

Software-Projekt 2 – SoSe 2020

VAK 03-BA-901.02

Benutzerhandbuch

Clara Maria Odinius	odinius@uni-bremen.de
Habib Mergan	habib1@uni-bremen.de
Kevin Santiago Rey Rodriguez	kev_rey@uni-bremen.de
Liam Hurwitz	hurwitz@uni-bremen.de
Mehmet Ali Baykara	baykara@uni-bremen.de
Miguel Alejandro Caceres Pedraza	mcaceres@uni-bremen.de

Abgabe: 02. August 2020 — Version 1.1



Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
1.1	Zweck	3
2	Installation	3
2.1	Systemvoraussetzungen	3
2.2	Installationsschritte	3
3	Start	4
3.1	Anmeldung	4
3.2	Menu	5
3.3	Spielmodus	6
3.4	Raumschiff Auswahl	9
3.5	Map	9
4	Eigentliches Spiel	9
4.1	Spiel Verlauf	9
4.2	Spiel Unterbrechung	9
4.3	Spiel Wiedergeben	9

1 Einführung

Willkommen bei Spacestudio Game

Dieser Benutzerhandbuch beschreibt wie die Software bzw. das Spiel gespielt wird und darüberhinaus dient als Anleitung für das Programm. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch durch bevor Sie die Anwendung starten. Nach aufmerksames Lesen des Handbuchs werden Sie alle Funktionalität des Spiels erfahren und verstehen wie Sie mit dem Spiel umgehen können.

Das Spiel ist ein erweiterte Version des Faster Than Light, daher werden Sie viel Gemeinsamkeiten zwischen das Spiel und FTL.

1.1 Zweck

Das Handbuch ist im Rahmen vom ReSWP 2 SOSE20 von der Gruppe SpaceStudio geschrieben. Der Zweck dieses Handbuches besteht darin, eine Anleitung zu der Verwendung von SpaceStudio bereitzustellen.

2 Installation

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie das Programm installiert wird und entsprechende Systemvoraussetzungen aufgelistet.

2.1 Systemvoraussetzungen

1. Java 11 oder höher
2. Windows 10, macOS, Linux
3. Gradle 5.2 oder höher
4. Spring Boot 2.0.3.RELEASE
5. Spring Framework 5.0.7.RELEASE or höher.
6. 1920X1080 Auflösung

2.2 Installationsschritte

Folgende Schritte sind für Installation benötigt.

1. Nach dem Sie alle benötigte tools, die in Systemvoraussetzungen aufgelistet wurden, installiert haben, starten
2. Starten Sie der Server und warten Sie bis der Server hochfährt ca 1 Minute
3. Wenn der Server gestartet hat, dann starten Sie Client

3 Start

3.1 Anmeldung

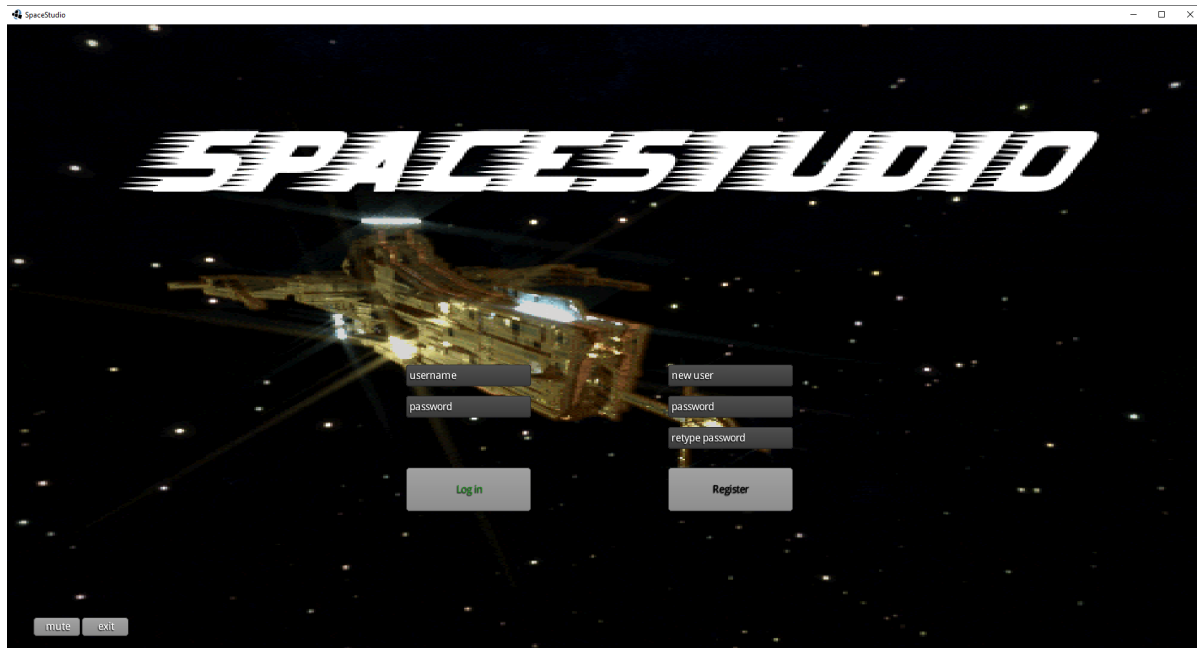


Abbildung 1: Anmeldung

Die Loginseite ermöglicht, dass man ein Profil erstellen kann und sich mit erzeugter Profil jeder Zeit beim Spiel einloggen bzw. ausloggen kann. Beim Start des Spiels muss man ein Benutzername und ein Password eingeben, wenn eingegebene Benutzername nicht vergeben ist dann wird als neue Profil angelegt. Nach erfolgreiche Anmeldung bzw. Registrierung kann man sich mit entsprechende Anmeldedaten anmelden. Geben Sie Ihre persönliche Benutzername und Password auf der linken Seite ein. Nach validierung Anmeldedaten werden Sie nächste Bildschirm bzw. zum Menu weitergeleitet.

Auf der unten linken ester Bildschirm sieht man zwei Buttons nämlich mute und exit. Der Mute-Knopf ist dafür da, dass man hinter Grundmusik an- und ausschalten kann. Mit Exit-Knopf kann man das Spiel ohne weiteres beenden.

3.2 Menu

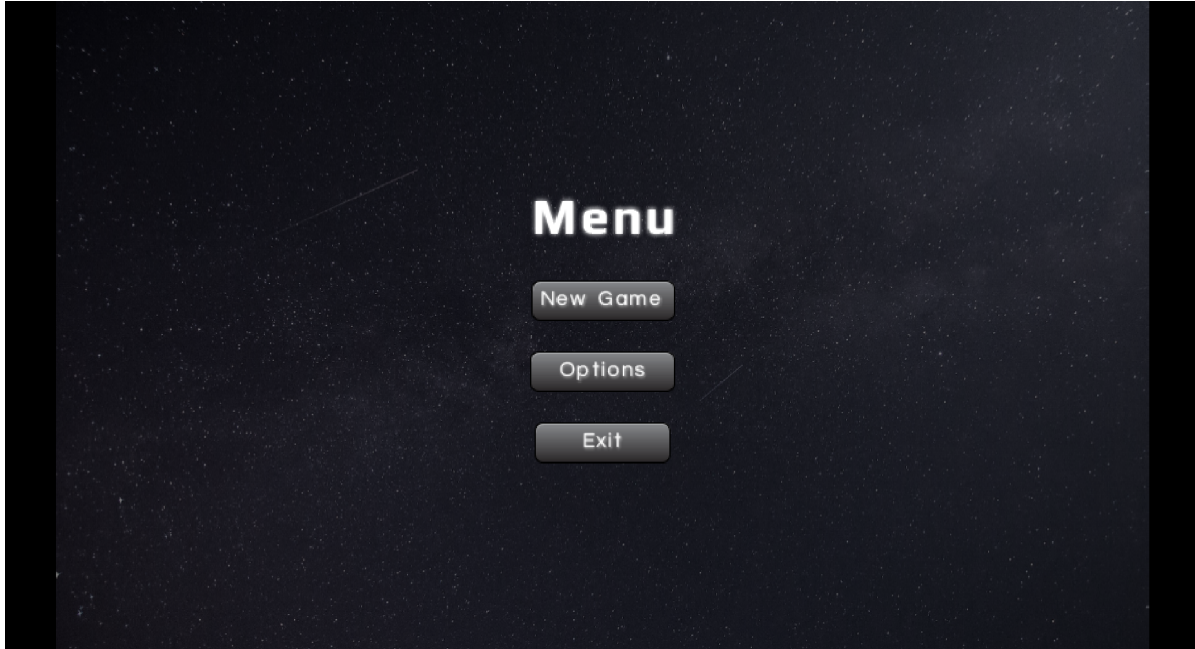


Abbildung 2: Menu

Falls Sie sich erfolgreich eingeloggt haben, werden Sie auf Menuseite weitergeleitet. Hier sehen Sie drei Knöpfe: New Game ist für neues Spiel anzufangen.

Options ist zurzeit nicht verfügbar, allerdings sollte für persönliche Anpassungen implementiert werden.

Exit ist für Beendung des Spiels.

Falls Sie bereits angemeldeter Benutzer sind, werden Sie ein weiteres Knopf sehen nämlich:

Continue dient dafür ein untergebroche Spiel fortzusetzen.

3.3 Spielmodus

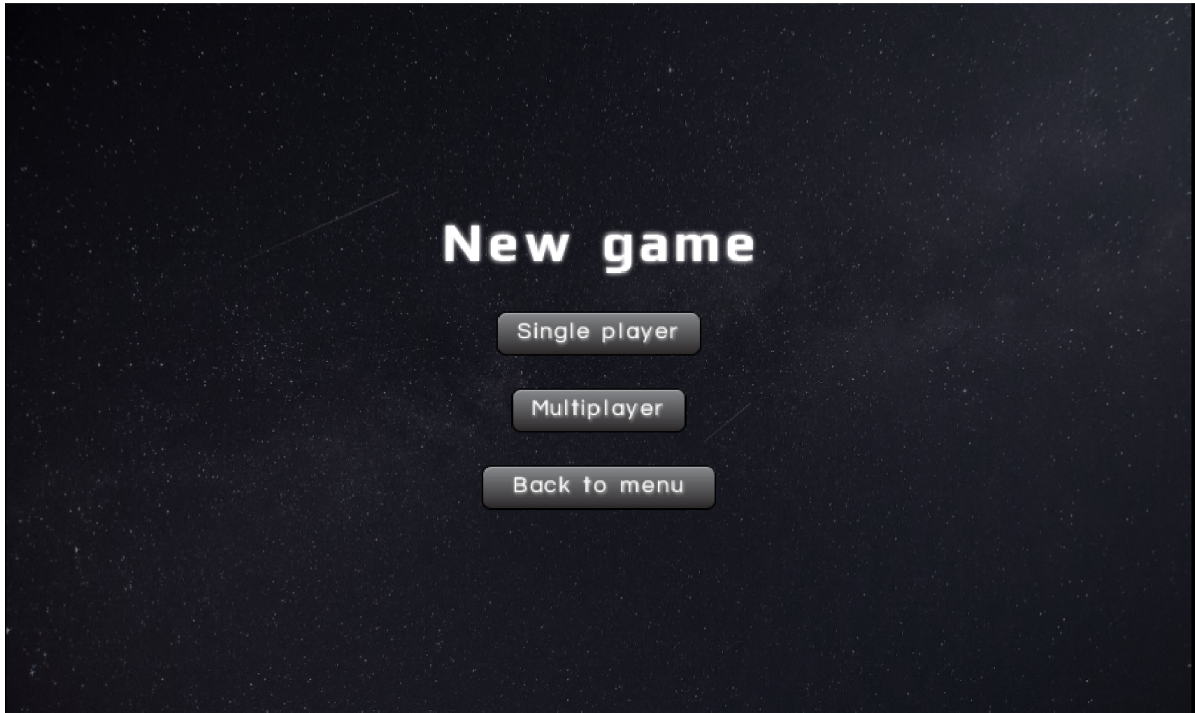


Abbildung 3: Spielmodus

Ein weiterer Bildschirm ist Gamemodusscreen, wo man Spielmodus aus wählen oder wiederzurück zu vorherige Seit kehren kann. Single player modus ermöglicht Spieler wenn kein weiteres Spieler da ist und trotzdem spielen zu können. In diesem Fall wird der Gegner duch KI realisiert und der Spiel kann ohne problem mit der Computer spielen. Single playermodus sieht es folgendes:



Abbildung 4: Spielmodus

In Multiplayer modus kann man mit andere online Spieler spielen, dh. wenn zwei Spieler auf gleichen Server angemeldet sind, dann kann man gegenseitig spielen.

3.4 Raumschiff Auswahl

Beschreibung der Spielmodus.

3.5 Map

Beschreibung der Spielmodus.

4 Eigentliches Spiel

Beschreibung der Kampscreen.

4.1 Spiel Verlauf

Beschreibung der Spielmodus.

4.2 Spiel Unterbrechung

Beschreibung der Unterbrechung des Spiels und fortsetzen.

4.3 Spiel Wiedergeben

Spielzüge detailliert wiedergeben