

Bombberman

*by Tom Berwald, Daniel Braune, Patrick Hippler,
Sebastian Holthausen, Patrick Szewior & Ilja Zelenov*

- Benutzerhandbuch -

Inhaltsverzeichnis

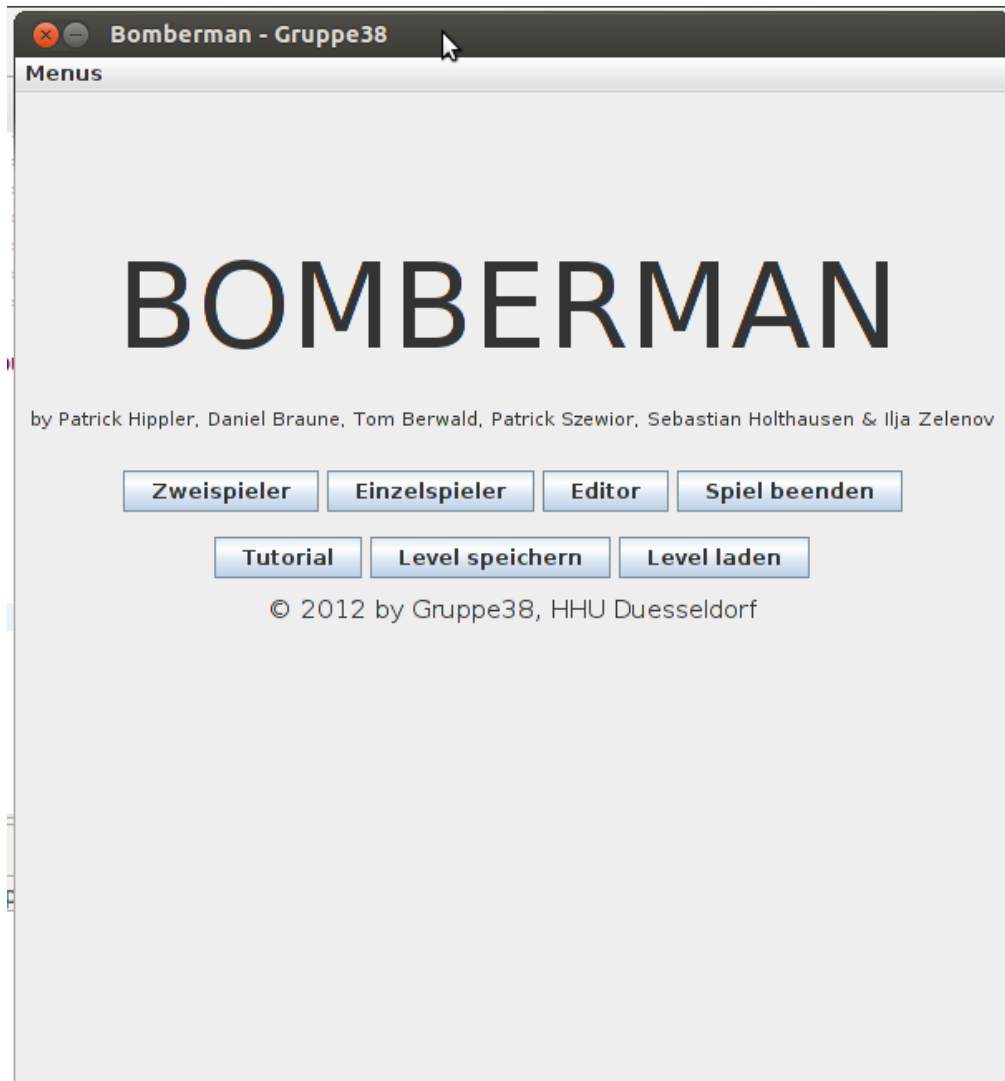
Motivation.....	3
Bedienung.....	4
Startbildschirm.....	4
Modi.....	5
Einzelspieler.....	5
Zweispeler	5
Netzwerkmodus.....	5
Steuerung.....	6
Einzelspieler.....	6
Zweispeler	6
Netzwerkmodus.....	6
Items.....	7
Bombenradius erhöhen.....	7
Bombenanzahl erhöhen.....	7
Atombombe.....	7
Editor.....	7
Systemanforderungen.....	8
Hinweise.....	8

Motivation

Im Rahmen der Veranstaltung „Programmierpraktikum 2012“ an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf bekamen wir die Aufgabe eine Version des Spiels „Bomberman“ zu entwickeln. Diese Arbeit sollte in Gruppen von 3-6 Leuten erledigt werden. Als Programmiersprache wurde Java vorgeschrieben. Des weiteren mussten zu festgelegten Terminen Meilensteine des eigenen Programms vorgelegt werden.

