

Space-Bombberman

Nutzerhandbuch

Systemvoraussetzungen:

- 20 MB freier Speicherplatz
- 6 MB Arbeitsspeicher
- Windows 95 oder neuer

Um das Programm zu starten führen Sie die ProjectBombberman.exe aus.

Dieses Spiel ist dazu konzipiert mit anderen zusammen an einem Computer und einer Tastatur gespielt zu werden.

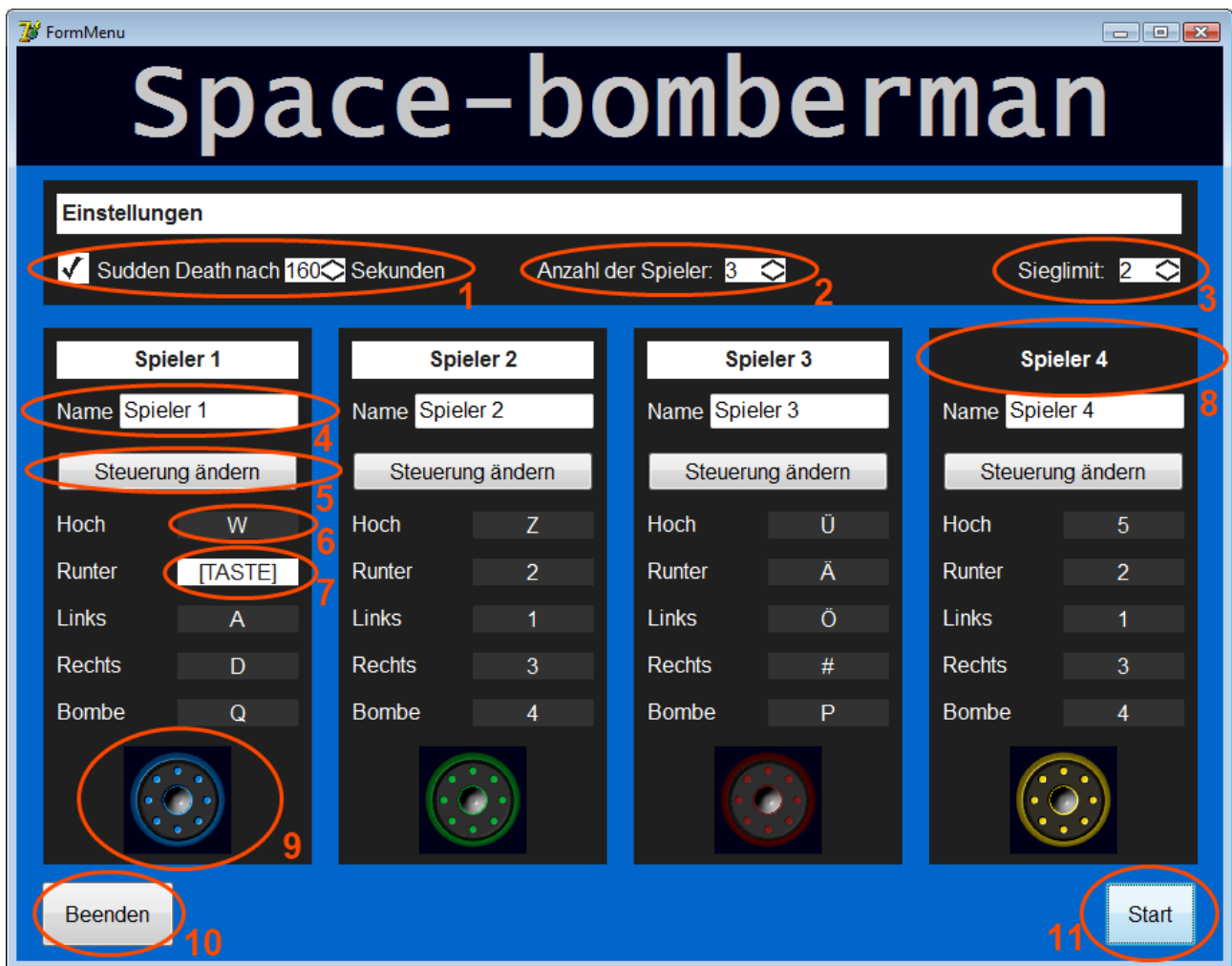
Nachdem Sie das Programm gestartet haben können Sie die Steuerung und die Spieleinstellungen individuell anpassen oder gleich das Spiel mit den Standartoptionen starten.

Bei dem Spiel geht es darum das eigene Ufo von den Lasern der gegnerischen und eigenen Bomben fern zu halten und gleichzeitig die anderen Ufos mit den eigenen Bomben zu zerstören.

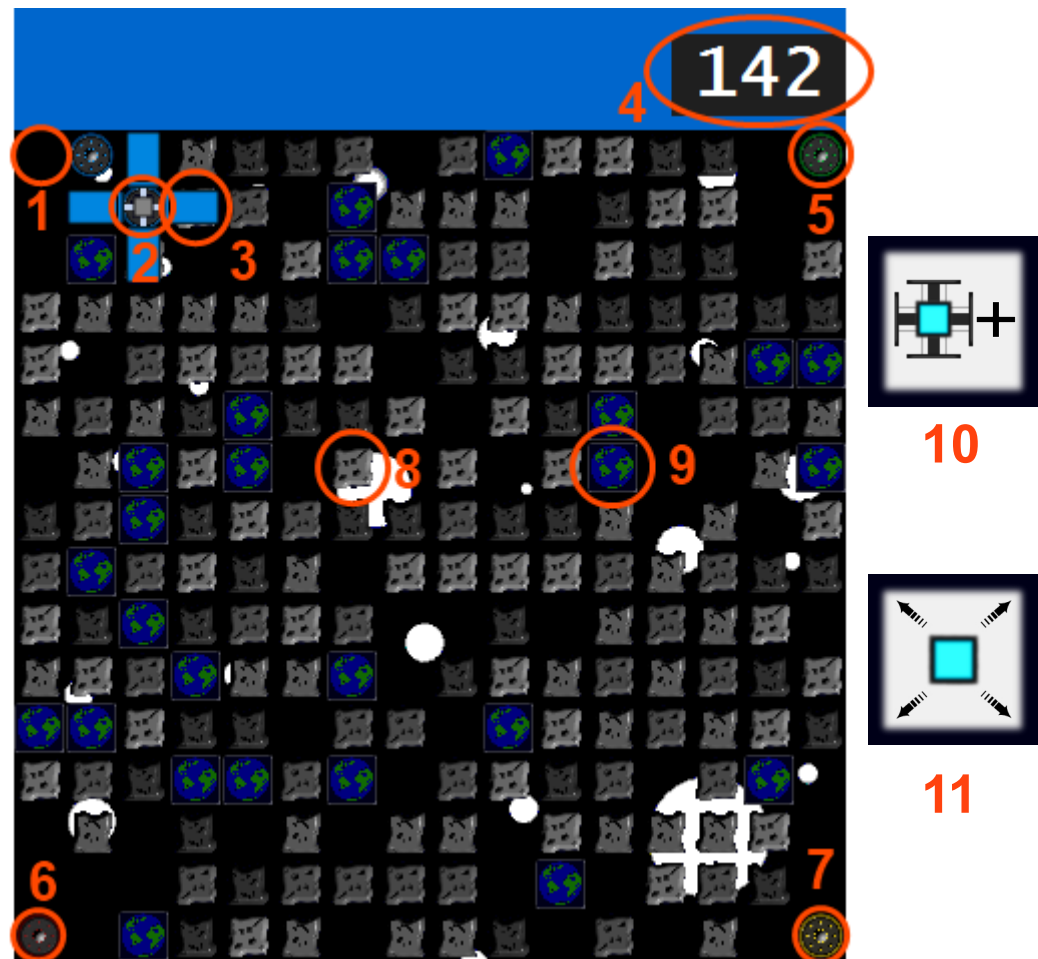
Sie können außerdem mit ihren Bomben Meteoriten zerstören, um die Gegner zu erreichen. Darunter können sich zudem Items verstecken, die Ihr Ufo durch einsammeln verbessern.

Die Runde gewonnen hat der Spieler der als letzter auf dem Feld verbleibt.

Das Spiel gewinnt der, der eine bestimmte Anzahl (variabel) an Runden für sich entscheidet.



1	wenn aktiviert erscheinen nach der angegebenen Zeit am Feldrand Blöcke die langsam spiralförmig das Spielfeld bedecken; wird ein Spieler von ihnen getroffen hat er verloren
2	Anzahl der Spieler die am Spiel teilnehmen
3	Der Spieler der diese Anzahl an Runden gewinnt siegt
4	Spielernamen hier eintragen
5	Hier klicken um mit dem individualisieren der Steuerung zu beginnen
6	Tastenbelegung für die jeweilige Funktion (links)
7	Eine Taste (nur Zeichentasten keine Funktionstasten) drücken, um die Funktion neu zu belegen
8	Grau unterlegte Spieler nehmen aktuell nicht teil (siehe 2)
9	Farbe des Spielers (durch Drag and Drop wechselbar)
10	Hier klicken um das Programm zu beenden
11	Ein neues Spiel mit den aktuellen Einstellungen zu beginnen



1	Startpunkt Spieler 1
2	Bombe
3	Laser (Spieler stirbt wenn er ihn berührt)
4	Zeit bis zum einsetzen des Sudden Death
5	Startpunkt Spieler 2
6	Startpunkt Spieler 3
7	Startpunkt Spieler 4
8	Meteorit (von Bombe zerstörbar); es können sich Items darunter befinden
9	Planet (von Bombe nicht zerstörbar
10	Item BombUp: der Spieler kann eine zusätzliche Bombe legen
11	Item EnergyUp: der Laser der Bomben hat eine um ein Feld erhöhte Reichweite

Credits

Robert Vetter – Interface

Patrick Rüdiger – Spielmechanik und Projektleitung

Micha Englisch – Spielmechanik und Objekterstellung

Bastian Baur – Menü und Artdesign

Hannes Schröter – Dokumentation und Interface