte Straßenabschnitte umfahren und Sackgassen vermeiden. Die Schildkröten, die über den Zebrastreifen laufen, bringen extra Punkte. Man hat nur 20 Sekunden Zeit, um möglichst viele Autos zu reparieren.



Entwickeln des Programmcodes mit der Game Engine Godot

Das Spiel wurde mit der Game Engine Godot und der integrierten Programmiersprache GDScript entwickelt. Erfahrung mit Godot war vor dem GGJ nur bei einem einzigen Mitglied unseres siebenköpfigen Programmerteams vorhanden. Alle anderen haben sich am Event in Godot eingearbeitet. Die Pixelart-Grafiken wurden alle selbst erstellt. Super Repair Bros ist auf Windows, Linux, Mac und im Browser spielbar. Der Highscore wird online gespeichert.

Link zum Spiel Super Repair Bros.



Hier können Sie das Pixelart-Spiel selbst spielen und versuchen den Highscore zu überbieten. Wer den aktuellen Highscore von 119 Punkten bis zum 27.02.2020 knacken kann, bekommt von unserem Marketing eine Kleinigkeit zugeschickt. Bitte tragen Sie dazu einen eindeutigen Namen in die Highscoreliste ein und schreiben Sie uns eine kurze E-Mail mit Angaben zu Ihrem vollständigen Namen und Ihrer Anschrift an: news@cimdata-sw.de

=== Hier geht's zum Spiel:
<https://superrepairbros.de/> ===

Allgemeine Informationen zum Global Game Jam:
<https://globalgamejam.org/>

From:

<http://172.30.2.91/> - **cimERP Online Hilfe**

Permanent link:

http://172.30.2.91/doku.php?id=cimerp:5000_informationen_cimdata:0020_news_archiv:0130_2020:17

Last update: **30.03.2023 14:03:34**

