

Benutzerhandbuch Bomberman Gruppe 48

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb des Spieles Bomberman der Gruppe 48. Wir freuen uns sehr, dass Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Menü

Game

Drücken sie mit der Maustaste in der oberen Leiste auf Game, um ein Spielmenü zu öffnen

Load Game: Laden Sie ein gespeichertes Spiel.

Save Game: Speichern Sie einen aktuellen Spielfortschritt

New Game: Starten Sie ein neues Spiel. Dieses Spiel wird standartmäßig mit einer quadratischen Spielfeldgröße im Einzelspielermodus geladen.

Open Map: Es kann eine Karte geladen werden. Diese muss im .txt Format vorliegen

1 Player: Diese Option ist standartmäßig voreingestellt und sie spielen im Einzelspielermodus

2 Player: Drücken sie auf 2 Player, wenn sie gegen einen anderen Gegner spielen möchten. Um das Spiel zu starten, drücken Sie dann auf „New Game“

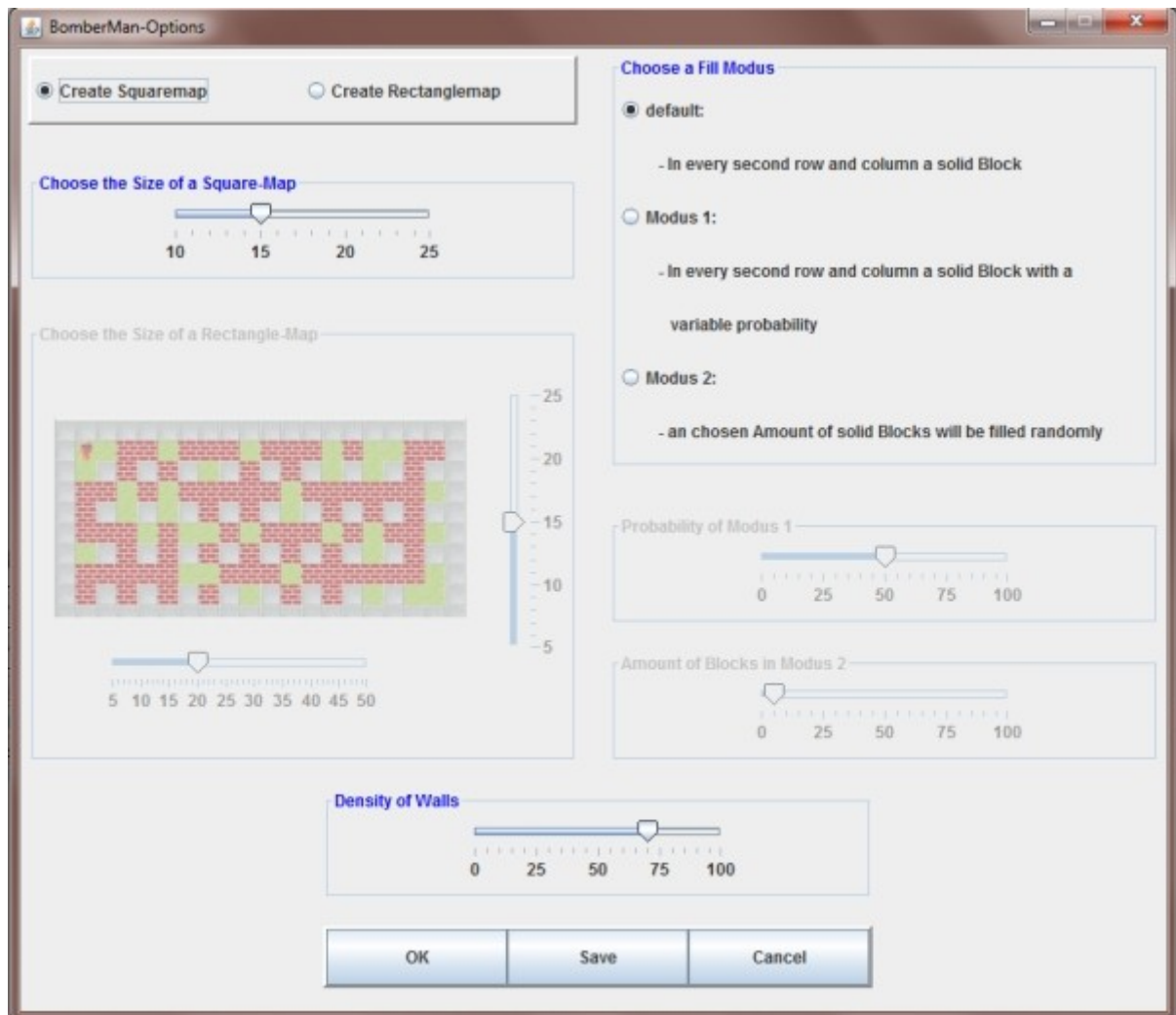
Quit: Beendet das Spiel und schliesst das Fenster

