

Trash Clash – Installation

Schritt für Schritt Erklärung zum Start von Trash Clash

Inhalt

1. 1 vs. 1 (LAN Spiel)
2. Spiel an einem Rechner Starten
3. Steuerung
4. Ablauf des Spiels
5. Die Skills
6. Der Minion-Manager

1. 1 vs. 1

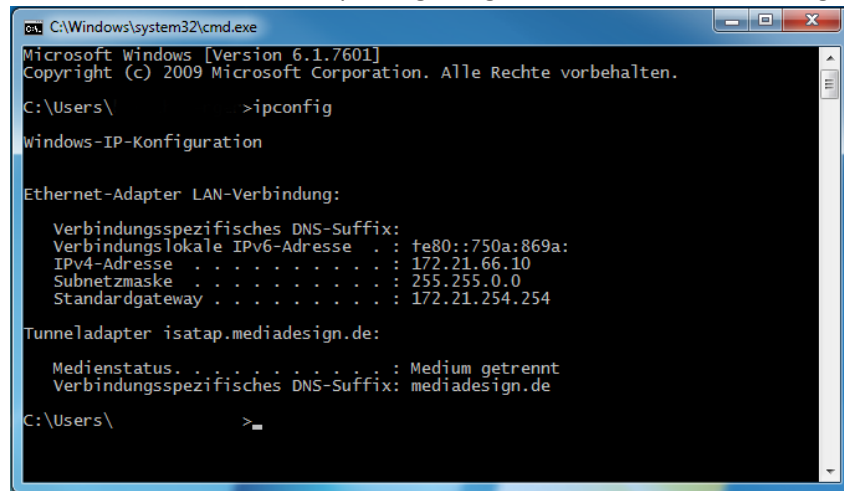
Voraussetzungen:

- Zwei PCs mit Windows OS die über ein LAN verbunden sind.
- Zwei Wired Xbox 360 Controller (einer pro Rechner)

Starten des Spiels:

1. Die aktuellste Version befindet sich im Ordner *build*. Diesen einfach auf beide Rechner kopieren.
2. Controller anschließen
3. Nun muss die IP-Adresse von einem der beiden Spieler-Rechner in die *NetworkSettings.xml* eingetragen werden
4. Die xml befindet sich im Ordner TrashClash/TrashClash_Data/XML/ NetworkSettings.xml
5. Ist die IP-Adresse bereits bekannt, geht es ab Schritt 7 weiter
6. **Die IP-Adresse des Rechners findet man über verschiedene Wege:**
 - a. Windows 7/Vista
 - i. Start
 - ii. Nach „cmd“ suchen
 - iii. cmd.exe öffnen

- iv. In sich öffnenden Fenster „ipconfig“ eingeben und mit Enter bestätigen



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

C:\Users\>ipconfig

Windows-IP-Konfiguration

Ethernet-Adapter LAN-Verbindung:

    Verbindungsspezifisches DNS-Suffix:
    Verbindungslokale IPv6-Adresse . . : fe80::750a:869a:
    IPv4-Adresse . . . . . : 172.21.66.10
    Subnetzmaske . . . . . : 255.255.0.0
    Standardgateway . . . . . : 172.21.254.254

Tunneladapter isatap.mediadesign.de:

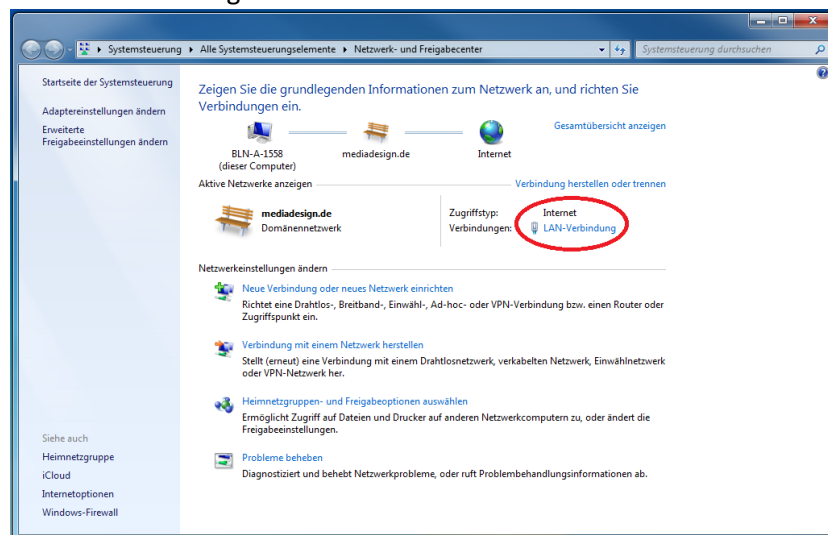
    Medienstatus. . . . . : Medium getrennt
    Verbindungsspezifisches DNS-Suffix: mediadesign.de

