# GeoVi

# Benutzerhandbuch

#### Inhalt

1. Installation von "GeoVis"	2
2. Hauptmenü	2
Starten:	3
Über:	3
Steuerung:	3
Beenden:	4
3. Steuerung im Level	4

Im Folgenden werden die Installation sowie die Bedienung von "GeoVis" behandelt und erläutert. Es wird dringlich empfohlen dieses Benutzerhandbuch vor der Nutzung des Programms zu lesen.

## 1. Installation von GeoVis

Nach Erhalt von GeoVis sollte ein ZIP komprimierter Ordner Namens "GeoVis\_ALSv4\_Com\_Build\_X.XX" auf dem Computer vorhanden sein. Dieser muss entpackt werden. In dem Ordner befindet sich der Unterordner "Windows" (respektiv der Betriebssysteme; aktuell nur für Windows verfügbar). In diesem befindet sich die "GeoVis\_ALSv4\_Com.exe", über welche die Anwendung gestartet werden kann.

# 2. Hauptmenü

Nach Starten des Programms wird der Benutzer ins Hauptmenü geleitet. Dieses verfügt über verschiedene Menüpunkte.



#### Starten:

Über den Menüpunkt *"Starten"* gelangt der Benutzer ins Level, welches den Aufschluss enthält. Über die Schaltfläche *"Zurück"* kann zum Hauptmenü navigiert werden.

#### Über:

Dieser Menüpunkt ruft eine Infoseite zum Projekt DRAGON Ruhr auf. Über die Schaltflächen *"Zurück"* kann auf die vorherigen Seiten navigiert werden.

RUB INSTITUT FÜR GEOLOGIE, MINERALOGIE UND GEOPHYSIK	
DRAGON.Ruhr.nne Das Projekt Dragon Ruhr findet unter Konsortialführung der Arbeitsgruppe Ingenieurgeologie und Felsmechanik der Fakultät für Geowissenschaften an der RUB gemeinsam mit zwei weiteren Universitäten statt. Projektziele - Digitale Lehreinheiten für Studierende im Bereich Geoingenieurw	Break
- Zeitlich und räumlich unbegrenzter Zugang zu Lehrinhalten - Skalierbares, hochwertiges Lehrmaterial zur Vor- und Nachbereit	Ung
- Selbstständige Nutzung durch Dritte	
Zurück	v. 0.001

#### Steuerung:

Über den Menüpunkt *"Steuerung"* wird eine Infoseite zur Bedienung des Programms in den Leveln aufgerufen. Über die Schaltfläche *"Zurück"* kann zum Hauptmenü navigiert werden.



#### Beenden:

Über den Menüpunkt "Beenden" kann das Programm geschlossen werden.

### 3. Steuerung im Level

Nachdem das Level geladen wurde, befindet sich der Benutzer in der Spielwelt und kontrolliert den Spieler-Charakter. Die Umsicht als Spieler-Charakter kann durch einfaches Bewegen der Maus bezweckt werden. Für die Bewegung des Charakters können die Tasten W, S, A, D benutzt werden. W bewegt den Spieler nach vorne, S bewegt den Spieler nach hinten, A bewegt den Spieler nach links und D bewegt den Spieler nach rechts. Die Bewegungsrichtung ist jeweils abhängig der Blickrichtung des Spielers. Über die Taste STRG kann zwischen den Modi Laufen und gehen umgeschaltet werden. Das Drücken der Shift-Taste ermöglicht das Sprinten. Zum wechseln der Kameraperspektive kann man die Taste C drücken um den "Über-die-Schulter" Blick zu ändern. Hält man die Taste C kurze Zeit gedrückt, so wechselt man in die Kameraperspektive von der 3. Person-Ansicht zur 1. Person-Ansicht. Mit der Taste F kann mit Gegenständen interagiert werden. Die Taste G ermöglicht das Aktivieren des Kompasses. Ist der Kompass aktiviert, können mit der linken Maustaste Messungen gemacht werden.

