

# Zel.D.Crawler

## **Benutzerhandbuch**

Zel.D.Crawler wurde mit dem Ziel größtmöglicher Benutzerfreundlichkeit entworfen. Wie bei jedem Programm reicht Intuition alleine aber auch bei Zel.D.Crawler nicht aus um alle Funktionen zu entdecken. Um dem abzuhelpen, wurde dieses Handbuch geschrieben. Es wurde auf mehrere Abschnitte aufgeteilt, am Beginn jedes Abschnitts findet sich ein Inhaltsverzeichnis für die jeweilige Seite.

Viel Spaß!

# Inhaltsverzeichnis

- [Einleitung](#)
  - - [Adressat](#)
    - [Zel.D.Crawler ausführen](#)
- [Allgemeines zum Spiel](#)
  - - [Neues Spiel starten \(Normal Mode\)](#)
    - [Spielmodus 1: Deathmatch](#)
    - [Spielmodus 2: Mapbuilder](#)
    - [Steuerung](#)
    - [Spiel neu starten](#)
    - [Sicherungspunkte](#)
- [Ingame Möglichkeiten](#)
  - - [Gegner und Fallen](#)
    - [Shop und NPC's](#)
    - [Levelsystem & Quests](#)
    - [Optionen zur Lösung des Spiels](#)
- [Referenz](#)
  - - [Hinweise zur Installation](#)
    - [Hardwarevoraussetzungen](#)
    - [Softwarevoraussetzungen](#)
    - [Benötigter Speicherplatz](#)
    - [Über das Spiel](#)

# Einleitung

- [Adressat](#)
  - [Zel.D.Crawler ausführen](#)
- 

## Adressat

Es gibt sehr viele Möglichkeiten seine Freizeit zu gestalten. Das Spiel Zel.D.Crawler richtet sich an jene, die Langeweile verspüren und ihre Zeit ein wenig sinnvoller totschiagen wollen.

## Zel.D.Crawler ausführen

Das Java-basierte Spiel Zel.D.Crawler startet man mit Hilfe des Programms eclipse.

In dem genannten Programm klickt man auf den Run-Button und kommt somit in das Menü des Spiels,

---

# Allgemeines zum Spiel

- [Neues Spiel starten \(Normal Mode\)](#)
  - [Spielmodus 1: Deathmatch](#)
  - [Spielmodus 2: Mapbuilder](#)
  - [Steuerung](#)
  - [Spiel neu starten](#)
  - [Sicherungspunkte](#)
- 

## Neues Spiel starten (Normal Mode)

Um das Spiel zu starten, öffnet man das Programm eclipse und führt das Spiel Zel.D.Crawler über „Run“ aus. Nun erscheint das Menü.

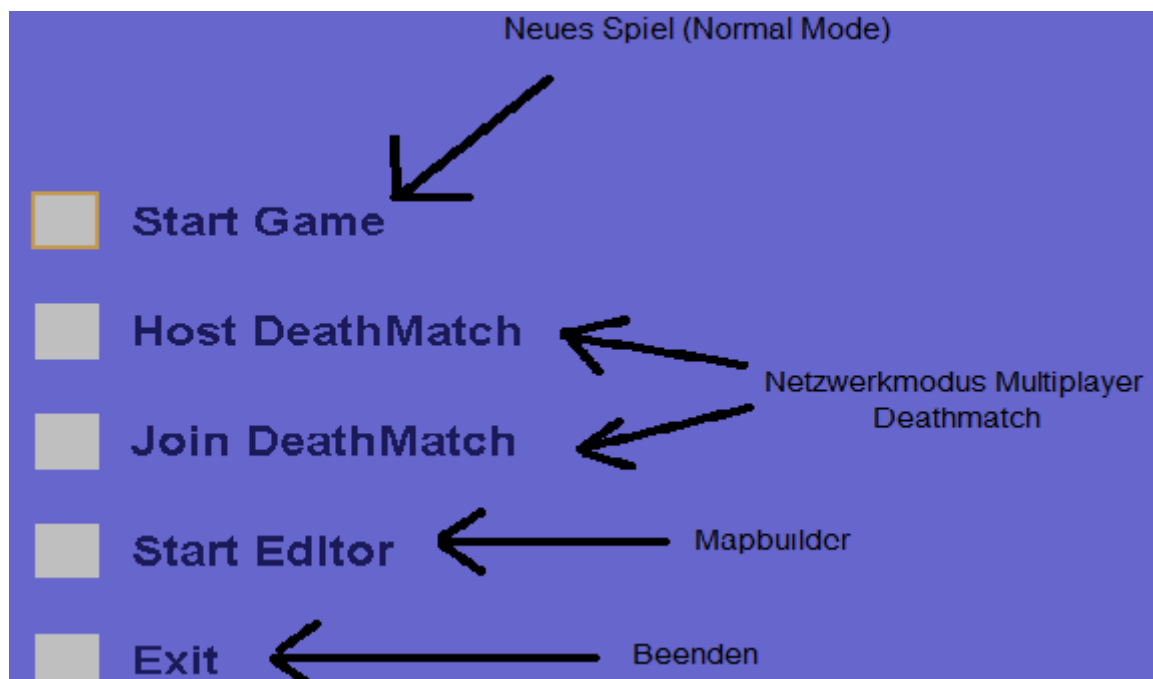
Hier kann man mit den Tasten „Pfeil hoch“ und „Pfeil runter“ im Menü navigieren und bei „Start Game“ das Hauptspiel starten.

