

JarWars – Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

| | |
|----------------------------|---|
| JarWars – Benutzerhandbuch | 1 |
| | 1 |
| Einleitung..... | 1 |
| Das Spiel Starten..... | 1 |
| Die Menüs..... | 2 |
| Konfiguration..... | 2 |
| Lobby..... | 3 |
| Das Spiel..... | 4 |

Einleitung

JarWars ist ein simples aber spannendes Netzwerkspiel. Es ist eine Mischung zwischen Space Invaders und Tower Defense. Das Ziel ist es die Java Tasse mit Hilfe des bekannten Java-Maskottchens Duke zu beschützen. Böse Exceptions wie NullPointerException oder ArrayOutOfBoundsException und Konkurrenten wie .Net oder PHP werden die Tasse angreifen. Sie müssen verhindern, dass Java zerstört wird.

Nach jeder Welle haben sie die Möglichkeit ihren Duke zu verbessern. Es gibt 3 Optionen: Die Schussstärke oder Schussfrequenz kann erhöht werden oder sie schenken der Java-Tasse etwas Leben, falls dies auszugehen droht. Bis zu 4 Spieler können zusammen mit ihren Dukes die Java-Tasse beschützen.

Das Spiel war ein Projekt für die Programmieren II Vorlesung an der Uni Basel. Die Entwickler: Lukas Probst, Kevin Urban, Christopher Scherb und Basil Kohler.

Weitere Informationen zum Spiel oder zum Projekt finden sie unter:

<http://jarwars.internet-freaks.net/>

Es existiert ein Blog, ein Wiki und eine Entwicklerdokumentation.

Das Spiel Starten

JarWars ist ein Netzwerkspiel. Deshalb muss jemand im Netzwerk einen Server starten bevor man spielen kann. Auch wenn Sie alleine spielen wollen, müssen sie einen Server aufmachen.

Der Client kann mit Doppelklick auf das JarFile gestartet werden. Den Server müssen sie über die Konsole starten.

Im folgenden zwei Kommandozeilenbeispiele. Ausser -server um den Server zu starten sind die Parameter optional. Falls sie keinen Nick eingeben wird der username des Betriebssystem genommen. Der Standardhost ist localhost. Standard Fenstergröße ist 600px und die Standardports sind TCP 4444 und UDP1 4445 / UDP2 4446

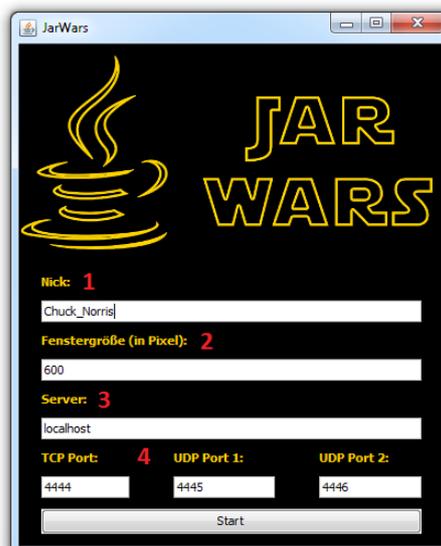
Befehl für den Server: `java -jar JarWars.jar -server -tcp=2001 -udp1=2002 -udp2=2003`

Befehl für den Client: `java -jar JarWars.jar -tcp=2001 -udp1=2002 -udp2=2003 -res=500 -nick=Lukas -host=127.0.0.1`

Der Spielablauf – die Menüs

Konfiguration

Das erste Menü erlaubt es Ihnen, das Spiel zu konfigurieren und zu einem Server zu verbinden.



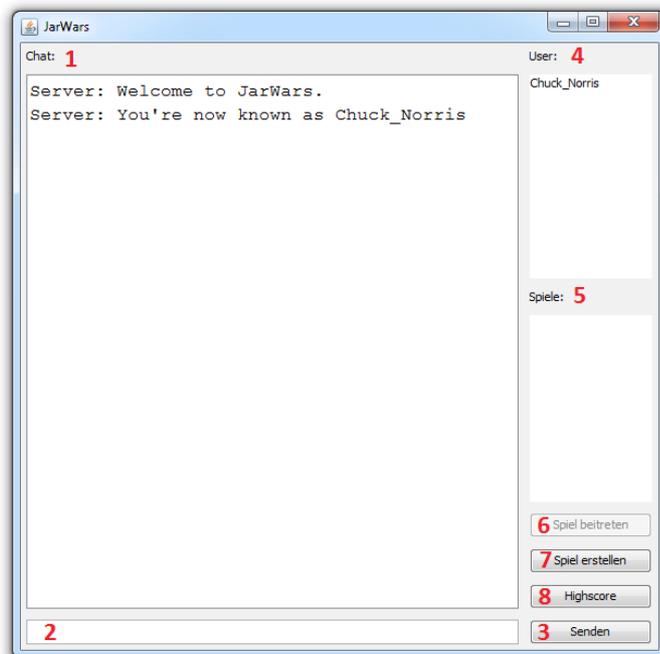
1. Der Nick ist der Name welchen Sie im Spiel haben werden. Die Highscores werden unter diesem Namen abgespeichert. Leerzeichen und Semikolon sind nicht erlaubt.

2. Sie können die Fenstergröße des Spielfelds hier einstellen. Das Spiel ist Quadratisch deshalb ist es möglich die ganze Höhe ihres Bildschirms auszunutzen. Die Auflösung muss aber mindestens 400 Pixel betragen.
3. Hier muss die IP des Servers eingetragen werden (zb: 192.168.1.42). Falls sie selber den Server gestartet haben, können sie localhost im Feld stehen lassen.
4. Dies sind die Standardports. Falls der gestartete Server andere Ports verwendet, können diese hier angegeben werden.

Lobby

In der Spiellobby können Sie mit andern Spielern chatten, neue Spiele erstellen oder bereits geöffneten Spielen beitreten. Zudem kann der Highscore angeschaut werden.

1. Dies ist das Chatfenster. Es werden auch wichtige Informationen vom Server angezeigt.
2. In diesem Feld können Chatnachrichten eingegeben werden. Mit /msg <nickname> <chatnachricht> können Privatnachrichten versendet werden.
3. Mit diesem Button werden die Nachrichten gesendet. Sie können auch Enter drücken.
4. Hier werden alle Spieler welche sich in der Lobby befinden aufgelistet



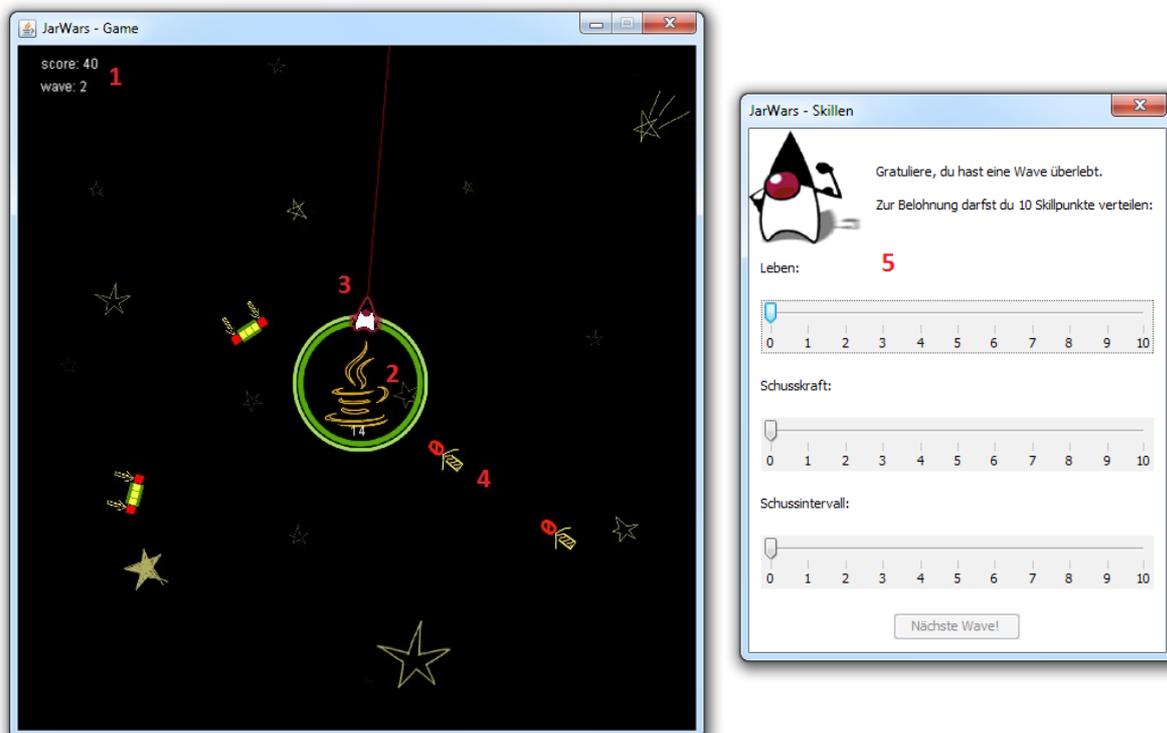
5. Die offenen und laufenden Spiele werden hier angezeigt.
6. Zum Beitreten eines Spiels in der Liste der Spiele (5.) ein offenes Spiel auswählen und dann diesen Button drücken.
7. Hier können sie selber ein Spiel erstellen. Sie müssen dem Spiel einen Namen geben. Leerzeichen und Semikolon sind hier ebenfalls nicht erlaubt. Danach müssen Sie ein Level auswählen. Andere Spieler können diesem Spiel jetzt beitreten. Sie sehen diese dann in dem Fenster 4. aufgelistet. Sobald sie komplett sind kann das Spiel gestartet werden.
8. Die Highscoreliste wird angezeigt.

Das Spiel

So sieht das Spielfeld aus. Ein Level besteht aus mehreren Wellen. Ihr Ziel ist es so viel Punkte wie möglich zu machen.

Duke wird mit Pfeiltaste links und rechts gesteuert. Mit der Leertaste wird gefeuert. Wenn ein Gegner die Tasse berührt, verliert diese ein Leben. Wenn ein Gegner Duke berührt, wird dieser für eine kurze Zeit eingefroren.

Zwischen den Wellen kann Duke aufgeskillt werden. Falls mehr als 50% der Gegner die Tasse erreichen konnten gibt es leider keine Punkte zu verteilen. Danach pro 5% einen Punkt. Es gibt also maximal 10 Punkte pro Welle.



1. Punktestand und die aktuelle Welle des Levels.
2. Dies ist die heilige Java-Tasse die es um jeden Preis zu beschützen gilt. Die Lebensanzeige ist unterhalb der Tasse.
3. Das ist der Duke vom 1. Spieler. Jeder Spieler bekommt eine eigene Farbe. Man kann sich nur auf diesem Kreis bewegen. Der Laser erhöht die Zielgenauigkeit.
4. Als Beispiel: NullPointerException und ArrayOutOfBoundsException-Gegner.
5. Das Level-Up Fenster. Sie müssen hier ihre Punkte auf die 3 Optionen verteilen. Wenn alle Spieler ihre Dukes verbessert haben und auf nächste Wave geklickt haben geht es weiter.