

# S.A.G.Y

## SUPER AWESOME GAME YEAH

Manual / Benutzerhandbuch

Version 1.0

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	3
Vorwort .....	3
Systemvoraussetzungen.....	3
Installationshinweise .....	3
Das Spiel .....	4
Die Geschichte bisher .....	4
Der Startbildschirm .....	4
Der Serverstartbildschirm (Multiplayer) .....	5
Der Spielbildschirm.....	6
Die Steuerung.....	7
Gegenstände .....	7
Tränke.....	7
Geld .....	8
Power-Up's.....	8
Check Points.....	8
Bestiarium .....	9
Echse .....	9
Bogenratte .....	9

# **Einleitung**

## **Vorwort**

Dieses Spiel (S.A.G.Y) wurde am 14.07.2013 im Rahmen einer gemeinsamen Projektarbeit von Alexander Jurk, Sami Alexander Salem, Jannik Dunkelau und Markus van Meegen fertig gestellt (Version 1.0). Alle vorhandenen Grafiken sind selbst erstellt.

## **Systemvoraussetzungen**

- Windows 7 / Ubuntu (getestet)
- 512 MB RAM
- 30 MB freier Festplattenspeicher
- Java 7 und Java SDK
- TCP/IP Netzwerk (Mehrspieler)
- Eclipse (zum Starten des Spiels)

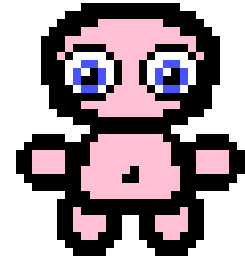
## **Installationshinweise**

Da das Spiel für die Darstellung auf die OpenGL Bibliothek LWJGL zurückgreift, muss diese unter Umständen manuell eingebunden werden. Dazu muss man bei der Auswahl des Projekts unter build path - configure build path die beiden .jars anwählen und dann über edit den Pfad anpassen, sodass dieser auf die Jars verweist.

# Das Spiel

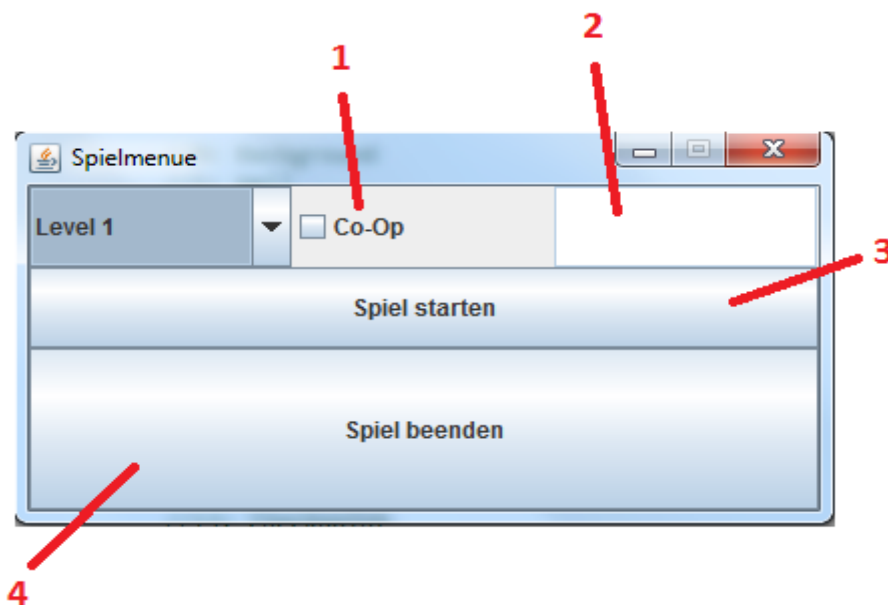
## Die Geschichte bisher...

Eines Morgens wacht unser kleiner Held nicht, wie gewohnt in seinem Bett, sondern an einem fremden furchteinflößenden Ort auf. Verängstigt und allein (und ohne Pyjama!) macht er sich auf die Suche nach Antworten. Nach einer Weile entdeckt er einen alten, weise aussehenden Mann und fragt ihn wo er ist und was mit ihm passiert ist...



