

Final Derivation

Benutzerhandbuch

Inhalt

1. Mindestanforderungen	2
2. Das Hauptmenü	2
3. Die Steuerung	2
4. Einzelspieler	3
5. Mehrspieler	5
6. Die Level-Auswahl	6
7. Netzwerk-Spiel	9
8. Das Tutorial	9
9. Einen Spielstand speichern/laden	9

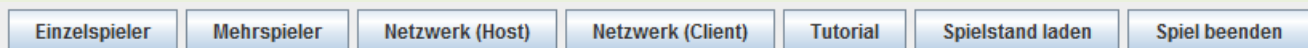
1. Mindestanforderungen

- Prozessor: 1,66 GHz, 512 KB Cache
- Arbeitsspeicher: 1024 MB (800 MHz) DDR2
- Grafikkarte: Intel® GMA 3150 oder Vergleichbares
- Speicherplatz: ca. 15 MB freier Festplattenspeicher
- Betriebssystem: Windows (evtl. kein Sound), Linux (u.a. Ubuntu)

Um das Spiel zu starten, ist die Installation von Java 7 erforderlich.

2. Das Hauptmenü

Beim Start des Spiels gelangen Sie ins Hauptmenü.



- Einzelspieler:* Startet ein Spiel für einen Spieler. Das Ziel ist es, den Ausgang zu erreichen.
- Mehrspieler:* Eine Partie für zwei Spieler an einem PC wird gestartet. Ein Spieler kann diese Partie gewinnen, indem er den anderen Spieler mit Hilfe seiner Bomben auslöscht.
- Netzwerk (Host):* Der Host erstellt ein Netzwerkspiel für zwei Spieler.
- Netzwerk (Client):* Trete einem Netzwerkspiel bei, wenn durch den Host bereits ein Netzwerkspiel erstellt wurde.
- Tutorial:* Startet das Tutorial, um eine Einführung zum Spiel zu erhalten.
- Spielstand laden:* Stellt ein zuvor gespeichertes Spiel wieder her.
- Spiel beenden:* Beendet das Spiel.

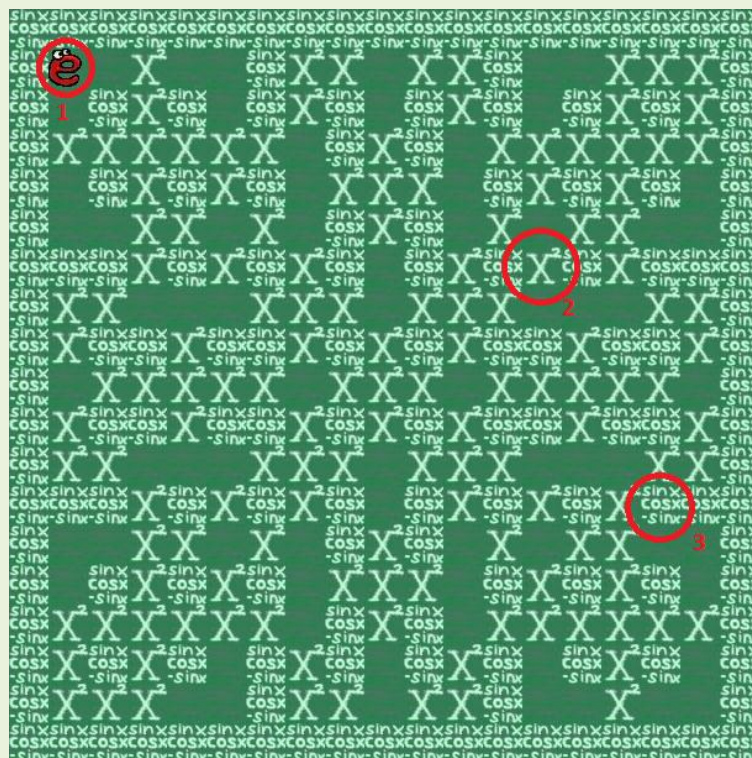
3. Die Steuerung

Im *Hauptmenü* wird das Spiel über die Maus gesteuert. In einer Partie selbst wird das Spiel über die Tastatur gesteuert. Im *Netzwerkspiel* ist die Steuerung für den Client identisch mit der Steuerung vom Host. Im Folgenden finden sie Tastaturbelegung:

