



Ein Spiel in Rekordzeit

Was in 48 Stunden möglich ist

Ein VR-Spiel, programmiert und konzipiert in nur 48 Stunden von nur zwei Jungs? Geht nicht? Geht doch. Die Idee zum Spiel entstand beim Global Game Jam in Ansbach. Und keiner wusste zu Beginn des Wochenendes, wie das Spiel aussehen sollte, geschweige denn, um was es sich handeln sollte.

Das Ergebnis am Ende des Wochenendes kann sich allerdings sehen lassen und nennt sich "Catching Fairies": Der Spieler, mit einer VR-Brille und einem Controller ausgerüstet, fängt dabei Feen in diesem Wald ein:



Virtual Reality (VR)

...ermöglicht einem Zuschauer mittels Brille zum Akteur zu werden und sich in einer virtuellen Umgebung zu bewegen.



Der Global Game Jam (GGJ)

...bedeutet so viel wie "weltweit Spiele improvisieren"

- Er findet jedes Jahr an einem festgelegten Wochenende weltweit statt.
- Innerhalb von zwei Tagen muss von den Teilnehmern ein lauffähiges Spiel programmiert werden.
- Mitmachen kann jeder, egal ob technischer Laie oder IT-Profi - wer kreativ sein will, ist willkommen.
- Es gibt keine Preise und keinen Wettbewerb untereinander, das Miteinander zählt.
- Die technische Umsetzung und Plattform ist egal, nur an das bis dahin geheime Thema des Jahres müssen sich alle halten.
- Ein Softwareunternehmen in Ansbach am Bahnhof bot 2017 eine Location an.
- Das Thema 2017: Wellen.

