

Spieleentwicklung Produktdokumentation

bei

Hochschule Aalen

von

Veronika Scheller 79888

Simon Ruttmann 80751

Michael Ulrich 77607

Einreichungsdatum : 28. Juni 2022

Installationsanleitung

Um das Spiel zu starten, muss der Order „Game“ geöffnet und das Programm „Des Kriegers Erinnerung.exe“ ausgeführt werden. Daraufhin sollte das Spiel auf dem Titelschirm beginnen.

Wichtig: Dateien innerhalb des Ordners dürfen nicht verändert werden (verschoben, umbenannt, gelöscht, usw. . .)!

Spielanleitung

Um ein Spiel zu beginnen, drückt man „New Game“, dies öffnet das Spielfeld und man befindet sich mitten im Spiel. Zu jeder Zeit wird die aktive Figur durch einen Bodenmarker markiert. Eigene Figuren erhalten einen orangenen Marker, Gegnerische einen Gelben.

Während man am Zug ist, werden alle Zugmöglichkeiten für die aktive Figur markiert. Blaue Marker signalisieren Bewegungsmöglichkeiten. Rote Marker Angriffsmöglichkeiten. Um einen Zug durchzuführen, klickt man mit der linken Maustaste auf eines der markierten Felder, daraufhin wird eine Aktion durchgeführt und die nächste Figur ist dran.

Sobald alle Figuren des Spielers einen Zug durchgeführt haben, führt die gegnerische KI ihre Züge aus. Die Zugreihenfolge aller Figuren ist dabei festgelegt und kann nicht verändert werden.

Das Spiel ist vorbei, sobald ein Spieler alle seine Figuren verliert. Um während einem Spiel ins In-Spiel Menü zu gelangen, drückt man ESC. Von hier aus hat man die Möglichkeit das Menü wieder zu schließen und weiterzuspielen. Alternativ kann man sich auf den Titelschirm zurück begeben und ein neues Spiel starten.

Jede Figur besitzt abhängig von ihrer Klasse bestimmte Eigenschaften. Diese können aus der folgenden Tabelle entnommen werden.

Figurentyp	Anzahl	Leben	Schaden	Angriffsreichweite	Bewegungsreichweite
Magier	1	Niedrig (30)	Hoch (20)	Mittel (3)	Niedrig (1)
Bogenschütze	2	Mittel (50)	Niedrig (10)	Mittel (3)	Hoch (3)
Paladin	1	Sehr hoch (150)	Niedrig (10)	Niedrig (1)	Niedrig (1)
Krieger	2	Hoch (85)	Hoch (20)	Niedrig (1)	Mittel (2)

Jede Klasse besitzt einen Vorteil gegen eine andere Klasse. Wenn eine Figur einen Angriff auf eine Figur ausführt, gegen welche es einen Vorteil besitzt, erhöht sich der zugefügte Schaden um 50%. Aus dem folgenden Vorteilskreis lässt sich entnehmen welche Klassenvorteile bestehen.

