

HeroesQuest



- SPIELANLEITUNG -



INHALT

➤ Einleitung	3
➤ Das Spiel einrichten	4
➤ Ein neues Spiel Erstellen	5
➤ Das Spielfeld	7
➤ Die Steuerung der Figuren	9
➤ Zu den Regeln	10
➤ Den Sieg erringen	12
➤ Eigene Karten erstellen	13
➤ das Bestiarium	17

EINLEITUNG

Heroes Quest ist ein spiel um immer neue Abenteuer
von einer Gruppe Hel den, die sich aufGemacht Hat,
um die dunkl en mächte aus ihrem l and zu
vertreiben.

Diese viel versprechenDen jungen Abenteurer
können zu Heroen werden, fal l s sie das l and retten.

DAS SPIEL EINRICHTEN

Bevor man das Spiel starten kann, muss man die, dem Spiel zugeordnete Installation von *Java3D* ausführen.

Besitzt man zudem keine *Java-Umgebung*, muss man diese ebenfalls vor dem Start des Spiels installieren.

(weitere Informationen unter:

<http://java.sun.com/javase/downloads>)

Es ist empfohlen, dass das Spiel in einem eigenen Ordner zu entpacken, worin sich die ausführbare Spieldatei *HeroesQuest.jar* sowie die Ordner *Graphics* und *Maps* befinden.

Den Ordner *Maps* kann man kopieren und in sein Home Verzeichnis bzw. in seine eigenen Dateien kopieren.

ANMERKUNG: Das Spiel ist auf eine Desktopauflösung von mindestens 1024x768 Pixeln ausgelegt.

EIN NEUES SPIEL

Nachdem man das Spiel gestartet und der Hauptbildschirm erscheint, kann man den Punkt *Neu* im Menü *Datei* auswählen.

Daraufhin erscheint ein Fenster, in welchem man dem Helden sowie dem Bösen einen Namen vergibt. Mit dem Klick auf den Knopf *durchsuchen*, kann man eine Karte auswählen, welche man spielen möchte.

Hierzu geht man in seinen Kartenordner, standardmäßig *maps* und wählt alle drei Teile der Karte aus.

Mit der *SHIFT-Taste* oder der *STRG-Taste* kann man eine Mehrfachauswahl tätigen und so alle drei Teile markieren.

Die nötigen Teile einer Karte erkennt man an der Dateinennung, welche **.Fmp*, **.Gmp* und **.omp* lauten.

EIN NEUES SPIEL

Nachdem man alle drei Teile ausgewählt hat, kann man auf *öffnen* klicken.

Wenn die Karte richtig erkannt wurde und man alle drei verschiedenen Teile korrekt ausgewählt hat, wird nun der Name dieser Karte angegeben.

Falls dies nicht der Fall ist, sollte man den vorherigen Schritt wiederholen und darauf achten, die drei verschiedenen Teile der selben Karte auszuwählen.

Nun kann man die erkannte Karte laden, indem man auf *OK* klickt. Mit einer Meldung des Spiel kann nun die erste Runde der Helden beginnen.

Das spiel fel D



Das Spiel feld, auf dem die Heroen marschieren, Räume und Flure betreten können und das Böse Bekämpfen können, ist komplett in 3D.

Um es besser zu betrachten, kann man es verschieben, Zoomen und anwinkel n.

Dazu geht man mit dem MausCursor auf das Spielfeld und hält die jeweilige Maustaste gedrückt und verschiebt dabei die Maus.

Anwinkel n: Linke Maustaste

Verschieben: Rechte Maustaste

Zoomen: Mittlere Maustaste (Rad)

Das spiel fel D

Spieler1

The Castle

Runde: 2

Um zu erkennen, welches Spieler gerade an der Reihe ist, steht oben links der Spielername. Daneben in der Mitte steht der Name der Karte und rechts die Nummer der aktuellen Runde.

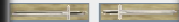
Im rechten oberen Bereich befindet sich die Attribut-
anzeige der jeweils aktiven Figur, welche durch die
Zwei Schwerter hin und her geschaltet werden können.

KörperKraft gibt an, wie viel Lebenspunkte die Figur
noch besitzt und sie somit noch aushält.

Angriffs – sowie **Verteidigungswürfe** geben die Anzahl
der Würfel an, welche der Figur zur jeweiligen Aktion
zur Verfügung stehen.

Bewegungspunkte und **Anzahl Angriffe** geben die noch
zur Verfügung stehende Anzahl dieser Aktionen an.

barbar



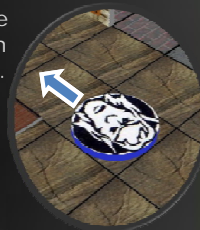
Körperkraft:	9
Angriffswürfe:	4
Verteidigungswürfe:	3
Anzahl Angriffe:	1
Bewegungspunkte:	5

STEUERUNG DER FIGUREN

Die Figuren können Marschieren sowie Angreifen. Um jedoch zu wissen, wohin sie gehen bzw. gegen wen angreifen, müssen sie sich in die jeweilige Richtung drehen.

