

Viel Dank, dass du dich für Bomberman/Dynamitboy G4 entschieden hast. Diese Software wurde für das Programmierpraktikum der HHU 2012 entwickelt. Lies dieses Handbuch bitte sorgfältig durch, bevor du das Spiel beginnst.

ボンバーマン

Bomberman

Handlung & Figuren.....	2
Steuerung.....	2
Erste Schritte.....	3
Spiel.....	3
Karteneditor.....	4
Mitwirkende.....	4



Handlung

Bomberman wird mal wieder in eine verschlossene beengte Welt gesetzt und muss versuchen sich zu befreien um zurück nach hause zu kommen, wobei er sich seinen schwierigen Weg mühsam suchen muss.

Bomberman kommt vom Planeten Bomber. Die Bewohner von dort können Bomben jederzeit erschaffen, nur dadurch hat er die Chance den Weg zu finden.

Aber es gibt noch jemanden aus Bombermans Planeten, der auch eingesperrt wurde in diese Welt, aber nur einer kann zurück kommen und eine unerbittlicher Kampf beginnt.

Figuren

Bomberman



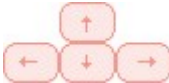

Bomberman ist freundlicher und leicht tolpatschiger Zeitgenosse und möchte unbedingt zu seinen Freunden auf seinen Planeten zurück.

Unknown Character



Man weiß nicht genau, wer er ist, aber er kommt eindeutig auch vom Planeten Bomber und möchte auch zurück auf seinen Planeten.

Steuerung

Mit  kannst du dich hoch, runter, nach links und rechts bewegen und mit  legst du eine Bombe als Spieler 1.

Wenn du als Spieler 2 mitspielst, bewegst du dich durch w, s, a, d (hoch, runter, links, rechts) durchs Spiel und legst mit der Leertaste deine Bomben.


Laufe nur nicht zu nah an die Wände, Bomberman klammert sich gerne fest und du musst erst mal wieder zurück laufen um weiter zu kommen.

Menüsteuerung

Wenn du das Spiel startest, kannst du per Mausklick wählen, welchen Modus (Single-, Multiplayer oder sogar online im Multiplayer) du spielen möchtest oder ob du vorher eine Karte erstellen möchtest.

Erste Schritte

Öffne eclipse und lade dir unter github die Dateien runter.

Klicke auf  Run Main (1) um ins Hauptmenü zu gelangen. Per Mausklick kannst du wählen zwischen:

1 Spieler

2 Spieler

Netzwerkspiel

Karteneditor

Spiel

1 Spieler

Klicke per Mausklick auf 1 Spieler um alleine zu spielen und wähle zwischen dem Tutoriallevel oder zwei Spielermaps und klicke auf OK.

Tutoriallevel

Sinn des Tutoriallevels ist es erste Erfahrungen mit dem Ablauf des Spiels zu machen. Durch einfache Anweisungen, welche oben angezeigt werden, kannst du die wichtigsten Spielfunktionen kennen lernen.

Ziel

Wenn du es zum Zielfähnchen schaffst hast du das Spiel gewonnen und du kommst zur Highscore. Dort kannst du deine eigene Leistung betrachten und die der Spieler, die sich vorher in der Highscore verewigen konnten.

Mit einem Mausklick auf "Zurück zum Hauptmenü" kommst zurück ins Hauptmenü.

2 Spieler

Im Multiplayermodus kannst du mit einem Freund gegeneinander spielen. Bombt euch frei und bestreitet das Spiel indem ihr versucht euch gegenseitig zu zerbomben. Gewinner ist der Überlebende!

Netzwerkspiel

Wenn du via Internet mit deinen Freunden spielen möchtest, muss der Netzwerkmodus gewählt werden.

Als erstes muss einer von zwei Spielern den Server per Mausklick auswählen und die "Auswahl bestätigen" und auf verbinden klicken.

Nun muss der zweite Spieler den Client wählen, Auswahl bestätigen, eine gültige IP-Adresse auswählen und auch auf verbinden klicken.

Nun funktioniert das Spiel äquivalent zum 2 Spielermodus. Beide Spieler nutzen die Tastenbelegung des 1 Spielermodus.

Karteneditor

Mit dem Karteneditor kannst du deine eigenen Spielfelder entwickeln und deiner Fantasie sind fast keine Grenzen gesetzt.

Gebe deiner Karte einen Namen und verewige dich mit deinem Namen. Dann musst du per Mausklick auswählen, ob du eine Singleplayer- oder Multiplayerkarte entwerfen möchtest. Standardeinstellung ist für die Singleplayerkarte eingestellt. Drücke "Starte Editor" und es kann los gehen!

Du kannst per Mausklick auf ein beliebiges Feld klicken. Das XX zeigt dir welches Feld du ausgewählt hast. Du kannst auch mehrere Felder gleichzeitig auswählen. Wenn du auf "Feld ändern" klickst, kannst du dich entscheiden, ob du ein Bodenfeld oder eine (zerstörbare) Wand erstellen möchtest.

Auf ein Bodenfeld kannst du auch den Startpunkt von Bomberman platzieren. Unter den zerstörbaren Wänden kannst du optional zwischen eins der Items oder den Ausgang wählen.

Mit "speichern und verlassen" beendest du das Bearbeiten deiner Map, wobei du vorher Start- und Zielfeld fest gesetzt haben musst.

Nun musst du unter eclipse in das Package Menu in MainMenu.java . In Zeile 123 musst du dann Map1 durch den Namen deiner neuen Map ersetzen und das ganze einmal mit Strg+s speichern.

Nun kannst du im Spiel mit deiner neuen Map spielen.

Mitwirkende

Jan-Erik Bähr
Cynthia Maushagen
Peter Mösenthin