

Benutzerhandbuch

Steuerung

Mit den Tasten W, A, S und D kann man die grüne Figur(Spieler 1) nach oben, links, unten und rechts bewegen. Bomben kann Spieler 1 mit der Taste B legen. Im Zweispieler-Modus kann man die blaue Figur (Spieler 2) mit den Pfeiltasten bewegen. Spieler 2 kann Bomben mit der Taste L legen.

Speicher und Laden

Im Menü kann man mittels „Game > Save“ Spielstände speichern und mittels „Game > Load“ Spielstände laden.

Einspieler-Modus

Der Einspieler-Modus wird über das Menü mit „Game > New Game“ gestartet.

Zweispieler-Modus

Der Zweispieler-Modus wird über das Menü mit „Game > 2 Players“ gestartet. Es gibt einen weiteren Zweispieler-Modus. Siehe dazu Netzwerk-Modus.

Ton ein/aus

Im Menü „Options“ kann man sowohl die Musik als auch den Sound aktivieren bzw. deaktivieren.

Netzwerk-Modus

Um den Netzwerk-Modus zu starten und das Spielen über das Netzwerk zu ermöglichen, muss ein Spieler über das Menü „Game > Host“ ein Netzwerk-Spiel starten. Ein anderer Spieler hat dann 15 Sekunden Zeit dem Spiel beizutreten. Um dem Spiel beizutreten muss der andere Spieler über das Menü „Game > Join“ die IP-Adresse des Spielers angeben, der das Netzwerk-Spiel gestartet hat. Wenn der andere Spieler die IP angegeben hat, muss der Host OK drücken und das Spiel kann losgehen.

Bomben

Mit den Bomben kann man sowohl Kisten als auch Gegner zerstören. Oft muss man sich den Weg ins nächste Level freisprengen.

Gegenstände

Im Spiel kann man hinter Kisten Gegenstände finden, wie z.B. Gegenstände die den Bomben-Radius erhöhen oder welche die die Anzahl der Bomben die gleichzeitig aufgestellt werden erhöhen. Um diese Gegenstände zu benutzen muss man sich mit der Spielfigur zu diesen Gegenständen bewegen.

Level-Editor

Über das Menü „Level-Editor“ kann man neue Level entwerfen („New Level“) bzw. alte Level bearbeiten („Edit Level“). In der unteren Leiste kann man sich beliebige Steine aussuchen und diese dann mit einem einfachen Linksklick dem Level hinzufügen. Der Level-Editor prüft dabei ob das Level auch spielbar ist.