## Spielmodus 1: Deathmatch

Dieser Modus kann über das Menü aufgerufen werden über „Host Deathmatch“ oder „Join Deathmatch“, wobei damit der Multiplayer-Netzwerkmodus aktiviert wird. Mit Host Deathmatch eröffnet man ein Netzwerk-Deathmatch-Spiel. Andere Spieler können dann dieses beitreten. Mit der Taste „R“ wird in der Lobby angezeigt, ob Host und Mitspieler bereit sind. Sobald alle bereit sind startet der Deathmatch.

## Spielmodus 2: Mapbuilder

Den Mapbuilder-Modus kann man auch im Menü erreichen. Dazu muss man auf „Start Editor“ klicken. Dort kann man seine eigene Map gestalten und spielen.



# Steuerung

Die Steuerung des Spiels ist simpel gehalten:

Das gehen:

- ← = links
- ↑ = aufwärts (nach oben)
- → = rechts
- ↓ = abwärts (nach unten)

Angriff(Mit oder ohne Waffe):

Angriff(Mit Zauber):

Feuer Zauber:

Wasser Zauber:

Erde Zauber:

A

S

D

F

Enter

Benutzen:

T

Quest log:

Inventar:

I

Stats:

O

Feuerschild(Stärk Waffenschaden und verbrennt Gegner im Umkreis):

5

Wasserschild(Stärkt Willensstärke und Zauberschaden):

6

Erdschild(Erhöhte Stärke und Rüstung):

7

Beenden(Zurück zum Menü):

ESC (im Spiel)



## Spiel neu starten

Dazu muss man im Spiel durch ESC drücken und dann wieder auf „Start Game“ drücken.

## Sicherungspunkte

In Zel.D.Crawler gibt es in jeder Karte einen Speicherpunkt bzw. Kontrollpunkt welcher jeweils 3 mal benutzt werden kann. Nach dem Tod der Spielfigur wird diese zu jenem Punkt teleportiert.

# In-Game Möglichkeiten

- [Gegner und Fallen](#)
- [Shop und NPC's](#)
- [Levelsystem & Quests](#)
- [Optionen zur Lösung des Spiels](#)

## Gegner und Fallen

Bevor man drauf los durch das Spiel sprintet, muss man gewisse Hürden beachten:

- Der einfache Gegner
- Der Bossgegner
- Die Feuerfalle

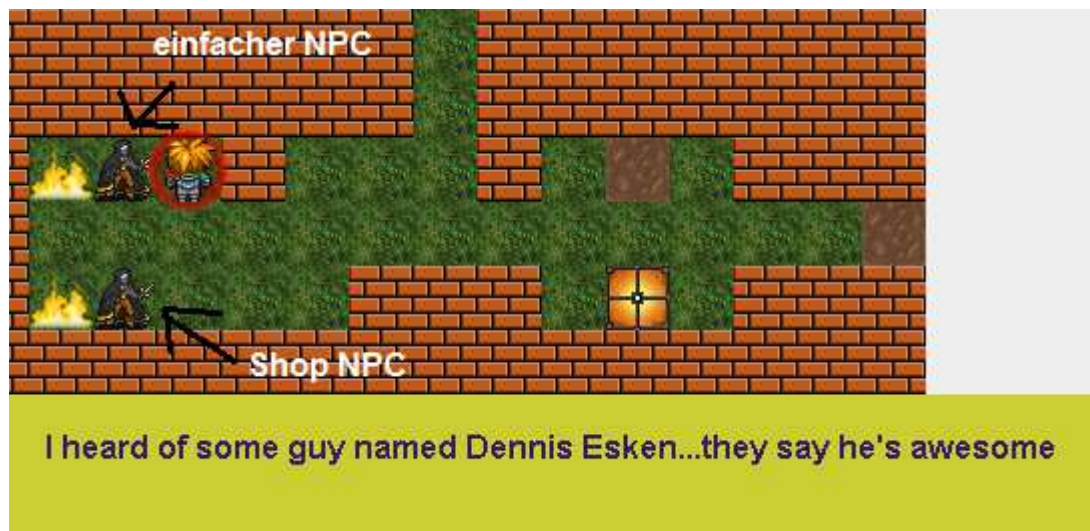
## Shop und NPC's

Es gibt einen In-Game-shop bei dem man Heiltränke, Manatränke sowie diverse Ausrüstung(Kleidung & Waffen) kaufen kann für Geld, welches man durch das Töten von Gegnern bekommt.





Ausserdem gibt es NPCs im Spiel, die einfach etwas sagen.



## Levelsystem & Quests

In Zel.D.Crawler gibt es ein Levelsystem. Je nachdem ob man Quests gelöst hat oder genug gegner getötet hat kann man einen Level aufsteigen, wodurch sich auch die Stats verändern und der Spieler z.B mehr Stärke o.ä. bekommt.



Beispiel für eine Quest:



## Optionen zur Lösung des Spiels

Es gibt mehrere Optionen dieses Spiel zu bewältigen.

Die schnelle Art & Weise durch versteckte Teleporter, welche aber viel Leben kosten.

Oder die klassische Art & Weise, wodurch die Dauer verlängert wird und man mehr zu entdecken hat.



# Referenz

- [Hinweise zur Installation](#)
  - [Hardwarevoraussetzungen](#)
  - [Softwarevoraussetzungen](#)
  - [Benötigter Speicherplatz](#)
  - [Über das Spiel](#)
- 

## Hinweise zur Installation

Das Spiel kann man auf dem direkten Wege nicht installieren, sonder das Programm über welchen es läuft. Somit ist Zel.D.Crawler über das Programm Eclipse zu starten.

## Hardwarevoraussetzungen

Für die optimale Performance des Spiels über Eclipse sollten man schon einen Rechner haben, der folgende Kriterien erfüllt:

- RAM: min 1GB für Eclipse
- Speicher: <1GB
- CPU: Dual-Core CPU

## Softwarevoraussetzungen

Zu den Softwarevoraussetzungen zählt auf jeden Fall das Programm Java.

Bevorzugt wäre immer die neueste Version von Java JDK(Java Development Kit) oder JRE (Java Runtime Environment).

Dazu solle man eins der folgenden Betriebssysteme haben:

- Windows (32Bit)
- Windows(64Bit)
- Linux
- Mac OS

## Benötigter Speicherplatz

Für das Spiel an sich werden ungefähr 30 MB Speicher gebraucht. Weil Zel.D.Crawler jedoch über Eclipse gestartet werden muss, benötigt dieses Programm ca. 300 MB Speicher, was von Rechner zu Rechner variiert, da man noch bei Eclipse optionale Addons dazurechnen muss.

# Über das Spiel

Zel.D.Crawler wurde von Timo Lux, Roman Michel, Felix Berndt und Erhan Abdurahman im Zeitraum von 3 Monaten zum Unterhaltungszweck programmiert bzw. ist ein Spiel welches zum Bestehen des Programmierpraktikums gedacht ist.

---