

# **Hero-Quest**

## **Inhaltsverzeichnis:**

1. Singelplayermodus
2. Steuerung
3. Auswahlmenü
4. Multiplayer
5. Editor

### **1. Singelplayermodus**

Um sich alleine den Herausforderungen von Hero-Quest zu stellen, klicken Sie im Hauptmenü einfach auf Start. Nun können Sie sich den zahlreichen Gegnern und Rätseln stellen und wer weiß vielleicht gelingt es Ihnen ja sogar am Ende noch den fiesen Bösewicht zu besiegen.

### **2. Steuerung**

Pfeil nach oben = Nach oben bewegen  
Pfeil nach links = Nach links bewegen  
Pfeil nach rechts = Nach rechts bewegen  
Pfeil nach unten = Nach unten bewegen  
Leertaste = Schwert  
F = Magieattacke  
E = Interagieren  
F1 = Mana-Cheat (Aus balance Gründen)

### **3. Auswahlmenüs**

Start = Startet den Singleplayermodus/Storymodus  
Server = Erstellt einen Server für ein Multiplayergame.  
Join = Join ein Multiplayergame  
Exit = Schließt das Programm  
Editor = Startet den Leveleditor

### **4. Multiplayer**

Damit Sie ein Multiplayerspiel starten können, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche Server, anschließend auf Start. Sie sind dann der Host des Spiels. Nun klicken Sie auf Join. Nachdem Sie die IP-Adresse und Ihren Namen eingegeben haben können sie mit dem Spiel beginnen. Falls bereits ein Spiel gehostet wurde, brauchen sie nur den 2ten Schritt ausführen.

## 5. Editor

Mit dem Editor können Sie sich neue Dungeonlevel ganz nach Ihren eigenen Wünschen erstellen und verwalten.

Folgende Elemente können Sie in die Level einbauen.



Diese Fläche gib den Spawnpunkt an wenn man aus einem späteren Level wieder zurückkehrt. Wenn Sie in frühere Level zurückkehren wollen, muss dieses Feld ebenfalls erzeugt werden.



Checkpointfeld



Dieses Türsymbol steht für den Durchgang zu einem späteren Level.



Gegnerfeld. Zufällig werden Geister oder Schleimgegner erzeugt.



Ende eines Dungeons.



Bodenelement.



Durchgang zu einem früheren Level.



Dieses Feld ist der Spawnpunkt an dem man im aktuellen Levelauftaucht. Wenn Sie in spätere Level gehen wollen, muss dieses Feld ebenfalls erzeugt werden.



Wandelement.



Wasserelement

Funktionalität:

Im Editor werden die 15x15 Felder eines Levels angezeigt. Wenn sie eines dieser Elemente bearbeiten wollen, klicken Sie es einfach solange an bis das gewünschte Objekt erscheint.

Zum speichern klicken Sie einfach auf den Speicherbutton und geben den gewünschten Dateinamen an. Wichtig ist das eine Leveldatei immer folgendermaßen aufgebaut ist. Dateiname.level