

Settlers Of Asgard - Game Manual

In diesem Dokument wird beschrieben, wie man Schritt für Schritt das Spiel Settlers Of Asgard starten kann und eine Anleitung gegeben, wie eine Spielrunde abläuft.

Ebenso gibt es zusätzliche Erläuterungen zu den Entitäten, die speziell für dieses Spiel designed wurden.

Starten des Spiels

Start des Programms

Um ein Spiel zu starten muss ein Server gestartet werden und pro Spieler ein Client.

Als erstes mit `cd src/main/java` ins Hauptverzeichnis wechseln (falls noch nicht schon drin).

Dann ein Terminal öffnen und `./gradlew build-cs108` eingeben. Anschließend ins Verzeichnis `build/libs` mit

`cd build/libs` wechseln. Dort befindet sich nun eine Datei namens `settlersOfAsgard.jar`.

Zum Starten des Servers:

- Eingabe im Terminal: `java -jar settlersOfAsgard.jar server <port>`.
- Der Port ist dabei eine Zahl > 1024, die wählbar ist. Ein Beispiel wäre 9000.
Nun sollte der Server laufen. In einem neuen Terminal wieder ins Verzeichnis `build/libs` wechseln (s.o.) und den Client wie folgt starten:
- Eingabe im Terminal: `java -jar settlersOfAsgard.jar client <ip-adresse>:<port>`
- Zu beachten ist dass der Port die gleiche Zahl ist wie der beim Server angegebene Port und das die IP-adresse mit der der Maschine auf welcher der Server läuft übereinstimmt. Wenn Server und Client auf dem gleichen Rechner laufen, reicht es aus anstatt der IP-adresse der eigenen Maschine `localhost` zu verwenden.

Lobby und Spielstart

Jeder Spieler befindet sich nach dem Start des Programms und der Verbindung zum Server nun auf der Startseite des Spiels. Als nächstes kann das Feld "**Start Game**" angeklickt werden, welches den Spieler zum nächsten Screen bringt.

Nun muss von einem Spieler eine Lobby erstellt werden:

- Im unteren **Eingabefeld**, unter dem Lobby-Menü, kann der Name der neuen Lobby angegeben werden.
- Es neben dem Eingabefeld ausgewählt werden, für wie viele Spieler die Lobby gedacht ist.
- Wenn beides festgelegt ist, wird die Lobby kreiert indem man auf "**create lobby**" direkt daneben drückt.

Sobald eine Lobby erstellt wurde, können alle anderen Spieler dieser Lobby beitreten:

- Im Lobby-Menü kann eine bereits bestehende Lobby, wie etwa die, die gerade erstellt wurde, ausgewählt werden.
- Falls eine Lobby nicht angezeigt wird, obwohl diese erstellt wurde, kann der "**Refresh**"-Button über dem Menü verwendet werden, um die Lobbies neu zu laden.
- Wenn die gewünschte Lobby sichtbar ist, muss man lediglich diese auswählen und dann unter dem Menü auf "**join lobby**" klicken.

Sobald alle Spieler, die zusammen in einer Lobby spielen wollen, dieser beigetreten sind, kann der Host, also derjenige, der die Lobby erstellt hat, das Spiel starten:

- Der Host hat ein spezielles **Host-Menü** unterhalb vom Chat, in dem er auf das Feld "**Start Game**" drücken muss.
- Nun wird bei allen Spielern in der Lobby der Game-Screen geladen.

