

Spiele-Entwicklung im Team

Haben Sie sich schon einmal an einem Freitagnachmittag mit fünf Ihnen teilweise unbekanntem Leuten zusammengesetzt und innerhalb von zwei Tagen gemeinsam versucht:

1. Eine Idee für ein innovatives Computerspiel zu finden?
2. Eine Teamorganisation aufzubauen, die dafür sorgt, dass die Fähigkeiten von jedem Teammitglied optimal genutzt werden?
3. Eine neue Programmiersprache zu lernen?
4. Sich in ein Framework zum Entwickeln von Spielen einzuarbeiten?
5. In den gleichen Dateien zur gleichen Zeit zu programmieren, ohne dass vollkommenes Chaos herrscht?

... und das Ganze natürlich Open Source, so dass jeder die Programmcodes einsehen und das Spiel herunterladen kann.

Nein? Wir schon. Und es hat Spaß gemacht! Von cimdata waren Anja Elzinger als Designerin und Thomas Christlieb als Programmierer vertreten.

Nachdem wir bereits einmal im Jahr beim [Global Game Jam Event](#) ein Spiel entwickeln, ging es am zweiten Oktoberwochenende zur Firma Hetzner in Gunzenhausen, die auch einen Game Jam ausgerichtet hat. Die Herausforderung dabei ist enorm und man ist jedes Mal aufs Neue überrascht, dass tatsächlich am Ende ein Spiel herauskommt, das sich schön spielen lässt!



Präsentation des Spiels „Magic Snail“ bei Hetzner Online

Thema "Elemente"

Das Vorgabemotto von Hetzner lautete „Elemente“ und wir haben uns in unserer Gruppe für das Framework Löve mit der Programmiersprache Lua entschieden. Lua ist eine Scriptsprache und dadurch Javascript oder Python nicht ganz unähnlich, somit ist die Lernkurve durchaus akzeptabel.

Bei Open Source-Entwicklungen von Programmcode heißt das nicht nur, dass jedes Stückchen Programmcode und jeder Kommentar für die Ewigkeit in einem Programmcode-Verwaltungssystem (Git) gespeichert bleibt, sondern es heißt auch, dass man sehr genau aufpassen muss, welche Grafiken oder Sounds man einfach mal so aus dem Internet verwendet, denn hier dürfen nur lizenzfreie Dateien verwendet werden. Für unsere extra gezeichneten Spielegrafiken galt das zum Glück nicht und somit haben wir wieder ein Spiel mit seinem ganz eigenen Niedlichkeitsfaktor entwickelt.

Wie immer war das Finden der Spielidee das Komplizierteste und es hat etwas gedauert bis wir eine magische Schnecke erdacht haben, die für jedes der vier Elemente eine Zauberkugel verschießen kann. Sie erwehrt sich damit ihrer Fressfeinde, einer Amsel (Element Luft), einer Schildkröte (Element Wasser), einem Igel (Element Feuer) und einem Golem (Element Erde). Jeder Feind kann nur mit anderen Elementen als seinem Eigenen gestoppt werden. Es ist Ziel des Spiels, so lange wie möglich nicht gefressen zu werden. Ein kleiner Tipp: Amseln fliegen besonders schnell und machen auch vor Hindernissen nicht halt.



Spiel Magic Snail: Die Schnecke muss sich gegen Fressfeinde verteidigen

Link zum Spiel Magic Snail

Wenn Sie sich jetzt die Programmcodes ansehen oder das Spiel selbst spielen wollen, können Sie die Datei hier von Github herunterladen:

<https://github.com/magic-snail/magic-snail/releases>

Viel Spaß beim Spielen!

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:0140_2019:37

Last update: **30.03.2023 14:10:57**

