

Handbuch zu Ninjaman

Gruppe 46

5.7.12

Inhaltsverzeichnis

1	Ziel des Spiels	3
2	Menüführung	4
3	Steuerung	5
3.1	Einzelspielermodus	5
3.2	Mehrspielermodus	5
4	Extras	6
5	Impressum	7

1 Ziel des Spiels

Das Spiel Bomberman ist ein Single- oder Multiplayer-Spiel aus dem Jahr 1983. Man steuert eine kleine Figur durch ein Labyrinth aus Mauern. Einige davon sind durch Bomben - daher auch der Name - zerstörbar. Mit Hilfe dieser bewegt man sich durch den Irrgarten auf der Suche nach dem Ausgang. Auch dieser ist hinter Mauern versteckt.

Im Mehrspielermodus spielen zwei oder mehr Spieler direkt gegeneinander. Auch hier ist das Ziel den Ausgang zu finden. Allerdings gewinnt auch ein Spieler, wenn es ihm gelingt, den Gegner in die Luft zu sprengen. Da Bomben massiv sind, muss der Gegner in eine Falle gelockt werden.

2 Menüführung

Hauptmenü

Button Einzelspieler:	Startet Spiel für Einzelspieler
Button Mehrspieler:	Öffnet Mehrspielermenü
Button Optionen:	Öffnet Optionsmenü
Button Spiel beenden:	Beendet das Spiel

Mehrspielermenü

Button Am PC:	Startet Spiel für 2 Spieler direkt am selben PC
Button Netzwerk:	Startet Netzwerk-Spiel für 2 Spieler

Optionsmenü

Power-Ups:	Bestimmt, ob Extras im Spiel verfügbar sind
Anzahl an Leben:	Bestimmt die Startzahl der Leben pro Spieler
Anzahl an Bomben:	Bestimmt die Startanzahl an verfügbaren Bomben pro Spieler
Reichweite der Bomben:	Bestimmt die Startreichweite der Explosion der Bomben

3 Steuerung

3.1 Einzelspielermodus

Bewegung nach links	Pfeiltaste links
Bewegung nach rechts	Pfeiltaste rechts
Bewegung nach oben	Pfeiltaste oben
Bewegung nach unten	Pfeiltaste unten
Bombe ablegen	Leertaste
Item benutzen	Taste Menu rechts

3.2 Mehrspielermodus

Spieler 1:

Bewegung nach links	Pfeiltaste links
Bewegung nach rechts	Pfeiltaste rechts
Bewegung nach oben	Pfeiltaste oben
Bewegung nach unten	Pfeiltaste unten
Bombe ablegen	Leertaste
Item benutzen	Taste Menu rechts

Spieler 2:

Bewegung nach links	Taste a
Bewegung nach rechts	Taste d
Bewegung nach oben	Taste w
Bewegung nach unten	Taste s
Bombe ablegen	Taste f
Item benutzen	Taste e

4 Extras

Hier finden Sie eine Übersicht über zu den möglichen Power-Ups:

Zusatz-Leben



Zusatz-Bombe



Treten der Bombe möglich



invertierte Steuerung des Gegners hervorrufen



Mehr Geschwindigkeit



Weniger Geschwindigkeit für Gegner



5 Impressum

Dieses Spiel ist kopierrechtlich geschützt. Einzige Verwendung von Quellcode, Graphiken und musikalischen Elementen sind Eigentum der Entwickler. Diese sind:

Martin van Arkel, Raphael Podoba, Simon Thyssen, Marian Martini und Philip Höfges. Anderen Personen ist es bei Strafe verboten, irgendwelche Teile des Programms einzusehen oder weiterzugeben.

Lizenz:

DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE

Version 2, December 2004

Copyright (C) 2004 Sam Hocevar <sam@hocevar.net>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim or modified copies of this license document, and changing it is allowed as long as the name is changed.

DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. You just DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO