

DefinitelyNotPong: Manual

Nikola Miladinovic, Julien Rudin, Maximilian Schöll,
Joey Zraggen

Universität Basel

Mai 2019

Contents

1	About the Game	3
2	Starting a Game	4
3	Movement and Mechanics	6
4	Options	7

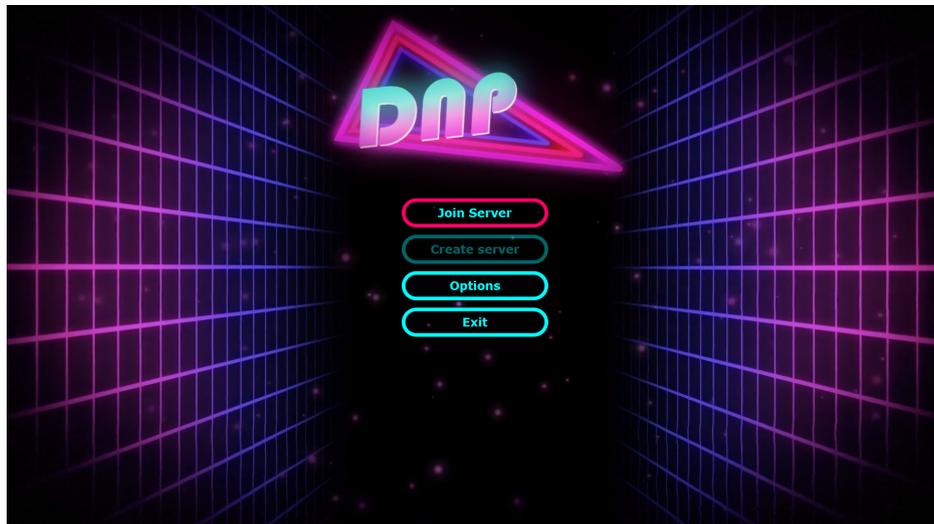
1 About the Game

DefinitelyNotPong ist eine zeitgenössische Interpretation des Klassikers der Klassiker der Videospiele: Pong. Das Prinzip des Spiels bleibt dasselbe, jedoch spielen hier nicht zwei Spieler gegeneinander, sondern vier. Diese Änderung sorgt für ein intensiveres, schnelleres und abwechslungsreicheres Spielerlebnis. Das Ziel ist es den Spielball durch eine der drei gegnerischen Wände zu schießen um deren Lebenspunkte zu verringern. Hat ein Spieler keine Lebenspunkte mehr scheidet er aus und an seiner Stelle wird eine Wand, an der der Ball immer abprallt, hochgezogen. Eine Runde dauert so lange bis nur noch ein Spieler am Leben ist.

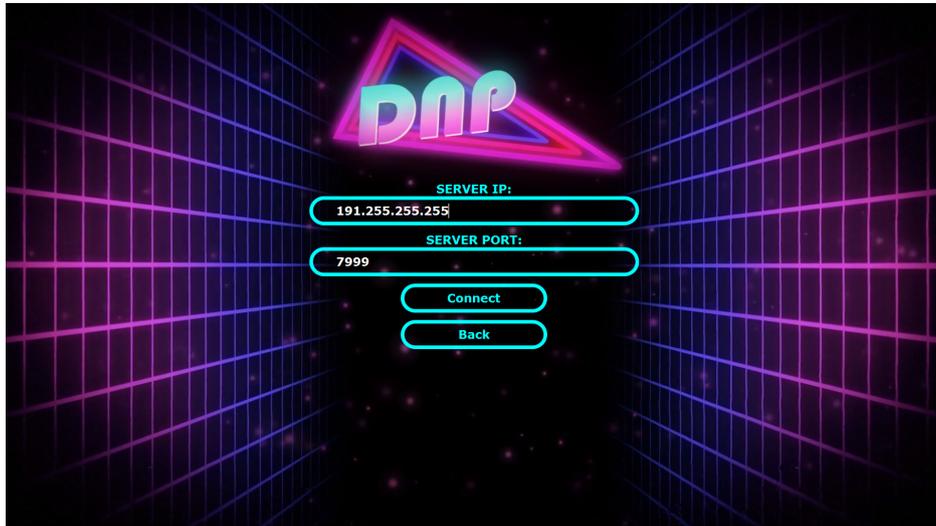
2 Starting a Game

Damit ihr das Spiel ausführen könnt, muss zuerst eine .jar Datei erstellt werden. Dafür müsst ihr im Spieleordner die Konsole öffnen. Mit dem Befehl `./gradlew build-cs108` wird nun eine .jar Datei erstellt. Diese findet ihr, wenn ihr weiter in den build Ordner und dann nochmal in den libs Ordner wechselt. Um nun eine Runde zu spielen muss zuerst ein Server erstellt werden, der sogenannte Host. Auf diesen Server können dann eine beliebige Anzahl Spieler zugreifen und selbstständig Lobbies erstellen und Spiele starten. Einen Server startet man indem man die Parameter “server” und eine Portnummer anhängt. Die Kommandozeile zum Starten eines Server sollte zum Beispiel folgendermassen aussehen: `java -jar dnp-m4-all.jar server 7999`. Der Dateiname muss natürlich mit dem Namen der Datei in eurem lokalen libs Ordner übereinstimmen. Der Server sollte nun laufen.

