

Starball X2

Inhalt

- 1.1 Installation

- 2.1 Das Spiel
- 2.2 Die Steuerung
- 2.3 Ein Netzwerkspiel beginnen und daran Teilnehmen

- 3.1 Hinweise
- 3.2 Lizenz

- 5.1 Testformular

1.1 Installation

Die Installation von Starball X2 ist denkbar einfach. Benötigt wird ein Programm das eine .Zip-Datei öffnen kann. Neben dem kostenpflichtigen WinZIP kann ich das kostenlose 7zip (<http://www.7zip.de/>) empfehlen. Die Dateien können in einen beliebigen Ordner kopiert werden (als Beispiel c:\Spiele\Starball X2\) und sollten in dieser Version folgendes beinhalten:

Kickers.exe

Ordner data\ mit der Datei

Dat.ned

Ordner wav\ mit den Dateien

s1.wav

s2.wav

s3.wav

s4.wav

Ordner img\ mit den Dateien

1.png

2.png

3.png

4.png

5.png

6.png

7.png

8.png

9.png

10.png

11.png

Fehlt eine dieser Dateien, so wird das Spiel voraussichtlich nicht mehr funktionieren.

2.1 Das Spiel

Starball X2 für den BCC #71 programmiert. <http://www.blitzforum.de/forum/viewtopic.php?t=39563>
Das Hauptthema des BCC war „Ein Spiel ohne Zeitanpruch“ . Als Einschränkung waren u. A. 8KB Code vorgegeben. Den BCC leitete „Holzchopf“.

Starball X2 ist ein Fußballspiel wie es schon viele gibt. Abgesehen von der kleinen Tatsache, dass das Spielgeschehen nicht in Echtzeit abläuft sondern Rundenbasiert stattfindet. Starball X2 wurde bewusst als ein Multiplayer-Spiel entworfen. Es bietet neben dem Hotseat-Modus auch die Möglichkeit eines Netzwerkspiels.

Die Regeln des Spieles sind denkbar einfach. Die Spielfiguren gehören einer von vier Gruppen an, Torwart, Verteidiger, Mittelfeld und Stürmer. Entsprechend der Gruppe können sie sich in einem gewissen Bereich des Spielfeldes bewegen. Alle Figuren benötigen für jede Bewegung genau einen Bewegungspunkt. Ausgenommen ist nur der Torwart welcher umsonst laufen kann. Spieler können nicht Felder betreten, auf denen andere Spieler stehen. Wird der Ball auf ein solches Feld gespielt, überspringt er alle besetzten Felder in Schussrichtung. Wird der Ball an den Rand gespielt, so prallt er ab. Jede Spielfigur kann den Ball spielen in dem sie das Feld betritt auf dem derzeit der Ball ruht. Vorausgesetzt ist, dass der Ball innerhalb des Bewegungsradius der Figur liegt.

Ziel ist es, möglichst immer ein Tor mehr zu haben wie der Gegner. In der Grundeinstellung gewinnt der Spieler, der zuerst 3 Tore geschossen hat. Eigentore zählen dabei für den Gegner. Dieser Wert kann in der Dat.ned-Datei verändert werden (1. Zeile) so dass Sie ein kürzeres oder längeres Spiel erstellen können.

2.2 Die Steuerung

Ist auch im Spiel nochmals aufgeführt. Der Vollständigkeitshalber hier die Tastenfunktionen:

F1	Wählt eigenen Torwart aus
F2	Wählt der Reihe nach die Verteidiger aus
F3	Wählt der Reihe nach die Mittelfeldspieler aus
F4	Wählt der Reihe nach die Stürmer aus
Tabulator	Wählt die nächste Spielfigur aus
STRG	Zeigt die Gruppen der Spielfiguren an 1 = Torwart 2 = Verteidiger 3 = Mittelfeld 4 = Stürmer
Pfeiltasten	bewegen die ausgewählte Figur
F5	Startet das Spiel neu
F6	Startet ein Netzwerkspiel
F7	damit treten Sie einem Netzwerkspiel bei
F8	Informationen zum Netzwerkstatus
Alt	Aktiviert bzw. deaktiviert den Sound

