

# Dungeon Crawler – Gruppe 52

---

## Geschichte des Spiels

Eines Morgens wachst du auf. Allein, in einer dunklen, verlassenem Höhle. Es riecht nach Moos, Salz und Tod und alle deine Instinkte sagen dir „Lauf!“. Dir bleiben zwei Optionen. Entweder du setzt dich allein in eine Ecke und weinst wie ein Mädchen, oder du gehst durch diese eine Tür, hinter der dich Tod oder Freiheit erwarten, und stellst dich der Gefahr.

Wenn du ersteres tun würdest, ist dieses Spiel noch nichts für dich. Warte noch ein paar Jahre, bis dir morgens nicht mehr deine Klamotten rausgelegt werden müssen.

Solltest du zweites tun wollen: „Welcome, to the madhouse“.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es mit möglichst vielen Punkten den Dungeon lebendig zu verlassen.

## Spielverlauf

Während des Spielverlaufs wirst du es mit einigen bösen Kreaturen zu tun haben. Vor diesen Kreaturen bringst du dich entweder dadurch in Sicherheit, dass du vor Ihnen wegreinst, oder du versuchst sie mit einer Waffe in die Flucht zu schlagen, indem du ihnen mit deinen Patronen vor die Augen schießt, sodass sie verschwinden und nichts als ihren Angstschweiß zurücklassen.

Waffen kannst du in kleinen Tante Emma Läden erwerben, die überall auf der Karte verteilt sind. Hierfür brauchst du Credits. Diese kannst du frei auf der Karte einsammeln oder den Monstern wegnehmen, wenn sie welche bei ihrer Flucht verloren haben. Du kannst die Monster auch durch das Benutzen von Manatränken zu deinem Gunsten beeinflussen.

Wenn du auf dem Weg einen NPC triffst, höre ihm gut zu, was er zu sagen hat. Manches ist sehr sinnvoll, anderes eher weniger.

## Spielsteuerung

Im Einstellungsfenster kannst du zwischen zwei Möglichkeiten wählen deine Figur durch den Dungeon zu steuern. Entweder du entscheidest dich für das Spielen mit einer Tastatur. In diesem Fall sieht die Tastenbelegung folgendermaßen aus:






|                   |   |
|-------------------|---|
| - w/a/s/d         | Laufen                                    |
| - Mausebewegung   | Blickrichtung                             |
| - Linke Maustaste | Schuss                                    |
| - Leertaste       | Schuss                                    |
| - Enter           | Interaktion mit Objekten (z.B. Shop, NPC) |
| - g               | Mana                                      |
| - q/e             | Waffe im Inventar wechseln                |
| - 1/2             | Manazauber wechseln                       |

Solltest du mit dem Controller spielen wollen, sieht die Steuerung folgendermaßen aus:



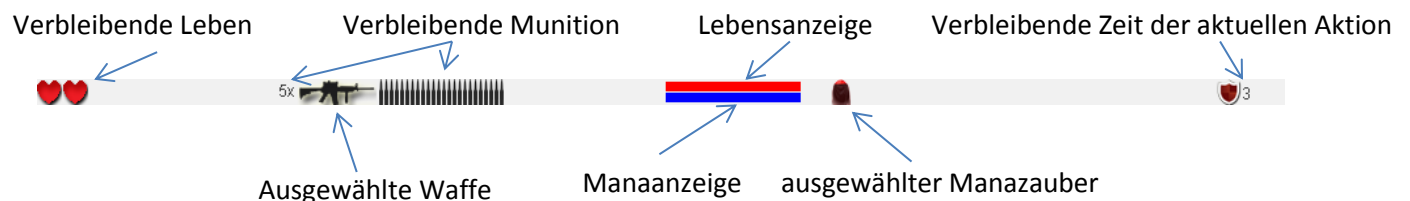
# Spielelemente

## Objekte auf der Karte

| Typ        | Symbol  | Beschreibung   |
|------------|---|--|
| Checkpoint |    | Durch Kollision mit einem Checkpoint kannst du den aktuellen Spielstand speichern. Solltest du in dem entsprechenden Raum so stark verwundet werden, dass du vom Anfang des Raumes starten müsstest, startest du am Checkpoint.  |
| Leben      |    | Durch Kollision mit einem Leben sammelst du einen Lebenspunkt ein. Dieser ist bis du ein Leben verlierst oben Links sichtbar.  |
| Miene      |    | Durch Kollision mit dem inneren einer Miene erleidest du 50 Schadenspunkte.  |
| NPC        |    | Durch Kollision mit einem NPC und Enter-drücken kannst du mit dem NPC interagieren. Er gibt dir Tipps oder auch mal blöde Sprüche.   |
| Player     |    | Das bist du.   |
| Schild     |    | Durch Kollision mit einem Schild bist du die nächsten 8 Sekunden unverwundbar. Die verbleibende Zeit kannst du oben rechts sehen.  |
| Tür        |    | Durch Kollision mit einer Tür wirst du neben eine andere Tür teleportiert.   |
| Credit     |    | Durch Kollision mit einem Credit erhöht sich dein Vermögen um einen bestimmten Wert. Mit Credits kannst du dir im Shop Waffen kaufen.  |
| Mana       |    | Durch Kollision mit Manastaub erhöht sich dein Manabestand um einen bestimmten Wert. Den Manastand kannst du oben anhand des blauen Streifens einsehen. Wenn du Mana abfeuerst, sind alle deine Feinde für 8 Sekunden ungefährlich. Die verbleibende Zeit kannst du oben rechts sehen. |
| Rüstung    |   | Durch Kollision mit einer Rüstung verringert sich die Zahl der Schadenspunkte, die du erleidest, bis du ein Leben verlierst.   |
| Shop       |  | Durch Kollision mit einem Tante Emma Laden und Enter-drücken öffnet sich das Shop-Fenster. Hier kannst du deine Credits einsehen und Waffen/Munition kaufen  |
| Dalek      |  | Daleks sind deine Feinde. Sie sind unsterblich. Du kannst nur versuchen nicht von ihren Waffen getroffen zu werden.  |
| Monster    |  | Monster sind deine Feinde. Du kannst sie besiegen, indem du ihnen auf die Augen schießt. Durch Kollision mit einem Monster verlierst du ein Leben.   |

## Menüleiste

Die Menüleiste Befindet sich oberhalb der Map. Auf ihr findest du alle wichtigen Informationen. Sie ist folgendermaßen aufgebaut:



## Waffen

Im Spiel verwendest du Waffen um Monstern Angst einzujagen und Ihnen im Notfall auf die Augen zu schießen, damit sie verschwinden und dir im Idealfall noch etwas Geld dalassen. Im Shop hast du folgende Waffen zur Auswahl:

| Waffenname       | Symbol  | Magazingröße | Schaden | Mündungsgeschw. | Feuerrate | Nachladezeit | Preis  |
|------------------|---|--------------|---------|-----------------|-----------|--------------|--------|
| Pistol           |  | 15           | 12      | 4               | 250,0/s   | 1350 ms      | 100 C  |
| MP               |  | 32           | 12      | 6               | 50,0/s    | 1350 ms      | 900 C  |
| Rifle            |  | 32           | 24      | 6               | 214,0/s   | 1350 ms      | 1800 C |
| Big Rifle        |  | 32           | 26      | 6               | 142,0/s   | 1350 ms      | 2500 C |
| Small Bore Rifle |  | 42           | 16      | 7               | 45,0/s    | 1350 ms      | 3500 C |
| Shotgun          |  | 8            | 10      | 7               | 500,0/s   | 1350 ms      | 5000 C |
| The Grim Reaper  |  | 20           | 10      | 7               | 200,0/s   | 1350 ms      | 7000 C |

## Shopsystem

Durch Interaktion mit einem Tante Emma Laden kannst du dir Waffen kaufen. Durch Drücken von ESC kannst du den Shop verlassen. Der Shop ist folgendermaßen aufgebaut:

Waffe bereits im Besitz

Wechseln zwischen Waffe/Munition

Credits

Nicht genug Credits für Waffe

Informationen zur Waffe/Munition

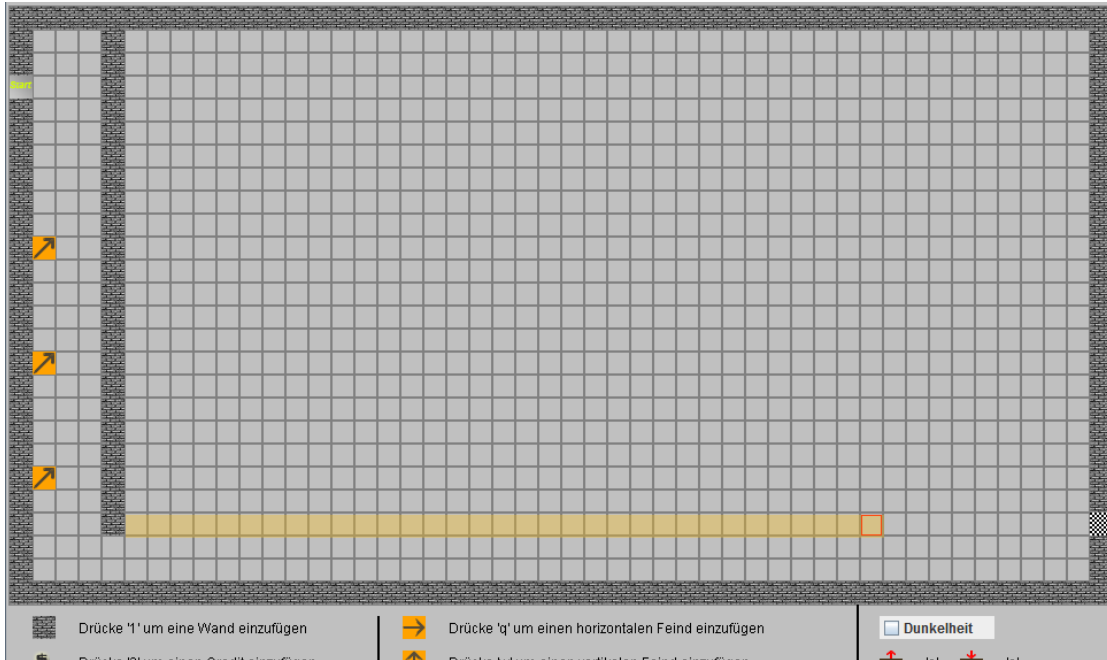


| Waffenname       | Symbol  | Magazingröße | Schaden | Mündungsgeschw. | Feuerrate | Nachladezeit | Preis  |
|------------------|---|--------------|---------|-----------------|-----------|--------------|--------|
| Pistol           |  | 15           | 12      | 4               | 250.0/s   | 1350ms       | 100 C  |
| MP               |  | 32           | 12      | 6               | 50.0/s    | 1350ms       | 900 C  |
| Rifle            |  | 32           | 24      | 6               | 214.0/s   | 1350ms       | 1800 C |
| Big Rifle        |  | 32           | 26      | 6               | 142.0/s   | 1350ms       | 2500 C |
| Small Bore Rifle |  | 42           | 16      | 7               | 45.0/s    | 1350ms       | 3500 C |
| Shotgun          |  | 8            | 10      | 7               | 500.0/s   | 1350ms       | 5000 C |
| The Grim Reaper  |  | 20           | 10      | 7               | 200.0/s   | 1350ms       | 7000 C |

# Level Creator

## Level erstellen

Um Räume selbst zu erstellen kannst du den LevelCreator verwenden. Dieser ist folgendermaßen aufgebaut:



Innerhalb des karierten Bereiches befindet sich das Spielfeld. Hier kannst du durch gedrückt halten der linken Maustaste Bereiche (gelbliche Felder) oder durch klicken mit der linken Maustaste oder benutzen der Pfeiltasten ein einzelnes Kästchen (rot umrandet) auswählen, welches verändert werden soll.

