

Software-Projekt 2 – SoSe 2020
VAK 03-BA-901.02

Benutzerhandbuch

Clara Maria Odinius	odinius@uni-bremen.de
Habib Mergan	habib1@uni-bremen.de
Kevin Santiago Rey Rodriguez	kev_rey@uni-bremen.de
Liam Hurwitz	hurwitz@uni-bremen.de
Mehmet Ali Baykara	baykara@uni-bremen.de
Miguel Alejandro Caceres Pedraza	mcaceres@uni-bremen.de

Abgabe: 02. August 2020 — Version 1.1



Inhaltsverzeichnis

1 Einführung	3
1.1 Zweck	3
2 Installation	3
2.1 Systemvoraussetzungen	3
2.2 Installationsschritte	3
3 Start	4
3.1 Anmeldung	4
3.2 Menu	5
3.3 Spielmodus	6
4 Spielmodi	8
4.1 Easy	9
4.2 Medium	9
5 Eigentliches Spiel, der Kampf	9
5.1 Spiel Verlauf	10
5.2 Spiel Unterbrechung	10
5.3 Spiel Wiedergeben	10

1 Einführung

Willkommen beim Spacestudio Game!

Dieses Benutzerhandbuch beschreibt, wie die Software bzw. das Spiel gespielt wird und dient somit als Anleitung für das Programm. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch aufmerksam durch bevor Sie die Anwendung starten, um alle Funktionalitäten des Spiels zu erfahren und zu verstehen. Unter diesen Voraussetzungen ist ein gigantischer Spielspaß garantiert. Das Spiel ist eine neue Interpretation des bekannten Spiels Faster Than Light, daher werden Sie einige Parallelen feststellen können.

1.1 Zweck

Das Benutzerhandbuch ist im Rahmen vom ReSWP 2 SoSe20 von der Gruppe SpaceStudio geschrieben. Der Zweck dieses Handbuchs besteht darin, eine Anleitung zu unserem Spiel bereitzustellen.

2 Installation

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie das Programm installiert wird und entsprechende Systemvoraussetzungen aufgelistet.

2.1 Systemvoraussetzungen

1. Java 11 oder höher
2. Windows 10, macOS, Linux
3. Gradle 5.2 oder höher
4. Spring Boot 2.0.3.RELEASE
5. Spring Framework 5.0.7.RELEASE or höher.
6. 1920X1080 Auflösung

2.2 Installationsschritte

Folgende Schritte sind für Installation benötigt.

1. Nachdem Sie alle benötigte Tools, die in Systemvoraussetzungen aufgelistet wurden, installiert haben, starten
2. Starten Sie den Server und warten Sie bis der Server hochfährt ca 1 Minute
3. Starten Sie erst den Server und anschließend den Client

3 Start

Das Programm öffnet sich und es erscheint ein Login Screen. Falls Sie noch nicht registriert sind, registrieren Sie sich, indem Sie Benutzernamen und Passwort wählen. Die Eingabe des Passworts muss wiederholt werden, um fehlerhafte Eingaben zu vermeiden. Anschließend können Sie sich mit den soeben gewählten Daten in den linken Feldern unter "login\inloggen". Am unteren linken Rand des Fensters befinden sich die zwei Button mute und exit. Über den Mute-Knopf lässt sich die hintergrundmusik an- und ausschalten. Über den Exit-Knopf kann das Spiel ohne weiteres beendet werden. Über den Button "log in\f schließen Sie den Vorgang ab.

Wichtig: Wenn es Probleme mit der Registrierung gibt, wird dringend empfohlen, den Server neu zu starten, um ihn wiederzuverwenden.

3.1 Anmeldung



Abbildung 1: Anmeldung

Durch den Login wird ein Profil erstellt, mit welchem Sie sich zu jeder Zeit wieder einlogen bzw. ausloggen können. Beim Start des Spiels muss ein Benutzernname und Password eingeben werden, ist der eingegebene Benutzernname noch nicht vergeben, so wird ein neues Profil angelegt. Nach einer erfolgreichen Anmeldung bzw. Registrierung kann sich mit entsprechende Anmeldedaten angemeldet werden. Nach Validierung der Anmeldedaten werden Sie zum Menu weitergeleitet.

3.2 Menu

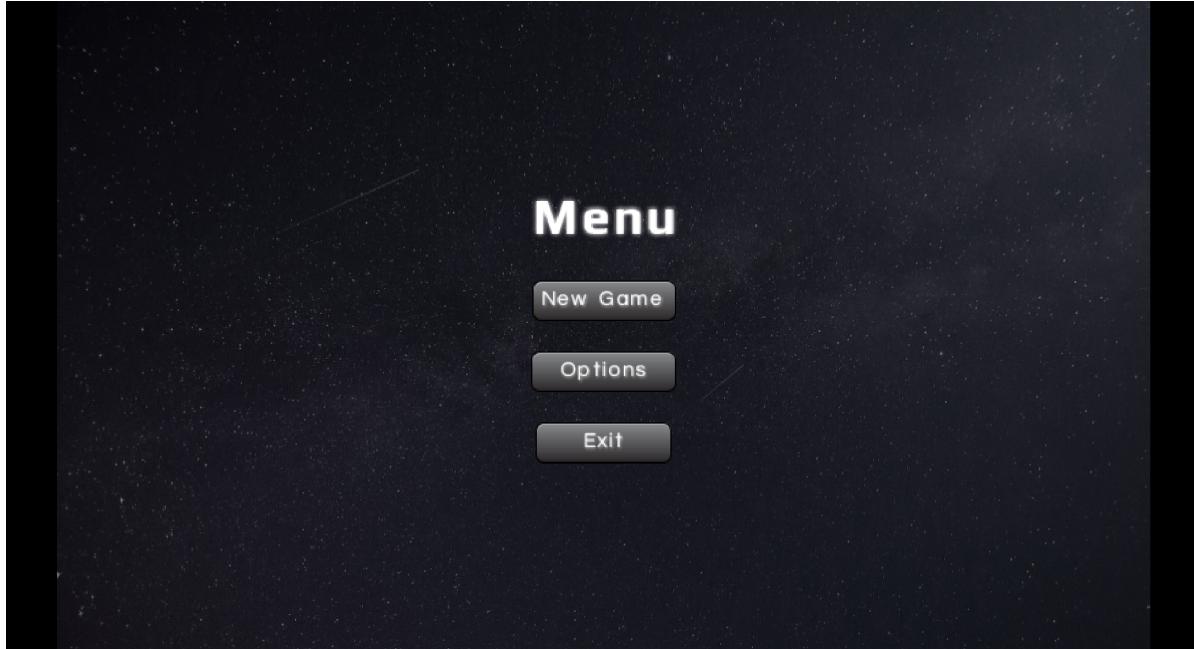


Abbildung 2: Menu

Nach erfolgreichem Login, erscheint der oben abgebildete Menü Screen: Klicken Sie New Game, um ein neues Spiel anzufangen.

Options ist zurzeit nicht verfügbar, und kann für persönliche Anpassungen implementiert werden.

Über Exit lässt sich das Programm beenden. Sind Sie mit ihrem Profil bereits angemeldet gewesen und haben zuvor schon ein Spiel begonnen, dann werden Sie zusätzlich den Button "Continue" sehen:

Durch diesen lässt sich ein zuvor unterbrochenes Spiel fortsetzen.

3.3 Spielmodus

Haben Sie New Game geklickt, sehen Sie den New Game Screen, mit den Button Single player, Multiplayer und Back to menu.