Bedienung

Startbildschirm



Dies ist der Startbildschirm den Sie nach dem Starten von Bomberman vorfinden sollten. Von hier aus haben Sie direkten Zugriff auf die wichtigsten Funktionen von Bomberman und können sowohl Einzel- als auch Zweisspieler-Spiele starten.

Modi

Einzelspieler

In diesem Modus sind Sie ganz auf sich allein gestellt. Ihre Aufgabe ist es sich den Weg bis zum Ausgang frei zu sprengen. Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht sich selbst in die Luft jagen! Unterwegs können Sie verschiedenste Items einsammeln (→ Abschnitt Items).

Zweispiele

In diesem Modus ist es möglich sich mit einer anderen Person zu duellieren. Wer erreicht den Ausgang als erster? Wer schaltet seinen Gegner als erster aus? Hier können Ihnen die Items besonders behilflich sein!

Netzwerkmodus

Natürlich können Sie sich auch übers Lokale Netzwerk mit einer anderen Person duellieren. Dazu müssen beide Spieler ein Zweispiele-Spiel starten.

Dann muss einer der beiden Spieler über das Menü Einen Netzwerk-Server starten.

Der zweite Spieler wählt im Menü den Punkt „Netzwerk-Spiel beitreten“. Es öffnet sich ein kleines Pop-Up in dem Sie gebeten werden die IP-Adresse des Servers einzugeben. Drücken Sie danach auf die Schaltfläche „Verbinden“. Nun sollte der zweite Spieler mit dem Netzwerkspiel verbunden sein und es steht dem ungebremsten Spielspaß nichts mehr im Wege! :-D

Steuerung

Einzelspieler

Im Einzelspieler-Modus steuern Sie Ihre Figur mit Hilfe der Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur. Eine Bombe können Sie legen, in dem Sie die Leertaste drücken.

Zweispiele

Im Zweispiele-Modus steuert einer der Spieler seine Figur wie gewohnt im Einzelspieler-Modus. Der zweite Spieler benutzt die „WASD“-Steuerung (W → hoch, S → runter, A → links, D → rechts). Eine Bombe kann mit Q gelegt werden.

Netzwerkmodus

Im Netzwerkmodus steuern beide Spieler ihre Figur wie im Einzelspieler-Modus.

Items

Bombenradius erhöhen



Dieses Item steigert den Radius Ihrer Bomben.

Bombenanzahl erhöhen



Dieses Item erhöht die Anzahl der maximal gleichzeitig zu legenden Bomben.

Atombombe



Dieses Item tötet sobald Einer der Spieler es berührt alle Spieler auf dem Spielfeld.

Editor

Im Editor haben Sie die Möglichkeit ganz frei eigene Karten zu erstellen und zu speichern. Dabei wird überprüft ob diese Karte überhaupt spielbar ist, d.h. Ob nicht einer der beiden Spieler komplett zu gemauert ist.

Systemanforderungen

Da das Spiel noch nicht besonders ausführlich getestet wurde, gibt es keine genauen minimalen Anforderungen. Jedoch sollten folgende Anforderungen erfüllt sein:

2,0 GHz Dual-Core Prozessor

2 GB Ram

Intel HD 2000 Graphics

Hinweise

Es ist nicht auszuschließen, dass es bei schwächeren Rechnern zu unerwarteten Fehlern kommen kann. Leider ist es sehr schwer solche Fehler bereits bei der Entwicklung zu eliminieren, da man nur eine begrenzte Anzahl an Computern zu Testzwecken zur Verfügung hat.

Des weiteren ist nicht auszuschließen, dass der Netzwerk in manchen Lokalen Netzwerken nicht funktioniert. Dies liegt daran, dass das Spiel eine große Menge Daten in Echtzeit über UDP versenden muss. Dabei kann es vorkommen, dass Ihr Router je nach Konfiguration diese Daten blockt. Besonders häufig ist dies in öffentlichen Netzwerken der Fall. Aber auch manche Hersteller von Routern für den Privatgebrauch blocken solche Daten-Pakete schon.