

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	2
2	Zielgruppe	3
3	Programmbeschreibung	4
3.1	Spiel anlegen	4
3.2	Spielfeld	5
3.2.1	Hauptfenster	5
3.2.2	Aktiver Spieler	5
3.2.3	Deck	5
3.2.4	Inaktive Spieler	6
3.3	Kampfarena	6
3.4	Highscore	7
3.5	Sonstiges	7
4	Spielkarten	8
4.1	Wegkarten	8
4.2	Angriffskarten	9
4.3	Bonuskarten	10
4.3.1	Routenform	10
4.3.2	Pokémonanzahl	11
4.3.3	Weitere Bonuskarten	12
4.4	Weitere Karten	12

Kapitel 1

Einführung

Das Spiel *PokéRoutes* ist ein Brettspiel für zwei bis sieben Personen (oder computergesteuerte Spieler), angelehnt an das Spiel Sandburgen. Sinn des Spiels ist es möglichst viele Punkte, mit Hilfe des Baues von möglichst langen, hohen, formgetreuen Routen oder auch Pokémon-Kämpfen, zu erlangen. Denn das Ziel jedes Pokémon-Trainers lautet: Ich will der Allerbeste sein, wie keiner vor mir war, ganz allein bau' ich sie mir, ich kenne alle Routen!"

Kapitel 2

Zielgruppe

PokéRoutes ist gedacht für alle Hobby-Trainer im Alter von 6-99 Jahren. Die computergesteuerten Spieler können in 3 voneinander deutlich erkennbaren Schwierigkeitsstufen eingestellt werden, sodass jeder Spieler seine passende Herausforderung finden wird. Voraussetzungen des Spiels sind Grundkenntnisse im Bereich der Pokémon Typen (Feuer schlägt Pflanze, Pflanze schlägt Wasser und Wasser schlägt Feuer).

Kapitel 3

Programmbeschreibung

3.1 Spiel anlegen

Beim Öffnen des Spiels wird zunächst das *Spieler verwalten*-Fenster geöffnet um Spieler anzulegen. Hierbei wird ein Avatar in Form eines Bildes ausgewählt und ein eindeutiger Spielername eingegeben. Danach erfolgt die Wahl zwischen Computer mit Schwierigkeitsgrad und Mensch. Zudem können einfach über den *Löschen-Button* bereits eingetragene Spieler wieder gelöscht werden. Nach Eingabe der Daten eines Spielers, werden diese mit *Spieler hinzufügen* erstellt. Sind schließlich zwei oder mehr Spieler eingetragen kann das Spiel mit dem *Spiel starten-Button* beginnen.

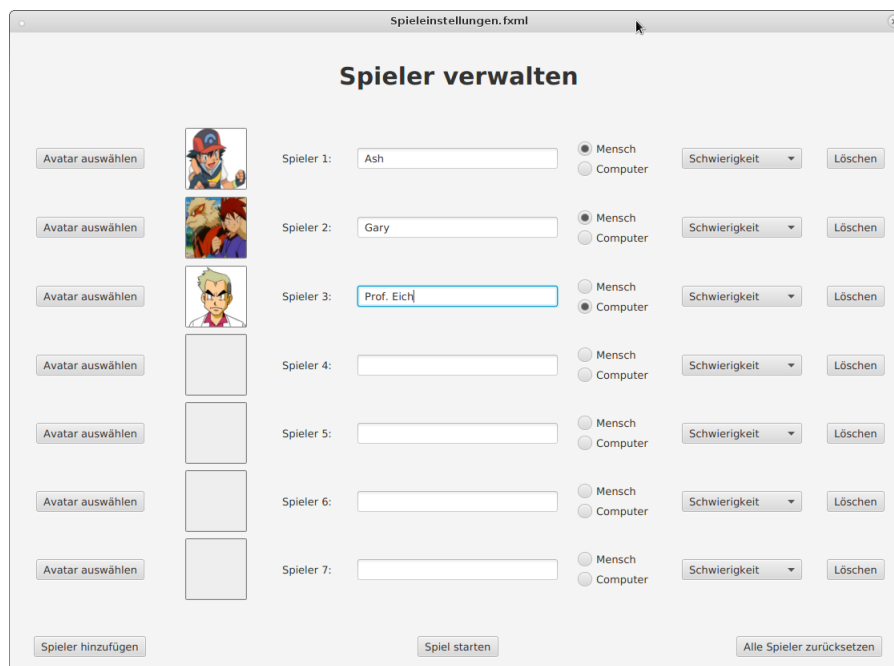


Abbildung 3.1: Spieler verwalten

3.2 Spielfeld

3.2.1 Hauptfenster

Das *Hauptfenster* ist die Grundlage für die Bereiche *Aktiver Spieler*, *Deck* und *Inaktive Spieler*.