Taste:	Funktion:
W	Bewegt Spieler 1 nach oben
A	Bewegt Spieler 1 nach links
S	Bewegt Spieler 1 nach unten
D	Bewegt Spieler 1 nach rechts
Leertaste	Spieler 1 legt eine Bombe
Oben	Bewegt Spieler 2 nach oben
Links	Bewegt Spieler 2 nach links
Unten	Bewegt Spieler 2 nach unten
Rechts	Bewegt Spieler 2 nach rechts
Enter	Spieler 2 legt eine Bombe
F10	Spielstand speichern (nur Einzelspieler)

4. Einzelspieler

Nach einem Klick auf *Einzelspieler* gelangen Sie zur *Level-Auswahl* (dazu mehr auf Seite 6). Nachdem Sie eine Karte ausgewählt haben, startet das Spiel.



1: Dies ist Ihre *Spielfigur*, die Sie über die Karte steuern.

2: Ein *X²-Feld*, welches mit Bomben zerstört werden kann. Es ist nicht passierbar.

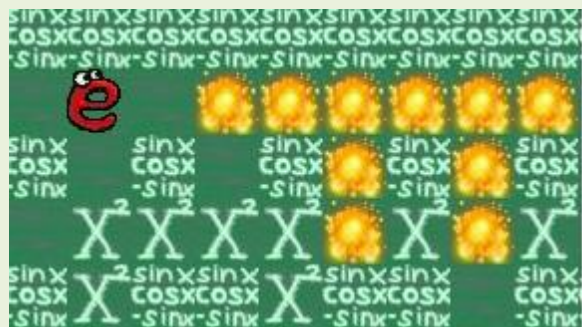
3: Ein *sincos-Feld*, welches unzerstörbar ist. Es ist nicht passierbar.

Ihre Aufgabe ist es, den *Ausgang*, der sich unter einem der X^2 -Felder verbirgt, zu erreichen.

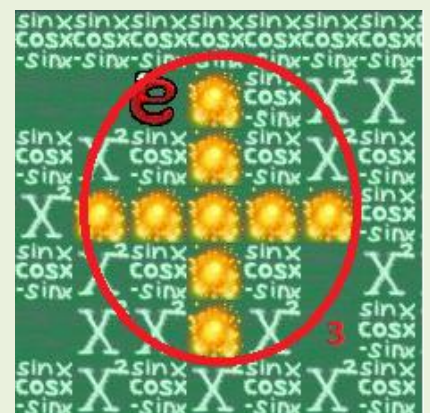
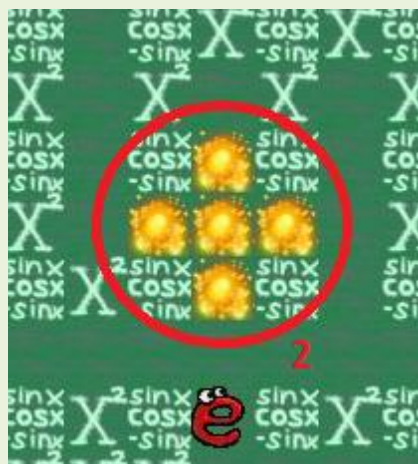
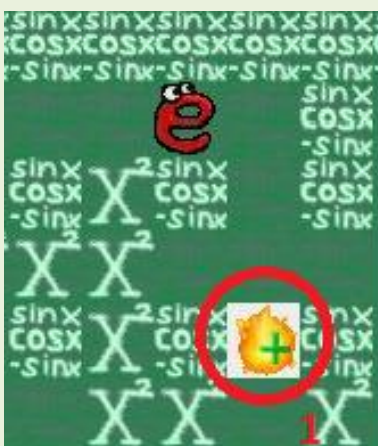


1: Der Ausgang hat die Form eines weißen Quadrates und erinnert an das Beweisende einer mathematischen Aussage.

