



© 2001 by Alexander Ivanof

[WWW.DIAMOND-PRO.COM](http://WWW.DIAMOND-PRO.COM)



## Inhalt

<b>1. Einführung</b>	3
1.1 Svtstemanforderungen	3
1.2 Spielziel	4
1.3 Registrierung	4
1.4 Legale Hinweise	5
<b>2. Mainmenu</b>	6
<b>3. Network Game</b>	8
3.1 Server	8
3.2 Client	10
<b>4. Local Game</b>	11
<b>5. The Game</b>	13
5.1 Controls	13
5.2 Punkte	13
5.3 Extras	14
5.4 Specials	17
5.5 Shop	17
5.6 Tipps & Tricks	18
<b>6. Troubleshooting</b>	19



## 1 Einführung

Zunächst einmal vielen Dank, dass Sie MASTER BLASTER spielen möchten!

Das Spiel selber geht nun mittlerweile in die dritte Runde (Version) und wurde jedes Mal verbessert (hoffen wir zumindest). Es entstand ursprünglich aus absoluten Unzulässigkeiten in den alten „Originalen“ (Dynablasters & Co.) die wir unbedingt anders sehen wollten bzw. erweitert haben wollten (es war immer zu ruhig und friedlich).

So sollte es ein netzwerkfähiges actionhaltiges Spiel werden, bei dem der direkte Kontakt der Spieler zueinander im Vordergrund steht und jeder Spieler den Unsinn sehen kann, den die Anderen verzapfen.

Aber auch auf einzelnen Rechnern sollten schon einige Spieler (vier) spielen können, So bietet es sich an, MASTER BLASTER von 2 bis 9 Leuten gemeinschaftlich (und unter Umständen bei dem einen oder anderen Bier) zu spielen.

Sie werden schnell sehen, wie viel Spaß dabei aufkommt!

Es ist also so, dass wir das Spiel in erster Linie für uns entwickelt haben. Da wir diesen Spaß der Welt aber nicht vorenthalten wollen (und weil die Entwicklung ein großes Stück Zeit gekostet hat), haben wir dem Spiel ein recht professionelles Aussehen verpasst und es als SHAREWARE veröffentlicht.

Um sich ein Bild von MASTER BLASTER zu machen kann man diese Version 30 Tage kostenlos ausprobieren. (mehr dazu im Kapitel „1.3 Registrierung“)

Wir wünschen schon jetzt viel Spaß beim Lesen der Anleitung und vor allem beim Spielen.

### 1.1 Systemanforderungen

Um MASTER BLASTER zufrieden stellend spielen zu können, werden gewisse Mindestanforderungen an das System gestellt. Wir empfehlen folgende Minimalkonfiguration:

Betriebssystem	Windows 95/98/ME/2000/XP
3-D Treiber	DirectX 6.0 (oder höher)
CPU	AMD Duron 300 oder vergleichbar
RAM	32 MB
Grafik	Nvidea Riva TNT oder vergleichbar mit 16 MB
Festplatte	20 MB frei
Soundkarte	16 Bit
Maus	mit Tasten
Sixpack	mit Bier

Zusätzliche Anforderungen für das Network Game:

LAN	10/100 MBps Lan Adapter
TCP/IP	mit statischen IP-Adressen
Kasten	Bier oder alternativ: Ein Fass



Für Spiele mit mehr als zwei Spielern pro Rechner sind außerdem korrekt kalibrierte Joysticks/Gamepads nötig (siehe auch Kapitel „5.1 Controls“).

## 1.2 Spielziel

Ziel von MASTER BLASTER ist es, entweder im Team oder als Einzelspieler die gegnerischen Spieler (Player) zu „Blasten“ - sprich kaputt zu machen. Meistens erreicht man das, indem man ihnen Bomben vor die Füße legt, die dann explodieren und Feuerstrahlen losfeuern. Herumstehende Ziegelwände werden durch die Flammen zerstört und hinterlassen Extras zum Aufsammeln.

