

Handbuch

Inhaltsverzeichnis

1	Programmbeschreibung	1
1.1	Software- und Hardwarevoraussetzungen	1
1.2	Spielprinzip	2
2	Das Spiel	2
2.1	Ein-Spieler-Modus	2
2.2	Zwei-Spieler-Modus	4
2.3	Steuerung	5
3	Menü	5
3.1	Optionen	5
3.2	Auswahl des Spielermodus	6
3.3	Editor	6
3.4	Highscore	6
3.5	Spiele über Netzwerk	7
4	Lizenz	7

1 Programmbeschreibung

Programmname: Tim vs. Küps

Erscheinungsdatum: 04.07.2012

Autoren: Marie Arsoy, Tim Fischer, Moritz Kanzler, Sascha Kuhnke,
Tobias Küper

Version: 1.0

1.1 Software- und Hardwarevoraussetzungen

Betriebssysteme:

- Windows XP und Nachfolger
- Mac OS X
- LINUX
- weitere Betriebssysteme, die JAVA unterstützen

Hardwarevoraussetzungen:

- Java 1.6
- Pentium 42
- 50 MB freier Speicherplatz

1.2 Spielprinzip

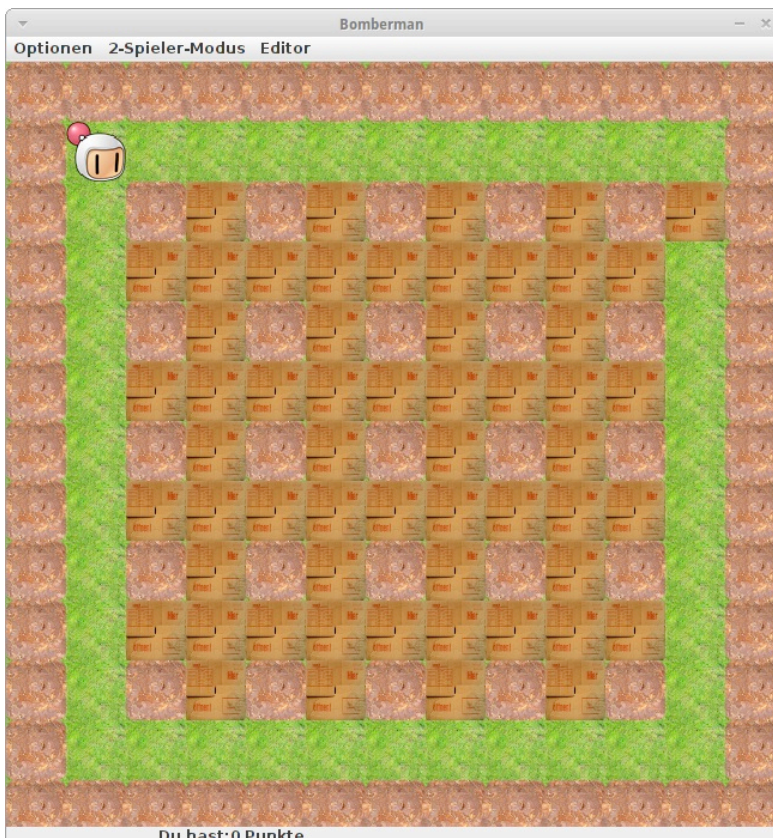
Bomberman ist ein Klassiker unter den Videospielen, wie der Name schon verrät geht es darum Bomben zu legen und zu Hindernisse aus dem Weg zu räumen und Punkte zu sammeln. Das Spiel ist seit 1985 auf dem Markt. Der helmtragende Held ist seitdem in vielen Spielhallen, Heimcomputern und Konsolen heimisch. „Tim vs. Küps“ ist eine Neuimplementierung genau dieses Spiele-Klassikers. Das Spiel kann je nach Belieben alleine oder auch im Mehrspielermodus gespielt werden.

Ziel des Spiels im Ein-Spieler-Modus ist es, von einem Startpunkt aus über das Spielfeld, welches aus zerstörbaren und nicht zerstörbaren Wänden besteht, zum Ausgang zu gelangen. Hindernisse hierbei stellen die Wände dar, die zu Beginn des Spiels den direkten Durchgang unmöglich machen. Durch das Legen einer Bombe ist es jedoch möglich, die zerstörbaren Wände in einem bestimmten Radius wegzusprenge. Der Spieler muss nach dem Legen einer Bombe schnell ausweichen, um nicht selbst zerstört zu werden, was zum Ende des Spiels führt. Gewonnen ist das Spiel, wenn der Spieler sich den Weg zum Ausgang gebahnt und diesen erreicht hat.

