

Bedienungsanleitung

Terror Nightmare Towers

Gruppe 20

1. Grobe Bedienung

In diesem Abschnitt wird kurz auf die allgemeine Bedienung und Menüführung eingegangen.

1.1. Menüführung

Im Spiel kann zu jedem Zeitpunkt die Sprache und das Thema geändert werden. Hierbei stehen jeweils zwei Sprachen zur Verfügung - Deutsch und Englisch - sowie zwei verschiedene Horror-Themen.

1.1.1 Hauptmenü

Das Spiel zeigt nach dem Start das Hauptmenü an. Hier kann ausgewählt werden mit wie vielen Spielern das Spiel gestartet werden soll. Darüber hinaus hat der Spieler die Wahl zwischen Offline und Online-Spiel zu wechseln. Das Offline-Spiel läuft nur auf einem Rechner ab und menschliche Spieler müssen sich dabei den Rechner teilen und abwechselnd ihre Züge vollziehen. Für das Online-Spiel gibt es zwei Optionen: Entweder man startet selbst ein Online-Spiel, dem dann andere Spieler beitreten können, oder man tritt einem anderen Spiel bei. Hierbei spielt nun jeder menschliche Spieler getrennt auf seinem eigenen Rechner über einen Server. Außerdem können im Hauptmenü bereits gespeicherte Spielstände geladen werden.

1.1.2 Spielerstellung

Wenn im Hauptmenü eine der Spielmöglichkeiten gewählt wurde und zum Spiel navigiert wurde, müssen die Spieler generiert werden. Hierbei muss jeweils der Name, die Anzahl der Figuren, die Farbe und das Team eines Spielers angegeben werden. Bei einem Offline-Spiel kann außerdem ausgewählt werden, ob der jeweilige Spieler ein Mensch oder ein Computer sein soll, während beim Online-Spiel standardmäßig menschliche Spieler erwartet werden. Dabei kann man beim Spiel gegen den Computer zwischen drei verschiedenen Schwierigkeiten auswählen (easy, medium, hard). Über einen Button können weitere Spieler hinzugefügt werden. Beim Online-Spiel ist zu beachten, dass im 4-Spieler-Modus zwei Teams gebildet werden, bei denen die einzelnen Spieler die gleichen Farben und Teamnamen wählen müssen. Die Bewegungsregeln können manuell über eine Eingabe verändert werden. Dabei kann die maximale Höhe zum Hoch- und Runtergehen gewählt werden und ein Limit für die Turmhöhe eingestellt werden. Die maximale Bauhöhe bestimmt gleichzeitig die Sieghöhe, da diese die letzte Ebene vor der Kuppel ist. Die Anzahl an Turmblöcken kann über Eingabefelder angepasst werden. Außerdem kann die Spielfeldgröße manuell eingestellt werden und die „Runde-Welt“ – Erweiterung ausgewählt werden.

1.1.3 Spiel UI

Nach der Spielerstellung kann das Spiel gestartet werden. Hierbei ist das Spielfeld auf der linken Seite zu sehen, und auf der rechten Seite werden die Spielfiguren und Anzahlen der Blöcke je nach Einstellung im Hauptmenü angezeigt. Das Spielfeld selbst besteht aus kleineren Feldern, auf die die Spielfiguren gezogen werden können und auf denen Türme mittels verschiedener Blöcke gebaut werden können. Diese Türme müssen einem strikten Muster folgen, da jeweils nur ein Turm-Stein vom nächsthöheren Level auf das aktuelle gebaut werden kann. Die höchste Stufe ist hierbei eine Kuppel, auf die keine Figur mehr ziehen kann. Außerdem kann von dem Spiel aus das Spieler- und Hauptmenü aufgerufen werden, über die das Spiel beendet, mehrfach im Spiel gespeichert und weitere Einstellungen vorgenommen werden können.

