

Spielanleitung: Where tf am I?

Niklas Fichtner, Hikmet Gözaydin, Oskar Pokorski

20. Juli 2025

Version 1.0

Inhaltsverzeichnis

1	Installation	3
2	Menü	4
3	Spielbedienung	5
4	Ziel des Spiels	6
5	Statusanzeigen: HP und Mana	7
6	Gegner und ihre Eigenschaften	8
7	Level pausieren	9
8	Level geschafft	10
9	Level verloren	11

Einleitung

Diese Spielanleitung dient dazu, neue Spieler schnell in die Welt von *Where
tf am I* einzuführen. Sie beschreibt die Installation, Bedienung und das Ziel
des Spiels sowie wichtige Funktionen wie Pausieren und das Handling von
Level-Ergebnissen.

1 Installation

Um *Where tf am I* zu spielen, folge diesen Schritten:

- Klone das GitHub-Repository des Projekts.
- Starte die ausführbare Datei (EXE), um das Spiel zu installieren und zu starten.

Das Spiel ist derzeit nur für PC verfügbar.

2 Menü

Nach dem Start gelangst du ins Hauptmenü mit folgenden Optionen:

- **Start:** Beginne das Spiel mit Level 1.
- **Choose Level:** Wähle ein freigeschaltetes Level aus.
- **Options:** Passe Einstellungen wie Sound an.
- **Quit:** Beende das Spiel.

3 Spielbedienung

Die Steuerung ist einfach und wird in Level 1 eingeführt:

- **Bewegung:** Nutze W (vorwärts), A (links), S (rückwärts), D (rechts).
- **Springen:** Drücke die Leertaste.
- **Schießen:** Klicke mit der linken Maustaste und richte den Mauszeiger auf Gegner, um einen Magieangriff auszuführen.
- **Kamera:** Die Kamera ist fest; der Mauszeiger dient als Zielhilfe.
- **Pausieren:** Drücke Esc, um das Pausemenü zu öffnen.

4 Ziel des Spiels

Das Ziel von *Where tf am I?* ist es, jedes Level zu durchqueren, Gegner zu besiegen oder zu umgehen, und das Portal am Ende zu erreichen, ohne dass die Lebenspunkte auf null sinken.

5 Statusanzeigen: HP und Mana

Links oben im Bildschirm siehst du deine Statusanzeigen:

- **HP (Lebenspunkte):** Zu Erkennen an dem roten Balken. Zeigt deine verbleibenden Lebenspunkte an. Du startest mit 100 HP und verlierst HP, wenn dich Gegner treffen. Sinkt dein HP-Wert auf 0, verlierst du das Level.
- **Mana:** Zu Erkennen an dem blauen Balken. Zeigt deine verfügbare Mana-Menge an, die für Magieangriffe benötigt wird. Die Mana Punkte regenerieren sich mit der Zeit selbstständig.

6 Gegner und ihre Eigenschaften

Im Spiel triffst du auf drei Gegnerarten, die sich in ihren Eigenschaften unterscheiden:

- **Magier (normal)**

- HP: 60
- Laufgeschwindigkeit: 200 (Einheiten pro Sekunde)
- Angriffsgeschwindigkeit: 3 Sekunden Abklingzeit
- Schaden pro Hit: 10 HP

- **Schnellschuss-Magier**

- HP: 30
- Laufgeschwindigkeit: 50
- Angriffsgeschwindigkeit: 0,1 Sekunden Abklingzeit
- Schaden pro Hit: 5 HP

- **Tank-Magier**

- HP: 200
- Laufgeschwindigkeit: 400
- Angriffsgeschwindigkeit: 6 Sekunden Abklingzeit
- Schaden pro Hit: 20 HP

Die Gegner verfolgen dich, sobald du ihnen Nahe kommst und greifen an. Ihre Angriffe richten sich immer auf deine Position.

7 Level pausieren

Um das Spiel zu pausieren, drücke die Esc-Taste. Im Pausemenü kannst du:

- Zurück zum Hauptmenü gehen (falls implementiert).
- Das Spiel fortsetzen (Esc erneut drücken).

8 Level geschafft

Wenn du ein Level erfolgreich abschließt, erscheint ein Bildschirm mit:

- Das nächste Level auswählen.
- Zum Hauptmenü zurückkehren.

Klicke auf die entsprechende Schaltfläche, um fortzufahren.

9 Level verloren

Du verlierst, wenn deine HP auf null fallen (z. B. durch Treffer von Gegnern) oder wenn du aus der Map herausfliegst. Dann siehst du einen Bildschirm mit:

- "You died"
- Level neustarten.
- Zum Hauptmenü zurückkehren.

Wähle die gewünschte Aktion, um fortzufahren.