

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.

Inhaltsverzeichnis

1. Menüeinträge

1.1 Das Gamemenü	-----S.2
1.2 Das Optionsmenü	-----S.3/4
1.3 Der Map Creator	-----S.5/6

2. Gegenstände

2.1 Gegenstände des Spiels	-----S.7
2.2 Bonusfelder	-----S.7

3. Steuerung der Spielfiguren

Steuerung	-----S.8
-----------	----------

4. Richtlinien für die Kartenerstellung

Richtlinien	-----S.8
-------------	----------

5. Support

Support	-----S.9
---------	----------

1. Menüeinträge

1.1 Game

Drücken sie mit der Maustaste in der oberen Leiste auf Game, um ein Spielmenü zu öffnen. Folgende Einträge sind im Untermenü von „Game“ enthalten.



Save Game: Speichern Sie einen aktuellen Spielfortschritt.

Load Game: Laden Sie ein gespeichertes Spiel.

New Game: Starten Sie ein neues Spiel. Standardmäßig wird ein quadratisches Spielfeld im Einzelspieler Modus geladen.

Open Map: Es kann eine Karte geladen werden. Diese muss im .txt Format vorliegen. Eine geladene Karte kann auch im 2 Spieler Modus gespielt werden. Dazu muss, bevor eine Karte geöffnet wird die „2 Player“ Option aktiviert werden. Es existieren bestimmte Richtlinien für die Erstellung einer Karte(siehe Richtlinien für die Kartenerstellung auf Seite 8.

1 Player: Diese Option ist standardmäßig voreingestellt und Sie spielen im Einzelspieler Modus.

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“.

Host Game: Eröffnen Sie eine online Partie, so dass Sie per Internet mit ihren Freunden eine Runde Bomberman spielen können.

Join Game: Treten Sie einer Online Partie Bomberman bei. Geben Sie einfach die IP Adresse des Host's ein und schon können Sie gegen ihre Freunde in einer spannenden Partie Bomberman antreten.

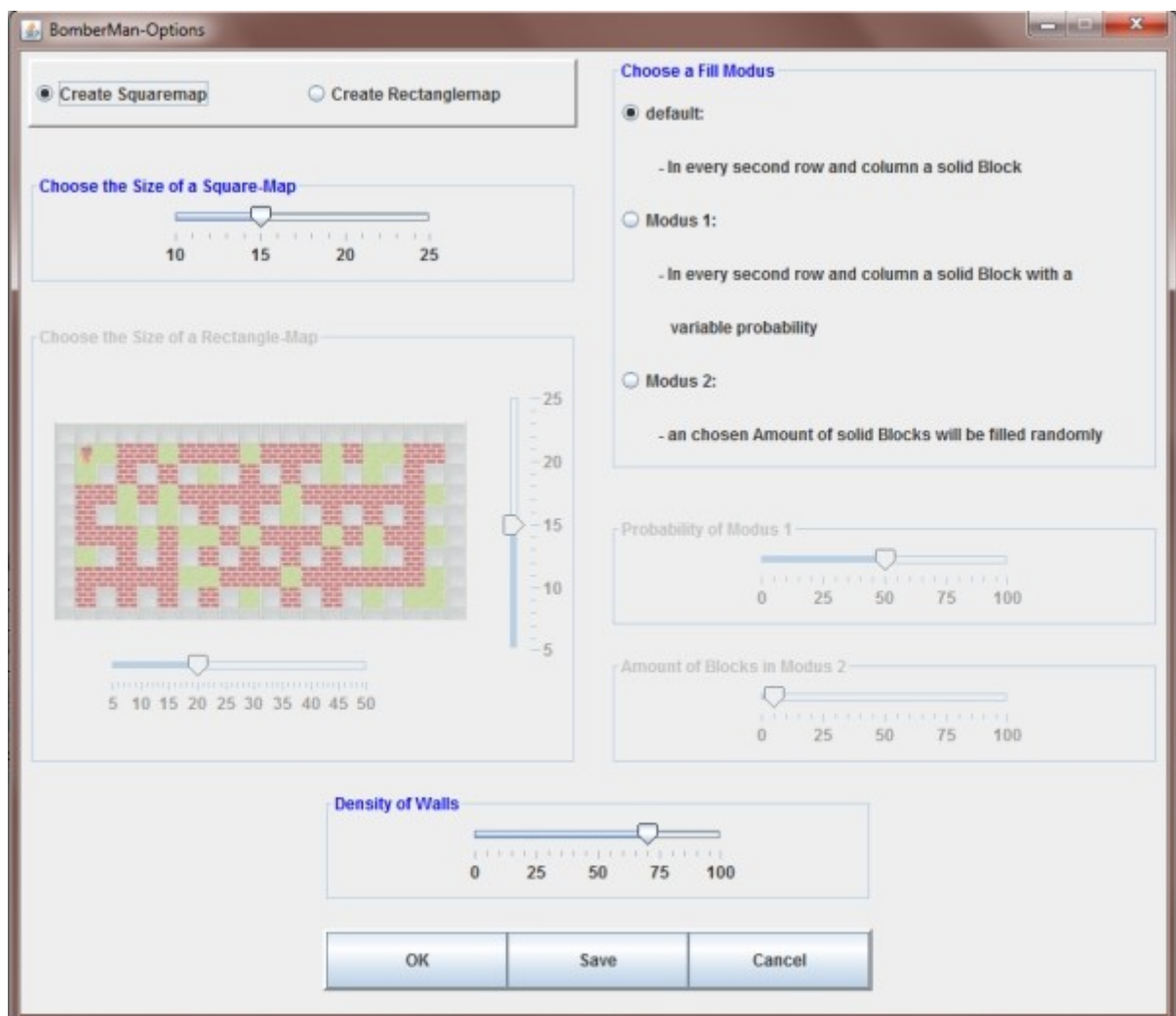
Quit: Beendet das Spiel und schließt das Fenster.

