



## Die Dr. Snails Game Jam Gewinner

### Description

Am Mittwoch, den 14. November war es dann soweit: Die Abstimmung über die Platzierungen des 72h Game Jams war vorbei. Zur Erinnerung: Der Jam wurde von Pewn und ByteGame.de organisiert und gesponsert. Ich möchte hier nicht nur schlicht die Platzierungen verkünden sondern die Gelegenheit nutzen um auf die kleinen Kunstwerke einzugehen.

### Die Herausforderung

Ein Game Jam stellt für die Entwickler immer eine große Herausforderung dar. In einer sehr kurzen Zeit muss ein Spiel nach einer oder mehreren Vorgaben entwickelt werden. Die Entwickler, aber auch Außenstehende, konnten über das Thema selbst abstimmen. Damit es nicht hunderte von Themen gibt, wurden sechs Themen vorgegeben.

- Alles nur Zufall
- Einer gegen alle
- Du bist nicht allein
- 30 Minuten Spaß
- Retro-Style
- Timing ist alles

Mit einer relativ klaren Mehrheit von 36% wurde das Thema **Einer gegen alle** gewählt. Auf Platz 2 Landete mit 21% **Retro-Style**, gefolgt von **Du bist nicht allein** mit 17%.

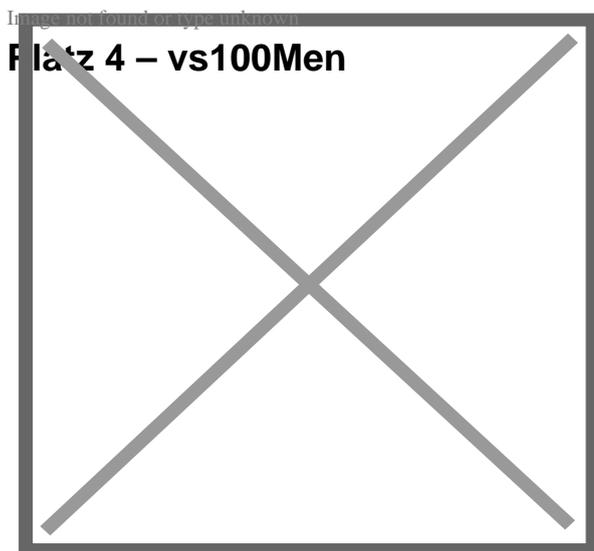
**Einer gegen alle** kommt Entwicklern, die ohnehin unter Zeitdruck stehen, sehr entgegen. Die meisten simplen Spielmechaniken basieren auf dem Prinzip, dass der Spieler gegen mehrere oder gar Horden von Gegnern kämpft, ihnen ausweicht oder auf irgendeine Weise verteidigt. Von *Asteroids* über *Pacman*, *Space Invaders*, *Shoot 'em up*, *Tower Defense*, Prügelspielen und was auch immer wären viele Dinge möglich und relativ zeitnah umsetzbar. Allerdings: Zum Code gesellen sich Grafiken, Sounds und bestenfalls ein paar Levels, die ebenfalls binnen der vorgegebenen Zeit realisiert werden sollten.

## Entwicklungsumgebung und System

Bezüglich der Entwicklungsumgebung gab es keine Vorgaben. Man konnte eine eigene Engine, Unity, Unreal Engine oder was auch immer verwenden. Da auch beim System keine Vorgaben Existierten, wäre ein Browser-Spiel ebenso möglich gewesen wie ein Spiel für den C64. Man hätte natürlich auch ein DOS-Spiel in QBasic entwickeln können.

## Teilnehmer und Platzierungen

Es war der erste Versuch eines solchen Jams auf Pwn, doch selbst dafür war das Teilnehmerfeld nicht sehr groß. Der Wettbewerb wurde zwar auf einigen Webseiten und einschlägigen Foren Wochen vorher beworben und die Entwickler mit Preisen gelockt, tatsächlich schafften es aber nur vier Teilnehmer über die Ziellinie. Von zwei weiteren Projekten war noch bekannt, dass sie angefangen aber nicht beendet wurden. Obwohl es nur vier Teilnehmer gab, können sich die gezeigten Spiele durchaus sehen lassen.



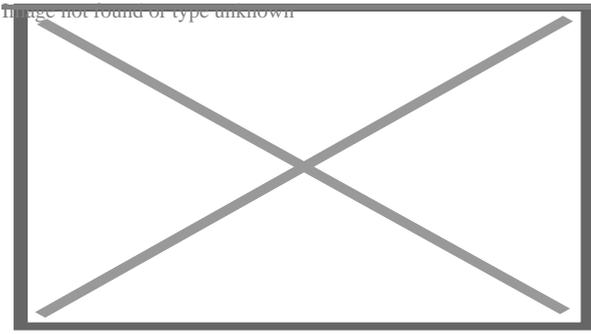
*vs100Men* wurde von **HTX** in Game Maker entwickelt. Es

handelt sich um einen kleinen Top-down Shooter, in dem der Spieler bis zu 100 anlaufende Gegner beseitigen muss. Gesteuert wird mit W A S D über die Tastatur, einen Sound gibt es nicht. Der Clou ist zweifelsohne die Online-Highscoreliste, in der sich jeder Spieler ohne Registrierung verewigen kann.

Der Schwierigkeitsgrad kann als gehoben angesehen werden. Mit nur drei Herzen, ohne Rüstung und anderen Features hat man größte Mühe, lange auf der kleinen Karte zu überleben. Ein kurzweiliger Spaß ist es allemal.

[\[Infos und Download\]](#)

### Platz 3 – The Fu\*\*ing Panacea



In diesem Shoot 'em up kann man als kleines Raumschiff

vertikal durch die Blutbahn fliegen und dabei Bakterien und Viren abschießen. So simpel es auch klingt, so macht es, vor allem durch Musik und Grafik, großen Spaß, auch wenn dieser Spaß nach einer Minute vorbei ist. So lange hat man Zeit, um lokal möglichst viele Punkte zu sichern. Dabei gibt es Gegner, die bei der Zerstörung Punkte ergeben, aber auch gutartige Objekte, die man nicht abschließen darf. Die Herausforderung besteht im richtigen Timing.

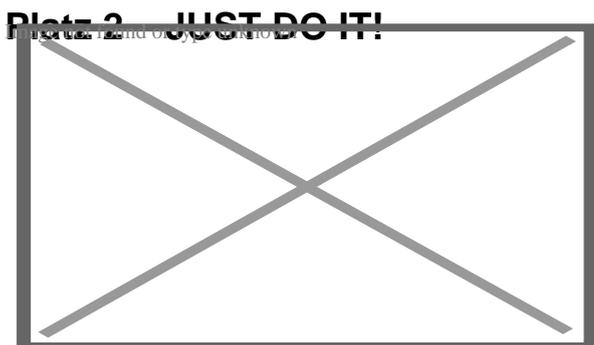
Nett ist die Idee, dass man selbst nicht sterben kann, sondern lediglich die Zeit und die negativen Punkte als Widersacher hat. Da die Level zufallsgeneriert sind, wird es auch nicht so schnell langweilig.

Mindestens so interessant wie der Inhalt ist auch die technische Umsetzung. Benutzt wurde das Point & Click Development Kit, was eigentlich *nur* dafür gedacht ist, P&C Abenteuerspiele zu erstellen.

**TroMu** hat das Werkzeug zweckentfremdet und damit etwas geschaffen, für das es sicher nie vorgesehen war. Die Grafiken wurden selbst gepixelt, die äußerst passenden Sounds stammen von freesound.org. Gesteuert wird das Spiel mit der Tastatur, das Raumschiff bewegt sich mit den Richtungstasten.

Erwähnt werden sollte darüber hinaus noch, dass TroMu neben der Entwicklung noch Videos erstellte um über die Fortschritte zu berichten.

[\[Infos und Download\]](#)



Mein eigener, bescheidener Beitrag, über den ich in [diesem](#)

[Artikel](#) schon ein paar Worte über die Hintergründe verlor.

Entwickelt wurde es mit GameMaker Studio 2 in der aktuellsten Version. Als zweidimensionale Scheibe bewegt man sich durch Labyrinth und muss einigen Gegnern ausweichen. Das Spiel hat 30 Levels, Musik, Soundeffekte und kann per Tastatur oder Gamepad gesteuert werden. Die Texte im Spiel sind auf Deutsch und Englisch, die Levelgrafiken sind Tilebasiert und es gibt ein paar

Grafikeffekte wie Partikel. An Checkpoints wird die Position des Spielers zwischengespeichert, damit er nicht wieder vom Startpunkt aus loslegen muss, falls er stirbt.

Neben dem richtigen Weg zum Ziel muss der Spieler Schlüssel einsammeln um gleichfarbige Türen zu öffnen. Die meisten der Gegner sind sehr dumm, gehen in vorgegebene Richtungen oder schießen entsprechend. Zwei Gegner verfolgen die Bewegung des Spielers und machen mit ihren Schüssen mächtig Feuer unterm Hintern.

[\[Infos und Download\]](#)

## Platz 4 – Einar gegen alle



Die Gruppe **eskalon** rund um **damios** trat gleich mit fünf

Leuten am, um den Jam zu rocken. Leider war es das einzige Spiel, das ich nicht testen konnte. Es läuft zwar mit Java ab Version 9, auf meinem Windows 10 PC konnte ich aber keine Version höher 8 zum laufen bringen. Selbst unter Windows 7 (mit VMware) wollte es nicht starten.

*Einar gegen alle* ist ein Geschicklichkeitsspiel. Der Held mit dem Namen Einar Chattet gerade mit seinem Schwarm, als gerade der Akku seines Handys versagt. Um zu erfahren, ob sie mit ihm ausgeht oder nicht, muss er so schnell wie möglich mit dem Fahrrad durch die Stadt rasen.

Wie das im Leben ist, versperren Autos und Omas den Weg. Wenn Einar gegen ein Auto fährt, stirbt er. Erwischt er eine Oma, wirkt sich das negativ auf die Handlung aus. Je nach Spielverlauf geht somit die kurze Handlung unterschiedlich aus. Vier getroffene Omas zum Beispiel führen dazu, dass man ins Gefängnis landet. Warum angefahrene Omas aber mit einem Stern „belohnt“ werden, erschließt sich mir leider nicht. Die Spielzeit beträgt etwa eine Minute.

Programmiert wurde es, wie gesagt, in Java. Das Projekt ist komplett offen. Die Dateien (WAV, MP3, PNG usw.) können eingesehen werden. Den Code kann man sich [auf GitHub anschauen](#). Der Sound stammt von externen Quellen, die auf der GitHub-Seite angegeben wurden.

[\[Infos und Download\]](#)

## Fazit

Trotz der geringen Beteiligung war es ein ziemlich cooler Wettbewerb. Einerseits, weil ich mich schon ewig nicht mehr der Herausforderung einer solchen Deadline stelle, andererseits, weil ein paar Leute auch zwischendurch zeigten, woran sie arbeiten und wir nebenbei im Discord-Chat noch richtig Spaß hatten. Die gezeigten Spiele können sich alle sehen lassen und ich hoffe, dass einige Außenstehende Lust bekommen haben, beim nächsten Dr. Snails Game Jam teilzunehmen.

**Date Created**

14. November 2018

**Author**

sven