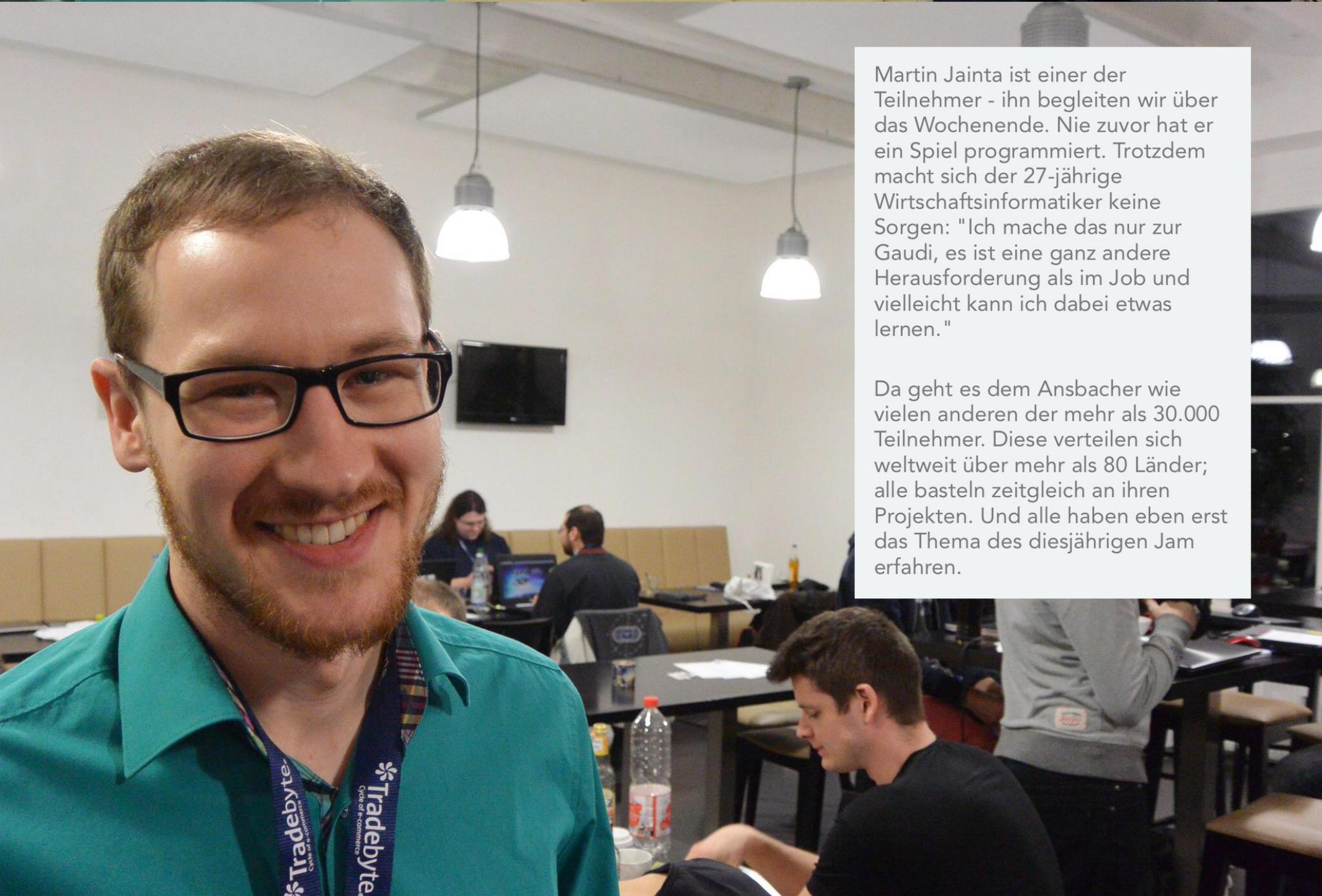
THIS YEAR'S THEME
WAVES



2017 GLOBAL GAME JAM®

www.globalgamejam.org

© 2017 ALL RIGHTS RESERVED GLOBAL GAME JAM INC. CALIFORNIA USA



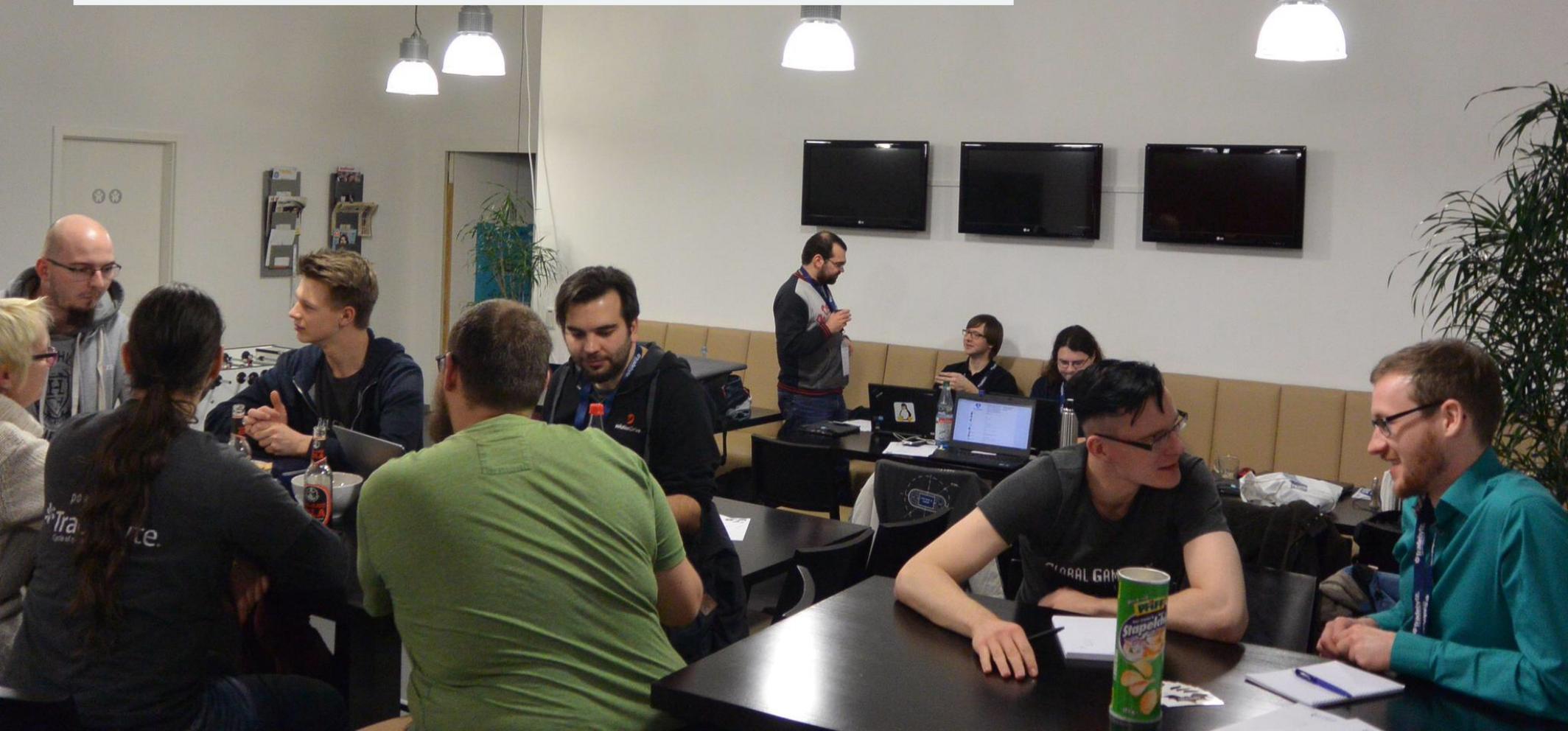
Martin Jainta ist einer der Teilnehmer - ihn begleiten wir über das Wochenende. Nie zuvor hat er ein Spiel programmiert. Trotzdem macht sich der 27-jährige Wirtschaftsinformatiker keine Sorgen: "Ich mache das nur zur Gaudi, es ist eine ganz andere Herausforderung als im Job und vielleicht kann ich dabei etwas lernen."

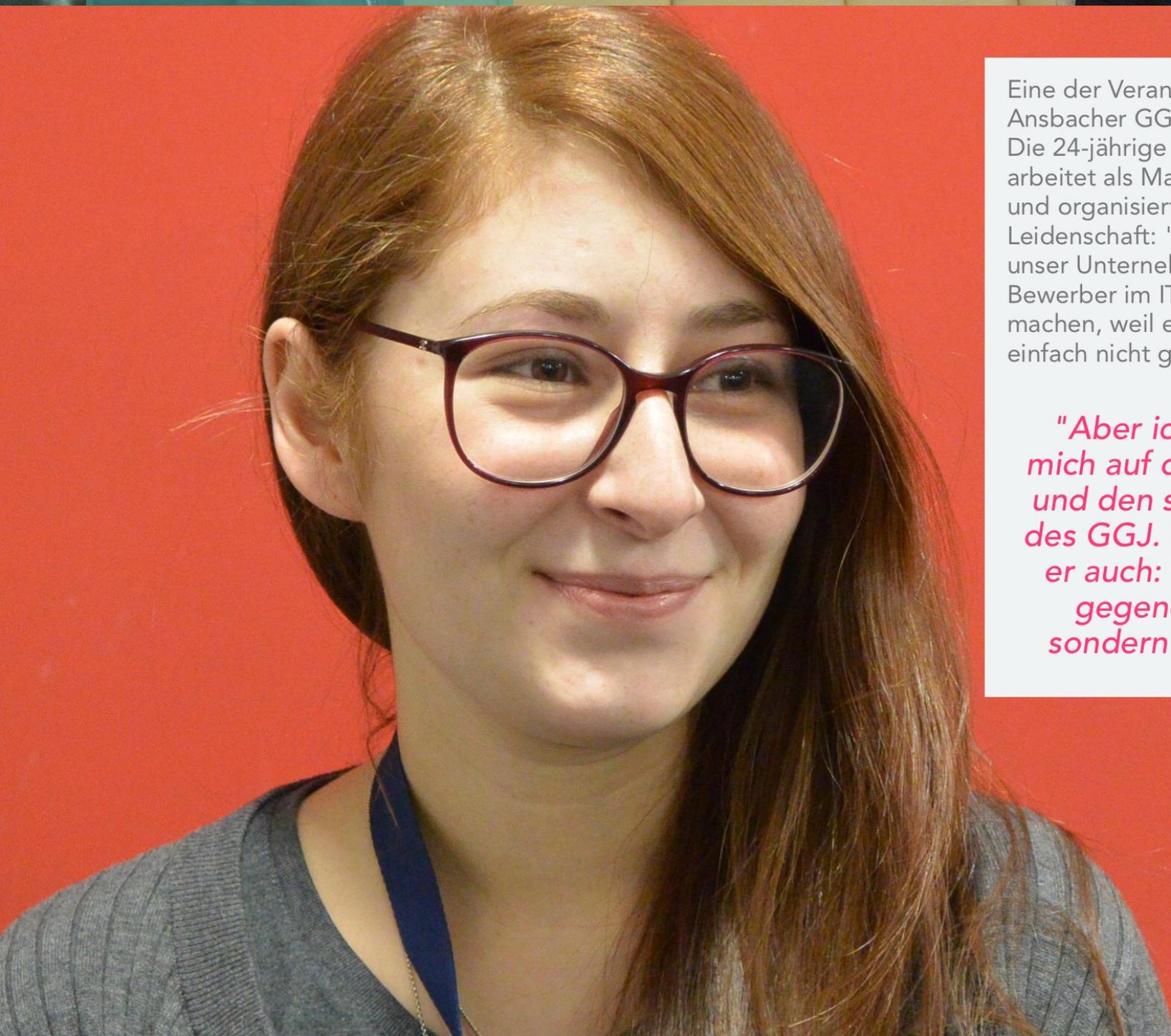
Da geht es dem Ansbacher wie vielen anderen der mehr als 30.000 Teilnehmer. Diese verteilen sich weltweit über mehr als 80 Länder; alle basteln zeitgleich an ihren Projekten. Und alle haben eben erst das Thema des diesjährigen Jam erfahren.

