

Rocket Riot: eerste game op XNA 2.0

Wereldprimeur voor Rotterdamse studio Codeglue



Het is nog even wachten op groen licht van Microsoft, maar als Rocket Riot later dit jaar uitkomt op Xbox Live Arcade is het de eerste game die volledig is gemaakt in XNA Game Studio 2.0. Het Rotterdamse Codeglue heeft daarmee een wereldprimeur.

De ontwikkeling van de game liep vrijwel synchroon met de ontwikkeling van XNA 2.0 en Codeglue heeft

in een belangrijke mate bijgedragen aan de uiteindelijke versie van Microsofts Game Studio.

Veel te traag

Nadeel van deze werkwijze is dat het project inmiddels ruim een jaar onderweg is. Veel te lang voor een XBLA-game vindt ook Peter de Jong, CEO van Codeglue: "We zijn de game begonnen met XNA 1.0, maar Microsoft liet ons al snel weten dat

we een release op Live Arcade konden vergeten met die oude versie. We zijn toen overgestapt naar 2.0 die toen nog volop in ontwikkeling was. Elke keer als wij tegen iets aanliepen, moesten we wachten totdat het weer gefixt werd. We hebben dan ook veel oplossingen zelf aangedragen, het was daardoor een tijdrovend proces."

De game is inmiddels zo goed als klaar en wordt uitgebreid getest. Elke

middag logt de hele studio in om met zijn allen de multiplayer te testen – zowaar een leuke bugtest. Volgens Maurice Sibrandi zitten de laatste loodjes vooral in het optimaliseren van de online code. "XNA werkt prima op de 360 en zorgt voor onder meer het netwerk-gedeelte en het matchen van spelers. We zijn nu alleen nog wat issues met host migration aan het oplossen. Daarna gaat de game in certification bij Microsoft."

Als Rocket Riot later dit jaar een succes blijkt, volgen er wellicht versies op andere platformen. De Jong: "Een van de belangrijkste redenen om met XNA te werken is dat het makkelijk crossplatform ontwikkelen is. Rocket Riot was tot ver in het ontwikkelproces speelbaar op zowel PC als Xbox 360. Om van onze game een PC versie te maken hoeven we alleen maar de Xbox specifieke Arcade Extensions te verwijderen."