

Dungeon Masters

Handbuch

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Das Hauptmenü
3. Das Hauptspiel
 - 3.1 Die Oberwelt
 - 3.2 Die Quests
 - 3.3 Das Inventar
 - 3.4 Der Shop
 - 3.5 Das Kampfsystem
4. Steuerung

Einleitung

Dungeon Masters ist eine klassischer Dungeon Crawler, der im Zuge des Programmierpraktikums 2013 der Heinrich-Heine-Universität entwickelt wurde.

Das Setting ist der klassischen Fantasy zuzuordnen.

Das Hauptmenü

Die Menüpunkte lassen sich über die Tasten W und S oder über die Pfeiltasten hoch und runter auswählen. Die Auswahl wird mit der Enter-Taste bestätigt.

Folgende Menüpunkte stehen zur Auswahl:

New Game – Startet ein neues Spiel

Multiplayer – Startet eine neue Multiplayerpartie

Credits – Zeigt alle Personen, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren

Exit – Beendet das Programm

Das Hauptspiel

Die Oberwelt

Das Spiel auf der Oberwelt verläuft in Echtzeit. Der Spieler kontrolliert eine Heldengruppe, die durch eine einzelne Spielfigur dargestellt wird. Auf der Oberwelt hat der Spieler verschiedene Möglichkeiten zur Interaktion mit seiner Umwelt. Neben Monstergruppen gibt es Questgeber, Shops sowie liegengelassene Gegenstände.

Ziel des Spiels ist es den letzten Bossgegner zu besiegen und dadurch die Welt vom Bösen zu befreien.

Die Quests

Immer wieder trifft der Spieler auf die Sphinx, welche Aufgaben für diesen bereit stellt. Diese Aufgaben sind optional. Für jede gelöste Aufgabe erhält der Spieler eine bestimmte Anzahl Goldstücke, welche er im Shop gegen Ausrüstung oder Tränke eintauschen kann.

Eine gestellte Aufgabe muss nicht sofort gelöst werden. Allerdings kann zu jeder Aufgabe lediglich eine Antwort gegeben werden. Ist diese Antwort nicht korrekt hat der Spieler keine Möglichkeit mehr diese Aufgabe zu lösen.

Das Inventar

Im Inventar kann der Spieler seine Waffen- und Rüstungsgegenstände sowie seine Heil- und Manatränke einsehen. Zudem kann der Spieler die gefundenen und gekaufte Ausrüstung anlegen, wodurch sich der Schaden und die Widerstandsfähigkeit im Kampf verbessern.

Der Shop

Überall auf der Karte sind Shops verteilt in denen der Spieler sein Geld gegen Ausrüstung und Tränke eintauschen kann. Einmal gekaufte Gegenstände können nicht wieder verkauft werden.

Der Kampf

Trifft der Spieler auf ein Monster wechselt das Spiel in den Kampfmodus. Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Erster Akteur ist stets der Spieler. Dieser hat die Wahl zwischen folgenden Befehlen:

Attack – Der aktive Held führt eine Basisattacke aus

Spell – Der Spieler wählt eine Fähigkeit aus der Zauberliste des aktiven Helden aus und wirkt diesen auf den Gegner oder einen Verbündeten

Item – Der aktive Held benutzt einen Heil- oder Manatrank

Defend – Der aktive Held geht in die Abwehrhaltung und reduziert so jeglichen Schaden

Haben alle Helden ihre Aktionen ausgeführt ist der Gegner am Zug und führt seine Aktionen aus. Der Kampf ist beendet, sobald die Lebenspunkte aller Gegner oder aller Helden auf 0 sinken.

Für jede besiegte Gegnergruppe erhält die Heldengruppe eine bestimmte Anzahl Gold. Sollte die Heldengruppe in einem Kampf gänzlich ausgelöscht werden, wird diese im letzten Spielbildschirm wiederbelebt und der Gruppe wird ein Leben abgezogen. Sollte die Gruppe über keine Leben mehr verfügen ist das Spiel vorbei.

Steuerung

Taste	Verwendung
W,A,S,D	Steuerung der Spielfigur Menüführung (Hauptmenü, Shop, Quests, Kampfmodus)
↑,←,↓,→	Menüführung (Hauptmenü, Shop, Quests, Kampfmodus, Inventar)
Enter	Aufsammeln von Items Bestätigen einer Auswahl
Esc	