

# Projekt Schaf-Bomberman

## Kurzanleitung

Diese Kurzanleitung gibt einen Überblick über die Bedienung unseres Projekts im Rahmen des Programmierpraktikums SS2012. Das Projekt ist eine Neuimplementierung des allbekannten Spieleklassikers „Bomberman“.

### Inhaltsverzeichnis

- 1. Allgemeines
  - 1.1 Kurz
  - 1.2 Software- und Hardwareanforderungen
- 2. Das Spiel
  - 2.1 Startbildschirm
  - 2.2 Spielprinzip
  - 2.3 Steuerung
- 3. Die Items

## 1. Allgemeines

### 1.1 Kurz

Ziel ist es die gegnerische Spielfigur mit Bomben zu besiegen und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass man nicht selbst in die Explosion einer gegnerischen Bombe gerät. Mit Hilfe von Bomben können zerstörbare Wände, sowie gegnerische Spieler zerstört werden. Im Laufe des Spiels können neue Fähigkeiten durch das Aufsammeln von speziellen Erweiterungen freigeschaltet werden.

### 1.2 Software- und Hardwareanforderungen

Software:

- läuft auf Windows (XP)
- alle Betriebssysteme die JAVA unterstützen

Hardware:

- Tastatur und Maus
- Soundausgabe

## 2. Das Spiel

### 2.1 Startbildschirm



Abb. 2.1.1

Das Spiel wird mit ‚Eclipse‘ gestartet.

Zur Auswahl benutzen Sie die Pfeiltasten und bestätigen mit EINGABE. Folgende Optionen stehen im Menü zur Auswahl:

1 Spieler: Startet das Spiel im Einspielermodus

2 Spieler: Startet das Spiel als lokale Mehrspielerversion

2 Spieler (Netzwerk): erstellt ein Netzwerkspiel und wartet auf Spieler zum beitreten \*

Spiel laden: lädt das zuletzt gespeicherte Spiel

Spiel verlassen: tritt einem Netzwerkspiel bei (nur vorübergehend)

\*Der Server hört auf die Portnummer: 9999

/\*möchte man das Spiel über das Internet spielen so muss die IP des Servers in der Klasse ‚Client1‘ angegeben werden. (Beispiel: String host = „91.19.108.132“.) Für ein lokales Spiel setzt man den String dementsprechend auf „localhost“. \*/

