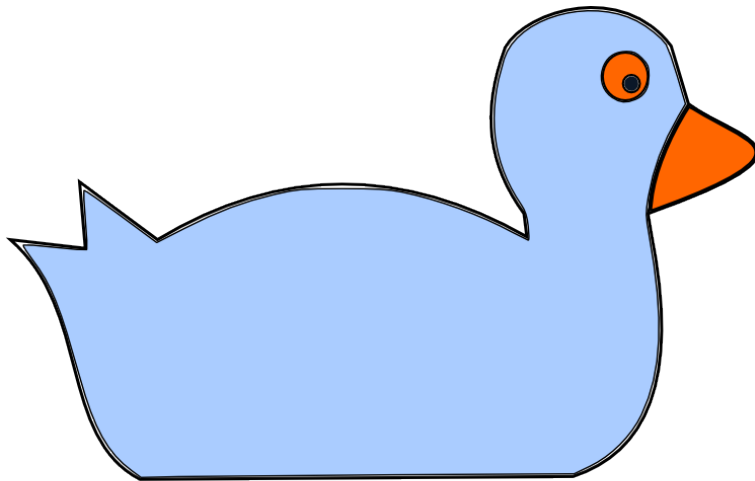


# Bernard le Canard - Das Handbuch

Patrick Kahr, Jakob Löffler, Jonas Finkler, Bernard Mazouin

14. Mai 2014



ORANGE BEAK PRODUCTIONS *presents:*  
"BERNARD LE CANARD"

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Das Spiel</b>	<b>3</b>
1.1	Ziel des Spiels . . . . .	3
1.2	Spielregeln . . . . .	3
1.2.1	Hindernisse und Ausweichen . . . . .	3
1.2.2	Futter . . . . .	4
1.3	Spielsteuerung . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Benutzungsanleitung</b>	<b>4</b>
2.1	Das Spiel installieren . . . . .	4
2.2	Die Lobby . . . . .	5
2.2.1	Der Chatroom . . . . .	5
2.2.2	Ein Spiel erstellen . . . . .	6
2.2.3	Einem Spiel beitreten . . . . .	6
2.2.4	Abmelden und Spiel verlassen . . . . .	6
2.2.5	Sonstiges . . . . .	6

# 1 Das Spiel

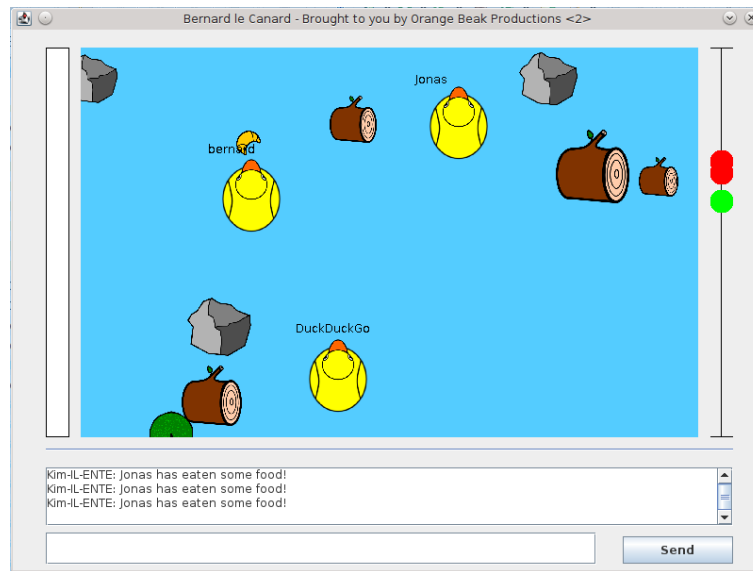


Abbildung 1: Screenshot aus einem Spiel

## 1.1 Ziel des Spiels

Es geht darum, ein Entenküken so schnell wie möglich einen Fluss stromaufwärts schwimmen zu lassen, damit es seine Mutter erreicht. Es treten immer vier Entlein gegeneinander an. Das Schnellste gewinnt. Während dieses Rennens müssen sie diversen Hindernissen ausweichen und können auch Futter sammeln, womit sie sich Vorteile verschaffen können. Das Spielfeld wird durch einen Zufallsgenerator erstellt.

## 1.2 Spielregeln

### 1.2.1 Hindernisse und Ausweichen

Während des Spiels müssen die Enten verschiedenen Hindernissen ausweichen, abhängig von der Natur der Hindernisse auf unterschiedliche Art und Weise. Es gibt drei Möglichkeiten auszuweichen:

- Seitlich vorbeischwimmen.
- Drüberfliegen. Dazu ist Futter nötig.

- Untertauchen. Die Ente wird dadurch langsamer.

Zu den Hindernissen gehören:

- Steine: Vorbeischwimmen oder drüberfliegen.
- Holzbalken: Vorbeischwimmen, drüberfliegen oder druntertauchen.
- Seerosen: Vorbeischwimmen, drüberfliegen oder druntertauchen. Man kann auch über die Seerosen schwimmen, aber dadurch wird man abgebremst.