Eine spaßigere Art ist es aber, die Gegner per verschieben von Wänden zu zerdrücken. Am schlechtesten sieht der Gegner aber aus, wenn man es schafft ihn irgendwie zu „überzeugen“ sich selber zu zerlegen („Ein totaler Depp der Typ, und jetzt zurecht kaputt!“)

Die Gewinner einer Runde bekommen Pokale – wer genug Pokale hat, gewinnt das gesamte Spiel und ist der MASTER BLASTER – das wär’s!

Jede Runde selbst fängt mit dem Anzählen an (und evtl. einem Special) und läuft dann eine gewisse Zeit. Wenn bis zum Ende der Rundenzeit kein Sieger fest steht, schrumpft (normalerweise) das Spielfeld und zerdrückt die Spieler nach und nach („Könnte ein Unentschieden werden.“)

Nach jeder Runde wird der Sieger angezeigt, evtl. eine Münze (JA ! GELD!) verlost und man kann im Shop Extras kaufen oder untereinander Münzen tauschen.

## 1.3 Registrierung

Die Entwicklung und Programmierung von MASTER BLASTER war sehr zeitintensiv. Wenn Ihnen das Spiel gefällt, sollten Sie es registrieren, um die bisher entstandene Arbeit, Programmier- und Homepagekosten (und die verbrauchten Getränke) zumindest ansatzweise mitzufinanzieren. Dadurch ist die Weiterentwicklung gesichert.

Die Registrierung selber kostet 15 €

Sie können diesen Betrag am einfachsten per Kreditkarte über die Diamond-Pro Homepage zahlen. Für Leute ohne Kreditkarte gibt es auch Schecks, Briefe mit Geld, Überweisungen usw. Dafür sollte man sich aber besser vorher per Mail bei

[Alexander.Ivanof@Diamond-Pro.com](mailto:Alexander.Ivanof@Diamond-Pro.com)

melden (AUF KEINEN FALL WERDEN AUSSLÄNDISCHE SCHECKS AKZEPTIERT, da die Banken zum Teil horrenden Gebühren verlangen und wir die ganz bestimmt nicht sponsorn wollen)

Außerdem benötigen wir Ihre komplette Anschrift und falls vorhanden eine E-Mail-Adresse.

Sie erhalten dann (per E-Mail) einen Freischaltcode, mit dem ALLE Features von MASTER BLASTER zugänglich werden. (Damit entfallen das Porto & Verpackungskosten). Dieser Code gehört dann nur Ihnen persönlich und darf in keiner Form weitergegeben werden.

In der Sharewareversion kann man nur mit bis zu 5 Leuten spielen, es sind immer nur 3 Siege eingestellt und man kann die Anzahl der Extras nicht verändern !



## 1.4 Legale Hinweise

### Copyright:

Das Urheberrecht von MASTER BLASTER liegt bei Alexander Ivanof.

Das heißt, dass man das Programm und die Anleitung in KEINER ART modifizieren darf. Insbesondere darf die Dokumentation oder eine andere Datei NICHT ENTFERNT werden. Man darf die Software oder Teile aus ihr nicht anders benutzen, als es in der Dokumentation angegeben ist - das gilt auch für die Grafiken.

MASTER BLASTER ist SHAREWARE !

### Vertrieb:

Das unregistrierte MASTER BLASTER Paket ist frei verbreitbar. Das bedeutet, man darf es auch weiter verbreiten, solange man folgendes beachtet:

- Jede Weiterveröffentlichung muss alle Dateien in diesem Archiv enthalten - OHNE Veränderungen. Man darf auch KEINE Dateien entfernen oder hinzufügen.
- Dieses Paket darf über das Internet, Spiele Magazinen auf CD oder ähnlichen elektronischen Kanälen verbreitet werden. Es darf aber NICHT auf CDs erscheinen, deren Preis über 25 € liegt (oder dem, der entsprechendem Landeswährung).
- Man darf seinen Registrierungscode oder die Datei „REGISTER.DAT“ auf KEINE Art und Weise weitergeben! Es enthält Ihre persönlichen Daten und darf nur von dem Besitzer benutzt werden, dessen Name codiert darin enthalten ist. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

### Gewähr:

Durch die Benutzung dieses Produktes, übernehmen Sie die volle Verantwortung der Schäden und Verluste, die auftreten könnten, wenn Sie das Programm benutzen bzw. es falsch benutzen. Der Autor des Programms kann dafür NICHT zur Rechenschaft gebracht werden.

### Shareware:

Dieses Produkt ist SHAREWARE. "Frei vertreibbar" heißt nur, dass man nicht für das Kopieren und die Weitergabe der unregistrierten Version des Programms zu zahlen hat. Man darf das Produkt bis zu 30 Tage testen. Wenn es Ihnen gefällt und Sie sich entschlossen haben, das Produkt regelmäßig zu benutzen, lesen Sie bitte den Abschnitt „1.3 Registrierung“ und zahlen die Sharewaregebühr.



## 2 Mainmenu

Nach dem Start von MASTER BLASTER gelangen Sie in das unten abgebildete Mainmenu.



Abb.: Das Mainmenu

Hier haben Sie diese Möglichkeiten:

- Start local game
  - 🔥 Mit dieser Option wird MASTER BLASTER im Einzelplatzmodus gestartet. Es können bis zu vier Player hinzugefügt werden, die alle an einem Rechner spielen. Weitere Erläuterungen im Kapitel 4.
- Start game as a server
  - 🔥 Mit dieser Option starten Sie MASTER BLASTER im client-server-mode. Dazu müssen mindestens zwei Rechner über ein Netzwerk verbunden sein. Mehr dazu im Kapitel 3
- Join a game
  - 🔥 Mit dieser Option treten Sie einem bestehenden client-server-mode game bei. Die Identifikation des Servers geschieht über die Eingabe der IP-Adresse des Servers. Alle Einstellungen zum Spiel werden vom Server getätigt, am Client müssen lediglich die Player hinzugefügt werden. Mehr im Kapitel 3.
- Highscores
  - 🔥 Anzeige der Highscores ;o)
- Credits
  - 🔥 Die muss man gesehen haben...





Quit



Beendet MASTER BLASTER (Wehe !!!).





### 3 Network Game

Das Netzwerk Spiel ist so konzipiert, dass alle Spieler nach Spielstart auf ihrem eigenen Monitor oder auf dem des Servers spielen können. Das heißt, die Player werden auf dem zum Rechner gehörenden Monitor eingestellt, aber das eigentliche Spiel kann z.B. über einen am Server angeschlossenen Beamer gespielt werden.

(Anmerkung eines Spielers: „Das ist ja genial!“)

#### 3.1 Server

Der Server legt die Settings für das bevorstehende Spiel fest. Der Server-mode wird wie unter 2. beschrieben gestartet, dadurch gelangt man in das Net-Mainmenu.



Abb.: Net-Mainmenu

Oben links ist die Liste der bereits hinzugefügten Player:

- Name Eingetragener Name des Players (keine zwei gleichen benutzen)
- @ Computer, an dem der Player eingestellt wurde
- Team Teamzugehörigkeit beim Teamplay
- Hero Eingestellte Figur
- Input Steuerungsart (siehe Kapitel 5.1)





Oben rechts können lokale Player hinzugefügt werden:

- Die Einstellungen verstehen sich analog zu den eben erläuterten Optionen.

Um einen Player wieder zu entfernen, muss man ihn einfach nur anklicken.

Unten links werden die Spieleinstellungen vorgenommen (nur am Server möglich)

- Game (Spielmodus)
  - Deathmatch Jeder gegen Jeden bis nur Einer überlebt  
(Das Extra „Stop“ stoppt alle andern)
  - Team Easy Teamplay: Jedes Teammitglied des Winning Teams bekommt einen Pokal  
(Das Extra „Stop“ stoppt nur das andere Team)
  - Team Hard Teamplay: Jedes lebende Teammitglied des Winning Teams bekommt einen Pokal  
(Das Extra „Stop“ stoppt nur das andere Team)
- Wins
  - Anzahl der Gewinne, die nötig sind, um das gesamte Spiel zu gewinnen.
- Time
  - Einstellung der Spielzeit, es stehen „short / normal / long“ zur Auswahl.
- Level
  - Empty Auf dem Spielfeld sind keine festen Wände
  - Normal Das klassische Spielfeld ist gewählt
  - Maze Ein etwas verändertes Spielfeld...
- Shop
  - Hier kann der Shop ein- und ausgeschaltet werden. (siehe Kapitel 5.6)
- Shrinking
  - Wenn diese Option eingeschaltet ist (empfohlen), schrumpft das Spielfeld gegen Ende der Zeit zusammen.
  - Bei Beginn des Schrumpfens ertönt eine Sirene.
- Wheel o' Fortune
  - Nach jeder gespielten Runde wird ein „€“ zufällig an einen Player vergeben.
  - Nur möglich, wenn der Shop aktiv ist.
- Specials
  - Diese Option sorgt dafür, dass zufällig Specials ausgewählt werden.
  - Specials sind einzelne Runden, bei denen besondere Einstellungen gelten.
  - Mehr dazu in Kapitel 5.5.
- Extras (Death, Bomb, Fire,...)
  - Hier wird die Anzahl der jeweiligen Extras im Spielfeld angegeben.
  - Wenn die Einstellung auf „Auto“ steht, wird die Anzahl der Extras anhand der Anzahl der Spieler automatisch ermittelt.
  - Diese Einstellungen werden bei einer Special-Runde außer Kraft gesetzt.
  - Mehr dazu im Kapitel 5.4.

Unten rechts ist die Chat-Zone. Hier können Nachrichten an alle verschickt werden, außerdem wird angezeigt, wenn ein Computer sich ein- oder ausloggt.



## 3.2 Client

Am Client müssen nur die Player hinzugefügt werden. Alle anderen Einstellungen können nur abgesehen werden.



## **4 Local Game**

Das Local Game wird wie unter 2. beschrieben gestartet, dadurch gelangt man in das Local-Mainmenu.

Im Prinzip sind die Einstellungen hier analog zu denen beim Game. (siehe Kapitel 3) Allerdings können nur vier Spieler an einem Spiel teilnehmen. Das liegt an der begrenzten Anzahl der Steuerungsmöglichkeiten. Momentan stehen nur vier unterschiedliche Steuerungen zur Verfügung.



## 5 The Game

### 5.1 Controls

MASTER BLASTER hat verschiedene Arten der Steuerung vorgesehen. Am Häufigsten wird mit der Tastatur gespielt, wobei der Anschluss eines Gamepads oder Joysticks ebenso möglich ist.

Wir empfehlen KEINE Joysticks zu benutzen, die großen Bewegungsspielraum am Stick haben, da MASTER BLASTER ein sehr schnelles Spiel ist (besonders positiv aufgefallen ist der alte Klassiker PC Competition Pro mit digitalen Schaltern).

Die Wahl der Steuerungsvariante geschieht immer an dem Rechner, an dem man sitzt.