Tag 1: "Also, ich denke beim Thema Wellen erst einmal an einen Strand. Vielleicht sollten wir was mit Sandburgen machen?", sagt Martin leicht verunsichert zu Fabian Ihl (31), der über das Wochenende auch "jammen" will, wie es Insider nennen. Im Einführungsvideo lautet die Empfehlung "Keep it simple" (dt. Haltet es einfach). Das werfen die beiden aber kurzerhand über Bord: "Komm, stecken wir das Ziel einfach viel höher, als Ahnung da ist. Verlieren können wir ja nicht." Damit haben sich Martin und Fabian entschieden, ein Team zu sein.



Auch die anderen sind noch in der Findungsphase: "Sollen wir nicht irgendwas mit Volleyball machen? Nein, jetzt hab ich's! Irgendwas mit Surfen wär doch cool!", tönt es durch den Raum. Die knapp 20 Teilnehmer haben hier Dutzende Laptops und Computer aufgebaut; versorgt werden sie von einer Ansbacher Softwarefirma, die die umfangreiche Verpflegung, Schlafmöglichkeiten und Internet stellt. Fehlen nur noch Ideen. "Aber wir haben doch alle keine Ahnung vom Surfen", schreit jemand vom anderen Ende des Raumes her.





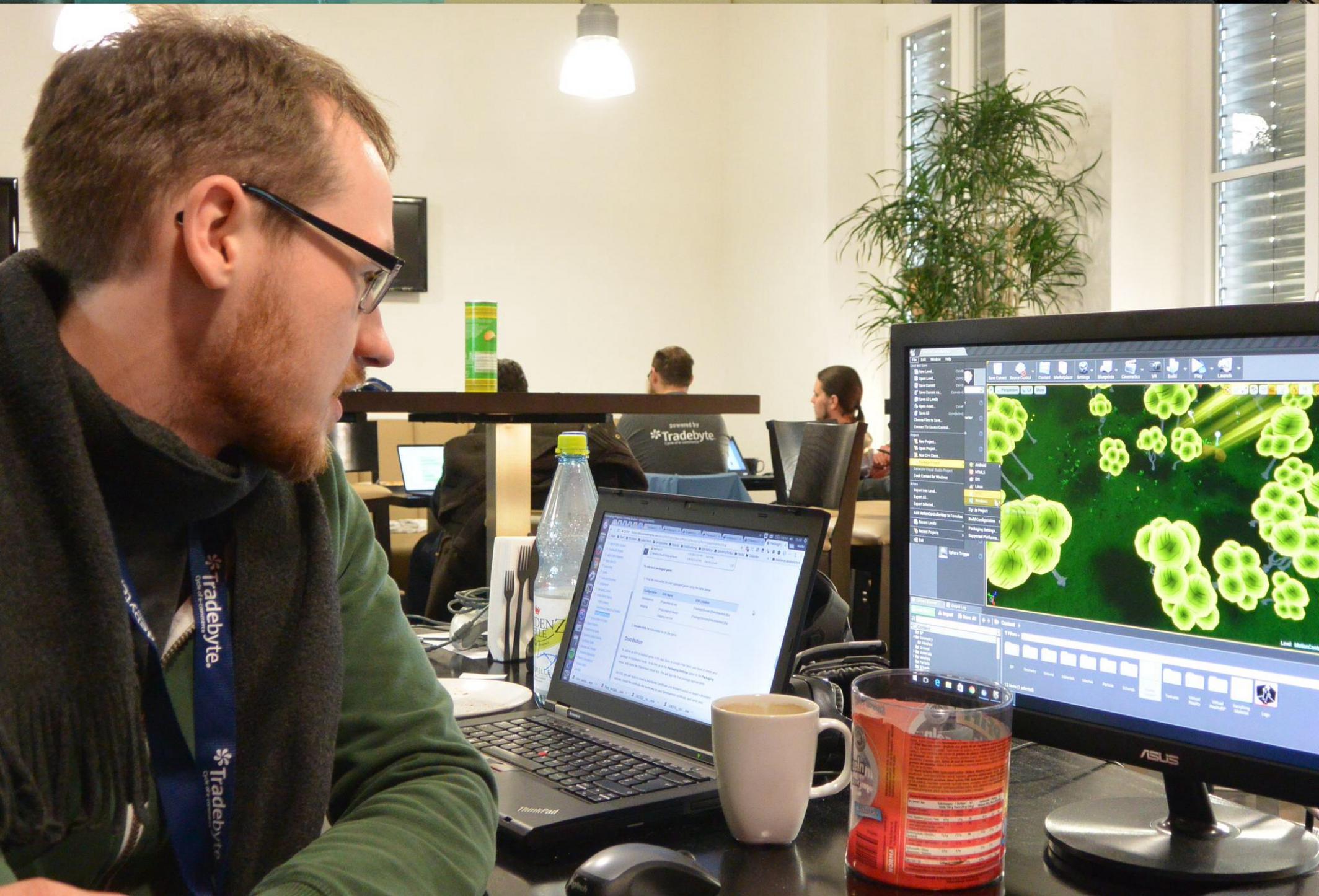
Eine der Veranstalterinnen des Ansbacher GGJ ist Ani Mirzojan. Die 24-jährige Feuchtwangerin arbeitet als Marketing Managerin und organisiert das Treffen mit Leidenschaft: "Klar wollen wir damit unser Unternehmen für mögliche Bewerber im IT-Bereich bekannter machen, weil es in der Region einfach nicht genug gibt."