## Der Startbildschirm

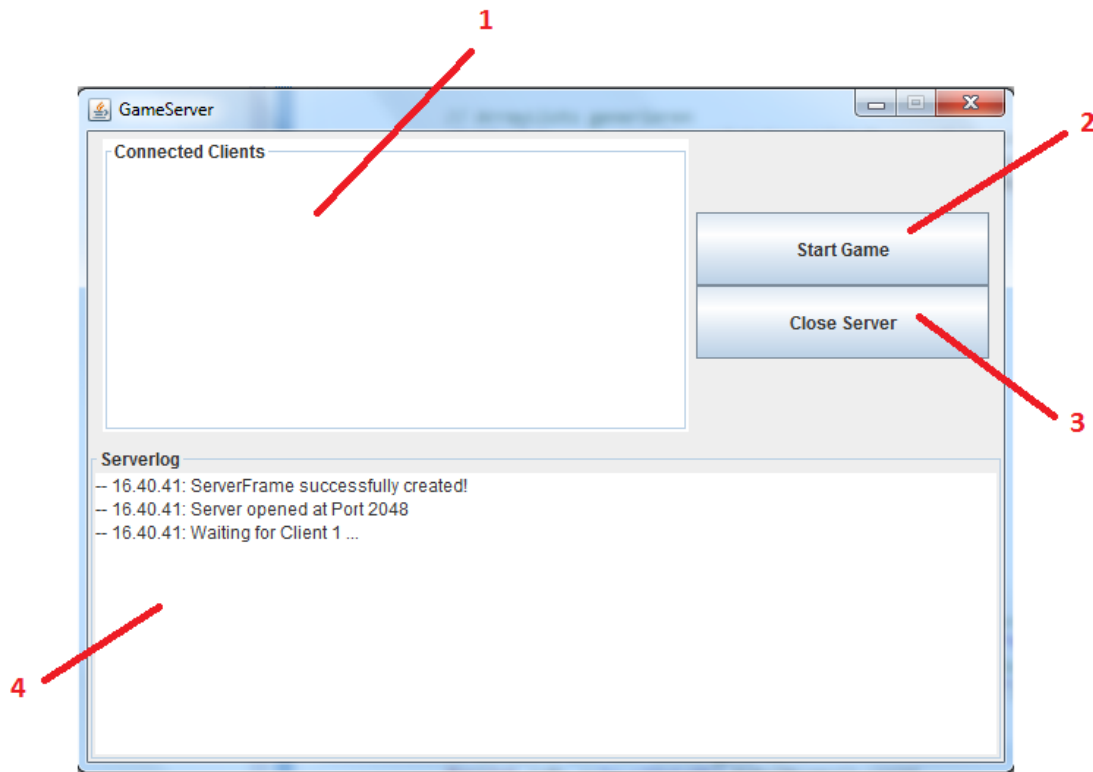
Startet man das Spiel erhält man folgenden Bildschirm:



1. Dieses Kästchen muss gesetzt werden, wenn man das Abenteuer mit einem zweiten Spieler bestreiten möchte.
2. In dieses Feld wird die Adresse (IP) eingetragen, zu der man sich für das Multiplayerspiel verbinden möchte.
3. Der Startknopf, mit dem man das Spiel startet.
4. Dieser Knopf beendet das Spiel.

## Der Serverstartbildschirm (Multiplayer)

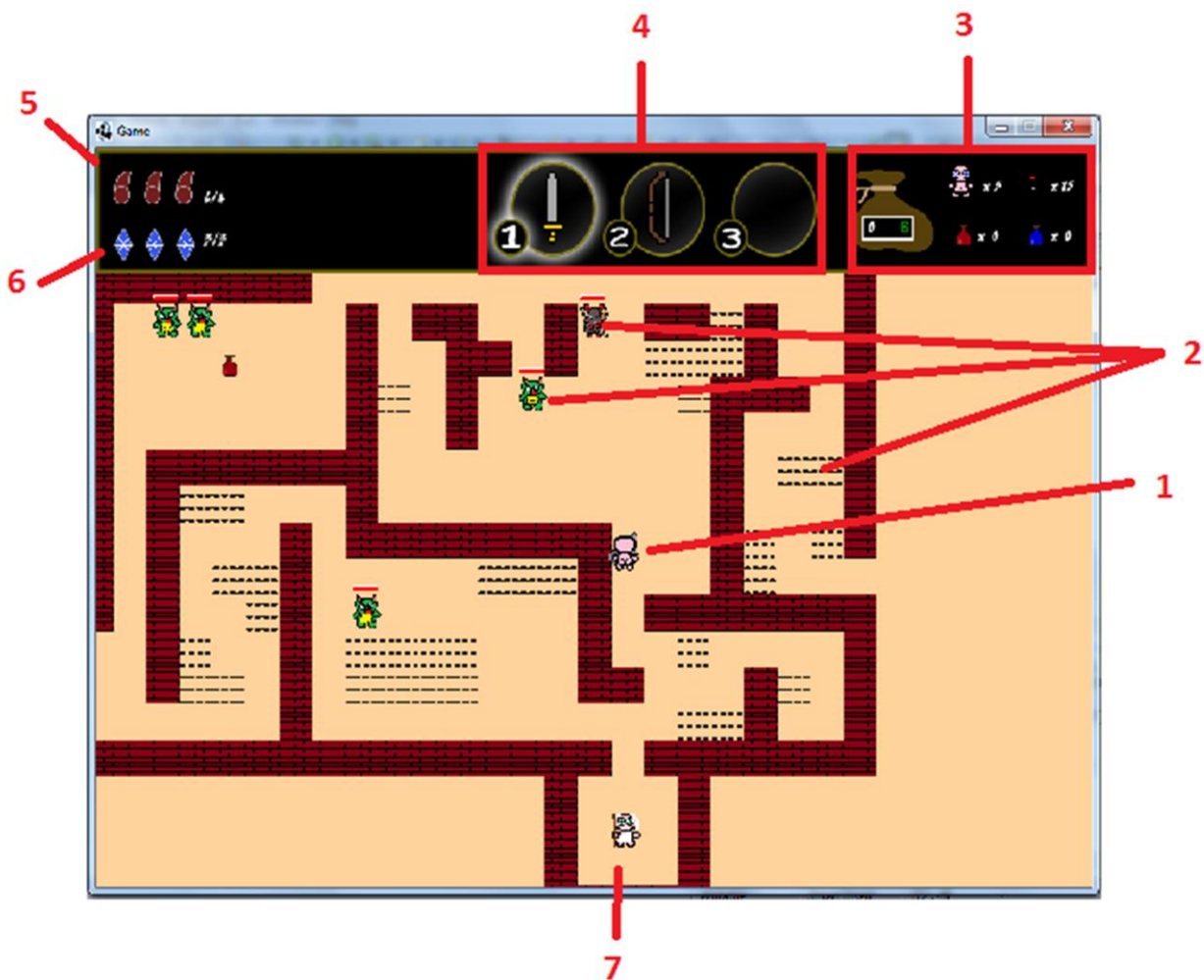
Um das Spiel mit einem weiteren Spieler zu spielen muss zunächst einer der Beiden den Server starten (die Klasse „Server“). Man erhält nach Start des Servers folgendes Menü:



1. Die Anzeige aller verbundenen Spieler
2. Der Knopf um das Spiel zu starten, wenn beide Spieler verbunden sind
3. Der Knopf um den Server zu schließen
4. Das Serverlog, in dem alle Ereignisse angezeigt werden

# Der Spielbildschirm

Der Spielbildschirm (das „HUD“) sieht wie folgt aus:



1. Der Held dieser Geschichte
2. Gegner / Fallen fügen dem Helden Schaden zu!
3. Das Inventar des Helden (Geld, Tränke, Munition und Leben)
4. Die Waffen des Helden ( Schwert / Bogen / Zauber)
5. Die Lebenspunkte des Helden (2LP = 1 Kristall)
6. Die Manapunkte des Helden (1MP = 1 Kristall)
7. Ein NPC, mit dem der Held interagieren kann

## Die Steuerung

Taste	Effekt
→ ↓ ← ↑	Die Bewegung des Helden
Space	Angriff mit der aktuell ausgerüsteten Waffe
x	Wechsel zwischen Schwert und Bogen
c	Wirken des aktuell gewählten Zaubers
a	Benutzt einen Heiltrank aus dem Inventar
s	Benutzt einen Manatrank aus dem Inventar
e	Interagieren (Schalter/NPC's)
Return	Fortfahren in Dialogen / Kauf im Shop
ESC	Rückkehr ins Hauptmenü / Schließt den Shop

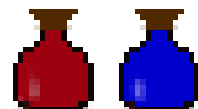
## Gegenstände

Während des Spiels wird der Held auf eine Reihe von nützlichen Gegenständen stoßen. Hier sind einige (aber nicht alle!) davon aufgelistet:

### Tränke

So ein Abenteuer ist ganz schön anstrengend!

Glücklicherweise findet unser kleiner Held auf seinen Reisen des Öfteren Heil- (rot) bzw. Manatränke (blau), die seine Lebens- oder Manapunkte wieder auffüllen.



(Tränke aus dem Shop landen im Inventar. Tränke die der Held so findet werden sofort benutzt!)

## Geld

Auch in dieser Welt ist nichts umsonst! Der Held muss mit \$\$\$ Zahlen, wenn er Hilfe vom Shopkeeper erhalten möchte! Die Geldsäcke erhöhen den Geldstand des Helden, sobald er diese aufsammelt!



## Power-Up's

Während des Spiels kann der Held seine Werte (LP, MP, Resistenzen, etc.) dauerhaft erhöhen, wenn er die richtigen Gegenstände, wie z.B. einen HP-Container findet.



## Check Points

Damit der Held, wenn er besiegt wird, das aktuelle Level nicht immer von vorne beginnen muss, hat er die Magie der Check Points gemeistert. Diese Check Points ermöglichen den Wiedereinstieg an diesem Punkt!





# Bestiarium

Natürlich ist die Welt um unseren kleinen Helden herum nicht ungefährlich. Einige (aber nicht alle!) der Monster, auf die man während des Spiels trifft sind hier aufgelistet:

## **Echse**

Der erste Gegner auf den unser Held trifft. Auch wenn er nicht so gefährlich aussieht, ist er nicht zu unterschätzen!



## **Bogenratte**

Diese gemeine Ratte ist nicht nur (relativ) flink, sondern benutzt auch noch Pfeil und Bogen um dem Held den Gar aus zu machen!