2.3 Ein Netzwerkspiel beginnen und daran Teilnehmen

Um gemeinsam ein Netzwerkspiel zu unternehmen, müssen Sie zuerst regeln welcher Spieler das Spiel hostet. Der Host bekommt nach erfolgreichem starten des Spieles einen Spielcode übermittelt. Dieser dient dazu, mehrere angebotene Spiele (z.B. während einer Lan-Party) unterscheiden zu können. Diesen Code wird vom Client eingegeben. Bitte haben Sie etwas Geduld bis sich das Netzwerk aufgebaut hat. Beide Spieler erhalten bei erfolgreicher Verbindung eine kurze Bestätigung. Nun können Sie im weiteren Verlauf über die Chatbox miteinander kommunizieren.

Evtl. werden Sie gefragt ob das Programm auf das Netzwerk zugreifen darf. Dies sollten Sie bestätigen, da ansonsten keine Verbindung aufgebaut werden kann. Auch die kurzzeitige Deaktivierung der Firewall sollte geprüft werden wenn das Spiel in mehreren Versuchen keine Verbindung aufbauen konnte. Zu guter Letzt prüfen Sie bitte, ob auch ein Netzwerk vorhanden ist und ob Sie daran angeschlossen sind.

3.1 Hinweise

Sind ihnen 3 Tore zu viel oder zu wenig? Ändern Sie einfach die erste Zeile in der Dat.ned Datei mit einem Texteditor entsprechend ab (Sicherungskopie erstellen)

Sind ihnen 5Bewegungspunkte zu viel oder zu wenig? Ändern Sie einfach die zweite Zeile in der Dat.ned Datei mit einem Texteditor entsprechend ab (Sicherungskopie erstellen)

Die restlichen Werte geben die jeweilige Feldgröße und Spielerpositionen an. Sie können hier gerne etwas herumexperimentieren.

Die 8 Spielfelder werden nach den beiden obigen Werten aufgeführt (x-x2 und y-y2)

Die folgenden Daten sind Spielerposition (x,y,) und Gruppe. Achtung, beim Spieler 2 sind die Gruppennummern immer um 4 höher. Der Torwart ist also nicht Gruppe 1, sondern Gruppe 5

Bei einem Aufbau eines Netzwerkspiels kann das Programm kurzzeitig einfrieren. Bitte haben Sie hier einfach etwas Geduld.

Nein, es ist kein Bug dass bei einem Tor die Spielfiguren stehen bleiben. So wird jede neue Runde im selben Spiel zu einer eigenen Herausforderung

>>> Tipp: können sie ein Tor voraussichtlich nicht mehr verhindern, bringen sie Ihre Spieler in eine gute Ausgangslage. Ist der Abschlagspunkt besetzt, so wird der Ball solange in Richtung gegnerisches Tor gelegt bis er das erste freie Feld trifft.

Da es beim Teamwechsel häufig vom Vorgänger „Ärgertastatureingaben“ gibt, ist zuerst keine Spielfigur gewählt. So kann man getrost seinen Frust an der Tastatur ablassen.

3.2 Lizenz

Etwas unnötig, da doch jeder mit dem Zeug macht was er will.

Lesen Sie sich diese Lizenzvereinbarung vor Benutzung des Produktes sorgfältig durch. Durch die Installation, das Kopieren oder eine anderweitige Nutzung dieses Produktes bestätigen Sie, dass Sie diese Lizenz gelesen haben und verpflichtet sind, die in dieser Lizenz enthaltenen Bedingungen einzuhalten. Sind Sie nicht damit einverstanden, so entfällt jegliche Nutzungsberechtigung des Produktes.

A. Lizenz:

(1) Klicksor stellt Ihnen unentgeltlich Speichermedien oder den Zugang zu Speichermedien zur Verfügung, die Daten (im Folgenden: das *Produkt*) in Form eines Computerprogramms, Computersoftware einschließlich Code, Objekten einschließlich deren Anwendungsprogramm-Schnittstellen, sowie Bildern, Bildschirmformularen (Templates) und Text enthalten, die in die Software und das schriftliche Begleitmaterial integriert sind; zudem einen Lizenzvertrag sowie Online- oder elektronische Dokumentation.