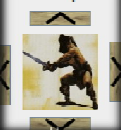


Nachdem man sich für eine richtung entschieden hat, kann man an das angrenzende Feld betreten, bzw. den Feind auf diesem Feld bekämpfen.



Bewegen

Blickrichtung



Angreifen

Zu den Regeln

Die Reihenfolge

Die Hel Den beginnen Das spiel . sobald D Monsterfiguren entDeckt wurden, ist in der nächste runde und dann abwechsel nde der Spiel er deS BöSen an der reihe.

Marschieren

Es gibt zwEi ArtEn FEI dEr AuF dEm spiEl brEtt: räumE und FI urE. diE räumE sind von Mauern begrenzt, zu erkennen an der unterschiedl ichen Färbung der Räume. FI uRe sind gRau und haben meist nuR eine geRinge bReite.

Die AnzAhl Der FEI Der werDen zu jeDer runDe Für Al l e Figuren Ausgewürfel t und al s Bewegungspunkte im attriButteil der jeweil igen Figur angezeigt.

Beim marschieren dürfen hel den und monster nicht:

- auf einem besetztes fel d l anden, da immer nur eine figur pro fel d stehen darf
- Nicht durch MauerN iN aNdere räumE oder FI ure gehen

Ist elne FIgur marschIert und hat Im anschl uss angegrIFFen, darF sie sich nicht noch einmal diese Runde bewegen und eRhäl t daRum nul l bewegungspunkte. 10

Zu den Regeln

Türen öffnen

Heroen und Monster dürfen Räume nur durch offene Türen durchschreiten. Geschlossene Türen können nur von Heroen, nicht von Monstern, geöffnet werden. Um Türen zu öffnen, bewegt sich der Held einfach durch diese hindurch und erkundet von alleine den benachbarten Raum/Floor.

Angriff und Verteidigung

Um angreifen zu können, muss die Figur direkt neben der angegriffenen Figur stehen und zu dieser blicken. Der Angriff wird ausgewürfelt und angezeigt, sobald man ihn ausführt. Die angegriffene Figur verteidigt sich dabei selbst.

Das entscheidende an einem erfolgreichen Angriff ist neben Glück beim Würfeln vor allem die Anzahl der eigenen Angriffswürfel sowie die Anzahl der Verteidigungswürfel der angegriffenen Figur. Generell gilt jedoch, die Chance einen Angriffswürfel auch in einen Angriff zu verwandeln ist höher, als eine erfolgreiche Wurf eines Verteidigungswürfels.

DEN SIEG ERRINGEN

Das Ziel ist abhängig davon, auf welche Seite
Du Dich geschlagen hast.

Verkörperst Du Das Böse und willst Das
Land unterjochen, musst du dafür die eindringlinge
in Form der Heroen besiegen.

Wandelst du jedoch auf dem Pfad der rechtschaffenheit,
musst du die dunklen Pläne
des Bösen vereiteln und ihn mit deinen tapferen
Helden in die Knie zwingen.

Lasst die Queste der Heroen beginnen...

EigEnE KartE ErstEl l En

Um neUe / eigene Karten zU erstel l en, aUf wel chen man spiel en möchte, ist das Kartenformat zu verwenden, womit bereits die Karte „the Cast l e“ erstel l t wurde.

Dieses Format ist ein Drei ebenen Der Karte unterteil t und separat in jene Gespeichert. Die ebenen sowie enDunGen Der Dateien Lauten:

(*OMP) – Objektebene : Beinhal tet Objekte wie tische Oder türen

(*FMP) – Figur EbEnE : Beinhal tet Figuren wie hel den oder Monster

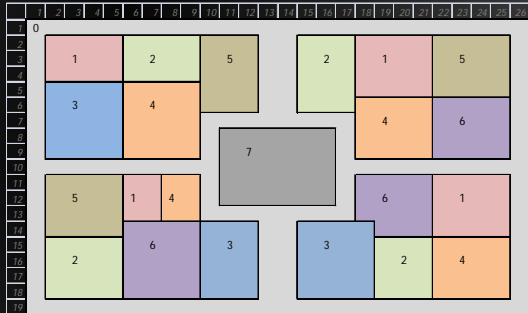
(*GMP) – Grundebene : Beinhal tet Die Fel Der von räumen und Fl ure

Zur ErstEl l ung ist Ein EinfachEr tExtEditor ausrEichEnd j Edoch besteht auch die Mögl ichkeit, die ebenen Mit einem texteditor zu editieren und dann als textdatei zu speichern.