Es gibt die folgenden Steuerungsvarianten, dabei können natürlich nur die am jeweiligen Rechner angeschlossenen Steuerungen gewählt werden:

- Keyboard
  - Wird verwendet, wenn nur ein Player an der entsprechenden Tastatur spielt.
  - Steuerung mit den Cursortasten
  - Bombe legen mit der linken <Strg>- Taste
- Keyb.Right
  - Wird meist verwendet, wenn zwei Player an einer Tastatur spielen.
  - Steuerung mit den Tasten <8> hoch, <4> links, <5> runter, <6> rechts des Nummernblocks.
  - Bombe legen mit der rechten <Strg>-Taste
- Keyb.Left
  - Wird meist verwendet, wenn zwei Player an einer Tastatur spielen.
  - Steuerung mit den Tasten <W> hoch, <A> links, <S> runter, <D> rechts.
  - Bombe legen mit der linken <Strg>- Taste
- Joy 1
  - Joystick im Gameport eins.  
(Der Joystick muss vorher einmalig unter Windows eingerichtet werden.)
- Joy 2
  - Siehe Joy1

### 5.2 Punkte

Die Punktvergabe geschieht folgendermaßen:

- Jeder Player startet mit 1500 Punkten
- +20 für jeden Player den man überlebt (immer Endspiel ist gut!)
- +25 für jeden Player den man wieder belebt per Ankh(Teamplay)
- +25 für jedes eingesammelte Fragezeichen (für den Mut)
- +50 für jeden „geblasterten“ Player (Bombe/Mauer)
- -25 fürs eigene Abnippeln durch Fremdeinwirkung
- -75 für einen glatten Selbstmord
- +100 für jeden Pokal
- +200 für den Gesamtsieg









### 5.3 Extras

Bei MASTER BLASTER gibt es eine Reihe von Extras, die es in diesem Kapitel zu erklären gilt.

- |            |  |
|------------|--|
| ● Death    | Wer dieses Extra berührt, stirbt oder verliert seinen Schutz, insofern er einen hat.<br>  |
| ● Bomb     | Durch das Einsammeln bekommt man eine zweite Bombe. Man verliert dabei die Timebomb bzw. den Controller, wenn man ihn hatte.<br>  |
| ● Fire     | Verstärkt die Feuerkraft der Bombe um ein Kästchen in jede Richtung.<br>  |
| ● Speed    | Beschleunigt den Player jeweils etwas.<br>  |
| ● Kickbomb | Wenn dieses Extra eingesammelt wurde, ist der Player in der Lage, eine gelegte Bombe wegzukicken. Wenn zwei dieser Extras eingesammelt wurden, rollt eine gekickte Bombe bis an das nächste Hindernis bzw. bis sie explodiert.<br>  |
| ● Superman | Ermöglicht das Verschieben von einigen Wänden. Wenn eine Wand auf einen Player geschoben wird, stirbt er bzw. verliert er seinen Schutz. Wenn zwei dieser Extras eingesammelt wurden, kann die Wand durch einmaliges Anstoßen bis zum nächsten Hindernis verschoben werden.<br> |
| ● Fist     | Wer dieses Extra eingesammelt hat, kann für eine kurze Zeit Wände durch Berühren zerstören (Presseln). Vorsicht ist geboten, wenn hinter dieser Wand das Extra „Death“ ist.<br>   |
| ● Stop     | Dieses Extra bewirkt ein Stoppen aller Gegner für eine kurze Zeit. Gut geeignet, um andere zu blasten.<br>  |



- Timebomb  
Dieses Extra ist eine Bombe, die erst explodiert, wenn die „Feuer“-Taste losgelassen wird. Dadurch verliert man die anderen Bombentypen. Am Anfang ist Konzentration erforderlich, da man zu leicht die Taste loslässt.  

- Controller  
Der Controller ist eine Fernsteuerungsbombe. Auch hier verliert man die anderen Bombentypen. Bei dieser Bombe muss wie bei der Timebomb auch die „Feuer“-Taste gehalten werden. Mit den Steuerungstasten (z.B. Cursor) kann die Bombe werden. Es gibt zwei Geschwindigkeiten für die Bombe abhängig vom Player-Speed.  

