

Manual: The Floor is Java

Von Melanie Svab, Rohail Gondal, Dennis Grunenberg, Natasha Dudler

Beschreibung

“The Floor is Java” bietet dir ein einzigartiges Inselerlebnis mit bis zu vier Spielern. Die Grundidee bezieht sich zurück auf „The Floor is Lava“, wobei als Kind möglichst schnell versucht wurde, auf einen Gegenstand zu springen, um dem Boden zu entkommen, der sich schon bald gedanklich zu Lava entwickelte.

In dieser Fassung steuerst du eine kleine Schildkröte in tropischer Landschaft und kriegst Punkte durch deine Schritte oder gefundene Münzen. Aber nimm dich in Acht! Ein Erdbeben oder eine Überschwemmung könnte dir das Leben schwer machen.

Inhaltsverzeichnis

BESCHREIBUNG.....	1
SPIELBEGINN.....	3
WICHTIGE KEYWORDS.....	3
HELP	3
QUIT	3
ENDE	3
NAME	3
PLL1 / GML1 / HSC1	3
CRE1	4
JOIN / SPEC	4
BACK	4
STR1	4
UPPR / DOWN / LEFT / RIGHT	4
IDKW	4
CHAT	5
LOBBY	5
/B	5
/W	5
SPIELVERLAUF UND -REGELN.....	5

Spielbeginn

Das Spiel wird über die Klasse „Start“ gestartet.

Um einen Server aufzusetzen, braucht es folgende Argumente: Server <PortNummer>

Damit du als Spieler eine Verbindung mit dem Server eingehen kannst, gebe ein: Client <AdresseDesHostes>:<PortNummer> [<DeinNameDenDuVerwendenMöchtest>]

Solltest du keinen Usernamen eingeben, wird automatisch der Name deines Systems als dein Spielernamen gespeichert.

Wichtige Keywords

HELP

Gibst du „HELP“ in dein Terminal ein, so wird dir eine Liste der wichtigsten Schlüsselworte dargestellt. Hiervon kannst du deine nächsten Schritte planen.

QUIT

Mit „QUIT“ verlässt du unverzüglich den Server.

ENDE

Solltest du „ENDE“ an den Server senden, so werden alle Clients vom Server entfernt und du endest das Programm.

NAME

Um deinen Username auch nach dem Starten des Spiels noch ändern zu können, schreibe „NAME:gewünschterName“. Es besteht auch die Möglichkeit, „NAME:YEAH“ einzugeben. In diesem Fall wird dein Username zu dem Namen deines Systems abgeändert.

Der Server überprüft dein Wunschnamen nach Duplikaten und wird dir bald schon über seine Entscheidung berichten.

PLL1 / GML1 / HSC1

Während PLL1 für die Liste der anwesenden Spieler und Spielerinnen steht, entspricht „GML1“ einer Liste aller momentanen Spiele mitsamt deren Status. Über „HSC1“ wird dir die momentane Highscore-Liste dargestellt.

CRE1

Über „CRE1“ erschaffst du eine neue Lobby, der du automatisch beitreitest. Nun kannst du im Chat mit anderen Teilnehmern und Teilnehmerinnen deiner Lobby chatten.

JOIN / SPEC

Rufst du die Funktion „JOIN:LobbyNummer“ auf, so kannst du einer bereits erschaffenen Lobby beitreten, solange die Nummer der Lobby stimmt, die du dem Befehl mitgibst. Sind noch keine vier Spieler oder Spielerinnen vorhanden, wirst du einer oder eine werden. Sollte es keine Plätze mehr frei haben, wirst du zum Zuschauer / zur Zuschauerin.
Im Falle von „SPEC:LobbyNummer“ meldest du dich freiwillig, um zuzusehen. Damit hast du keine Möglichkeit, den Spielverlauf zu beeinflussen.

BACK

Wenn du dich plötzlich unsicher fühlst, ob du tatsächlich in dieser Lobby spielen willst, kannst du über „BACK“ austreten. Somit steht dir die Möglichkeit offen, erneut einer Lobby beizutreten oder eine neue Lobby zu generieren.

STR1

Haben sich alle wichtigen Mitglieder in deiner Lobby versammelt, kann über „STR1:Spielbrettgrösse:MaximaleAnzahlVonMünzen“ das Spiel gestartet werden. Die Spielbrettgröße kann individuell (von 10 bis 20 Felder pro Länge) bestimmt werden. Genauso besteht auch die maximale Anzahl von Münzen aus einem Algorithmus, der sich deiner Eingabe anpasst.

UPPR / DOWN / LEFT / RIGHT

Wenn das Spiel begonnen hast und du als Spieler oder Spielerin dabei bist, wird dir eine Schildkröte zugeteilt. Über „UPPR“ gehst du einen Schritt hoch, „DOWN“ einen herunter, „LEFT“ einen nach links und „RIGHT“ einen nach rechts.

Dein Spielschritt wird überprüft und deine Punkte angegeben.

IDKW

„IDKW“ ist eine geheime Nachricht an den Server, von dem nicht mal die Entwickler und Entwicklerinnen des Spiels genauer Bescheid wissen. Solltest du ihn testen, erzähl ihnen unbedingt von deinen Erfahrungen!

Chat

LOBBY

Bist du einer Lobby beigetreten, so wird deine gesendete Nachricht an alle Mitglieder deiner Lobby gesendet. Dafür verwendest du die Eingabeoption unten bei dem Chatfenster.

/B

Möchtest du eine Nachricht an alle Spieler und Spielerinnen senden, die sich momentan auf dem Server befinden, so schreibe „/b deineNachricht“ in die Eingabeoption unten beim Chatfenster.

/W

Du möchtest, dass nur jemand Bestimmtes deine Nachricht erhält?

Dann schreibe „/w NameDerPerson Nachricht“ in deine Eingabe und schicke den Text ab. Der Server sucht nun nach deinem gewünschten Adressanten / deiner gewünschten Adressantin und schickt die Nachricht, wenn möglich, ab.

Spielverlauf und -regeln

Sind alle wichtigen Personen in der Lobby und einer / eine startet das Spiel mit „STR1“, so werdet ihr automatisch zu eurem Spielbrett geführt. Dort erhält jeder Spieler und jede Spielerin eine Schildkröte, die nur von ihm / ihr über die Commands „UPPR“, „DOWN“, „LEFT“ und „RIGHT“ bewegt werden kann und die sich momentan noch auf der Startposition befindet.

Wer zu einer Fläche geht, die noch keiner zuvor betreten hat, färbt diese augenblicklich ein und erhält dafür Punkte. Sollte sich per Zufall auch noch eine Münze auf diesem Feld befinden, gibt es sogar Zusatzpunkte.

Als Landschildkröte ist es nicht möglich, im Meer baden zu gehen, weswegen du dich vor Überschwemmungen und dem Spielrand in Acht nehmen solltest. Auch Erdbeben sind für Schildkröten kein Spaß. Bist du von einer Überschwemmung oder einem Erdbeben betroffen, so erhältst du Minuspunkte und landest erneut auf der Startposition. Ein Gutes haben die Naturkatastrophen trotzdem: Flächen, die überschwemmt wurden, können erneut angemalt werden.

Außerdem ist es möglich, anderen Schildkröten den Weg abzuschneiden, in dem du dich vor sie stellst, da niemals zwei Schildkröten gleichzeitig auf einem Feld sein können.

Wer bis zur letzten Runde am meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.