

BENUTZERDOKUMENTATION

# Inhaltsverzeichnis

```
Vorwort
Client/Server starten
   Server starten
   Client starten
Die Charaktere
Das Interface
   Der Login
   Die Lobby
   Der Client
       Die MiniMap
       Die Skillbuttons
       Die Effektanzeige
       Die Charakteranzeige
       Die Gegenstände
       Die Lebens-/Kraftanzeige
       Der Chat
       Das Infopanel
   Der Shop
   Die Items
   Die Map
       Der Nexus
       Der Inhibitor
       Die Türme
       Die Vasallen
       Die Monster im Wald
   Die Statistiken
       Die Ingame Statistiken
       Die Endgame Statistiken
   Die Tastenkürzel
```

Vorwort

Wir freuen uns, dass Sie sich entschieden haben Arno wird 60 zu spielen. Nachfolgend möchten wir

Ihnen den Einstieg so einfach wie möglich machen. Dazu beschreiben wir die verschiedenen

Facetten dieses Spiels.

Lernen Sie zuerst, wie Sie es starten und tauchen Sie dann ab in die ausführlichen

Charakterbeschreibungen, sowie das elegante User Interface.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg beim schnetzeln Ihrer Gegner.

Client/Server starten

Bevor man den Client startet, sollte der Server bereits laufen.

Server starten

Um dies zu erreichen muss man sich per SSH mit dem Proglab Server verbinden. Unter Mac/Linux

ist ein Tool dafür bereits vorhanden. Unter Windows benutzt man das Programm Putty.

Mit folgenden Daten meldet man sich am Server an:

Server: proglab.informatik.uni-koeln.de

Benutzer: gruppe06

Passwort: YLhFF3HF

Nachdem die Anmeldung erfolgreich war, gibt man folgende Befehle separat ein und drückt nach

jedem Enter:

cd/progprak/gruppe06/server/bin

java Server

Der Server wartet nun auf Klienten die sich verbinden.

Client starten

Unter Windows startet man die Eingabeaufforderung und navigiert mit dem Befehl cd in das bin

Verzeichnis des Clients. Nun gibt man folgenden Befehl ein:

java -classpath Pfad\zu\Shared\bin;Pfad\zu\Client\bin Client

*Unter Mac OS X ist es folgender Befehl:* 

java -classpath Pfad/zu/Client/bin:Pfad/zu/Shared/bin Client

Unter Linux ist es ebenfalls der folgende Befehl, wenn man bereits im Client/bin Ordner ist:

java -classpath Pfad/zu/Client/bin:Pfad/zu/Shared/bin Client

# Die Charaktere

Zuerst ein paar Worte zu den Skills. Ein Skill ist eine Fähigkeit eines Charakters. Wird dieser Skill ausgeführt erzeugt er einen Effekt, der Auswirkungen auf den eigenen oder andere Charakter haben kann. Dazu unterscheiden sich die Skills in aktive und passive.

#### Aktive Skills

Diese müssen manuell ausgeführt werden, um ihre Effekte anzuwenden. Es gibt spezielle Skills, die man auf einen Verbündeten oder Gegner richten kann. In diesem Fall wird der Effekt nur auf diesen angewendet. Andere aktive Skills wirken sich auf Verbündete oder Helden im Umkreis aus oder sogar auf alle. Bei diesen Skills muss kein Ziel gesetzt werden.

#### Passive Skills

Passive Skills werden automatisch ausgeführt. Die Charaktere erhalten die Effekte automatisch wenn die Bedingungen erfüllt sind.

