



Projekt: JBomberman  
Anforderungsspezifikation

Pascal Kistler  
Silvan Adrian  
Fabian Binna

## 1 Änderungshistorie

Datum	Version	Änderung	Autor
09.03.15	1.00	Erstellung des Dokuments	Gruppe
12.03.15	1.01	detailliertes Spielprinzip schreiben	Silvan Adrian
13.03.15	1.02	Spielregeln im detail	Silvan Adrian
17.03.15	1.03	Allgemeine Beschreibung eingefügt	Silvan Adrian
17.03.15	1.04	Use Case beschrieben	Kistler Pascal
18.03.15	1.05	Bilder ausgetauscht	Silvan Adrian

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Änderungshistorie</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Einführung</b>	<b>5</b>
2.1	Zweck . . . . .	5
2.2	Gültigkeit . . . . .	5
2.3	Referenzen . . . . .	5
2.4	Übersicht . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Allgemein Beschreibung</b>	<b>5</b>
3.1	Produkt Perspektive . . . . .	5
3.2	Produkt Funktion . . . . .	5
3.3	Benutzer Charakteristik . . . . .	5
3.4	Einschränkungen . . . . .	6
3.5	Annahmen . . . . .	6
3.6	Abhängigkeit . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Detailliertes Spielprinzip</b>	<b>7</b>
4.1	Kurzbeschreibung . . . . .	7
4.2	Spielregeln . . . . .	7
4.2.1	Spielerwinn . . . . .	7
4.2.2	Spielabbruch . . . . .	7
4.2.3	Timer läuft ab . . . . .	7
4.2.4	Bombe . . . . .	7
4.2.5	Zerstörbare Wand . . . . .	7
4.2.6	Unzerstörbare Wand . . . . .	8
4.2.7	Bomberman . . . . .	8
4.3	Spielelemente . . . . .	8
4.3.1	Statusanzeige . . . . .	8
4.3.2	Spielfeld . . . . .	8
4.4	Wände . . . . .	9
4.4.1	Unzerstörbar . . . . .	9
4.4.2	Zerstörbar . . . . .	9
4.5	Bomberman . . . . .	9
4.6	Bombe . . . . .	9
4.7	Power Ups . . . . .	10
4.7.1	Bombe . . . . .	10
4.7.2	Stiefel . . . . .	10
4.7.3	Flamme . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Use Cases</b>	<b>11</b>
5.1	Use Case Diagramm . . . . .	11
5.2	Aktoren + Stakeholders . . . . .	11

5.3	Beschreibungen Brief . . . . .	11
5.3.1	Use Case Name . . . . .	11
5.4	Beschreibungen fully dressed . . . . .	12
5.4.1	UC01: Spiel spielen . . . . .	12
<b>6</b>	<b>Weitere Anforderungen</b>	<b>13</b>
6.1	Qualitätsmerkmale . . . . .	13
6.2	Schnittstellen . . . . .	13
6.3	Randbedingungen . . . . .	13

## 2 Einführung

### 2.1 Zweck

Dieses Dokument beschreibt die Anforderungen für das Projekt JBomberman.

### 2.2 Gültigkeit

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

### 2.3 Referenzen

siehe letzte Seite Literatur

### 2.4 Übersicht

In diesem Dokument wird das Produkt hinsichtlich seiner Anforderungen beschrieben, dabei werden Einschränkungen, Annahmen, Abhängigkeiten und Funktionen beschrieben

In der Sektion Detailiertes Spielprinzip, sollen die Anforderungen, der Applikation auslesbar sein.

Use Cases sollen im Brief Format erstellt werden und dazu noch Contracts schreiben.

## 3 Allgemein Beschreibung

### 3.1 Produkt Perspektive

JBomberman soll ein kostenlos und einfach zu installierendes Game sein, das für alle Desktop Plattformen zur Verfügung steht. Es soll für bis zu 4 Mitspieler Unterhaltung bieten.

### 3.2 Produkt Funktion

- JBomberman ist ein Klon des Spielklassikers Bomberman
- JBomberman ist nur im Mehrspielermodus spielbar
- Es gibt einen dedizierten Server, der entweder lokal oder auf einem eigenen Server gestartet werden kann

### 3.3 Benutzer Charakteristik

Zur Zielgruppe von JBomberman gehören, die sich bereits für den Klassiker Bomberman interessiert haben.

In JBomberman wird vorausgesetzt das der Spieler schon einmal ein Netzwerkfähiges Spiel gespielt hat, da der Spieler selbst einen Server starten und sich über diesen IP verbinden muss.

