

# Handbuch – BOMBERMAN mit komischen Hühnern!

Bomberman mit komischen Hühnern!



Tutorial

Singleplayer

Multiplayer

Options

Exit

## Inhaltsverzeichnis

- Voraussetzungen	1
- Spielprinzip	1
- Steuerung	2
- Optionen	3
- Modi	3
- Spiel starten	4
- FAQ	4
- Arbeitsgruppe	5
- Hilfe	5
- Links	5

### Vorraussetzungen

Um in den Spielspaß von „Bomberman“ zu kommen,  
benötigt man als Systemvoraussetzung:

unter Windows	mindestens Windows XP Betriebssystem oder neuer
unter Unix/Linux	spielbar auf den gängigen Betriebssystemen (getestet unter Ubuntu!)
unter Mac	nicht getestet, daher nicht empfehlenswert

Als Nächstes ist ein Compiler zu verwenden.

Empfehlenswert ist **Eclipse - Entwicklungsumgebung** zu benutzen, da das Spiel in  
dieser entwickelt und geschrieben wurde.

(Diese ist auf folgender Seite gratis downloadbar: [www.eclipse.org/downloads](http://www.eclipse.org/downloads))

### Spielprinzip

„BOMBERMAN“ ist ein 2D Geschicklichkeitsspiel, angelehnt an das Original  
Bomberman aus dem Jahre 1983.

Der Spieler ist in der Lage durch Bombenlegen brüchige Blöcke zu zerstören. Somit  
schafft er sich einen Weg durch die Ebene. Das Ziel ist es den Ausgang zu erreichen.

Im Multiplayer muss der Spieler mit Köpfchen versuchen den Gegner zum Einen  
daran zu hindern den Ausgang zu erreichen und zum Anderen ihn durch überlegtes  
Bombelegen zu besiegen.

Aber Achtung! Der Gegner wird das Gleiche versuchen.

## Steuerung

Der Spieler steuert seinen Bomberman durch die Ebene. Dabei kann Bomberman in 4 verschiedene Himmelsrichtungen gehen. Nach Norden, Osten, Süden und Westen. Durch Bombenlegen und Ausweichen der daraus resultierenden Explosion – die in Form von tödlichen Spiegeleiern kommt – hält er sich am Leben und kann sich so seinen Weg durch die Ebene freiräumen.

Eine Steuerung für 2 Spieler ist wie folgt zugeteilt:

### Spieler1

Nach oben:	Pfeiltaste hoch
Nach unten:	Pfeiltaste runter
Nach links:	Pfeiltaste links
Nach rechts:	Pfeiltaste rechts
Bombe legen:	Leertaste

### Spieler2

Nach oben:	w
Nach unten:	s
Nach links:	a
Nach rechts:	d
Bombe legen:	Strg

Das Spiel kann jeder Zeit durch Esc beendet und neugestartet werden.

**Hinweis:** Im Menü werden zur Navigation die Pfeiltasten verwendet!

## Optionen

Der Punkt Options befindet sich im Hauptmenü.

In Options befinden sich die Einstellungen für das Spielfenster

Fullscreen

Spiele BOMBERMAN auf vollem Bildschirm

Windowed

Spiele BOMBERMAN in der Auflösung 800x600

die Einstellungen für die Musik

Music ON OFF

Schalte die Hintergrundmusik im Spiel an oder aus

die Einstellungen für die Sound Effekte

Sound Effects ON OFF

die Einstellungen für die Frames

Hide FPS

Schaltet die FPS an oder aus

Show FPS

und zeigt die Credits an

## Modi

BOMBERMAN 2012 bietet mehrere Spiel-Modi an:

Tutorial

Singleplayer

Multiplayer

Network

Tutorial/ Singleplayer: In diesem Modus spielt der Spieler eine Einführung in BOMBERMAN. Hier kann er die Steuerung ausprobieren.

Multiplayer/ Random Map, Classic Map, Network: In diesem Modus spielt der Spieler gegen einen anderen Spieler, oder gegen den Computer. Hier muss nicht nur der Ausgang erreicht werden, sondern auch der Versuch unternommen den Gegner daran zu verhindern den Ausgang zuerst zu erreichen. Durch Bomben kann man den Gegner ausschalten. Dieser Modus beinhaltet eine immer gleich-bleibende Ebene.

Random: Ziel ist auch hier das Gleiche wie bei Static/ Multiplayer.  
Dieser Modus generiert zufällig die Mauern in der Ebene. Dadurch wird ein ständiger Wandel des Spielfelds ermöglicht und das Spiel bleibt spannend.

### Spiel starten

Um das Spiel zum Laufen zu bringen sind Systemvoraussetzung zu beachten (siehe dazu Voraussetzungen).

In Eclipse öffnet man das Spiel durch den oben in der Menüleiste befindlichen den grünen Button „Run“.

**Hinweis:** Ein manuelles Eingeben von Library-Pfaden ist nicht nötig, da die Windows- und Linux-spezifischen Libraries schon im Ordner **lib** mit dem Spiel mitgeliefert werden.

### FAQ

- Das Spiel läuft langsam:

Vergewissern Sie sich, dass nur ein Spiel läuft. In der Regel läuft das Spiel nur dann langsam - erkennbar an den FPS oben links im Spielfenster - wenn zeitgleich 2 Spiele laufen. Ist dies der Fall schafft ein einfaches Schließen eines Spiels Abhilfe. In wenigen Fällen ist danach ein Neustarten des Spiels nötig.

### Arbeitsgruppe

BOMBERMAN ist ein Projekt der Gruppe 19. Das Spiel wurde im Rahmen des Programmierpraktikums 2012 der Heinrich Heine Universität im Studienfach Informatik erstellt.

Folgende Studenten haben das Spiel entwickelt:

Benjamin Schlüter  
Dennis-Marco Fanty  
Hiep Dinh  
Ilgar Bosatov  
Matthias Engelhardt  
Viktor Hellwig

### Hilfe

Hilfe rund um das Spiel ist bei der Gruppe 19 zu erhalten. Diese ist unter der E-mailadresse

ilgar.bosatov@uni-duesseldorf.de  
dennis-marco.fanty@uni-duesseldorf.de

erreichbar.

### Links

<http://www.eclipse.org/downloads>