C:\Users\>
```

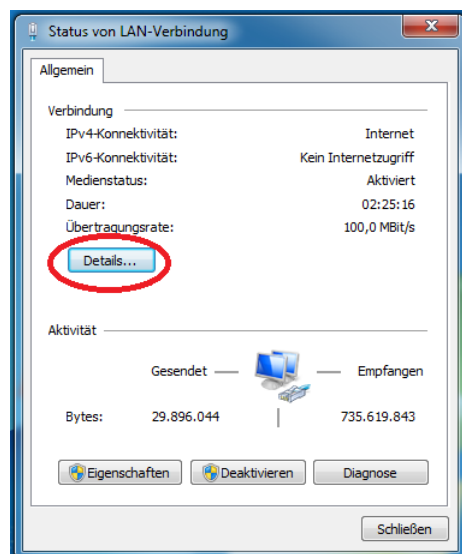
- v. Die IPv4-Adresse ist die IP-Adresse des Rechners im Format: xxx.xx.xx.xx

b. Alternative

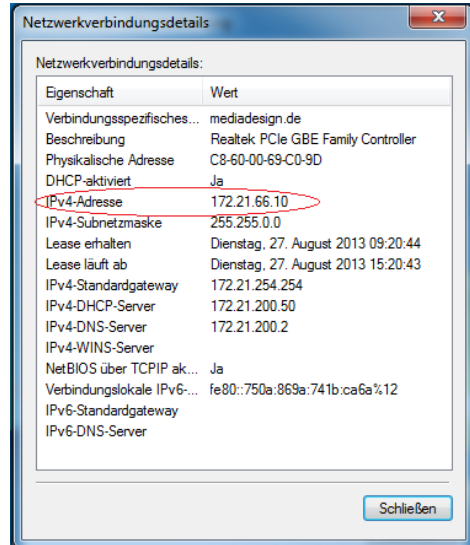
- i. Unter Start → Systemsteuerung → Netzwerk- und Freigabecenter
ii. → LAN Verbindung



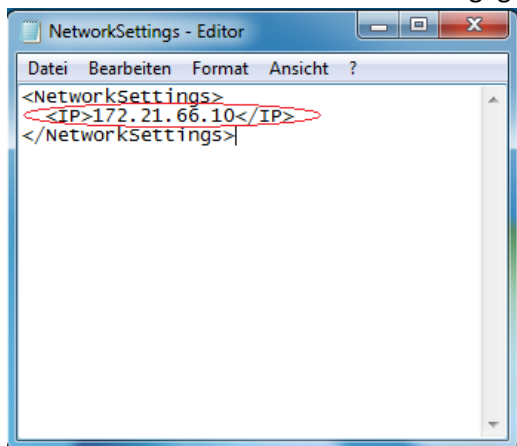
- iii. → Details



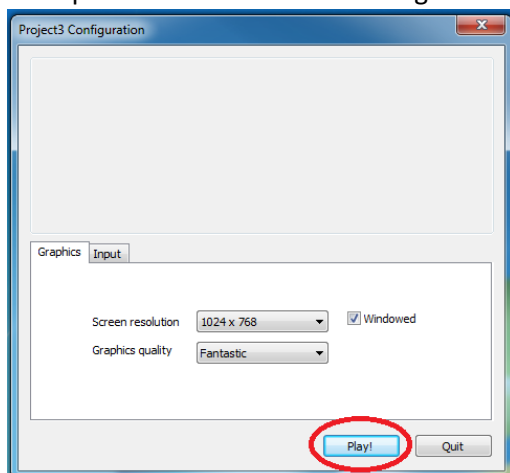
- iv. Auch dort ist die IP-Adresse unter IPv4-Adresse angeführt



7. Öffnen der *NetworkSettings.xml* einfach mit dem Editor oder einem anderen Text-Editor
8. Trage nun dort deine IP-Adresse ein
(**Wichtig:** Auf beiden Rechnern muss die **gleiche** IP-Adresse eingetragen werden!)
9. Die Adresse wird ohne Leerzeichen eingegeben (z.B. <IP>172.21.66.10</IP>).

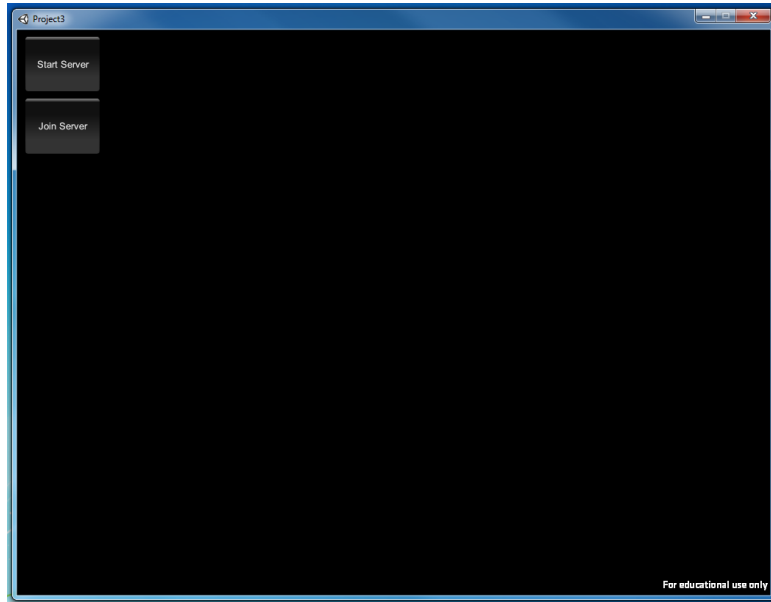


10. Speichern nicht vergessen!
11. Starten nun das Spiel über die TrashClash.exe. Du findest sie in TrashClash-Ordner
12. Je nach Auflösung kann das Spiel im Fenster oder Vollbildmodus gespielt werden
13. Das Spiel wird nach den Einstellungen über „Play!“ gestartet



14. Bei der Erstellung eines Spiel muss folgenden beachtet werden

- a. Der Spieler, dessen IP-Adresse eingetragen wurde, ist der Host des Spiels und muss im Start-Menü auf „Start Server“ klicken
- b. Der zweite Spieler klickt, nachdem der erste Spieler den Server gestartet hat, auf „Join Server“



- c. Das Spiel beginnt sofort

2. Spiel an einem Rechner starten

Das Spiel kann testweise auch an einem Rechner gestartet werden.

