



DIRE HORROR LAND

BEDIENUNGSANLEITUNG



SWEG Praktikum SoSe22

Gruppe 5: Marten Buchmann, Katinka Felttes, Carl Gathmann, Helen Kuswik

Command Line Interface

Spielstart

- Der Spieler kann vor Beginn eines neuen Spiels ein zuvor gespeichertes Spiel laden, um dieses weiterzuspielen (*Wahlfeature Speichern/Laden*) [y = Spiel laden / n = nicht laden]
- Der Spieler kann durch Eingabe einer Zahl die Anzahl aller Spieler festlegen [2-4]
- Der Spieler kann auswählen, wie viele KI-Spieler am Spiel teilnehmen sollen [0-3, abhängig von gewählter Spieleranzahl]
- Der Spieler kann die Namen der (menschlichen) Spieler eingeben [max. 16 Zeichen]
- Der erste Spieler startet seinen Zug [y = er ist bereit, zu starten / n = er ist noch nicht bereit, zu starten]

Der Spieler hat zu Beginn jedes Zuges 8 Karten auf der Hand

Normaler Spielzug eines Spielers

- Der Spieler kann entscheiden, ob er eine Karte spielen oder abwerfen möchte [y = Spielen / n = Abwerfen]
 - ⇒ Abwerfen: Der Spieler kann entscheiden, welche Karte er abwerfen möchte [Karte von Hand eingeben, z.B. „r6“ für rote Karte mit Zahl 6]
Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Abwurfstapel
 - ⇒ Spielen: Der Spieler kann entscheiden, welche Karte er spielen möchte [Karte von Hand eingeben, z.B. „r6“ für rote Karte mit Zahl 6]
[muss auf gleichfarbigen Stapel passen: aufsteigend (+) → gleiche/höhere Zahl | absteigend (-) → gleiche/niedrigere Zahl | noch nicht auf-/absteigend (+-) → Zahl egal]
Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Ablagestapel
 - ⇒ Der Spieler kann entscheiden, ob er eine Figur oder die Orakelpriesterin (Zombie) bewegen möchte [y = Figur bewegen / n = Zombie bewegen]
 - ⇒ Figur: Der Spieler kann entscheiden, welche Figur er bewegen möchte [1-3: 1 = Figur, die am weitesten vorne steht; 3 = Figur, die am weitesten hinten steht]
Gewählte Figur wird auf nächstes Feld der Farbe der Karte gesetzt

- ⇒ **Zombie (Wahlfeature *Orakelpriesterin*)**: Der Spieler kann den Zombie nach vorne bewegen, maximal so weit wie die karten-spezifische Orakelnummer [Eingabe der gewünschten Schritte]

Kartennummer	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Orakelnummer	5	4	3	2	1	5	1	2	3	4	5

Zombie wird gewünschte Anzahl an Schritten nach vorne bewegt. Landet der Zombie auf einem Feld, auf dem mind. eine Figur des aktiven Spielers steht, bekommt der Spieler 5 Punkte.

- Am Ende seines Zuges kann der Spieler entscheiden, ob er vom Nachziehstapel oder von einem der Abwurfstaple ziehen möchte (**Wahlfeature *Ziehen vom Abwurfstapel***), falls beide Optionen möglich sind (sonst geschieht die Entscheidung automatisch)
 - ⇒ **Ziehen vom Nachziehstapel**: Der Spieler zieht automatisch Karten nach
Der Spieler hat für seinen nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand
 - ⇒ **Ziehen von einem der Abwurfstapel**: Der Spieler wählt einen der Abwurfstapel, von dem er ziehen möchte [z.B. „r“ für den roten Abwurfstapel] [falls der Spieler in diesem Zug eine Karte abgeworfen hat, darf er diese jetzt nicht wieder ziehen]
Der Spieler hat für seinen nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand
- Ist der Spiele fertig mit seinem Zug, muss er dies bestätigen [y = ist fertig / n = noch nicht fertig]
- Nach abgeschlossenem Zug wird der Spieler gefragt, ob er den aktuellen Zustand des Spiels speichern möchte [y = speichern / n = nicht speichern]
- Die KI spielt automatisch