3.2.2 Aktiver Spieler

Im Bereich *Aktiver Spieler* werden die aktuellen und bereits fertig gestellten Routen angezeigt. Außerdem sind bei dem eigenen Spielfeld im rechten Bereich die Handkarten zu sehen. Durch einen Klick auf eine Handkarte kann diese entweder benutzt oder mit einer Karte aus dem *Deck*-Bereich getauscht werden.



Abbildung 3.2: Aktiver Spieler

3.2.3 Deck

Der Bereich *Deck* wird im Hauptfenster angezeigt. Im linken Bereich befindet sich der verdeckte Kartenstapel, im mittleren Bereich liegen die 3 offenen Karten, welche für jeden Spieler zur Verfügung stehen zum Nachziehen und im rechten Bereich befinden sich die Bonuskarten, d.h. die verfügbaren Form- und Anzahl-Bonuskarten, sowie die Größe- und Höhen-Bonuskarte.

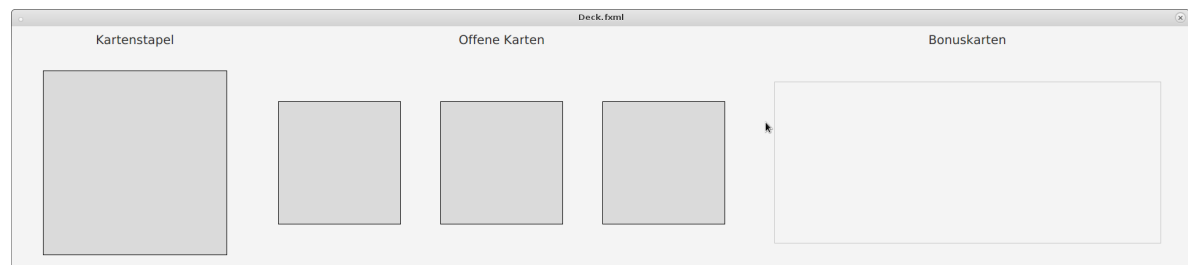


Abbildung 3.3: Deckbereich

3.2.4 Inaktive Spieler

Der Bereich *Inaktive Spieler* zeigt Informationen zu den gerade inaktiven Spielern an. Dazu gehören Name, Avatar, Punktestand, Bonuskarten und seine Routen.

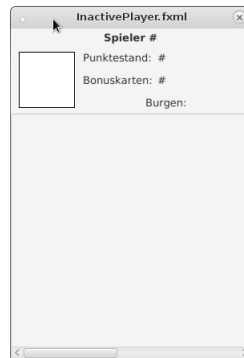


Abbildung 3.4: Inaktive Spieler

3.3 Kampfarena

Wenn ein Angriff von einem Spieler auf einen anderen Spieler gestartet wird, gelangt man zum *Kampf*fenster. Hier wird die Route vom verteidigendem oder angreifendem Spieler angezeigt, je nachdem wer gerade am Zug ist. Im linken unteren Bereich wird die aktuell angreifende Karte angezeigt, der verteidigende Spieler kann mit dem Button *Verteidigen* automatisch die passende Karte aus seinen Handkarten ausspielen, diese wird dann im rechten unteren Bereich angezeigt. Im Anschluss kann der angreifende Spieler mit dem Button *Angreifen* eine weitere Karte ausspielen, welche wiederum vom verteidigendem Spieler gekontert werden kann. Wenn der angreifende Spieler keine weitere Karte zum Angriff ausspielen will oder kann, gewinnt der verteidigende Spieler. Wenn der verteidigende Spieler keine weitere Karte zur Verteidigung ausspielen will oder kann, gewinnt der angreifende Spieler. In beiden Fällen ist der Kampf vorbei.

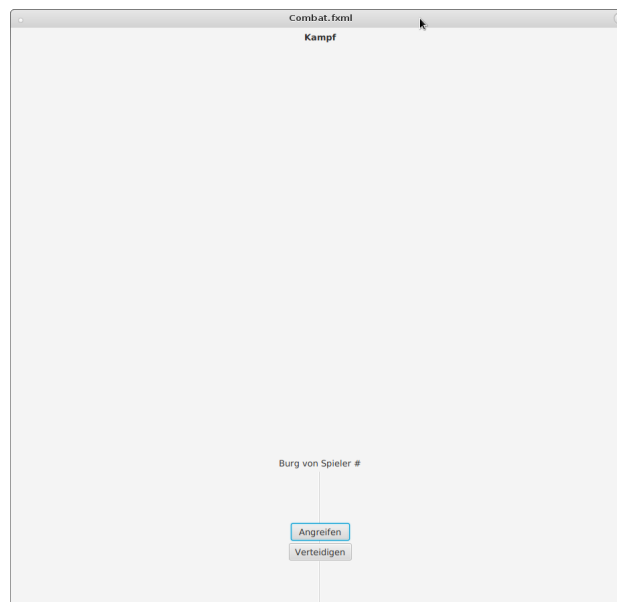


Abbildung 3.5: Kampfarena

3.4 Highscore

Der *Highscore* des Spiels, bzw. der vergangenen Spiele, kann über die Auswahl in der oberen Zeile des Spielfeldes angezeigt werden. Hierbei wird eine Tabelle geordnet nach Score angezeigt. Zudem steht neben jedem Score der erreichte Platz und der Spielername, welcher zu Beginn des Spiels eingegeben wurde. Der Score von computergesteuerten Spielern oder auch Spielern, welche Züge rückgängig machen oder sich Tipps anzeigen lassen, wird in dieser Highscoreliste nicht geführt. Die Tabelle kann außerdem wieder zurückgesetzt werden.



Abbildung 3.6: Highscore

3.5 Sonstiges

In der oberen Leiste des Spielfeldes findet sich zudem noch ein *Hilfe*-Button, welcher drei verschiedene Funktionen bietet. Wenn ein Spieler am Zug ist, kann diesem ein qualifizierter Tipp gegeben werden, welcher seine aktuelle Spielsituation analysiert und anhand dieser einen bis mehrere mögliche Anregungen für Züge liefert. Ein Tipp schließt diesen Spieler jedoch vom Highscore aus. Im zweiten Punkt wird die grundsätzliche Spielanleitung des Spiels PokéRoutes als pdf-Datei verlinkt. Der letzte Punkt *Über PokéRoutes* liefert Informationen über die aktuelle Versionen und die Autoren.

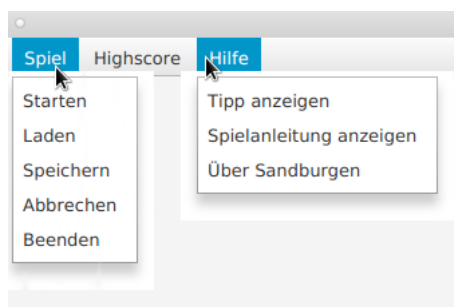


Abbildung 3.7: Mainbar

Kapitel 4

Spielkarten

PokéRoutes besteht aus vielen verschiedenen Karte, welche alle im Pokémon Design sind.

4.1 Wegkarten

Jede Wegkarte bekommt zusätzlich im Spiel noch ein animiertes Pokémon mittig auf den Weg.



Abbildung 4.1: Gerade, T-Kreuzung und Kreuzung



Abbildung 4.2: Sackgasse und Kurve

4.2 Angriffskarten

Hierbei gelten folgende Regeln: Bisaflor schlägt Turtok, Turtor schlägt Glurak und Glurak schlägt Bisaflor.



