

Der Metzeler-Markt

Da fliegt das Fallobst!

Vorwort

Bitte bekomme keine Panik, weil diese Readme drei Seiten lang ist. Das liegt zum einen an der großen Schriftart (die ich persönlich aber ganz toll finde ^^), zum zweiten an der tollen Story im ersten Punkt und zum letzten an den zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, die im dritten Punkt ausführlich erklärt werden.

Wer darauf keine Lust hat, hier die Kurzform: Metzelermarkt.exe starten, Leertaste drücken, mit den Pfeiltasten steuern und mit Leertaste schießen. Für alle anderen, hier die längere Version:

1. Story

Ein ruhiger Frühlingstag. Die Sonne strahlt, auf dem Marktplatz bauen die ersten Obst- und Gemüseverkäufer ihre Stände auf, die Leute kommen herbeigelaufen. Auch du bist dort - und plötzlich greifst du dir ein paar Äpfel von einem Stand und wirfst sie auf einen arglosen Passanten. Er schreit und rennt los, doch dufeuerst immer weiter und kurz darauf bricht er unter kilowise zermatschtem Apfelmus zusammen. Das Spiel geht weiter, du klast drei Tüten voll Birnen und schmeißt sie auf unschuldige Menschen. Doch nicht alle lassen sich das gefallen: Sie greifen nun selbst zu diversen Früchten und beballern dich mit Pflaumen, Tomaten und Gurken. Schon bald ist ein riesiges Gemetzel auf dem Markt in Gange; einige ziehen Leine, andere feuern sich untereinander ab. Jeder gegen jeden, vor allem aber gegen dich, das ist die Devise. Und die Geschütze werden immer schwerer: Bald greifst du zu Melonen und Kürbissen, um deinen Gegnern tüchtig einzuheizen. Am Schluss bleibt nur ein matschiges Schlachtfeld voller verdorbener Früchte zurück :D.

2. Steuerung

Das gesamte Spiel wird mit den Pfeiltasten Oben, Rechts, Links und mit der Leertaste gespielt.

In den Menüs navigierst du so:

- Pfeiltaste Rechts: ein Eintrag nach unten
- Pfeiltaste Links: ein Eintrag nach oben
- Leertaste: auswählen bzw. Wert ändern

Im Spiel bewegst du dich wie folgt:

- Pfeiltaste Recht: um 30° nach rechts drehen
- Pfeiltaste Links: um 30° nach links drehen
- Pfeiltaste Oben: vorwärts gehen (in ausgewählte Richtung)
- Leertaste: Feuern
- Escape: Abbruch (Highscore-Menü)

→ In diesem „Shooter“ schießt du mit Früchten. Während des Spiels werden an zufälligen Positionen bestimmte Stände erzeugt, die alle paar Sekunden neue Früchte erzeugen.

→ Um Früchte aufzusammeln, gehst du einfach über sie hinweg. Du bekommst dann eine zufällige Anzahl „Munition“.

→ Wenn du neue Munition aufnehmen willst, laufe erneut über die Früchtesorte, die du schon besitzt.

→ Wenn du eine neue Frucht aufnimmst, obwohl du noch eine alte hast, wird diese ersetzt. Du kannst aber immer nur dann deine aktuelle Frucht ersetzen, wenn die neue Frucht besser ist als die alte (also mehr Schaden anrichtet).

→ Außerdem kannst du Früchte aufessen, um deine Energie wieder zu steigern. Halte dazu eine bestimmte Zeitlang die Leertaste gedrückt (bei Optionen einstellbar) und lasse sie wieder los. Du verlierst dann deine verbliebene Munition.

3. Optionen

In der Datei *settings.ini* kannst du **deinen Namen** eingeben (ist wichtig für den Highscore). Außerdem lassen sich die **Parameter für den Grafikmodus**, sowie der **Schaden der einzelnen Waffen** einstellen. (Es ist sinnvoll, die Werte der Reihenfolge nach zu steigern.)

→ **Wichtig:** Wenn du diese Werte veränderst, musst du das Spiel neu starten!

Im Optionsmenü kannst du folgende Sachen einstellen:

- *maximale eigene Energie:* 10 = schwer, 200 = leicht (Standard: 100)
- *maximale Energie der Gegner:* 10 = leicht, 100 = schwer (Standard: 50)
- *eigener Speed:* 1 = langsam, 10 = schnell (Standard: 4)
- *maximaler Speed der Gegner:* s. o. (Standard: 3)
- *neue Gegner erzeugen (alle x Sekunden):* 2 = schwer, 8 = leicht (Standard: 5)
- *neue Früchte erzeugen (alle x Sekunden):* 1 bis 8 (Standard: 4)
 - der Schwierigkeitsgrad verändert sich beim Einstellen des Werts nicht, weil auch die Gegner bei einem geringen Wert öfter Früchte sammeln können und umgekehrt
- *Gegnerzahl erhöhen (nach x besiegten Gegnern):* 1 = schwer, 8 = leicht
 - immer wenn du x Gegner erledigt hast, wird beim nächsten Mal ein Gegner mehr erzeugt
- *Wurffrequenz der Gegner (alle x Millisekunden):* 100 = schwer, 1500 = leicht
- *manuell die Wurfweite bestimmen:* 0 (=aus) oder 1 (=ein), Standard: 0
 - Wenn diese Funktion aktiviert ist, fliegt ein Geschoss weiter, je länger man die Leertaste gedrückt hält; bei Deaktivierung fliegen sie eine voreingestellte Distanz
- *Essdauer (x Millisekunden):* 500 bis 1500
 - Wenn man die Leertaste x Millisekunden gedrückt hält, wird die restliche „Munition“ aufgegessen und man bekommt neue Energie
 - Wenn die Energie vorher schon 100% beträgt, klappt das nicht (zur Sicherheit)
 - Wenn der blaue Balken, der beim Leertaste drücken erscheint, an den roten Bereich kommt, ist die eingestellte Zeit um (weil es sonst recht schwer wäre abzuschätzen, wie lange z.B. genau 600 Millisekunden dauern :p)
- *Zeit pro Schlacht (x Sekunden):* 30 (0:30 min) bis 210 (3:30 min)

→ **Wem die ganzen Parameter zu kompliziert sind**, der kann sich aus folgender Tabelle eine Konfiguration aussuchen, die den eigenen Wünschen entspricht:

Parameter / Spielart	Schnell	Kämpferisch	Punktejäger	Fair (Standard)	Knallhart	Weichei
Eigene Energie	120	70	30	100	10	200
Gegner-Energie	40	70	80	50	100	10
Eigener Speed	10	5	8	5	2	6
Gegner-Speed	10	5	1	4	9	1
Gegner-Erzeug-Frequenz	2	4	2	5	2	8
Früchte-Erzeug-Frequenz	1	5	1	4	8	3
Gegner-Erhöhen-Frequenz	4	2	1	4	1	8
Wurf-Frequenz Gegner	100	400	100	700	100	1500
Manuelle Wurfweite	0	1	0	0	1	0
Essdauer	500	1000	700	800	1500	1000
Zeit pro Schlacht	40	180	210	90	210	120

4. Punkte

Bei der Berechnung der Punkte spielt der Schwierigkeitsgrad eine große Rolle. Dieser berechnet sich aus der recht komplizierten Formel:

$$1.000 * (\text{max. Gegner-Energie}) / ((\text{Gegner-Erhöhen-Frequenz}) * (\text{Gegner-Erzeug-Frequenz}) + (\text{max. Eigenenergie}) + \text{Wurffrequenz})$$

Dieser Wert variiert je nach Einstellung zwischen 5 und 892 (wobei es bei letzterem Wert fraglich ist, wie lange man das durchhält :p).

Jetzt gibt es zwei unterschiedliche Arten, um Punkte zu bekommen:

- *Gegner bewerfen:* Für jeden Wurf, der einen Gegner trifft, bekommst du so viele Punkte, wie der Schwierigkeitsgrad groß ist.
- *Gegner erledigen:* Wenn ein Gegner keine Energie mehr hat, verschwindet er. Dafür erhältst du zehnmals so viele Punkte wie für einen Treffer.

Am Ende einer Schlacht kommt man in das Highscore-Menü. Wenn man einen neuen Highscore erzielt hat, so wird dieser rot markiert. Sonst bleibt immer der zuletzt am besten erreichte Punktestand in rot. (Zu Beginn des Spiels ist der oberste Eintrag rot.)

→ **Wichtig:** Du musst deinen Namen vor dem Spielstart in der Datei *settings.ini* eintragen.

So, und jetzt...

...VIEL SPASS BEIM SPIELEN!!!