WEITERE WAHLFEATURES

Wegeplättchen

werden immer sofort ausgeführt, wenn eine Figur auf einem Feld mit Token landet

- Wunschsteine/Spiegel: Der Spieler erfährt, dass er einen Wunschstein/Spiegel gefunden hat. Die Punkte bekommt er am Spielende, er muss nichts machen
- Punktwerte (Skullpoints): Der Spieler erhält Punkte (dem Punktetoken entsprechend), er muss nichts machen
- Kleeblatt (Spiderweb): Der Spieler könnte die Figur, mit der er auf dem Feld gelandet ist, auf das nächste Feld in Farbe des Spiderweb-Felds vorrücken. Er muss entscheiden, ob er die Aktion ausführen möchte [y = Figur wird vorgerückt / n = Figur bleibt stehen, wo sie ist]
- Spirale: Der Spieler darf die Figur auf ein beliebiges Feld zurückziehen, aber nicht auf das, von dem er in diesem Zug gestartet hat. Er muss erst entscheiden, ob er die Aktion ausführen möchte [y = Ausführen / n = Nichts tun]. Falls er die Aktion ausführt, muss er den Index des Felds eingeben, auf das er seine Figur zurückziehen möchte [z.B. „10“ für Feld 10]

Koboldplättchen- und wertung

- Landet der Spieler auf einem Feld mit Koboldplättchen, darf er entweder eine Karte aus seiner Hand oder die oberste von einem seiner Ablagestapel abwerfen
 - ⇒ Er muss erst entscheiden, ob er die Aktion ausführen möchte [y = Ausführen / n = Nichts tun]
 - ⇒ Falls er die Aktion ausführt, muss er entscheiden, von wo er eine Karte abwerfen möchte [r/g/b/p/o = einer der Ablagestapel (nach Farbe) / h = eine der Handkarten]
 - ⇒ Anschließend muss er die Karte eingeben, die er abwerfen möchte [z.B. „r6“ für rote Karte mit Zahl 6] [wählt er einen leeren Stapel, wird die Aktion nicht ausgeführt und das Spiel läuft normal weiter]
- Der Spieler muss am Ende dieses Zuges 2 Karten nachziehen (um wieder auf 8 zu kommen)*
- Landet der Spieler mit allen drei Figuren auf einem Kobold-Feld und hat er die Specialaction noch nie gespielt, kann er entscheiden, ob er diese ausführen möchte [y = ausführen / n = nicht ausführen]

Graphic User Interface

Spielstart-Seite (Hauptmenü)

- Durch Klicken auf den „Load last saved Game“-Button kann ein zuvor gespeichertes Spiel geladen und weitergespielt werden (*Wahlfeature Speichern/Laden*)
- Durch Klicken auf den „Show Highscores“-Button werden die 3 höchsten Scores, die bisher an diesem Computer erreicht wurden (und von welchem Spieler), angezeigt (*Wahlfeature High Score*)
- Durch Klicken auf den „Gamemodes“-Button kann der Spieler verschiedene Spieleinstellungen vornehmen (*Zusatzfeature Zusätzliche Spielvarianten*)
- Der Spieler kann die Namen aller menschlicher Spieler in die Eingabefelder eintragen [1-4] und jedem Spieler ein Symbol zuordnen (*Wahlfeature Spielernamen- und farben*) oder durch Abhaken der Checkboxes einen KI-Spieler hinzufügen [0-3]
- Durch Klicken auf den „Start Game“-Button wird das Spiel gestartet
Der Spieler hat zu Beginn jedes Zuges 8 Karten auf der Hand

