Bomberman

Handbuch für Spieler

2012

Gruppe 15

Programmierpraktikum 2012

Inhaltsverzeichnis

[Spielablauf 3](#_Toc329018528)

[Steuerung 3](#_Toc329018529)

[Menüs 4](#_Toc329018530)

[Spiel 4](#_Toc329018531)

[Netzwerk 4](#_Toc329018532)

[Optionen 4](#_Toc329018533)

[Leveleditor 4](#_Toc329018534)

[Über 4](#_Toc329018535)

[Items 5](#_Toc329018536)

[Elemente 5](#_Toc329018537)

[Editor 5](#_Toc329018538)

# Spielablauf

Bomberman ist ein strategisches Spiel, in dem es darum geht in einem Labyrinth den Ausgang zu erreichen oder den Gegner zu besiegen.

Das Labyrinth besteht aus zerstörbaren Wänden und unzerstörbaren Wände. Ihnen stehen Bomben zur Verfügung um die zerstörbaren Wände zu zerstören, um den Ausgang zu finden. Allerdings könnten Sie auch versuchen Ihren Gegner zu besiegen. *Aber Achtung: Es ist auch möglich sich selbst mit den Bomben zu sprengen.*

Für das Zerstören von Wänden, das Besiegen des Gegners und für das Erreichen des Ziels erhalten Sie Punkte. Das Erreichen des Ziels wird mit den meisten Punkten belohnt.

Im Laufe des Spiels werden Sie einige Items finden, die Ihnen auf unterschiedliche Weisen nützlich sein werden (mehr dazu im Kapitel Items). Der Spieler, der zuerst das Ziel erreicht oder dafür sorgt, dass sein Gegner zuerst von einer Explosion erfasst wird hat gewonnen und darf sich in die Highscore Liste eintragen.

# Steuerung

Das Spiel ist für zwei Lokale Spieler ausgelegt, sodass beide Spieler an einer Tastatur spielen können. Dafür gibt es folgende Tastaturbelegung innerhalb des Spiels:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Spieler 1 | Spieler 2 |
| Nach oben laufen | Pfeiltaste hoch | W-Taste |
| Nach unten laufen | Pfeiltaste runter | S-Taste |
| Nach links laufen | Pfeiltaste links | A-Taste |
| Nach rechts laufen | Pfeiltaste rechts | D-Taste |
| Bombe legen | L-Taste | T-Taste |
| Item nutzen | K-Taste | R-Taste |

Wenn man über das Netzwerk mit anderen Leuten spielt, nutzt man die Tastaturbelegung für Spieler 1

# Menüs

Das Menü des Spiels besteht aus 6 Punkten. Diese sind: Spiel, Netzwerk, Optionen, Leveleditor und Über. Einige der Punkte haben auch Unterpunkte die im folgenden Verlauf erklärt werden.

## Spiel

* Highscore
  + Die Highscore Liste wird in einem neuen Fenster angezeigt.
* Map generiere
  + Generiert eine zufällige Karte und startet darauf ein neues Spiel.
* Beenden
  + Das Spiel wird beendet, wenn die erscheinende Frage bejaht wird.

## Netzwerk

* Server suchen
  + Es wird ein Fenster geöffnet, worin gefundene Server angezeigt werden und mit diesen verbunden werden kann.
* Internet
  + Es wird ein Fenster geöffnet, worin Sie nach einem Spiel über eine IP-Adresse suchen können.

## Optionen

* Sound
  + Musik und Soundeffekte werden angeschaltet/ausgeschaltet
* Highscore löschen
  + Die Highscore Liste wird geleert, wenn die erscheinende Frage bejaht wird.

## Leveleditor

* Öffnen
  + Öffnet den Leveleditor (Mehr dazu im Kapitel Leveleditor)

## Über

* Es erscheint ein Fenster mit Angaben zu Lizenz und Autoren

# Items

Unter zerstörbaren Blöcken können Items versteckt sein, die Ihnen einige Vorteile verschaffen. Jedoch können sie immer nur ein Item tragen. Sobald sie über ein Item laufen, nehmen sie dieses auf.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| speed.png | Geschwindigkeitsbonus | Sie können 20% schneller laufen solange sie dieses Item tragen |
| falle.png | Falle | Wenn sie „K“ drücken, wird eine Falle gestellt. Sobald ein anderer Spieler diese betritt, ist er tot |

# Elemente

Im Spiel gibt es unterschiedliche Typen von Elemente. Einige sind Zerstörbar, andere find solide Gebaut und gehen nicht kaputt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| background.png | Hintergrund | Freies Feld welches Betreten werden kann |
| bomb.png | Bombe | Explodiert nach einige Sekunden und zerstört Elemente im Umkreis |
| finish.png | Ziel | Wenn ein Spieler dieses Feld erreicht, hat er gewonnen |
| wall.png | Feste Mauer | Diese Elemente lassen sich nicht zerstören |
| w3.png | Zerstörbare Mauer | Diese Elemente lassen sich mit einer Bombe zerstören. Ab und zu erscheint ein Item danach |

# Editor