(2) Klicksor gewährt Ihnen ein Nutzungsrecht (die Lizenz) zur Nutzung des Produktes nach Maßgabe der nachfolgenden Bestimmungen dieses Vertrages. Die Urheberrechte und sämtliche sonstigen Rechte an dem Produkt verbleiben bei Klicksor.

(3) Sämtliche zusätzlichen Software-Codes und Unterstützungsmaterialien, die Ihnen von Klicksor als Teil von Klicksors Supportleistungen für das Produkt zur Verfügung gestellt werden, gelten als Teil des Produkts und unterliegen den Bestimmungen dieser Lizenz.

B. Was Sie dürfen:

(1) Klicksor gewährt Ihnen das einfache, nicht ausschließliche Nutzungsrecht an dem Produkt.

(2) Sie dürfen Kopien des Produktes auf beliebig vielen Computern installieren und benutzen. Ferner dürfen Kopien des Produktes für Archivierungs- und Sicherungszwecke, sowie für die unentgeltliche Weitergabe an Dritte im privaten Bereich erstellen, und diese unentgeltlich an Dritte im privaten Bereich weitergeben.

C. Was Sie nicht dürfen:

(1) Sie dürfen das Produkt nicht auf eine Weise benutzen, die nicht durch diese Lizenz ausdrücklich erlaubt ist, und keine Kopien erstellen, die nicht durch diese Lizenz ausdrücklich erlaubt sind.

(2) Insbesondere ist das Übersetzen, Dekompilieren oder Rückübersetzen sowie die zeitlich beschränkte und/oder entgeltliche Weitergabe des Produktes oder auch von Teilen des Produktes untersagt. Das Produkt darf nicht sachlich oder inhaltlich verändert oder ganz oder teilweise mit einem anderen Produkt zusammenfügt werden. Sie dürfen das Produkt nicht im geschäftlichen, beruflichen oder gewerblichen Bereich weitergeben, selbst dann nicht, wenn dies unentgeltlich geschieht. Sie dürfen das Produkt nicht über eine Website verbreiten.

D. Laufzeit:

Diese Lizenz bleibt nur solange wirksam, wie Sie die Bestimmungen dieser Vereinbarung einhalten. Sie endet automatisch in dem Fall, dass Sie irgendeine Bestimmung dieser Vereinbarung nicht einhalten. Sie verpflichten sich, bei einer Beendigung sämtliche Kopien des Produkts zu vernichten. Nachstehend dargelegte Beschränkungen der Gewährleistung und Haftung bleiben auch nach einer Beendigung in Kraft.

E. Beschränkungen der Gewährleistung und Haftung:

(1) Klicksor haftet nur für Vorsatz, grobe Fahrlässigkeit und Arglist; jedoch nicht für leichte und mittlere Fahrlässigkeit.

(2) Diese Haftungsbeschränkung gilt sowohl für die Software als auch für die Speichermedien.

(3) Diese Haftungsbeschränkung gilt für alle vertraglichen, gesetzlichen und sonstigen Ansprüche, insbesondere auch für Schäden, die an anderen Gegenständen entstehen, verlorene Daten, mittelbare Schäden, Folgeschäden oder entgangenen Gewinn.

F. Allgemeines:

(1) Diese Lizenz stellt die gesamten Vereinbarungen zwischen Ihnen und Spielkultur dar und ersetzt jegliche sonstigen mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen oder Absprachen. Diese Lizenz kann nur durch eine unterzeichnete Vereinbarung geändert werden.

(2) Diese Lizenz unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland und wird in Übereinstimmung mit dem deutschen Recht ausgelegt, unter Ausschluß des deutschen Internationalen Privatrechts, sowie unter Ausschluß des Übereinkommens der Vereinten Nationen über den Internationalen Warenkauf und jeglicher Gesetze, die dieses Übereinkommen ausführen und ansonsten anwendbar wären.

(3) Sollte eine oder mehrere Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird sie durch eine gültige Regelung ersetzt, die der gewollten am ehesten entspricht. Die Ungültigkeit einer Bestimmung berührt nicht die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen; diese bleiben wirksam.

Verbesserungsvorschläge:

Gefundene Bugs:

Anmerkungen:
