

Zielbestimmung

Erweiterte Analyse

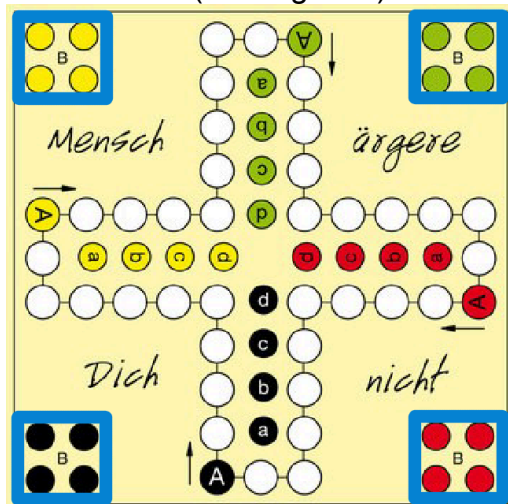
Allgemein

Beim folgenden Spiel handelt es sich um eine Form von "Mensch ärgere dich nicht", die um Bonuskarten erweitert wurde. Das Spiel ist ein dreidimensionales Brettspiel und kann von 2 bis 4 Spielern per Netzwerkverbindung gespielt werden. Diese spielen jeweils eine Teilstreitkraft (abgekürzt TSK; das sind Heer, Marine, Luftwaffe und CIR) der Bundeswehr. Der Name des Spiels lautet "man don't get angry", kurz: "mdga".

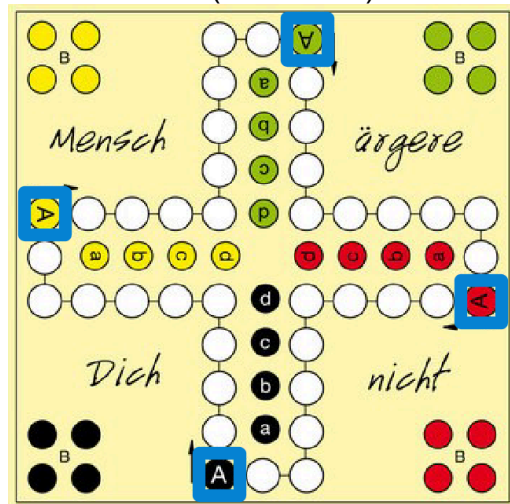
Spielfeld

Um die einzelnen Bereiche auf dem Spielfeld eindeutig bezeichnen zu können, folgen Bilder eines "Mensch ärgere dich nicht" Spielfeldes, auf denen die zu benennenden Bereich jeweils durch blaue Kästen hervorgehoben sind.

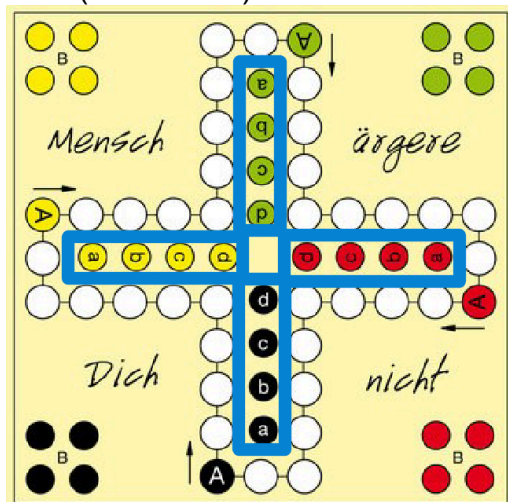
Wartebereich (WaitingArea):



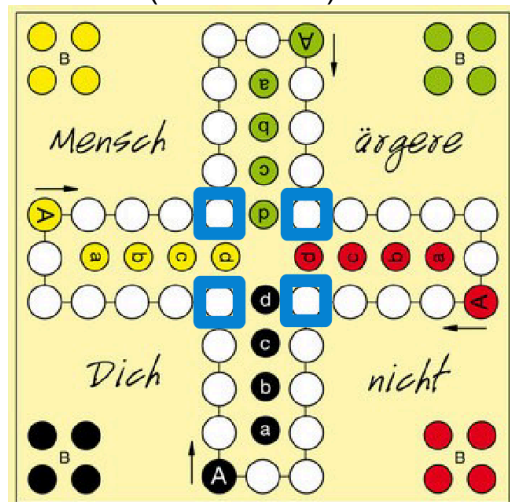
Start/ Startfeld (StartNode):



Haus (HomeArea):



Bonusfeld (BonusNode):



Start-Dialog

Beim Start der Anwendung erscheint zunächst ein Dialog. Der Spieler muss einen beliebigen Namen eingeben, der den anderen Spielern angezeigt wird.

