

Global Game Jam 2017

Projektbericht

Mediencampus der Hochschule Darmstadt

Studiengang Animation & Game

Global Game Jam

Der Global Game Jam oder kurz GGJ ist eine jährlich, weltweit stattfindende Veranstaltung bei der in 48 Stunden in Teams oder einzeln Spiele entwickelt werden.

Die Global Game Jam 2017 Jam Site am Mediocampus der Hochschule Darmstadt wurde von den Animation and Game Bachelor Studierenden Liana Heinrich und Lea Schliebusch, Prof. Tilmann Kohlhaase und Laboringenieur Martin Streit und organisiert.

Die Jamsite an der Hochschule Darmstadt bietet neben Platz, Strom, Internet auch Computerlabore mit Projektion, Ein- und Ausgabegeräte wie Grafiktablets und Kreativstiftdisplays, Head Mounted Displays, Game Controller, Aufnahmegeräte und Studios für Ton und vieles andere mehr. Auch war es wieder möglich vor Ort zu übernachten um möglichst viel Zeit in die Spieleentwicklung zu stecken und nicht zwischen Schlafen und Spaß haben eine große Distanz zurückgelegt werden muss. Auch ein Großteil der Verpflegung für die Jammer kann gestellt werden.

Offizielle Jam Site auf der Global Game Jam Website

<http://globalgamejam.org/2017/jam-sites/mediocampus-dieburg-global-game-jam>

Der Jam hat mit einer Keynote am Freitag Nachmittag begonnen:

Keynote von Teut Weidemann

With over 25 years of industry experience Teut Weidemann is one of the most experienced game producers in Germany. During the “home computer” time he worked as development director at Rainbow Arts and shipped over 50 products, among them classics like Turrigan, MUDS, X-Out, Apprentice or Katakis.

After a short break at Apple Computers and Microsoft Games he produced Advertainment titles for Kellogg, Kraft Jacobs Suchard and the German government.

In 1996 he founded his own development studio “Wings Simulations” which shipped in the following years the highly awarded Panzer Elite. He sold his studio to the public listed company Jowood AG in 2000. Until 2005 he shipped the online team based shooter “Söldner – Secret Wars” that featured for the first time a fully destructible environment in an online game.

After 2005 he was called into the board of CDV AG as CTO, one of the eldest publishers in Germany. During his time as CTO he was responsible for development, IT and marketing.

End of 2007 he become an independent consultant for online games and consulted various clients how to enter or optimize their online games efforts in development, operating and design of f2p games. Recently he was responsible for the Design of the successful f2p game „The Settlers Online“ for Ubisoft and worked on Assassins Creed Identity on Mobile.

Teut is known due to his polarising talks on various conferences in Germany, Asia and USA.

<https://ag.mediocampus.h-da.de/blog/teut-weidemann-speaking-at-the-opening-of-global-game-jam-2017/>

Entstandene Spiele

9 von 10 entstandenen Spielen stehen zum Download inklusive der Quell-Files hier zur Verfügung

<http://globalgamejam.org/2017/jam-sites/mediencampus-dieburg-global-game-jam/games>

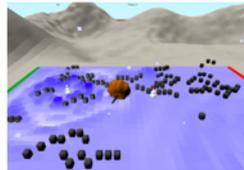
Mediencampus Dieburg Global Game Jam Games

Displaying 1 - 10 of 10



AvatarOfTheSewers

Harvest the elemental forces to defend yourself against never ending waves of enemies. Use your elemental powers to defeat each wave, by sending out burst of energy or huge waves of destruction. In...



Bananaparty

Play waveball with a pumpkin. You cannot kick it but waves can. Try a banana to power up your waves and prevent your opponent from scoring in your goal.



Catch The Signal

Manipulate the environment (level) to build a connection between an emitter to a receiver. There is a certain present struggle that W-LAN, one of the most precious things in the world one can have...



Cutting Hair

You have fabulous hair, the envious balding skulls dont. Beat them up with your supreme hairstyle to stop the balding danger! Control with WASD and bash your enemies with left/right mouse.



Groom the Merfolk

A young mermaid/merman is about to go to prom, but the phrase "Bad hair day" get's a whole new meaning if the tides are constantly ruining your fabulous hairstyle. Help the merman/...



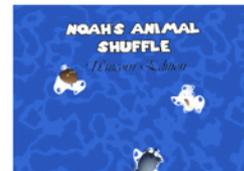
Hunger Games: Dickes Dickes Trampolin

Fat Hawaiian people on a jump pad in an epic fight for fame and fortune. The game is a local multiplayer game for up to 4 persons. Use your weight and increasingly large belly in order to...



Microwave Battle

Microwaves, fighting on an Island



Noahs Animal Shuffle [UNICORN EDITION]

Rescue animals from the great flood by sacrificing others!...

SuperTurtokBattle

An arena shooter where the projectiles blend out in form of a sinus wave.