"Aber ich selbst freue mich auf das Miteinander und den sozialen Aspekt des GGJ. Und dafür steht er auch: Man tritt nicht gegeneinander an, sondern miteinander."

Spät am Abend stellen alle Teams ihre Ideen vor. Und da hat sich bei Martin und Fabian seit dem Startschuss mit den Sandburgen einiges getan: Sie planen jetzt ein Spiel, bei dem Glühwürmchen eingefangen werden sollen. Gespielt wird mittels Controller und VR-Brille.

Aber was hat das Spielkonzept mit Wellen zu tun? Martin erklärt: Töne geben die Richtung an, in die sich der Zocker bewegen muss. Und "Töne sind ja Schall-Wellen".

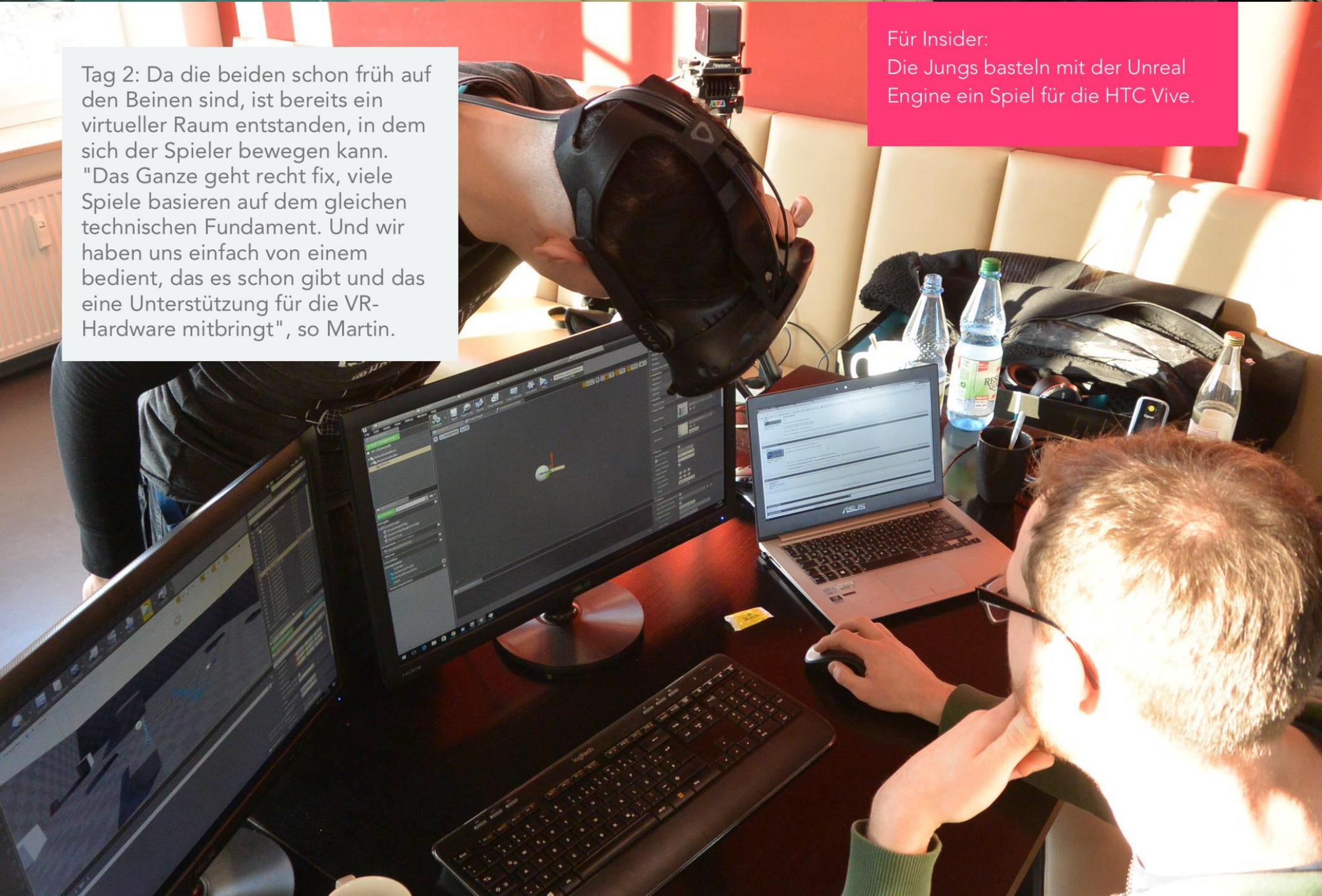




Tag 2: Da die beiden schon früh auf den Beinen sind, ist bereits ein virtueller Raum entstanden, in dem sich der Spieler bewegen kann. "Das Ganze geht recht fix, viele Spiele basieren auf dem gleichen technischen Fundament. Und wir haben uns einfach von einem bedient, das es schon gibt und das eine Unterstützung für die VR-Hardware mitbringt", so Martin.

Für Insider:

Die Jungs basteln mit der Unreal Engine ein Spiel für die HTC Vive.



Und weiter sagt er: "Bisher ist alles gut gelaufen, aber der Controller vibriert noch nicht an der richtigen Stelle, die Töne gefallen mir noch nicht und das Spielprinzip muss auch noch verfeinert werden. Vielleicht lassen wir das mit den Glühwürmchen auch sein und fangen was anderes an..."

Während einige fleißig am Programmieren sind, hat sich der ein oder andere Designer am Whiteboard ausgetobt. Denn Grafiker, Geschichtenschreiber oder Musiker können genau so viel beitragen wie Programmierer. Alle sind gefragt, um ein rundes Spiel zu erschaffen.

BOU
 BAC
 FISK





Video: Und so wird gespielt



Catching Fairies

Tag 3: Auch wenn das Spiel von Martin und Fabian noch kein Menü hat, testen Freiwillige es bereits. Gerade hat das Baby seinen Namen bekommen: Catching Fairies, zu deutsch: Feen fangen.

Das Spielprinzip

Der Spieler mit der VR-Brille kann jetzt mit einem virtuellen Netz Feen im Wald hinterherjagen. Über den Kopfhörer bekommt er signalisiert, in welcher Richtung die nächste Fee zu finden ist. Schall-Wellen eben.

Wo die Feen im Spiel auftauchen, bestimmt der zweite Spieler mit seinem Controller.



Galerie



[Zur Vollbildansicht antippen](#)



Kurz vor der 48-Stunden-Deadline trällert Spielmusik aus allen Ecken. Weil einige den eigenen Programmcode leid sind, werden die Games der anderen Teams ausprobiert: Und die kommen richtig gut an.





Spiel vom GGJ: Stupidalarm

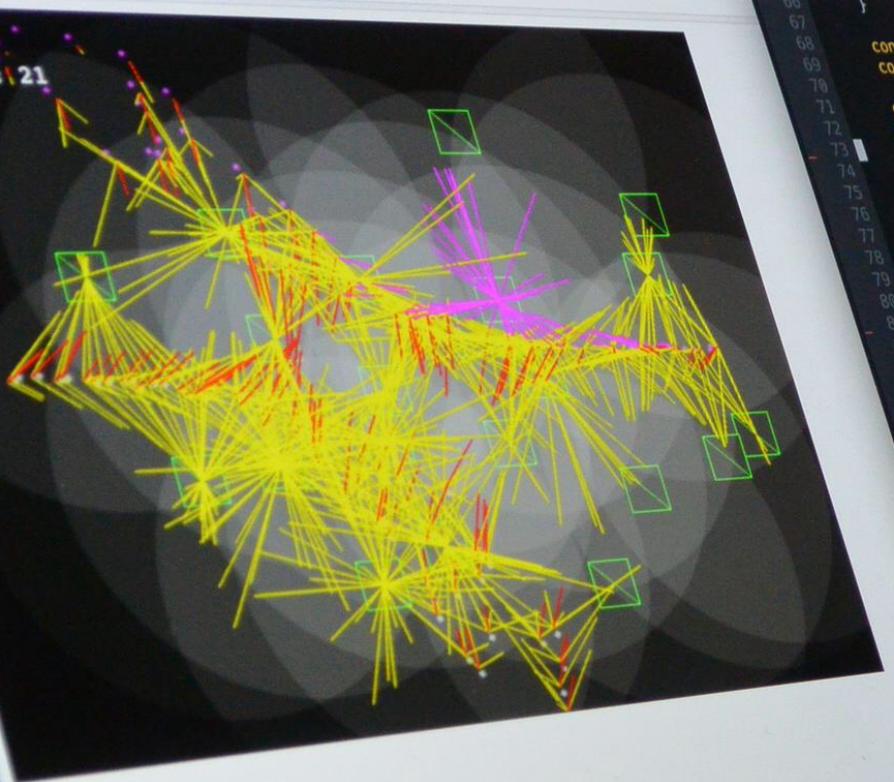
Nach Ablauf der Zeit können tatsächlich alle Teams ein fertiges Spiel vorstellen und ihre Erfahrungen austauschen. Ausnahmslos jeder ist begeistert vom Wochenende, auch Martin ist nächstes Jahr sicher wieder mit dabei. Vielleicht will er auch nochmal mit Fabian entwickeln, mit dem er "sein geballtes Unwissen" dann aufs Neue teilen kann. Was sie mit ihrem Spiel anfangen? "Nichts, war ja nur zum Spaß..."



Tradebyte



Webpack App
 Phaser.Physics.Arcade.Body - x
 Circle opacity, render sprite
 127.0.0.1:8080



```

66 }
67
68 const dx = base.x - particle.x
69 const dy = base.y - particle.y
70
71 const nx = dx / s
72 const ny = dy / s
73
74 if (particle.x !== 0 && particle.y !== 0) {
75   game.debug.geom(new Phaser.Line(
76     particle.x,
77     particle.y,
78     particle.x + nx * ds,
79     particle.y + ny * ds
80   ), '#ff${index === 0 ? '00' : 'ff'}4'(index ===
81   )
82 }
83
84 return {
85   x: (obj.x + nx * ds) / 2,
86   y: (obj.y + ny * ds) / 2,
87 }, { x: 0, y: 0 })
88
89 particle.body.acceleration = new Phaser.Point(
90
91 if (particle.x !== 0 && particle.y !== 0) {
92   game.debug.geom(new Phaser.Line(
93     particle.x,
94     particle.y,
95     particle.x + vector.x,
96     particle.y + vector.y
97   ), '#ff0000')
98 }
99
100 // game.physics.arcade.accelerateToObject(particle, base, distance)
101 // const distance = game.physics.arcade.distanceToPoint(particle, base)
102 // game.physics.arcade.moveToPointer(particle, distance)
103
104 }
105
106 placeObject() {
107   if (game.time.now < this.nextClick) {
108     src/main.js
  
```



Emanuel Wiesner
 SamSon Mitarbeiter

...sollte auch mal wieder was zocken. Oder coden? Nein: beides!

kontakt@samson-magazin.de