Durchlauf einer Spielrunde

Die Spieler sind nacheinander dran. Sobald ein Spieler dran ist, hat er verschiedene Möglichkeiten, vorzugehen um so viele Runen wie möglich bekommen zu können:

- Der Spieler kann **Felder** kaufen. Dazu muss auf ein freies Feld doppelt geklickt werden. Solange der Spieler genug Runen hat, um das Feld zu kaufen, gelangt dieses dadurch sofort in seinen Besitz. Felder im Besitz des Spielers oder anderer Spieler werden farblich gekennzeichnet. (Dieser Aspekt wird noch ausgebaut werden)
- Nun kann der Spieler auch **Strukturen** kaufen. Diese befinden sich im unteren Menü in Form von Karten. Um eine zu kaufen muss der Spieler auf eine der Strukturen klicken und sie auf ein Feld stellen, dass er selbst besitzt. Das funktioniert natürlich nur, solange der

Spieler genug Runen hat, um die Struktur zu bezahlen und auf dem Feld noch keine andere Struktur steht.

- Ebenso kann der Spieler eine der verfügbaren **Statuen** kaufen. Dazu muss er auf die letzte Karte im unteren Menü drücken. Dadurch geht ein Fenster auf mit der Auswahl an Statuen. Nun kann man sich für eine dieser Statuen entscheiden, diese anklicken und auf ein Feld im Besitz des Spielers ziehen, wodurch sie gekauft und platziert wird. Dieselben Bedingungen wie bei den Strukturen müssen dafür erfüllt sein.
- Zukünftig wird es auch die Möglichkeit geben, Strukturen mit einer Funktion und die gewählte Statue aktiv verwenden zu können, zusätzlich zu dem Passiven Farmen von Runen, welches sie gewährleisten.
- Wenn man durch den Kauf eines Feldes ein **Artefakt** gefunden hat, wird dieses im unteren Menü auf einer der drei ersten Karten angezeigt. In der Zukunft wird es auch eine Funktion geben, diese einzusetzen.

Nachdem jeder Spieler einmal dran war, werden Zwischenergebnisse eingeblendet, durch die man seinen eigenen Fortschritt mit dem der anderen Spieler vergleichen kann.

Nach der fünften Game-Round wird schließlich das offizielle Leaderboard angezeigt und somit der Gewinner des Games entschieden.

Zu **genaueren Angaben**, was diese Felder, Strukturen, Artefakte und Statuen tun kann im unteren Teil "Elaborationen zum Spiel und dessen Entities" nachgesehen werden. Ebenso gibt es Erklärungen im Spiel selbst, die angezeigt werden, wenn mit der Maus über die Karten um unteren Menu des Spiel-Screens gehovert wird.

Elaborationen zum Spiel und dessen Entities

Unterarten übernehmen Eigenschaften ihrer Überarten außer anders angegeben

Player

Beginn des Spiels

Besitzt ein Startkapital an x Runen (noch festzulegen bzw änderbar)

Besitzt seinen eigenen **Shop** mit Listen der kaufbaren Strukturen und Statuen. (festgelegte Designs und Effekte -> json)

->UI: jede Struktur hat eine eigene Karte im Menu. nicht gekauft = grau, gekauft = farbig

->UI: die Statuen sind unter einer einzigen Karte auffindbar (pop-up menü mit der Auswahl). wenn gekauft wird die ausgewählte Version auf der Karte sichtbar.

Besitzt 0 Energie

PlayerRound

Spieler kann:

- Tile kaufen (0 bis 3, günstig) -> chance auf Artefakt finden -> gefundene Artefakte werden in den 3 freien Artefact-Slots gespeichert und können verwendet werden
- Structure kaufen -> auf Tile platzieren (wenn Tile in seinem Besitz und ohne Structure/ Statue drauf)
- Statue kaufen (teuer/ wenn noch keine Statue in Besitz) -> auf Tile platzieren (Wenn Tile in seinem Besitz und ohne Structure/ Statue drauf und die Welt der Tile der Welt der Statue entspricht)
-> ob eine gekaufte Structure/ Statue sofort platziert werden muss kann noch entschieden werden -> ja wird sie!

Limit der Käufe ist außer bei Tiles nur das Runenkapital (änderbar)

Structures

Werden zu Spielbeginn aus den json files geladen und jedem Spieler in seinem eigenen Shop zur Verfügung gestellt (kaufbar)

Jede Structure kann beliebig oft gekauft werden (änderbar) -> wenn gekauft, muss platziert werden um noch mal gekauft werden zu können (da gekaufte die eine dazu bestimmte Karte in dem UI Menü belegt)

Platzierbarkeit: (sofern keine Anmerkung bei spezifischer Structure) auf Tile in Besitz platzierbar, solange diese frei ist (auf ihr keine Structure/ Statue steht)

Farmt Runen (oder Energie, je nach Angabe) jede Runde

Einige können genutzt werden (bsp Runentisch)

Einmal platziert nicht mehr vom Spieler bewegbar (außer eine Statue/ Entity greift darauf zu)

Limitierung Nutzen bei nutzbaren Structures, bsp. 3x pro Runde (änderbar)

Findbare (aka bereits auf map/ fixedStructure)

(unterart der Structure)

Farmen jede Runde Runen

Nicht direkt nutzbar

Baum

(Unterart der Structure)

Kann nicht gekauft werden, sondern nur von einer bestimmten Statue geschaffen werden. Es kann mehrere Bäume geben und sie können nur auf Tiles platziert werden, auf denen auch der Fluss ist (RiverTile true)

Statue

(Ansehbar als Variante der Structure mit besonderen Regeln/ Nutzen)

Kaufbar, aber pro player max. 1 im Besitz möglich

Wenn gekauft = lvl 1

Farmt NICHTS

hochlevelbar: (teuer)

- lvl 2: kann verwendet werden: Deal (1x pro Runde) -> buff für debuff (evt. hinzufügen einer Begrenzung: nur 1x pro Spiel?)
- lvl 3: kann verwendet werden: Blessing (1x pro Runde?) -> starker buff (ebenso Begrenzung?)

Spezifische Structures

Struktur	Nutzen	Numbers	lvl 2	lvl 3	Beschränkung
Runentisch	Aktiv: Wandelt Energie in Runen um				
Statue	Aktiv: Siehe Statuen		Möglichkeit Deal	Möglichkeit Segen/ Fluch	1x Nutzen pro Runde
Mimisbrunnr	Gibt 1 Artefakt pro Runde				teuer - chance auf Falle (gestellt) statt Artefakt

Struktur	Nutzen	Numbers	lvl 2	lvl 3	Beschränkung
Helgrindr	Verhindert Debuffs				(bsp. verhindert nur 1 Debuff pro Runde von Artefakt)
Huginn und Muninn	Zeigt 1 Feld, welches der Spieler noch nicht besitzt mit einem Artefakt				Kann auch ein bereits belegtes Feld sein (?)
Rans Halle	"Fängt mythische Fische" (Design/ Beschreibung, nicht code relevant) -> + Energie (flat)				Braucht Fluss
Surturs Schmiede	Gibt jede Runde einen kleinen zufälligen buff für den Spieler (permanent)				Nur auf Steinboden (Welt der Zwerge: Svartalfheim) platzierbar
Baum	Gibt jede Runde eine größere Menge an Runen und + Energie (flat)				Nur auf Fluss platzierbar (nicht kaufbar)

Aktiv: Spieler muss auf Structure klicken

Passiv: jede Runde ohne nötige Aktion (alle die nicht aktiv sind, sind passiv)

Spezifische Statuen

Statue	Deal (lvl 2)	Blessing (lvl 3)	Curse (lvl 3)	World
Jörmungandr	Zerstört 1 Struktur (random) von gewähltem Spieler -	-	-	Midgard (humans)