1.2 Options

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



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 „Probability of Modus 1“ eingestellt werden kann.

Modus 2

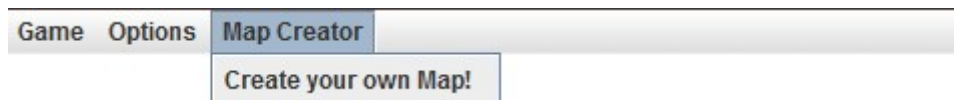
In jeder 2. Zeile und jeder 2. Spalte wird ein fester Block gesetzt. Die Anzahl der Blöcke ist prozentual über den Schieberegler „Amount of Blocks in Modus 2“ einstellbar.

Hinweis:

Die geänderten Optionen müssen durch Betätigen des „OK“ Buttons bestätigt werden. Das Fenster schließt dann automatisch und die neue Karte wird nun durch „New Game“ im Game Menü geladen.

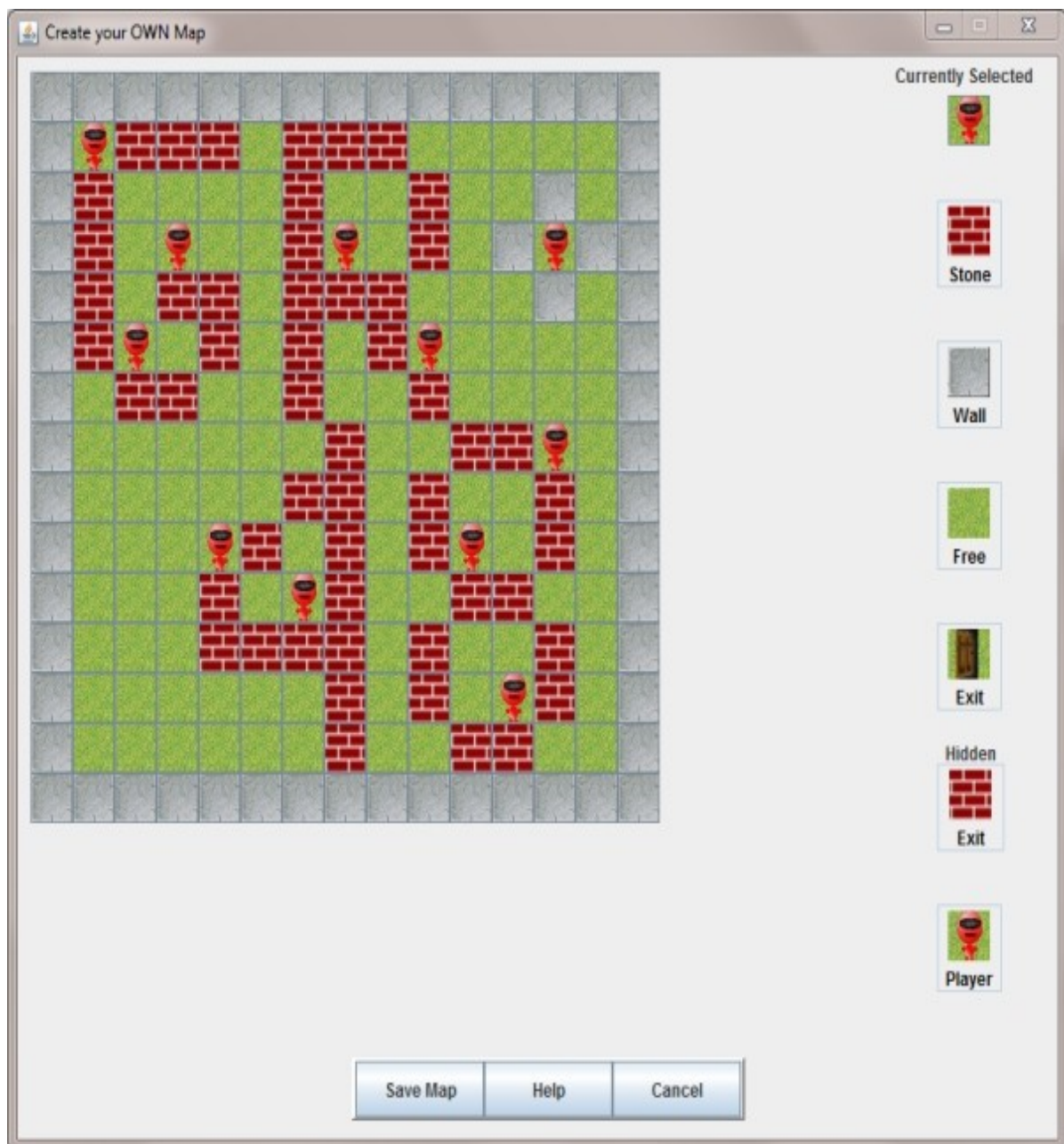
1.3 Map Creator

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 5 und 19 Felder und wird quadratisch.

1.3.1 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 „Currently Selected“ dient zur Kontrolle des gerade ausgewählten Icons.

Mit der linken Maustaste wählt man nun ein Icon (Stone, Wall, Free, Exit, Hidden Exit, Player) seiner Wahl. Dieses wird im oberen Icon „Currently Selected“ 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, oder einem das erstellte Spielfeld gefällt. Mit „Save Map“ kann das Spielfeld gespeichert werden, mit einem Klick auf Help erscheint eine Hilfe wie der Map Creator zu bedienen ist, und durch den Cancel Button kann der Map Creator beendet werden. Sie müssen das Spielfeld als .txt Dokument speichern, da es sonst nicht vom eigenen Parser erkannt wird.

Wollen Sie ihr selbst erstelltes Spielfeld spielen, müssen Sie es zuerst speichern und dann anschließend durch einen Klick auf Game → Open Map öffnen. Wollen Sie ihr Spielfeld im 2 Spieler Modus spielen, klicken Sie zuvor auf Game → 2 Player und öffnen Sie die Map im Anschluss.

ACHTUNG: Es darf und muss nur einen Ausgang geben (entweder Hidden Exit, oder den normalen sichtbaren Exit). Des weiteren beträgt die Maximale Anzahl an Spielern für den Map Creator bei 2. Es gibt bestimmte Richtlinien an die Sie sich halten müssen, damit ihr Spielfeld erfolgreich geladen werden kann (siehe Richtlinien für die Kartenerstellung auf Seite 8).

