

SURV

Client Edition

Benutzerhandbuch

**Softwareprojekt WS 2009, Team 2
Studiengang Technische Informatik
Hochschule Ulm**

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3
Zweck.....	3
Beteiligte.....	3
Allgemeine Informationen.....	4
Das Hauptmenü.....	4
Main Menu.....	4
Settings.....	4
Login to DB.....	5
Lobby.....	5
Player Room.....	6
Ingame.....	7
Spielelemente.....	8
Items.....	8
Fallen.....	8
Gegner.....	8
Mitspieler/ Gegenspieler.....	8
Itemliste.....	9

Einführung

Zweck

Dieses Handbuch soll Ihnen auf einfachem Wege einen leichten Einstieg für den SURV Klienten bieten. Es wird Sie durch das Spielmenü führen und Ihnen dabei helfen einem SURV-Spiel beizutreten. Dabei werden alle vorkommenden Spielelemente beschrieben.

Beteiligte

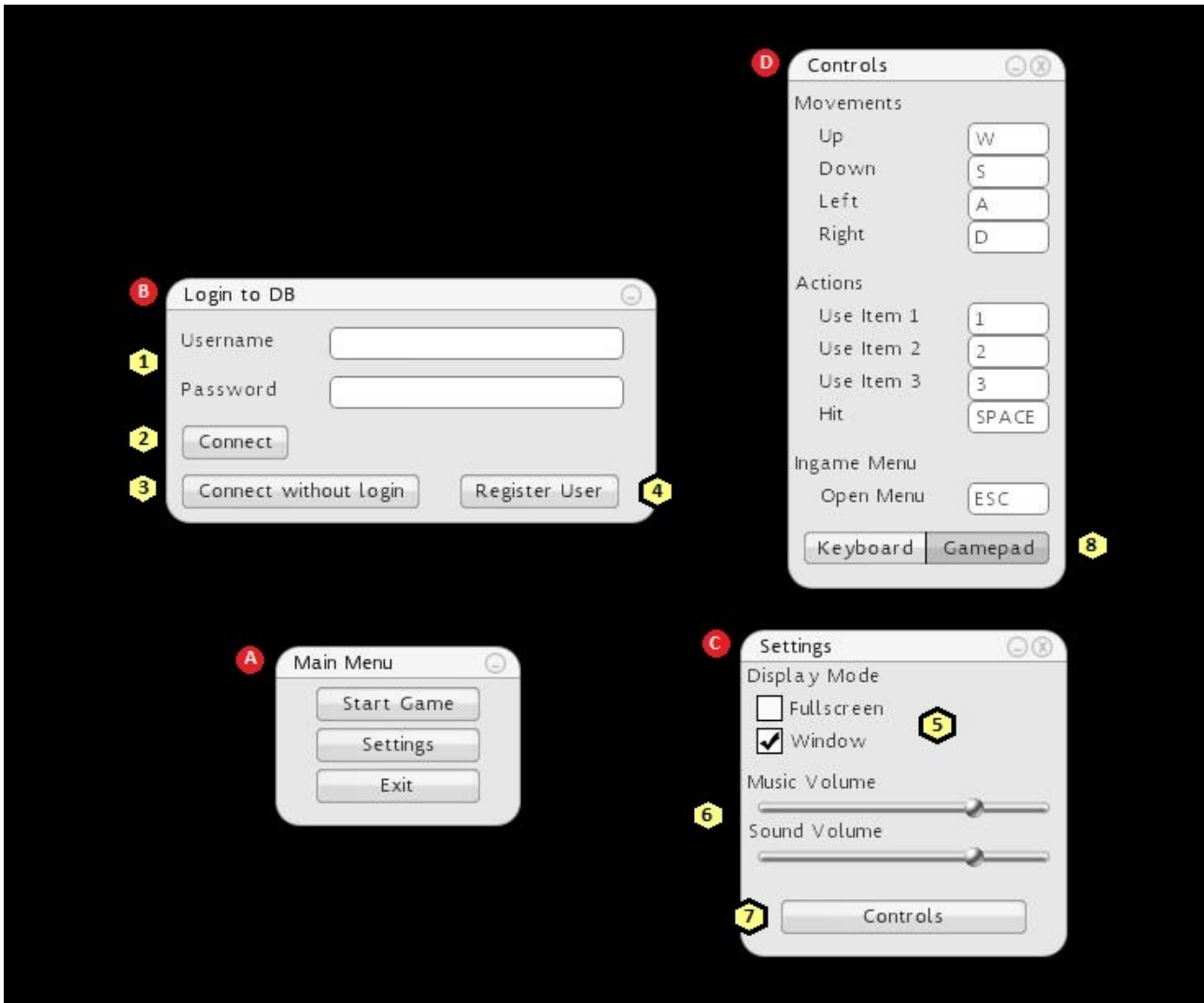
An der Erstellung dieses Dokumentes waren folgende Personen beteiligt:

Alexej Anischtschenko

Grundstruktur

Allgemeine Informationen

Das Hauptmenü



Main Menu

Das „Main Menu“-Fenster (Punkt A) ist das erste was Sie nach Starten des Spieles sehen werden. Hier können Sie entweder über „Start Game“ damit beginnen Ihrem ersten Spiel beizutreten oder über „Settings“ zunächst ein paar Einstellungen vornehmen.

Settings

Das „Settings“-Fenster (Punkt C) bietet dem Spieler die Möglichkeit die Darstellungsart (Punkt 5) zu wählen, sowie die Musik- und Soundlautstärke zuregeln (Punkt 6). Weiterhin lässt sich über „Controls“ (Punkt 7) in die Steuerung des Spieles einsehen (Punkt D). Um die entsprechende Gamepad-Steuerung zu erfahren, kann mit den Buttons (Punkt 8) umgeschaltet werden.

Login to DB

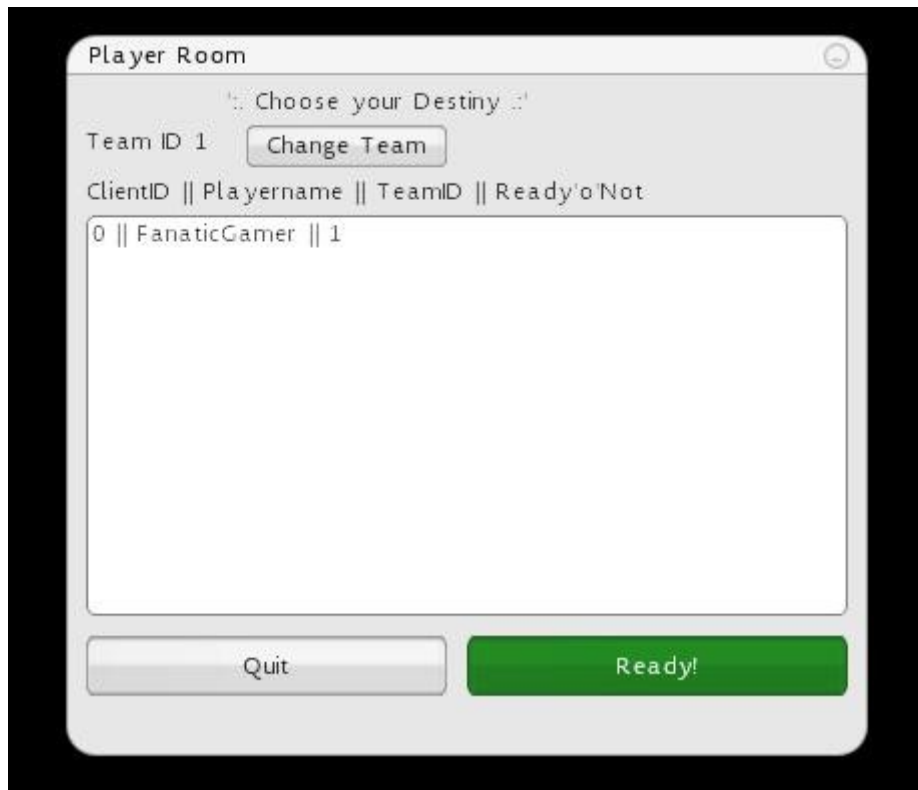
Dieses Fenster ist der erste Schritt zum beitreten eines Spieles. Der Benutzer kann sich entweder mit oder ohne Benutzerdaten verbinden. Die Benutzerdaten müssen in die Felder bei Punkt 1 eingegeben werden. „Connect“ (Punkt 2) lässt eine Verbindung nur zu falls der Benutzer der Datenbank bekannt ist und seine Benutzerdaten gültig sind. Registrierungen an der Datenbank sind über „Register User“ (Punkt 4) möglich. „Connect without Login“ (Punkt 3) überspringt die Datenbank und öffnet direkt nach erfolgreicher Verbindung das „Lobby“-Fenster.

Lobby



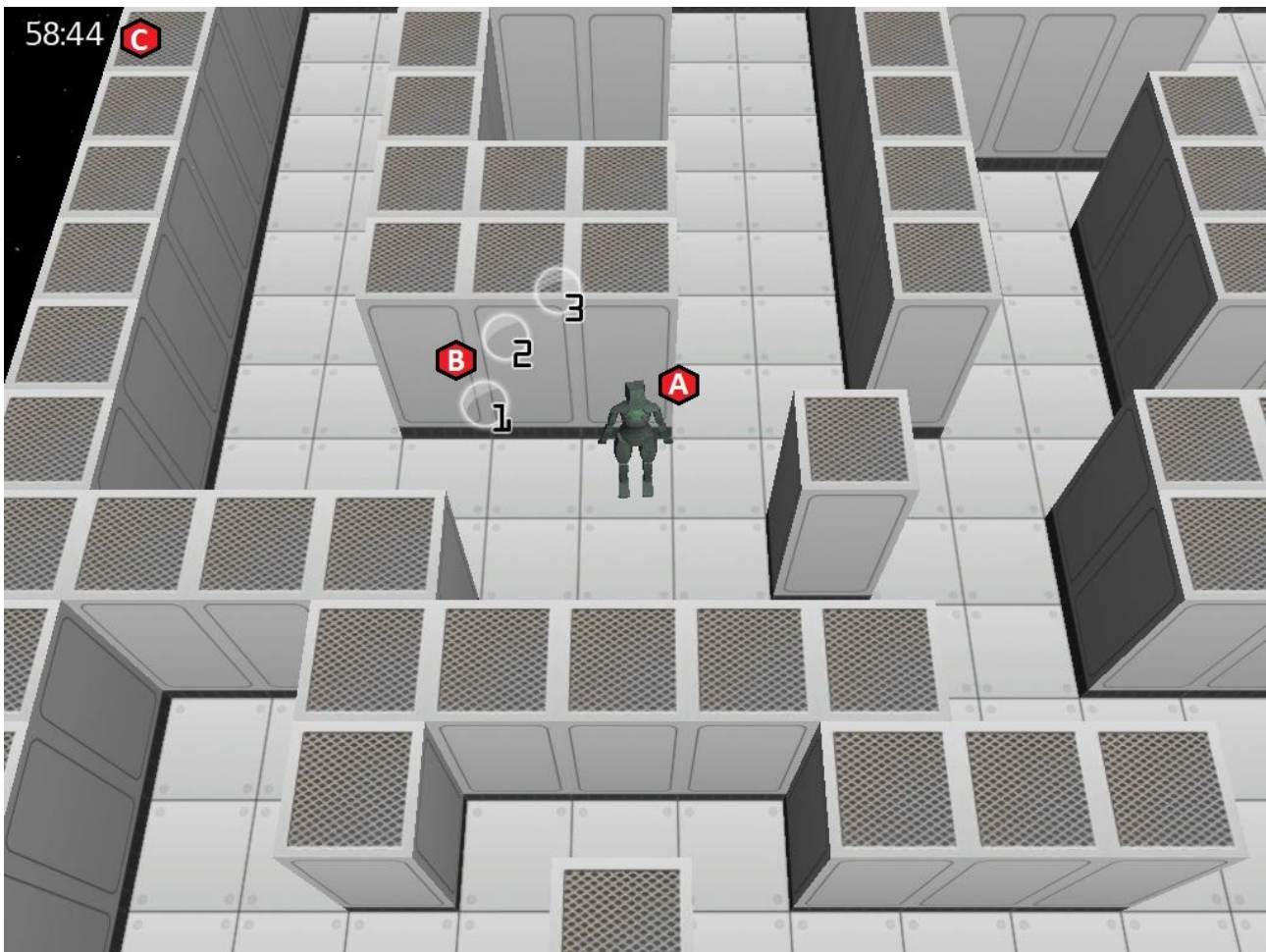
Die „Lobby“ listet dem Benutzer alle verfügbaren Gameserver bzw. alle offenen Spiele auf. Um sich erfolgreich mit einem Gameserver verbinden zu können, benötigt der Benutzer einen Spielernamen, hierfür dient das Feld oben rechts. Mit einem Klick auf „Refresh List“ wird automatisch die aktuelle Serverliste/ Spielliste geholt und dargestellt. Server werden immer in der Form von <servername> \\ <mapname> \\ <usedslots/maxslots> aufgelistet. Der Benutzer kann sich an dieser Stelle für einen der Server entscheiden und durch „Join Server“ beitreten. Steht die Verbindung zum Server, wird selbstständig zum „Player Room“ gewechselt. Dem Benutzer steht es natürlich frei seine Verbindung jederzeit selber zu beenden. „Disconnect from Lobby“ sollte diesen Zweck erfüllen. Die „Lobby“ stellt zu dem eine Statusleiste zur Verfügung die den Benutzer über Statusmeldungen und Verbindungsstatus informiert.

Player Room



Im „Player Room“ wird der Benutzer über weitere Spieler auf dem Server informiert. Er kann sich außerdem nur hier für eines der Teams entscheiden. „Change Team“ sorgt für einen Teamwechsel. „Quit“ schließt dieses Fenster und „Ready!“ teilt dem Server mit, dass der Benutzer bereit zum Spielen ist. Das Spiel wird automatisch gestartet sobald alle Spieler auf dem Server bereit sind.

Ingame



Die Spielwelt in SURV besteht aus Spielern, Wänden, Items, Fallen und zuletzt: Zombies. Punkt A deutet auf die Spielfigur des Benutzer, mit dieser bewegt er sich durch die Karte. Der Benutzer wird während des Spiels Items finden können, diese werden dann im HUD (Punkt B) dargestellt. Die Items werden später ausführlich erläutert. Benutzt der Spieler eines der Items, wird je nach Item eine Falle aufgestellt oder ein Effekt auf den Spieler gelegt. Das Spiel ist zu Ende nach Ablauf der Zeit (Punkt C). Während des Spieles kann der Benutzer jederzeit über Escape-Taste zurück ins Hauptmenü gelangen. Dem Benutzer ist jedoch im Gegensatz zu Beginn nun nicht mehr erlaubt ein neues Spiel zu starten, erst sobald er sich vom bestehenden Spiel trennt, wird ihm die Möglichkeit wieder zur Verfügung gestellt.

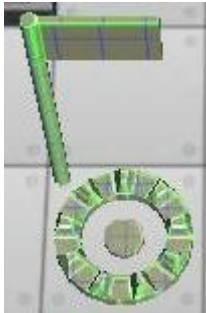
Spielelemente

Items



Items tauchen in regelmäßigen Abständen verstreut auf der Karte auf. Spieler können diese aufsammeln und erhalten per Zufall entweder eine Falle oder ein Item mit positivem Effekt für den Spieler.

Fallen



Gefundene Fallen können durch die Spieler auf der Karte gelegt werden. Die Fallen sind schädlich für Zombies, aber auch für Gegenspieler sobald sie ausgelöst werden. Feindliche Fallen sind in der Regel nicht sichtbar für den Spieler.

Gegner



Zombies tauchen ebenso wie Items in regelmäßigen Zeitabständen auf. Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu steigern, nimmt die Zahl der erscheinenden Zombies mit Dauer des Spieles zu.

Mitspieler/ Gegenspieler



Die Spieler können sich für verschiedenen Teams entscheiden. Die Teams werden unterschiedlich gefärbt, um eigene Teammitglieder von feindliche Gegenspielern zu trennen.

Itemliste



Die Eisfalle lässt Spieler und Zombie für einige Sekunden erstarren, sie sind somit bewegungsunfähig.



Der Köder kann platziert werden um Zombies magisch anzuziehen, damit wird vom Spieler abgelenkt.



Mit dem Camouflage-Item wird der Spieler für einige Sekunden komplett unsichtbar für Zombies und Mitspieler.



Die Verlangsamten-Falle reduziert für einige Sekunden die Geschwindigkeit des Spielers oder Zombie.



Diese Falle blendet den Spieler für ein paar Sekunden.



Durch dieses Item kann der Spieler für kurze Zeit alle feindlichen Fallen sehen.



Das Wurmloch-Item teleportiert den Spieler an eine zufällige Position.



Mit der Feuer-Falle lassen sich Zombies besiegen.
/*Mitspieler sollten sie ebenfalls meiden.*/*



Der Superstern macht den Spieler unverwundbar gegen Zombies, er kann ihnen sogar Schaden zufügen.



Dieses Item gibt dem Spieler für kurze Zeit einen Geschwindigkeitsschub.



Die Konfusions-Falle verwirrt den Spieler/ Zombie.