Abbildung 4.3: Bisaflor, Glurak und Turtok Angriffskarte

4.3 Bonuskarten

4.3.1 Routenform

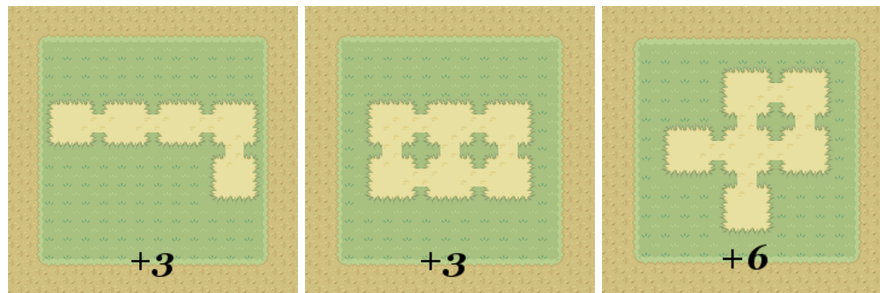


Abbildung 4.4: Axt, Barracke und Goldfisch

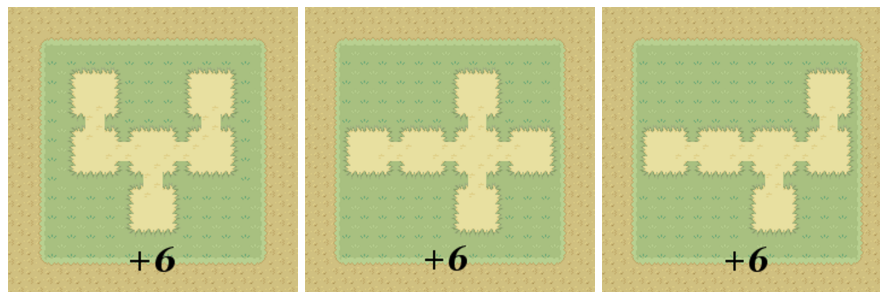


Abbildung 4.5: Kaktus, Kloster und Pfau

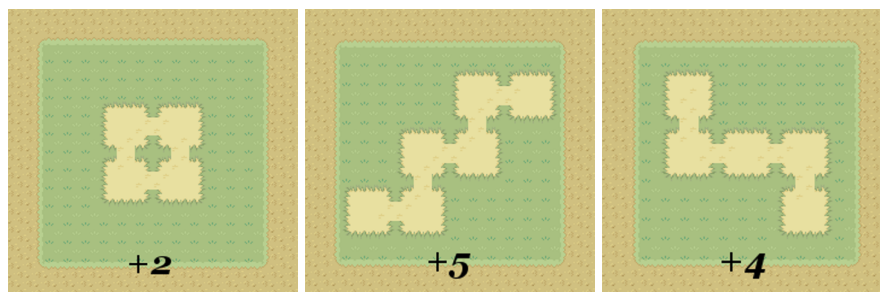


Abbildung 4.6: Bergfried, Treppe und Wurm

4.3.2 Pokémonanzahl



Abbildung 4.7: Glurak Bonuskarten



Abbildung 4.8: Bisaflo Bonuskarten



Abbildung 4.9: Turtok Bonuskarten

4.3.3 Weitere Bonuskarten

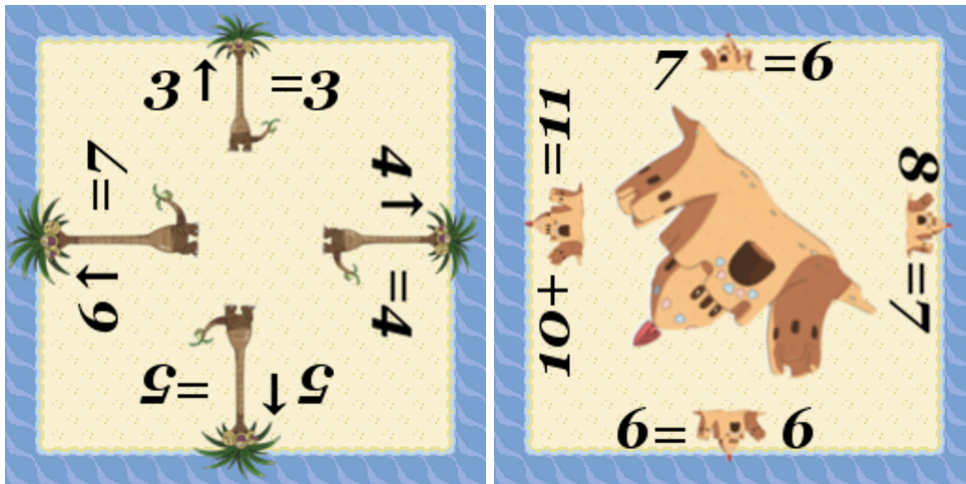


Abbildung 4.10: Längste Route und höchster Glurak-Turm Bonuskarten

4.4 Weitere Karten



Abbildung 4.11: Große Welle und Rückseite der Spielkarten