

# Farm & Fight

## Das Handbuch zum Spiel

### Inhalt:

Dein Abenteuer beginnt .....	S. 2
Installation des Spiels .....	S. 2
Steuerung .....	S. 2
Das Leben in der Stadt .....	S. 3
Das Leben in der Wildnis .....	S. 4
Auf in den Kampf! .....	S. 5
Tipps zum Spiel .....	S. 6
Sonstiges .....	S. 6

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

# Dein Abenteuer beginnt

Du bist in einem Mittelalterlichen Dorf aufgewachsen. Alles schien friedevoll und ruhig zu sein. Du genießt die Zeit mit deiner Familie welche du natürlich über alles liebst. Dann passiert jedoch das Unvorstellbare!

Du wachst eines Tages auf und dein Bruder ist Verschwunden! Niemand aus dem Dorf weiß wo er sein könnte. Jedoch sind alle Bewohner des Dorfes bereit dir zu helfen. Du beschließt, dich auf die Suche nach ihm zu machen. Dabei stürzt du dich in das größte Abenteuer deines Lebens!

## Installation des Spiels

Einfach die Jar File doppelklicken und schon geht es los!

Um dieses Spiel zu spielen benötigst du Java auf deinem Computer.

Wir empfehlen dir die Java Version 7 oder höher.

Nur auf Windows lauffähig!



## Steuerung

In der Stadt und im Kampf navigierst du dich lediglich mit der Maus überall hin. Einfach auf die jeweiligen Felder klicken. Sollte nicht zu schwer sein!

In der Wildnis bewegst du dich jedoch durch Drücken der Pfeiltasten fort.

Außerdem kannst du dich in der Wildnis durch Drücken der Taste „H“ heilen.

Du kannst Gegenstände kaufen oder Häuser bauen indem du das jeweilige Objekt doppelklickst.

Durch den Button „Fertig“ gelangst du zurück in das Hauptmenü.

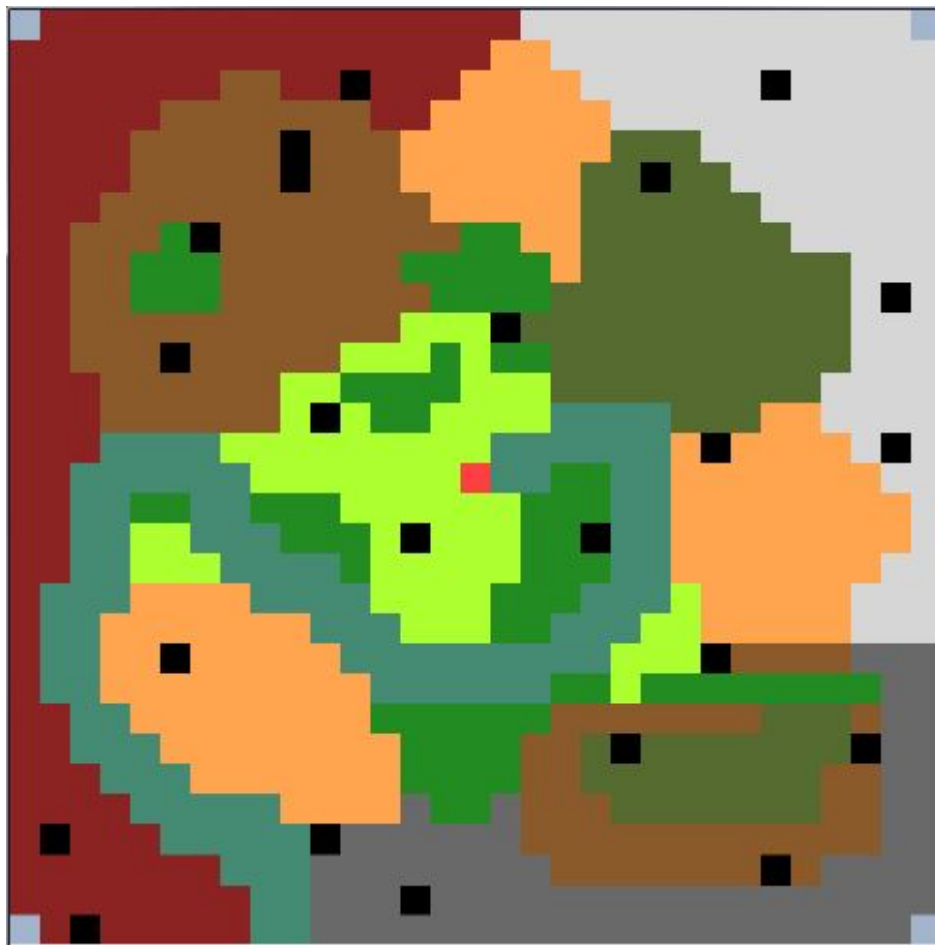


# Das Leben in der Stadt

Ort	Funktion
Händler	Hier kannst du viele Hilfreiche Gegenstände kaufen. Durch das Kaufen von Eisenbarren kannst du andere Gebäude errichten. Wird durch den Bau eines Marktplatzes freigeschaltet.
Schmiede	Hier kannst du hilfreiche Waffen und Rüstungen herstellen. Du solltest erst einigermaßen ausgerüstet sein bevor du in die Wildnis ziehst.
Heiler	Hier kannst du dich gegen etwas Gold heilen oder auch Wiederbeleben falls du gestorben bist. Wird durch bauen des Kräuterladens freigeschaltet.
Ausrüstung	Hier kannst du deine gekauften Gegenstände ausrüsten.
Karte	Hier kannst du in die Wildnis hinausziehen und gegen gefährliche Monster kämpfen und deinen Bruder suchen. Wird durch das Kaufen einer Karte beim Händler freigeschaltet
Zuordnung	Hier kannst du die Bewohner des Dorfes einer Aufgabe zuordnen. Wird benötigt um Ressourcen zu sammeln.
Zauber	Hier kannst du mächtige Zauber kaufen, welche dir im Kampf sehr nützlich sein können. Wird durch den Bau eines Zauberladens freigeschaltet.  Zudem musst du dir erst einen Zauberstab und Zauberhut kaufen um die Zauber anwenden zu können.

