



Anleitung zur Verwendung des Editors

1) Grundlegende Schritte ein Spiel zu erstellen

1.1. GameEditor starten

Der GameEditor wird über das Hauptmenü des gamemodeller.com Portals durch Klick auf den Menüpunkt **game editor** gestartet (Voraussetzung Benutzer ist eingeloggt).

Der GameEditor sowie die Spieloberfläche verwenden das Microsoft Silverlight Plugin. Falls dieses nicht installiert ist kann es von <http://www.microsoft.com/silverlight/get-started/install/default.aspx> kostenlos heruntergeladen und installiert werden.

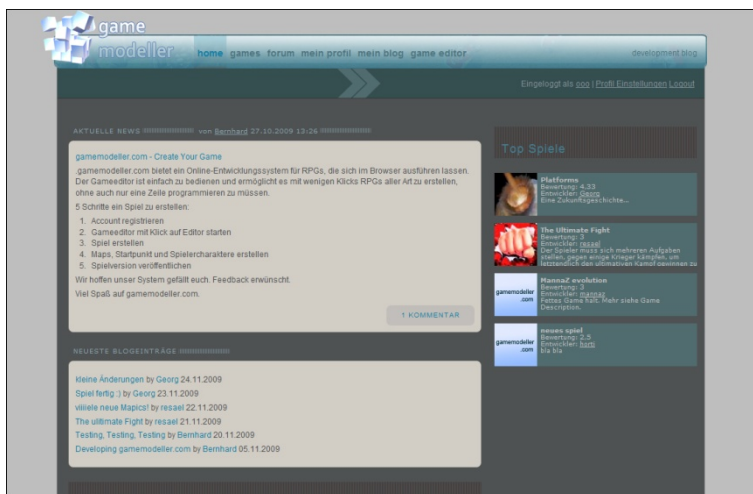


Abbildung 1: Startseite eingeloggt

1.2. Spiel anlegen und für Entwicklung laden

Spiele werden durch Klick auf **Neues Spiel** (Hauptmenü: **Spiele** -> **Spiele verwalten**) im GameEditor angelegt.

Wenn ein Spiel angelegt wurde, wird automatisch eine Spielversion *V0.1* erstellt. Das kommt daher, dass Spiele in Spielversionen unterteilt werden. Dieses System ermöglicht es Benutzern mehrere Spielversionen eines Spiels zu veröffentlichen.

Nach dem Erstellen eines Spiels wird die erste Version des Spiels automatisch für die Entwicklung im Game Editor geladen.

Alternativ können Spielversionen für die Entwicklung im Editor über das Context Menü der jeweiligen Spielversion geladen werden:

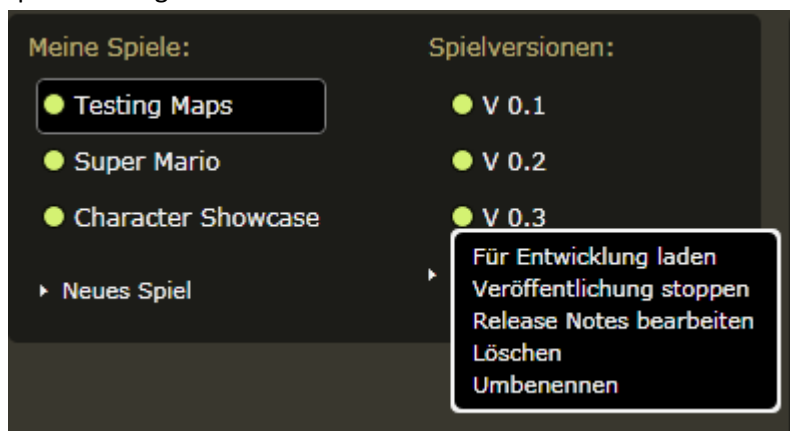


Abbildung 2: Context Menü Spielversionen

Die Context Menüs erscheinen immer wenn die Maus über die grünen Kreise bewegt wird.

1.3. Spielercharaktere anlegen

Absolut notwendig für die Veröffentlichung einer Spielversion ist das Anlegen von Spielercharakteren.

Spielercharaktere sind die Figuren bzw. Charkterklassen die andere User auswählen können, wenn sie das Spiel starten.

Spielercharaktere werden im Hauptmenü unter **Charakter** -> **Spielercharaktere verwalten** verwaltet.

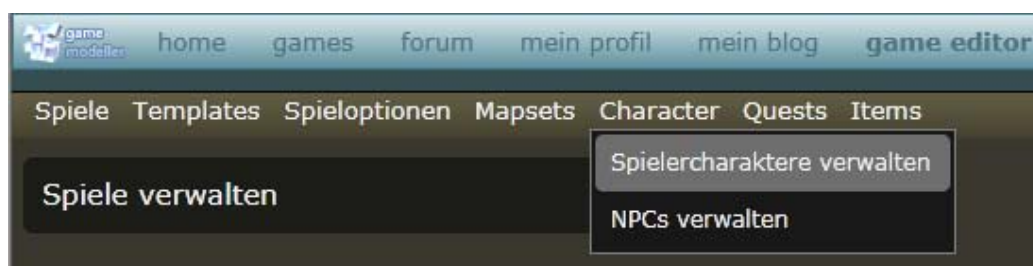


Abbildung 3: Hauptmenüpunkt Spielercharaktere verwalten

Durch Klick auf **Neuer Spielercharakter** öffnet sich ein Fenster in dem die Optionen für die neue Charakterklasse getroffen werden können:

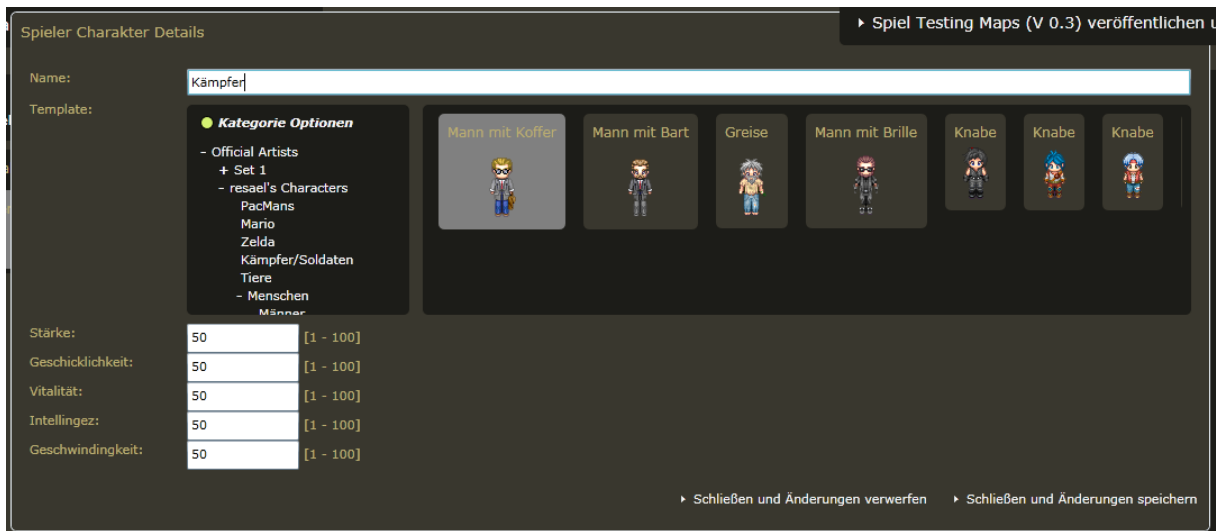


Abbildung 3: Spieler Charakter Details

Mit **Schließen und Änderungen speichern** wird das Fenster geschlossen und der Spielercharakter gespeichert.

1.4. Maps anlegen

Als nächstes können bereits die Maps für das Spiel angelegt werden.

Zunächst wird der Hauptmenüpunkt **Mapsets -> Mappics platzieren** aufgerufen.

