

# Nutzerhandbuch

Kapitel 1: Spielstart & Installation 2

Kapitel 2: Spielübersicht 2

Kapitel 3: Ende, Neustart und Hilfe 4

Kapitel 4: Bewegung 5

Kapitel 5: Befehle 5

Kapitel 6: Sprachsystem 6

Kapitel 7: Zielstellung 6

## Kapitel 1. Spielstart & Installation

Das Spiel braucht nicht installiert werden. Es bedarf nur die Zip-Datei in den gewünschten Ordner zu entpacken.

### Unter Windows:

Um das Spiel zu starten ist ein Doppelklick auf die `alice.bat` notwendig. Das Spiel startet sofort und es ist ohne Probleme spielbar.

### Unter Linux:

`alice.jar` als Startbar deklarieren und einfach diese JAR starten.

## Kapitel 2. Spielübersicht



1) Das bist du, Alice.

2) Das Ausgabefenster gibt genaue Details über deine Umgebung und auch das was passiert.

3) Die Aktuelle Ansicht des Raumes.

- 4) Gegenstände und Personen die nach genauerer Betrachtung sich in den Raum aufhalten.
- 5) Dein Inventar. Dort lagern die Gegenstände die du während deiner Reise sammelst.
- 6) Die Windrose ist notwendig um dich im Wunderland fortzubewegen. Genaueres im Kapitel: „Bewegung“.
- 7) Zeigt deine Aktuelle Größe an. Die Größe kann durch spezielle Leckereien geändert werden.
- 8) Dort Befinden sich die Buttons für Hilfe. Neustart. und Ende.
- 9) Dort siehst du welchen Gegenstand oder welche Bewegungsrichtung du zurzeit ausgewählt hast.
- 10) Hier befinden sich die Hilfsmittel mit dem du mit der Spielwelt interagierst. Sei es etwas aufzusammeln, einzusetzen, oder nur zu bewegen.

### Kapitel 3) Ende, Neustart und die Hilfe

Bei Punkt 8 Gibt es ein Fragezeichen für Hilfe. Ein Runder Pfeil des Neustartes. Und das X für das Beenden des Spiels.

Wenn du auf den X Klickst. Kommt eine Kurze aussage von Alice und nach 3 Sekunden schließt sich das Fenster.

Bei Neustart des Spiels wird es Auf den Anfangszustand zurückgesetzt.

**!!! Achtung !!!** Neustart und Ende werden ohne Erneute Abfrage sofort ausgeführt.

Bei der Hilfe: Ohne Auswahl eines Wertes bekommt man für das Klicken des Kommandos eine Kurze Hilfe ausgegeben. Wenn man den Fragezeichen Button nutzt gibt er eine kurze Übersicht darüber was du machen musst und was du für Möglichkeiten hast.

## Kapitel 4) Bewegung

Die Bewegung ist recht simple. Klicke einfach bei der Windrose <6> auf die Richtung und dann bei den Kommandos <10> den Geh Befehl und schon wechselst du in den nächsten Raum.

Solltest du die falsche Richtung ausgewählt haben. Kannst du ganz einfach Löschen in dem du auf „Auswahl löschen“ Klickst.

## Kapitel 5) Befehle

Neben dem Geh-Befehl gibt es noch 4 Andere Befehle.

Der Guck-Befehl wird genauso verwendet wie der Geh-Befehl nur als Auswahl Spieler und Rauminventar zur Verfügung stehen.

Wie der Geh-Befehl und der Guck-Befehl funktioniert auch der Nimm-Befehl. Man benötigt ihn um Gegenstände aufzusammeln und sie in dein Inventar zu legen.

Der Nutz-Befehl ist Komplexer. Hier muss man meist mehrere Gegenstände Kombinieren. Diese Gegenstände können mit Personen, Richtungen, anderen Gegenständen oder auch alleine benutzt werden.

## Kapitel 6) Das Sprachsystem

Die Anwendung des Sprachsystems ist wie immer die gleiche. Doch dann Werden die Kommando Buttons zu Nummern. Je nach dem Was du dem Kaninchen Fragen oder Antworten willst, musst du die entsprechende Nummer drücken.

Die letzte Antwort ist die womit man das Gespräch beenden kann.

## Kapitel 7) Zielstellung

Das Ziel ist es einen Weg aus dem Wunderland zu finden. Befreie dich von dem Was geht. Das Wunderland hat seine eigenen Gesetze.