Durch Drücken der *Leertaste* können Sie eine *Bombe* legen, um die X^2 -Feldern zu zerstören. Nachdem Sie eine Bombe gezündet haben, explodiert sie nach 1,5 Sekunden. Sie sollten versuchen, in dieser Zeit außerhalb des Explosionsradius zu gelangen, denn sonst endet das Spiel mit einer Niederlage. Es kann passieren, dass eine Bombe durch eine andere Bombe schon früher zur Explosion gebracht wird (Kettenreaktion), siehe Abbildungen unten.



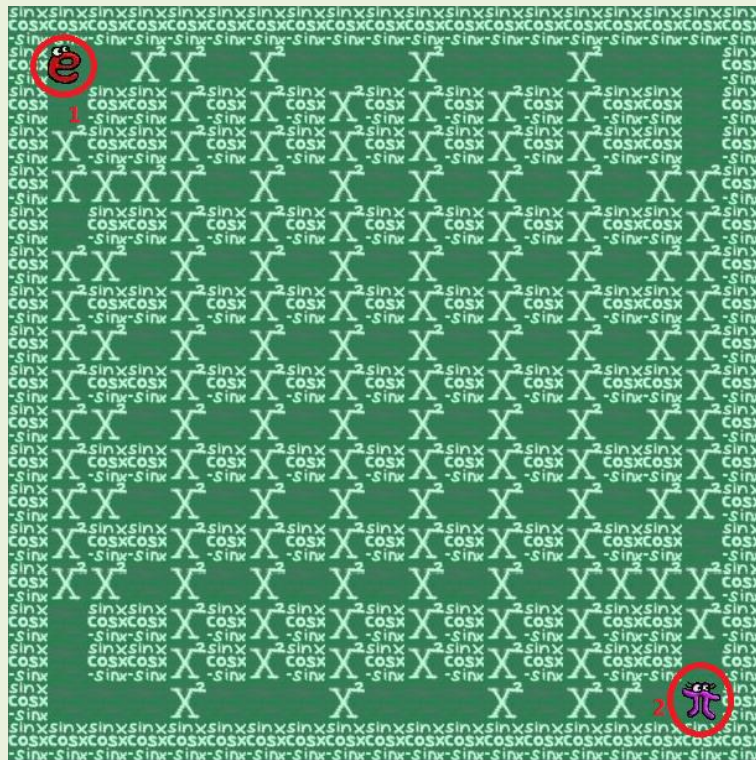
Gelegentlich finden Sie unter den X^2 -Feldern *Power-Ups*, die durch einfaches Darüberlaufen eingesammelt werden können. Diese können entweder den Explosionsradius der Bombe erhöhen oder sie erlauben Ihnen, mehrere Bomben gleichzeitig zu legen.



- 1: Hier haben Sie ein Power-Up gefunden.
- 2: Explosion ohne Power-Up.
- 3: Explosion mit Power-Up.

5. Mehrspieler

Nach einem Klick auf *Mehrspieler* gelangen Sie zur *Level-Auswahl* für den Mehrspieler-Modus. Diese ist identisch zur Level-Auswahl des Einzelspieler-Modus. Wählen Sie eine beliebige Karte aus und das Spiel wird gestartet.



1: Spieler 1

2: Spieler 2

Im Mehrspieler-Modus gibt es keinen Ausgang zu finden. Ziel ist es hier, den Gegner mit seinen Bomben auszulöschen.



Auch im Mehrspieler-Modus gibt es Power-Ups und sind Kettenreaktionen möglich.

6. Die Level-Auswahl

Wählen Sie im *Hauptmenü Einzelspieler* oder *Mehrspieler* aus. So gelangen Sie umgehend zur *Level-Auswahl*, in der Sie eine von vielen Karten durch Eingabe einer Kennzahl in das *Eingabefeld* auswählen können.



Wählen Sie ein Level X aus. (1-16)

Tipp: Wähle -X fuer eine zufaellige Verteilung der zerstoebaren Bloecke.

