

# **Programmierpraktikum 2013**

## **GruppeB1**

### **ProPra13–Spiel**

#### **Benutzerhandbuch**

#### **Inhaltsverzeichnis**

Tastenbelegung	1
Startmenü	2
Spielmenü	3
Spielbeschreibung	4-5
Credits	6



## **Tastenbelegung**

### **Menü**

Esc	Beenden von Hauptmenü
Pfeiltasten oben/unten	Wechseln von Menübuttons
Enter	Auswahl zwischen "Neues Spiel", "Kampfsystem", "Credits", "Spiel beenden"

### **Spiel**

Pfeiltasten oben/unten/rechts/links	laufen
Enter vor Inventar	Ausrüstung/Heiltrank sammeln
Enter vor einem Gegner	Wechseln in eine Quest
Esc	Wechsel zwischen Auswahlmenü/Spiel

## **Startmenü**

### **1 Weiter**

Hier kann man dort weiterspielen, wo man das Spiel zuletzt gespeichert hat.

### **2 Neues Spiel**

Man wird direkt in das erste Level verleitet.

### **3 Kampfsystem starten**

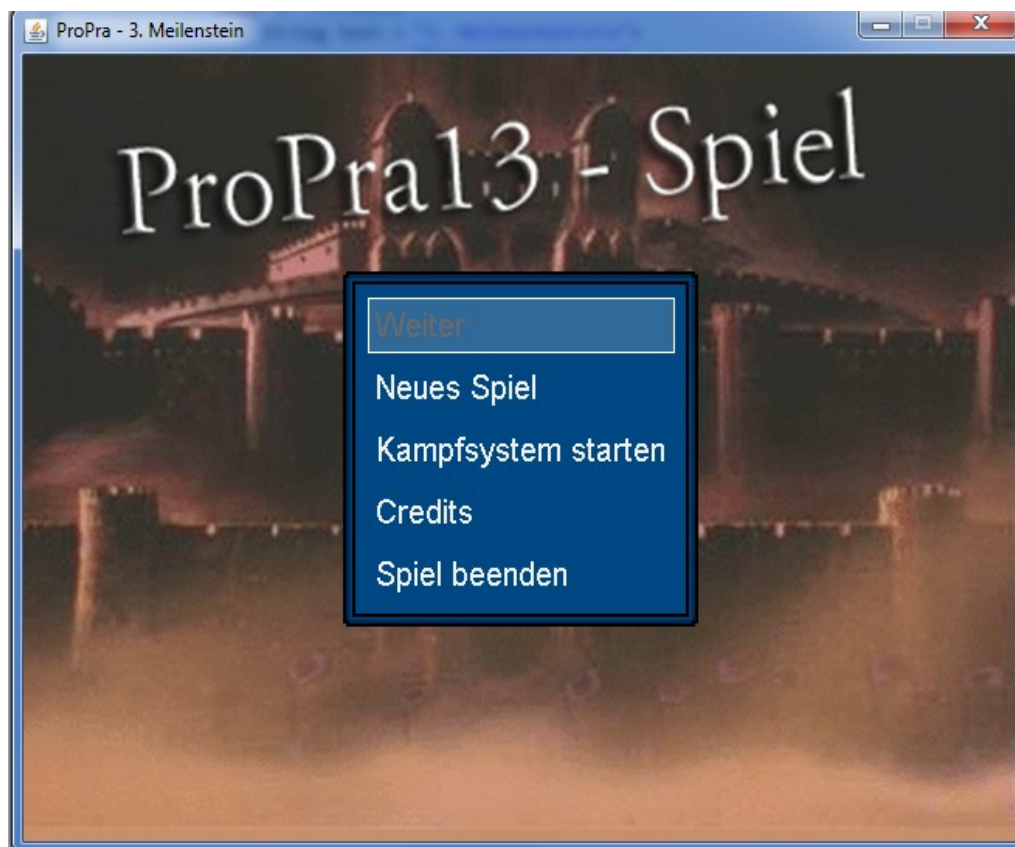
Hier wird das Kampfsystem gestartet mit folgenden Auswahlkriterien:  
"Angriff", "Skill", "Item", "Network"

### **4 Credits**

Angaben zu Spielentwicklern.

### **5 Spiel beenden**

Hier kann man das Spiel beenden, indem das Startmenü abgeblendet wird.



## **Spielmenü**

### **1 Spiel speichern**

Hier kann man den aktuellen Status des Spiels abspeichern um später dort wieder weiterzuspielen.

### **2 Spiel beenden**

Hier kann man das Spiel beenden. Der Spielbildschirm wird abgeblendet.

### **3 Fähigkeiten**

Hier wird man in ein neues Auswahlmenü übergeleitet. Es öffnet sich ein neue Fenster mit dem Auswahlmenü "Feuerball", "Schnelle Heilung", "Beenden".

### **4 Inventar**

Hier ist die Übersicht des gesammelten Inventars im Laufe des Spiels.  
Zum Beispiel ein Schwert.

### **5 Ausrüstung**

Hier lässt sich die gesammelte/gekaufte Ausrüstung finden und auswählen. Es öffnet sich ein neues Auswahlmenü: "Linker Arm", "Rechter Arm", "Brust", "Beine", "Kopf", "Ring", "Anhänger" und der Button "Beenden" um wieder ins Spiel zurückzukehren.

### **6 Option**

Hier lässt sich Hilfe, Tipps und Tricks wiederfinden. Außerdem kann man wie immer in das Spiel zurückkehren oder es beenden.

Das Spielmenü lässt sich mit der Esc-Taste sowohl aufrufen als auch wieder abblenden.

## Spiel

Im Nachfolgenden kann man auf dem Screenshot neben dem Spieler drei weitere Figuren sehen. Die linke Figur kann durch die Betätigung von der Enter-Taste ein Shopmenü hervorrufen, wo man sein Inventar kaufen und verkaufen kann. Dementsprechend lässt sich Geld sammeln, von dem man Gebrauch machen kann um an Fähigkeiten/Ausrüstung zu erlangen. Die rechte Figur ruft durch die Betätigung von der Enter-Taste eine Quest hervor. Es öffnet sich ein neues Fenster, wo die jeweilige Aufgabe der Quest beschrieben wird.



Links im Bild sind Schwerte und ein Heiltrank. Die Schwerte lassen sich im Kampfsystem einsetzen und der Heiltrank füllt das Leben wieder auf.

## Kampfsystem

Im Kampfsystem lassen sich Angreifer ( Hyojin/Elina) , Skills ( Feuerball, Flammenmeer, Schockfrost), Item, Network und Verteidiger auswählen.



## Game-Over

Wenn man das ganze Spiel verloren hat öffnet sich ein Game-Over Fenster. Dieses Fenster beinhaltet ein Menü, indem man das Spiel entweder neu starten, beenden oder in das Hauptmenü zurückkehren kann.

## Game-Beaten

Wenn man das ganze Spiel gewonnen hat, öffnet sich ein Fenster: Gewonnen! Hierbei gibt es wiederum eine Auswahl zwischen Neustart des Spiels, Hauptmenü oder Spiel beenden.

## **Credits**

3 Meilenstein

Programmierer:

Alexander Schaefer

Victor Persien

Bernand Darryl Oungouande

Hyojin Lee

Elina Magamaeva

Im Credit Fenster gibt es einen kleinen "OK"-Button, welcher das Credit-Fenster abblendet und das Startmenü wieder einblendet.