

# BEDIENUNGS ANLEITUNG

Programmierpraktikum 2015

Team A2

LURRA

SIRAT AHMADI  
CAROLA BRINGS  
MOHAMED HAFIT  
AMIN OULAD  
K. VANESSA SCHÄFER  
HALIT VADAR

# ÜBER DIESES SPIEL

Lurra ist die Neuinterpretation des beliebten von Re-Logic entwickelten Open-World Spiels „Terraria“. Der Name „Lurra“ kommt aus dem baskischen und bedeutet Erde, so wie Terraria von lat. Terra, Erde abstammt.

In dem Spiel kann eine zufällig generierte Spielwelt erforscht und bearbeitet werden. Dazu kann der Spieler die Umwelt abbauen, neu aufbauen und gegen verschiedene Gegner kämpfen. Außerdem gibt es verschiedene Quests die er zu meistern hat.

Natürlich kann man auch im Mehrspielermodus als Team zusammenarbeiten oder in spannenden Matches gegeneinander antreten.

## Systemanforderungen

Für dieses Spiel wird ein Arbeitsspeicher von mindestens **2GB** benötigt sowie ein Prozessor mit einer Taktgeschwindigkeit von mindestens **2.0 GHz**. Zudem werden auch ordnungsgemäß installierte Sound-Treiber und eine Netzwerkunterstützung benötigt, um die Online-Features wie der Facebook-Upload sowie der Multiplayer-Modus nutzen zu können. Unbedingt zu beachten ist, dass eine Maus mit „**Mouse Wheel**“ benötigt wird!

# STARTMENÜ

Nach dem Start des Spiels können zunächst verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Außerdem ist es möglich unterschiedliche Spielfigur-Themes auszuwählen.



# EINSTELLUNGEN

Unter Einstellungen finden sich folgende Optionen



# AVATAR

Unter dem Menüpunkt Avatar kann das Geschlecht der Figur gewählt werden. Zur Auswahl stehen ein weiblicher und ein männlicher Avatar.



# SOUND

Außerdem können sowohl die Spielsoundeffekte als auch die Hintergrundmusik an- und ausgeschaltet werden.



