

## JavaScript Web Game

Ein kleines Top-Down-Survival-Spiel, in dem man versucht, so lange wie möglich zu überleben, um einen möglichst hohen Highscore zu erreichen. Inspiriert von alten klassischen Arcade-Spielen. Als Spieler kann man Pellets auf die Gegner schießen, um sie zu eliminieren. Eine geplante Karte mit A#-Pathfinding war ebenfalls vorgesehen, wurde jedoch nie implementiert.

### Ausgangslage

Für das 2. Praxistraining im Semester erhielten wir den Auftrag, ein kleines Webspiel mit JavaScript zu programmieren. Die Vorgaben, was das Spiel sein sollte, waren sehr frei. Es musste einfach mit JavaScript programmiert werden.

### Ziel

Ich wollte ein Spiel programmieren, das den klassischen Arcade-Spielen ähnelt. Ich entschied mich, mich von Space Invaders inspirieren zu lassen: einfache Grafiken mit interessantem Gameplay. Ich wollte eine simple KI haben, die den Spieler verfolgt, eine Schussmechanik zur Selbstverteidigung und eine Karte, die die KI mithilfe des A#-Algorithmus navigieren sollte.

### Umsetzung

Wir haben alle mit demselben Auftrag begonnen. Über sechs Wochen hinweg sollten wir einem Tutorial zur JS-Spieleentwicklung folgen, um sowohl JavaScript als auch Spieleentwicklung zu lernen. Ich fand das Tutorial jedoch etwas veraltet und nicht relevant für heutige Entwicklungen. Deshalb hörte

ich auf, ihm zu folgen, und suchte nach anderen Tutorials, die ich passender fand. Jede Woche arbeitete ich daran und suchte neue Tutorials, um Dinge zu implementieren, die ich nicht selbst umsetzen konnte, wie das Schießen, einfache KI und Pathfinding.

### Ergebnis

Am Ende brachte ich alles zum Laufen, mit Ausnahme des Pathfindings, das nie perfekt funktionierte und das ich bis zur Abgabe nicht fertigstellen konnte. Ohne das Pathfinding konnte ich keine Karte integrieren, was mich mit einer einfachen Arena zurückließ, in der Gegner gespawnt wurden und den Spieler verfolgten.

### Erkenntnisse

JavaScript ist eine sehr interessante und leistungsstarke Sprache. Ich kann mir gut vorstellen, was ich damit noch alles machen kann. Aber ich habe auch andere Erkenntnisse gewonnen. Das war das dritte Spiel, das ich entwickelt habe, und bei allen dreien hatte ich nie wirklich Spaß. Spieleentwicklung kann für einige Entwickler interessant sein, aber ich habe kein Interesse daran.

