

# Handbuch



## **Inhaltsverzeichnis**

- Generelle Informationen
- Spielidee
- Spielprinzip
- Allgemeine Spielanforderungen
- Starten des Spiels
- Weitere Einstellungen
- Steuerung
- Das Spiel
- Sonstiges

## **Generelle Informationen**

Name: War of Stickmen

Erscheinungsdatum: 03.07.2012

Autoren: Rene Barkschat, Erik Berkholz, Kurosh Fouladgar, Anna Hackenholt  
und Anja Nerstheimer

## **Spielidee**

Bomberman ist ein sehr bekanntes kleines Spiel, welches 1983 erstmalig in Japan von Hudson Soft veröffentlicht wurde. Bis heute wurden unzählige Veränderungen und Erweiterungen an dem Spiel vorgenommen. Im Rahmen des Programmierpraktikums an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf haben auch wir uns an die Arbeit gemacht und eine weitere Version des Klassikers Bomberman entworfen.

## **Spielprinzip**

Das Spiel „War of Stickmen“ ist ein kleines Actionspiel für jeden Geschmack. Das Spiel kann je nach Belieben alleine oder auch im Mehrspielermodus gespielt werden. Ziel des Spiels ist es je nach Modus entweder den Ausgang zu finden oder seine Mitspieler zu besiegen.

Im Single-Modus muss man sich über ein Feld bewegen, welches aus zerstörbaren und unzerstörbaren Wänden besteht. Durch das legen einer Bombe kann man die zerstörbaren Wände in einem bestimmten Radius zerstören, um ein größeres Spielfeld zu erlangen. Unter einem der vielen Wände befindet sich dann der Ausgang. Man sollte allerdings immer darauf achten, weit genug von der Bombe weg zu sein, da sonst die eigene Spielfigur zerstört werden könnte und somit das Spiel frühzeitig verloren werden würde. Gewonnen hat man, wenn man das Ziel erreicht hat.

Im Mehrspielermodus ist das Ziel die anderen Mitspieler, durch seine gelegten Bomben zu besiegen und als letzter auf dem Spielfeld zu sein.

### **Allgemeine Spielanforderungen**

Das Spiel „War of Stickmen“ kann auf allen Computern gespielt werden, die JAVA installieren und ausführen können. Zudem sollte man Eclipse oder ein vergleichbares Programm auf seinem Rechner installiert haben.

Speicher: War of Stickmen benötigt eine Festplatte mit mindestens 40 MB freiem Speicherplatz

Steuerung: Maus und Tastatur

### **Starten des Spiels:**

Nach dem man das Spiel gestartet hat, öffnet sich ein Optionsmenü.

Spieleranzahl:

In diesem kann man dann unter anderem den Solo oder 2-Spielermodus auswählen. Durch das Auswählen des entsprechenden Feldes beginnt man das Spiel. Wählt man den 2-Spieler Modus aus, spielen die beiden Spieler an einer Tastatur gegeneinander.

Multiplayer:

Über die Felder Mehrspieler kann man entweder einem anderen Spiel beitreten (Join game) oder selber ein Spiel erstellen, dem dann andere Spieler beitreten können (Host Game).

Level importieren:

Durch das Feld „Level importieren“ kann man selbst ein Level in das Spiel einbinden.



### **Weitere Optionen:**

Wenn man das Feld „Optionen“ anklickt öffnet sich ein neues Fenster. In diesem kann man dann unter anderem die Mauerdicke einstellen. Durch das Klicken auf das Feld „Mauerdicke“ gelangt man zu weiteren Feldern. Diese reichen von null bis zehn. Die Zahlen geben die Prozentzahl der auf dem Feld erscheinenden Mauern an. Wenn man das Feld „Spielfeldgröße“ auswählt, kann man sich zwischen einer Spielfeldgröße von 11x11, 15x15 und 19x19 entscheiden. Eine weitere Möglichkeit ist es, dass Spielfeld zu spiegeln, damit es exakt gleich ist auf beiden Hälften ist. Auch die Einstellungen eines Standartlevels ist möglich. Durch das Auswählen von „true“ = eingestellt und „false“ = ausgestellt, kann man die Einstellungen ein oder ausstellen.



### Weitere Einstellungen

Wenn man das Feld ‚Leveleditor‘ auswählt, kann man sich sein eigenes Level erstellen. Nach dem Klicken auf das entsprechende Feld, kann man erst einmal die Größe des Spielfeldes bestimmen.

Nach diesem Schritt öffnet sich ein dem entsprechend großes Feld. Diese besteht anfänglich nur aus F-Feldern. An der linken Seite befindet sich eine Leiste mit folgenden Auswahlmöglichkeiten: ‚Frei‘, ‚Feste Wand‘, ‚Zerstörbar‘, ‚Ausgang‘, ‚Versteckt‘, ‚Importieren‘, ‚Exportieren‘.