# NETZWERK

Das Spiel kann sowohl lokal als auch online im Multiplayer gespielt

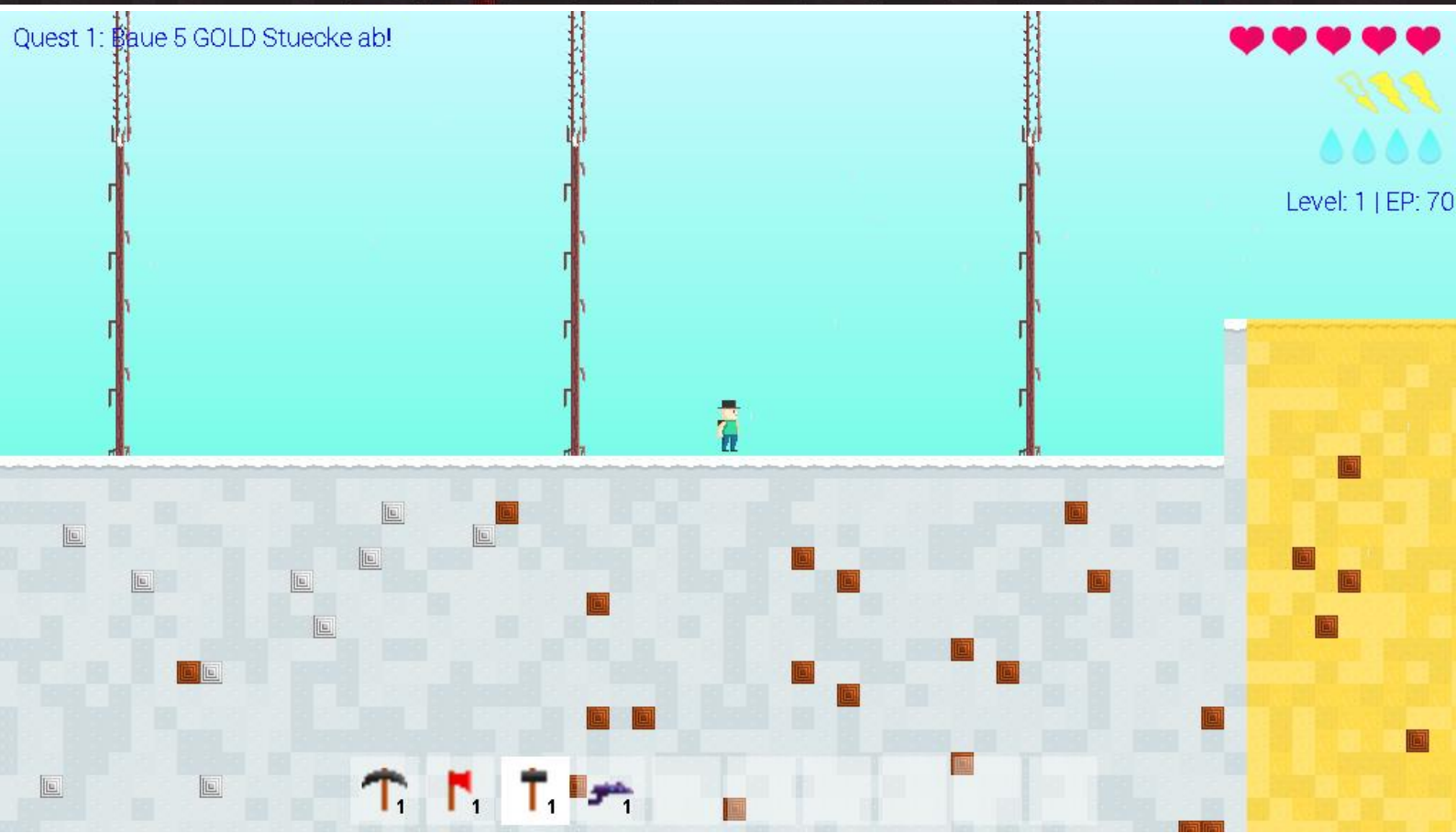


Zunächst muss ein neuer Server gestartet werden. Hierbei werden die IP-Adresse des Servers und eine beliebige Portnummer abgefragt. Mittels IP-Adresse und Portnummer kann auch ein Spiel erstellt oder beigetreten werden. Sind alle Informationen eingegeben gelangt man in die Lobby und kann sich dort über den Chat mit seinen Mitspielern unterhalten oder einer der beiden Spielmodi auswählen.



# GAMEPLAY

Zu Beginn des Spiels steht der Spieler mitten in der Welt, er kann in beide Richtungen unendlich weit laufen, wobei sich die Landschaft und Tageszeit verändern.



# INVENTAR & WERKZEUGE

Mit dem Mausrad kann ein passendes Werkzeug ausgewählt werden. Es gibt fünf verschiedene Werkzeugtypen.



Eine Axt zum Fällen der Bäume und zum Sammeln von Holz.



Eine Spitzhacke zum Abbauen von Erde und Edelsteinen.



Ein Hammer zum Abbauen von Metallen.



Ein Schwert zum Bekämpfen von Gegnern aus nächster Nähe.



Eine Pistole zum Bekämpfen von Gegnern aus der Ferne.

# INVENTAR & TILES

In der Welt gibt es verschiedene Tiles, die abgebaut werden.

Erde



Gras



Eis



Sand



Gold



Silber



Kupfer



Eisen



Diamant



Smaragd



Rubin



Saphire





Abgebaute Tiles werden in der unteren Inventarzeile angezeigt. Wie bei den Waffen kann man auch hier mit dem Mausekursor eine Zelle in der Inventarleiste auswählen und so zum Beispiel neue Objekte bauen. Bei Drücken der Taste-C wird die Inventarleiste erweitert.

# CRAFTING






















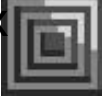


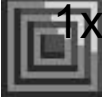










Mit den abgebauten Materialien können neue Gegenstände erstellt werden. Dazu muss durch Drücken der Taste-F der Craftingbereich geöffnet werden.



Per Mausclick können Gegenstände im Inventar ausgewählt werden und in den Craftingbereich gezogen werden. Mit der linken Maustaste wird nur ein Tile von dem jeweiligen Materialhaufen aufgenommen. Mit der rechten Maustaste kann man den ganzen Haufen aufnehmen. Beim Verwenden eines gültigen Rezeptes werden die Bestandteile in einen neuen Gegenstand umgewandelt, welcher in der Produktzelle ganz rechts erscheint. Erst nach aufheben des Produktes leert sich der Craftingbereich und man kann erneut craften.



# CRAFTING REZEpte

Fackel 	3x 	1x 	3x 
Axt 	5x 	4x 	
Schwert 	5x 	4x 	
Rüstung 	5x 	4x 	
Ironman 	5x 	4x 	
Captian 	5x 	4x 	
Burger 	1x 	1x 	
Zaubertrank 	1x 	1x 	1x 
TNT 	2x 	7x 	
Bluerock 	5x 		
Batterie 	9x 		
Schalter 	7x 		



# GESUNDHEIT & LEBEN

Während des Spiels braucht der Spieler gewisse Gegenstände um am Leben zu bleiben. Diese Bedürfnisse können anhand der Statusbar auf der rechten oberen Seite überwacht werden.



Dieses Symbol zeigt an wieviel Energie der Spieler noch hat. Die Energie kann aufgeladen werden durch Nahrung oder Tränke. Sinkt die Energie auf Null, so geht ein Leben verloren.



Dieses Symbol zeigt an wie der Wasservorrat des Spielers ist.

Ist kein Vorrat mehr vorhanden, geht ein Leben verloren.



Dieses Symbol zeigt die verbliebenen Leben an. Sinkt es auf Null stirbt der Spieler und das Spiel ist verloren.

Quest 1: Baue 5 GOLD Stuecke ab!



# FACEBOOK

Beim Drücken der Taste-L wird ein Screenshot des Spiels aufgenommen und bei Facebook hochgeladen.

# BLUEROCK

Bluerock ist eine besondere Art von Tiles die hergestellt werden kann.

Bluerocks können Strom tragen, den sie aus Batterien erhalten. Stößt ein Bluerock an einer der vier Seiten an einen Strom tragenden Bluerock oder einer Batterie, so trägt er selber Strom, ansonsten nicht.

Außerdem können logische Schaltungen erstellt werden mit Hilfe von Schaltern oder NAND Gittern, die ebenfalls gecraftet werden können.

Die NAND Gatter nehmen jeweils die Bluerocks oben und unten als Eingang und geben auf der linken bzw. rechten Seite den durch NAND berechneten Wert an einen angrenzenden Bluerock weiter. Wenn ein Bluerock an die vierte Seite des Gitters angrenzt so gibt es keine Wechselwirkung. Da die NAND-Verknüpfung ein vollständiges System ist, kann mit diesem Gatter jede Schaltung realisiert werden.

# SPEICHERN & BEENDEN

Beim Drücken der ESC-Taste wird das Spiel unterbrochen. In dem daraufhin angezeigten Menü kann das Spiel Fortgesetzt, Gespeichert oder Beendet werden.

**FORTSETZEN**

**HAUPTMENU**

**SPEICHERN**

**BEENDEN**