

Benutzerhandbuch

Brice Tsoutezo Biekou

27. November 2020, Wuppertal

Inhaltsverzeichnis

1 Projekt Info:	1
2 Änderungsverlauf	2
3 Allgemeines	2
4 Schwerpunkte	3
4.1 java Digger abspielen	3
4.2 Lesen Sie die Originalanleitung	4
5 Glossar	13
5.1 Definitionen	13

1 Projekt Info:

Projektbezeichnung Aktuelle	Digger als digitalisierte Java-Umsetzung
Projektleiter	Freedy Djiotsop
Erstellt am	23.11.2020
Letzte Update	25.11.2020
Status	In Bearbeitung
version	1.0

2 Änderungsverlauf

Nr.	Datum	Version	Art der Änderung	Autor	Status
1	23.11.2020	0.1	Erstellung	Tsoutezo Brice	fg
2	25.11.2020	0.2	Änderung	Tsoutezo Brice	fg
3	26.11.2020	0.3	Änderung	Tsoutezo Brice	fg
4	27.11.2020	1.0	Änderung	Tsoutezo Brice	fg

3 Allgemeines

Digger wurde ursprünglich 1983 von Windmill Software erstellt und als kopiergeschützte, bootfähige 5,25-Zoll-Diskette für den IBM-PC veröffentlicht. Da sie eine echte CGA-Karte erfordert, funktionierte sie auf modernen PCs nicht. 1998 hat jemand Digger Remastered erstellt, das auf allen PCs mit CGA oder besser läuft und sich genau wie das Original abspielen lässt. Es hat auch viele neue Funktionen, darunter :

- Schaltfläche Beenden
- Optionale VGA-Grafiken
- Aufnahme und Wiedergabe
- Geschwindigkeitskontrolle in Echtzeit
- Neudefinition der Tastatur
- Handschuh-Modus
- Modus für zwei Spieler gleichzeitig

Wie gerade geschrieben, es handelt sich um das Spiel **Digger**, das schon im Jahr 1983 programmiert wurde. Aber jetzt von unserem Team selbst programmiert, D.h es geht einfach gesagt um eine modifizierte Version des Spieles, die immer wie das ursprüngliche Spiel laufen soll. In dieser Version ist das Spiel mit 2 Levels implementiert worden. Es gibt auch die Möglichkeit das Spiel im Multiplayer-Modus zu spielen. Das Spiel erfolgt online.

4 Schwerpunkte

Willkommen zum offiziellen Dokument, das unser Team von Digger Remastered hat. Hier finden Sie alles rund um Digger, was Sie sich wünschen können. Während Sie hier sind, können Sie das tun:

- Java Digger abspielen.
- Lesen Sie die Originalanleitung.

4.1 java Digger abspielen

Die Tasten sind wie die Standard-Digger-Tasten - **Pfeiltasten** zum Bewegen, **F1** zum Schießen. Drücken Sie **F9** (nicht **F10** wie in anderen Versionen), um ein laufendes Spiel abubrechen und zum Titelschirm zurückzukehren. Drücken Sie **+** oder **-**, um die Geschwindigkeit zu ändern, und **Esc** im Hauptmenü, um zwischen dem Modus für 1 und 2 Spieler umzuschalten. Klicken Sie auf das Java-Applet, um ihm den Fokus zu geben, wenn es nicht reagiert.

Sound und viele der "RemasteredFunktionen wie VGA-Grafiken, Neudefinition der Tastatur, Spießrutenmodus, 2-Spieler-Simultanmodus und Aufnahme wurden noch nicht implementiert.

4.2 Lesen Sie die Originalanleitung



FIND A GAME

WAITING FOR A MATCH . . .

BACK

NEW GAME

ONE PLAYER

TWO PLAYERS

BACK

DIGGER

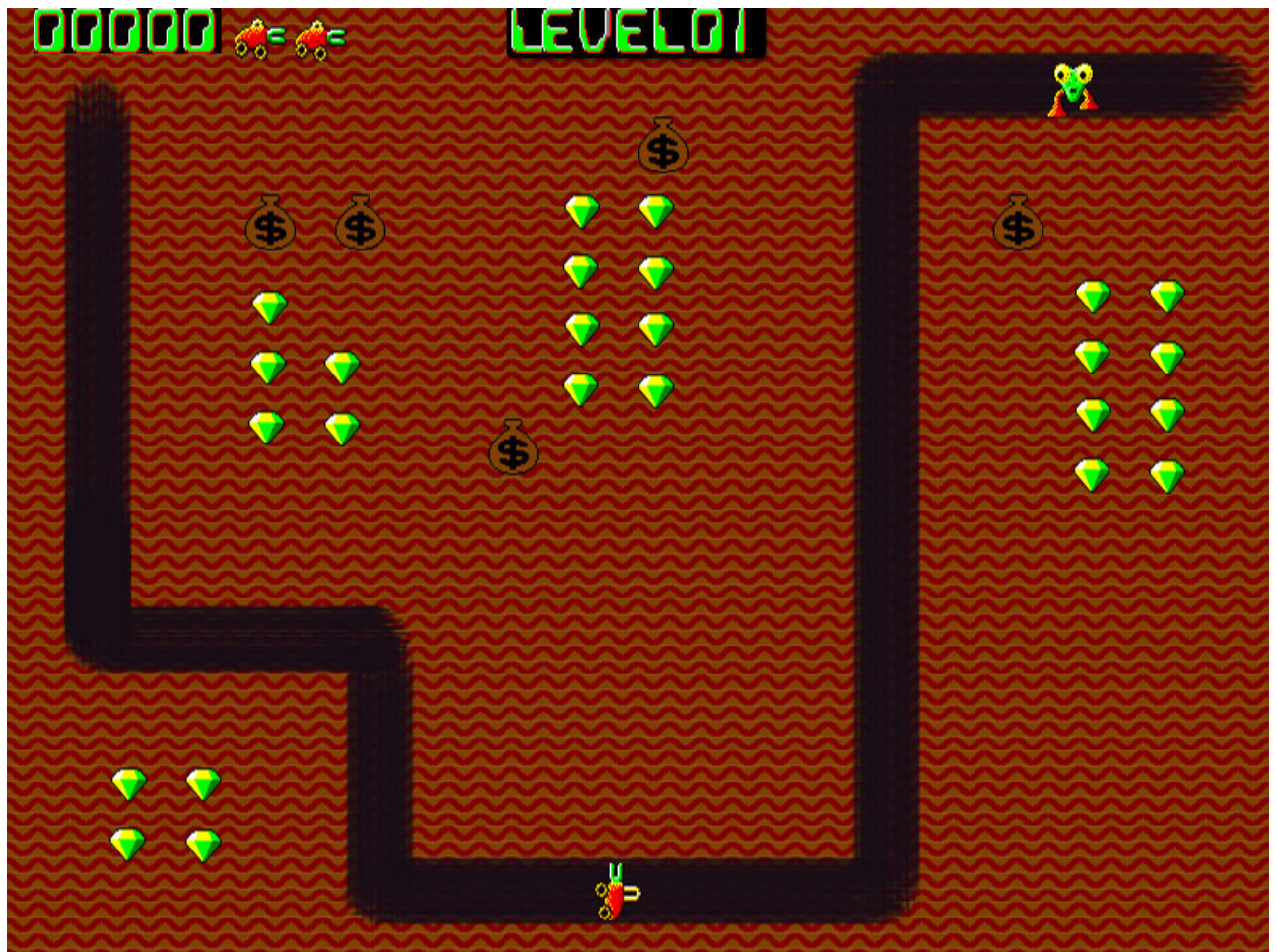
RESUME GAME

NEW GAME

FIND A GAME

HOW TO PLAY

EXIT





Der Text der Anweisungen lautet wie folgt:

Machen Sie mit bei der Suche nach vergrabenen Schätzen aus funkelndem Gold und glänzenden Smaragden. Mit kauenden Vorderbacken setzt Sie Ihr motorisierter Digger Mobile auf den Fahrersitz. Tunneln Sie freie Labyrinth aus, überlisten Sie die großäugigen Nobbins und rasen Sie los, um kostbare Edelsteine zu sammeln. Zählen Sie auf Ihren Verstand - Sie werden ihn brauchen!

Digger ist vollständig in Maschinensprache geschrieben, um die überragenden Grafik- und Soundfähigkeiten Ihres PCs maximal auszunutzen. Echte Cartoon-Animationen mit gleichzeitiger Musik und Soundeffekten lassen Digger lebendig werden. Ursprünglich für den IBM-PC erstellt, enthalten wir natürlich die Funktionen, nach denen Sie suchen:

- Top-10-Bewertungen auf Festplatte gespeichert
- Spiel auf mehreren Ebenen
- 2-Spieler-Option
- Spielpause
- Ton ein/aus
- optionale Joystick-Unterstützung
- und vieles mehr

Anforderungen:

1. 64K-Speicher
2. Farb-Grafikadapter
3. Joystick- oder Tastatursteuerung

Das Spiel:

Ihr Ziel ist es, kostbares Gold und Smaragde zu sammeln, die tief im Untergrund einer alten, verlassenen Mine vergraben sind. Mit Ihrem motorisierten Bagger-Mobil tunneln Sie neue Schächte aus, schaufeln Smaragde auf und rasen voraus, während Sie fallenden Goldsäcken ausweichen und weitäugigen Nobbins, die Ihnen auf der Spur sind, ausweichen.