Ziel des Spiels im Zwei-Spieler-Modus ist es, sich gegen seinen Konkurrenten durchzusetzen, indem man diesen mit gelegten Bomben zerstört, ohne dabei selbst von einer explodierenden Bombe erwischt zu werden.

2 Das Spiel

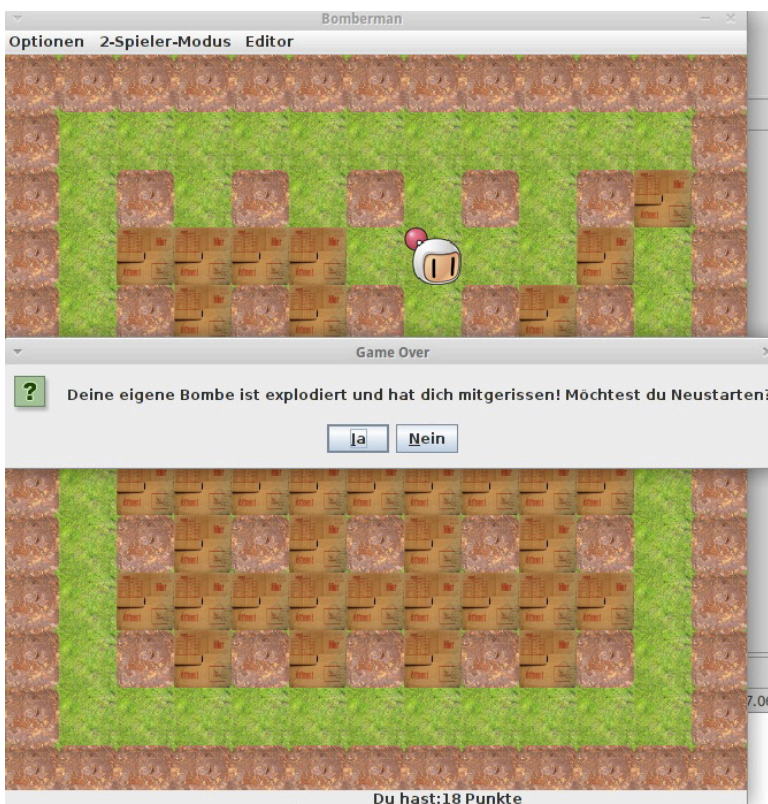
2.1 Ein-Spieler-Modus



Bei Auswahl des Ein-Spieler-Modus, startet die Spielfigur bei nicht manuell editiertem Spielfeld oben links in der Ecke des Spielfelds. Der Weg ist durch zerstörbare und unzerstörbare Mauern versperrt und der Spieler muss sich den Weg zum Ausgang bahnen. Der Spieler startet mit 0 Punkten.

