

Swenja Wütscher: appgezockt Pixel Press Floors

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

Jump'n'Run, selbstgemacht. Pixel Press Floors ist eine Do-it-yourself-Gamingplattform, bestehend aus zwei Elementen: ein sogenanntes Sketch Kit mit Raster und Anweisungen, um eigene 8-Bit-Spiele zu entwerfen, und die App, um Arbeitsergebnisse aufzuzeichnen, einzusenden und letztendlich zu zocken. Nach Super Mario Bros.-Manier können fünf Level (ein einfaches Level kann in weniger als einer Stunde umgesetzt werden) Pixel für Pixel selbst gezeichnet werden – auf speziell gemustertem Papier, direkt am mobilen Endgerät oder auch in Kombination der beiden; Papierskizzen werden mittels Scanner von der App digitalisiert. Am mobilen Endgerät anschließend noch Funktionalitäten einfügen, Design auswählen, Farben modifizieren ... und im Handumdrehen bewegt sich die Wunschfigur laufend und hüpfend durch das Terrain, um am Spielfeldrand angekommen mittels Leiter im nächsten Level zu landen.

Die Nutzerinnen und Nutzer bringen die kreative Leistung, den Rest – also das Programmieren – leistet Pixel Press, so dass die App es ermöglicht, eigene Spiele zu programmieren, ohne auch nur einen einzigen Code anfertigen zu müssen. Voraussetzung sind ein gewisses Geschick beim Zeichnen sowie rudimentäre Englischkenntnisse zum Lesen der (momentan noch ausschließlich) englischsprachigen Anleitung; die bebilderte Legende hilft dabei aber enorm. In der Pixel Press Floors-Community muss (!) das fertige Game schlussendlich dann getauscht werden. Alternativ kann der Programmierschritt aber auch übersprungen und direkt mit Level 1 eines bereits vorhandenen Spiels gestartet werden. Pixel Press Floors ist damit ein faszinierendes Kickstarter-Projekt mit einer erfolgreich-zugänglichen, werbefreien Mission: Jump'n'Run, selbstgemacht.iOS (kostenfrei | englisch)Android (Juni 2014)