



INSTITUT FÜR GEOINFORMATIK

SPIELERHANDBUCH

Boltzmann - total destruction

Autoren:

Peet CREMER
Torsten SCHILDT
Friedrich SCHLUCK
Fabian WOLF

Betreuer:

Gian PERRONE

Großmeister:

Dr. habil. Wilfried LINDER

Düsseldorf, den 4. Juli 2012

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Boltzmann als klassischer <i>Bomberman</i> -Typ	3
2.1	Singleplayer	3
2.2	Multiplayer	3
3	Leveleditor	4

1 Einleitung

Boltzmann - total destruction ist ein sehr schönes Spiel, welches Teamgeist und Interaktion fordert. Eine auserwählte Kommission¹ empfiehlt es als Titel des Jahres bereits Kindern im jungen Alter. Es stärkt Konzentrationsvermögen, Reaktionsgeschwindigkeit und soziale Kompetenz. Zur besseren Einordnung des Spiels in den Kontext aktueller Gaming-Debatten folgt ein Zitat des Autors *Torsten Schildt*.

Am Anfang waren wir alle ziemlich überwältigt, dass unserem Spiel *Boltzmann - total destruction* durchweg positive Resonanz entgegengebracht wurde. Nachdem wir unsere Arbeit im Quartett rekapitulierten wurde uns aber bewusst, dass wir wirklich gute Arbeit geleistet haben. Von grafischer Oberfläche bis zur Exaktheit im Code, bei unserem Spiel stimmt alles perfekt in ein harmonisches Potpourri ein. Nicht zu verachten ist der pädagogische Aspekt, den ich an dieser Stelle besonders herausstreichen möchte: Bereits kleinere Kinder zeigten beim Spielen von *Boltzmann - total destruction* alle die selben Symptome, pure Lebensfreude und reines Glück. Ich habe über dieses Spiel Freundschaften entstehen sehen, ein Prozess, der von uns Entwicklern gezielt gewollt war, haben wir doch eine umfangreiche Chat-Routine im Spiel implementiert.

Alles in allem ist *Boltzmann - total destruction* ein Spiel, was einfach nur Spaß macht, und genau dafür gibt es doch Computerspiele, oder?

Das Kultspiel wurde bereits mit zahlreichen Preisen der Branche ausgezeichnet, zu nennen wäre der *Schlauch-Heinrich Preis 2012*², die *Jutta aus dem Wald-Medaille 2012*³ und allen voran die Nominierung und die Aufstellung des Titels auf die Bestenliste des *Rudolf Rhababer Preises 2012*⁴.

Das vorliegende Dokument ist eine reine Lobhymne auf die Offenbarung, die uns das Entwicklerteam mit dem genannten Titel beschert hat, sowie (unwesentlicher Teil) ein kleines Manuskript zur Funktionsfülle und Mannigfaltigkeit des Kassenschlagers *Boltzmann - total destruction*.

Das Entwicklerteam bedankt sich an dieser Stelle bei dem betreuenden *Gian Perrone*, sowie *Dr. habil. Wilfried Linder*. Des weiteren dankt das Quartett der Bundesregierung Deutschlands, von der es auf seinem Weg zum Ziel stets unterstützt und gefördert wurde.

¹Sorry, alles gelogen!

²gibts nicht

³ausgedacht

⁴auch gelogen!

2 Boltzmann als klassischer *Bomberman*-Typ

Boltzmann - total destruction ist ein klassisches *Bomberman* Spiel. Das bedeutet, dass - je nach Spielmodus - ein oder mehrere Spieler in einer zweidimensionalen Ebene gegeneinander, miteinander oder gegen KI-gesteuerte Computergegner kämpfen. Der eigentliche Akt des Kämpfens funktioniert über das legen von Bomben, die eine charakteristische Feuerkraft besitzen und nach einer bestimmten Zeitdauer explodieren. Des Weiteren besitzen die Spielercharaktere (Boltzmann und Feynman) eigene Geschwindigkeiten, mit denen sie den *dungeon* erforschen und erobern können.

Im Verlies (Spielfeld) befinden sich durch die Explosionen zerstörbare Gesteinsblöcke und solche, welche jeder Sprengkraft widerstehen. Unter den sprengbaren Steinen befinden sich mitunter Gegenstände, mit denen die Charaktere ihre ausgeprägten Fähigkeiten verbessern können oder zum Beispiel mehr Bomben tragen können oder diese effektiver machen.

Die Gegner sind gefürchtete Ahnenbärdämonen und Sie besitzen einen unvergleichlichen Riecher: Egal, wo sich die Helden befinden, diese gefährlichen Gegner besitzen Algorithmen, mit denen sie stets den kürzesten Weg zu unseren Freunden finden können.

Die Auswahl des Spielmodi erfolgt komfortabel über ein Startmenü mit grafischer Oberfläche.

2.1 Singleplayer

Im Singleplayer-Modus spielt der Spieler den Charakter Boltzmann und kämpft gegen die Ahnenbärdämonen auf dem Weg, einen Ausgang aus dem *dungeon* zu finden. Was sich leicht anhört, kann bei den intelligenten Bären mit großer Kraft sehr schnell sehr schwierig werden. Die Gegner besitzen eine zerstörende Fäulnisaura, sodass sie bei Berührung dem Spieler sofort all seine Lebenskraft rauben.

Durch den mitgelieferten Leveleditor ist es möglich, sich oder seinen Freunden immer neue Herausforderungen zu gestalten.

2.2 Multiplayer

Der Multiplayer-Modus, welcher selbsterklärend über das Startmenü gestartet werden kann, bietet noch mehr Facetten, als der Einzelspielermodus. Ziel ist es, sich gegenseitig umzubringen, denn hier gibt es keinen Ausgang im *dungeon*, der letzte Überlebende erlangt Ruhm und Ehre, während der Verlierer zum Ahnenbärdämonen wird.

Durch den mitgelieferten Leveleditor ist es möglich, sich oder seinen Freunden immer neue Herausforderungen zu gestalten, diese als Server zu hosten und so einen epischen Kampf mit seinem Feind auszutragen.

3 Leveleditor

In Zeiten von Smartphones und immer komfortabler gestalteten Oberflächen entscheiden wir uns, unseren Leveleditor sehr einfach bedienbar zu gestalten. Hier ist es möglich, durch einfaches klicken eine Singleplayer-Karte (nur einen Spawnpoint setzen) oder Multiplayer-Karte beliebiger Größe zu gestalten.

Ist einem das zu aufwendig, kann man auch die *randomize*-Funktion des Editors benutzen, welche Konsistenzprüfung besitzt und so einen hohen Spielspaß garantiert.

Falls man die Level zu einfach findet, kann man sich auch gerne so viele Ahnenbärdämonen erstellen, wie man meint, noch ausschalten zu können.

Der Phantasie sind mit diesem Leveleditor keine Grenzen gesetzt! Viel Spaß beim ausprobieren!