**Brocky Aloa** 

Der Boxer *Brocky Aloa* ist ein sehr gefährlicher und starker Nahkämpfer. Er hat folgende Skills:

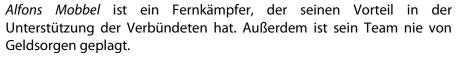




Aufpumpen 1	Aktiver Skill: Angriffsgeschwindigkeit erhöht sich pro Level um 10% pro Level und der ausgeteilte Schaden um 10 Punkte pro Level.
Boxerherz	Passiver Skill: Wenn in einem Radius von 10 Feldern nur noch ein weiteres angreifbares Objekt ist, erhöht sich der Schaden von Brocky pro Skilllevel um 20%.
Kinnhaken	Aktiver Skill: Der Feind, der von diesem Nahkampfangriff getroffen wird, kann für eine Sekunde pro Level des Skills sich nicht bewegen und angreifen. Außerdem erleidet er einen Schaden von 25 pro Skilllevel.
Schlagkombination ত্রুত্ব	Aktiver Skill: Ausgewählter Gegner verliert durch diesen Nahkampfangriff 35 Leben pro Skilllevel.

#### Alfons Mobbel







Reicher Sack	Passiver Skill: Alfons Mobbel erhält pro Skilllevel dreimal so viel Geld.
Mobbel Preis	Aktiver Skill: Ein ausgewählter Verbündeter erhält 10% mehr Geld pro Skilllevel und 100 Erfahrungspunkte. Die Dauer dieses Effektes erhöht sich pro Skilllevel um eine Sekunde.
Dynamit Wurf	Aktiver Skill: Alfons wirft eine Dynamitstange auf einen ausgewählten Gegner und fügt diesem einen Schaden von 60 pro Skilllevel zu.

### **Private Bryan**

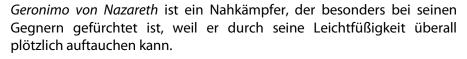
*Private Bryan* ist ein gefürchteter Fernkämpfer, der seine Gegner manchmal schon tötet, bevor diese ihn sehen.





Motivationsrede	Aktiver Skill: Bei Verbündeten im Umkreis erhöht sich die Verteidigung und der Schaden, den sie verursachen, um einen Faktor.
Gezielter Scharfschuss	Aktiver Skill: Dieser Fernangriff verursacht beim Gegner einen Schaden von 75 pro Skilllevel.
Unzähmbarer Krieger	Passiver Skill: Wenn Bryan in Unterzahl kämpft, das heißt im Umkreis mehr Gegner als Verbündete sind, erhöht sich Bryans Verteidigung um 20% pro Skilllevel.

### Geronimo von Nazareth





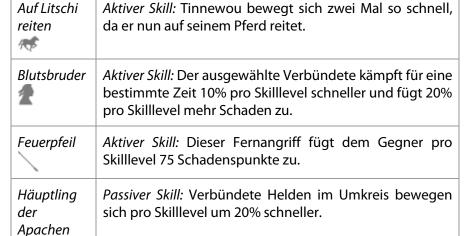
Abendmahl	Aktiver Skill: Geronimo heilt Verbündete in seiner Umgebung.
Erleuchtung	Aktiver Skill: Geronimo und seine Verbündeten können pro Skilllevel für fünf Sekunden die gesamte Karte sehen.
Gesalbte Füße	Passiver Skill: Hindernisse machen Geronimo nichts aus. Er fliegt einfach durch sie hindurch.
Opfergabe	Aktiver Skill: Fernangriff der dem ausgewählten Gegner 60 Lebenspunkte pro Skilllevel Schaden zufügt.

#### **Tinnewou**

Tinnewou ist ein Fernkämpfer, der sich besonders schnell fortbewegen kann und der mithilfe seiner Skills seine Verbündeten effektiv unterstützen kann.



Auf Litschi

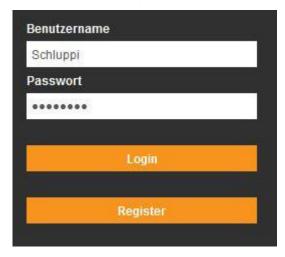




### Das Interface

# Der Login

Nachdem der Client gestartet wurde kann man sich registrieren / einloggen.



Für eine Registrierung trägt man den neuen Benutzernamen und sein Passwort ein und drückt danach auf *Register*.

Falls man sich schon registriert hat, trägt man seine Daten ein und klickt auf Login. Ist jedoch das Passwort des bereits registrierten Benutzers falsch, kann man sich nicht anmelden. Stimmt das Passwort wird das Spiel geladen.