Es werden 4 Button angezeigt: "Spiel beitreten", "Spiel hosten", "Einstellungen" und "Spiel beenden".

Betätigt der Spieler den "Spiel beenden"-Button, beendet und schließt sich die Applikation. Der Spieler muss wählen, in welchem der folgenden Modi man das Spiel betreiben möchte:

Spiel beitreten:

Wählt der Spieler diesen Modus, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem der Client eine IP-Adresse und einen Port eintragen kann. Automatisch wird ein Standard-Port aus einer Config gegeben sein. Durch das Drücken des "Verbinden"-Button verbindet sich der Client mit dem Server und befindet sich in der Lobby. Durch das Drücken des "Abbrechen"-Button kehrt der Client zum Start-Dialog zurück.

Nach dem Verbinden mit dem Server wird die IP-Adresse zwischengespeichert, und beim nächsten Öffnen des Netzwerk-Dialogs wird diese IP-Adresse eingesetzt.

Spiel hosten:

Wählt der Spieler diesen Modus, wird ein Dialogfenster geöffnet, in dem der Host die Port anpassen kann, standardmäßig soll ein fester Port benutzt werden.

Hierbei kann der Host seine IP **nicht** ändern.

Durch das Drücken des Start-Buttons soll der Server gestartet werden. Der Host gelangt dann in die Lobby.

Die Möglichkeit, einen dedizierten Server zu hosten, gibt es **nicht**.

Lobby

Die Lobby stellt einen Wartebereich dar, in dem die Spieler sich befinden, bis das Spiel startet. Die Namen aller Spieler, die sich in der Lobby befinden, werden allen anderen Spielern in der Lobby angezeigt. Da alle Teilstreitkräfte jeweils nur von einem Spieler gewählt werden können, ist kenntlich zu machen, welche Teilstreitkräfte bereits vergeben sind. Jeder Spieler kann eine verfügbare TSK wählen, bereits ausgewählte sind nicht mehr wählbar. Der erste Spieler in der Lobby ist immer derjenige, der den Server hostet.

Client:

Wenn der Client eine TSK gewählt hat, kann er auf den "Bereit"-Button drücken, was diesen als "Bereit" meldet.

Host:

Der Host kann das Spiel starten, wenn alle Spieler außer ihm sich bereit gemeldet sind, durch das Drücken des "Start"-Button, durch das Drücken des "Verlassen"-Button kehrt der Host in den Start-Dialog zurück, der Server wird geschlossen und alle Spieler kehren ebenso in den Start-Dialog zurück.

Startet der Host das Spiel, beginnt für alle Spieler in der Lobby der Spielablauf.

Einstellungen

Durch das Drücken der "Escape"-Taste ist es dem Spieler **jederzeit** möglich, die Einstellungen zu öffnen. Beim erneuten Drücken der "Escape"-Taste werden die Einstellungen geschlossen. Im Einstellungen-Dialog werden vier Buttons angezeigt:

Server verlassen:

Ein Spieler kann sich vom Server trennen. [nur im laufenden Spiel]

Zurück:

Klickt der Spieler auf diesen Button, so schließen sich die Einstellungen.

Klickt der Spieler auf einen der folgenden Buttons, verändert sich der Einstellungsdialog zu je einem Unter-Einstellungs-Dialog:

Video:

Hier kann der Spieler die Auflösung anpassen, zwischen Vollbild- und Fenster-Ansicht wechseln sowie Vsync aktivieren/deaktivieren.

Audio:

Hier kann der Spieler mithilfe eines Reglers jeweils die Gesamtlautstärke, sowie die Effekt-Lautstärke und die Musik-Lautstärke regulieren.