Unterhalb des karierten Bereiches befindet sich die Legende. Hier wird angegeben, wie du die Objekte ins Spielfeld einfügen kannst. Für normale Objekte und Monster (1. und 2. Spalte) reicht es, wenn du die entsprechende Taste deiner Tastatur drückst. Sobald dies geschieht verändert sich der Bereich in das gewünschte Objekt und du kannst weiter machen. Solltest du einmal falsche Bereiche markiert haben, kannst du die ESC Taste drücken. Falls du mal ein Objekt falsch blockiert hast, reicht es dieses mit dem gelben Kasten zu markieren und Entf zu drücken. Wenn du ein dunklen Raum erstellen willst, reicht es die Checkbox mit der Aufschrift Dunkelheit zu aktivieren.

Für Fortgeschrittene:

Wenn du Portaltüren positionieren willst, kannst du sie erst wie normale Objekte platzieren. Danach musst du für jede Tür eine Zieltür auswählen. Hierfür markierst du mit dem roten Quadrat zuerst die Starttür. Durch Drücken von Enter wird die ‚Türwahl‘ aktiviert. Hierfür gibt es rechts oberhalb der karierten Fläche einen Vermerk. Wenn du nun eine andere Tür auswählst

und erneut Enter drückst erscheint eine Linie von der Start- zur Zieltür und die Türen sind verknüpft.

### **Level speichern und bearbeiten**

Um ein fertiges Level zu speichern, musst du den Button „Speichern unter...“ drücken. Es öffnet sich ein Fenster, in welchem du den Zielordner auswählen und das Level als .XML Datei speichern kannst.

Wenn du das Level nun später weiter bearbeiten möchtest, kannst du auf „Öffnen“ Drücken und im Zielordner die entsprechende Datei öffnen.

Denke daran, nach dem Öffnen oder Speichern Tab zu drücken, bis du weder einen Button, noch eine Checkbox ausgewählt hast.

### **Erstelltes Level spielen**




Um ein selbst erstelltes Level zu spielen, kannst du im Hauptmenü auf den Button “Raum aus Datei“ klicken und den Zielordner auswählen.

## Schere-Stein-Papier Prinzip

In das Spiel wurde ein Schere-Stein-Papier Prinzip eingebaut.

Dies funktioniert folgendermaßen:

Du hast die Möglichkeit dich gegen einzelne Monsterarten zu schützen. Wenn du fleißig genug Mana einsammelst verändert sich die Manawahl in der Menüleiste durch wechseln zwischen den Manaeffekten. Wenn nun ein Tarnumhang angezeigt wird und du den Manazauber aktivierst, bist du gegen alle der Farbe entsprechende Monster geschützt:

| Farbe | Umhang  | Feinde, die dir nichts mehr anhaben können |
|-------|---|--|
| Rot   |  | Tracker                                    |
| Gelb  |  | Minen, Bouncy                              |
| Grün  |  | Normale Feinde                             |

Der Schutz hält solange an, bis dein Mana aufgebraucht ist.

## Multiplayermodus

### Ziel im Multiplayermodus

Ziel im Multiplayermodus ist es alle 3 Räume mit den meisten Credits zu beenden. Der Spieler mit den meisten Credits ist der Gewinner.

### Spielverlauf

Im Spielverlauf ist das Ziel in jedem Raum das jeweils eigene Ziel schneller zu erreichen, als es der Gegner schafft. Das eigene Ziel befindet sich immer an der Startposition des Gegners.

Hierfür ist es auch mal nötig den Gegner zu besiegen, damit er seinem Ziel nicht zu nahe kommt.

Die Zahl der Leben ist unbeschränkt. Allerdings muss man, wenn man ein Leben verloren hat, 5 Sekunden warten, bis man neu spawnen darf. In dieser Zeit kann dein Gegner einiges an Weg zurücklegen, also versuche zu überleben.

Wenn ein Spieler das Ziel eines Raumes erreicht, bekommt derjenige einen Sack voll Credits und beide Spieler starten im nächsten Raum.

Nach dem letzten Raum entscheidet der Creditsvergleich wer gewonnen hat.