

Documentation: Drinking Game PC Edition*

Dominik Huber

01/04/2020

Abstract

Documentation fuer das Drinking Game. Alle Updates im Repo
<https://github.com/HawkmoonEternal/game1>
Dies ist eine Beta Version. Bitte alle Bugs an mich melden.

1 Setup

- Oeffne <https://github.com/HawkmoonEternal/game1>
- Gehe zu "Releases"
- Beim aktuellsten Release unter Assets: Lade sourceCode.zip runter
- An beliebigem Ort entpacken
- Im Ordner DrinkingGame => New Unity Project Data: Entpacke "sharedassets0.assets.zip" und loesche die zip datei anschlieend
- Eine Ebene hoeher im Ordner Drinking Game: oeffne "New Unity Project.exe"
- 1920 x 1080, Haken bei "Windowed" und druecke auf "ok"
- Sobald das Menu erscheint wird unten der Pfad angezeigt. I.d.R. C: => Users => [user] => AppData => LocalLow => DefaultCompany => New Unity Project. (Es sollte sich dort ein Order namens "Unity" und die Datei player.log befinden. Mglicherweise sind einige Ordner des Pfades versteckt. In diesem Fall: 1. Open File Explorer from the taskbar. 2. Select View ; Options ; Change folder and search options. 3. Select the View tab and, in Advanced settings, select Show hidden files, folders, and drives and OK.
- Verschiebe die Datei data.zip aus dem Order "Drinking Game" in diesen Order und enpacke sie dort. Erstelle einen neuen Order mit dem Namen deiner Wahl. Am besten deinen eigenen Namen. (Im Folgenden als *Dein ErstellterOrder* bezeichnet

*All rights reserved to Die Sippschaft

- Schliesse das Game und oeffne es neu. Fertig.

2 Im Game

Waehle im Menu ganz unten IM-MER deinen Namen aus!!!

2.1 Felder erstellen

- Speichere Bilder fr die Felder im Ordner C: => Users => [user] => AppData => LocalLow => DefaultCompany => New Unity Project => DeinErstellterOrder. Verwende am Besten annhernd quadratische Bilder mit hoher Auflsung.
- Gehe auf createFields.
 - Gib den Titel des Feldes ein.
 - Gib optional eine Schwierigkeitsstufe zwischen 1 und 3 ein (wird noch nicht verwendet).
 - Gib den Pfad/Namen des Bildes ein: "*DeinErstellterOrdner*/NameDesBildes.[Endung des Bildes]". Bsp: "Domi/bier.jpg"
 - Gib optional eine Anzahl an Feldern an, die man vor/zurueck gehen muss. (negativ fr zurueck. Benutze 666/-666 wenn die Anzahl an Schritten vor/zurck gewrfelt werden soll.
 - Gib eine Beschreibung des Feldes ein
 - Druecke auf den Haken unten Rechts um das Feld zu Speichern. (Links sollte eine Betstaetigung angezeigt werden)
 - Anschließend kannst du die Werte fr das naechste Feld eingeben/aendern.

2.2 Board erstellen

- Druecke auf create Boards
- Gib den Namen des Boards oben rechts ein.
- Gib die Seitenlaenge des Boards ein. (z.B. 7 fuer 49 Felder)
- Rechts siehst du alle erstellten Felder. Druecke auf das entsprechende Feld um es dem Board hinzuzufuegen. Achte auf die richtige Reihenfolge.
- Links siehst du die Felder die dem Board hinzugefuegt wurden. Wenn du alle Felder hinzugefuegt hast druecke auf saveBoard um das Board zu speichern.

2.3 Neues Spiel starten

- Gib optional einen Seed für den Randomgenerator ein.
- Wähle die Anzahl an Spieler
- Gib die Namen der Spieler ein
- Wähle ein Board aus.
- Drücke auf den Pfeil nach rechts um das Spiel zu starten.

2.4 Main Game

- Wenn oben steht: "Spielername: It's your turn." Drücke oben rechts auf den Pfeil um die Runde des nächsten Spielers zu beginnen
- Warte während gewürfelt wird und die Spielfigur sich bewegt. Es öffnet sich ein Fenster in dem beschrieben wird was auf diesem Feld zu tun ist.
- Wenn das Feld ausgeführt wurde drücke im Fenster auf den Pfeil rechts unten. **Vorsicht Known Bug: Bei manchen Feldern (z.B. nochmal Würfeln) muss abgewartet werden bis das fertig ausgeführt wurde sonst crashed das Game)**
- oben links kann zur zweiten Kamera (und zurück geschaltet werden). Die zweite Kamera kann frei bewegt werden. Steuerung: w,a,s,d: vor,zurück,links,rechts
r,t: runter,hoch f,c: Rotation um x-Achse, g,v: Rotation um y Achse.
(Known Bug: Je nach Rotation können die Achsen tauschen. Steuerung braucht etwas Übung)
- Um zu gewinnen muss man genau auf das letzte Feld kommen

2.5 Selbst erstellte Felder/Boards weitergeben

- **Weitergeben:** im Ordner C: => Users => [user] => AppData => LocalLow => DefaultCompany => New Unity Project erstelle eine zip datei aus der Datei nameField.txt, nameBoard.txt und Ordner *DeinErstellterOrdner* und schicke die zip datei an die anderen.
- **Einfügen:** Entpacke die zip Datei im Ordner C: => Users => [user] => AppData => LocalLow => DefaultCompany => New Unity Project und ersetze Dbei ggf. vorhandene Dateien.