

Gesundheitsschutz

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftretend (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Inhalt

Einleitung

Paradies oder Alptraum?	3
Systemanforderungen	4

Das Spiel starten

Kampagne (Singleplayer)	4
Spiel speichern/laden	4
Multiplayer	4

Bomberman Island

Der Hauptcharacter	5
Gegner	5
Upgrades	6
Die Spielwelt	6

Steuerung

Tasten	7
--------	---

Credits

Einleitung

Bomberman Island ist ein taktisches Computerspiel. Die Level sind labyrinthartig aufgebaut. In den Gängen verbergen sich lauter Hindernisse und Gegner, die es durch geschicktes Legen einer Bombe zu überwinden gilt. Im Verlauf des Spiels lernen Sie Taktiken und Erweiterungen sinnvoll einzusetzen, auf dass Sie nichts mehr auf dem Weg zu Ihrem Ziel aufzuhalten vermag. Doch Vorsicht, nicht jeder Gegner ist gleich dem anderen...

Paradies oder Alptraum?

Nachdem Bomberman mehrfach seinen Heimatplaneten vor dem Bösen bewahrt hat, verlangte es ihm nach einer Auszeit. Er reiste auf einen entfernten Planeten, der noch nicht von der fortschreitenden Maschinerie verseucht wurde, auf dem noch die Natur über das Leben der vielfältigen und friedfertigen Bewohner entschied...so schien es zunächst.

Bomberman wollte etwas Abstand von der kalten, metallenen Welt seines Heimatplaneten nehmen. So baute er sich ein großes Schiff und besegelte die Meere.

Als er eines Nachts an einer schönen Insel mit einem Vulkan Halt macht, beschließt er sie zu erkunden. Er ankert am Strand und verschwindet zum Ruhen unter Deck. Als er am Morgen wieder nach oben kommen und sich auf die Insel begeben will, wird sein Boot von echsenähnlichen Kreaturen angegriffen. Er findet heraus, dass diese Kreaturen einem tyrannischen Drachen unterworfen sind, der die friedliebenden Bewohner der Insel unterdrückt und tötet.

Wie früher bei seinem Heimatplaneten fühlt sich Bomberman verpflichtet einen Weg zu finden, die Unterdrückung zu bekämpfen. Dieser Weg führt jedoch geradewegs zum Schloss des Tyrannen, das direkt am Vulkan liegt und durch alles verbrennende Lavaströme geschützt ist.

Systemanforderungen

Mindestanforderungen:

CPU: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz
GPU: Intel HD Graphics 3000
RAM: 2 GB
Festplattenspeicher: 12 MB
Netzwerkverbindung: (W)LAN,
Internetverbindung für den
Multiplayermodus

Empfohlen:

CPU: Intel Core i7
GPU: GeForce GT555M 2GB
RAM: 8 GB
Festplattenspeicher: 12MB
Netzwerkverbindung: (W)LAN
Internetverbindung für
den Multiplayermodus

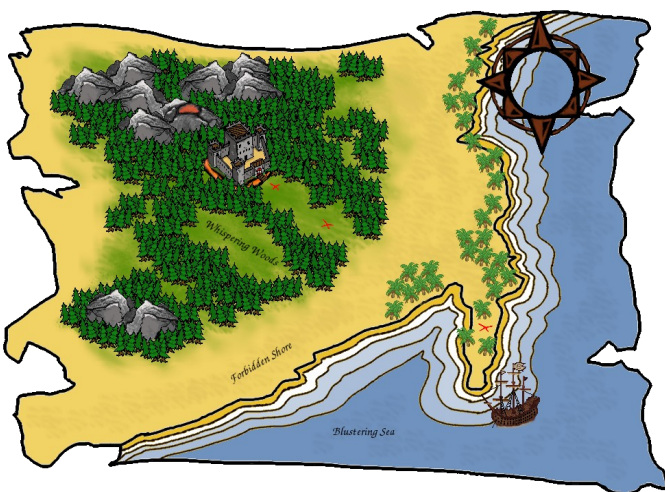
Das Spiel starten

Dieses Fenster erscheint, wenn Sie Bomberman Island gestartet haben.

Kampagne (Einzelspieler)

Drücken Sie 'Enter', wenn der Singleplayer-Modus hervorgehoben ist, um diesen zu starten.

Ein neues Spiel beginnt mit dem Tutorial, indem Sie die Funktionen und das Spielprinzip kennen lernen werden.



Zwischen den drei Gebieten der Handlung finden Sie sich auf der Weltkarte wieder, auf der Sie **speichern** und **laden**, oder aber auch bereits geschaffte Gebiete erneut spielen können. Ein Gebiet besteht aus mehreren Levels.

Multiplayer

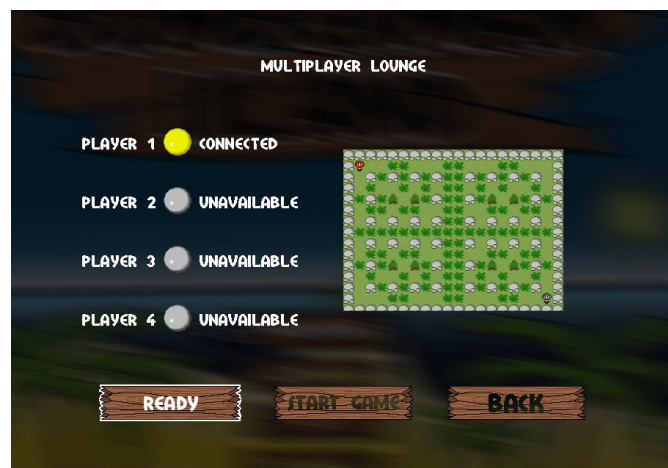
Drücken Sie 'Enter', wenn der Multiplayer-Modus hervorgehoben ist, um diesen zu starten. Es erscheint ein Fenster, auf dem Sie auswählen können, ob Sie ein lokales Spiel oder ein Spiel über ein Netzwerk starten möchten.

Bei einem lokalen Spiel finden Sie die Kartenauswahl im nächsten Fenster.

Beide Spieler steuern ihre Figuren über die Tastatur.



Bei einem Spiel über das Netzwerk haben Sie die Auswahl, ob Sie ein Spiel hosten oder einem Spiel beitreten möchten. In beiden Fällen finden Sie sich am Ende in der Multiplayer Lounge wieder, wo Sie sich zum Spiel bereit erklären können.



Bomberman Island

Bomberman

Bomberman wie man ihn kennt und liebt. Er kann Bomben in seinen Händen erscheinen lassen und diese durch eingesammelte Erweiterungen aufwerten.



Die Gegner

SillyEnemy: Eine primitive Kreatur ohne besondere Fähigkeiten. Sie bildet die Grundeinheit.



RunningEnemy: Ein SillyEnemy, wenn er in Wut gerät. Es nimmt kurz Anlauf und sprintet dann nach vorne, bis es vor die nächste Wand rennt, wo es den Vorgang wiederholt.



Skeleton: Ein Skelett, das die Fähigkeit besitzt, einen Totenschädel zu werden, der an der nächsten Wand explodiert. Von den Schädeln und Explosionen sollte man sich wegen der verheerenden Wirkung fernhalten.



Monster: Eine wabbelige Kreatur, die eine Spur giftigen Schleims hinter sich herzieht, der besser nicht berührt werden sollte.



Ghost: Ein Geist, der durch zerstörbare Wände schweben kann.



Boss: ???

Upgrades



Verfügbare Bomben +1



Schild, der einen vor einer Bombenexplosion schützt.



Bombenradius +1



Kurzzeitige Unverwundbarkeit, Berührung tödlich für Gegner.



Bombenfernzündung

Die Spielwelt

Wie auf der Weltkarte zu sehen ist besteht die Insel aus drei Gebieten:

Der Strand mit den Palmen, der düstere Wald und das Schloss in dem Bergen, am Fuße des Vulkans. Dies ist auch der Weg den Sie gehen müssen. Es warten in jedem Gebiet neue Kreaturen und Herausforderungen, die es zu überwinden gilt.

Steuerung

Navigieren (Spiel und Menü)

PFEILTASTEN

Bombe legen

LEERTASTE

Bombe zünden (benötigt Upgrade)

C

Schild aktivieren (benötigt Upgrade)

S

Hilfefenster

F1

Bestätigen (Menü)

ENTER

Zurück (Menü)

ESC

Credits

Das Spiel ist im Rahmen des Programmierpraktikums im Sommersemester 2012 der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf entstanden.

Hersteller: Eik Dahms, Tobias Heinen, Sascha Berktin, Dorian Eikenberg, Manuel Stommel.

Version: 1.0