Wertvolle Goldnuggets sind in schweren Säcken in der Mine verstaut. Man kann die Säcke in offene Schächte schieben, um sie aufzubrechen und das schimmernde Gold im Inneren freizulegen. Das ist Ihre Chance, die Reichtümer aufzusammeln, bevor die Nobbins Ihnen zuvorkommen.

Um zu einem anspruchsvolleren Level mit mehr Nobbins, Hobbins und Edelsteinen aufzusteigen, müssen Sie alle Smaragde einsammeln und alle Nobbins des aktuellen Levels zerstören.

Nobbins eliminieren:

Sie werden Geschicklichkeit und schnellen Verstand benötigen, um die großäugigen Nobbins, die Sie durch die offenen Schächte jagen, zu vermeiden und zu zerstören. Nobbins werden oft ungeduldig und verwandeln sich in wütende, mit den Füßen stampfende Hobbins, die sich durch die Mine wühlen, um Ihr Baggermobil zu zerstören.

Nobbins sind sehr empfindliche Geschöpfe. Indem man die schweren Goldsäcke durch die langen Schächte schiebt, werden die Nobbins unter dem Gewicht des platzenden Sacks zerquetscht. Vergessen Sie nicht, das Gold aufzusammeln, wenn der Sack zerbricht!

Eine weitere Verteidigung gegen Hobbins und Nobbins sind die hüpfenden Feuerbälle auf dem Dach Ihres Digger-Mobils. Drücken Sie die Funktionstaste **F1**, um den Feuerball zu werfen, aber passen Sie auf, dass Sie Ihren Schuss nicht verschwenden, da es Zeit braucht, um einen weiteren Feuerball zu regenerieren.

Bonus-Runde:

Nachdem alle Nobbins die verlassene Mine betreten haben, erscheinen in der oberen rechten Ecke Kirschen. Mit dem Einsammeln der Kirschen beginnt eine spezielle Verfolgungsjagd, bei der Sie die Nobbins und Hobbins um Bonuspunkte verfolgen. Obwohl Ihre Feuerbälle und herabfallenden Säcke die verängstigten Kreaturen immer noch zerstören, erhalten Sie nur Bonuspunkte, wenn Sie mit ihnen kollidieren.

Digger laden:

Legen Sie Ihre Digger-Diskette in das linke Laufwerk Ihres IBM-PCs ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Wenn die Titelseite auf Ihrem Bildschirm erscheint, sind Sie bereit, die Option für ein oder zwei Spieler zu wählen.

Ein- oder Zwei-Spieler-Spiele:

Auf der Titelseite wird die Option Ein Player angezeigt. Wenn sich zwei Spieler am Spaß beteiligen möchten, drücken Sie die **ESC**-Taste links neben der Tas-

tatur. Wenn auf der Titelseite die richtige Option angezeigt wird, können Sie Joystick- oder Tastatursteuerung wählen.

Joystick-Steuerung:

Zentrieren Sie Ihren Joystick und drücken Sie Taste #1. Dadurch wird das Spiel mit der Joystick-Steuerung gestartet.

Benutzen Sie den Joystick, um Ihr Baggermobil durch die Abbaustätte zu manövrieren, alten Schächten zu folgen und neue Wege zu tunnelt.

Drücken Sie die Taste #1, um Feuerbälle auf die sich nähernden Nobbins und Hobbins zu werfen.

Steuerung über die Tastatur:

Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie eine beliebige Taste. Verwenden Sie die Pfeiltasten nach **oben** ↑ ,**unten** ↓ ,**links** ← und **rechts** → ,um Ihr Baggermobil durch das Bergbaugesbiet zu manövrieren, den alten Bergwerksschächten zu folgen und neue Wege zu bahnen.

Drücken Sie die Funktionstaste **F1**, um Feuerbälle auf die sich nähernden Nobbins und Hobbins zu werfen.

Punktzahl:

Ihre Punktzahl hängt von der Menge an Smaragden und Gold ab, die Sie sammeln, sowie von der Anzahl der Hobbins und Nobbins, die Sie zerstören. Wenn Sie 8 Smaragde in einer Reihe sammeln, erhalten Sie 250 Bonuspunkte.

Nobbins 250

Hobbins 250

Emeralds 25

Gold Nuggets 500

Bonus points:

8 Emeralds in a row 250

Cherries.....1000

Nobbins..... 200, 400, 800, 1600

Mit jeweils 20.000 Punkten verdienen Sie ein zusätzliches Leben.

Hohe Punktzahlen:

Digger zeichnet automatisch die 10 besten Highscores und die Initialen der Spieler auf Ihrer Digger-Diskette auf. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen Sie sicher sein, dass sich die Diskette im linken Laufwerk befindet und dass sie keine Schreibschutzlasche aufweist.

Sonderfunktionen:

Die Funktionstaste **F7** deaktiviert die Hintergrundmusik. Die Musik kann durch erneutes Drücken der Taste **F7** wiederhergestellt werden.

Die Funktionstaste **F9** deaktiviert Hintergrundmusik und Soundeffekte. Diese können durch erneutes Drücken der Taste **F9** wiederhergestellt werden.

Das Spiel kann jederzeit durch Drücken der **LEERTASTE** unterbrochen werden. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie eine beliebige Taste.

Wenn das Digger-Bild nicht mittig auf Ihrem Bildschirm angezeigt wird, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie die linke ← und rechte → Pfeiltaste verwenden, um den Bildschirm neu zu positionieren.

5 Glossar

5.1 Definitionen

Digger : ist der Hauptcharakter in diesem Video-Spiel. Der Spieler darf nur diesen Charakter steuern. Der Digger hat die Fähigkeit einen Fireball zu schießen und hinterlässt bei seinen Bewegungen neue Wege in der Karte.

Nobbins: sind Monsters, die den Digger nachjagen. Sie können sich nur in schon geöffneten Wegen bewegen.

Hobbins: sind aufgewachsene Nobbins und zusätzlich können auch neue Wege in der Karte öffnen, die die Nobbins benutzen können.

Emeralds: sind Smaragde, die der Spieler sammeln muss, um Punkte zu bekommen, und das nächste Level zu erreichen.

Goldnuggets: sind Geldtaschen, die der Spieler sammeln kann, um Bonuspunkte zu bekommen. Um den Inhalt von diesen Geldtaschen zu kriegen, muss der Spieler den Weg unter die Geldtasche freimachen, damit die Geldtasche runterfallen kann. Erst dann kann der Spieler die Bonuspunkte von der Geldtasche bekommen. Goldnuggets kann als Waffe benutzt werden, um Hobbins und Nobbins umzubringen aber der Spieler soll darauf achten, dass er auch von den Goldnuggets umgebracht werden kann.

Cherrie: ist ein weiteres Element in dem Spiel und taucht in die obere rechte Ecke der Karte auf, erst wenn alle Hobbins und Nobbins in der Karte Tot sind und vor der Wiedergeburt der neuen Hobbins und Nobbins. Wenn der Digger diese Kirsche kriegt, ändern sich vorübergehend die Rollen im Spiel und er kann diesmal die Hobbins und Nobbins nachjagen und die versuchen von ihm wegzulaufen.

Score: die erzielten Punkte werden hier gespeichert.

Cooldown: bezeichnet die Zeit, die vergehen muss, bis eine Fähigkeit erneut eingesetzt werden kann (Bsp. Fireball).

Prototyp: Prototyp der Benutzungsoberfläche (Fenster, Dialoge, Menüs, ...). Es wird sichergestellt, dass in der Analysephase schließlich dasjenige System modelliert wird, das der Auftraggeber will (diffuse Vorstellungen konkretisieren sich).

Level: eine Spielebene, ein Schwierigkeitsgrad oder ein Spielabschnitt.

Respawn: (englisch für Wiedergeburt) Das Wiedererscheinen eines Gegners oder Mitspielers an einer bestimmten Stelle oder in einem bestimmten Gebiet nach dessen Ableben.

Pause-Continue: ist eine Möglichkeit, das Spiel zu stoppen und wieder fortzufahren.

2D graphics : grafische Rendering-Technik in zweidimensionaler Perspektive.

GUI(Graphical User Interface): bezeichnet eine Form von Benutzerschnittstelle eines Computers.

Karte: ist ein Labyrinth, in dem die Ereignisse des Spieles stattfinden.

Online multiplayer games: der Begriff Mehrspieler (englisch multiplayer) beschreibt im Bereich der Videospiele eine Spielart, bei der man mit oder gegen andere Menschen spielt.

Fireball: ist ein Feuerball, der der Spieler als eine Verteidigungsmethode werfen kann, um Hobbins und Nobbins umzubringen.