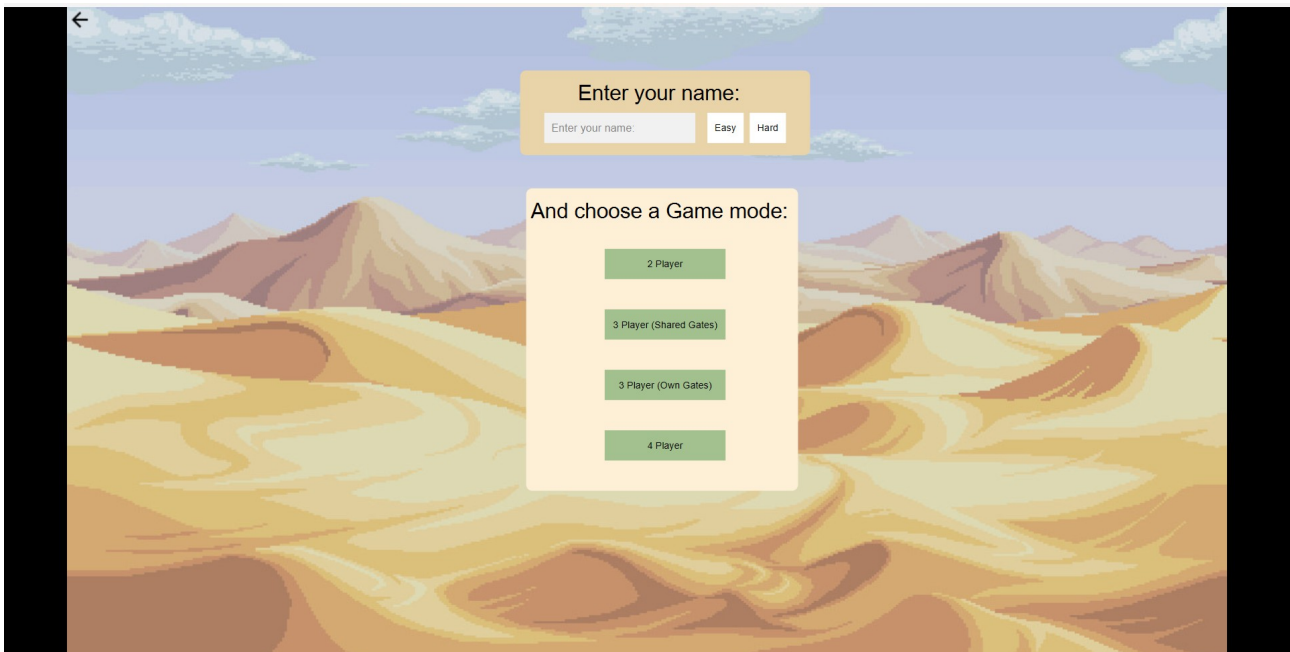


Anleitung der UI für das Spiel Indigo der Gruppe 04:

Online Modus Host:

Um ein online Spiel zu hosten muss der Knopf *Play as Host* betätigt werden. Dieser führt den Nutzer dann in eine Lobby, in der der eigene Name eingegeben werden muss. Ebenfalls kann man mit *easy* oder *hard* eine KI hinzufügen, welche entweder zufällige oder geplante Züge macht. Der Spielmodus muss ebenfalls ausgewählt werden über die vier angezeigten Labels unterhalb des Namensfeldes. Hier wird zwischen zwei, drei oder vier Spielern ausgewählt, wobei drei Spieler sowohl mit eigenen Toren (*Own Gates*) oder auch getrennten Toren (*Shared Gates*) gespielt werden kann.

