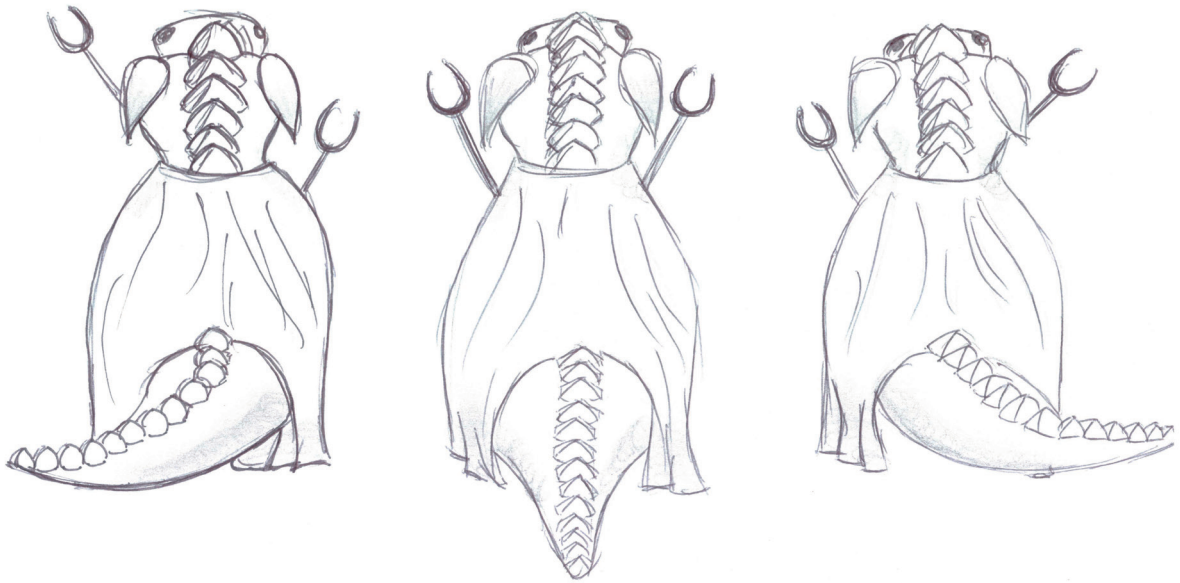


BENUTZER DOKUMENTATION



Eine Projektarbeit von:

Andreas Heckel

Alena Will

Mischa Helfenstein

Tim Weis

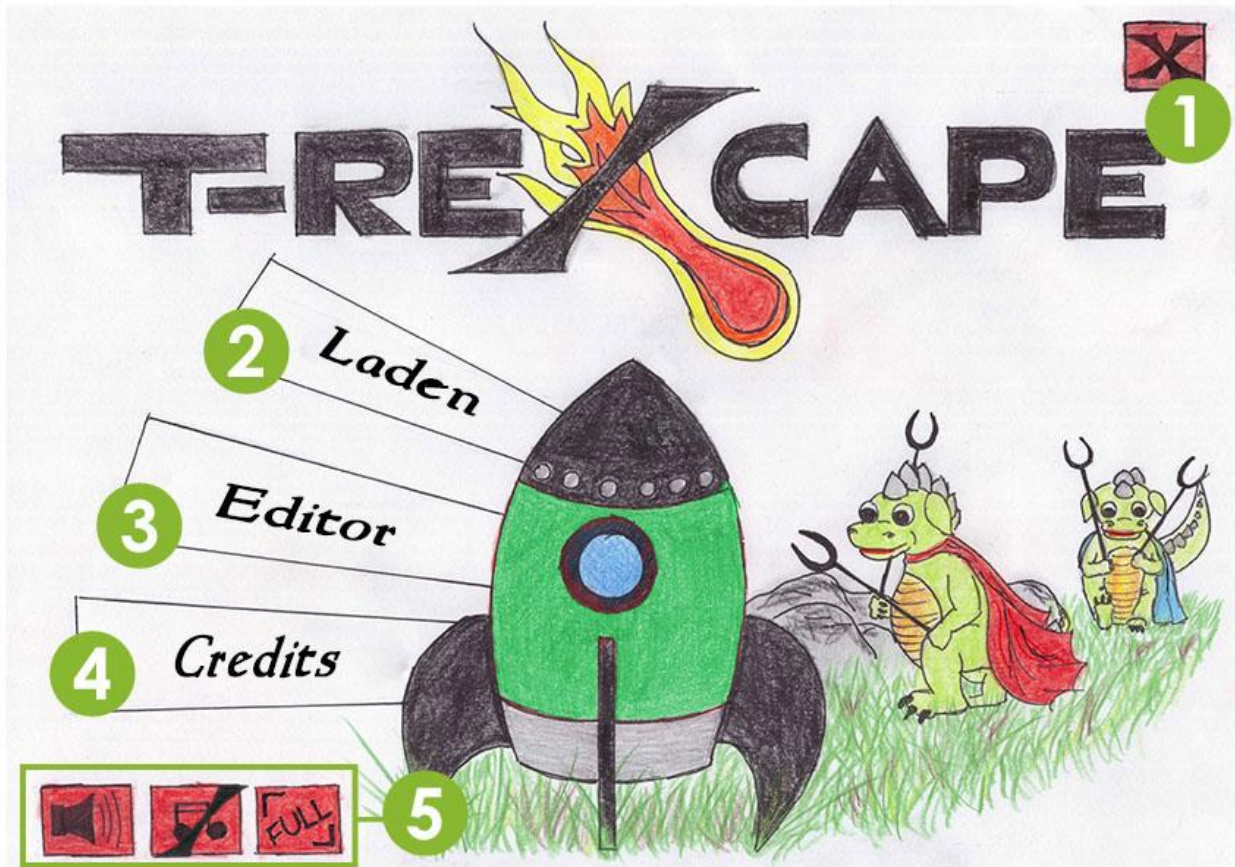
Berufsbildende Schule | Kaiserslautern

Projektabgabe: 09.07.2015

Inhaltsverzeichnis

1. Startbildschirm
2. Editor
 - a) Oberfläche
 - b) Kurzanleitung
3. Spiel
 - a) Oberfläche
 - b) Spielerklärung
 - c) Pausen-Menü
 - d) Regeln-Menü
4. Credits-Menü

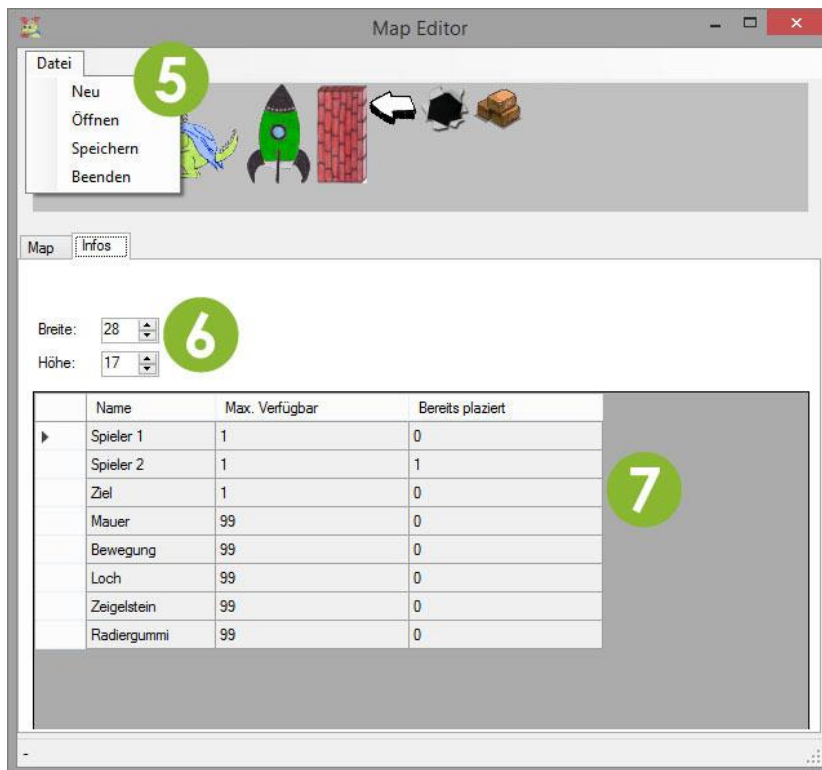
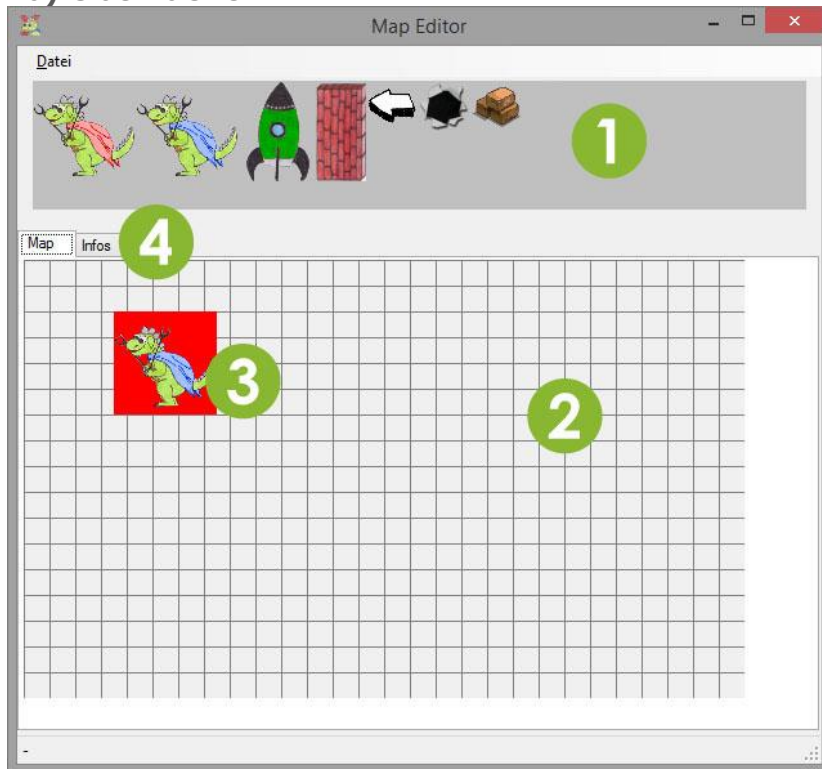
1) Startbildschirm



- 1) Beenden Button
→ Beendet das Programm
- 2) Laden
→ Lädt eine gewünschte Map und zeigt bereits gespielte Maps in einem Dropdown Menü an
- 3) Editor
→ Erstellen / Bearbeiten von Karten
- 4) Credits
→ Zeigt alle am Spiel beteiligten Personen an
- 5) Einstellungen
→ Ermöglicht das Ein- und Ausschalten von Soundeffekten / Soundtrack und dem Vollbildmodus

2) Editor

2a) Oberfläche



- 1) Liste der platzierbaren Items
→ Zeigt alle Items an, diese können mit einem Klick aufgenommen werden
- 2) Karte
→ Hierauf werden die gewünschten Items platziert
- 3) Aktuelles Item
→ Aktuelle Items werden rot hinterlegt.
- 4) Menü Tabs
→ Hier kann zwischen der Karte und den Map-Informationen umgeschaltet werden
- 5) Datei – Menü
→ Dieses Menü ermöglicht das Laden, Speichern oder Verwerfen der aktuellen Karte. Zusätzlich kann der Editor beendet werden
- 6) Größe der Map
→ Hier kann die Größe (in Blöcken) der Karte eingestellt werden
- 7) Informationen zu Items
→ Hier werden die Anzahl der bereits platzierten Items sowie deren Maximum angezeigt.