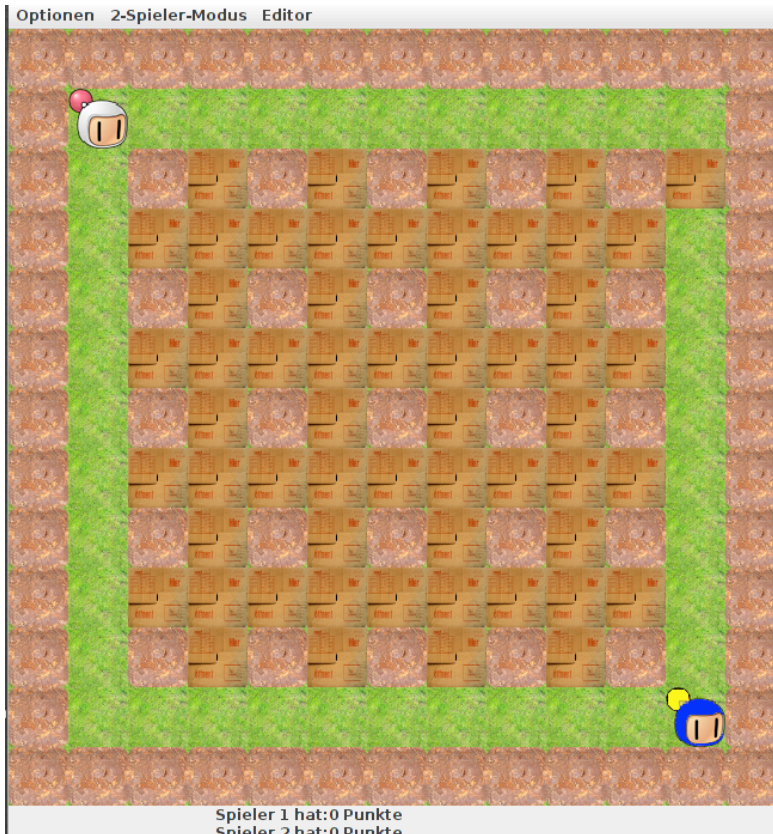


Schafft es der Spieler, den Weg zum Ausgang zu finden, ohne dabei selbst durch eine Explosion getötet zu werden, so hat er das Spiel gewonnen und ihm wird angeboten, das Spiel neu zu starten. Entscheidet der Anwender sich für den Neustart, so wird die Spielfigur wieder oben links in die Ecke positioniert. Entscheidet er sich dagegen, wird das Spiel automatisch geschlossen. Für das Erreichen des Ziels erhält der Spieler 10 Punkte.



Schafft der Spieler es nicht, den Ausgang zu erreichen, sondern wird von einer selbst gelegten Bombe erfasst, hat er das Spiel verloren. In diesem Fall wird dem Spieler ebenfalls die Option Neustart angeboten.

2.2 Zwei-Spieler-Modus



Startet man das Spiel im Multiplayer-Modus, so startet der zweite Spieler bei automatischer Einstellung unten rechts diagonal gegenüber dem ersten Spieler.



Das Ende des Spiels im Zwei-Spieler-Modus ist erreicht, wenn ein Spieler sich während einer Explosion in deren Radius befindet. Hierbei ist es egal, ob er durch eine selbstgelegte oder fremdgelegte Bombe zu Schaden kommt. Gewonnen hat der andere Spieler, wenn er die Bombe gelegt hat. Den Spielern wird anschließend der Neustart im selben Modus angeboten.

2.3 Steuerung



Funktion	Spieler 1	Spieler 2
Gehen nach Links	linke Pfeiltaste	Taste A
Gehen nach Oben	obere Pfeiltaste	Taste W
Gehen nach Rechts	rechte Pfeiltaste	Taste D
Gehen nach Unten	untere Pfeiltaste	Taste S
Bombe legen	Leertaste	Taste Q

3 Menü

3. 1 Optionen

Öffnet man das Optionsmenü, so erhält man die Auswahlmöglichkeiten:



Neues Spiel, zum Starten eines neuen Spiels mit Zurücksetzen der Punkte

Speichern, um eine selbst editierte Map zu speichern

Laden, um eine bereits editierte gespeicherte Map aufzurufen

Tutorial Level, in dem die Spielweise schrittweise in einem Tutorial erklärt wird

