

# Sasuke Kroniken 2

Manual

# Inhaltsverzeichnis

1	Kurzbeschreibung	3
2	Datei öffnen und laden	4
3	Steuerung	5
4	Sieg	7

# 1 Kurzbeschreibung

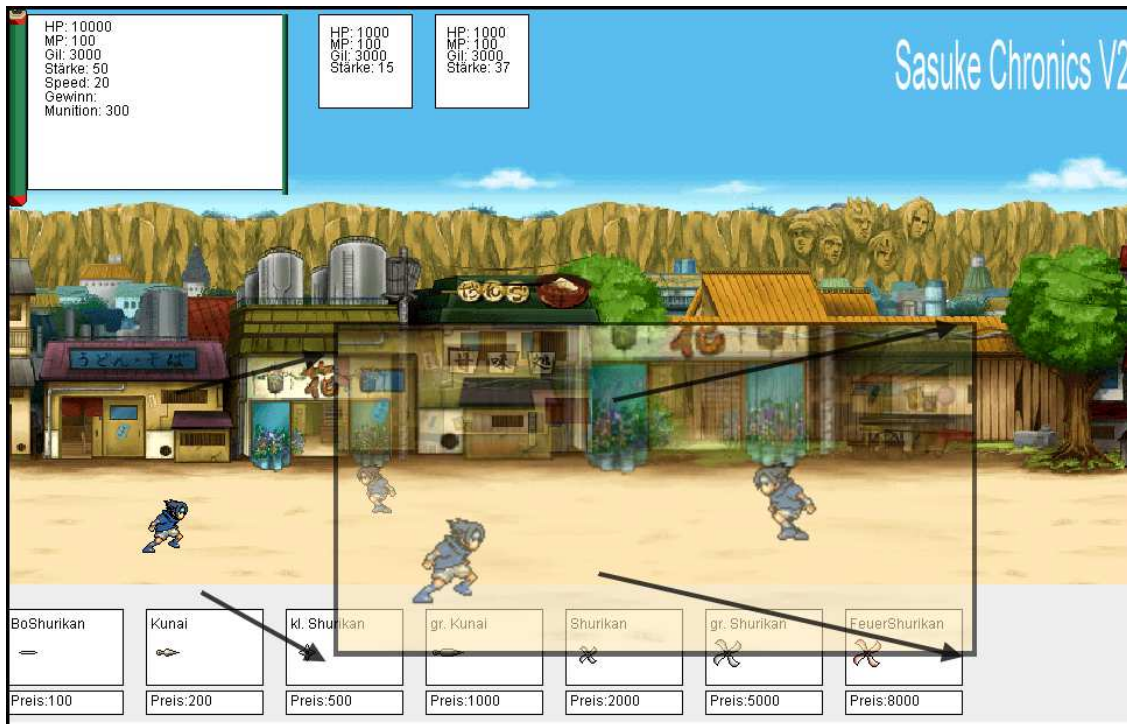
## Sasuke Kroniken 2

Programmiersprache: Java

Grafik: Naruto

Steuerung: Tastatur

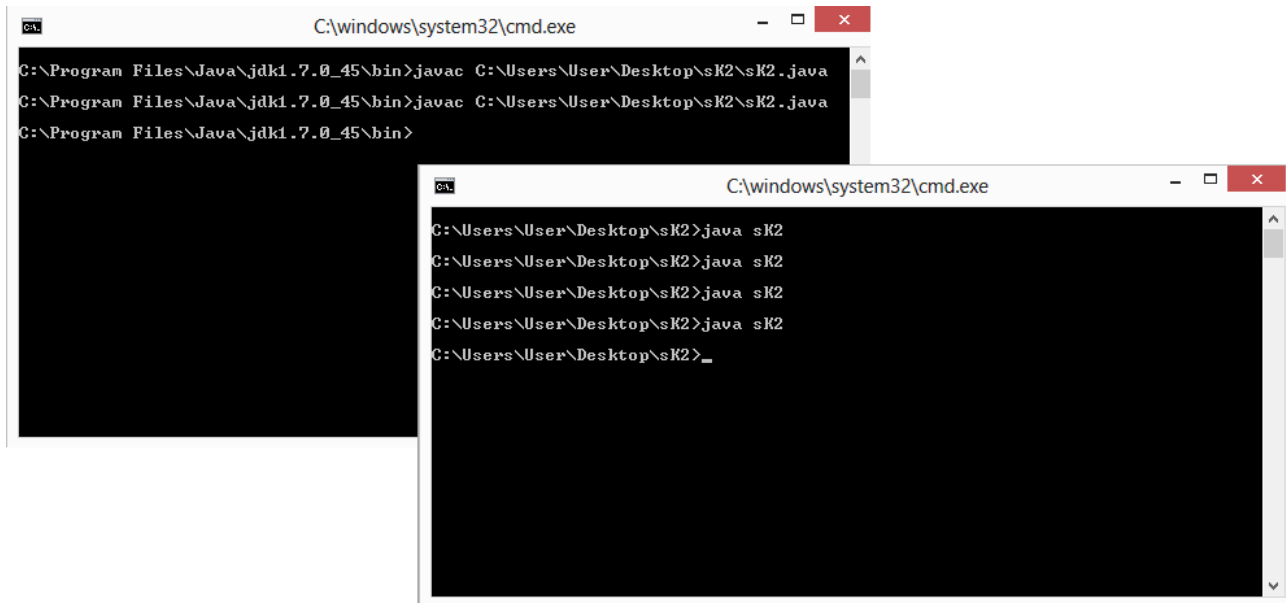
Aktionen: Laufen, Springen, Kämpfen, etc.



## 2 Datei öffnen und laden

- sK2.zip entpacken und in passenden Ordner laden
- in meinen Beispiel: Desktop
- falls sich die Grafik nicht öffnen lässt, auch mal Desktop probieren;)
- Die Datei sK2.java muß kompiliert und geöffnet werden.
- Dies geschieht in der Regel mit einer Version des Programmes:

↔Java



```
C:\windows\system32\cmd.exe
C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_45\bin>javac C:\Users\User\Desktop\sK2\sK2.java
C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_45\bin>javac C:\Users\User\Desktop\sK2\sK2.java
C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_45\bin>

C:\windows\system32\cmd.exe
C:\Users\User\Desktop\sK2>java sK2
C:\Users\User\Desktop\sK2>java sK2
C:\Users\User\Desktop\sK2>java sK2
C:\Users\User\Desktop\sK2>java sK2
C:\Users\User\Desktop\sK2>_
```

### 3 Steuerung

Der Charakter wird über die Pfeiltasten gesteuert.  
Aufzählung weiterer Aktionen:

1. Springen mit Taste **X**



2. Teleport mit Taste **C**



3. Punch mit Taste **V**



4. Kick mit Taste **B**



## 5. Waffe mit Taste N



im Menu unter dem Kampfbildschirm

↪ kann man sich Munition zu einer bestimmten Waffe kaufen  
das heißt mittels Mausklick auf das Bild auswählen  
Gil und Munition noch nicht beschränkt.

Vorgehen:

- Kaufe Waffe
  - wähle Waffe über Tasten 1-9 aus
  - benutze Waffe mit Taste N
- ↪ 2.Schritt wird oft vergessen

BoShurikan —	Kunai —	kl. Shurikan —	gr. Kunai —	Shurikan —	gr. Shurikan —	FeuerShurikan —
Preis:100	Preis:200	Preis:500	Preis:1000	Preis:2000	Preis:5000	Preis:8000

## 4 Sieg

Ein Gegner heißt besiegt, wenn seine HP auf Null fällt.  
Es erscheint ein Banner in der rechten Ecke.



Du bekommst Geld, um dir neue Gegenstände zu kaufen.  
Nach einiger Zeit wird der Gegner wiederbelebt.  
Die Gegner werden von Schritt zu Schritt stärker.