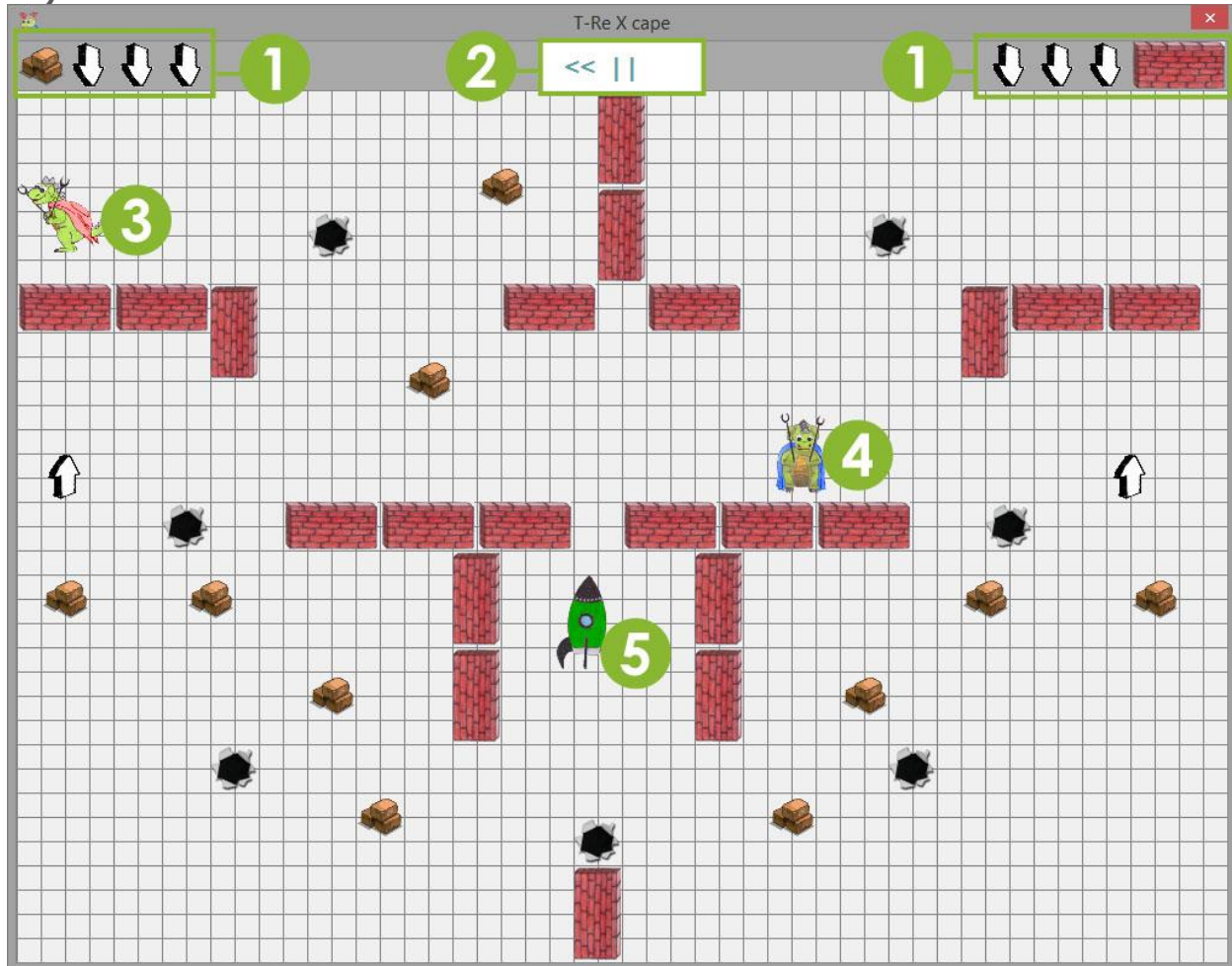
2b) Kurzanleitung

Im Editor kann die Karte erstellt oder editiert werden. Items können über drei Möglichkeiten auf der Karte platziert werden. Erstens über einen Rechtsklick und dem dazugehörigen Kontextmenü. Zweitens über die oben angezeigte Leiste mit allen verfügbaren Items. Drittens können Items mit Copy (STRG-C) und Paste (STRG-V) dupliziert werden. Dies ermöglicht ein schnelles und intuitives Arbeiten. Mit einem Mausklick werden bereits platzierte Elemente aufgenommen und mit einem weiteren Klick an dem neuen Punkt platziert. Ein Rechtsklick löscht das gewählte Element. Hält man auf einem Item die Maustaste gedrückt und bewegt die Maus in eine Richtung, kann die Ausrichtung des Items geändert werden. Das Speichern und Laden von Maps kann ebenso über zwei Wege ausgeführt werden. Entweder benutzt man das typische „Datei-Menü“ um die entsprechende Funktion auszuwählen oder benutzt die Shortcuts „STRG-O“ und „STRG-S“. Im Info Panel kann die Größe der Karte editiert werden. Dies ist nur mit ganzen Zahlen möglich, da sich das Spiel an einem Raster orientiert. Auch werden hier Informationen über die verfügbaren Objekte angezeigt. Einerseits

sieht man, wie viele Items man von einer Sorte bereits platziert hat und andererseits wie viele gesamt platziert werden dürfen.

3) Spiel

3a) Oberfläche



- 1) Items
→ Anzeige der für den Spieler verfügbaren Items
- 2) Pausen-Menü / Spieler Anzeige
→ Über diesen Button gelangt man ins Pausenmenü. Zusätzlich wird über den Pfeil der aktuelle Spieler angezeigt
- 3) Spieler 1
→ Der erste Spieler trägt ein rotes Cape
- 4) Spieler 2
→ Spieler Nr.2 hat ein blaues Cape

5) Rakete

→ Die Rakete symbolisiert das Ziel der Gegenspieler

3b) Spielerklärung

Die beiden Kontrahenten sind abwechselnd an der Reihe. Innerhalb ihres Zuges können die Spieler ihre Items platzieren und die Laufrichtung definieren. Es stehen innerhalb jedes Zuges drei Umlenkungen zur Verfügung. Des Weiteren können Mauern platziert werden, sodass der Gegner einen Umweg gehen muss. Mauern erhält man, indem man drei Ziegelsteine aufgesammelt hat. Diese werden während der Laufbewegung aufgenommen.

Platziert werden die Gegenstände wie folgt: Zuerst nimmt man mit der Maus das gewünschte Objekt auf und platziert dies mit gedrückter Maustaste auf der Karte. Mit dem nachfolgenden Bewegen der Maus in eine Richtung, kann die Ausrichtung des Objektes geändert werden. Das Loslassen der Maus führt zum endgültigen Platzieren des Objektes auf der Karte. Selbst platzierte Umlenkungen verschwinden jeweils nach dem eigenen Zug.

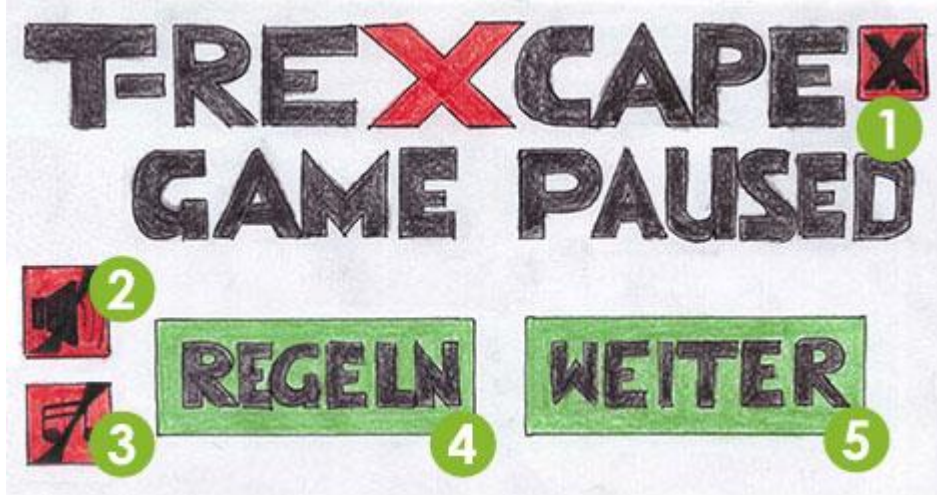
Zum Starten des Laufens klickt der Spieler auf seine Figur und zieht diese in eine Richtung und lässt die Maustaste los. Dieser Vorgang kann abgebrochen werden, wenn man die Maus wieder zurück auf die Spielfigur führt und loslässt.

Nach dem Loslaufen hat der Spieler keinen Einfluss mehr auf seine Spielfigur.

Diese läuft, bis sie auf ein Hindernis trifft. Bei einer Mauer (oder dem Gegenspieler) bleibt die Spielfigur stehen und der Zug ist beendet. Löcher führen dazu, dass der Spieler wieder zu seiner Startposition zurückgesetzt wird und sein Zug wird beendet. Umlenkungen lenken die Figur in die angezeigte Richtung, hier läuft die Spielfigur jedoch weiter bis sie auf ein „festes“ Hindernis trifft.

Das Beenden des Zuges führt dazu, dass der Gegner an der Reihe ist. Erreicht ein Spieler die Rakete, ist das Spiel beendet.

3c) Pause-Menü



- 1) Beenden Button
→ Schließt das Spiel (zurück zum Hauptmenü)
- 2) Soundeffekte Button
→ Schaltet Soundeffekte an bzw. aus
- 3) Soundtrack Button
→ Schaltet den Soundtrack an bzw. aus
- 4) Regeln Button
→ Zeigt das Fenster mit den Regeln an
- 5) Weiter Button
→ Setzt das Spiel fort

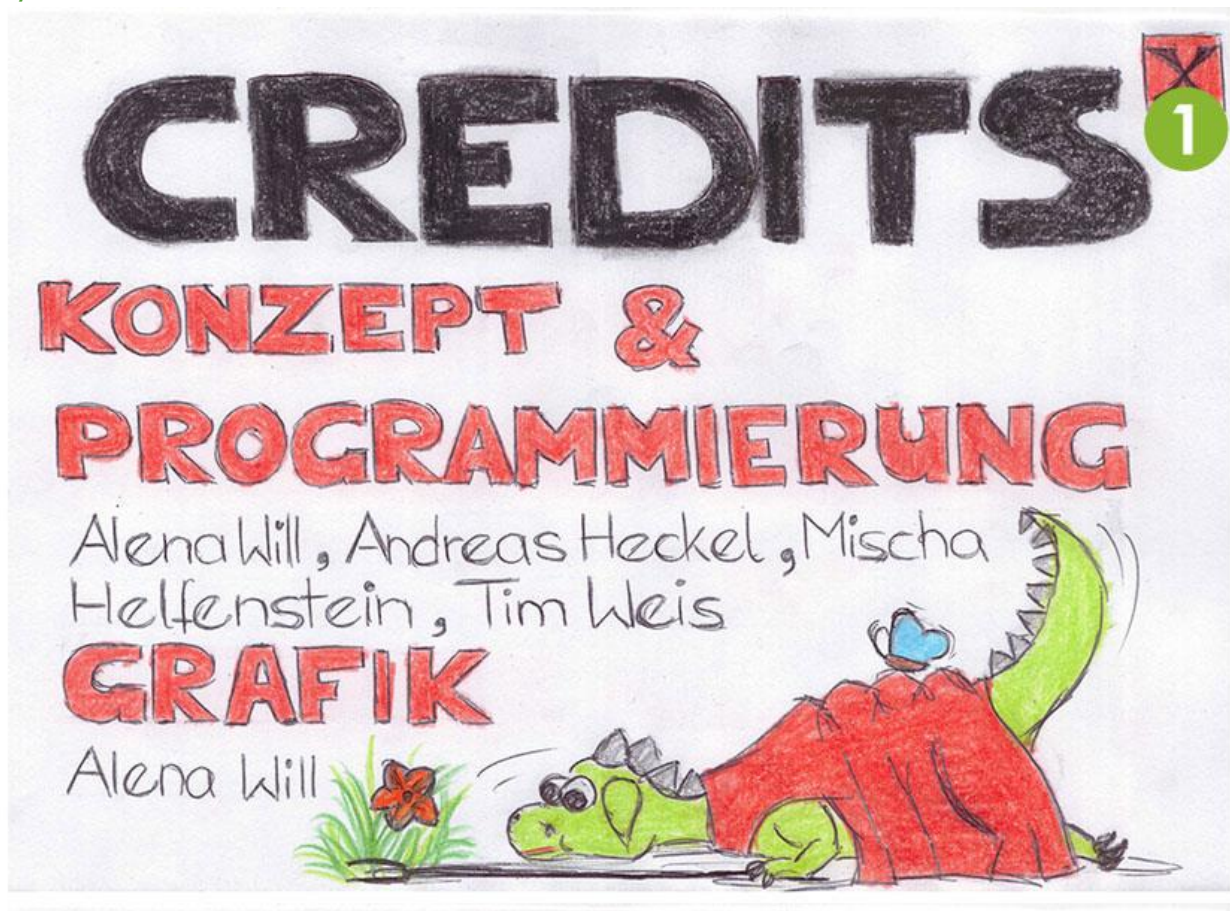
3d) Regeln-Menü



1) Beenden Button

→ Schließt das Fenster mit den Spielregeln

4) Credits-Menü



- 1) Beenden Button
→ Schließt das Fenster mit den Credits