## 2.2 Spielprinzip

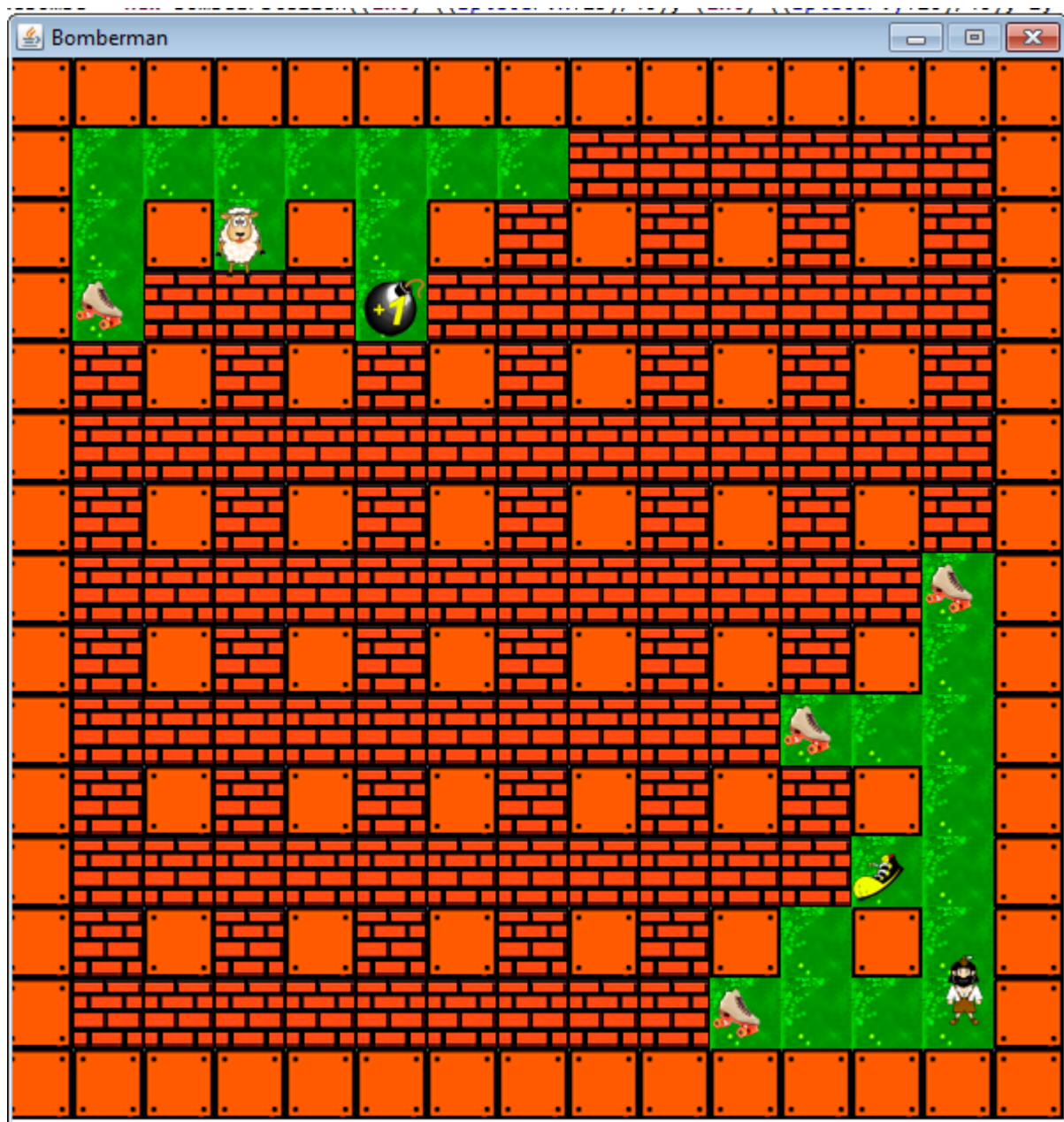


Abb. 2.2.1

Zu Beginn des Spiels erscheint das Spielfeld (Abb.2.2.1). Oben links erscheint Spieler 1 in Form des Protagonisten „Schafi“(Abb. 2.2.2) und im Feld unten rechts erscheint dessen Gegenspieler „Der Schäfer“(Abb. 2.2.3).



Abb. 2.2.2



Abb. 2.2.3



Abb. 2.2.4



Abb. 2.2.5

Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erstes das Zielfeld (Abb. 2.2.5) erreicht, welches versteckt unter einem Block liegt. Derjenige, der in die Explosion einer Bombe hineinläuft hat das Spiel verloren.

## 2.3 Steuerung

### Allgemein

Nach oben bewegen:	Pfeiltaste-Oben
Nach unten bewegen:	Pfeiltaste-Unten
Nach links bewegen:	Pfeiltaste-Links
Nach rechts bewegen:	Pfeiltaste-Rechts
Bombe legen:	L
Kicker:	SHIFT
Spiel speichern:	P

### Spieler 2

Nach oben bewegen:	W
Nach unten bewegen:	S
Nach links bewegen:	A
Nach rechts bewegen:	D
Bombe legen:	SPACE
Kicker:	E

## 3. Die Items

Es besteht die Möglichkeit, dass sich unter einem zerstörbaren Block eines der folgenden Items befindet. Jedes Item schaltet spezielle Fähigkeiten frei. Hier jeweils eine kurze Beschreibung:



Abb. 3.1



Abb. 3.2



Abb. 3.3



Abb. 3.4



Abb. 3.5



Abb. 3.6

### Extraleben

Gewährt ein zusätzliches Leben (Abb. 3.1)

### Extrabombe

Gewährt eine zusätzliche Bombe (Abb. 3.2)

### Rollschuh

Erhöht die Geschwindigkeit des Spielers um (Abb. 3.3)

#### **Feuer**

Erhöht die Reichweite der Bombenexplosion um 1 (Abb. 3.4)

#### **Handschuh**

Ermöglicht es Bomben über Wände zu schmeißen (Abb. 3.5)

#### **Kicker**

Ermöglicht es Bomben in eine Richtung bis zur nächsten Wand zu verschieben (Abb. 3.6)

## **Disclaimer**

Das Hier erstellte und dokumentierte Spiel wird unter einer Open Source Lizenz verbreitet. Wir übernehmen keine Haftung für eventuelle Missbräuche seitens dritter. Auch sind Urheberrechtsverletzungen, die durch dieses Spiel entstanden sind, kein willentliches Werk und die Autoren bitten, davon umgehend in Kenntnis gesetzt zu werden.

Es danken:

Michael Strauss(Chefentwickler)

Carsten Böhmer

Boris Lewin

Duc Nguyen

Olga Batiukova