Spielfeld-Seite

- Durch Klicken auf den „Next Player“-Button (links unten neben dem Zombie) sieht der aktive Spieler seine Handkarten und kann spielen
- Der Spieler klickt auf eine (spielbare) Handkarte
 - ⇒ Abwerfen: Der Spieler klickt auf irgendeinen der Abwurfstapel
Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Abwurfstapel
 - ⇒ Figur spielen: Der Spieler klickt auf ein Feld, auf dem mindestens eine seiner Figuren steht
*Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Ablagestapel
Gewählte Figur wird auf nächstes Feld der Farbe der Karte gesetzt*
 - ⇒ Zombie (*Wahlfeature Orakelpriesterin*) bewegen: Der Spieler klickt auf das Zombie-Bild (links unten neben den Handkarten) und kann dann auf das Feld klicken, auf das er den Zombie bewegen möchte
*Karte verschwindet von Hand und landet auf gleichfarbigem Ablagestapel
Zombie wird auf gewähltes Feld gesetzt
Hat der Spieler mindestens eine Figur auf diesem Feld, erhält er 5 Punkte*
- Landet der Spieler auf einem Token, führt er die entsprechende Aktion aus (s. Wahlfeatures)
- Am Ende seines Zuges kann der Spieler entscheiden, ob er vom Nachziehstapel oder von einem der Abwurfstapel ziehen möchte (*Wahlfeature Ziehen vom Abwurfstapel*)
 - ⇒ Ziehen vom Nachziehstapel: Der Spieler klickt auf den Nachziehstapel
Der Spieler hat bei seinem nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand
 - ⇒ Ziehen von einem der Abwurfstapel: Der Spieler klickt auf den Abwurfstapel, von dem er ziehen möchte
Der Spieler hat für seinen nächsten Zug wieder 8 Karten auf der Hand
- Durch Klicken auf den „Menu“-Button kann der Spieler jederzeit zurück zum Hauptmenü gelangen und ein neues Spiel starten
- Ist die KI dran, muss der Spieler ebenfalls auf den „Next Player“-Button drücken



- Durch Klicken auf das „Diskette“-Symbol (untere linke Ecke) kann der Spieler jederzeit das Spiel speichern

Spielende-Seite (Game over)

- Ist das Spiel vorbei, sieht der Spieler wer gewonnen hat sowie die Rangliste
- Durch Klicken auf den „Start a new Game“-Button gelangt der Spieler zurück zum Hauptmenü und könnte ein neues Spiel starten

WEITERE WAHLFEATURES

Wegeplättchen

werden immer sofort ausgeführt, wenn eine Figur auf einem Feld mit Token landet

- Wunschsteine/Spiegel: Der Spieler sieht den gefundenen Wunschstein/Spiegel bei seinen gesammelten Tokens. Die Punkte bekommt er am Spielende, er muss nichts machen
- Punktwerte (Skullpoints): Der Spieler erhält Punkte (dem Punktetoken entsprechend), er muss nichts machen
- Kleeblatt (Spiderweb): Der Spieler könnte die Figur, mit der er auf dem Feld gelandet ist, auf das nächste Feld in Farbe des Spiderweb-Felds vorrücken. Möchte er die Aktion ausführen, muss er auf irgendein Feld drücken. Ansonsten muss er auf einen der Piles klicken
- Spirale: Der Spieler darf die Figur auf ein beliebiges Feld zurückziehen, aber nicht auf das, von dem er in diesem Zug gestartet hat. Durch Klicken auf das Feld, auf das er die Figur zurückziehen möchte, führt er die Aktion aus. Möchte er sie nicht ausführen, kann er auf einen der Piles oder das Feld auf dem die Figur aktuell steht klicken

Koboldplättchen- und wertung

- Landet der Spieler auf einem Feld mit Koboldplättchen, darf er entweder eine Karte aus seiner Hand oder die oberste von einem seiner Ablagestapel abwerfen
 - ⇒ Handkarte abwerfen: Er klickt auf die Handkarte, die er abwerfen möchte
 - ⇒ Ablagestapel-Karte abwerfen: Er klickt auf seinen Ablagestapel, von dem er die oberste Karte abwerfen möchte
 - ⇒ Nichts abwerfen: Er klickt z.B. auf einen der Abwurfstapel

Der Spieler muss am Ende dieses Zuges 2 Karten nachziehen (um wieder auf 8 zu kommen)

- Landet der Spieler mit allen drei Figuren auf einem Kobold-Feld und hat er die Specialaction noch nie gespielt, kann er diese ausführen, indem er auf eines der Felder klickt. Möchte er sie nicht ausführen, kann er auf einen der Abwurfstapel klicken