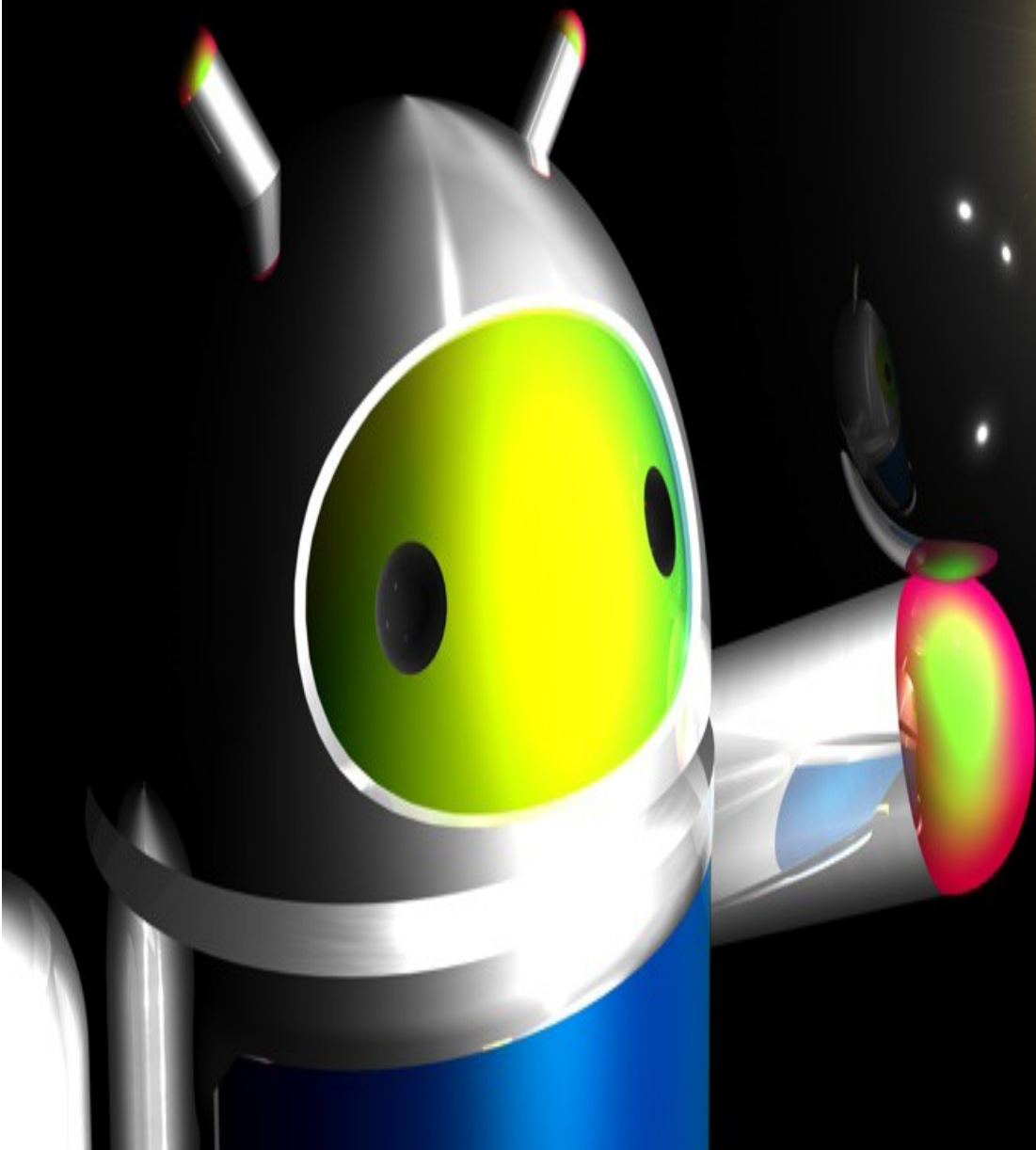


# BomberDROID



# Inhalt

## **Einleitung**

Einleitung	3
Mindestanforderungen	3

## **Das Spielmenü**

Hauptmenü	4
Singleplayer	4
Multiplayer	5
Optionen	6
IngameMenü	7

## **Das Spiel**

Ziel des Spiels	8
PowerUps	8

## **Credits**

Mitwirkende	9
Kontakt	9

## **Einleitung**

Herzlichen Glückwunsch, sie haben sich dazu entschlossen Bomberdroid zu spielen , was vermutlich die beste Entscheidung ihres Lebens war.

Auf sie warten viele Stunden Spielpaß in denen sie als Droide gegen andere Droiden versuchen müssen zu bestehen.

Das Prinzip ist simpel. Sie bewegen sich über ein Feld, bahnen sich Wege durch Kisten indem sie diese mit Bomben wegsprengen , sammeln „Powerups“ ein und finden einen Ausweg aus dem Labyrinth , oder sprengen ihren Widersacher auch in die Luft.

## **Mindestanforderungen**

Leider müssen wir auch bei diesem wunderbaren Spiel ein paar wenige

Einschränkungen machen:

- Um Spiele/Maps speichern und laden zu können, benötigen sie Windows XP oder höher.
- eine möglichst aktuelle Version von Java
- 1GB Arbeitsspeicher
- eine 265MB Ram Grafikkarte
- CPU 2,4 Ghz mind.
- Nerven aus Stahl!

## Hauptmenü

Im Hauptmenü haben sie die Möglichkeit zu den einzelnen Untermenüs zu wechseln indem sie auf den entsprechenden „Button“ klicken.