Options

Drücken Sie auf Options und dann auf Gameoptions, um zu den Spielfeldeinstellungen zu gelangen

Optionen

Die Optionen bieten Einstellmöglichkeiten, um eine Karte zu generieren. Sie können eine quadratische oder eine rechteckige Karte wählen, Sie können wählen, wie dicht diese Karte mit zerstörbaren Blöcken gepackt ist und wie die Karte mit unzerstörbaren Blöcken gefüllt werden soll.



Create Squaremap

Diese Einstellung ermöglicht das Generieren einer quadratischen Karte. Die Größe der Karte ist mit dem Schieberegler „Choose the Size of a Square-Map“ einstellbar und kann zwischen 10 und 25 Blöcken betragen.

Create Rectanglemap

Mit dieser Funktion ist es möglich die Breite und Höhe der Karte separat einzustellen. Die Breite und Höhe kann in dem Menüpunkt „Choose the Size of a Rectangle Map“ über die Schieberegler verändert werden.

Density of Walls

Wählen Sie die Dichte, mit der die Karte mit zerstörbaren Blöcken gefüllt wird. Die Dichte wird in diesem Fall in Prozent bemessen. Wählen Sie 0 für ein leeres Spielfeld und 100,

wenn es vollgepackt werden soll. Für alle Werte dazwischen werden die leeren Felder zufällig mit der angegebenen Dichte gefüllt. Damit das Spiel auch spielbar ist, werden die Felder um den Startpunkt freigelassen.

Fill Modi

Mit den Füllmodi kann ausgewählt werden wie die Karte gefüllt werden soll. Dafür stehen 3 verschiedene Modi zur Verfügung.

Default

Das ist die Standarteinstellung. In dieser wird in jeder 2. Zeile und jeder 2. Spalte ein fester Block gesetzt.

Modus 1

Es werden in jeder zweiten Spalte feste Blöcke gesetzt, deren Wahrscheinlichkeit mit dem Schieberegler eingestellt werden kann.

Modus 2

In jeder 2. Zeile und jeder 2. Spalte wird ein fester Block gesetzt. Die Anzahl der Blöcke ist prozentual über einen Schieberegler einstellbar.

Map Creator

Drücken Sie im Menü auf „MapCreator“ und auf „Create your own Map!“, um den Map Creator zu öffnen.