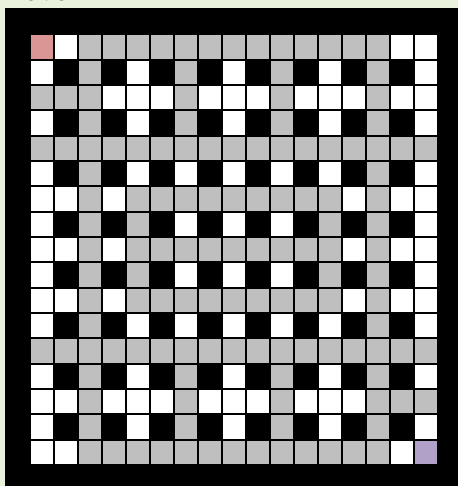
0

OK Abbrechen

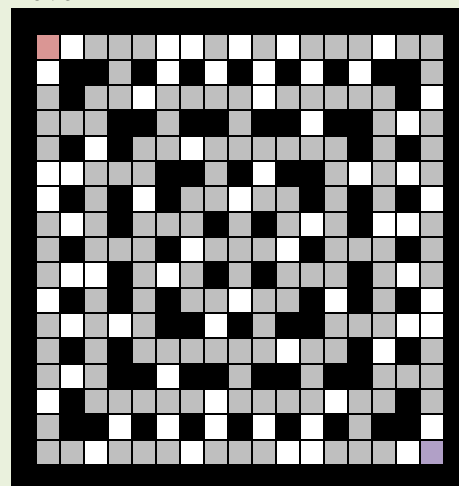
Es gibt zwei verschiedene Arten von Karten. Die *vordefinierten Karten* besitzen an festen Stellen zerstörbare Blöcke und sind bis auf Item-Verteilung und die Stelle des Ausgangs immer identisch. Möchten Sie eine vordefinierte Karte spielen, so geben Sie eine Kennzahl (z.B. 4) in das *Eingabefeld* ein. Achten Sie darauf, dass die Kennzahl im Bereich liegt, welcher in Klammern angegeben ist, etwa (1-25), und benutzen sie keine Kommazahlen. Der entsprechende Level wird dann geladen. Die zweite Art der Karten sind die *Zufallskarten*. Neben der Item-Verteilung und dem Ausgang werden bei diesen Karten auch die zerstörbaren Blöcke zufällig gewählt, sodass sich die Karten bei jeder Auswahl unterscheiden. Möchten Sie eine zufällige Karte spielen, so geben Sie, ähnlich wie bei den vordefinierten Karten, eine Kennzahl in das *Eingabefeld* ein. Wenn Sie vor dieser Zahl ein Minus setzen (z.B. -4), wählen Sie zum entsprechenden Level die zufällig erstellte Karte aus. Geben Sie allerdings eine 0 ein (Standard), so wird aus allen verfügbaren Karten eine zufällige Karte ausgewählt. Geben Sie -0 ein, so wird aus allen verfügbaren Karten auch die Verteilung der zerstörbaren Blöcke zufällig gewählt. Im Folgenden finden Sie eine kurze Übersicht der verschiedenen vordefinierten Karten, die Sie auswählen können. Geben Sie dazu die entsprechende Level-Nummer in das *Eingabefeld* ein:

Legende:	
Schwarzes Feld	sincos-Feld (nicht passierbar und nicht zerstörbar)
Graues Feld	X ² -Feld (nicht passierbar aber zerstörbar)
Weißes Feld	Normale Feld (passierbar)
Rotes Feld	Startposition Spieler 1
Lila Feld	Startposition Spieler 2