- Ghost  
Verwandelt den Player in einen Geist (nur noch wenig sichtbar). Man wird wieder sichtbar, indem man eine Bombe legt, oder wenn sich die Zeit dem Ende neigt. Zu beachten ist, dass man einen Schutz nicht „mitnehmen“ kann.  

- Yin-Yang  
Der Schutz.  
Entdecke die Möglichkeiten! Der Schutz ist eine Art zweites Leben, erkennbar an einem blauen Kringel um den Player.  
Tip: Wer einen Schutz und eine Timebomb oder einen Controller hat, braucht sich nur selbst zu sprengen, während er in Reichweite seines Gegners ist (Feuern und direkt loslassen)  

- ???  
Bei Einsammeln des Fragezeichens gibt es verschiedene Möglichkeiten. Entweder bekommt man einen Yin-Yang, ein anderes „Gutes“ Zeichen, oder eine Krankheit. Die verschiedenen Krankheiten werden weiter unten in diesem Kapitel erläutert.  

- Ankh  
Dieses Extra ist nur im Team-mode verfügbar. Wenn es eingesammelt wird, werden Teammitglieder wieder belebt. Voraussetzung ist es, dass das Mitglied über eine Sekunde tot ist.  

- Coin  
Dieses Extra gibt es nur, wenn der Shop aktiviert ist. Es erhöht den Kontostand um einen €







### ● Moneybag

Dieses Extra gibt es nur, wenn der Shop aktiviert ist. Es erhöht den Kontostand um drei €



Das war eine Übersicht der verschiedenen Extras. Zu jedem Extra gehört ein Sound, den man sich mit der Zeit meist merkt.

Bei manchen Extras ist der Sound oder die Visualisierung jedoch kennzeichnend.

Visualisierung von einigen Extras:

### ● Krankheiten

Bei Krankheiten ist der Player von einem grünen Schleier befallen. Krankheiten sind grundsätzlich ansteckend, gehen aber nach einer gewissen Zeit wieder weg.

Beim Anstecken wird immer die „schlimmere“ Krankheit übertragen. Auch Geister können Krankheiten übertragen.



#### 🔥 Slowmotion

Der Player wird laaangsaaam.

#### 🔥 HAHA

Die Bombe wird minimal.

#### 🔥 Shit

Der Player legt immer Bomben (auch: Kackkrankheit genannt).

#### 🔥 Inverse

Kehrt die Steuerung um.

#### 🔥 Mayday

(ohne Kommentar)

#### 🔥 Määäh

Die Bombe hinterlassen Wände statt Feuer (unabhängig von der Länge des Feuerstrahls).

#### 🔥 Nuke'em

Unter dem mittleren Stein liegt eine Münze/Fragezeichen. Besondere Form von Krankheit. Dadurch wird die Bombe gefährlicher. Besondere Art der Darstellung: Der Player wird von kleinen Totenköpfen umschwebt und die Bombe ist rötlich gefärbt.



### ● Yin-Yang

Kann als Extra oder Fragezeichen aufgesammelt werden und stellt sich durch einen blauen Ring aus.



Ein Extra sollte hier noch besonders erwähnt werden, das es besonders effektiv ist: Unter manchen Fragezeichen ist ein Extra, das die Feuerkraft der Bombe auf das Maximum verlängert. Es wird nur durch einen Sound beim Aufsammeln gemerkt und natürlich, wenn man die sieht.



## 5.4 Specials

Wenn der Punkt Specials aktiv ist, werden zufällig Specials auftreten. Bei Specials gelten besondere Bedingungen.

### HAHA

- Es gibt nur Miniaturbomben (HAHA)
- Man kann nur durch eine andere Krankheit geheilt werden (diese hält nur eine kurze Zeit, dann ist man geheilt)

### BOOOOM

- Jeder Player hat von Anfang an unendlich viele Bomben
- Jede Bombe hat unbegrenzte Reichweite

### NUKE'EM

- Von Anfang an kleinere Bomben als normal
- Einen Schutz gratis
- Jeder hat die Krankheit Nuke'em

### ROCK'N'ROLL

- Keine Steine zum Sprengen
- Jeder hat einen Controller
- Jeder hat einen Schutz

### HASTE

- Das gesamte Spiel läuft viel schneller, d.h. die Bomben explodieren fast sofort nach dem Legen.