Zusätzlich findest du eine Zufriedenheitsanzeige. Umso Zufriedener die Bewohner des Dorfes sind, desto eher helfen sie dir. Durch das Kaufen bestimmter Gebäude kannst du ihre Zufriedenheit erhöhen.

# Das Leben in der Wildnis



Gebiet	Farbe
Stadt	hellrot (Spieler steht gerade auf dem Feld)
Spieler	rot
Höhle	Grau (in den Ecken)
Kohlemine	schwarz
Gras	grün
Fluss	türkis
Wald	dunkelgrün
Sumpf	kaki
Wüste	orange
Orktal	braun
Höllenlandschaft	dunkelrot
Berglandschaft	dunkelgrau
Geisterwald	weißgrau

# Auf in den Kampf!

In der Wildnis besteht eine Möglichkeit auf hinterlistige Gegner zu treffen welche dir nach dem Leben trachten. Ein Kampf läuft rundenbasiert ab. Dabei greift der Spieler immer zuerst an.

Im Kampf hast du die Auswahl zwischen einem normalen Angriff, einem Zauber und die Benutzung eines Heiltrankes. Du kannst pro Runde nur eine Aktion ausführen.

Entscheidest du dich für einen normalen Angriff, so wird der Angriffswert deiner Waffe gegen die HP (Health Points) deines Gegners gerechnet.

Entscheidest du dich für den Einsatz von Magie, so wird der Schaden des jeweiligen Zaubers gegen die HP deines Gegners gerechnet. Zusätzlich besteht die Chance je nach Zauber einen Effekt hervorzurufen (verbrennen/einfrieren).

Entscheidest du dich für einen Heiltrank, so wirst du um eine bestimmte Anzahl an HP geheilt.

Wenn dein Gegner dich angreift, wird der Schaden zuerst gegen deinen Rüstungswert und dann gegen eine HP gerechnet. Dabei ergibt sich folgende Formel:

$\text{GegnerSchaden} - \text{Rüstungswert} / 10 = \text{AbzugHP}$

Zusätzlich besteht eine 5% Chance auf kritische Treffer bei normalen Angriffen für beide Seiten. Kritische Treffer =  $\text{Angriffswert} * 2$

Diejenige Person, welche als erstes 0 HP erreicht verliert den Kampf. Im Falle, dass dein Gegner stirbt kannst du mit deinen derzeitigen HP die Reise fortführen. Im Falle, dass du stirbst, wirst du zurück in die Stadt gebracht und kannst erst gegen eine Wiederbelebungsgebühr des Heilers deine Reise fortsetzen.

# Tipps zum Spiel

Nachdem du das Spiel anfängst empfiehlt es sich, als erstes ein paar Rohstoffe zu sammeln. Du musst erst einen Brunnen und ein Rathaus bauen um alle anderen Gebäude freizuschalten.

- 1.) Kaufe dann als Erstes einen Marktplatz bevor du andere Gebäude kaufst (Du kannst nur beim Händler Eisen beschaffen).
- 2.) Baue dir viele Häuser um die Einwohnerzahl zu erhöhen und somit mehr Rohstoffe anzusammeln.
- 3.) Gehe erst in die Wildnis sobald du mindestens eine Waffe und eine Rüstung gekauft hast!
- 4.) Benutze im Kampf eine Kombination aus normalen Angriffen und Zaubern.
- 5.) Der Feuerball hat eine 30%ige Chance den Gegner zu verbrennen. Dabei nimmt der Gegner Schaden bis zum Ende des Kampfes! Empfiehlt sich somit am Anfang eines Kampfes einzusetzen.
- 6.) Die Frostkugel hat eine 40%ige Chance den Gegner einzufrieren. Dabei kann der Gegner in dieser Runde nicht angreifen. Empfiehlt sich somit einzusetzen wenn du niedrige HP hast.
- 7.) Es kann ziemlich lange dauern bis man genügend Rohstoffe gesammelt hat. Lasse das Programm einfach im Hintergrund laufen und nutze deine Zeit um zum Beispiel für die Schule zu lernen! ☺

## Sonstiges

Ein Projekt der it.schule-stuttgart im Fach Computertechnik von Marcel Zurawka und Josia Happel.

Jahrgangsstufe: TGJ2

Bei Fragen können Sie sich gerne bei uns persönlich melden.

Marcel Zurawka : [marcel.zurawka@its-stuttgart.de](mailto:marcel.zurawka@its-stuttgart.de)

Josia Happel : [josia.happel@its-stuttgart.de](mailto:josia.happel@its-stuttgart.de)

Marcel, Josia & Co. garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimedialprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb der ersten 6 Monate seit Kauf/Lieferung aufweisen sollte.

Alle Illustrationen und Formulierungen beruhen auf dem Recht des Schöpfers und können auf Nachfrage nachgewiesen werden.