Wavebound

The game is about a small character named Flame who explores the mysterious realms of Embershard. It's a 2D sidescroll platformer in which the whole level consists of many loose parts moving...

51 registrierte Teilnehmer haben beim Global Game Jam 2017 am Mediencampus der Hochschule Darmstadt in 48 Stunden Spiele entwickelt.

Weitere Ankündigungen im Vorfeld gab es dazu im hFMA Newsletter (Hessen, 1/2017 vom 5. Januar 2017) auf der hFMA Website sowie im Echo Darmstadt (http://www.echo-online.de/lokales/darmstadt/global-game-jam-computerspiele-workshop-an-der-hochschule-darmstadt_17620150.htm)

Die Ergebnisse wurden traditionell neben einer Präsentation am Sonntag Abend nach dem Jam auch beim Media Monday vorgestellt. Der Darmstädter Echo hat den Event auch besucht und einen Artikel veröffentlicht.

Darmstädter Echo, 26.01.2017, Seite 25 / Kultur

48 Stunden vor dem Monitor Global Games Jam Studenten des Mediacampus Dieburg beteiligen sich an internationalem Wettbewerb

DIEBURG. Unter Zeitdruck und verschärften Bedingungen kreativ arbeiten: eine Aufgabe, vor der die Studenten des Mediacampus Dieburg jetzt standen. Denn sie nahmen teil an der weltweiten 48-Stunden-Veranstaltung "Global Games Jam" und sollten ein neues Computerspiel entwerfen. Seit 2009 wird jeweils im Januar zu diesem internationalen Wettbewerb eingeladen, an dem sich vom Studenten über den Dozenten, bis hin zum professionellen Designer jeder beteiligen darf. In 95 Ländern wurden rund 7000 Spiele entworfen. An 702 Orten in 95 Ländern wurden am Wochenende dabei rund 7000 Spiele entworfen. Beim letzten Termin der "Media Monday"-Reihe im Wintersemester 2016/17 wurden jetzt die Dieburger Ergebnisse im Kinosaal des Mediacampus vorgestellt. Man hatte sich zum vierten Mal beteiligt; zehn Teams mit insgesamt 51 Teilnehmern waren dabei, jetzt präsentierten drei Gruppen und einzelne Spiele-Entwerfer ihre Ideen. Mitorganisator Martin Streit erläuterte das Projekt: Rund um das vorgegebene Thema "Wellen" waren Fähigkeiten wie Programmierung, Grafisches- und Sound-Design gefordert. Viele Studenten bewiesen dabei Sinn für absurden Humor. Von "Avatar of the Sewers", bei dem sich der Spieler gegen unendliche Wellen an Feinden verteidigen muss, konnte Streit dabei nur Screenshots zeigen: Um ganz in die düsteren Welten eintauchen zu können, braucht man Virtual-Reality-Headsets. Eine Gruppe Physiker nutzte dagegen das Linux-System für ihre "Bananaparty", bei der es gilt, einen Kürbis durch ein Feld voller springender Schneemänner zu manövrieren. Mit Bananen kann man ihre Wellen verstärken. Rund um das alltägliche Problem des funktionierenden W-LAN-Empfangs im eigenen Haus dreht sich "Catch the Signal": Hier soll der Spieler gegen den Widerstand dicker Wände ein störungsfreies Signal von einer Strahlenquelle bis zum "Hot Spot" auf der Toilette einrichten. In "Cutting Hair" müssen kleine Mädchen die eigene Haarsprache gegen neidische Totenköpfe verteidigen. Im witzigen 3D-Spiel "Groom the Merfolk" gelüstet es ein Meeresvolk nach schicken Kopfbedeckungen für den bevorstehenden Abschlussball. Vertrackte Faktoren wie Anker oder radioaktiver Müll verhindern allerdings oft die Neuausstattung von König Neptun und seinen Meeresdamen.

Noch absurder geht es bei "The Hunger Games" mit dem Untertitel "Dickes Dickes Trampolin" zu: Hüpfende Eingeborene, die Vulkan-Festspiele gewinnen wollen, müssen sich nicht nur voll fressen, sondern auch ihre Kontrahenten in den Abgrund schubsen. Ebenso egoistisch sind beim "Microwave Battle" Haushaltsgeräte, die ihr Gegenüber von einer einsamen Insel stoßen sollen. Hilfe für Noah und seine verlorenen Tiere. Vier Dozenten, darunter Präsentator Paul Nasdalack, entwickelten gemeinsam "Noahs Animal Shuffle" für den Tablet-Computer. Auf hoher See darf man hier Noah dabei helfen, verlorene Tiere wieder einzufangen, wobei ausgestorbene Wesen wie Einhörner allerdings geopfert werden dürfen. Bei "Wavebound" soll der Anwender ein Flammenkind unbeschadet über bewegliche Steine manövrieren: ein klassisches "Renn-und-Spring"-Geschicklichkeitsspiel.