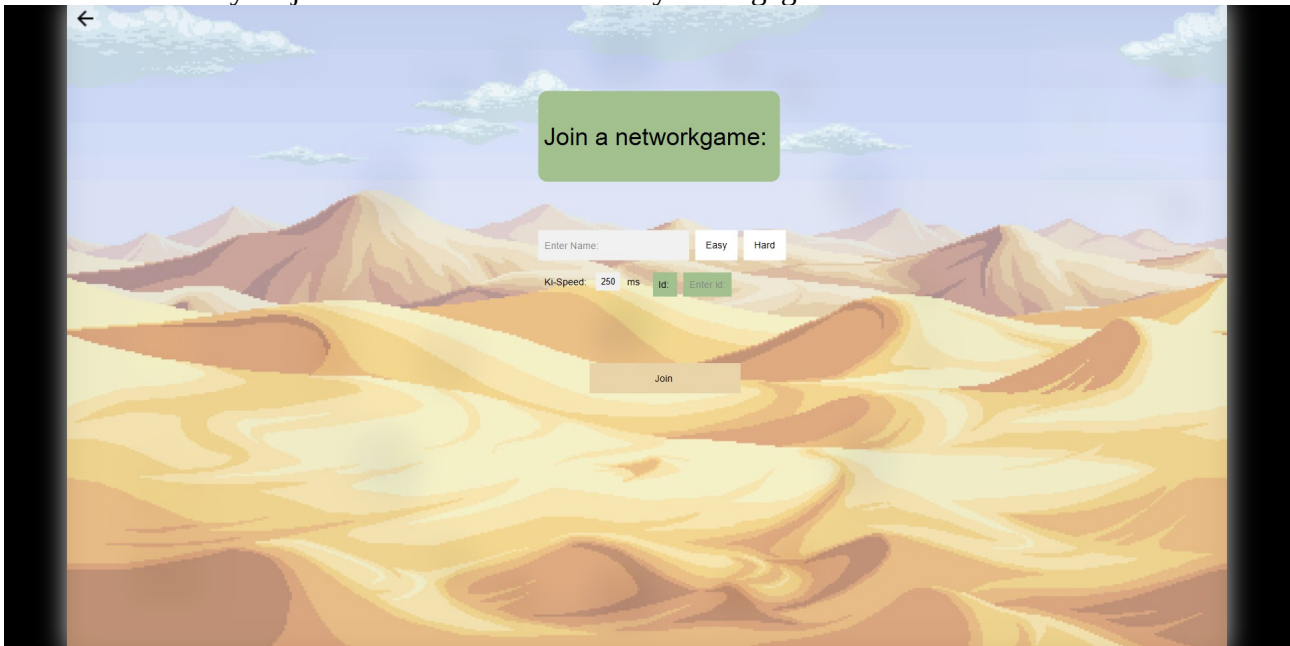


Sobald der Nutzer einen Spielmodus gewählt hat, wird dieser in eine Lobby weitergeleitet, in der eine ID zu Verfügung steht, welche Guests zum Mitspielen eingeben müssen. Das Spiel wird automatisch gestartet, wenn die Anzahl an Spielern vollzählig ist.



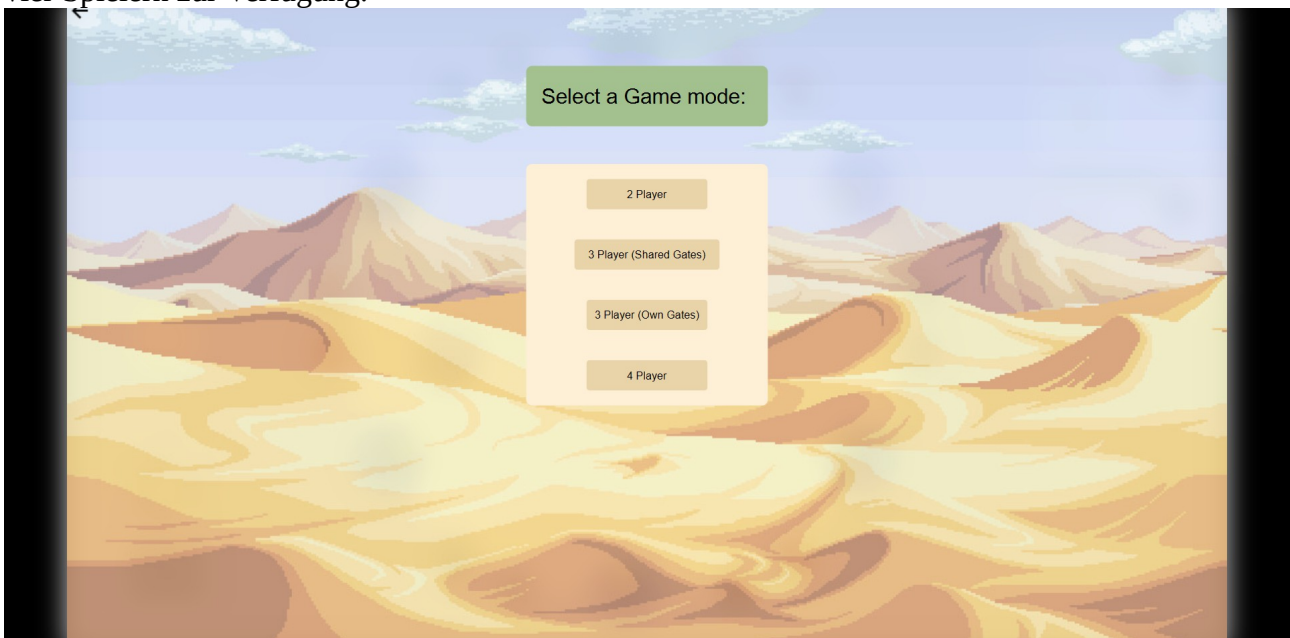
Online Modus Guest:

Um als Gast einem anderen Spiel beizutreten, muss der *Play as Guest* Knopf betätigt werden. Von dort aus wird der Nutzer in eine Lobby weitergeleitet, in der der eigene Name angegeben werden muss. Ebenfalls kann wieder mit *easy* oder *hard* die ID Stärke angegeben werden. Um einer bestimmten Lobby zu joinen muss dann eine Lobby-ID angegeben werden.