1.1.5 Endmenü

Wenn das Spiel erfolgreich abgeschlossen wurde, gelangt man automatisch ins Endmenü. Hier wird der Sieger mit den benötigten Zügen und die Bestenliste angezeigt. Letztere zeigt die drei Spieler mit den niedrigsten Zugzahlen an und ob es sich bei dem jeweiligen Spieler um Menschen oder Computer gehandelt hat. Von dem Endmenü aus kann man wieder ins Hauptmenü zurückkehren.

1.2 Netzwerkfähigkeit

Wie bereits in Abschnitt 1.1.1 angesprochen, verfügt das Programm auch über die Möglichkeit, das Spiel online zu spielen. Hierzu kann ein Spieler entweder selbst ein Onlinespiel starten oder einem bereits existierenden Onlinespiel beitreten. Alle Spieler müssen sich dabei im gleichen Netzwerk befinden. Sobald man einem Spiel beigetreten ist, darf man es nicht verlassen, ansonsten müssen alle Spieler zurück ins Hauptmenü, und ein Spieler muss ein neues Spiel starten. Die im Hauptmenü gewählten Einstellungen werden von dem Spieler übernommen, der das Spiel startet. Dieser kann außerdem auch Computergegner bei der Erstellung des Onlinespiels hinzufügen. Nach den Regeln der Firewall und Portfreigabe kann die entfernte Adresse des Hosts eingetragen werden.

2 Spiel

2.1 Spielablauf

Nun wird der eigentliche Spielablauf näher erläutert. Dieser läuft grob nach den folgenden Schritten ab:

1. Der erste Spieler startet und setzt in der Vorbereitungsphase alle seine verfügbaren Arbeiter auf ein freies Feld seiner Wahl.
2. Die anderen Spieler setzen daraufhin nacheinander alle ihre Arbeiter auf die verbliebenen freien Felder. Die Vorbereitungsphase ist beendet, wenn alle Spieler ihre Arbeiter gesetzt haben.
3. In der gleichen Reihenfolge wie zuvor führen die Spieler in der Spielphase nun ihre Spielzüge durch. Die Figuren des aktiven Spielers werden dabei immer über Spielfeldhighlights angezeigt. Sobald eine der Figuren bewegt wird, werden auch die möglichen Zielpositionen angezeigt. Auch beim Bauen werden mögliche Felder auf denen gebaut werden kann angezeigt.
4. In einem Spielzug kann ein Spieler erst einen seiner Arbeiter auf ein benachbartes Feld bewegen und anschließend mit dem gleichen Arbeiter auf einem freien Feld bauen. Der Arbeiter darf sich dabei nur auf ein Feld bewegen, das maximal um die Sprunghöhe höher ist als sein aktuelles Feld. Danach kann auf ein freies Feld in der neuen Nachbarschaft gebaut werden, abhängig vom Level des Turms auf dem Feld. Befindet sich noch kein Turm auf dem Feld, so kann nur ein Turm Level 1 dorthin gebaut werden. Hat der Turm die Siegesturmhöhe erreicht, so kann nur noch eine Kuppel darauf gebaut werden.
5. Das Spiel läuft solange wie in Schritt 4 beschrieben weiter, bis ein Spieler auf die eingestellte Sieghöhe gezogen ist und gewonnen hat.

2.2 Spielmodi

In dem Spiel gibt es verschiedene Spielmodi, durch die sich das Spiel teils deutlich verändert. Zwar gilt, dass in allen drei Modi ein Spieler dann gewonnen hat, wenn er einen Arbeiter auf einem Turm

mit der im Hauptmenü eingestellten Siegeshöhe stehen hat, aber viele weitere Details sind leicht unterschiedlich je nach Modus.

2.2.1 2 Spieler Modus

Dies ist der Standardmodus von "Terror Nightmare Towers", in dem zwei Spieler direkt gegeneinander antreten. Hierbei gilt einfach, dass ein Spieler auch dann gewonnen hat, wenn der andere verliert, also sich nicht mehr bewegen oder bauen kann.

