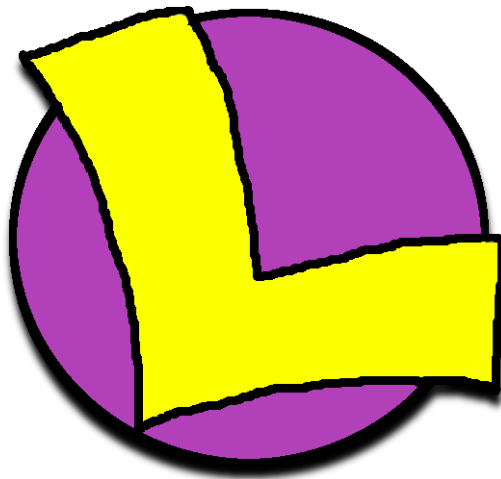


Handbuch Lectureception

ein Spiel von
Lecture Games



Inhalt

1. Wie wird das Spiel installiert	- 2 -
2. Server starten	- 2 -
3. Spiel starten.....	- 2 -
4. Anwendungen	- 2 -
5. Das Hauptmenü.....	- 3 -
6. Spiel erstellen/beitreten	- 3 -
7. Das Spiel	- 4 -
8. Einstellungen	- 5 -
9. Controller.....	- 5 -

1. Wie wird das Spiel installiert

Besuche unsere Seite www.lecturegames.ch und lade dir dort das Spiel herunter. Unser Spiel setzt jedoch Java Version 8 voraus. Um diese herunterzuladen besuche www.oracle.com und folge deren Anweisungen. Wenn du OpenJDK Version 8 verwenden willst, dann benötigst du zusätzlich noch OpenJFX. Je nach Betriebssystem muss Java noch korrekt eingerichtet werden.

2. Server starten

Als erstes muss ein Server erstellt werden. Hierzu wird folgender Befehl in der Konsole, in dem Spiel entsprechenden Ordner, ausgeführt:

```
java -jar Lecturereception.jar server <PORT>
```

An der Stelle `PORT` wird die gewünschte Portnummer für den Server eingegeben.

3. Spiel starten

Nach erstellen des Servers kann das Spiel gestartet werden. Der Spieler muss sich im selben Netzwerk wie der Server befinden. Das starten des Spiels geschieht durch folgenden Befehl, wieder im entsprechenden Ordner, in der Konsole:

```
java -jar Lecturereception.jar client <IP>:<PORT> <BENUTZERNAME>
```

Hierfür muss der selbe Port wie beim Server benutzt werden. Zudem kommt an die Stelle von `<IP>` die IP-Adresse des Servers. Optional kann anstelle von `<BENUTZERNAME>` der gewünschte Benutzername eingegeben werden.

4. Anwendungen

Bereits vor dem Spielstart sind können einige Anwendungen ausgeführt werden. Im HÖRSAAL gibt es



Abbildung 1: Feld zur Namensänderung

eine Eingabezeile mit dem Knopf "Name ändern" daneben, dort kann der Spieler seinen Benutzernamen seinen Wünschen anpassen.

In der Spielerliste (rechte Seite) befinden sich hinter den Namen der Spieler "w" Knöpfe. Wenn man nach Eingabe der Nachricht anstelle von ENTER diesen Knopf drückt, wird die Nachricht an den entsprechenden Spieler geschickt. Dies nennt man einem Spieler flüstern. Im Spiel selber muss hierfür, durch den "Spieler" Knopf, die Spielerliste geöffnet werden.



Abbildung 2: Flüsterknopf



Abbildung 3: Knopf für globaler Chat

Durch den "Global" Knopf kann man mit allen Spielern chatten, selbst wenn sie sich in einer anderen Lobby befinden. Diese Nachricht wird automatisch an alle vorhandenen Lobbys geschickt und ist für alle Spieler sichtbar.

All diese Befehle können auch über die Chateingabe ausgeführt werden. In der folgenden Tabelle befinden sich alle dafür benötigten Befehle:

Methode	Befehl
Benutzername wechseln	/name <BENUTZERNAME>
Flüstern	/w <BENUTZERNAME> <NACHRICHT>
Globaler Chat	/g <NACHRICHT>
Hilfe (zum aufrufen aller Befehle)	/help

Tabella 1: Befehle zur Steuerung über die Chateingabe

5. Das Hauptmenü



Abbildung 4: Optionen Hauptmenü

Nachdem starten des Clients wird als erstes das Hauptmenü geöffnet, über SPIEL STARTEN kann man in den HÖRSAAL wechseln. Dort kann man mit den anderen Spielern chatten. Zudem kann entweder ein Spiel erstellt werden oder einem vorhandenen, noch nicht gestartetem Spiel beitreten. Weitere

Erläuterungen hierzu befinden sich in Kapitel 5.

6. Spiel erstellen/beitreten

Um ein Spiel zu erstellen, kann man im HÖRSAAL den Knopf GRUPPE GRÜNDEN drücken. Dieses wird im HÖRSAAL unten rechts für andere Spieler sichtbar. Um einem Spiel beizutreten, kann man in der Liste der erstellten Spiele auf den "Join" Knopf drücken. Dies ist nur möglich, wenn das Spiel noch nicht gestartet bzw. die maximale Anzahl von Spielern noch nicht erreicht wurde.



Abbildung 5: Join Knopf, um einem Spiel beizutreten

Sobald alle Spieler der Lobby beigetreten sind, muss ein Spieler auf PROJEKT STARTEN drücken und das Spiel wird gestartet.



Abbildung 6: Rueckmelden Knopf

Sollte man die Verbindung verlieren, kann man an der gleichen Stelle mit dem "Rueckmelden" Knopf wieder in das Spiel zurückgelangen.

7. Das Spiel



Abbildung 7: Beispielbild Spiel, links: Karte, rechts (von oben nach unten): Spielerportrait (Spieler befindet sich zurzeit im Schlafmodus) mit Eigenschaften, Motivationsbalken, Inventar, Chat, Chateingabe, Spielerknopf - zum Flüstern, Global Knopf

Um den Charakter zu Steuern verwendet man die Tasten W, A, S, D. Nun kann der Charakter über die Karte bewegt werden. Auf der Karte befinden sich Truhen und Gegner, welche dem Spieler die Achievements für die Meilensteine geben. Diese können geöffnet bzw. besiegt werden, indem man in sie hineinläuft. Das Achievement wird automatisch in das Inventar des Spielers, oben rechts, eingefügt. Des Weiteren kann man einmal pro Meilenstein mit R den Schlafmodus auslösen. Hinter den Gegnern befindet sich ein farbiger Schimmer (siehe Beispielbild rechts), dieser gilt als Indikator dafür, welches Attribut der Gegner besitzt. In der folgenden Tabelle befindet sich eine Auflistung, welche Farben welchem Attribut entsprechen:



Abbildung 8: Darstellung Schimmer

Attribute	Farbe
Wissen	Rot
Willen	Grün
Kommunikation	Blau
Design	Violett

Tabelle 2: Auflistung der Farbzugehörigkeiten der Attribute

Eine Spielrunde wird beendet, wenn sich alle Spieler auf der Endplattform befinden (diese sind blau eingefärbt) oder die Zeit abgelaufen ist. Sollte man ein Spiel vorzeitig beenden wollen, kann man mittels Escape-Taste auf ein kleines Menü zugreifen, wo einem die Option SPIEL VERLASSEN geboten wird, dadurch beendet man das Spiel und gelangt wieder in die Lobby.

8. Einstellungen



Abbildung 9: Einstellungen

Befindet man sich im Spiel und ruft mittels Escape Taste das ingame Menu auf, findet man die Option EINSTELLUNGEN. In diesem Menu kann man die zugewiesenen Tasten für Bewegungen und Schlafmodus ändern.

9. Controller

Das Spiel kann au mittels eines Controllers gesteuert werden. Unser Spiel basiert jedoch auf einem XBOX One Controller. Bei anderen Controllern muss getestet werden, ob diese mit unserem Spiel kompatibel sind. Des Weiteren werden Controller nicht auf einem Mac Betriebssystem unterstützt.