2. Gegenstände

2.1 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.

2.2 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.

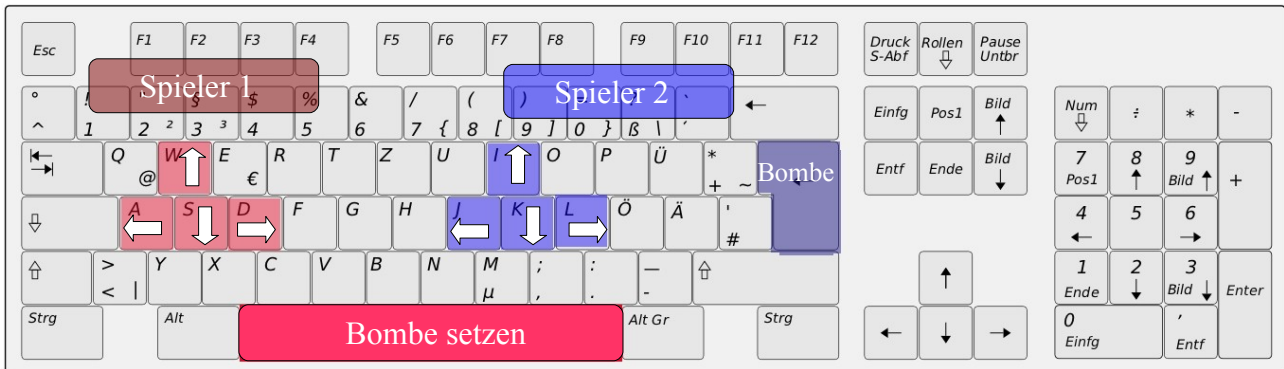


Bombenanzahl:

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.

3. Steuerung der Spielfiguren

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



4. Richtlinien für die Kartenerstellung

Damit ihre selbst erstellten Spielfelder von dem Bomberman Spiel auch korrekt wiedergegeben werden, existieren einige Richtlinien an die Sie sich halten müssen.

1. Das Spielfeld muss quadratisch sein.
2. Das Spielfeld muss symmetrisch sein, d.h. jede Reihe und jede Spalte müssen gleich lang sein.
3. Die äußeren Begrenzungen für das Spielfeld müssen aus unzerstörbaren Blöcken bestehen, d.h. die erste und letzte Reihe, sowie die erste und letzte Spalte.
4. Es darf nur einen Ausgang geben, aber es muss mindestens einen geben, wobei hier der normale als auch der versteckte Ausgang gemeint sind, ein normaler und ein versteckter Ausgang sind immer noch 2 Ausgänge!“
5. Es muss mindestens ein Spieler vorhanden sein und es dürfen maximal 2 Spieler existieren.
6. Die Spielerpositionen sind standardmäßig oben links sowie unten rechts, und das rechte und das Feld unter dem Spieler oben links müssen frei bleiben und das linke und das obere Feld des Spielers unten rechts müssen auch frei bleiben. Für weitere Startpositionen wenden Sie sich bitte an den Hersteller.
7. Die Zeichenbelegung ist wie folgt:
 1. '*' → unzerstörbare äußere Wand
 2. '#' → unzerstörbare innere Wand
 3. '.' → freies Feld
 4. 'E' → sichtbarer Ausgang
 5. 'H' → versteckter Ausgang
 6. 'P' → Spielerpositionen
 7. '%' → zerstörbarer Stein

5. Support

Danke das Sie sich für das Bomberman Spiel der Gruppe 48 entschieden haben!

Wir hoffen Sie haben viel Spaß dabei und werden es all ihren Freunden weiterempfehlen.

Sollten sie Anregungen haben, Fehler während des Spielens finden oder generell Problemen haben die Sie daran hindern Bomberman zu spielen, sind wir gerne dazu bereit ihnen zu helfen.

Schildern Sie ihr Problem/Anregung unter <https://github.com/propra12-orga/Gruppe48/wiki>

Wir werden uns dann in Kürze darum kümmern, um ihnen den bestmöglichen Support zukommen zu lassen.