

Benutzerhandbuch Bomberhulk

Inhaltsverzeichnis:

- 1.1 Vorraussetzung
- 1.2 Spielprinzip
- 1.3 Steuerung
- 1.4 Optionen
- 1.5 Wer hat das Spiel geschrieben?
- 1.6 Wo melden, wenn es Probleme gibt

1.1 Voraussetzungen :

Das Programm läuft garantiert unter Windows XP SP3 und besser, sowie unter ubuntu 11.x und 12.x. Außerdem wird eine Grafikkarte benötigt die mind. 128MB VRAM hat und mit Direct x 9.0 kompatibel ist. Außerdem wird mind. ein Prozessor mit einer Leistung von 1,6 GHZ vom Typ mobile Inter Pentium singel core gebraucht. Ansonsten sollten 512 MB Ram vorhanden sein, sowie 30 MB freier Festplattenspeicher.

1.2 Spielprinzip:

Das Spielprinzip entspricht dem des klassischen Bomberman. Es gibt ein Spielfeld, welches aus verschiedenen Elementen zusammengesetzt ist. Der Hauptbestandteil des Feldes sind die festen Mauern. Diese können nicht mit den Bomben zerstört werden, im Gegensatz zu den Blöcken. Unter diesen Blöcken verbirgt sich zum einen den Ausgang für die Spieler und zum anderen Items welche die Stärke des Spielers erhöhen. In unserer Version des Spiel, gibt es ein Item welches den Explosionsradius der Bomben erhöht. Ein zweites Item erweitert die Anzahl an Bomben, welche Hintereinander gelegt werden können.

1.3 Steuerung:

Spieler 1:

Oben : Pfeiltaste nach oben
Unten : Pfeiltaste nach unten
Links : Pfeiltaste nach links
Rechts : Pfeiltaste nach rechts
Bombe legen : Leertaste

Spieler 2:

Oben : W
Unten : S
Links : A

Rechts : D
Bombe legen : E

1.4 Optionen:

Als Option gibt es im Spiel Bomberhulk 4 verschiedene Schwierigkeitsgrade (Anfänger, Leicht, Mittel, Schwer). Je schwerer der Spieler das Spiel macht, desto mehr Blöcke liegen auf dem Feld, welche zerstört werden müssen. Außerdem verkürzt sich die Zeit, in der der Spieler den Ausgang finden muss.

Eine weitere Option ist der Map-Editor. Mit ihm kann ein Spieler seine eigenen Maps erstellen. Man kann verschiedene Elemente(Mauer, Blöcke, versteckte Items, versteckte Ausgänge und die Startpositionen der Spieler) auswählen und diese beliebig auf der leeren Map platzieren. Die selbst erstellte Map wird dann gespeichert und man kann sie jederzeit wieder aufrufen.

1.5 Wer hat das Spiel geschrieben:

Dieses Spiel wurde von der Gruppe 23 des Programmierpraktikums geschrieben. Diese besteht aus : Andrej Morlang, Kolja Salewski, Sebastian Dittmann, Tobias Korfmacher und Marvin Bucker.

1.6 Wo melden, wenn es Probleme gibt? :

Falls Probleme mit dem Programm auftauchen sollten, kann man sich bei der Gruppe 23 des Programmierpraktikums melden oder einzeln per Mail bei den jeweiligen Autoren melden. Diese setzt sich aus Vorname.Nachname@hhu.de der oben genannten Autoren zusammen.