**Singleplayer** : bringt sie in ein Menü indem sie weitere Optionen wählen können und

alleine gegen einen Computergegner spielen.

Sie haben hier 3 Möglichkeiten, entweder sie lassen das Spiel eine zufällige Spielkarte generieren, oder sie laden eine bereits vorhandene, oder gespeicherte Karte, oder sie kehren zurück zum Hauptmenü.

Falls sie sich dazu entscheiden eine Zufallskarte generieren zu lassen, gelangen sie in ein weiteres Menü , in dem sie auswählen können, mit wie vielen Kisten sie das Spiel starten wollen. Durch einen anschließenden Klick auf **Spiel starten** beginnt ein neues Spiel mit ihrem ausgewählten Einstellungen.

Sie können allerdings auch auf **Zurück zum Singleplayer** klicken um in das vorherige Menü zurück zu gelangen.

**Multiplayer** : ähnlich wie Singleplayer nur , dass sie hier entweder mit einem Mitspieler an einem PC spielen können oder aber über das Netzwerk.

**Zufallsmap** siehe **Singleplayer**

**Laden** öffnet ein Menü in dem sie, aus dem dafür vorgesehenen Ordner eine Karte auswählen können auf der dann gespielt wird. Wenn sie die Karte ausgewählt haben bestätigen sie ihre Auswahl mit einem Klick auf **Öffnen** und das Spiel wird gestartet. Hierbei ist zu beachten, dass sie nur Karten aus dem dafür vorgesehenen Ordner laden können!

**Steuerung** siehe **Optionen**

**Online** durch einen Klick auf **Online** wird versucht eine Verbindung zum Spielserver aufzubauen. Sobald 2 Spielklienten verbunden sind wird das Spiel mit einer Zufallskarte gestartet. Hierbei gilt zu beachten: Wer zuerst verbunden ist mit dem Server erhält die Steuerung für Spieler1 aus den **Optionen** , und der zweite Klient , die Steuerung für Spieler2!!

Ein Klick auf **Zurück zum Hauptmenü** bringt sie in das Ausgangsmenü zurück.

**Optionen** : wie auch hier bereits der Name vermuten lässt, können sie hier Optionen für das Spiel festlegen.

Durch einen Klick auf **Sound** gelangen sie in ein Menü, indem sie die Soundeffekte von **BOMBERDROID** ein- bzw. ausschalten können.

Wenn sie das Menü **Steuerung** auswählen , gelangen sie in ein Menü in dem sie die Steuerung für Spieler1 und Spieler2 festlegen können. Dazu klicken sie einfach in die dafür vorgesehenen Felder (in denen bereits die Standardsteuerung vorgespeichert ist) und drücken dann eine beliebige Taste. Zum speichern ihrer ausgewählten Steuerung klicken sie auf **Speichern**.

## IngameMenü

Wenn sie während eines **BOMBERDROID**-Spieles auf ESC drücken, öffnet sich das Ingame-Menü und das Spiel wird pausiert.

Von hier aus können sie das Spiel wieder starten, zurück zum Hauptmenü oder den gegenwärtigen Spielstand speichern.

## Speichern/Laden

Es ist ihnen möglich Spielstände zu speichern und zu laden.

Wichtig: Sie *speichern automatisch in den Map-Ordner* ihres **BOMBERDROID**-Spieles, und auch *nur von dort aus können Spielstände geladen werden*.

Eine Map außerhalb dieses Ordners zu laden ist unzulässig.

Bitte beachten sie, dass zum Speichern von Spielständen *lediglich Buchstaben A-Z (groß und klein), die Zahlen 0-9 und – bzw. \_* als Name für den Speicherstand zugelassen sind.

## Das Spiel

**Ziel des Spiels :** Im **Singleplayer** haben sie 2 Möglichkeiten das Spiel zu gewinnen.

1. Durch Sprengen von Kisten den Ausgang finden und die Spielfigur darauf bewegen.
2. Den gegnerischen Spieler (Bot) mit Bomben sprengen.

Im **Multiplayer** gibt es nur eine Möglichkeit zu gewinnen, und zwar den Gegner zu eliminieren.

**PowerUps :** Im Spiel verstecken sich **PowerUps** die zufällig unter Kisten liegen und frei zugänglich werden sobald eine Kiste zerstört wurde.



Durch einsammeln von diesem **PowerUp** wird der Radius ihrer Bomben um 1 erhöht.



Durch einsammeln von diesem **PowerUp** wird die Anzahl der Bomben die sie zur gleichen Zeit legen können um 1 erhöht.

**PowerUps** sammeln sie ein indem sie über sie laufen.



## **CREDITS**

**Mitwirkende:** Entwickelt wurde dieses Spiel von der Gruppe 22 des Programmierpraktikums aus dem Sommersemester 2012 der Heinrich-Heine Universität Düsseldorf.

Diese besteht aus :

**Jan Wolfgang Reckfort**

**Pierre Schwarz**

**Bastian Siefen**

Wir möchten uns an dieser Stelle auch nochmals herzlichst bei **Anja Dommke** bedanken die uns mit den Grafiken für dieses Spiel versorgt hat.

### **Kontakt :**

Falls sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben , können sie uns unter E-mail Adressen erreichen, die sich wie folgt zusammen setzen:

**[vorname.nachname@hhu.de](mailto:vorname.nachname@hhu.de)**

Die Namen hierzu finden sie unter **Mitwirkende**