

Benutzerdokumentation

PROPRA 13

Gruppe 46

Sergej Korlakov

Gerhard Klassen

1.0 Das Menü

1.1 Spiel starten

Durch das Klicken auf den Button „Spiel starten“ kommt man zur Levelauswahl.

1.2 LevelEditor

Durch das Klicken auf den Button „Level Editor“ kommt man zum Leveleditor.

1.3 Credits

Durch das Klicken auf den Button „Credits“ erhält man einen Überblick über alle Beteiligten.

1.4 Multiplayer

Durch das Klicken auf den Button „Multiplayer“ erhält man die Möglichkeit das Spiel gegen einen anderen Spieler zu spielen. Dazu ist eine Netzwerkverbindung nötig.

1.5 Ende

Das Klicken auf den Button „Ende“ beendet das Spiel.

2.0 Spiel Starten

In den Menü Spiel starten können Sie ein Level wählen. Durch das Klicken auf ein Level wird das Spiel in dem jeweiligen Level sofort gestartet.

2.1 Spielablauf

Das Ziel des Spieles ist es alle Level erfolgreich zu meistern. Das bedeutet nicht unbedingt alle Gegner zu besiegen.

2.1.1 Ziel

Die Ziele In jedem Layer werden als Schlüssel gekennzeichnet. Das Spielziel jedes einzelnen Layers ist es eben diesen Schlüssel so unbeschadet wie möglich zu erreichen.

2.1.2 Gegner

Insgesamt gibt es 4 Gegnertypen:

Der Feuergegner (Als Flamme dargestellt) der eine gewisse Immunität gegen die Feuerbälle besitzt.

Der Eisgeist der eine gewisse Immunität gegen Eisbälle besitzt.

Der normale Geist der keine Immunität besitzt.

Der Boss ist eine rote Kopie des Spielers – Vorsicht der Boss kann schießen!

Hinweis – der Boss muss getötet werden, denn er lässt den Schlüssel fallen!

2.1.3 Fallen

Es gibt auch Fallen (Löcher) in dem Spiel. Begeht man ein solches Loch mit dem Spieler so verliert man sofort ein Leben und wird an den Startpunkt zurückgesetzt.

2.1.4 Waffen

Der Spieler hat Standardmäßig den Eisball (pro Eisball 10 Mana) den Feuerball (pro Feuerball 10 Mana) und Laseraugen (keine Manakosten!) zur Verfügung. Bälle zählen zu den Fernkampfwaffen während die Laseraugen eher zu einer Nahkampfwaffe zählen. Es ist von Vorteil die richtige Waffe gegen den richtigen Gegner einzusetzen (siehe 2.1.2 Gegner).

2.1.5 Statusleiste

Die Statusleiste befindet sich an dem oberen Fensterrand des Spiels. Von links nach rechts befinden sich folgende Symbole mit entsprechender Bedeutung in der Leiste:

1. Leben (werden als Herzen dargestellt)
2. Eistrüstung (wird als blaues Emblem dargestellt)
3. Feuerrüstung (wird als orange-rotes Emblem dargestellt)
4. HP anzeigen (weisses viereck mit rotem Kreuz)
5. Mana Anzeige (blaue Kugel)
6. Geldanzeige (Münze)

2.1.6 Items

Das Spiel beherbergt mehrere Items die die Fähigkeiten des Helden verstärken. Folgende Items wurden Implementiert:

1. Schuhe – bewirken schnelleres Laufen (max 3 Paare tragbar (jedes weitere hat keine Auswirkung auf den Spielverlauf))
2. Herzen – addiert ein Lebenspunkt zu dem derzeitigen Lebenspunkten
3. DMG + Ball – erhöht den Schaden des Feuerballes um 10
4. DMG + Laseraugen erhöht den Schaden der Laseraugen um 10
5. Manacosts – verringert die Manakosten für jede Attacke um 5.
6. Range + Ball – erhöht die Reichweite der Feuerbälle
7. Range + Laseraugen erhöht die Reichweite der Laseraugen

2.1.7 Der NPC

Der NPC ist eine AI die Quests erteilt. (Spieler mit Blauem Helm und grauem Bart) . Durch Anlaufen dieses NPC's öffnet sich ein Dialogfeld indem eine

Anweisung zu finden ist. Durch erfüllen dieser Anweisung erhält man eine Belohnung.

2.1.8 Der Shop

In dem Shop ist es möglich Items zu erwerben. Durch Durchlaufen eines Dollarzeichens verliert der Spieler 10 Münzen. Ein Dollarzeichen ist 10 Münzen wert. Sollte der Spieler keine 10 Münzen besitzen so wird er zurückgesetzt.

3.0 Der Leveleditor

3.1.1 Ein neues Level erzeugen

Befindet man sich im Leveleditor so kann man durch das klicken auf New Level zunächst ein neues Level erzeugen. Das Level bekommt automatisch die Zahl des nächst freien Levelnamens.

3.1.2 Ein neues Layer erzeugen

Durch einen Klick auf New Layer wird ein neues Layer in dem oben ausgewählten Level erzeugt. Das neue Layer muss durch einen Klick auf Load zunächst geladen werden bevor es bearbeitet werden kann.

3.1.3 Elemente zu einem Layer hinzufügen

Durch einen Klick auf das gewünschte Element in der linken Leiste und auf einem darauf folgendem Klick auf der Karte auf der gewünschten Position wird das entsprechende Element auf der Karte hinzugefügt.

3.1.4 Ein Layer speichern

Durch den Klick auf den Button Save wird der Layer gespeichert.