Statue	Deal (lvl 2)	Blessing (lvl 3)	Curse (lvl 3)	World
	braucht Opfer: 1 eigene Struktur			
Freyr	Lässt 1 Baum wachsen auf Feld mit Fluss - Energie = 0	Lässt Bäume wachsen auf jedem Feld mit Fluss	Überwuchert: - 1 Struktur	Alfheim (light, yellow)
Dwarf	Schmiede stellt nächstes Nutzen +1 Artefakt her -1 Struktur gibt keine Runen mehr	Nächstes Artefakt debuffed alle Spieler	zerstört: -1 Schmiede	Svartalfheim (bright grey)
Freyja	Findet +1 Artefakt - kostet Runen	+1 kostenloses Feld auswählbar	Conquers: -1 Feld	Vanaheim (lush green)
Hel	Blockiert Statue ausgewählten Spielers für nächste Runde - Blockiert random Struktur nächste Runde (- Nutzen/ Runen)	anderer Spieler -1 Statue	Death: -1 Statue	Helheim (dead)
Nidhögg	Frisst einen Baum - füttern: -2 Artefakt	Frisst alle Bäume auf der Map	Frisst 2 Strukturen	Nilfheim (ice)
Loki	Klaut ein Artefakt von dir und einem ausgewählten Spieler und vertauscht sie	Stiehlt 1 anderen Spieler gewisse Anzahl an Runen und gibt sie dem Spieler	Stellt Falle: 2 Fallen	Jotunheim (giants, brown)
Surtr	Für Feld mit Flammenschwert: ausgewählter Spieler -1 Struktur/ Statue - -1 Flammenschwert	+ 2 Felder Muspelheim (Fire world) ohne Struktur	-1 Struktur/ Statue	Muspelheim (fire)
Thor				Asgard

Thor muss noch designed werden (gerne Ideen her)

Jörmungandr hat nur einen Deal

Artefakt

Kann gefunden werden beim Kauf eines Feldes

Wird wenn gefunden in den 3 freien Slots auf der Hand des Spielers gespeichert und kann dann genutzt werden

PlayerArtifact -> Beeinflusst Spieler direkt

FieldArtifact -> Beeinflusst Feld (oder Structure) direkt

Ein spezifisches Artefakt kann mehrfach gefunden werden (keine Begrenzung)

Spezifische Artefakte

Artefakt	Effekt	Numbers
Freyas Holzamulett	+ Effizienz Runen-Farmen auf einem Feld	
Freyrs Goldener Apfel	+ Energie (flat)	
Träne von Yggdrasil	Anderer Spieler - Energie (flat)	
Mjölhnir-Charms	+ Chance auf Artefakte	
Fenrirs Knochen	+ Effizienz Energy generation auf einem Feld	
Schatten von Hel	Andere Spieler - Effizienz Runen Farmen	
Flamme von Muspelheim	+ Preissenkung kaufbares für nächste Runde	
Eissplitter von Niflheim	Andere Spieler - Effizienz Energie Farmen	
Blut von Jörmungandr	+ Effizienz Farmen am Fluss	
Asche von Surtur	Andere Spieler - Preissteigerung kaufbares für nächste Runde	
Odins Auge	+ überprüft ein Tile und alle angrenzenden auf Fallen und deckt diese ggbf. auf	

Chance auf Artefakte: Genereller buff für den Spieler

Falle

Fenrirs Ketten

(Unterart von Artefakt)

Nutzung: FieldArtifact -> Wird auf ein von niemandem gekauftes Feld gesetzt (änderbar) -> wird dort zur ActiveTrap

ActiveTrap: Sobald Feld mit einer ActiveTrap gekauft wird, verliert der Spieler, der das Feld kauft Runen

Feld

Farmt Runen jede Runde -> jedes Feld hat eine eigene resourceValue (Anzahl an Runen die gefarmt werden) -> wenn ein Feld eine hohe resourceValue hat, haben anliegende Felder das auch (änderbar, vielleicht schwer zu implementieren?)

Falls nicht geändert: sobald gekauft, zeigt es den anderen Spielern den resourceValue: fördert das strategische Element

-> Nein, das ist schwer zu implementieren und macht das Spiel zu kompliziert.