

BEDINGUNGSANLEITUNG

Dieses Handbuch enthält die Beschreibung von
dem Abenteuer Computerspiel "Bomber"



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Informationen	2
2. Das Ausführen und Beenden des Spiels	2
3. Game Play.....	3
4. Das Interface	4
5. Bewegung des Charakters:.....	5

1. Allgemeine Informationen

Genre:

Abenteuer

Spielbeschreibung: (Ziel des Spiels)

Im Spiel übernimmt man die Rolle des grünen Humanoiden (siehe Bild) «Jabba the Hutt», einem Charakter aus dem Film "Star Wars". Auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen muss man die Lebensenergie des Charakters auffüllen und schützen, indem man die Äpfel aufsammelt und den Geschossen aus dem Dreh Turm ausweicht.

Entwickler:

Gruppe 18

Systemvoraussetzungen:

Minimum - (CPU-Frequenz) GHz, (Speicherplatz) GB, Video (Videospeicher) MB


Empfohlen - (CPU-Frequenz) GHz, (Speicherplatz) GB, Video (Videospeicher) MB

2. Das Ausführen und Beenden des Spiels

Ausführen:

Um das Spiel zu starten bitte folgendes durchführen...

Beenden:

Um das Spiel zu beenden mit der LMB (linken Maustaste) die Schaltfläche "Schließen"  in der oberen rechten Ecke des Hauptfensters des Spiels drücken.

3. Game Play

Kampflevel:

Nach dem Starten des Spiels befindet sich die Hauptfigur in der Mitte des Bildschirms auf einem grauen Hintergrund. In der oberen linken Ecke, direkt neben dem Einhorn, befindet sich die Lebensanzeige des Charakters. Das Spiel ist in 9 Schwierigkeitsstufen (ebenen) aufgeteilt. Der Spieler kann sich frei durch die Ebenen bewegen, indem er die rechte Grenze auf dem Spielfeld überquert. Das Wechseln der Ebene ist mit einer Verminderung der Lebensenergie verbunden, was erheblich den Ablauf des Spiels erschwert. Dies führt dazu, dass man im späteren Verlauf des Spiels die verlorene Lebensenergie auf dem sogenannten Obstlevel wieder auffüllt, indem man die Äpfel einsammelt.

Obstlevel:

Um auf diese Ebene zu gelangen, müssen Sie die untere Grenze des Spielfeldes überqueren. Auf der Obst-Ebene müssen Sie die Äpfel sammeln. Diese werden oben angezeigt. Die Schwierigkeit liegt darin, dass mit jedem gefangenem Apfel sich die Geschwindigkeit mit der sich die Äpfel bewegen ständig erhöht. Dadurch wird das Auffüllen der Lebensenergie erschwert. Des Weiteren wird der Charakter beim Auffangen des fünften Apfels sofort auf die Dreh Turm Ebene geschickt.

Dreh Turm:

Auf dieser Ebene muss der Charakter einem Zeiger folgen um dem Dreh Turm (einfach gesagt sollte man nicht getötet werden) zu entkommen. Durch das Überqueren der oberen Grenze auf dem Spielfeld (dort wo der gelbe Pfeil hinzeigt) kann der Spieler zurück auf dem Kampflevel gelangen.

Das Navigieren auf dem Kampflevel wird durch das ändern der Hintergrund Farbe begleitet. Nach der Rückkehr aus dem Dreh Turm Level wird durch die Hintergrundfarbe dem Spieler bewusst gemacht, dass er sich wieder in der gleichen Ebene befindet, von der er in das Obstlevel gelangt ist. Dadurch kann der Spieler die letzte Position auf dem Kampflevel wiederaufnehmen. Während des Übergangs durch die Levels wird der Hintergrund nach dem Zufallsprinzip (random) eingestellt. Durch eine breite Palette von Farben kann das Spiel variiert gestaltet werden.

4. Das Interface

Die Anzeige für die Lebensenergie kann drei klare und deutliche Zustände annehmen.

Die Zustände:

1) 

2) 

3) 

Die Farbe der Lebensanzeige hilft dem Spieler die restliche Lebensenergie und den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen.

Die Anzeige mit der Nummer 1 zulässt den Spieler nicht zu, auf die Obst Ebene zu gelangen.

Darüber hinaus können die Anzahl der übrig gebliebenen Leben kontrolliert werden, indem man auf die RMB (rechte Maustaste) klickt in jedem Bereich Spiels. Nach dem Drücken der RMB, es wird ein hell grüner Kreis angezeigt mit dem Status des Charakters.

Die Hauptfigur:



Apfel:



Dreh Turm:



5. Bewegung des Charakters:

Pfeil nach oben	(↑)	bewegen nach oben
Pfeil nach unten	(↓)	bewegen nach unten
Pfeil nach links	(←)	bewegen nach links
Pfeil nach rechts	(→)	bewegen nach rechts