Sobald die Enten gegen ein Hindernis stoßen, werden sie abgebremst. Die Ente können sich auch gegenseitig behindern und wegstoßen.

### 1.2.2 Futter

Im Laufe des Rennens können die Enten Futter sammeln. Dies verschafft ihnen einige Vorteile. So können sie nur fliegen, wenn sie eine bestimmte Menge Futter aufgenommen haben. Je mehr sie haben, desto länger können sie fliegen. Durch das Fliegen wird die Energie allerdings wieder aufgebraucht. Falls zwei Enten gegeneinander stoßen, wird die schwächere Ente weggedrückt. Die schwächere Ente ist dabei diejenige mit dem kleineren Energiestatus. Der aktuelle Energiestatus wird in einer Leiste dargestellt, der Status der anderen bleibt jedoch unbekannt. Falls jedoch ein Spieler ein Futterstück frisst, wird ein Broadcast an alle Spieler gesendet, so dass man einschätzen kann, wie viel Energie die anderen haben. Der Nährwert der einzelnen Futterstücke variiert und wird per Zufall bestimmt.

### 1.3 Spielsteuerung

Die Bewegungen der Ente werden über die *WASD*-Tasten gesteuert. Zum Fliegen muss man die *SPACE*-Taste gedrückt halten, analog dazu muss man die *SHIFT*-Taste gedrückt, wenn man Tauchen will. Durch Loslassen der jeweiligen Tasten wird der Flug bzw. Tauchgang beendet.

## 2 Benutzungsanleitung

### 2.1 Das Spiel installieren

Da das Spiel auf einer Server-Client-Architektur aufgebaut ist, müssen Server und Client separat gestartet werden. Dies geht über die Kommandozeile mit folgenden Befehlen:

- Server: `java -jar ente.jar server`. Man kann auch die Portnummer hinzufügen, das ist aber optional.
- Client: `java -jar ente.jar client <serverip>:<serverport>`, wobei `serverip` für die IP-Adresse des Servers und `serverport` für die Portnummer des Servers steht.

Die Portnummer ist 1664.

Dann erscheint das Anmeldefenster, wo man noch seinen Benutzernamen ändern kann. Als Standard-Nickname wird der Betriebssystem-Benutzername angezeigt.

## 2.2 Die Lobby

Nach der Anmeldung kommt man in die Lobby. Die Lobby verfügt über einen Chatroom und etliche andere Funktionen.



Abbildung 2: Die Lobby

### 2.2.1 Der Chatroom

Im Chatroom kann man mit anderen Spielern, die zur gleichen Zeit angemeldet sind, Kontakt aufnehmen und Nachrichten untereinander verschicken.

Da es sich um einen Gruppenchat handelt, werden alle Nachrichten auch an alle Spieler gesendet.

### **2.2.2 Ein Spiel erstellen**

Mit der *Create Game*-Taste kann man ein Spiel erstellen. Im Textfeld nebenan gibt man den Namen des Spiels an. Unter diesem Feld werden dann alle erstellten Spiele dieser Sitzung angezeigt. Mit der *Refresh*-Taste kann man diese Liste aktualisieren. Man kann während einer Sitzung keine zwei Spiele mit dem gleichen Namen erzeugen. Mit der *Playerlist*-Taste kann man sich eine Liste der anderen Spieler anzeigen lassen.

### **2.2.3 Einem Spiel beitreten**

Um einem Spiel beizutreten muss man die *Join Game*-Taste drücken, und man tritt dem Spiel bei, das aus der Liste nebenan gerade angezeigt wird. Dadurch bekommen alle anderen Spieler, die angemeldet sind, eine Benachrichtigung, wer welchem Spiel beigetreten ist. Es können höchstens vier Spieler einem Spiel gleichzeitig beitreten. Um das Spiel dann endgültig zu starten, muss man die *I'm ready to play*-Taste drücken. Erst wenn der letzte Spieler diese Taste betätigt hat, geht das Spiel los.

### **2.2.4 Abmelden und Spiel verlassen**

Um sich aus der Sitzung abzumelden, muss man lediglich das Lobby-Fenster schließen. Somit wird auch die Verbindung zum Server abgebrochen. Um ein Spiel zu verlassen genügt es, das Fenster des Spielfeldes zu schließen. Falls die Verbindung zu einem Spieler zum Server unterbrochen wurde, wird das Spiel eingefroren. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn die Verbindung wiederhergestellt werden konnte.

### **2.2.5 Sonstiges**

Die Lobby verfügt neben dem oben beschriebenen Hauptpanel noch drei weitere Panel, Ein Hilfe-, ein Highscore- und ein Info-Panel.

- Im Hilfe-Panel wird das Spiel noch einmal kurz beschrieben, die Spielregeln und die Steuerung die in Kapitel 1.3 etwas näher beschrieben werden.

- Im Highscore-Panel kann man all bisher gespielten Spiele mit ihren Resultaten nachschlagen. Zudem wird noch der bisher beste Spieler angezeigt, also derjenige mit den meisten Siegen.
- Im Info-Panel findet man sämtliche Informationen über die Hersteller des Spiels.