



Projektbericht
Studiengang : Informatik

Belt Wars Spielanleitung

von

Sebastian Flum, Markus Harder, Daniel Heizenreider, Patrick
Kneifel, Tomy Nguyen,

76855, , 70772, 29224, 74750

Betreuer Professor: Prof. Dr. Carsten Lecon

Einreichungsdatum : 10. Februar 2021

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
1 Spielanleitung	2
1.1 Start	2
1.2 Intro	2
1.3 Menü	2
1.4 Spielbeginn	4
1.5 Schießen	4
1.6 Healthbar	5
1.7 Schiffe steuern	5
1.8 Support Ship Event	6
1.9 Pause	6
1.10 Ziel	6

1 Spielanleitung

1.1 Start

Mit dem Ausführen der BeltWars.exe kann das SPiel gestartet werden.

1.2 Intro

Zu Spielbeginn erscheint ein Intro, das die Geschichte zum Spiel erzählt. Das Intro kann bei Bedarf mit der Escape-Taste, der Leertaste oder Enter übersprungen werden.

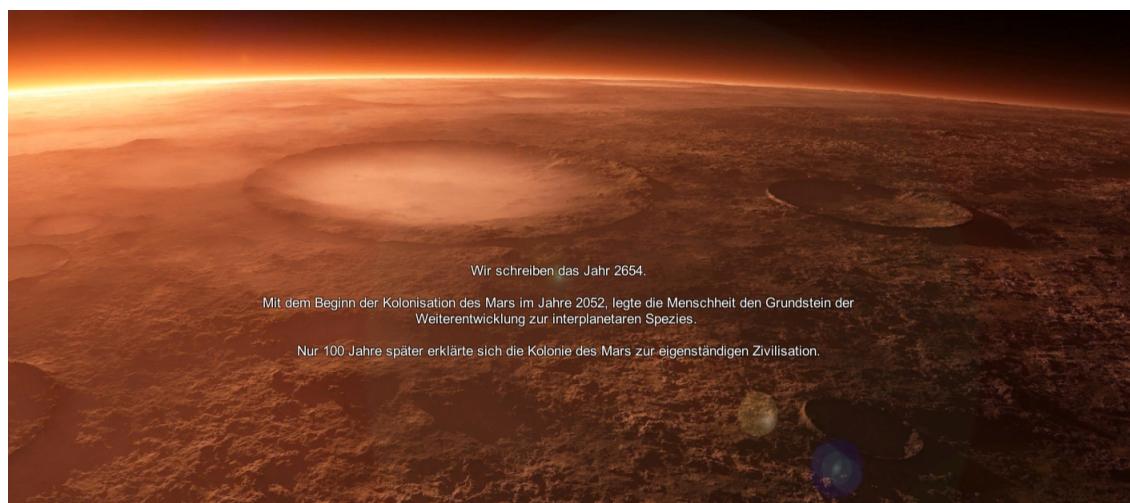


Abbildung 1.1: Intro Szene

1.3 Menü

Das Haupt-Menü zeigt 3 Buttons. Der Play-Button wechselt zur Seite mit den Spielvoreinstellungen bevor ein Spiel begonnen werden kann. Unter Settings kann

man die Lautstärke von Musik und Effekten anpassen. Mit Quit wird das Spiel beendet.



Abbildung 1.2: Play Menu

Unter den Spieleinstellungen wählt man den gewünschten Spielmodus:

- Singleplayer für ein Spiel gegen die KI.
- Multiplayer für ein Spiel gegen einen anderen Spieler auf zwei Geräten im lokalen Netzwerk.
- Local Multiplayer für ein Spiel gegen einen anderen Spieler auf einem Gerät.

Die "Asteroid Density" bestimmt die Anzahl der Asteroiden. "Number of Ships" legt die Anzahl der Schiffe pro Spieler fest. Das spannendste Spielerlebnis wird mit den Grundeinstellungen (Asteroid Density=High, Number of Ships=6).

Im Singleplayer und Local Multiplayer wird das Spiel gestartet, sobald man den Start-Button betätigt. Im Multiplayer gelangt man mit Next zur nächsten Seite, wo man zwischen Host und Client wählen kann.

Als Host drückt man den Host Game-Button und wartet auf den Client. Mit Cancel wird der Vorgang abgebrochen. Drückt man den Back Button landet man wieder in der Spielauswahl. Der Client gibt die IP des Hosts ein und drückt den Client Game-Button. Wenn beide soweit sind, wird das Spiel gestartet.

1.4 Spielbeginn

Danach wird die Spielwelt generiert und erscheint auf dem Bildschirm. Dies ist die MainScene in der das Spiel statt findet. Zu Beginn sieht man die Raumschiffe und Asteroiden, die zufällig auf der Spielwelt platziert wurden.

