

Dungeon Crawler der Meere

Christoph, Regina, Jan, Diana

16. Juli 2013

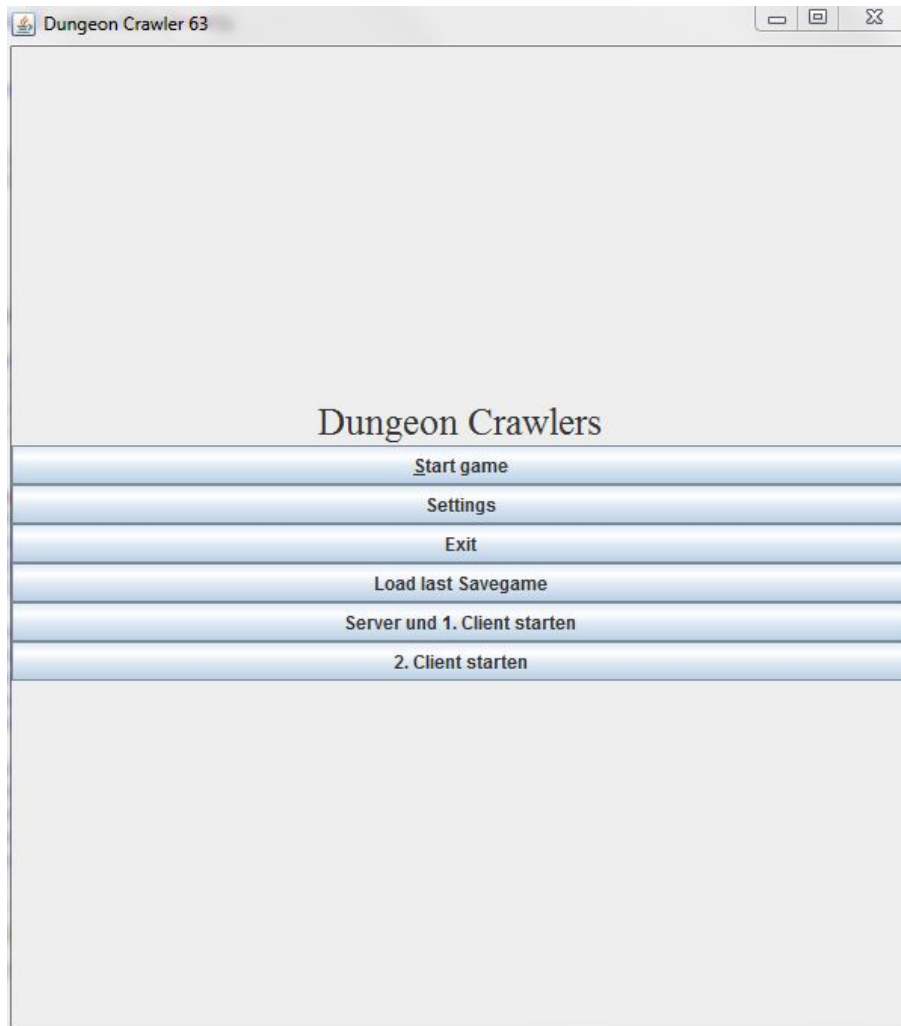
Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen	2
2	Menü	2
3	Einzelspieler	3
4	Tastenbelegung	4
5	Mehrspieler	5

1 Willkommen

Herzlich willkommen bei Dungeon Crawlers der Meere!

2 Menü



Über „Start game“ wird das Spiel im Einzelspielermodus gestartet. Mit „Exit“ wird das Spiel beendet. Dies ist auch jederzeit durch einen Klick auf das „X“ oben Rechts möglich. „Load last Savegame“ ermöglicht das Laden des letzten Spielstands im Einzelspielermodus. Das Spiel lässt sich zu zweit in einem Netzwerk spielen. Dazu eröffnet ein Spieler die Partie durch „Server und 1. Client starten“. Dabei wird ein Server zur Kommunikation der Clients gestartet. Der zweite Spieler tritt über „2. Client starten“ der Partie bei.

3 Einzelspieler



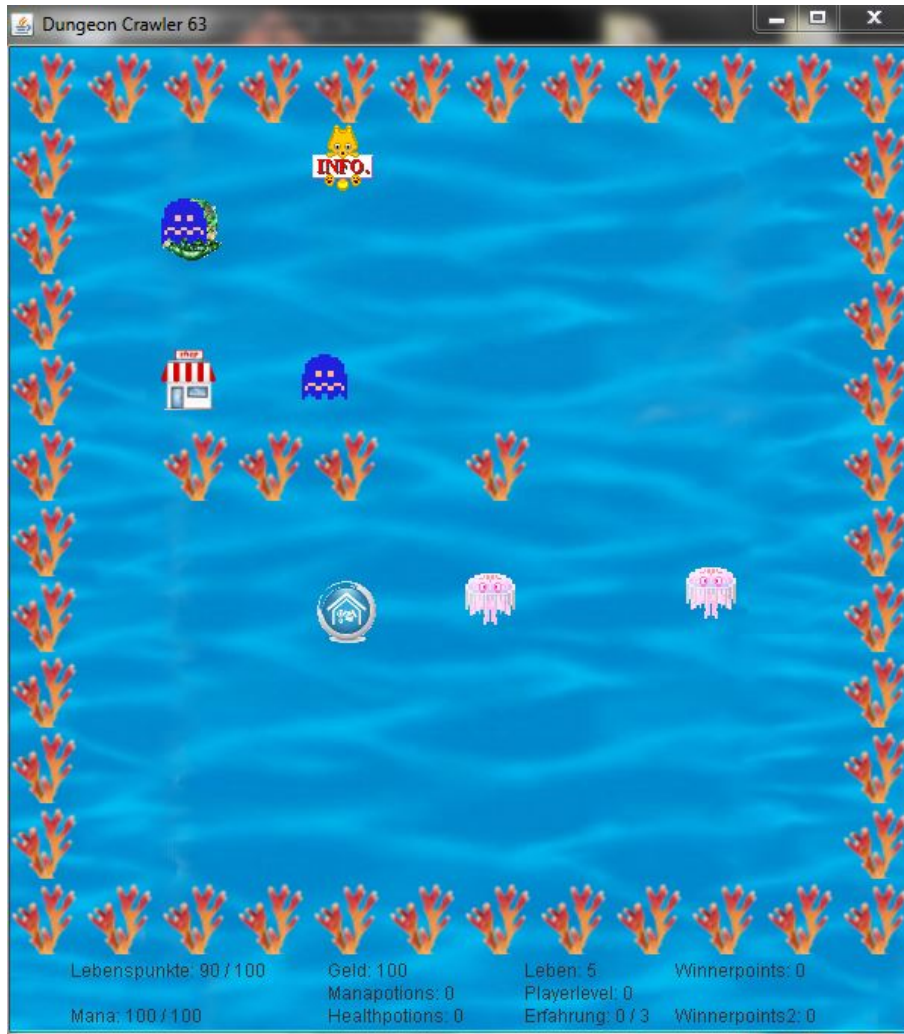
Über „Start game“ wird das Spiel im Einzelspielermodus gestartet. Ziel des Spiels ist es den Helden (blaue Qualle) zum Ausgang (blauer Kreis) zu bewegen. Dabei trifft der Held auf unterschiedliche Gegner (z.B. die weißen Quallen), die entweder besiegt, oder umgangen werden sollten. Die Bewegung innerhalb des Spielfelds ist durch Algen (gelb-orange) eingeschränkt. Auf seiner Reise trifft der Held auf „Verbündete“. Hier z.B. ein Fuchs (gelb), welcher ein paar Informationen zum Spiel gibt, sowie ein Shop (rot-weißes Haus) um Ausrüstung kaufen zu können. weitere Ausrüstung kann der Held auch innerhalb des Spielverlaufs finden. Erfolgreich beendet wird das Spiel durch drücken der Taste „Esc“ im letzten Raum. Am unteren Rand des Spielfeld befindet sich ein Infocfeld, welches Informationen über den aktuellen Zustand des Helden präsentiert. Dort finden sich z.B. die Informationen „Leben“ und „Lebenspunkte“. Sinken die Lebenspunkte des Helden auf Null wird der aktuelle Raum neu gestartet und der Held verliert ein Leben. Verloren ist das Spiel, wenn alle Leben verbraucht sind.



4 Tastenbelegung

Der Held wird mit den „Pfeiltasten“ bewegt. Auf „1“ wird ein Nahkampfangriff ausgeführt. Auf „2“ trinkt der Held einen Heiltrank und auf „3“ einen Manatrank. Als weitere Angriffsmöglichkeit verschießt der Held Feuerbälle („Enter“) oder Pfeile („Shift“). Im letzten Raum wird das Spiel mit „Esc“ erfolgreich beendet.

5 Mehrspieler



Das Spiel lässt sich zu zweit in einem Netzwerk spielen. Dazu eröffnet ein Spieler die Partie durch „Server und 1. Client starten“ (dieser wird nun mit Client 1 bezeichnet). Dabei wird ein Server zur Kommunikation der Clients gestartet. Der zweite Spieler tritt über „2. Client starten“ der Partie bei (dieser wird nun mit Client 2 bezeichnet).

```
/**
 *
 * Verarbeitung des Datenversands im Multiplayer.
 *
 */
public void send(int n) {
    try {
        Socket ss = new Socket("localhost", 1231);

        OutputStream os = ss.getOutputStream();
        InputStream is = ss.getInputStream();
    }
}
```

Damit dies funktioniert müssen in der Datei „Player.java“ des Clients 1 anstelle von „localhost“ entweder der Netzwerkname, oder die IP-Adresse des Rechners des Clients 2 eingetragen werden. Ebenso müssen in der Datei „Player.java“ des Clients 2 anstelle von „localhost“ entweder der Netzwerkname, oder die IP-Adresse des Rechners des Clients 1 eingetragen werden.

Auf dem Spielfeld befinden sich nun zwei Helden (blaue Qualle), die von den beiden Clients bewegt werden können. Ziel des Spiels ist es nun, den eigenen Helden schneller zum Ausgang (blauer Kreis) zu bewegen, als der Gegenspieler. Der Held, der zuerst am Ausgang angekommen ist sammelt solange „Winnerpoints“, bis auch der zweite Held am Ausgang angekommen ist. Wer am Ende mehr Winnerpoints besitzt ist der Gewinner. Im letzten Raum wird das Spiel mit „Esc“ beendet. Die Winnerpoints werden beiden Spielern angezeigt, um den Gewinner bestimmen zu können.