Es ist immEr darauf zu achtEn, dass diE vErschiEdEnEn EbEnEn diE KorreKte DateienDung besitzt, Die Dateinamen j eDoch gl eich sind.

EigEnE KartE - GMP

```
%1.3.5.7.90.2.4.6.8..1.3..6
"0000000000000000000000000000" %1
"01111222255500222111144440" %2
"01111222255500222111144440" %3
"01111222255500222111144440" %4
"03333444455500222111144440" %5
"03333444455500222555566660" %6
"03333444400000000555566660" %7
"03333444407777770555566660" %8
"03333444407777770555566660" %9
"00000000007777770000000000" %10
"05555114407777770666611110" %11
"05555114407777770666611110" %12
"05555114400000000666611110" %13
"05555666633300333366611110" %14
"02222666633300333322244440" %15
"02222666633300333322244440" %16
"02222666633300333322244440" %17
"02222666633300333322244440" %18
"00000000000000000000000000" %19
%1.3.5.7.90.2.4.6.8..1.3..6
```



- " " – Beinhält Zeile der Karte (KartenBeschreibung)
- % – Kommentar
- 0...7 – Raumnummerierungen bzw. Raumfelder, wobei 0 für flure steht

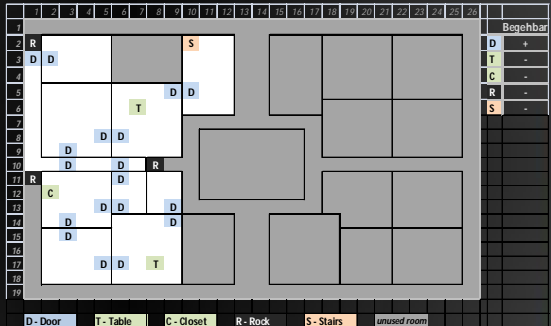
EigEnE KartE - OMP

%1.3.5.7.90.2.4.6.8..1.3..6

```

"-----S-----" %1
"DD-----" %2
"-----DD-----" %3
"-----T-----" %4
"-----DD-----" %5
"-----T-----" %6
"-----DD-----" %7
"-----D-----" %8
"--D--D-R-----" %9
"R--D-----" %10
"-C-----" %11
"--D-----" %12
"--D-----" %13
"-----DD-T-----" %14
"-----" %15
"-----" %16
"-----" %17
"-----" %18
"-----" %19
%1.3.5.7.90.2.4.6.8..1.3..6

```



- " " - Beinhält Zeile der Karte (KartenBeschreibung)
- %, - - Kommentar, leeres Feld
- T,C,R,S - Table, Closet (Schrank), rock, StairS (als startfeld zu nutzen)
- D - Türfel d (Tür zwischen zwei angrenzenden Türfel dern)

EigEnE KartE - FMP

%1.3.5.7.90.2.4.6.8..1.3..6

```

"-----" %1
"--G-----2-----" %2
"--O-----1-----" %3
"-----" %4
"-----G-----" %5
"-----G-----" %6
"-----" %7
"-----" %8
"-----" %9
"-----" %10
"-----" %11
"-----O-----" %12
"-----O-----" %13
"-----" %14
"-----OG-O-B-----" %15
"-----O-----" %16
"-----" %17
"-----" %18
"-----" %19
%1.3.5.7.90.2.4.6.8..1.3..6

```

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										
11																										
12																										
13																										
14																										
15																										
16																										
17																										
18																										
19																										
	1 - Barbar	2 - Zwerg								G - Goblin	O - Ork									B - Boss						
	stairs	unused room								S - Skeletor	M - Mummy									C - Chaos Knight						

- " " – Beinhält Zeile der Karte (KartenBeschreibung)
- %, - – Kommentar, leeres Feld
- 1, 2 – Hel denfiguren: BarBar, Zwerg
- G,O,B,S,M,C – Monsterfiguren: Gobl in, Ork, Anführer, Skel ett, MuMie, ChAoS ritter

Das Bestiarium

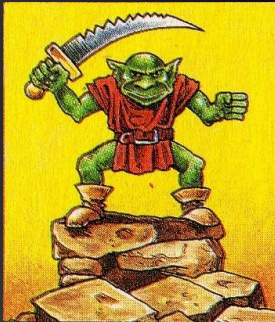
Der Anführer



CHaosritter

Das Bestiarium

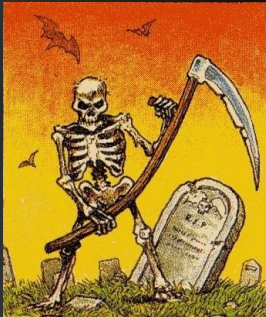
Goblins



Orks

Das Bestiarium

Skelette



MuMien