Musik An/Aus, um die Spielmusik an- und auszustellen

Credits, um die Urheber des Spiels anzeigen zu lassen

Highscore, bei dem die drei besten Spieler aufgeführt werden

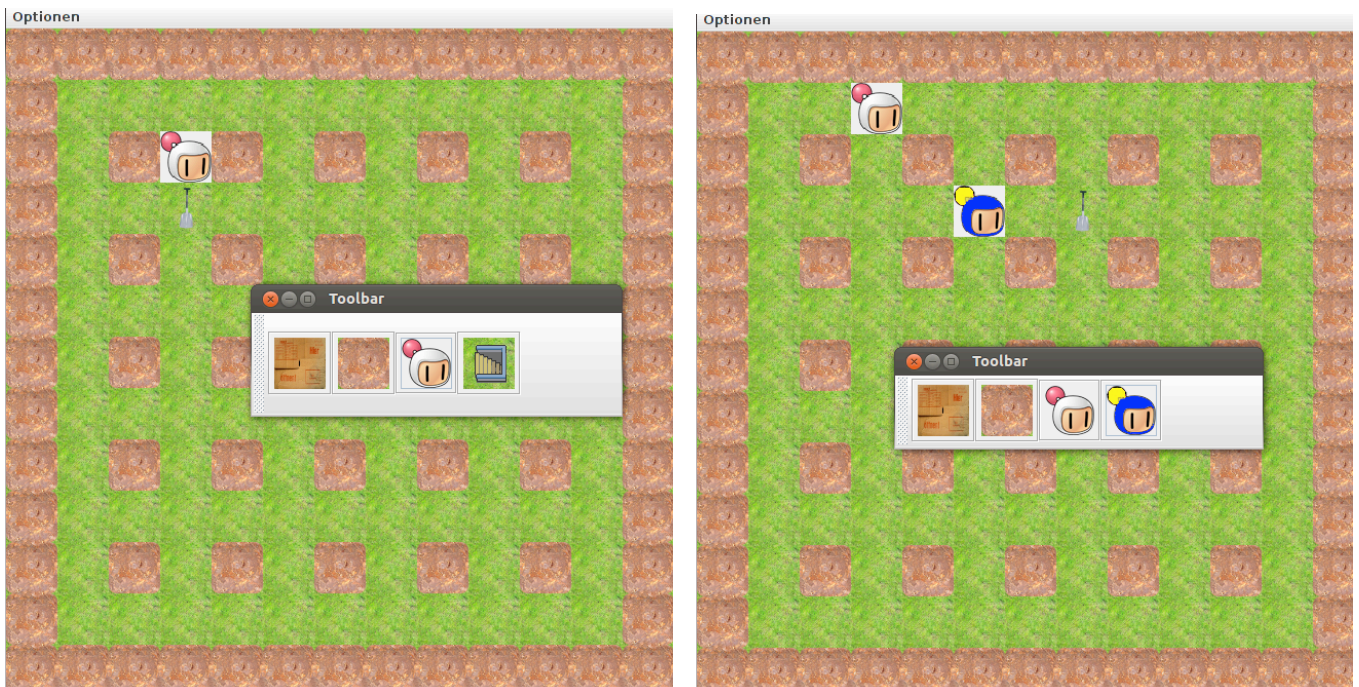
Beenden, um das Spiel zu verlassen

3.2 Auswahl des Spielmodus

Je nachdem, in welchem Modus der Anwender sich momentan befindet, kann er hier in den Ein-Spieler-Modus oder in den Zwei-Spieler-Modus wechseln.

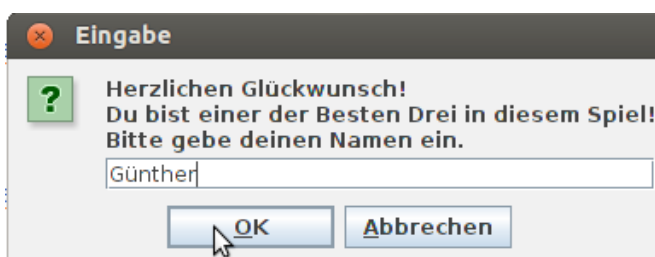
3.3 Editor

Mit dem Map-Editor ist es möglich, ein Spielfeld manuell nach eigenen Vorstellungen zu erstellen. Hierfür gibt es eine Toolbar, die im Ein-Spieler-Modus (siehe Bild links unten) die Optionen bietet, die Positionen zerstörbarer wie unzerstörbarer Blöcke, die Spielfigur selbst und den Ausgang an einen beliebigen Platz im Spielfeld zu versetzen. Im Zwei-Spieler-Modus (siehe Bild rechts unten), umfasst die Toolbar nahezu die gleichen Möglichkeiten, jedoch kann hier an Stelle von der Position des Ausgangs auch die zweite Spielfigur nach Wunsch positioniert werden.



Das zu platzieren gewünschte Item wird hierbei mit der Maustaste ausgewählt. Das Positionieren geschieht durch das Betätigen der Leertaste. Ist man mit dem Editieren fertig, so kann die erstellte Map ganz einfach über „Optionen“ -> „Speichern“ abgespeichert und über „Optionen“ -> „Laden“ wieder aufgerufen werden.

3.4 Highscore



Erreicht der Spieler einen Punktestand, der höher ist, als der des drittbesten im Highscore gespeicherten Spielers, so wird er zur Eingabe seines Namens aufgefordert.



Beim Aufrufen des Highscores über das Optionsmenü werden die Namen der drei besten Spieler und deren Punktestände angezeigt.

3.5 Spielen über Netzwerk

Das Spielen über ein Netzwerk bietet die Möglichkeit...

4 Lizenz



Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer Creative Commons Namensnennung 3.0 Unported Lizenz.