



Projekt: JBomberman  
Anforderungsspezifikation

Pascal Kistler  
Silvan Adrian  
Fabian Binna

## 1 Änderungshistorie

<b>Datum</b>	<b>Version</b>	<b>Änderung</b>	<b>Autor</b>
<b>09.03.15</b>	1.00	Erstellung des Dokuments	Gruppe
<b>11.03.15</b>	1.01	detailliertes Spielprinzip schreiben	Silvan Adrian

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Änderungshistorie</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Einführung</b>	<b>4</b>
2.1	Gültigkeit . . . . .	4
2.2	Referenzen . . . . .	4
2.3	Übersicht . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Allgemein Beschreibung</b>	<b>4</b>
3.1	Produkt Perspektive . . . . .	4
3.2	Produkt Funktion . . . . .	4
3.3	Benutzer Charakteristik . . . . .	4
3.4	Einschränkungen . . . . .	4
3.5	Annahmen . . . . .	4
3.6	Abhängigkeit . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Detailliertes Spielprinzip</b>	<b>4</b>
4.1	Allgemeine Beschreibung . . . . .	4
4.2	Spielelemente . . . . .	4
4.2.1	Statusanzeige . . . . .	4
4.2.2	Spielfeld . . . . .	4
4.3	Wände . . . . .	5
4.3.1	Unzerstörbar . . . . .	5
4.3.2	Zerstörbar . . . . .	5
4.4	Bombberman . . . . .	5
4.5	Bombe . . . . .	6
4.6	Power Ups . . . . .	6
4.6.1	Bombe . . . . .	6
4.6.2	Stiefel . . . . .	6
4.6.3	Flamme . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Use Cases</b>	<b>7</b>
5.1	Use Case Diagramm . . . . .	7
5.2	Aktoren + Stakeholders . . . . .	7
5.3	Beschreibungen Brief . . . . .	7
5.3.1	Use Case Name . . . . .	7
5.4	Beschreibungen fully dressed . . . . .	7
5.4.1	Use Case Name . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Weitere Anforderungen</b>	<b>7</b>
6.1	Qualitätsmerkmale . . . . .	7
6.2	Schnittstellen . . . . .	7
6.3	Randbedingungen . . . . .	7

## **2 Einführung**

### **2.1 Gültigkeit**

Dieses Dokument ist während des ganzen Projekts gültig und wird laufend aktualisiert.

### **2.2 Referenzen**

siehe letzte Seite Literatur

### **2.3 Übersicht**

## **3 Allgemein Beschreibung**

### **3.1 Produkt Perspektive**

### **3.2 Produkt Funktion**

### **3.3 Benutzer Charakteristik**

### **3.4 Einschränkungen**

### **3.5 Annahmen**

### **3.6 Abhängigkeit**

## **4 Detailliertes Spielprinzip**

### **4.1 Allgemeine Beschreibung**

In der klassischen Variante besteht das Spielfeld aus einer Anordnung von zerstörbaren und unzerstörbaren Wänden. Durch das Legen von Bomben können somit immer mehr Bereiche des Spielfelds erschlossen werden. Hinter einigen Wänden verstecken sich Bonusgegenstände.[Spielprinzip]