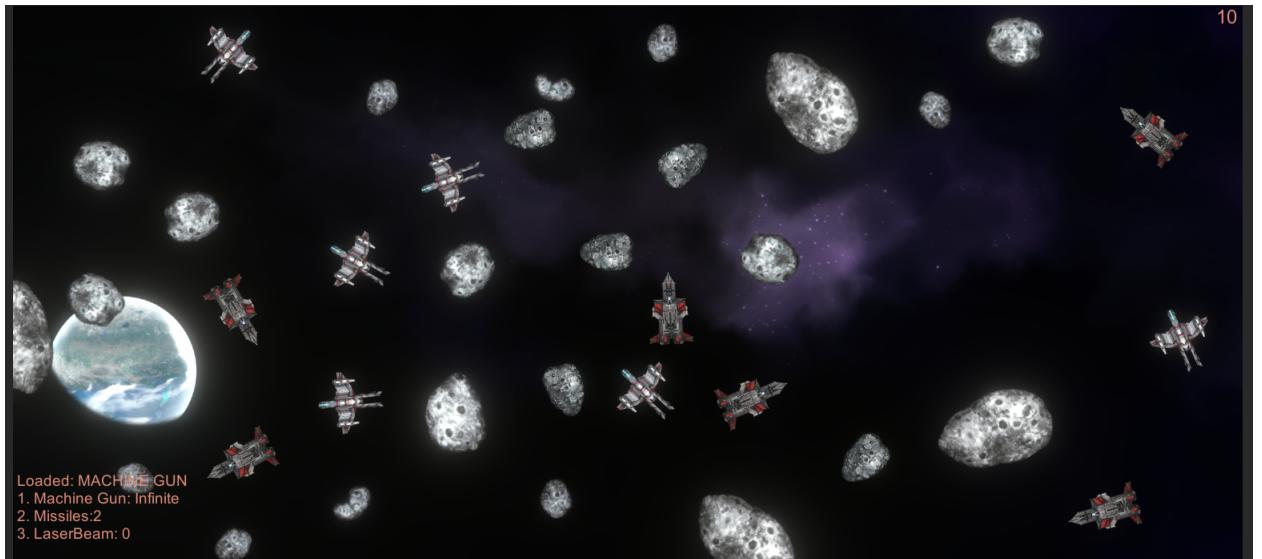


Abbildung 1.3: Szene beim Start des Spieles

Rechts oben in der Ecke des Bildes ist ein Timer von 15 Sekunden zu sehen. Dieser zeigt an, wie viel Sekunden noch übrig sind, bis der nächste Spieler dran ist.

1.5 Schießen

Links unten ist ein Textfeld zu sehen, das die Info gibt auf welchen Tasten man die Waffen auswählt und wie viel Munition von den Waffen noch übrig ist.

- Auf der Taste 1 liegt die Machine-Gun, die unendlich Munition besitzt, aber die schwächste Waffe im Spiel ist.
- Auf der Taste 2 liegt der Rocket-Launcher, der stärker als die Machine Gun ist, und dessen Munitionsvorrat begrenzt ist.
- Auf der Taste 3 liegt der Laser-Beam, der nur über das Item des Support-Ship aufgenommen werden kann. Der Laser-Beam ist die stärkste Waffe im Spiel und zerstört alles mit einem Schuss..

Um mit einer gewählten Waffe zu schießen muss die Leertaste gedrückt werden. Pro Runde kann nur einmal geschossen werden.

Mit den Waffen können Asteroiden und Schiffe zerstört werden.



Abbildung 1.4: Healthbar des Raumschiffes

1.6 Healthbar

Sobald ein Schiff getroffen wurde, zeigt die Healthbar die verbleibende Energie des Schiffes an. Bei einem unversehrten Schiff wird keine Healthbar angezeigt.

1.7 Schiffe steuern

Pro Runde kann nur mit einem Schiff gesteuert werden. Um zu erkennen welches Raumschiff zu Beginn einer Runde aktiv und steuerbar ist, erscheint für einige Sekunden ein blinkender Kreis, um das aktive Schiff.

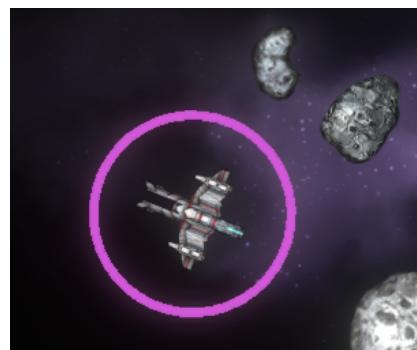


Abbildung 1.5: Aktives Raumschiff

Mit den Tasten WASD kann ein Raumschiff gesteuert werden.

1.8 Support Ship Event

Während des Spiels kann zwischen manchen Runden das Support-Ship-Event eintreten. Das Support Ship platziert zufällig auf der Map Items, welche von den Schiffen aufgesammelt werden kann. Das Item kann den Laser Beam, Munition für den Rocket Launcher oder ein volle Gesundheit enthalten.



Abbildung 1.6: Support Ship Event

1.9 Pause

Mit der P-Taste kann das Pause-Menü aufgerufen werden. Darin kann das Spiel beendet werden oder die Spiellaustärke kann angepasst werden.

1.10 Ziel

Ziel des Spieles ist es alle gegnerischen Schiffe zu zerstören.