

Spielend durch die Pandemie

Gamedesignerinnen und Gamedesigner der Fachhochschule Salzburg kreieren ein gemeinsames Online- Erlebnis

Langversion

3...2...1...und LOS! Vorsicht, pass auf die Stacheln auf! Schnell Spring! Oh nein, zu spät...

So könnten sich Spielerinnen und Spieler des Online Multiplayers Happy Funtime Labs anhören, wenn sie versuchen mit ihren süßen Kuschtier-Charakteren den schwierigen Parkour zu bewältigen, den sie zuvor gemeinsam erstellt haben. Das Bachelor-Abschlussprojekt der Studiengänge MultiMediaArt und MultiMediaTechnology soll Spielspaß für alle bringen, egal ob ihre Freunde und Freundinnen direkt im Haus nebenan wohnen oder sich mehrere hunderte Kilometer weit weg befinden.

Happy Funtime Labs verbindet Freunde und Freundinnen und schafft durch seinen offenen Online-Multiplayer Modus die Möglichkeit neue Menschen kennenzulernen und das Spielerlebnis zu teilen. Die Konzeption für das Spiel begann im Juni 2020. Durch die Corona Situation und den damit verbundenen Bedingungen war für das Team schnell klar, dass sie gegen die physischen Abstandsregelungen und Verbote ankämpfen wollen.

Gesagt, getan. Die jungen Studierenden trotzen der Pandemie auf ihre eigene Art und Weise und entwickeln das Spiel HappyFuntimeLabs.

„Unser Spiel trifft den Nerv der aktuellen Zeit“ sagt Johannes Schatteiner, der Projektmanager des Teams. Happy Funtime Labs vereint schnelles, intensives und kompetitives Spielerlebnis mit der sozialen Komponente durch den Online-Multiplayer Modus. Gemeinsam gebaute Level können gespielt und danach, mittels Upload, mit anderen Menschen geteilt werden. Bei der Gestaltung der Level können die Spielerinnen und Spieler ihrer Fantasie freien Lauf lassen und zwischen verschiedenen gestalteten Baublöcken wählen. Durch Hindernisse und Fallen wie beispielsweise Stachelwalzen, Stachelfallen oder tödlichen Roombas kann die gebaute Strecke zu einem spannenden Parkour umfunktioniert werden.

Ende Mai 2021 wird das Spiel auf der Plattform Steam veröffentlicht und ist kostenlos für jeden zugänglich.

Spielend durch die Pandemie

Gamedesignerinnen und Gamedesigner der Fachhochschule Salzburg kreieren ein gemeinsames Online- Erlebnis

Kurzversion

Das Bachelor-Abschlussprojekt von Studierenden der Fachhochschule Salzburg verbindet Spielbegeisterte. Junge Studierende der beiden Fachbereiche MultiMediaArt und MultiMediaTechnology kreieren gemeinsam das Online-Multiplayer Game Happy Funtime Labs. In diesem Spiel können Teilnehmende jeweils einen aus vier süßen Kuscheltier-Charakteren wählen. Danach geht es daran mit Baublöcken und Hindernissen einen Parkour zu bauen. Ist die Strecke erstmal fertiggestellt kann es losgehen! Sieger ist wer als erstes den blutrünstigen Parkour bestreitet und das Ziel erreicht. Nach dem Spielvergnügen kann die Strecke online hochgeladen werden, um sie mit der Happy Funtime Labs Community zu teilen. So können Spielerinnen und Spieler ihre Level untereinander austauschen. Mit diesem Projekt möchte das junge Team die Menschen, trotz der schwierigen Bedingungen durch die Pandemie, wieder ein Stückchen näher zusammenbringen.

Rückfragehinweis

Rückfragen & Kontakt

Ansprechperson: Johannes Schatteiner

happyfuntime.contact@gmail.com

<https://portfolio.fh-salzburg.ac.at/projects/2021-happy-funtime-labs>

Kurzbiografien

Benjamin Bruckmoser ist 24 Jahre alt und spielt seit er sich erinnern kann Videospiele. Schon im Kindesalter formte sich der große Traum, eigene Spiele zu entwickeln. Sein Bildungsweg führte ihn schlussendlich an die Fachhochschule Salzburg, in den Studiengang MultiMediaTechnology. Im Abschlussprojekt scheint seine Beteiligung in sowohl Game Design als auch auf der technischen Seite auf. Hauptaufgabenbereiche von Benjamin umfassten Programmierung an dem Level Editor, Entwicklung von User Interfaces und die Implementierung der verschiedenen Game Loops.

Hannah Fehkührer befindet sich im letzten Semester ihres Bachelorstudiums MultiMediaArt. Die 22-Jährige Linzerin hat sich durch ihre kreative Ader für den Studien-zweig Computeranimation qualifiziert. In dem Projekt war sie unter anderem für die visuelle Konzeption und Ideenfindung zuständig. Des Weiteren erstellte sie die Charaktere und Hindernisse samt Texturen und entwickelte die Texturen für die Baublöcke.

Johannes Madl beschloss nach seiner Matura am Musischen Gymnasium, sein Hobby, die Musikproduktion und alles was dazu gehört, zum Beruf zu machen. Dies führte ihn an die Fachhochschule Salzburg zum Fachbereich Audio des MultimediaArts-Studiums. Die zahlreich daraus resultierenden multimedialen Projekte förderten seine Audio-Technischen Fähigkeiten und Beziehung, sodass er schlussendlich, zum 3. Jahresprojekt im Abschlusssemester, noch zum Sounddesigner und Audiocoder für das Game-Projekt Happy Funtime Labs befördert wurde, bei dem er nun für das Klangbild des Spiels verantwortlich ist.

Johannes Schatteiner ist 22 Jahre alt und sein Werdegang hat ihn nach der technischen Informatik an der HTL Salzburg zum MultiMediaTechnology-Studium an der Fachhochschule geführt. Die Erfahrungen, die er auf diesem Weg und bei seiner Tätigkeit als Softwareentwickler neben dem Studium gesammelt hat, haben ihn dazu veranlasst als Projektmanager das Team von Happy Funtime Labs zu führen. Aufgrund seiner technischen Expertise hatte er auch die Rolle des Lead-Programmer inne, bei der er sich vornehmlich um Network-Programming und Performance-Optimierung gekümmert hat.

Simon Seebacher kam nach ein paar Jahren im Arbeitsleben als Quereinsteiger an den Studiengang MultiMediaTechnology. Er entschied sich im zweiten Semester den Zweig Web zu verfolgen. Aufgrund seiner Leidenschaft für Spiele und der geplanten Features von Happy Funtime Labs ergab sich die Möglichkeit bei diesem mitzuwirken. Er beschäftigte sich hauptsächlich mit der Authentifizierung, dem Level Browser, und der Games-Vertriebsplattform Steam.

Stefan Strubegger entschied sich nach seiner Lehre als Mechatroniker, den Einstieg in eine akademische Laufbahn zu wagen. Durch sein großes Interesse an Spielen, entschied er sich für die Fachhochschule Salzburg und den Studiengang MultiMediaTechnology mit dem Schwerpunkt Game. Bei Happy Funtime Labs war er für den Charactercontroller, die Kamera und für den blutigen Aspekt verantwortlich sowie kleinere visuelle Teile.

Des Weiteren wurde das Team unterstützt von:

- Tina Krump
- Fabian Rohrmoser
- Florian Schatteiner