

# DESERTS OF DUNE



# Deserts of Dune

## Benutzerdokumentation

### Inhaltsverzeichnis

Client.....	3
Deserts of Dune als Spieler beitreten.....	3
Deserts of Dune als Zuschauer beitreten .....	3
Leveleditor .....	4
Bedienung.....	4
Neue SzenarioConfig erstellen .....	4
Neue PartyConfig erstellen .....	5
Vorhandene Config bearbeiten .....	5
Künstliche Intelligenz (KI) .....	7

## Client

### Deserts of Dune als Spieler beitreten

Um einer Party Deserts of Dune als aktiver Spieler beizutreten, klickt man auf dem StartScreen auf den „Join as player“-Button.

Anschließend wird man vom Programm aufgefordert, seinen Nickname, die IP-Adresse und die Portnummer des Game Servers einzugeben.

Anschließend wartet die Anwendung darauf, dass sich ein zweiter Spieler in den Server einloggt. Sobald beide Spieler sich zum Server eingeloggt haben, wird man automatisch zum Hauswahl Screen weitergeleitet.

Auf diesem werden dem Spieler 2 Häuser zur Auswahl angezeigt, aus denen er sich für eins entscheiden muss.

Nachdem beide Spieler ihre Häuser ausgewählt haben wird der Spielbildschirm geöffnet und das Spiel beginnt.

Dem Spieler werden nacheinander in der Movement Phase Spieler angezeigt, die er bewegen kann oder mit denen er Aktionen ausführen kann. Beides wird über die Buttons gesteuert und ggf. Zielfelder/Opfer mit Klick auf die Karte oder den Gegner bestätigt.

### Deserts of Dune als Zuschauer beitreten

Um einer Party Deserts of Dune als Zuschauer beizutreten, klickt man auf dem StartScreen auf den „Join as spectator“-Button. Anschließend wird man vom Programm aufgefordert, seinen Nickname, die IP-Adresse und die Portnummer des Game Servers einzugeben.

Anschließend wartet die Anwendung darauf, dass sich die beiden aktiven Spieler einloggen und wenn diese ihre Häuser ausgewählt haben, wird man als Zuschauer direkt weitergeleitet zum GameScreen.

Sollte ein Zuschauer zu einem bereits laufenden Spiel beitreten, wird er ohne Verzögerung zum GameScreen weitergeleitet.

# Leveleditor

## Bedienung

Im Szenario Editor kann mit dem Mausrad (alternativ mit + oder -) aus der Karte rein- und herausgezoomt werden. Mit der linken Maustaste werden die verschiedenen Feldtypen auf der Karte platziert. Im herangezoomten Zustand kann mit der rechten Maustaste die Karte verschoben werden.

Auf dem Feld können die Feldtypen Flachsand, Düne, Felsplateau, Gebirge, Heliport und Stadt platziert werden.

## Neue SzenarioConfig erstellen

Eine neue SzenarioConfig kann erstellt werden, indem man auf dem StartScreen auf den „new map“-Button klickt. Anschließend öffnet sich ein Dialog zum Eingeben der Feldgröße.

**ACHTUNG:** Die Feldgröße kann im Nachhinein nicht mehr verändert werden!

**ACHTUNG:** Eine neue Karte muss aus mindestens 4 Feldern bestehen ( $\text{Höhe} \cdot \text{Breite} > 4$ )

Nach dem Eingeben der Feldgröße wird der eigentliche Editor geöffnet. Das Feld wird standardmäßig komplett mit Flachsand gefüllt und der User kann sein gewünschtes Feld aufbauen, indem er zuerst seinen gewünschten Feldtyp auswählt und dann mit Klick auf die Karte platziert.

**ACHTUNG:** Die Map kann nur gespeichert werden, wenn genau 2 Städte platziert werden!

Mit Klick auf den Pfeil oben links auf dem Szenario Config Screen gelangt der Benutzer zurück zum Startbildschirm des Editors und seine Config wird verworfen und damit nicht gespeichert.

Mit Klick auf das Speichersymbol oben rechts auf dem Szenario-Config Screen öffnet sich ein Fileexplorer, um den Speicherort der generierten Config Datei auszuwählen.

## Neue PartyConfig erstellen

Eine neue PartyConfig kann erstellt werden, indem man auf dem StartScreen auf den „new Config“-Button klickt.

Anschließend öffnet sich direkt ein Fenster zum Konfigurieren der Charakterwerte. In diesem Fenster werden automatisch Standardwerte geladen, die der Benutzer nur noch nach seinem Willen anpassen muss. Hat der Benutzer die Charakterwerte fertig angepasst kann er mit klicken des Pfeils oben rechts zur Eingabe der Partydaten weiterspringen. Auch auf dem neu erscheinenden Party-Config Fenster werden Standardwerte geladen, die angepasst werden müssen.

**ACHTUNG:** Werden illegale Werte in die Eingaben eingesetzt, so werden die Werte nicht übernommen. Anstatt der illegalen Werte werden die letzten Eingaben in die Config Datei übernommen, die noch legal waren (im Zweifelsfall die Standardwerte).

Zwischen dem Character-Config Screen und dem Party Config Screen kann der Benutzer beliebig oft hin und her wechseln. Solange er valide Werte Einträgt bleiben diese beim Wechseln der Seiten gespeichert. Um die Seiten zu wechseln kann er entweder den Pfeil oben rechts auf dem Character-Config Screen nutzen um zur Party Config zu gelangen. Oder er benutzt den Pfeil oben links auf dem Party Config Screen um zum Character Config Screen zu kommen.

Mit Klick auf den Pfeil oben links auf dem Character Config Screen gelangt der Benutzer zurück zum Startbildschirm des Editors und seine Config wird verworfen und damit nicht gespeichert.

Mit Klick auf das Speichersymbol oben rechts auf dem Party-Config Screen öffnet sich ein Fileexplorer um den Speicherort der generierten Config Datei auszuwählen.

## Vorhandene Config bearbeiten

Eine Vorhandene Config kann bearbeitet werden, indem der Benutzer auf dem Startbildschirm den „edit config“ Button drückt.

Es öffnet sich ein Fileexplorer, in dem der Nutzer die zu bearbeitende Config auswählen soll. Dabei ist egal, ob es sich um eine Party Config oder eine Szenario Config handelt. Die Anwendung erkennt die Config-Dateien automatisch und öffnet entsprechend den korrekten Editor. Ab hier funktioniert die Bearbeitung gleich wie beim erstellen einer neuen Config Datei.

# Künstliche Intelligenz (KI)