Spielablauf

Spielstart

Zu Beginn des Spiels wird der Startspieler durch Würfeln bestimmt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl übernimmt die Rolle des Startspielers. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, wird so lange erneut gewürfelt, bis ein Spieler die höchste Zahl hat. Die Züge erfolgen ab dem Startspieler im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit drei Figuren im Wartebereich und stellt eine Figur direkt auf das Startfeld. Zusätzlich erhält jeder Spieler eine zufällige Bonuskarte, die im Laufe des Spiels nützliche Vorteile bringen kann.

Bonuskarten

Sobald die Bewegung einer Figur auf einem Bonusfeld endet, erhält der Spieler eine zufällige Bonuskarte. Diese Karten sind für die anderen Spieler nicht sichtbar und können dem Spieler während des Spiels zusätzliche Vorteile verschaffen. Vor jedem Würfeln hat der Spieler die Möglichkeit, eine seiner Bonuskarten auszuspielen, um sich einen taktischen Vorteil zu sichern.

Zugregeln

Der Spieler, der am Zug ist, beginnt seinen Zug durch Würfeln. Steht eine Figur auf dem Startfeld und befinden sich weitere Figuren im Wartebereich, muss die Figur auf dem Startfeld, sofern möglich, bewegt werden. Ist dies nicht möglich, darf der Spieler frei entscheiden, welche seiner Figuren er zieht.

Sonderregel: Sechs Würfeln

Wird eine Sechs geworfen und es befinden sich Figuren im Wartebereich, jedoch keine Figur auf dem Startfeld, muss eine Figur aus dem Wartebereich auf das Startfeld gebracht werden. Befindet sich bereits eine Figur auf dem Startfeld und weitere Figuren im Wartebereich, muss die Figur auf dem Startfeld bewegt werden. Eine gewürfelte Sechs erlaubt dem Spieler zudem einen zusätzlichen Wurf, und er kann eine beliebige Figur im Spiel bewegen.

Schlagen und Bewegungsregeln

Endet die Bewegung einer Figur auf dem Feld einer gegnerischen Figur, wird diese geschlagen und kehrt in den Wartebereich zurück. Es besteht jedoch kein Schlagzwang; der Spieler kann frei entscheiden, ob er eine schlagfähige Figur bewegt oder nicht. Züge, bei denen eine Figur auf dem Feld einer anderen eigenen Figur endet, sind nicht erlaubt.

Kein Zug möglich

Falls ein Spieler keinen Zug ausführen kann und auch mit einer gewürfelten Sechs keine Figur aus dem Wartebereich ins Spiel bringen kann, endet sein Zug.

Übersicht des Spielfortschritts

Der aktuelle Spielfortschritt, die Positionen der Figuren und die gesammelten Bonuskarten werden kontinuierlich angezeigt, sodass alle Spieler jederzeit den Überblick über den Stand des Spiels haben.

Keine Figur auf dem Feld

Hat ein Spieler keine aktive Figur auf dem Spielfeld, aber im Wartebereich, darf er bis zu 3 Mal würfeln. Sobald er eine 6 Würfelt, muss er eine Figur aus dem Wartebereich bewegen. Würfelt er bei allen drei Würfeln keine 6 ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielziel und Spielende

Spielziel

Das Ziel des Spiels besteht darin, alle eigenen Figuren in das Haus zu bringen. Die Felder des Hauses müssen dabei von der Spielfeldmitte ausgehend nach außen gefüllt werden. Eine Figur darf nur mit einer genau passenden Augenzahl in das Haus bewegt werden. Das bedeutet, der Spieler muss die exakte Augenzahl würfeln, die benötigt wird, um auf das nächsthöhere freie Feld im Haus zu gelangen.

Bewegungen im Haus

Innerhalb des Hauses können die Figuren zwar bewegt werden, jedoch dürfen sie nicht übersprungen werden. Jede Figur muss also Schritt für Schritt vorwärts bewegt werden, ohne eine andere Figur zu überspringen.

Festlegung der Platzierung

Sobald ein Spieler alle seine Figuren erfolgreich in das Haus gebracht hat, wird seine Platzierung festgelegt. Dieser Spieler nimmt danach nicht mehr aktiv am Spiel teil und wird zum Zuschauer. Als solcher kann er jedoch weiterhin den verbleibenden Spielern zusehen, bis das Spiel vollständig beendet ist.

Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler übrig bleibt, dessen Haus nicht vollständig gefüllt ist. Nach dem Ende des Spiels erfolgt die Siegerehrung, bei der die Platzierungen aller Spieler festgelegt werden.