### **3.4 Einschränkungen**

Es können maximal 4 Spieler an einem Spiel teilnehmen, dabei geht das Spiel über mehrere Runden.

Das Spiel soll auf allen gängigen Plattformen lauffähig sein und wird auch auf allen getestet.

### **3.5 Annahmen**

- Spielcomputer verfügt über Tastatur und Maus zur Steuerung
- Es ist eine Qwertz Tastatur

### **3.6 Abhängigkeit**

Die lauffähigkeit von JBombberman hat direkte einbussen, wenn folgende Abhängigkeiten nicht erfüllt sind.

- Es wird Java in der Version 8 vorausgesetzt
- Der Spielcomputer muss entweder im gleichen Netzwerk, wie der Server befinden oder Zugriff aufs Internet haben
- Performance hängt von der zur Verfügung stehenden Bandbreite zum Server und der Geschwindigkeit von RabbitMQ beim abarbeiten der Queues.

## **4 Detailliertes Spielprinzip**

### **4.1 Kurzbeschreibung**

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 Spielregeln**

#### **4.2.1 Spielewinn**

Ein Spieler hat gewonnen, wenn alle anderen Bombermans besiegt sind und er der letzte bestehende Spieler auf dem Spielfeld ist. Der Gewinner bekommt einen Punkt für die gewonnene Runde und wird im angerechnet angezeigt in der Statusanzeige.

#### **4.2.2 Spielabbruch**

Zu einem Spielabbruch kommt es, wenn es zu wenige Mitspieler gibt (mindestens 2 Spieler müssen verbunden sein). Dies kann passieren, falls ein Verbindungsunterbruch passieren sollte.

#### **4.2.3 Timer läuft ab**

Falls innerhalb der festgelegten Zeit kein Bomberman alle anderen Mitspieler besiegt wird das Spielfeld verkleinert. Die Bomberman, die sich dabei auf einem Block befindet der “verschwindet“ wird aus dem Spiel geworfen. Der Bomberman, der übrig bleibt wird dabei der Gewinner der Spielrunde.

#### **4.2.4 Bombe**

Sobald eine Bombe platziert ist wird diesen “Zeit bis zur Explosion gestartet“. Sobald ein Bombe explodiert wird alles was sich im Radius der Bombe befindet und zerstörbar ist zerstört. Der Radius der Bombeexplosion kann variieren, da Powerups für das erhöhen des Bombenradius bestehen.

#### **4.2.5 Zerstörbare Wand**

Wenn eine zerstörbare Wand zerstört wird verschwindet diese. Manche zerstörbaren Gegenstände beherbergen Powerups für die Bomberman, welche nach dem zerstören der Wand aufgedeckt werden. Solange die Wand aber nicht zerstört ist kann auch kein Bomberman diese durchqueren.

#### 4.2.6 Unzerstörbare Wand

Unzerstörbare Wände können nicht durch Bomben zerstört werden, noch von Bomberman durchquert werden.

#### 4.2.7 Bomberman

Der Bomberman wird über die Tastatur gesteuert, dabei gibt es 4 Tasten für die Fortbewegung und 1 Zusätzliche Taste für das legen der Bombe. Ein Bomberman kann sich “upgraden” wenn er Powerups aufnimmt.

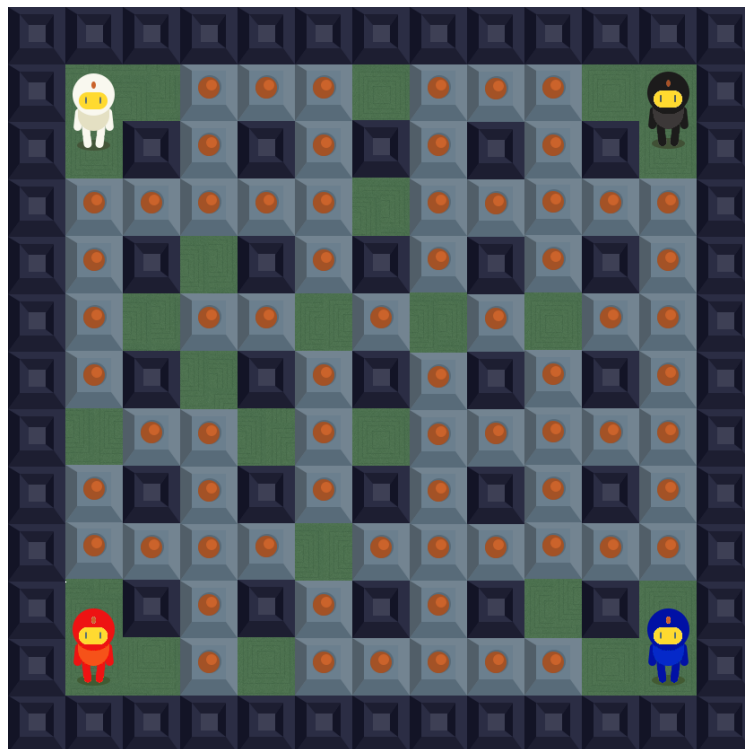
### 4.3 Spielelemente

#### 4.3.1 Statusanzeige

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

#### 4.3.2 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.





## 4.4 Wände

### 4.4.1 Unzerstörbar



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

### 4.4.2 Zerstörbar



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

## 4.5 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.

## 4.6 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.

## 4.7 Power Ups

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

### 4.7.1 Bombe



Durch dieses Powerup ist es dem Bomberman möglich mehr als eine Bombe zu platzieren, dabei gibt es ein Maximum von 8 Bomben welche zur gleichen Zeit gelegt werden können.

### 4.7.2 Stiefel



Durch dieses Powerup beschleunigt sich die Fortbewegungsgeschwindigkeit eines Bomberman.

### 4.7.3 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

Aktor	Typ	Ziele
Spieler	Primary	• Einfach mit Server verbinden
		• Ohne Umwege Spiel starten
		• Schnelle Beendigung des Spiels
		• Schnelle Reaktionszeit des Spiels
		• kurzweilige Unterhaltung

---

### 5.3 Beschreibungen Brief

#### 5.3.1 Use Case Name

## 5.4 Beschreibungen fully dressed

### 5.4.1 UC01: Spiel spielen

Primäraktor	Spieler
Steakholders und Interessen	Spieler: - Möchte das Spiel gemeinsam mit Bekannten spielen
Vorbedingungen	Das Programm wurde gestartet
Nachbedingungen	Das Programm wurde beendet

#### Standartablauf

1. Der Spieler gibt die Adresse des Servers ein zu dem er sich verbinden möchte
2. Spieler drückt auf **Connect**
3. Die Verbindung wird hergestellt und andere evtl. wartende Spieler werden in der Lobby angezeigt
4. Der Spieler klickt **I'm ready**
5. Sobald alle Spieler bereit sind, wird das Spiel gestartet
6. Die Spielumgebung wird gestartet und die erste Runde beginnt
7. Bis zur letzten Runde wiederholen
  - a) Der Countdown zu Beginn einer Runde gibt den Spielern Zeit sich und die andern Spieler zu lokalisieren. Nach dem Countdown kontrollieren die Spieler ihre Figur und die Runde beginnt
  - b) Am Ende einer Runde wird jedem Spieler angezeigt, ob er gewonnen hat und der Punktestand aller Spieler
8. Die Spielumgebung wird beendet und der Spieler befindet sich wieder in der Lobby
9. Der Spieler verlässt die Lobby indem er auf **Disconnect** drückt
10. Der Spieler schliesst das Verbindungsfenster

---

### Alternativer Ablauf

2. a) Der Server ist nicht erreichbar. Das System gibt eine Fehlermeldung aus und der Spieler kann eine andere Adresse angeben (Schritt 1)
3. a) Der Spieler entscheidet sich um
  - i. Der Spieler drückt auf **Disconnect**.
  - ii. Die Verbindung wird getrennt und der Spieler befindet sich wieder auf dem Startbildschirm (Schritt 1)
4. a) Der Spieler entscheidet sich um
  - i. Der Spieler drückt auf **I'm not ready**.
  - ii. Solange mindestens ein Spieler nicht bereit ist, startet das Spiel nicht. (Schritt 3)
7. a)
  - i. Der Spieler schliesst das Fenster
  - ii. Das Spiel beendet sich und der Startbildschirm erscheint (Schritt 1)

---

Spezielle Anforderungen	siehe nichtfunktionale Anforderungen
Technologie- und Datenvarianten	Keine
Auftrittshäufigkeit	mehrmals pro Woche
Offene Fragen	Keine

---

## 6 Weitere Anforderungen

### 6.1 Qualitätsmerkmale

### 6.2 Schnittstellen

### 6.3 Randbedingungen

## Literatur

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