Um einen Client zu starten muss man genau dieselbe Datei mit dem Befehl `java -jar dnp-m4-all.jar client 191.255.255.255:7999 Tom` ausführen, wobei hier 191.255.255.255 für die IP-Adresse, auf der der Server läuft, steht und 7999 für den Port auf dem der Server empfangen kann. Tom steht für den Username, den jeder Client, der sich verbindet, selber wählen kann. Der Client sollte nun starten. Ihr seht nun das Hauptmenu, wo die Optionen “Join Server”, “Create Server”, “Options” and “Exit” stehen.



Klickt auf “Join Server” und dann auf “Connect manually to Server” und die von euch in der Kommandozeile eingegebene IP-Adresse und Server-Port sollten als Vorschlag schon eingetragen sein. Mit “Connect” verbindet ihr euch und solltet nun ein Fenster sehen wo ihr einen Username eingeben könnt, wie vorhin, falls diese Information in der Kommandozeile bereits spezifiziert wurde, wird jener Username vorgeschlagen, ansonsten wird der Username des aktuellen Benutzers des laufenden OS vorgeschlagen.



Mit "Set Name" wählt ihr einen Benutzernamen und seid nun bereit eine eigene Lobby zu erstellen oder einer beizutreten. Eine Liste von verfügbaren Lobbies, dieses Servers, sollte vor euch erscheinen. Wählt eine an und verbindet euch mit "Enter" oder erstellt mit "Create Lobby" eine eigene, wo die Anzahl Lebenspunkte jeder Runde noch eingestellt werden können. Nun seht ihr auch schon das Spielfeld. Sobald vier Spieler in einer Lobby sind, und alle "Ready" gedrückt haben, geht das Spiel los.

3 Movement and Mechanics

Der Ball wird zu Beginn einer jeden Runde in der Mitte des Spielfeldes erscheinen und sich mit einer Anfangsgeschwindigkeit in eine zufällige Richtung bewegen.

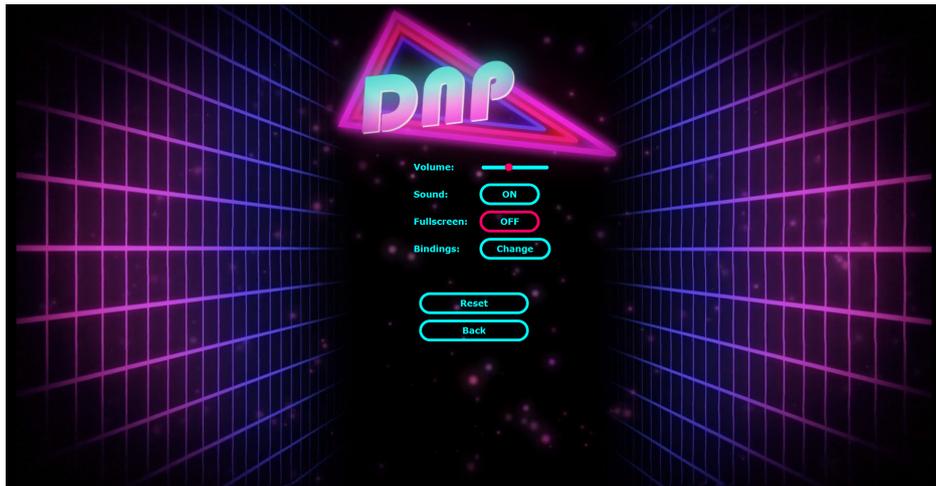
Der Spieler wird mit **A** nach Links und mit **D** nach Rechts bewegt. Die Tasten lassen sich in Options unter Key Bindings ändern. Wenn nun der Ball von einem Spieler abgefangen wird, prallt der Ball ab und bewegt sich mit einer Abweichung von $\pm 30\%$ in die entgegengesetzte Richtung.

Mit gutem Timing kann man nun im Moment des Aufprall mit der **W** Taste den Ball verstärkt abstossen. Nach einem erfolgreichen abstossen erhöht sich die Geschwindigkeit des Balles jedes Mal um 33% bis zu einem Maximum von 200% der Anfangsgeschwindigkeit. Bewegt man sich bei einem erfolgreichen Abstossen des Balles wird die Richtung des Balles beeinflusst. Bewegt man sich in Richtung des Balles wird der Winkel steiler und bewegt man sich dagegen wird er flacher.

Scheidet ein Spieler aus wird seine Seite des Spielfelder geschlossen und der Ball prallt, ohne Geschwindigkeitsteigerung, mit der normalen Abweichung von $\pm 30\%$ ab.

4 Options

Während des ganzen Spiels können im Menu Unter “Options” verschiedene Einstellungen geändert werden. Zuerst findet sich ein Regler für die Lautstärke des Sounds des Spieles. Als zweites findet ihr eine Option des Sound ganz auszustellen, was auch mit dem Verschieben des Reglers ganz nach links passieren würde. Die Option Fullscreen wird sofort übernommen und benötigt keinen Restart. Mit der  Taste verlässt ihr diesen.



Wie bereits erwähnt könnt ihr unter “Key Binding” eure eigenen Tasten zur Steuerung der Spieler festlegen. Mit “Reset” könnt ihr alle Einstellungen auf die Standardwerte zurückstellen.