

Heinrich- Heine Universität Düsseldorf  
Sommersemester 2012  
PD Dr. Wilfried Linder

## Programmierprojekt

### Bombardiman 2012 3D

Felix Bandosz, Christian Lovato, Philipp Radermacher, Neslihan Yikici, HümeYra  
Yilmaz

## Inhaltsverzeichnis

Prolog	.....	1
Steuerung	.....	2
Items	.....	3
Epilog	.....	4
Lizenz	.....	5

## Prolog

Bis 2012 lebt Cihan (Universum) zufrieden in seiner offenen Umgebung, in einer uns vertrauten Metrik.

Im Jahre 2012 fühlt er sich aber plötzlich eingeengt. Er ist unzufrieden wie nie zuvor und muss sich etwas einfallen lassen, die Platzangst bringt ihn auf eine geniale Idee:

Er fängt an die Umgebung langsam und qualvoll zu erobern und seinen Lebensraum mit explosiven Mitteln zu vergrößern.

Sehr effektive Sprengungen bringen sein immer böser werdendes Blut zum Kochen.





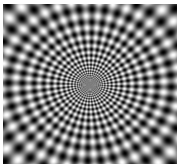
Dieser unaufhaltsame Wutanfall lässt ihn sich von Universum zu Universum sprengen, bis sein Gegner NETZWERK ihn zu einem Kampf auffordert.

Da er einfach nicht auf sein neu liebgewonnenes Universum verzichten kann, beginnt ein mehrereliterblutvergießendes Machtspiel!

## Steuerung

Funktionen	Tastatur	Maus
Nach unten	E	
Nach oben	Q	
Nach vorne	W	
Nach hinten	S	
Nach links	A	
Nach rechts	D	
Menü	T	
Blickrichtung	Pfeiltasten	Maus
Bombe legen	Leertaste	linke Maustaste
Programm beenden	ESC	
Chat	Enter	
Stats	Tab	

## Items

Item	Eigenschaften
	50 <b>LEBENSUNKTE</b> sammeln. Es sind maximal 150 Lebenspunkte zu erreichen.
	Mit dem <b>RANGE +1</b> erhöht man die Reichweite der Bomben um 1.
	Zwei hintereinander liegende Wände explodieren mit dem <b>BOMB STRENGTH</b> gleichzeitig.
	Mit dem <b>BOMBS +1</b> kann man Bomben gleichzeitig legen.
	Mit dem <b>PORTAL</b> taucht man an einer zufälligen Stelle des Spiels wieder auf.

Bemerkung: Pro Item gewinnt man 100 Punkte. Wenn man eine Wand zerstört gewinnt man 20 Punkte und wenn man getroffen wird verliert man 200 Punkte.

## Epilog

Cihan wird es mit diesem Symbol schaffen seine Gegner zu besiegen und vollkommen zu werden.



## Lizenz

<Bombardiman 2012 3D, Spiel>

Copyright (C)

<2012>

<Felix Badosz, Christian Lovato, Philipp Radermacher, Neslihan Yikici, Hümeysra Yilmaz>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