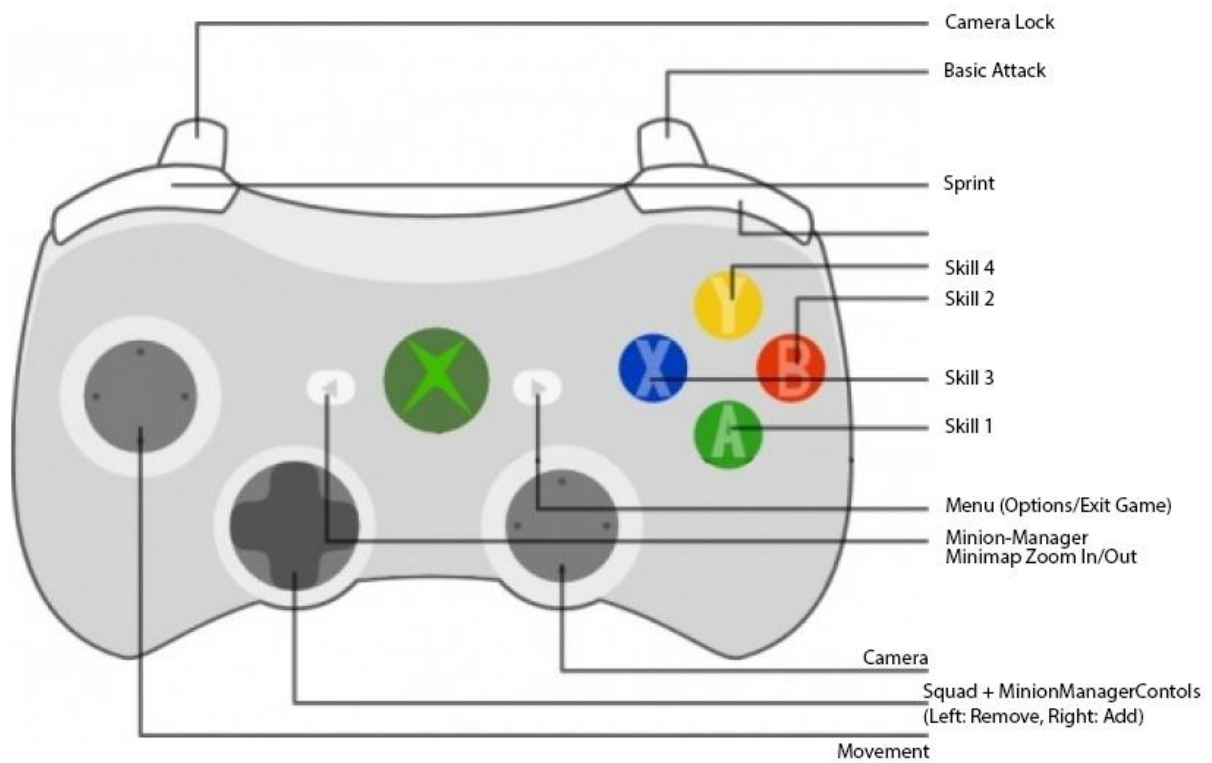
Dazu ebenfalls die Schritte von Punkt 1 bis Punkt 13 verfolgen. Zu beachten ist, dass das Spiel im Fenster-Modus gestartet werden muss. Diesen Vorgang wiederholen.

Nun sollten zwei Fenster mit dem Startmenü geöffnet sein. In einem Fenster klickt man auf „Start Server“ in dem anderem „Join Server“ (in dieser Reihenfolge).

Das Spiel startet und du kannst in einem der Fenster spielen. Der zweite Spieler kann nicht bedient werden

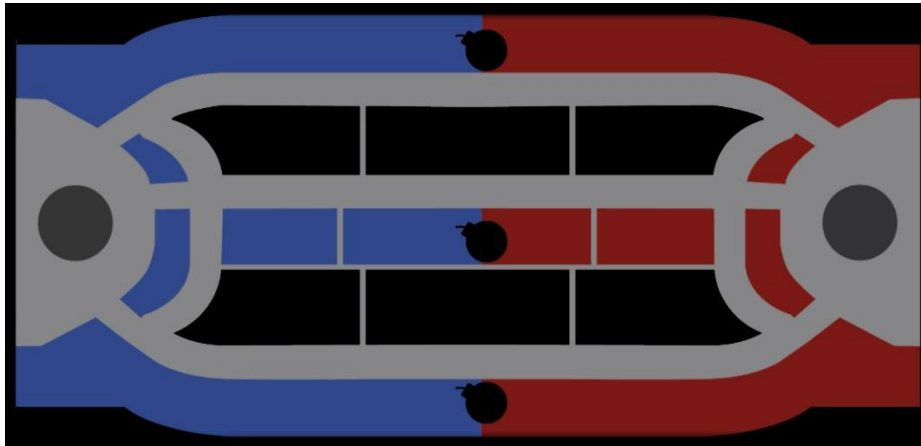


3. Steuerung



4. Ablauf

Ziel des Spiels ist die Zerstörung des gegnerischen Dorfes mittels zwei der drei Bomben auf der Karte.



Die Dörfer der beiden Parteien liegen sich gegenüber und sind über drei Kanäle verbunden. Jeweils mittig auf den Kanälen treibt eine Bombe. Pro Kanal gibt es sechs Zuflüsse, die zu Spielbeginn aktiviert sind. Sie erzeugen ein Strömungsgleichgewicht, das die Bomben in der Mitte hält.

Die Spieler steuern einen Stammesführer (Held) der Müllgnome, der zu Spielbeginn im jeweiligen Dorf spawnnt. In regelmäßigen Abständen spawnen Stammesangehörige (Minions), die automatisch die Kanäle entlanglaufen, Gegner bekämpfen und Ventile betätigen. Nur Minions können Ventile betätigen und damit die Strömungsrichtung auf den Kanälen ändern, wodurch die Bomben in Richtung eines der Dörfer gespült werden.

Der Held kann die Minions dabei unterstützen und managen. Dies geschieht sowohl passiv durch Nähe zu den Minions, als auch aktiv über Skills, den Minion-Manager und das Squad, oder direkt im Nahkampf.

5. Die Skills:

Schildwall

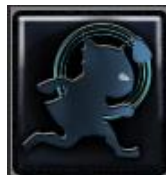


Gegnerische Minions in Reichweite greifen für drei Sekunden nur den Helden an. Der Held ist währenddessen unverwundbar, kann aber selbst nicht angreifen (seine Minions allerdings schon!)

Dauer: 3sec

Cooldown: 30sec

Kamikaze-Minion



Held befiehlt einem Minion Richtung gegnerisches Dorf zu laufen. Auf dem Weg ignoriert der Minion alle Ventile und Gegner und läuft weiter bis er stirbt. Dabei lenkt er die Aufmerksamkeit gegnerischer Minions auf sich und verschafft dem eigenen Team somit Zeit.

Cooldown: 20sec

Frischfleisch



Held greift sich den nächstgelegenen Minion und frisst ihn, um Lebenspunkte zu regenerieren (+50% seiner maximalen Lebenspunkte).
Cooldown: 90sec

Kriegsschrei



Held stößt einen markerschütternden Schrei aus, wobei gegnerische Minions in Reichweite entweder fliehen oder erstarren (50/50-Chance).
Dauer: 3sec
Cooldown: 20sec

6. Der Minion-Manager:

Der Minion-Manager ist ein aufrufbares Interface-Element. Über ihn lässt sich die Verteilung der Minions auf die Kanäle verändern. Standardmäßig spawnen mit jeder Welle neun Minions, die sich gleichmäßig, also jeweils drei, auf die Kanäle aufteilen. Über den Manager kann man Minions beliebig von Kanälen abziehen und anderen hinzufügen. So ist es beispielsweise möglich, alle neun Minions auf einen Kanal zu schicken.