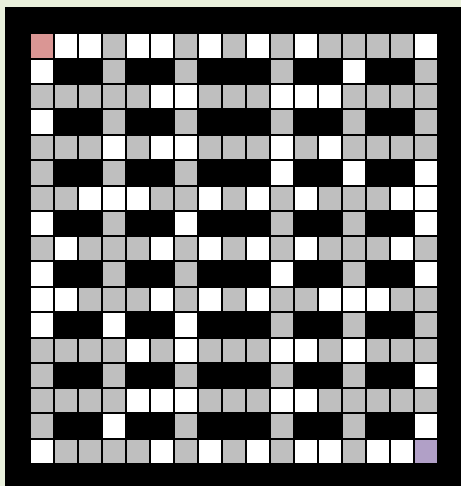
Level 1



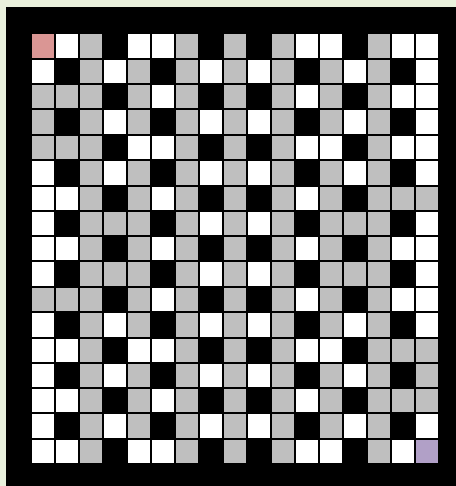
Level 2



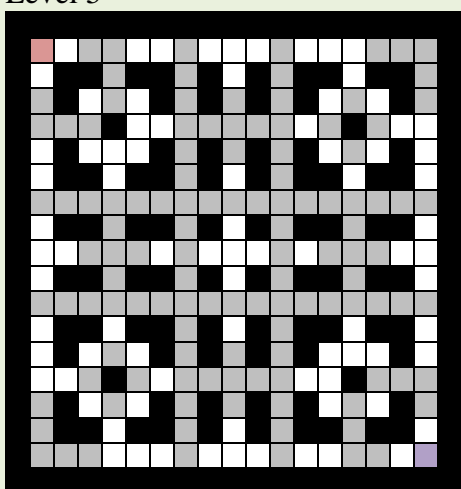
Level 3



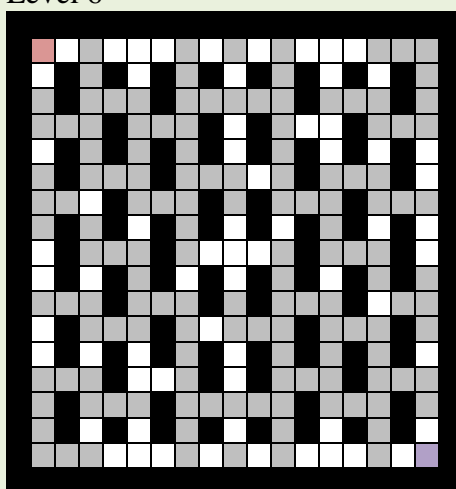
Level 4



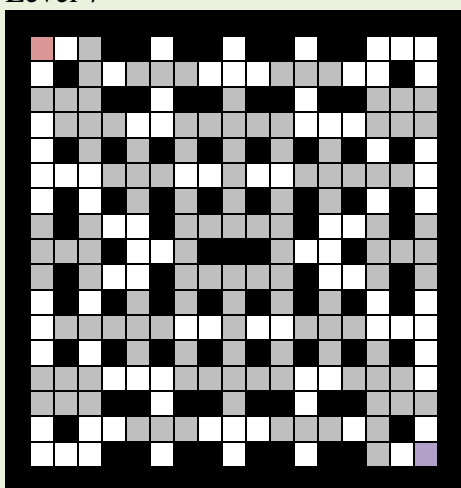
Level 5



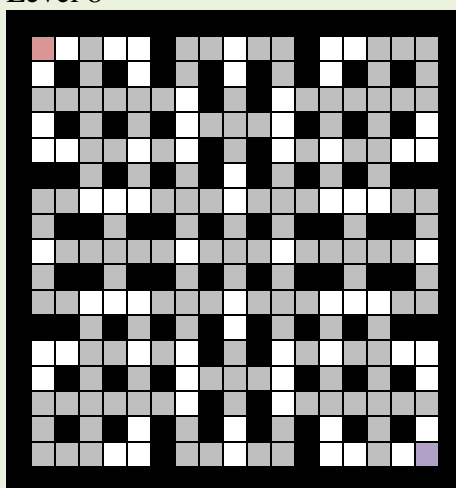
Level 6



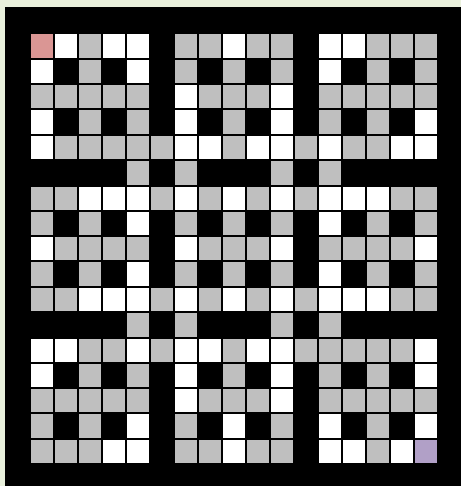
Level 7



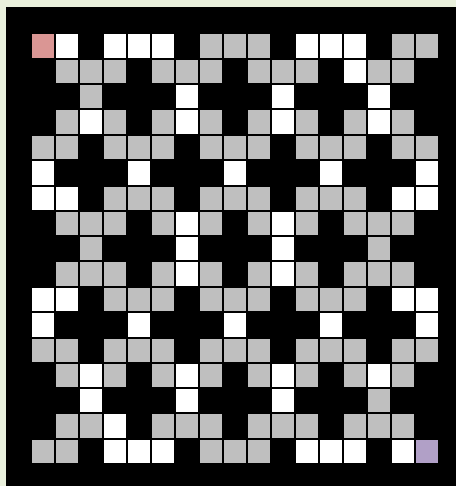
Level 8



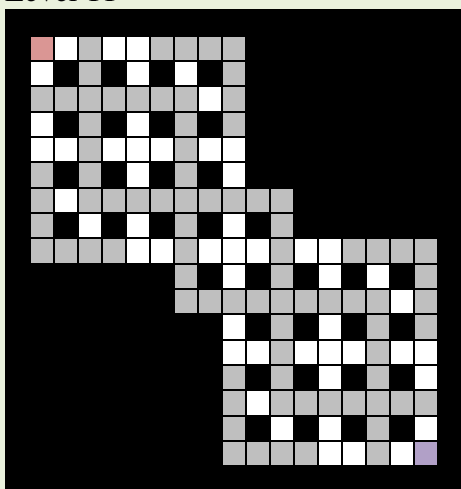
Level 9



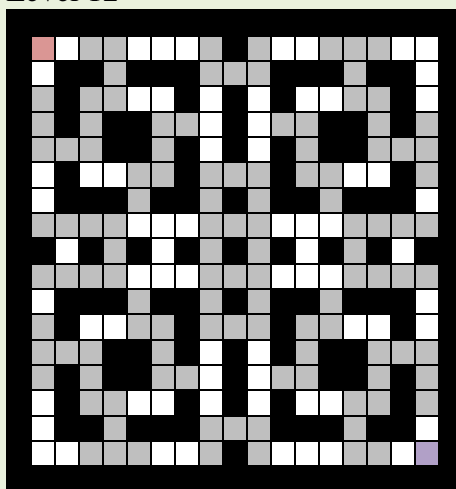
Level 10



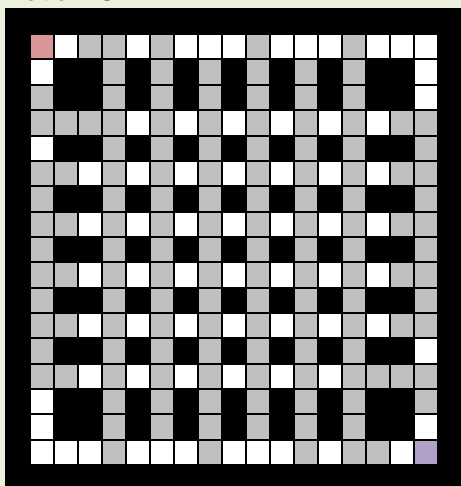
Level 11



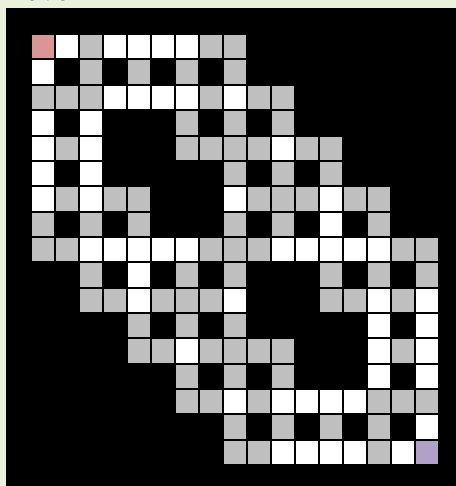
Level 12



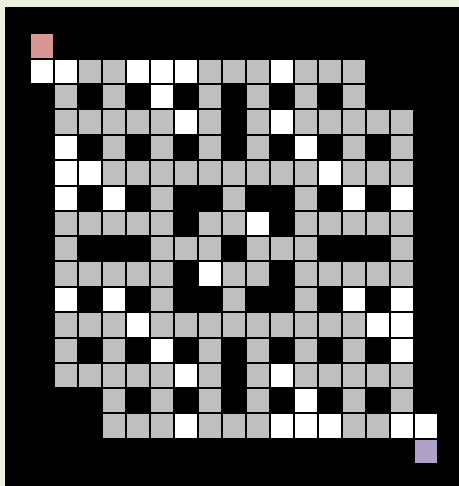
Level 13



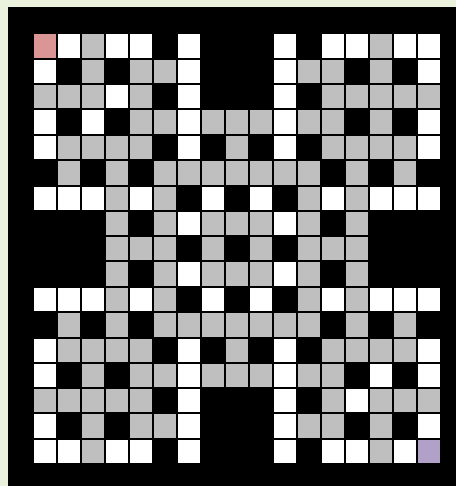
