

Bombberman

Instrukcja użytkownika

Marcin Fusiara
5-14-2015

Spis treści

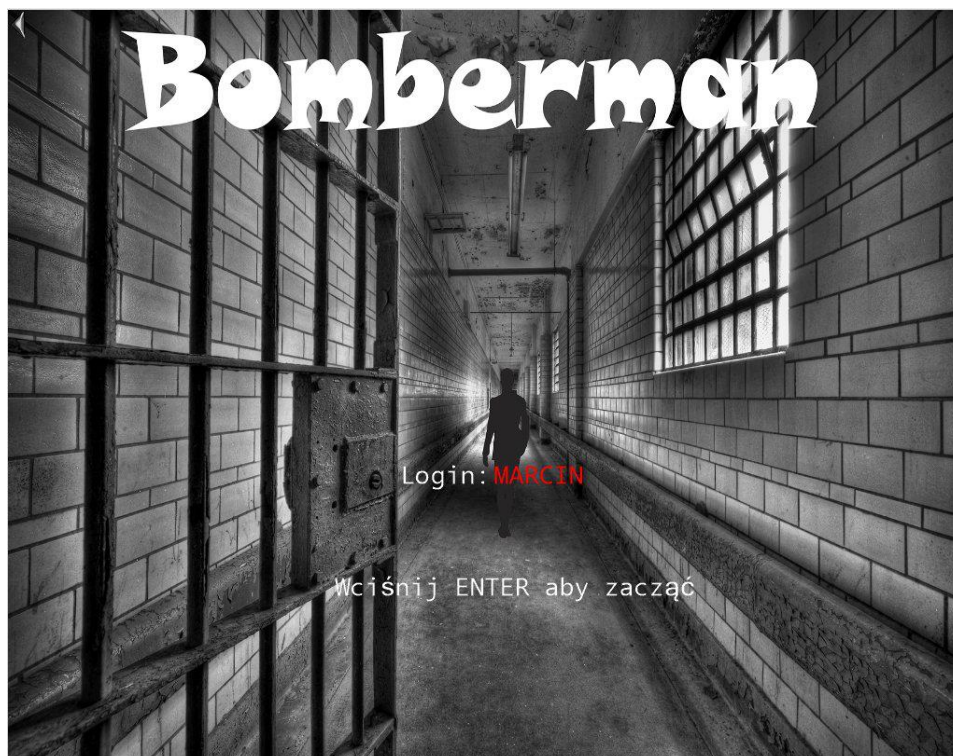
1.	Wstęp.....	2
2.	Ekran powitalny – logowanie	2
3.	Menu	2
3.1.	Menu główne.....	3
3.2.	Wczytywanie zapisanej gry.....	3
3.3.	Najlepsze wyniki	4
3.4.	Ustawienia	4
3.5.	Pomoc.....	5
3.6.	Pauza	5
3.7.	Zapis gry.....	6
4.	Widok gry.....	6
5.	Minimalne wymagania sprzętowe	7

1. Wstęp

W niniejszej instrukcji zamieszczono podstawowe instrukcje dotyczące gry Bomberman.

2. Ekran powitalny – logowanie

Po uruchomieniu aplikacji wyświetlany jest ekran powitalny. Wymagane jest wpisanie loginu aby przejść dalej. W przypadku pierwszego uruchomienia nie istnieją jeszcze żadni gracze, zatem po wpisaniu loginu zostanie utworzone nowe konto użytkownika o podanej nazwie. Przy kolejnych uruchomieniach można podać już istniejący login, wtedy zostaną wczytane jego dane takie jak ustawienia czy zapisane stany gry. W przypadku gdy podany login nie istnieje zostanie utworzone nowe konto tak jak przy pierwszym uruchomieniu aplikacji.



3. Menu

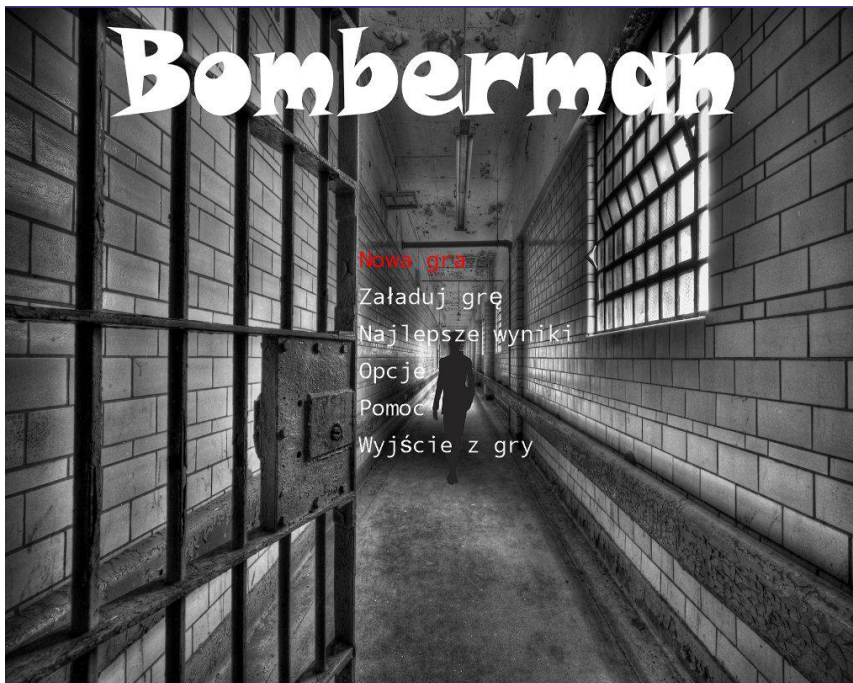
Dostępne opcje w menu widoczne są w postaci napisów. W odróżnieniu od zwykłych napisów, które także można napotkać na ekranach, napis z menu jest koloru czerwonego gdy zostanie wybrany a ponadto z prawej strony widoczny jest trójkąt/strzałka pokazujący, że właśnie ta opcja jest zaznaczona. Aby uaktywnić daną opcję należy wcisnąć klawisz enter.

Wszystkie ekrany w menu zorganizowane są w taki sam sposób, na środku zbiór dostępnych akcji, na dole po lewej „Powrót” i na niektórych ekranach po prawej „Zatwierdź”.

Nawigowanie po menu jest dostępne za pomocą klawiatury. Przechodzimy do kolejnych pozycji wciskając strzałkę w dół i wracamy do poprzednich poprzez wciśnięcie strzałki do góry.

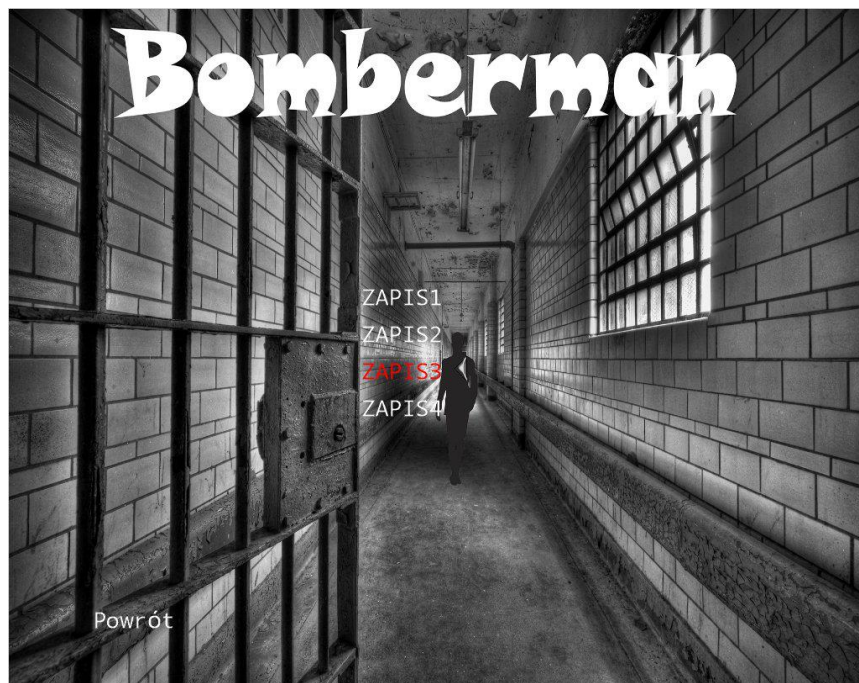
3.1. Menu główne

Zawiera zbiór odnośników do innych ekranów. Wybieramy dany odnośnik i wciskamy ENTER aby przejść w dane miejsce.



3.2. Wczytywanie zapisanej gry

Wybieramy z menu głównego załaduj grę a następnie z widocznych na ekranie opcji wybieramy stan gry, który chcemy wczytać i zatwierdzamy klawiszem ENTER. Aby powrócić do menu głównego wybieramy „Powrót”.



3.3. Najlepsze wyniki

Aplikacja przechowuje listę 10 najlepszych wyników, która jest wyświetlana na ekranie widocznym po wybraniu z menu głównego „Najlepsze wyniki”. Lista jest aktualizowana przy każdym zapisie gry oraz po każdej zakończonej rozgrywce zarówno wygranej jak i przegranej. Aby powrócić do menu głównego wybieramy „Powrót”.



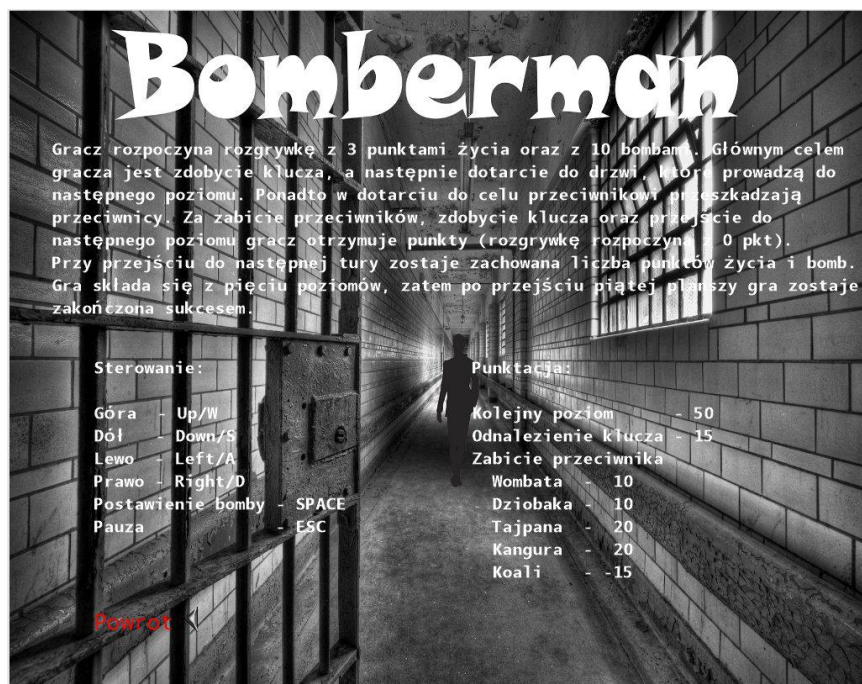
3.4. Ustawienia

Po wybraniu z menu głównego „Opcje” dostępne są ustawienia takie jak muzyka–włączona/wyłączona oraz sterowanie – strzałki/WSAD. Ustawienia te związane są z kontem użytkownika tzn. każdy użytkownik może dostosować dane wartości i będą one zachowane podczas przyszłych logowań. Aby zapisać zmiany wybieramy „Zatwierdź”. Aby powrócić do menu głównego wybieramy „Powrót”.



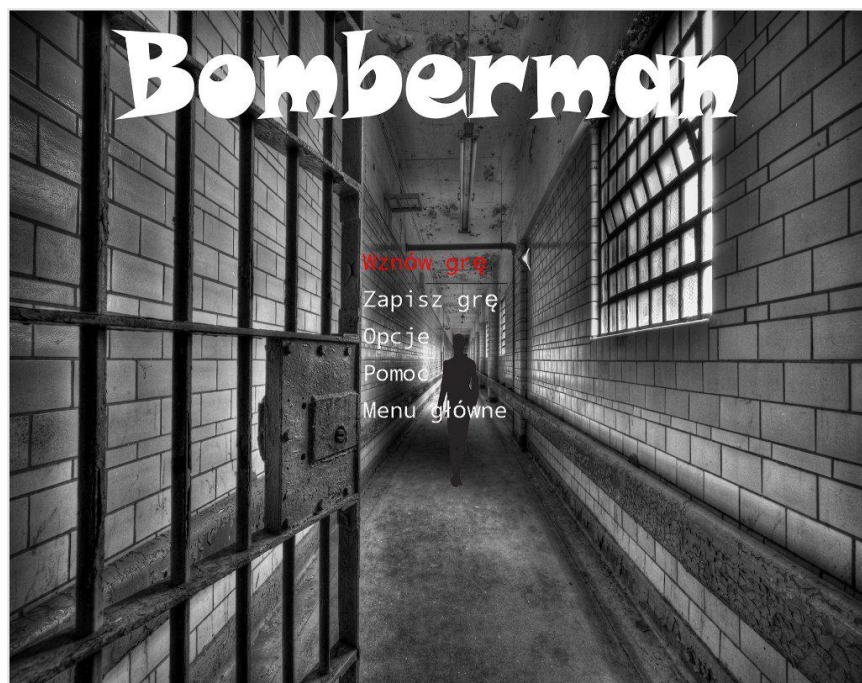
3.5. Pomoc

Po wybraniu z menu głównego „Pomoc” można przeczytać podstawowe informacje o grze oraz sprawdzić jak sterować bohaterem a także można dowiedzieć się za co i ile punktów przyznawanych jest za poszczególne osiągnięcia.



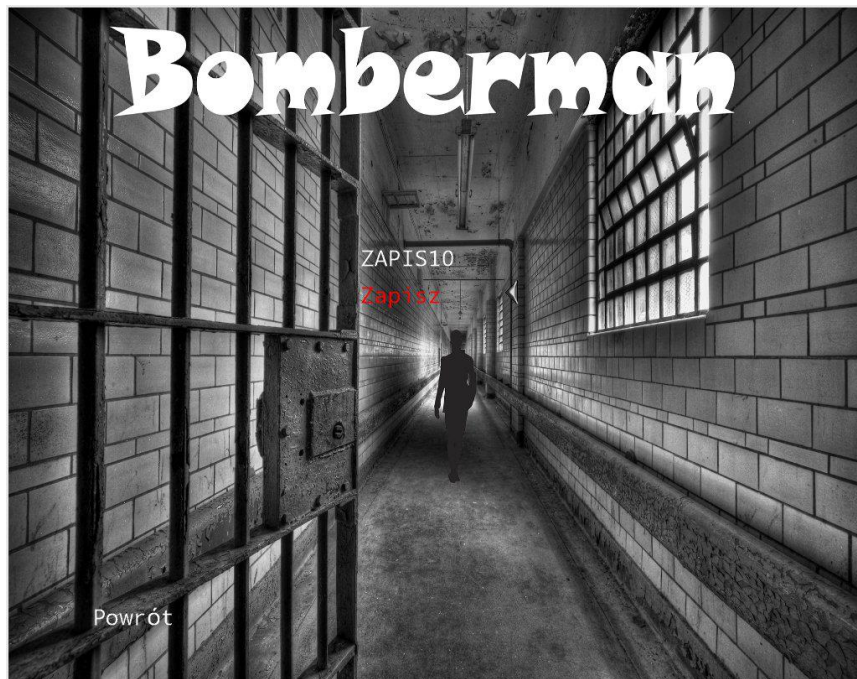
3.6. Pauza

W każdej chwili można zatrzymać rozgrywkę wciskając klawisz ESC. Pojawia się wtedy poniższy ekran, z którego można powrócić do gry lub zapisać obecny stan. Ponadto można przejść do ekranów ustawień i pomocy, które zostały opisane wcześniej. Dodatkowo można przejść do menu głównego, a to powoduje utratę obecnego stanu gry o ile nie został zapisany.



3.7. Zapis gry

Po wybraniu z menu pauzy „Zapisz grę” widoczny jest poniższy ekran. Wpisujemy nazwę zapisu a następnie „Zapisz” lub „Powrót” co oznacza rezygnację z zapisu.



4. Widok gry

Po wybraniu opcji „Nowa gra” z menu głównego lub wczytaniu istniejącej gry wyświetla się ekran gry. W tym momencie można zacząć zabawę. Aby zakończyć należy wcisnąć klawisz ESC, pokaże się wtedy menu pauzy opisane wcześniej.



5. Minimalne wymagania sprzętowe

- System operacyjny: Windows 7 lub Windows 8/8.1
- Procesor: Intel Core 2 Duo E4400 2.0GHz lub odpowiednik AMD
- Pamięć RAM: 2 GB
- Karta graficzna: Nvidia Geforce 8800 GT lub AMD Radeon HD 2900
- Wymagana ilość wolnego miejsca na dysku twardym: 30 MB
- .NET Framework 4.x, DirectX, XNA Framework Redistributable 4.0