

Handbuch für „Bomberman“

Ziel des Spiels ist es, einen versteckten Ausgang zu erreichen. Dieser erscheint aber erst, sobald man den anderen Spieler mit einer strategisch gut platzierten Bombe ausgeschaltet hat. Vorsicht jedoch, deine Bomben sind nicht besonders intelligent und besitzen keine Freund-Feind-Erkennung! Wenn du nicht aufpasst, bist du selber schnell Asche!

Steuerung

Spieler 1:

W, A, S, D → Bewegung auf dem Feld

Leertaste → Bombe legen

Spieler 2:

Pfeiltasten → Bewegung

Strg → Bombe legen

Spielfeld

Ein Klick auf „neues Spiel“ startet ein Spiel auf einem randomisierten Spielfeld mit Standardparametern.

Das Spielfeld besteht aus drei unterschiedlichen Blockarten. Auf den grünen Blöcken kannst du laufen, außerdem stoppen sie den Explosionsradius einer Bombe nicht. Die grauen Blöcke sind unzerstörbar, die Explosion einer Bombe schadet ihnen nicht, im Gegenteil zu den braun gemaserten Blöcken, die durch Bomben zerstört werden können. Unter einem von diesen versteckt sich auch der Ausgang.

Die Größe des Spielfelds und die Dichte, in der die Blocks auf dem Feld liegen, lassen sich unter dem Punkt „Einstellungen“ verändern.

Ein vorgefertigtes Spielfeld lässt sich unter dem Punkt „Level auswählen“ importieren. Es funktionieren nur gültige XML-Dateien.

Bomben

Legst du eine Bombe, hast du etwa 3 Sekunden, um abzuhaufen, bevor sie explodiert. Der Radius der Explosion erstreckt sich in horizontal und vertikal gleichermaßen. Eine gelegte Bombe blockiert Spieler, man kann nicht über sie hinweg laufen. Befindet sich eine Bombe im Explosionsradius einer anderen, wird sie ausgelöst, egal ob die 3 Sekunden um sind oder nicht.

Anfangs kannst du nicht mehrere Bomben gleichzeitig legen. Items erhöhen die Anzahl der legbaren Bomben und vergrößern auch den Explosionsradius.

Leveleditor

Unter dem Menüpunkt Leveleditor verbirgt sich, man mag es kaum glauben, ein Leveleditor. Hier kann man ein leeres Spielfeld nach Belieben mit Blöcken füllen und die Startposition der Spieler festlegen. Zudem kann man das erstellte Feld Speichern oder ein schon vorhandenes laden und bearbeiten. Man sollte darauf achten, jedes leere Feld mit einem Block zu füllen und die Startpositionen der Spieler festlegen, da das Feld sonst nicht bespielbar ist und eine Fehlermeldung ausgegeben wird, wenn ein solches Feld versucht wird zu speichern. Zudem können Felder nur aus gültigen XML Dateien eingelesen werden.