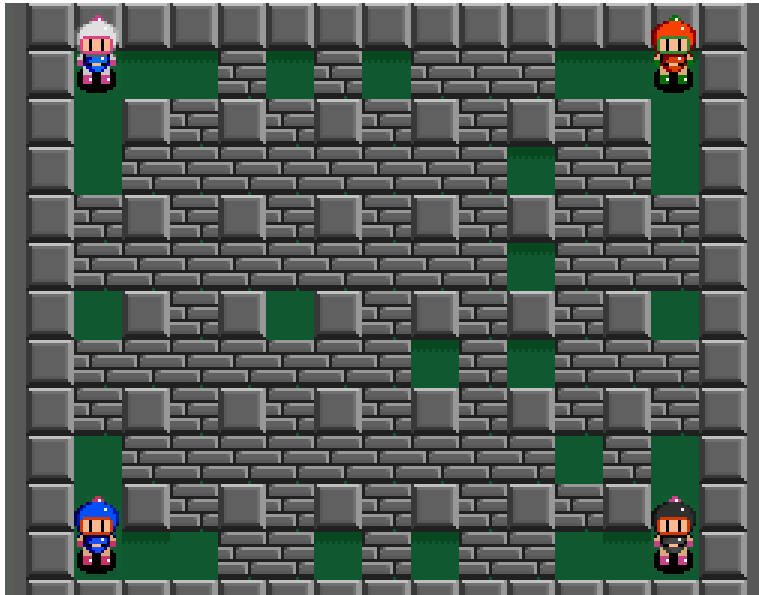
### **4.2 Spielelemente**

#### **4.2.1 Statusanzeige**

In der Statusanzeige wird für jeden einzelnen Bomberman (1-4 Spieler) die Anzahl Gewinne und ein Timer der runterzählt angezeigt.

#### **4.2.2 Spielfeld**

Das Spielfeld wird sich auf eine Grösse von ca. 13 Blöcken x 13 Blöcken erstrecken. Die Wände sind dabei unzerstörbar, damit die bis zu 4 Bombermans das Spielfeld nicht verlassen können. Jeder Ecken im Spielfeld ist für einen Bomberman festgelegt, bei weniger als 4 Spielern bleiben die übrigen Ecken einfach leer.



[Spielfeld]

### 4.3 Wände

#### 4.3.1 Unzerstörbar



Die unzerstörbaren Wände können von keiner Bombe zerstört noch von einem Bomberman durchlaufen werden.

#### 4.3.2 Zerstörbar



Die zerstörbaren Wände können von einer Bombe zerstört werden, bevor sie zerstört sind kann ein Bomberman nicht durchlaufen.

### 4.4 Bomberman



Der Bomberman ist der steuerbare Charakter im Bomberman Spiel, dabei kann er sich in alle Himmelsrichtungen bewegen. Es sei denn ein Hindernis ist im Weg, dann kann er sich nicht weiter bewegen.

## 4.5 Bombe



Die Bombe ist wohl der wichtigste Gegenstand im Bomberman, denn ohne die Bombe könnten sich die Bombermans ihren Weg nicht freiräumen. Somit ist die Funktion der Bombe das beseitigen von zerstörbaren Wände und um Gegenspieler frühzeitig aus dem Spiel zu werfen.

## 4.6 Power Ups

Durch zerstören, der zerstörbaren Wände kommen Power Ups zutage, welche einen gewissen Einfluss auf das Spielerlebnis haben.

### 4.6.1 Bombe



Durch dieses Powerup ist es dem Bomberman möglich mehr als eine Bombe zu platzieren, dabei gibt es ein Maximum von 8 Bomben.

### 4.6.2 Stiefel



Durch dieses Powerup beschleunigt sich die Fortbewegungsgeschwindigkeit eines Bomberman.

### 4.6.3 Flamme



Dieses Powerup gibt der Bombe einen grösseren Sprengradius (in alle 4 Himmelsrichtungen).

## **5 Use Cases**

### **5.1 Use Case Diagramm**

### **5.2 Aktoren + Stakeholders**

### **5.3 Beschreibungen Brief**

#### **5.3.1 Use Case Name**

### **5.4 Beschreibungen fully dressed**

#### **5.4.1 Use Case Name**

## **6 Weitere Anforderungen**

### **6.1 Qualitätsmerkmale**

### **6.2 Schnittstellen**

### **6.3 Randbedingungen**

## **Literatur**

[Spielprinzip] <http://de.wikipedia.org/wiki/Bombberman>, Zugriff 11.03.2015

[Spielfeld] [http://images1.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20120401191543/bombberman/images/archive/d/d0/20120401224115!SB2Usual.png](http://images1.wikia.nocookie.net/__cb20120401191543/bombberman/images/archive/d/d0/20120401224115!SB2Usual.png), Zugriff 11.03.15