

# Game-Jam vom 22.6.2019

Spieentwicklung Bodensee, ToolBox-Bodensee, 12. Spieleentwickler-Treffen

## Beitrag von TFT

### >>>>> Rechen King <<<<<<

#### Spiel Ziel:

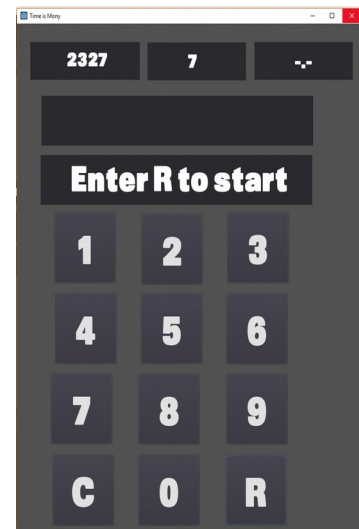
„Rechen King“ ist ein Trainings-Spiel, um die Kopfrechen-Arten zu trainieren.

Addition / Subtraktion  
Multiplikation / Division

Es gibt 3 Stufen:

1-10 / 11- 100 / 101-1000

Zur Zeit gibt es nur Stufe 1



#### Wie wird gespielt ?

Durch drücken der Taste „R“ wird eine zufällige Aufgabe gestellt, und die Zeit beginnt zu laufen, solange bis der Spieler wieder die Taste „R“ betätigt. Links oben wird die Zeit in Millisekunden angezeigt die gebraucht wurde. Inklusive der Eingabezeit. Rechts oben wird diese Zeit festgehalten. Wurde diese Aufgabe schonmal gelöst, steht dort die kleinste, erreichte Zeit. Konnte man diese unterschreiten, wird ein Hinweistext ausgegeben.

Jede gelöste Aufgabe gibt einen Punkt. Jede verbesserte Zeit gibt 10 Punkte.

#### Timer :

Die Formatierung der Timer basiert auf Millisekunden. Alles größer als 999 liegt im Sekundenbereich.

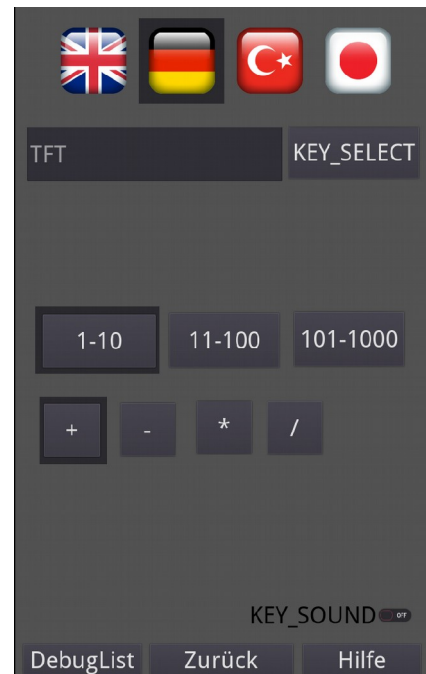
## Die Configurations Seite

Hier werden Dinge eingestellt wie der Player Name. Alle Zeiten und Rechenaufgaben die bereits gelöst wurden, werden beim Verlassen des Spieles gespeichert.

Es kann die Rechenart und der Zahlenraum eingestellt werden.

Der Sound kann aus und ein geschaltet werden.

So wie die Sprache bestimmt werden. Diese Sprachen habe ich ausgewählt, weil ich sie Favorisiere und einen geeigneten Font gesucht habe, der auch andere Schriftzeichen beherrscht.



Über den Select Button können bereits gespeicherte Spiele ausgewählt werden. Dazu reicht ein Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag.

Die DebugListe ist zur Fehlerausgabe auf Android Geräten gedacht. Da es manchmal echt schwierig war, bestimmte Fehler zu finden.

Da GODOT das Darstellen von Webseiten noch nicht beherrscht. Gibt es die Hilfe Seiten .... also dieses Dokument zum durchblättern.