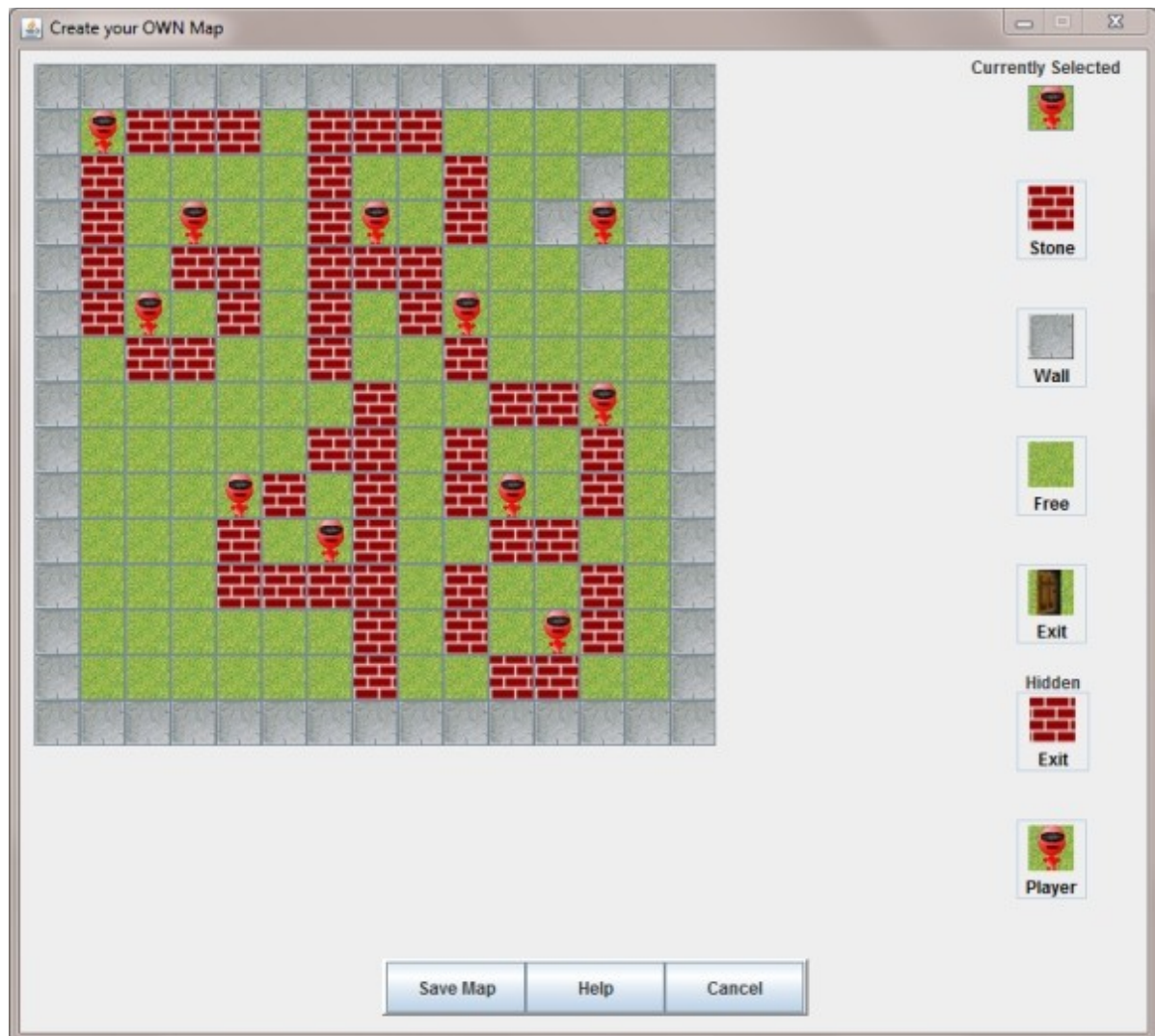
In dem sich öffnenden Dialogfeld kann nun die Größe der zu erstellenden Karte eingegeben werden. Die zu erstellende Kartengröße beträgt zwischen 9 und 15 Felder und wird quadratisch.

Eine eigene Karte erstellen

Auf der linken Seite wird ein leeres Spielfeld dargestellt. Dieses kann mit den rechts angezeigten Icons gefüllt werden. Das obere Icon dient zur Kontrolle des gerade ausgewählten Icons.

Mit der linken Maustaste wählt man nun ein Icon seiner Wahl. Dieses wird im oberen Icon angezeigt. Um dieses Icon nun auf der Karte zu platzieren, klickt man einfach auf ein leeres Feld. Um ein anderes Icon zu wählen, klickt man wieder auf ein Icon seiner Wahl und wiederholt den Vorgang, bis das Spielfeld gefüllt ist. Mit „Save Map“ kann Das Spielfeld

gespeichert werden.



Gegenstände des Spiels



Spieler 1



Spieler 2



Bombe: eine gelegte Bombe explodiert nach 3 Sekunden, sie kann Mauern zerstören.

Gerät ein Spieler in die Flammen der Bombe, dann hat er das Spiel verloren. Eine Bombe hat einen vorgeschriebenen Explosionsradius und es kann nur eine Bombe gesetzt werden. Ist diese explodiert, kann die nächste Bombe gesetzt werden. Der Radius und die Zahl der Bomben kann durch Bonusfelder erhöht werden.



Fester Block: Diese festen Blöcke dienen als Hindernis und können weder

durchlaufen noch durch Bomben zerstört werden



Freies Feld: Ein freies Feld kann durchlaufen werden. Bomben haben keinen Einfluss auf dieses Feld



Tür: Die Tür dient als Ausgang des Levels. Sie zu erreichen, ist das Ziel des Spiels



Mauern: Mauern bilden auch Hindernisse. Sie können nicht durchlaufen werden. Platziert man eine Bombe vor ihnen, werden sie zerstört. Durch zerstörte Mauern können Bonusfelder sichtbar werden

Bonusfelder

Bonusfelder erscheinen, wenn man Mauern durch eine Bombe zerstört hat. Die Verteilung und deren Erscheinung ist zufällig.

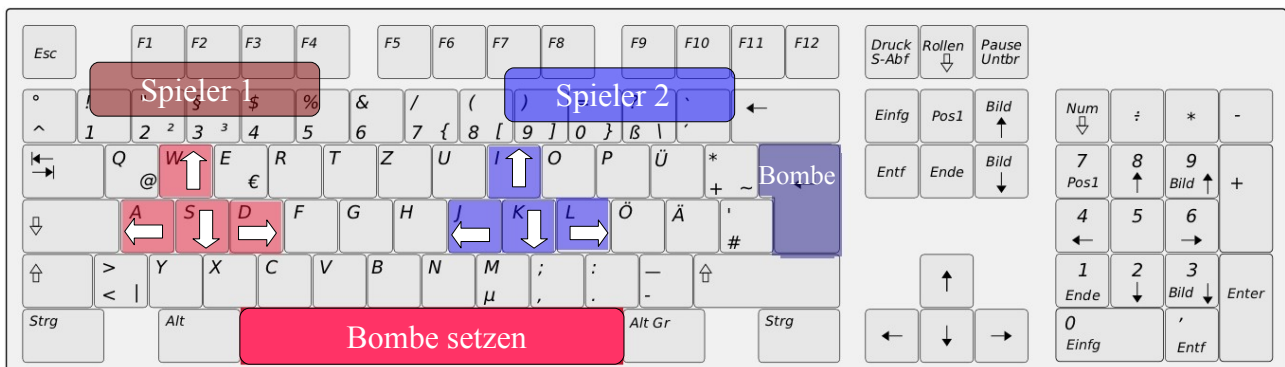


Bombenradius: Dieses Bonusfeld erhöht den Bombenradius wenn man es einsammelt. Durch jedes dieser eingesammelten Felder erhöht sich der Radius um ein Feld



Bombenanzahl: Dieses Bonusfeld erhöht die Anzahl an Bomben, die gleichzeitig gesetzt werden können. Beim Start des Spiels kann nur eine gesetzt werden. Erst wenn diese explodiert ist, ist es möglich, die nächste zu setzen

Steuerung der Spielfiguren



Die Spielfiguren werden über die Tastatur gesteuert. Die dafür vorgesehenen Tasten sind auf der Abbildung zu erkennen.