Wenn man das Feld ‚Feste Wand‘ auswählt, kann man die vorher freien Felder (F) zu festen Wänden umändern (W). Wenn man das Feld ‚Zerstörbar‘ auswählt, kann man das Feld zu einer zerstörbaren Wand umändern (B). Wenn man das Feld ‚Ausgang‘ auswählt, kann man auf ein beliebiges Feld einen

Ausgang platzieren (E). Wenn man das Feld ‚Versteckt‘ auswählt, kann man den Ausgang versteckt einstellen (V). Über das Feld ‚Importieren‘ kann man ein zuvor gespeichertes Feld importieren. Über das Feld ‚Exportieren‘ kann man ein erstelltes Feld speichern, um es später wieder zu verwenden.



## Steuerung

Im Einzelspielermodus bewegt man sich mit der Taste w nach oben, mit der Taste s nach unten, mit der Taste a nach links und mit der Taste d nach rechts. Mit der Leertaste legt man die Bombe.

Im Zwei-Spielermodus benutzt einer wie im Solo-Modus w,s,a,d und Leertaste. Der zweite Spieler bewegt sich mit den entsprechenden Pfeiltasten und legt mit der Enter-Taste die Bombe.

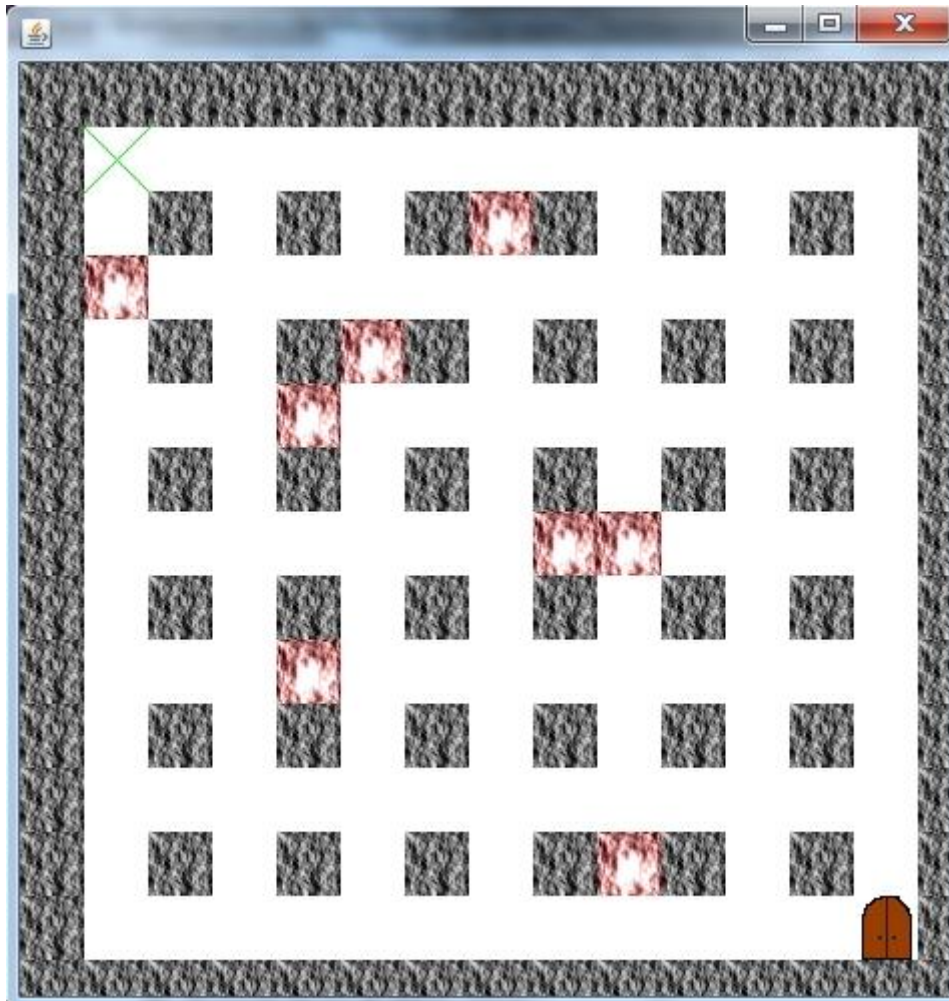
## Das Spiel

### Einzelspieler

Wenn man nun das Spiel im Einzelspieler-Modus gestartet wird, erscheint die Figur in der oberen rechten Ecke des Spielfeldes. Von da aus kann man sich dann auf die Suche nach der zum Sieg führenden Tür machen.

## Mehrspieler

Im Mehrspieler Modus kann man entweder gemeinsam an einem Computer spielen oder auch über das Netzwerk an mehreren Computern. In beiden Fällen starten die Spieler in einer Ecke des Spielfeldes und müssen versuchen den anderen durch das geschickte Legen von Bomben zu besiegen.



## Sonstiges:

Bei Fragen und Anregungen kann man sich gerne jederzeit bei einem der Autoren melden. Mit dem Einverständnis der Autoren kann man das Spiel auch erweitern und für neue Experimente nutzen.