### SIMPLE

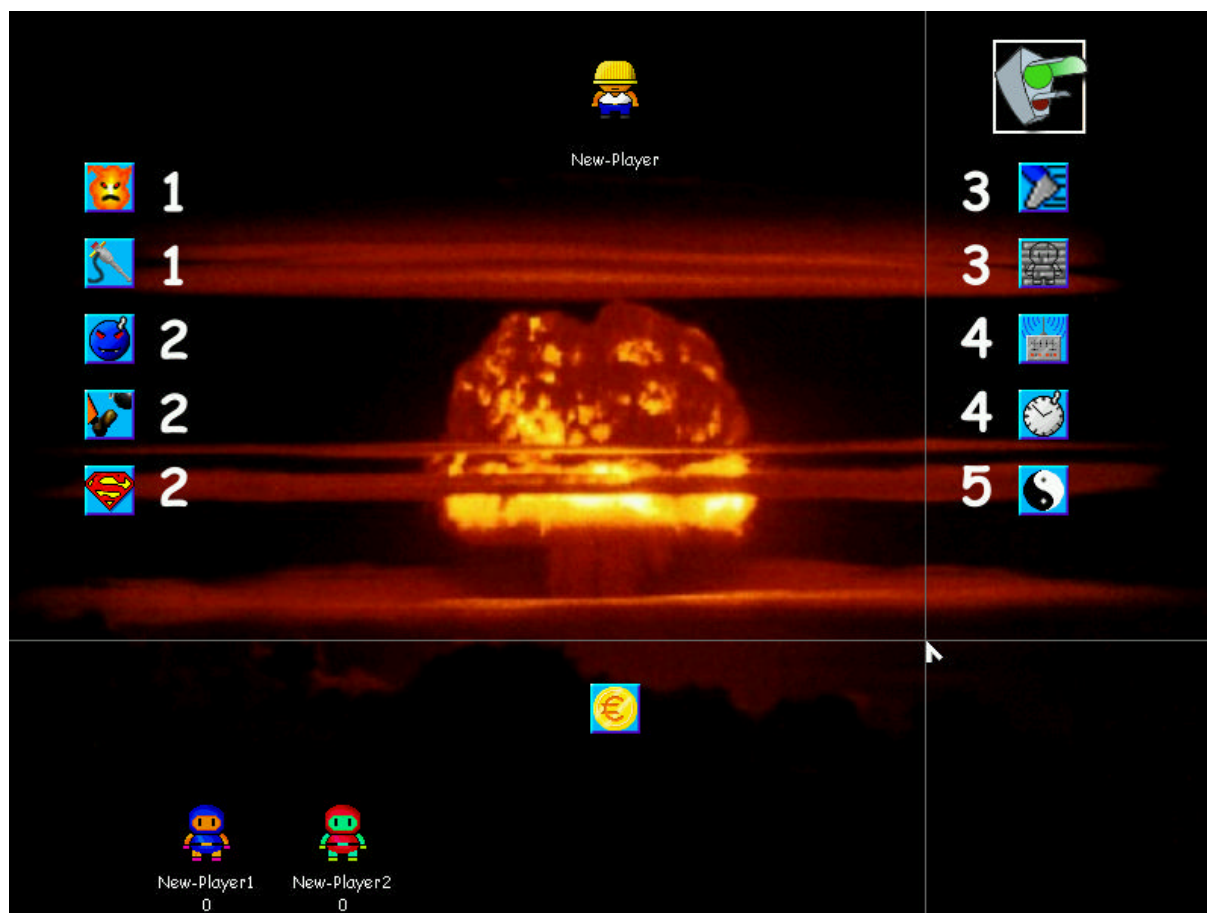
- Keine Extras
- Jeder kann Wände schieben
- Jeder kann Bomben kicken

## 5.5 Shop

Im Shop kann jeder Player der Münzen hat, diese in Extras für die nächste (NUR DIE NÄCHSTE) Runde eintauschen.