# Die Lobby



Hier kann man den Charakter auswählen, den man Spielen möchte. Es ist allerdings nicht möglich, dass zwei Spieler im selben Team denselben Helden spielen können. Um den Helden zu wechseln klickt man mit der linken Maustaste auf einen freien Helden. Falls das Wechseln möglich ist, wird nun der Kreis des neuen Helden zu ¾ blau umrandet.

Um Kl's dem Spiel hinzuzufügen oder wieder zu entfernen, klickt man mit der rechten Maustaste auf einen Charakter.



Dieser wird dann ebenfalls markiert. Um besser zu visualisieren welche Charaktere befreundet bzw. verfeindet sind, werden die Kreise der eigenen Teammitglieder grün markiert, die der Gegner rot.

Um das Spiel zu starten, müssen alle auf den *Bereit* Button klicken. Dadurch wird der Kreis um den Charakter voll ausgefüllt. Nachdem alle bereit sind, startet das Spiel nach drei Sekunden. Computer gesteuerte Helden sind automatisch *bereit*.

#### Der Client

#### Die MiniMap



Die MiniMap zeigt die gesamte Karte übersichtlich in der unteren rechten Ecke an.

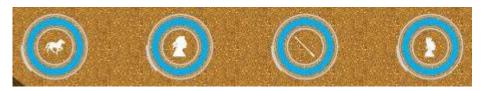
Das blaue Rechteck zeigt den momentan sichtbaren Bereich.

Das Navigieren geht besonders gut von der Hand.

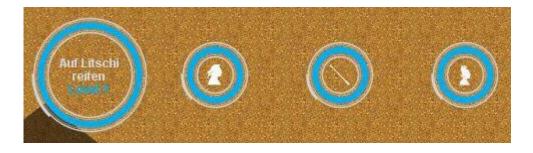
Einfach einen Linksklick und schon zentriert sich die Kamera auf den entsprechenden Punkt.

Auch direkte Befehle mit Rechtsklick können Zeit sparen. Ein Rechtsklick auf den gegnerischen Inhibitor und schon nähert sich der Held auf kürzestem Weg und greift an, sobald er in Reichweite ist.

#### Die Skillbuttons



Jeder Skill des Helden, den der Spieler gerade steuert wird durch einen Skillbutton unten in der Mitte dargestellt. Der blaue Kreis um den Skill stellt die Cooldownzeit dar, ist der Kreis komplett blau, kann der Skill eingesetzt werden.



Fährt man mit der Maus auf den Skill, so erweitert sich die Anzeige und man kann den Namen des Skills lesen und auf welchem Skilllevel er sich befindet.

Wie oben bereits beschrieben, werden passive Skills automatisch vom Spiel ausgeführt.

Möchte man einen aktiven Skill einsetzen, klickt man mit der linken Maustaste auf den Skill und dann (wenn nötig) auf den Charakter, auf den der Skill wirken soll.

Alle Skills haben Effekte zur Folge, diese werden bei dem betroffenen Spieler in der Effektanzeige dargestellt.

Steigt man ein Level mit seinem Charakter auf, kann man einen Skill um ein Level erhöhen. Dazu klickt man mit der rechten Maustaste auf ihn.

### Die Effektanzeige



Die Effektanzeige ist eine Liste von Effekten, die auf einen Helden wirken. Sie dient dazu einen Überblick zu bekommen welche Attribute des Helden warum geändert wurden.

Ist man zum Beispiel in der Nähe von einem verbündeten Tinnewou, so sieht man die Effektanzeige "Häuptling der Apachen in der Nähe". Der Effekt hat, wie oben bei Tinnewous Skill beschrieben, zur Folge, dass man sich schneller bewegen kann.

