

Postmortem: Worm Clone

Worm Clone – The Dangerous Worms – ist ein Spiel das mit Java umgesetzt wurde. Es wurde im Rahmen einer „Computer Games“ Lehrveranstaltung, welche an der Universität Klagenfurt angeboten wurde, erstellt. In dem Spiel übernimmt man die Steuerung eines Wurms und versucht, seinen Kontrahenten mittels Karottenraketen zu eliminieren.

Es handelt sich bei Worm Clone um ein 2D Shoot 'em up bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten. Es gibt ein blaues und ein rotes Team. Ziel ist es, mittels einer Karottenbazoka den Kontrahenten zu besiegen. Das Spiel ist runden basierend. Ein Spielzug ist zeitlich begrenzt und es kann immer nur ein Schuss abgefeuert werden. Jeder Spieler hat 100 Lebenspunkte. Sind diese aufgebraucht hat man verloren. Die Würmer werden über die Tastatur gesteuert.

Was ist gut gelaufen:

Fun beim Testen

Normal gibt es beim Testen mehr Stress als Spaß. Bei Worm Clone haben sich jedoch einige sehr lustige Situationen ereignet. Ein neuer Build, bei dem plötzlich die Würmer, sobald der Gegner an der Reihe ist, wegfliegen, sei hier als Beispiel erwähnt. Grundsätzlich ließen sich die meisten Fehler recht zügig ausbessern.

Als die Bilder das laufen lernten

Durch den Einsatz eigener Sprites und Grafiken konnten wir unsere Ideen besser umsetzen. Um sich über das grundlegende Design der Würmer klar zu werden wurden einige Skizzen per Hand angefertigt. Nachdem klar wurde, wie der Wurm aussehen sollte, wurde er mittels Grafiksoftware digitalisiert und animiert.



Abbildung 1 - Erste Animation des Wurms

Was ist schlecht gelaufen:

Unterschätzter Zeitaufwand – Animationen

Es waren noch mehrere Animationen und Waffen geplant. Diese mussten aus Zeitmangel jedoch gestrichen werden.

Ins Spiel sollte auf jeden fall eine „Kartoffelgranate“ eingebaut werden. Für diese hätte es auch noch eine andere Wurf bzw. Schusskurven Berechnung geben sollen. Außerdem gibt es eine „Todesanimation“ die es aus Zeitgründen ebenfalls nicht ins Spiel geschafft hat.

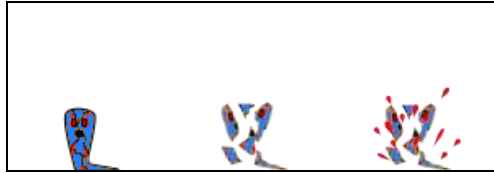


Abbildung 2 - Todesanimation die es nicht ins Spiel geschafft hat

Im Anfang hatte man eine konkrete Idee im Kopf, wie die Würmer aussehen sollten. Da der Zeitraum für die Entwicklung schon sehr klein war, wollten wir zuerst fertige Sprites nehmen. Jedoch war es nicht möglich, geeignetes Material zu finden. So waren wir gezwungen, eigene Sprites anzufertigen. Um eigene Sprites anzufertigen zu können, sollte eigentlich ein Grafiker im Team sein, um wirklich eine hohe Qualität zu gewährleisten. In unserem Fall hatten wir leider keinen und so mussten einige Kompromisse eingegangen werden.

Des Weiteren wurden auch Features wie eine Auswahl wie viel Würmer auf jeder Seite kämpfen aus Zeitdruck nicht mehr umgesetzt. Es war geplant dass in jeder Mannschaft mehrere Würmer kämpfen. Diese sollten mittels Tabulator durch geschaltet werden.

Coding - Style

Nachdem das Game eigentlich on the fly entwickelt wurde, ist der Code nicht so schön strukturiert, wie er eigentlich sein könnte. Es ist im derzeitigen Build keine Dokumentation enthalten. Dies war ebenfalls Folge eines zu späten Beginns der Implementierung.

Zusammenfassung

Das aktuelle Endergebnis aber ist, wenn die kurze Entwicklungszeit berücksichtigt wird, dennoch gelungen. Sollte weiter an dem Projekt gearbeitet werden muss jedoch dringend eine technische Dokumentation nachgezogen werden.

Info Box

Vollzeit Entwickler: 2

Investierte Stunden: 80

Tester: 4

Entwicklungszeitraum: 1 Monat

Release Datum: 12 Juni, 2009

Plattform: PC

Entwicklungs Hardware: PC (Intel Core2 Duo 2, 2.4 GHz, 2 GB RAM), 20" LCD screen, Laptop (Acer 4283 mit CentrinoDuo 1,66 GHz 2GB RAM)

Entwicklungs Software: Eclipse SDK Version: 3.4.1, Gif-X, Ulead Photoimpact X3, Explosion Generator