## Game-Jam vom 22.6.2019

Spieleentwicklung Bundessee, Trollha-See, 12. Spielentwickler-Treffen

### Beitrag von TFT

>>>> Rechen King <<<<<

**Spiel Ziel:**

„Rechen King“ ist ein Trainings Spiel, um die Kopfrechen-Arten zu trainieren.

Addition / Subtraktion  
Multiplikation / Division

Es gibt 3 Stufen:

1-10 / 11-100 / 101-1000

Zur Zeit gibt es nur Stufe 1


**Wie wird gespielt ?**

Durch drücken der Taste „R“ wird eine zufällige Aufgabe gestellt, und die Zeit beginnt zu laufen, solange bis der Spieler wieder die Taste „R“ betätigt. Links-oben wird die Zeit in Millisekunden angezeigt die gebraucht wurde. Inklusiv der Eingabezeit. Rechts-oben wird diese Zeit festgehalten. Wurde diese Aufgabe schon-mal gelöst. Steht dort die kleinste, erreichte Zeit. Konnte man diese unterschreiten, wird eine Hinweistext ausgegeben.

Jede gelöste Aufgabe gibt einen Punkt. Jeder verbesserte Zeit gibt 10 Punkte.

**Timer :**

Die Formatierung der Timer basiert auf Millisekunden. Alles größer als 999 liegt im Sekunden Bereich.



<< Zurück >>

Für Anregungen und Ideen bin ich immer offen.

# Train the Brain

## **Weiterführende Erläuterungen :**

Da bei einem Game-Jam nicht viel Zeit bleibt für Konzept, Coden sowie Feintuning, ist das Spiel noch recht grob, die Buttons sind nicht ausgerichtet und die Modi sind noch nicht alle implementiert. Aber es macht schon Geräusche und die Zeiten zu unterbieten macht schon jetzt Spass.

Das Game wurde in Godot 3.1 geschrieben. Und ist unter Windows und Android lauffähig. Wobei der Fokus auf Touchscreen-Eingabe gelegt wurde. Somit sind Mouse-Benutzer klar im Nachteil.

Als speziellen Schwierigkeitsgrad kam noch hinzu, dass ich Godot erst seit 3 Wochen kenne und mit GDScript, das wie Python aufgebaut ist, so gar nicht klar komme. Aber dafür kann sich das Ergebnis schon sehen lassen.

## **Wie geht es weiter?**

Da mir das Game selber Spass macht, werde ich es noch weiter ausbauen. Die Modis und Rechenarten werden noch implementiert. Die Gadgets werden zurechtgerückt. Ein In- und Outro kommen noch dazu. Die Ergebnisse werden gespeichert und wenn ich noch dazu komme wird eine Bestenliste eingebaut.

## **Die Geschichte:**

Dieses Spiel habe ich bereits öfter programmiert. Ich benutze es zum Erlernen einer neuen Sprache. Das Konzept ist über 39 Jahre alt .

1980 auf den ZX 80	in ASM.
1982 auf den C64	in Basic und ASM
1986 auf dem Amiga 500	in GFA Basic
1987 auf dem Amiga 500	in Amiga Basic
1990 auf dem Amiga 500	in AMOS Basic
1991 auf dem Amiga 1000	in Blitz Basic
1993 auf dem PC	in GFA-Basic
2000 auf dem PC	in DarkBASIC
2001 auf dem PC	in Blitz3D
2001 auf dem PC	in PureBasic

2003 auf dem PC	in KBasic
2006 auf dem PC	in HTML
2014 auf dem PC	in HTML5
2015 auf dem PC	in BlitzMax
2016 auf dem Handy	in Android Studio
2019 auf dem PC/Android	in Godot 3.1

### **Abschlusswort:**

Für alle die sich für das Programmieren von Spielen interessieren, aber nicht gleich C, C++ oder gar mit C# anfangen wollen, kann ich Godot wärmstens empfehlen. Es ist Opensource und der Overhead ist bescheiden.

### **Links:**

<https://godotengine.org/>

<https://toolbox-bodensee.de/blog/rueckblick-spieleentwickler-treffs/>