Level 14



Level 15



Level 16



7. Netzwerk-Spiel

Um ein *Netzwerk-Spiel* zu starten, muss zunächst ein Spiel über den *Host* gestartet werden. Klicken Sie dazu auf *Netzwerk (Host)*. Danach sehen Sie ein weißes Spielfeld. Im Anschluss daran kann ein weiterer Spieler diesem Spiel beitreten, indem dieser auf die Schaltfläche *Netzwerk (Client)* klickt. Wie gewohnt sehen beide Spieler das Spielfeld und können wie im Mehrspieler-Modus gegeneinander antreten. Achten Sie darauf, dass in diesem Modus die Steuerung für beide Spieler identisch ist.

8. Das Tutorial

Wählen Sie im *Hauptmenü Tutorial* aus. Sie gelangen umgehend in das Einführungsspiel, wo Ihnen die wichtigsten Elemente des Spiels kurz erläutert werden. Um das *Tutorial* abzuschließen, müssen Sie die dort beschriebenen Aufgaben lösen.

9. Einen Spielstand speichern/laden

Um einen Spielstand zu *speichern*, drücken Sie während des Spiels die *F10-Taste*. Danach werden Sie aufgefordert einen Namen für ihren Spielstand einzugeben. Klicken Sie dann auf *Ok*. Eine Bestätigungsnachricht erscheint, die Ihnen mitteilt, dass ihr Spielstand gespeichert wurde.

Um einen Spielstand zu *laden*, klicken Sie im Hauptmenü auf *Spielstand laden*. Wählen Sie dann im Auswahlbildschirm den gewünschten Spielstand aus und klicken Sie auf *öffnen*. Ihr Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, wo Sie es zuvor gespeichert haben.