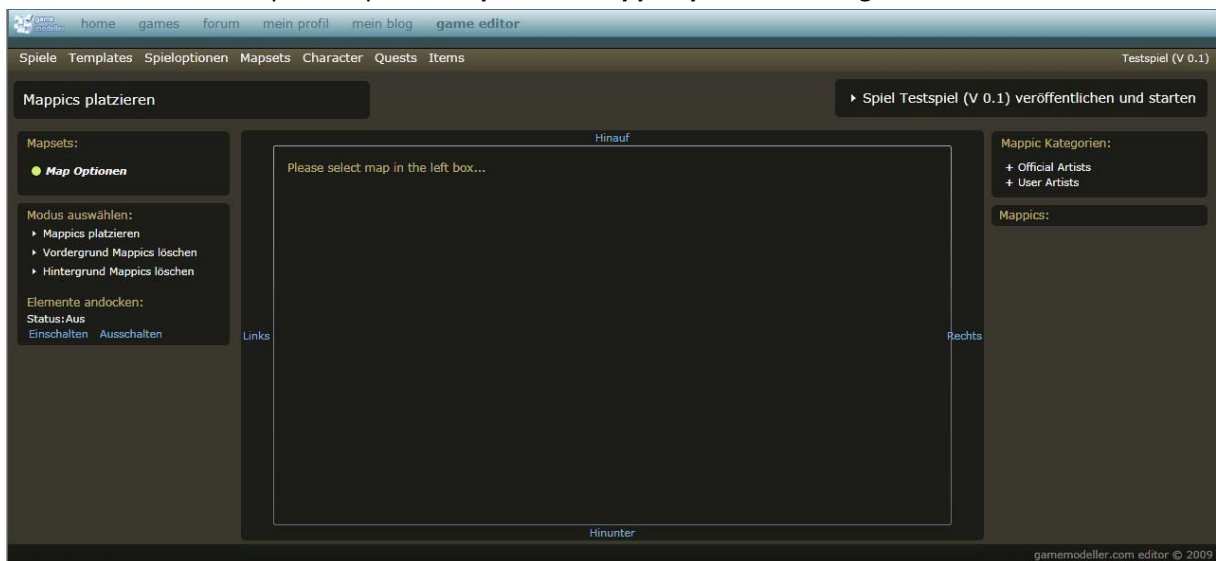


Abbildung 4: Layout Mappics platzieren

Auf der linken Seite werden die Mapsets, auf der rechten Seite die Mappics angezeigt. Mapsets sind Karten, die Mappics beinhalten.

Zuerst muss eine Map erstellt werden. Dazu bewegt man die Maus über **Map Optionen** und wählt **Neue Map** aus.

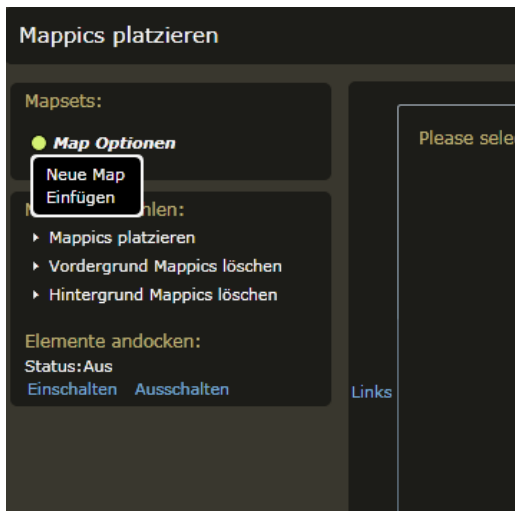


Abbildung 5: Context Menü Map Optionen

Nachdem die Map erstellt wurde, muss man diese auswählen, indem darauf geklickt wird.

Der Text *Please select map in left box* verschwindet dadurch. Das zeigt an das eine Map ausgewählt wurde.

Jetzt können die Mappics in der Map platziert werden. Dazu werden beliebige Mappics auf der rechten Seite ausgewählt (darauf klicken) und danach in die Map platziert (in Map klicken).

Zum **einfacheren Platzieren** kann **Elemente andocken** in der linken Box eingeschalten werden. Dadurch werden die Mappics automatisch nach bereits platzierten Mappics ausgerichtet.

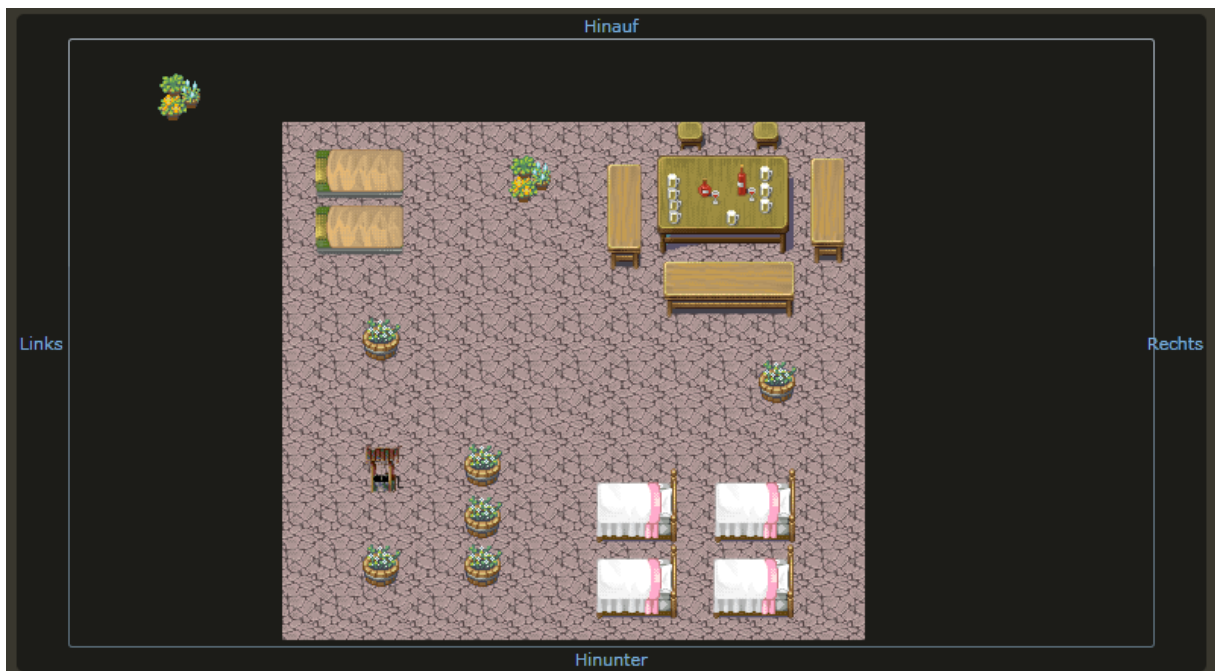


Abbildung 6: Beispielmap

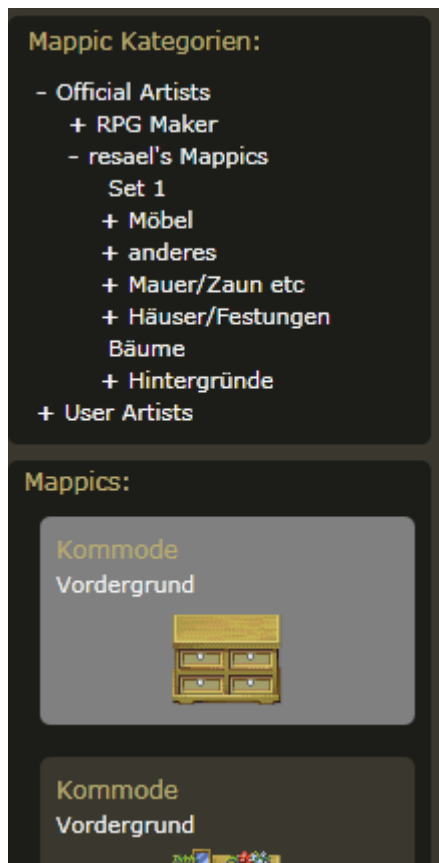


Abbildung 7: Mappic Auswahl

1.5. Startpunkt platzieren

Jetzt kann bereits ein Startpunkt für das Spiel angelegt werden.

Der Startpunkt gibt an, wo neue Spieler platziert werden, wenn sie das erste Mal ins Spiel einsteigen.

Der Startpunkt wird über den Hauptmenüpunkt **Mapsets** -> **Startpunkt platzieren** platziert.

Als erstes wählt man auf der linken Seite die Map aus, in der der Startpunkt sein soll.

Danach klickt man auf der rechten Seite auf **Startpunkt platzieren** und klickt in der Map auf die Position an der der Startpunkt platziert werden soll.

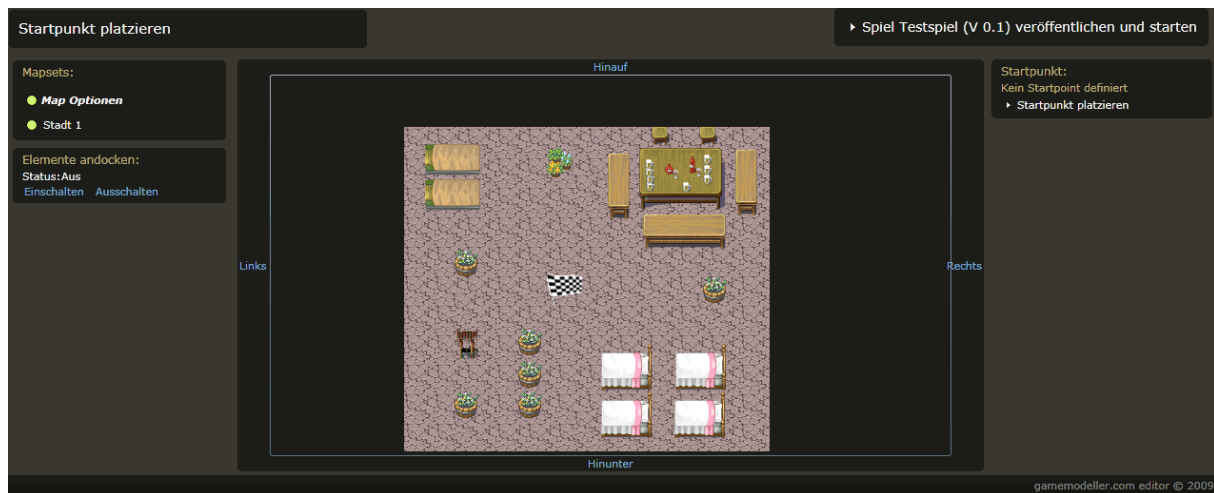


Abbildung 8: Map mit platziertem Startpunkt

1.6. Gewünschte Spielfunktionen einbauen

Alle Features die für ein Spiel unbedingt notwendig sind wurden in den vorhergegangenen Schritten erledigt.

Das Spiel kann jetzt nach Belieben ausgebaut werden. Für Hilfe zu den weiteren Editor Funktionen bitte mit Kapitel 2) fortfahren.

1.7. Spiel veröffentlichen

Um Spiele (bzw. Spielversionen) schlussendlich spielen zu können, müssen diese veröffentlicht werden.

Eine Möglichkeit Spielversionen zu veröffentlichen ist durch Klick auf „**Spielname VX**“ **veröffentlichen und starten** (vorausgesetzt Spielversion ist für Entwicklung geladen).

Der Standardweg um Spielversionen zu veröffentlichen ist über die Spielverwaltung (Hauptmenü **Spiele -> Spiele verwalten**).

Hier muss zuerst das Spiel ausgewählt werden, danach kann die jeweilige Spielversion über das jeweilige Context Menü veröffentlicht werden:

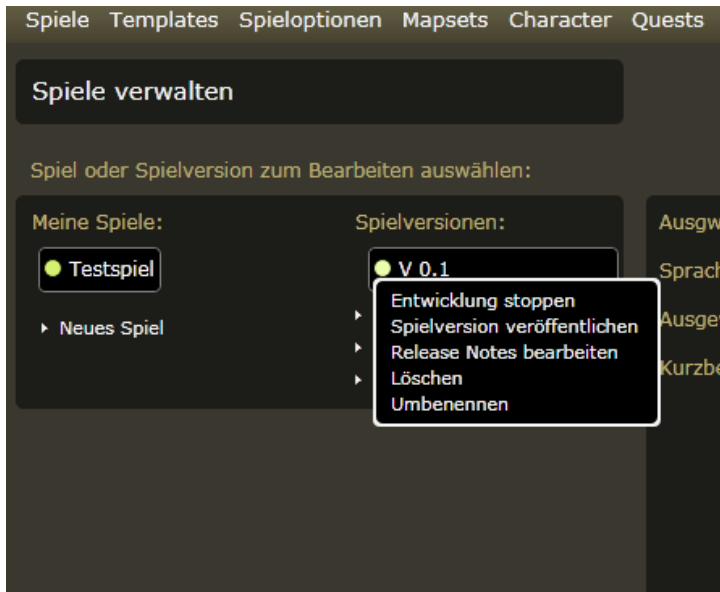


Abbildung 9: Spielverwaltung mit geöffneten Spielversions Context Menü

2) Funktionsbeschreibungen

Noch nicht fertiggestellt. Stand 04.01.2010