Dafür muss er den Cursor einfach über das gewünschte Extra Positionieren und „Feuer“ drücken.





Er kann aber auch sparen (oben rechts auf das Startsymbol klicken) oder je eine Münze einem anderen Spieler schenken (auf anderen Player klicken).

## 5.6 Tipps & Tricks

- Genau überlegen welche Extras man einsammelt, da sie sich zum Teil ja gegenseitig aufheben (Bomb – Timebomb – Controller / YinYang – Ghost)
- Anfänger sollten besser einen Bogen um die Timebomb und den Controller machen
- Bomben immer so legen, dass sie so viele Wände wie möglich trifft (Kreuzungen)
- Auch im Deathmatch kann man Teams bilden: ALLE gegen den Besten, danach macht das Spiel unter sich aus
- zu viel Speed ist gefährlich
- Krankheiten sind nicht immer schlecht (z.B. Nuke'em)
- Andere „unerwartet“ mit Krankheiten anstecken (z.B. Invers)
- nicht in Sackgassen laufen, wenn der Gegner in der Nähe ist.
- wenn die Hupe ertönt, nicht einfach weiter Bomben legen, sondern auf die Nähe der Gegner zum Stoppschild achten! Zur Not einfach einen Ghost aufsammeln und hin zu ihm.
- mit YinYang und einer Timebomb/Controllerbomb und einem Gegner ohne Schutz, kann man sich auf ihn werfen und die Bombe zünden (auch mehrmals☺)
- im Team Easy kann sich das Team mit mehr Spielern auf das kleinere stürzen und Kamikaze begehen – reicht ja wenn einer überlebt
- heranrasende Wände werden durch Bomben geblockt



- Merke welche Bombenart du hast und wie lang der Feuerstrahl ist
- Meistens gewinnt der, der am schnellsten die meisten Steine sprengt, da der auch viele Extras bekommt.
- Man kann ganz einfach eigene Lieder einbinden: einfach eine WAVE-Datei in das Verzeichnis MUSIC als Name+„.WAV“ abspeichern!
- Auch eigene Player-Grafiken kann man einbinden: in Verzeichnis PLAYER liegen alle Standard-Männchen von MASTER BLASTER. Suchen Sie sich eins aus, umzeichnen und unter einen anderen Namen wieder abspeichern. (GRÜN ist die durchsichtige Farbe) Wenn man jetzt noch eine WAVE-Datei mit gleichem Namen auch dorthin speichert, ist das dann der Sterbesound.
- Rezept für durchgeknallten Level:  
Man nehmen einen Level Empty und für bei:  
40 Bomb                      20 Speed                      30 Fire  
40 Fist                      1 Death                      1 Stop  
auto. Fragezeichen      alles andere auf 0 Stellen!



## 6 Troubleshooting

Problem :

- Bei Funktastaturen kann es zu Haklern der Bewegung kommen, da die Tastaturen Probleme beim Übermitteln von mehreren gleichzeitig gedrückten Tasten haben.

Lösung:

- 🔥 Andere Tastatur anschließen!

Problem:

- Das Spiel hakelt stark auf Client-Rechnern.

Lösung:

- 🔥 NICHT ÜBERS INTERNET SPIELEN
- 🔥 alle anderen Tasks beenden
- 🔥 100 MBit LAN anschaffen

Problem:

- Bei den Client Rechner ist kein Sound zu hören

Lösung:

- 🔥 Lautsprecher am SERVER anschließen