Siegerehrung

In dieser Ansicht werden die Platzierungen der Spieler angezeigt. Per Button-Klick können die Spieler das Spiel verlassen. Danach befinden sie sich im Start-Dialog.

Bonuskarten

Während des Spiels können die Spieler verschiedene Bonuskarte auf aktive Figuren anwenden:

- Turbo
- Schild
- Tausch

Turbo:

Im nächsten Zug wird die Augenzahl zu einer gewissen Wahrscheinlichkeit verdoppelt.

- Zu 60% wird die Augenzahl verdoppelt.
- Zu 20% wird die Augenzahl einfach genommen.
- Zu 20% bewegt sich die Figur nicht.

Schild:

Schützt die gewählte eigene Figur bis zum nächsten eigenen Zug (d. h. für eine Runde) davor, von einem anderen Spieler geschlagen zu werden. Die schlagende Figur darf das Zielfeld nicht betreten und muss, sofern möglich, einen alternativen Zug machen.

Tausch:

Tauscht die gewählte eigene Figur mit einer anderen beliebigen aktiven Figur eines Gegners. Figuren aus dem Wartebereich (WaitingArea) oder Haus (Home), also Figuren, die nicht aktiv sind, dürfen **nicht** getauscht werden.

Ein Bonuskarte-Deck besteht aus 40 Karten, davon 16 Turbo-Karten (40%), 12 Schild-Karten (30%) und 12 Tausch-Karten (30%). [ggf. Balancing].

Audio

Es gibt Hintergrundmusik. Soundeffekte (**SFX**) werden unter anderem beim Würfeln, beim Bewegen / Schlagen von Figuren, beim Beginn eines Zuges und beim Einsetzen von Bonuskarten ausgelöst.

Kamera

Der Spieler kann sich um den Spielfeld-Mittelpunkt horizontal rotieren und die Sicht seiner Kamera drehen und besitzt einen Zoom.

Es gibt zwei verschiedene Kameraansichten.

Einmal eine normale Ansicht, die das Spielfeld in einer dreidimensionalen Vogelperspektive darstellt, als ob es auf einem Tisch liegen würde. Die Powerkarten der Gegner sind verdeckt sichtbar. In der Mitte des Spielfelds befindet sich der Stapel der Powerkarten, dabei wird auch die Anzahl der verbleibenden Karten im Stapel angezeigt.

Und eine strategische Ansicht, die das Spielfeld von oben in einer zweidimensionalen Perspektive zeigt. Diese Ansicht bietet eine klare Übersicht über das gesamte Spielfeld, ideal für die strategische Planung der Züge.

Steuerung

Hat ein Spieler gewürfelt und möchte nun eine Figur bewegen, so wählt er sie durch anklicken. Danach bestätigt dieser per Klick auf den Bestätigen-Button. Erneutes anklicken der Figur, bevor der Spieler bestätigt, wählt diese wieder ab.

GUI

Jedem Spieler werden im GUI jederzeit folgende Informationen angezeigt:

- Spielernamen und Fortschrittsanzeige
- Würfel, Wird gerade gewürfelt?
- aktuelle Phase des Spiels, Wer ist dran?

Optionale Features

Der Spieler kann mit sogenannten "Emotes" live auf das Spielgeschehen reagieren.

Nach der Siegerehrung können die Spieler den Button "Nochmal" drücken und in die Lobby des Hosts.

Ein Spieler kann sich, nachdem er die Verbindung zum Server verloren hat, wieder mit diesem verbinden.

In der Siegerehrung werden die Statistiken der Spieler angezeigt.

Beispiele: K/D, gewürfelte "6", Bonuskarten

Sollte ein Spieler während des Spiels die Verbindung zum Server verlieren, ist es ihm für eine begrenzte Zeit möglich, sich wieder zu verbinden. Während dieser Zeit (dem technicalTimeout) wartet das Spiel, und den Spielern wird eine Information angezeigt, die den Namen des "verlorenen" Spielers, sowie die verbleibende Wartedauer enthält. Dem Host wird außerdem ein Button angezeigt, der es ihm ermöglicht, sofort mit dem Spiel fortzufahren. Geht das Spiel weiter, scheidet der "verlorene" Spieler aus dem Spiel aus.