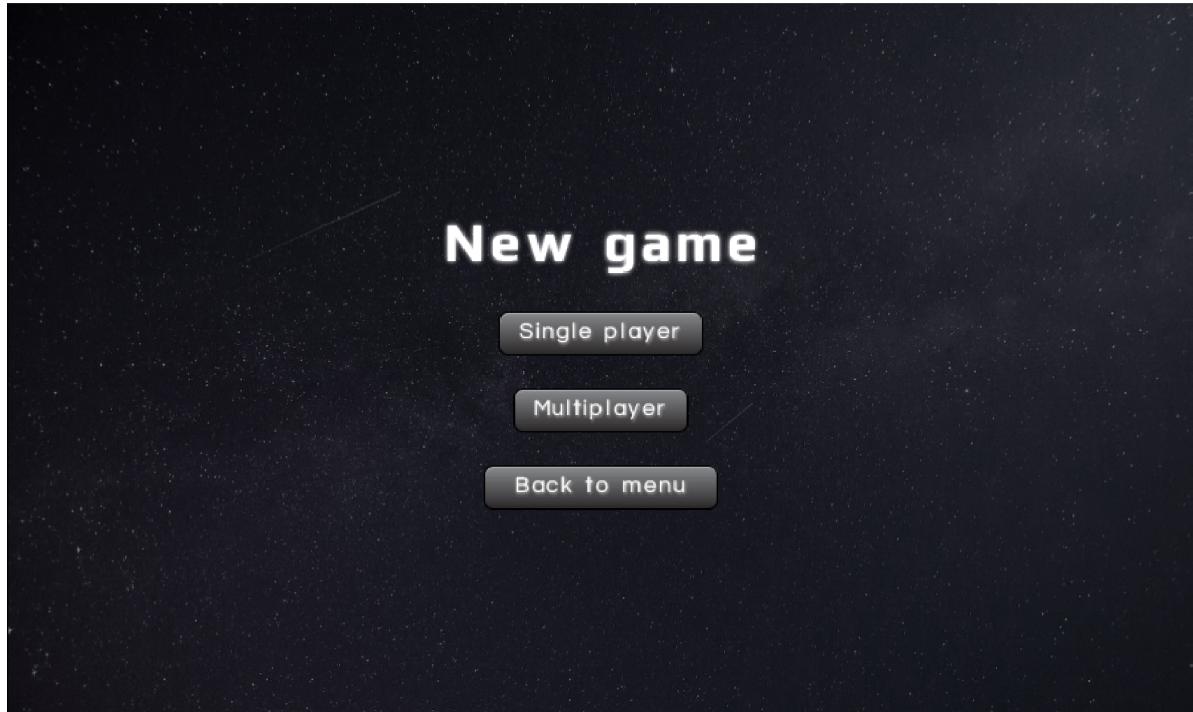


Abbildung 3: Spielmodus

Der Single player Modus ermöglicht einem einzelnen Spieler alleine und gelegentlich gegen den Computer spielen zu können. In diesem Fall wird der Gegner durch eine KI realisiert. Der Spieler im Single playermodus sieht es Folgendes:

Das blaue Raumschiff ist das des Spielers. Über die Button Next und Previous, lassen sich weitere Raumschiffe ansehen, welche zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht spielbar sind. Über den Button Show Rooms, welcher unterhalb des Raumschiffes liegt, lassen sich die Sektionen und schon vorhandenen Crew Member anzeigen. Bevor das Spiel gestartet wird, gibt es die Wahlmöglichkeiten zwischen den Schwierigkeitsstufen Easy und Medium, mit Start wird die Auswahl des Raumschiffes und des Niveaus bestätigt. Die Anzeige am unteren Fensterrand zeigt die Crew Member des Schiffs und die Systeme, über welche es verfügt. Über den Back Button, gelangen Sie zurück zum New Game Screen.



Abbildung 4: Searching for another Player

Der Multiplayer modus kann mit anderen Spieler online gespielt werden, vorausgesetzt sie sind auf dem gleichen Server angemeldet.

Wählen Sie Multiplayer ohne, dass sich ein Mitspieler anmeldet, dann sehen Sie folgenden Screen:

Wird jedoch ein Mitspieler gefunden dann:

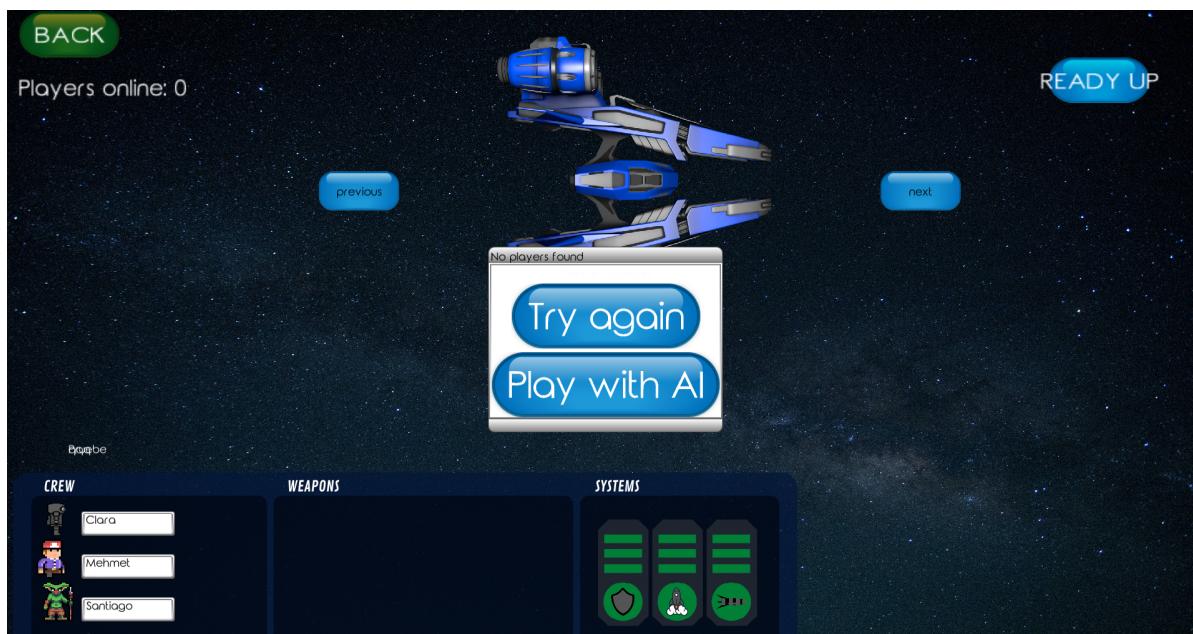


Abbildung 5: Spielmodus

4 Spielmodi

Das Spiel unterscheidet sich in zwei Spiel Niveaus

4.1 Easy

Hier ist das Universum zu sehen, das im Spielmodus Easy erscheint:

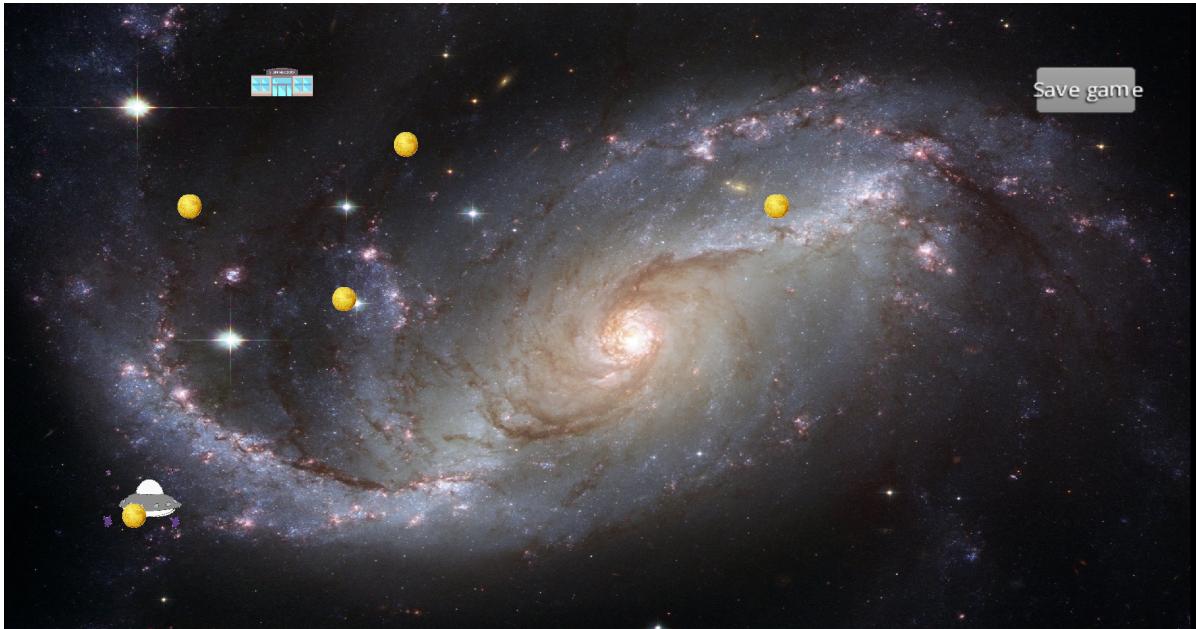


Abbildung 6: easy Universe

4.2 Medium

Hier ist das Universum zu sehen, das im Spielmodus Easy erscheint:

/

Beschreibung der Spielmodus.

5 Eigentliches Spiel, der Kampf

Dieses Beispiel zeigt einen Kampf aus dem Universum easy und dem Planeten 2.
Beschreibung des Screens:

Zu sehen sind das eigene Raumschiff und das des Gegners in ihren jeweiligen Schutzhüllen. Oben links befindet sich eine Anzeige, die die beiden Waffen beschreibt, über die das eigene Raumschiff verfügt. Rocket Left fügt dem Gegner einen Schaden von 10 zu, hat 10 Schüsse/Bullets und braucht eine Runde (Warmup: 1), um sich wieder aufzuladen, damit sie wieder schießen kann.

Die Anzeige unten rechts beschreibt den Zustand jeder einzelnen Sektion:
Ob die Sektion benutzbar/usable ist, wie viel Oxygen von 100 verfügbar ist, um welche

Art von Sektion es sich handelt (Normal,Health,Weapons,Engine) und ob sich die Crew in dieser Sektion aufhält.

Die Balkenanzeige unten links, zeigt die zur Verfügung stehende Energie an, die auf die Systeme Weapon, Engine und Secure pro Runde verteilt werden kann, um deren Funktionsfähigkeit aufrecht zu erhalten.

Die Sektionen des Gegners werden durch die drei kleinen weißen Symbole repräsentiert, in diesem Fall verfügt der gegner über die Sektionen für Cockpit, Waffen und Antrieb.

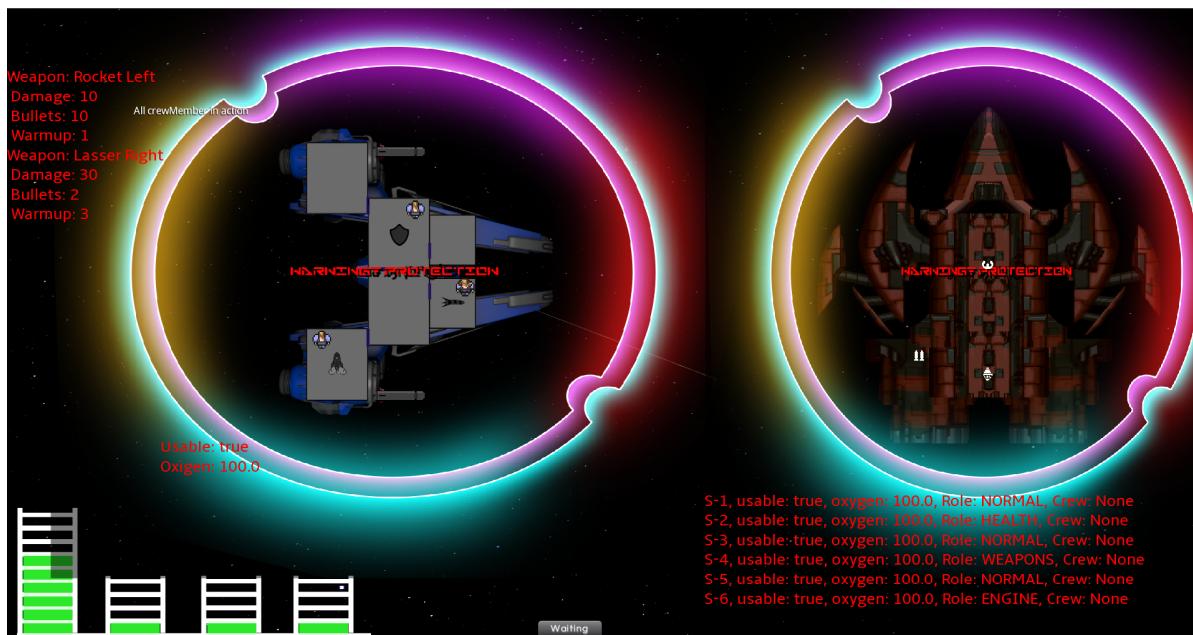


Abbildung 7: Fight Screen

5.1 Spiel Verlauf

Beschreibung der Spielmodus.

5.2 Spiel Unterbrechung

Beschreibung der Unterbrechung des Spiels und fortsetzen.

5.3 Spiel Wiedergeben

Spielzüge detailliert wiedergeben