### Die Charakteranzeige



In der Charakteranzeige werden drei grundlegende Informationen dargestellt:

- **Geld:** Das momentan zur Verfügung stehende Geld
- **Level:** Das Level, in dem sich der Charakter befindet
- **Blauer** Kreis: Zeigt die gesammelten bzw. fehlenden Erfahrungspunkte um in das nächste Level aufzusteigen an

#### Die Gegenstände



In der Übersicht werden nur die Gegenstände angezeigt, die einsetzbar sind. Man kann also im Shop auch andere Items einkaufen, sieht diese aber nicht in dieser Übersicht. Will man sehen, was man alles eingekauft hat, dann kann man auf seine eigene Figur klicken und sieht im Infopanel die genauen Details. Zum Einsetzen reicht ein simpler Linksklick auf den Button.

#### Die Lebens-/Kraftanzeige



Hier wird das Leben bzw. die Kraft des Charakters angezeigt. Die Ringe zeigen jeweils die prozentualen Werte an.

Wenn man mit der Maus über diese fährt, vergrößern sie sich und zeigen neben dem Beschreibungstext auch die absolute Größe an.

#### Der Chat



Im schlichtgehaltenen Chatfenster kann man Nachrichten an sein eigenes Team, sowie an alle verschicken. Die Nachrichten werden farblich markiert:

- Blau: Eigene Nachrichten
- Grün: Nachricht aus eigenem Team
- Rot: Nachricht aus gegnerischem Team
- Orange: Systemnachricht

Um eine Nachricht abzuschicken klickt man auf das entsprechende Feld und gibt seinen Text ein. Mittels *Enter* wird das Geschriebene abgeschickt.

### Das Infopanel



Im Infopanel werden Details zu den einzelnen Objekten angezeigt. Man kann dieses über den Linksklick aufrufen oder bei den Skills per Hover Effekt.

# **Der Shop**



Um etwas einzukaufen klickt man in der Nähe eines Shops auf diesen.

Daraufhin öffnet sich die folgende Ansicht. Es kann etwas dauern, bis die Buttons zum Einkaufen geladen werden.



Nun kann ordentlich Geld ausgegeben werden. Nach dem Einkauf schließt man das Fenster auf dem passenden Button und kann die gekauften Gegenstände einsetzten.

### Die Items

Angriffskraft+ Kosten: 250

Auswirkungen: Schaden +5

Bewegungsgeschwindigkeit+

Kosten: 500

Auswirkungen: Bewegungsgeschwindigkeit +5

Lebenspunkte+ Kosten: 425

Auswirkungen: Maximale Lebenspunkte +50

Lebensregeneration+

Kosten: 750

Auswirkungen: Lebensregeneration +35%

Söckchen Kosten: 820

Auswirkungen: Bewegungsgeschwindigkeit +25%, Schaden -3, Geldregeneration +1

*Ungerbutz*+ Kosten: 1050

Auswirkungen: Bewegungsgeschwindigkeit -10%, Lebens-/Manaregeneration +20%

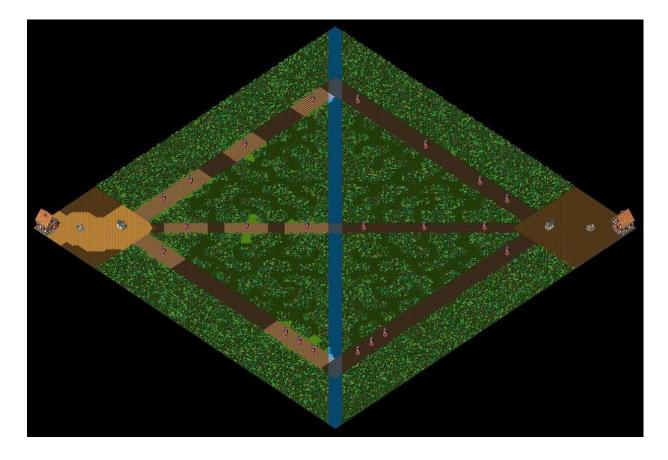
*Heiltrank* Kosten: 100

Auswirkungen: momentane Lebenspunkte +50

*Krafttrank*Kosten: 100

Auswirkungen: Momentane Mana +50

# Die Map



Zu Beginn des Spiels werden der Baseground, die drei Wege, die Dschungel, Wiesen und der Fluss erzeugt.

Die Basegrounds sind rechts und links in den Ecken der Map. Auf ihnen stehen der Nexus, der Inhibitor sowie der Shop. Außerdem werden dort die Helden und Vasallen wiedergeboren.

Von den Basegrounds gehen die drei Wege ab die in der Mitte von einem Fluss gekreuzt werden. Auf dem mittleren Weg werden drei auf den anderen beiden Wegen vier Türme zufällig gesetzt.

Der Dschungel zwischen den Wegen ist von Wiesen durchzogen. Über diese kann sich der Held bewegen. Außerdem stehen dort die neutralen Monster.

Die Map ist achsensymmetrisch zum Fluss, das heißt sie wurde daran gespiegelt.

Um sich fortzubewegen benutzt man die rechte Maustaste und klickt auf sein Ziel. Sie wird ebenfalls für einen Angriff und das Einsetzen von Skills benutzt. Mit der linken Maustaste kann man Objekte anklicken und sich im Infopanel Details dazu anzeigen lassen.

#### **Der Nexus**



Der Nexus ist das Hauptgebäude des Spiels. Die zentrale Aufgabe eines jeden Spielers ist es den des eigenen Teams zu verteidigen und den des gegnerischen Teams zu zerstören. Das Team, welches zuerst den Nexus des gegnerischen Teams zerstört hat, gewinnt das Spiel.

#### Der Inhibitor



Wird der Inhibitor zerstört werden die Vasallen des Teams automatisch schwächer. Fällt der eigene Inhibitor so wird die Verteidigung des Nexus schwerer, also: Pass auf deinen Inhibitor auf!

#### Die Türme



Türme befinden sich auf den Wegen zur gegnerischen Basis. Sie greifen eigenständig Gegner an und können zerstört werden. Die Türme halten die gegnerischen Vasallen und Helden auf, ohne sie ist die Basis ein leichtes Ziel für den Gegner. Für zerstörte Türme erhält man Erfahrungspunkte.

#### Die Vasallen







Vasallen bewegen sich zur gegnerischen Basis. Treffen sie auf ihrem Weg auf gegnerische Charaktere/Helden oder andere Vasallen bekämpfen sie diese. Es gibt Fern- und Nahkampf Vasallen.

#### Die Monster im Wald





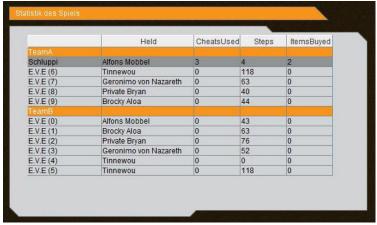




Die neutralen Monster bewegen sich immer in dreier Teams und leben im Wald. Kommt man in ihre Nähe greifen sie an. Wenn man sie besiegt, erhält man Erfahrungspunkte. Sollte man das nicht schaffen, kann man sich auf einen Weg zurückziehen. Dort verfolgen sie einen nicht weiter und ziehen sich in den Wald zurück.

#### Die Statistiken

#### Die Ingame Statistiken



Drückt man während des Spiels s so erscheint die Statistik des aktuellen Spiels. Dort werden alle Spieler nach ihren Teams sortiert angezeigt. Zu jedem Spieler wird der Held angezeigt, den er in dem Spiel steuert, sowie verschiedene Statistiken aus dem Spiel. Zum Beispiel: Wie viele Schritte er gegangen ist oder wie oft er gestorben ist.

Um das Fenster wieder zu schließen reicht wieder ein Druck auf s.

# Die Endgame Statistiken



Nachdem das Spiel beendet ist, werden die Statistiken des Spiels, sowie die Allzeitstatistiken aller Mitspieler angezeigt.

# Die Tastenkürzel

Taste	Funktion
Pfeiltasten	Zum Bewegen der Karte
Leertaste	Um Kamera auf den Helden zu fokussieren
z	Um den Zoom auf die Standardgröße zu stellen
h	Leben wieder auffüllen
m	+ 1000 Geld
е	+ 100 Erfahrungspunkte
f	Nebel aus- und wieder einschalten
S	Statistiken ein- und ausblenden
t	Teleporter benutzen