



Worm Clone –

The Dangerous Worms

Design Document

Development Team

- Robert Katzian, rkatzian@edu.uni-klu.ac.at, 0460592
- Manfred Jürgen Primus, mprimus@edu.uni-klu.ac.at, 0060243

Game objects

Das Spiel ist an Worms angelehnt. Gespielt werden kann es von einem bzw. zwei Spielern. Bei einem Spieler übernimmt den Part des Gegenspielers der Computer. Im Gegensatz zu Worms hat ein Spieler (vorerst) aber nur ein "Teammitglied" (nicht 4 wie in Worms).

Jedes Teammitglied erhält zu Beginn des Spieles 100 Lebenspunkte. Das Ziel der Spieler ist es, die 100 Lebenspunkte des Gegners durch Beschuss mit unterschiedlichen Objekten zu reduzieren. Erschwert wird dies durch wechselnden Wind. Die meisten Objekte für das Game werden selber gezeichnet und animiert werden.

Sounds

Während des Spiels wird Hintergrundmusik laufen. Schüsse werden mit passenden Effekt-Klängen akkustisch aufpoliert.

Controls

Die Kontrolle des Spiels erfolgt mit Keyboard (kleinere Teile optional mit Maus).

Game flow

Zu Beginn des Spieles gibt jeder Spieler seinen Namen ein. Ist der Computer der Gegenspieler, kann man dessen Grundstärke auswählen. Der Startplatz und die Startreihenfolge werden zufällig bestimmt. Danach kommen die Spieler abwechselnd an die Reihe. Der Spieler der am Zug ist, bewegt seine Figur und wählt aus den implementierten Angriffsarten eine aus. Für die gewählte Angriffsart muss er die Schussstärke (z. B. für Pfeil und Bogen) und die Richtung angeben (entweder mit der Maus oder durch die Angabe eines Zahlenwertes für die Schussstärke und eines Winkels für die Richtung). Durch Drücken einer Taste werden seine Angaben übernommen und ausgeführt. Trifft er einen Spieler (er kann auch natürlich auch sich selbst treffen), werden für diesen Schadenspunkte berechnet und von den vorhandenen Lebenspunkten subtrahiert. Sobald mindestens ein Spieler 0 oder weniger Lebenspunkte hat, hat der Spieler gewonnen, der mindestens einen Restpunkt hat.

Levels

Per default sollen drei Runden gespielt werden. Spielt man gegen den Computer, so passt sich dieser der Stärke des Gegners an.

Screen