2.2.2 3 Spieler Modus

Beim 3-Spieler-Modus werden die Arbeiter von ausgeschiedenen Spielern automatisch entfernt, wenn diese verloren haben. Danach geht es also in der 2-Spieler-Variante weiter, und wenn nun ein zweiter Spieler ausscheidet, hat der verbliebene gewonnen. Es spielt jedoch jeder Spieler für sich allein.

2.2.3 4 Spieler Modus

Im 4-Spieler-Modus werden zwei Teams gebildet, die aus je zwei Spielern bestehen. Diese teilen sich ihre Arbeiter und gewinnen oder verlieren auch gemeinsam wie beim 2-Spieler-Modus.

3 Details zum Spiel und Spielparametern

3.1 Spieldetails

Im Folgenden werden weitere Regeln vorgestellt, die zum größten Teil vom Spiel automatisch befolgt werden:

- Ein freies Feld ist ein Feld, welches nicht von einem Arbeiter oder einer Kuppel belegt ist.
- Die Anzahl der Spieler legt indirekt auch den Spielmodus fest.
- Aber andere Details, wie zum Beispiel die benachbarten Felder, ändern sich auch mit den eingestellten Parametern. So beinhalten die benachbarten Felder zwar immer alle angrenzenden freien Felder, aber dies kann sich mit der Einstellung "Welt ist eine Kugel" stark verändern. Da Arbeiter nun auch über den Spielfeldrand hinaus auf die andere Seite des Spielbretts ziehen können.
- Turmblöcke und Siegeshöhen sind auch individuell einstellbar und beschreiben lediglich eine Variation der möglichen Turmhöhen und Siegesbedingungen.
- Die Sprunghöhe und Sprungtiefe, bestimmen, auf welchem Turmlevel ein Arbeiter springen darf. Dabei wird immer die Differenz zwischen den Leveln betrachtet. Die Sprunghöhe beschreibt hierbei keinen festen Wert, sondern einfach die maximale Höhe. Also können auch alle darunterliegenden Level erreicht werden.
- Getrennte Turmlevel-Pools bedeuten für jeden Spieler, dass dieser nun darauf achten muss, welche Turmlevel er schon verbaut hat, da es passieren könnte, dass ihm irgendwann bestimmte Level an Steinen ausgehen und er diese nicht mehr bauen kann. Je nach Turmlevel, welches gerade benötigt wird, könnte dies über Sieg und Niederlage entscheiden. Die vorhandene Menge an Turm-Steinen pro Level kann außerdem separat eingestellt werden.

3.2 Einstellungen bei der Spielerstellung

Einstellbare Parameter für die Spielerstellung, welche auch im Spiel noch geändert werden können:

- Anzahl der Spieler: Dropdownmenü zur Einstellung der Spieleranzahl (2, 3, 4)
- Maximale Anzahl an Stufen zum Hochsteigen: Eingabefeld (standardmäßig 1)

- Maximale Anzahl an Stufen zum Runtersteigen: Eingabefeld (standardmäßig 3)
- Sieghöhe: Eingabefeld (standardmäßig 3)
- Globaler Pool für Turmlevel für alle Spieler: Checkbox (standardmäßig aktiviert)
- Anzahl Turmlevel 1 Bausteine: Eingabefeld (standardmäßig 22)
- Anzahl Turmlevel 2 Bausteine: Eingabefeld (standardmäßig 20)
- Anzahl Turmlevel 3 Bausteine: Eingabefeld (standardmäßig 14)
- Anzahl Turmlevel 4 Bausteine: Eingabefeld (standardmäßig 10)
- Anzahl Turmlevel 5 Bausteine: Eingabefeld (standardmäßig 8)
- Anzahl Kuppel Bausteine: Eingabefeld (standardmäßig 18)
- Spielername: Eingabefeld
- Anzahl der Arbeiter des Spielers: Eingabefeld (standardmäßig 2)
- Spielerfarbe: Auswahlfeld mit Farben zum picken
- Team: Eingabefeld
- Art des Spielers: Dropdownmenü
- Spielfeldgröße: Eingabefelder (standardmäßig 5x5)
- Welt ist eine Kugel: Checkbox (standardmäßig deaktiviert)