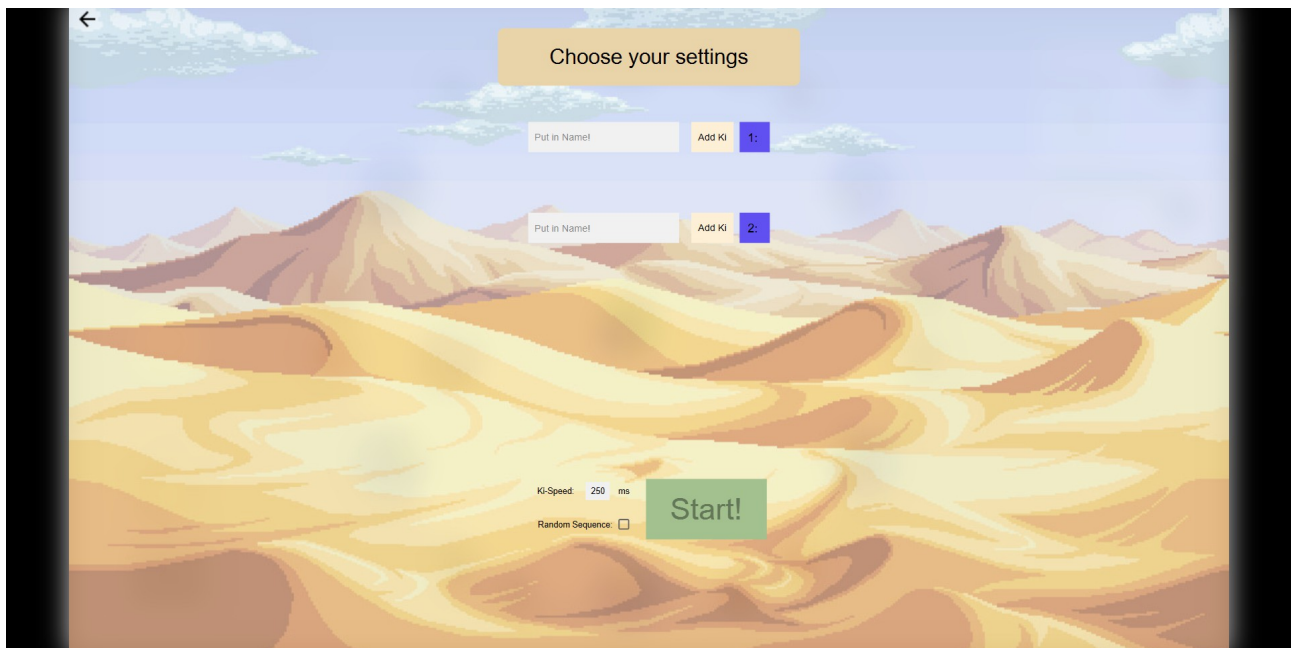


Hotseat Modus:

Um ein offline Spiel an nur einem Gerät zu erstellen muss der Hotseat Knopf betätigt werden. Dieser leitet einen dann in ein Screen weiter, in dem man die selben Spielmodi auswählen kann, wie wenn man ein online Spiel hostet. Hier steht also ebenfalls eine Auswahl zwischen zwei, drei und vier Spielern zur Verfügung.



Nachdem ein Spielmodus ausgewählt wurde, wird man in eine Szene weitergeleitet, in der man die einzelnen Namen der verschiedenen Spieler angeben kann oder aber über *add Ki* eine Ki entweder im zufälligen Modus oder im Modus mit durchdachten Zügen wählen kann. Ebenfalls kann die Reihenfolge neben dem Ki Knopf ausgewählt werden, in dem man die Knöpfe in gewünschter Reihenfolge anklickt. Über *Start!* wird dann das Spiel gestartet.



Spielscene:

In der Spielscene selber kann über die beiden sich drehenden Pfeile oben links redo und undo ausgeführt werden und über das grüne Datei Symbol wird man in eine Scene weitergeleitet, in der der aktuelle Spielstand gespeichert wird, sobald man auf eins der Felder klickt mit der Aufschrift „empty“. Löschen lassen sich Spielstände über den Knopf neben dem entsprechenden Speicherfeld. Dieser ist mit einem „d“ markiert.



Load Knopf:

Über den *load Game* Knopf wird die eben erwähnte Scene ebenfalls geöffnet und es wird ermöglicht direkt über das Hauptmenü einen alten Spielstand zu öffnen.

Save & Load a game state:

1:

Savestate 1

D

Date:

2:

Empty:

D

Date:

3:

Empty:

D

Date:

4:

Empty:

D

Date:

5:

Empty:

D

Date: