

GROOFTY

Inhalt

- 1.1 Installation
- 1.2 Dateiformate

- 2.1 Das Spiel
- 2.2 Die Steuerung
- 2.3 Wichtigste Spielelemente

- 3.1 Hinweise
- 3.2 Lizenz

- 4.1 Sonstiges
- 4.2 Typennummern

- 5.1 Testformular

1.1 Installation

Die Installation von GROOFTY ist denkbar einfach. Benötigt wird ein Programm das eine .Zip-Datei öffnen kann. Neben dem kostenpflichtigen WinZIP kann ich das kostenlose 7zip (<http://www.7zip.de/>) empfehlen. Die Dateien können in einen beliebigen Ordner kopiert werden (als Beispiel c:\Spiele\GROOFTY\) und sollten in dieser Version folgendes beinhalten:

Ordner „lvl“

- Lev1.ned
- Lev2.ned
- Lev3.ned
- Lev4.ned
- Lev5.ned
- Save.ned

Ordner „img“

- Info.png
- Klick.png
- Level.png
- Rahmen.png
- Save.png
- Schatz.png
- Schatz_klein.png
- Spitz.png
- Wand1.png
- Wand2.png
- Wand3.png
- Weg.png

Ordner „mesh“

- Fels.3ds
- Kristall.3ds
- Pilz.3ds

GROOFTY.exe

Dat.ned

Fehlt eine dieser Dateien, so wird das Spiel voraussichtlich nicht mehr funktionieren.

1.2 Dateiformate

GROOFTY läd 3 verschiedene Dateiformate.

.3ds- Dateien lassen sich mit den gängigsten 3dModdler öffnen. Ich verwende hierfür Anim8tor (<http://www.anim8or.com/main/index.html>)

.png-Dateien können mit so ziemlich jedem Bildbearbeitungsprogramm geöffnet werden. Neben Paint von MS nutze ich gerne Gimp (<http://www.gimp.org/>)

.ned-Dateien sind Sonderformate, speziell entwickelt für dieses Programm, können jedoch mit einem Textprogramm (z.B. Word) geöffnet werden. **Achtung: bei Änderungen kann das Programm nicht mehr ausführbar werden. Ich empfehle daher eine Sicherungskopie.** Derzeit werden sie auf 3 Arten verwendet.

1. Lev-Dateien

Diese Dateien beinhalten die Leveldaten. Dabei sind die ersten beiden Zeilen die Sichtweite, und Umgebungshelligkeit. Sollte das Programm auf Ihrem Rechner zu dunkel bzw. zu hell erscheinen, so können Sie es immer hier an Ihre Vorstellung anpassen. Diese Werte gelten nur für den jeweiligen Level.

Im Folgenden werden die einzelnen Gegenstände beschrieben. Unter „Sonstiges“ finden sie eine kurze Legende welche Nummer welchem Bauteil entspricht.

Dabei gilt, in einer Zeile stehen immer 20 Felder, jeweils getrennt durch ein „;“

Jedes Feld wird beschrieben mit seiner Typennummer und dem optionalen Text der dem Spieler bei Betreten des Feldes angezeigt wird. Dieser ist mittels „#“ von der Typennummer getrennt, ein Zeilenumbruch (maximal 4) erfolgt ebenfalls mittels „#“

Bsp. ein Startfeld wird so beschrieben: 3#StartText Zeile 1#Zeile2#Zeile3#Zeile4;

Pro Wert wird um 1 Schritt in X vorgegangen

Pro Zeile wird um 1 Schritt in Y vorgegangen

Nach 20 Zeilen wird um 1 Schritt in Z vorgegangen

2. Save-Datei

Hier wird Ihr letzter gesicherter Spielstand abgelegt. Folgende Werte sind enthalten (jeweils 1 Zeile):

Aktuelles Level

Position in x

Position in y

Position in z

Ihre Lichtstärke

Ihr Kontrast

Das Leben

Lichtenergie

Kraftenergie

Aktuelle Sprung- Fallgeschwindigkeit

Lichtreichweite

Aufladgeschwindigkeit Licht

Maximale Lichtmenge

Aufladgeschwindigkeit Leben

Maximales Leben

Aufladgeschwindigkeit Kraft

Ihre Geschwindigkeit

Ob der Doppelsprung vorhanden ist (1) oder nicht (0)

Die Werte können geändert werden, es sollte aber eine Sicherungskopie erstellt werden wenn Sie auf diesen Spielstand noch wert legen.

1.2 Dateiformate

3. Ned-Datei

Hier sollte unbedingt eine Sicherungskopie erstellt werden. In dieser Datei werden die Einstellungen wie Grafikauflösung u.Ä. gespeichert. Pro Zeile je ein Wert:

Auflösung Wert x

Auflösung wert y

Fenster oder Vollbildmodus

Grundsätzliche Lichtstärke

Kontrast der „unsichtbaren“ Wand

Anzahl der einzelnen Elemente (maximal 7)

Lichtreichweite

Aufladgeschwindigkeit Licht

Maximale Lichtmenge

Aufladgeschwindigkeit Leben

Maximales Leben

Aufladgeschwindigkeit Kraft

Ihre Geschwindigkeit

Ob der Doppelsprung vorhanden ist (1) oder nicht (0)

2.1 Das Spiel

Version 1.0

Wurde im April 2013 innerhalb 10h erstellt (einschl. Modelle, Zeichnungen und Levels. Das Programm wurde aufgrund eines BCC (Programmierwettbewerb <http://www.blitzforum.de/forum/viewtopic.php?t=39365&postdays=0&postorder=asc&start=0>) Unter der zeitlichen Vorgabe. Als Hauptthema war „Licht und Schatten“ gegeben. Eingestellt hat es Forenmitglied „DAK“.

In GROOFTY sind sie ein Schatzsucher, der eine unbekannte Höhle durchstreift. Wie sie dort hingekommen sind weiß keiner, aber ehrlich, es juckt auch keinen. Ihr Ziel ist es, den Schatz der Zwerge zu finden. Diese kleinen, knubbelnasige Wesen sollen vor langer Zeit die Höhle bewohnt haben. Und wie so die fiesen kleinen Dinger sind haben sie auch nicht mit Fallen und ähnlichem gespart. Aus Geiz jedoch an der Beleuchtung.

Glücklicher weise gibt es dort unten jedoch ein seltsames Licht, ausgesondert von Kristallen. Dieses Licht kann eingesammelt werden und bei Bedarf an anderer Stelle und anderer Zeit wieder freigesetzt werden. Natürlich nicht unbegrenzt.

2.2 Die Steuerung

Ist denkbar einfach und hoffentlich intuitiv. Verstellen können Sie sie zwar nicht, das sollte aber dem Spielspass keinen Abbruch tun.

Mit W laufen sie nach vorne

Mit A laufen sie seitlich nach links

Mit S laufen sie rückwärts

Mit D laufen sie seitlich nach rechts.

Mit gedrückter Shifttaste können sie rennen (auch im Flug)

Mit Betätigung der Leertaste wird gesprungen (ebenfalls auch im Flug)

Da eine Hand nun noch frei ist legen sie diese auf die Maus, mit welcher sie nach oben und unten so wie links und rechts schauen können.

WICHTIG: Im Fenstermodus können sie die Maus mittels F2 freigeben, ansonsten wird sie immer mittig des Bildschirms platziert.

2.3 Wichtigste Spielelemente

Es gibt 29 verschiedene Spielelemente. Da nicht alle einen Direkten Einfluss auf den Spieler haben seien hier nur die Grundlegendsten und wichtigsten genannt.

Blöcke: Sind massiv und versperren den Weg. Können als Treppen genutzt werden

Leerer Raum: solange noch etwas darunter ist kann er zum hindurchbewegen genutzt werden

Kristalle: hier kann Lichtenergie gesammelt werden. Spenden an Ihrem Standort etwas Licht

Vulkane, Stacheln u.ä.: tun weh. Am besten vermeiden

Pilze: Nachdem obige Warnung nicht ernst genommen wurde kann hier Lebensenergie aufgefüllt werden

Rumliegende Münzen: geben Boni in verschiedener Form ab

Level UP: hier steigt man ein Level auf

Gold- Sack: Der Schatz der Zwerge. Aus Zeitmangel nun halt so was und keine Kiste

3.1 Hinweise

Sollte ihr Spiel ruckeln, so können sie

- a) Eine kleinere Auflösung wählen (Hauptmenü-Grafik)
- b) Die Meshmenge verringern (Hauptmenü-Setup)

Sie können eigene Levels erstellen und das Spiel für sich weiterentwickeln

* Suchen Sie immer den Doppelsprung. Wenn möglich halten Sie danach immer einen Sprung übrig, so dass sie in der Not etwas Reserve haben (z.B. aus Fallgrube springen)

* Jedes Level ist machbar

* Speichern sie dann, wenn Sie möglichst gut ausgerüstet sind. Nichts ist ärgerlicher als einen Weg wieder zurückgehen zu müssen wenn man den Level lädt.

* mit Doppelsprung und rennen in der Luft können sie, bei geschickter Anwendung, eine enorme Distanz zurücklegen.

* Vermeiden sie Kontakt zum Boden des gesamtraumes. Dieser wird sie unweigerlich töten

3.2 Lizenz

Etwas unnötig, da doch jeder mit dem Zeug macht was er will.

Lesen Sie sich diese Lizenzvereinbarung vor Benutzung des Produktes sorgfältig durch. Durch die Installation, das Kopieren oder eine anderweitige Nutzung dieses Produktes bestätigen Sie, dass Sie diese Lizenz gelesen haben und verpflichtet sind, die in dieser Lizenz enthaltenen Bedingungen einzuhalten. Sind Sie nicht damit einverstanden, so entfällt jegliche Nutzungsberechtigung des Produktes.

A. Lizenz:

(1) Klicksor stellt Ihnen unentgeltlich Speichermedien oder den Zugang zu Speichermedien zur Verfügung, die Daten (im Folgenden: das *Produkt*) in Form eines Computerprogramms, Computersoftware einschließlich Code, Objekten einschließlich deren Anwendungsprogramm- Schnittstellen, sowie Bildern, Bildschirmformularen (Templates) und Text enthalten, die in die Software und das schriftliche Begleitmaterial integriert sind; zudem einen Lizenzvertrag sowie Online- oder elektronische Dokumentation.

(2) Klicksor gewährt Ihnen ein Nutzungsrecht (die Lizenz) zur Nutzung des Produktes nach Maßgabe der nachfolgenden Bestimmungen dieses Vertrages. Die Urheberrechte und sämtliche sonstigen Rechte an dem Produkt verbleiben bei Klicksor.

(3) Sämtliche zusätzlichen Software-Codes und Unterstützungsmaterialien, die Ihnen von Klicksor als Teil von Klicksors Supportleistungen für das Produkt zur Verfügung gestellt werden, gelten als Teil des Produkts und unterliegen den Bestimmungen dieser Lizenz.

B. Was Sie dürfen:

(1) Klicksor gewährt Ihnen das einfache, nicht ausschließliche Nutzungsrecht an dem Produkt.

(2) Sie dürfen Kopien des Produktes auf beliebig vielen Computern installieren und benutzen. Ferner dürfen Kopien des Produktes für Archivierungs- und Sicherungszwecke, sowie für die unentgeltliche Weitergabe an Dritte im privaten Bereich erstellen, und diese unentgeltlich an Dritte im privaten Bereich weitergeben.

C. Was Sie nicht dürfen:

(1) Sie dürfen das Produkt nicht auf eine Weise benutzen, die nicht durch diese Lizenz ausdrücklich erlaubt ist, und keine Kopien erstellen, die nicht durch diese Lizenz ausdrücklich erlaubt sind.

(2) Insbesondere ist das Übersetzen, Dekompilieren oder Rückübersetzen sowie die zeitlich beschränkte und/oder entgeltliche Weitergabe des Produktes oder auch von Teilen des Produktes untersagt. Das Produkt darf nicht sachlich oder inhaltlich verändert oder ganz oder teilweise mit einem anderen Produkt zusammenfügt werden. Sie dürfen das Produkt nicht im geschäftlichen, beruflichen oder gewerblichen Bereich weitergeben, selbst dann nicht, wenn dies unentgeltlich geschieht. Sie dürfen das Produkt nicht über eine Website verbreiten.

D. Laufzeit:

Diese Lizenz bleibt nur solange wirksam, wie Sie die Bestimmungen dieser Vereinbarung einhalten. Sie endet automatisch in dem Fall, dass Sie irgendeine Bestimmung dieser Vereinbarung nicht einhalten. Sie verpflichten sich, bei einer Beendigung sämtliche Kopien des Produkts zu vernichten. Nachstehend dargelegte Beschränkungen der Gewährleistung und Haftung bleiben auch nach einer Beendigung in Kraft.

E. Beschränkungen der Gewährleistung und Haftung:

(1) Klicksor haftet nur für Vorsatz, grobe Fahrlässigkeit und Arglist; jedoch nicht für leichte und mittlere Fahrlässigkeit.

(2) Diese Haftungsbeschränkung gilt sowohl für die Software als auch für die Speichermedien.

(3) Diese Haftungsbeschränkung gilt für alle vertraglichen, gesetzlichen und sonstigen Ansprüche, insbesondere auch für Schäden, die an anderen Gegenständen entstehen, verlorene Daten, mittelbare Schäden, Folgeschäden oder entgangenen Gewinn.

F. Allgemeines:

(1) Diese Lizenz stellt die gesamten Vereinbarungen zwischen Ihnen und Spielkultur dar und ersetzt jegliche sonstigen mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen oder Absprachen. Diese Lizenz kann nur durch eine unterzeichnete Vereinbarung geändert werden.

(2) Diese Lizenz unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland und wird in Übereinstimmung mit dem deutschen Recht ausgelegt, unter Ausschluß des deutschen Internationalen Privatrechts, sowie unter Ausschluß des Übereinkommens der Vereinten Nationen über den Internationalen Warenkauf und jeglicher Gesetze, die dieses Übereinkommen ausführen und ansonsten anwendbar wären.

(3) Sollte eine oder mehrere Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird sie durch eine gültige Regelung ersetzt, die der gewollten am ehesten entspricht. Die Ungültigkeit einer Bestimmung berührt nicht die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen; diese bleiben wirksam.

4.1 Sonstiges

Das Entwickeln des Spiel war wirklich etwas Besonderes. Daher wird es in naher Zukunft wohl noch deutlich erweitert werden um einige Funktionen die aus Zeitmangel nicht eingebracht wurden. Darunter fallen Punkte wie der Level Editor, Sound, Punktesystem.

Angehängt ist ein Testprotokoll. Wer Lust hat, darf dieses gerne dazu verwenden um mir eine Rückmeldung bezüglich des Produkts zu geben. Wer Wert darauf legt kann in einer späteren Version im Impressum als Testspieler genannt werden. Hierauf wird jedoch keine Garantie gegeben.

4.2 Typennummern

Jede Typennummer steht für ein spezielles Spielelement.

1. Normaler Block
2. Leerer Raum
3. Startposition
4. Levelwechsel
5. Kristall
6. Vulkan
7. Pilze
8. Fallgrube
9. Unsichtbarer Block
10. Pseudoblock
11. Stacheln
12. Ziel
13. Infopunkt
14. Brücke y Richtung
15. Brücke x Richtung
16. Speichern
17. Pfeiler
18. Treppe1
19. Treppe2
20. Treppe3
21. Treppe4
22. Bonus Lichtreichweite
23. Bonus Ladegeschwindigkeit Licht
24. Bonus Maximalmenge Licht
25. Bonus Ladegeschwindigkeit Leben
26. Bonus Maximalmenge Leben
27. Bonus Ladegeschwindigkeit Kraft
28. Bonus Schnelligkeit
29. Bonus Doppelsprung (bei 2. Berührung wird es wieder gelöscht)

Verbesserungsvorschläge:

Gefundene Bugs:

Anmerkungen:
