

The Liquid Sands

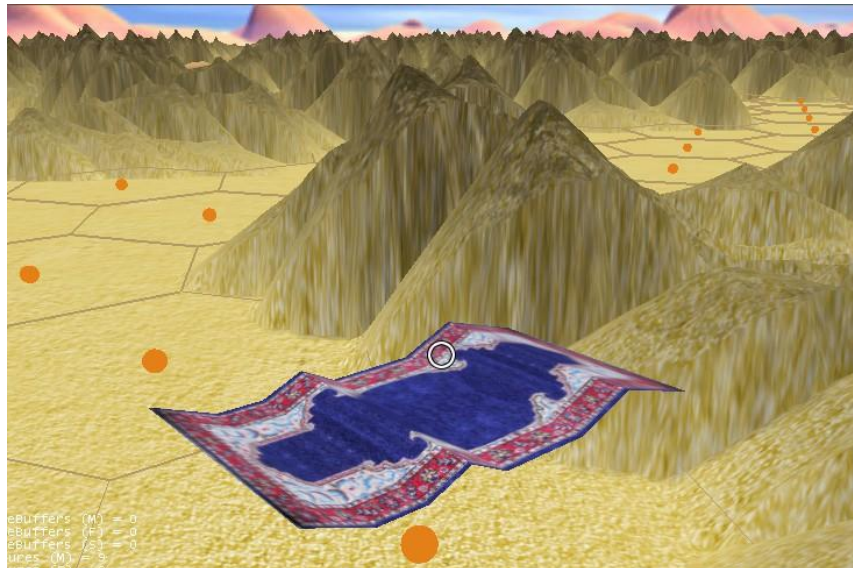
Benutzerhandbuch

1. Szenario
2. Konzept
3. Features
4. Bedienung

Szenario

Die Handlung spielt in einer Wüste, in einem geheimnisvollen, unentdeckten Gebiet der Erde, lange vor unserer Zeit. Keiner wagt es in diese Wüste vorzudringen, denn man erzählt: dort sei die Sonne heißer als die Hölle und der Sand flüssiger als die Zeit die man hat, bevor man verdurstet und zu Staub zerfällt. Doch es gibt auch Helden. Unsere Helden haben magische Kräfte und sie sind ein Team. Darf ich vorstellen:

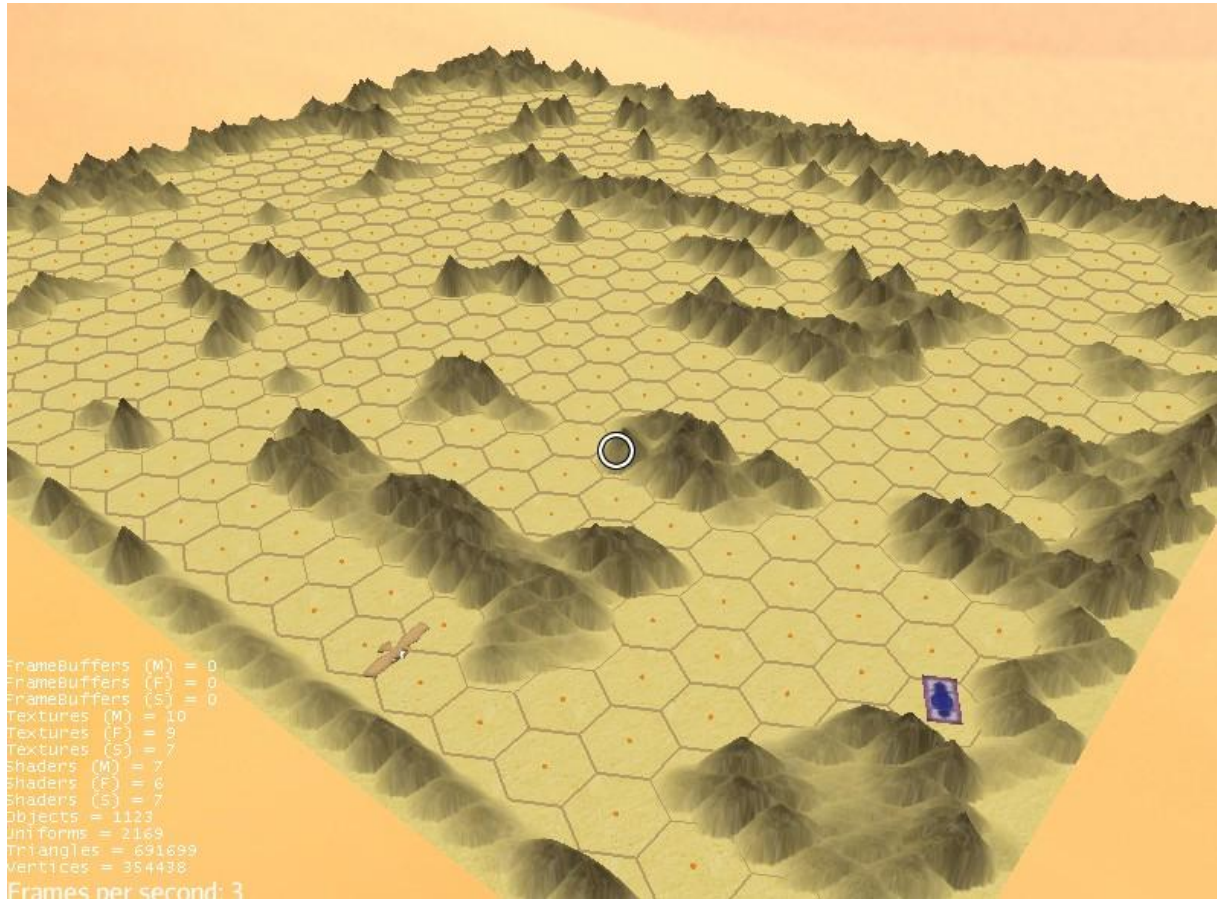
- Der fliegende Teppich, auch liebevoll der „tebbitch“ genannt, wird als Transporter eingesetzt.



- Da wäre noch sein Teamkamerad das Kamel, genannt „Kalli“, der auch für den Lastentransport zuständig ist.
- Sphinx
- Flaschengeist
- ..und noch ein tapferer Kämpfer!

Konzept

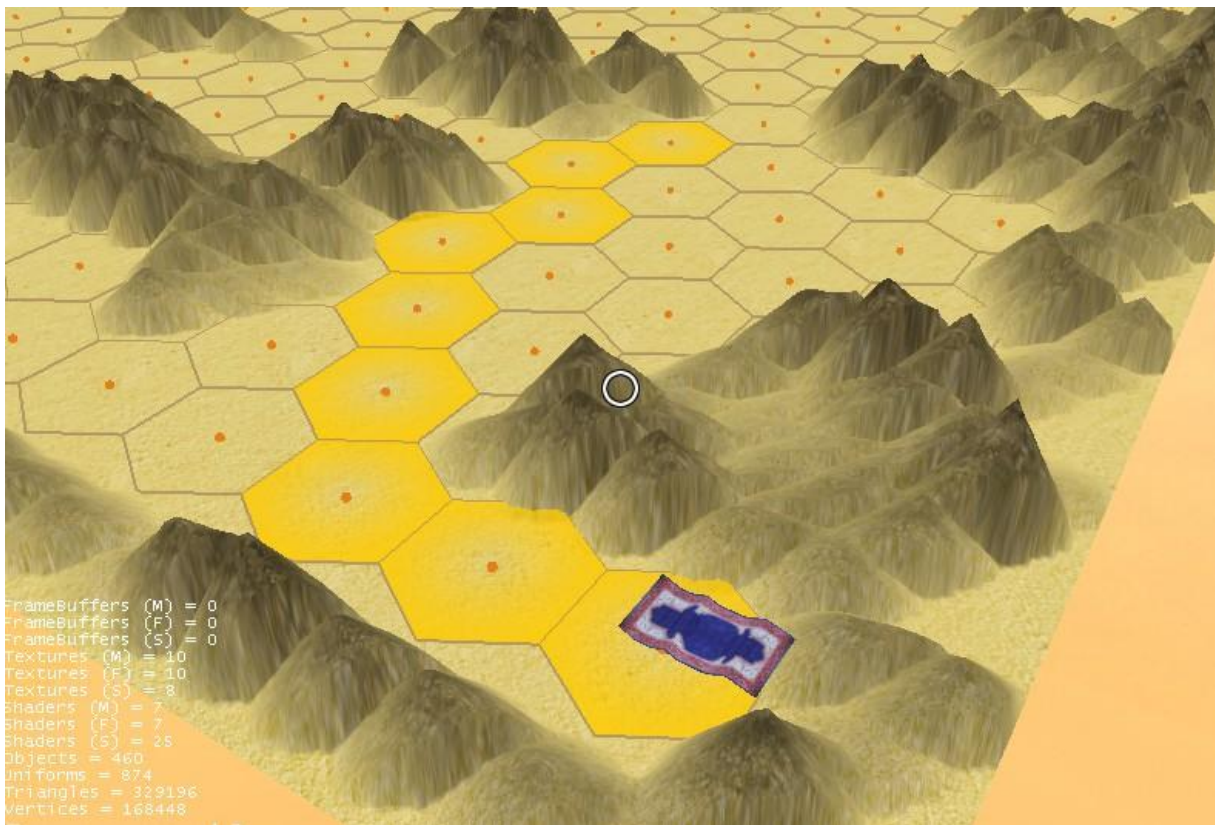
Das Spiel findet auf einem zweidimensionalen Feld, welches in Hexagone aufgeteilt ist, statt. Die Sicht auf das Spielfeld ist dabei im 3D-Raum frei beweglich. Nur die begehbaren Felder sind sichtbar, d.h. auch auswählbar. Die Spielfiguren können sich von Feld zu Feld bewegen. Spielfiguren verschiedener Parteien können miteinander Güter oder Dienstleistungen austauschen oder einander bekämpfen (je nach Gemütslage ☺). Dafür müssen sie sich auf benachbarten Feldern befinden. Auf einem Spielfeld kann sich zu einem Zeitpunkt nur eine Spielfigur befinden.



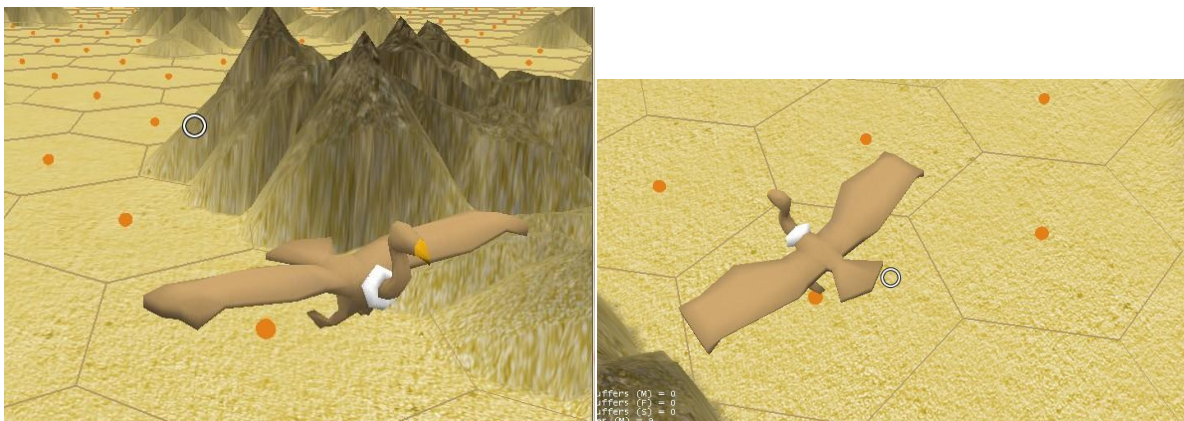
Features

Der Spieler kann kürzeste Pfade zwischen zwei Feldern berechnen lassen. Wenn der Spieler ein Feld anklickt, wird es als Zielfeld gesetzt und als Startfeld wird das Feld gesetzt, auf dem sich die aktuell ausgewählte Spielfigur befindet.

Allerdings, wenn der Spieler bei einem vorhandenen Pfad ein Feld auswählt, das nicht an den Pfad anschließt, wird nicht ein neuer Pfad von der Spielfigur zum neuen Feld berechnet, sondern ein neuer Pfad an den bereits vorhandenen angeschlossen. So kann man auf Wunsch Pfade mit Zwischenpunkten erstellen. Beachte: Teilpfade dürfen sich überschneiden!



Ein gefährlicher Greifvogel verhindert das Auswählen eines Feldes, wenn er zum Zeitpunkt der Auswahl darüber fliegt.



Bedienung

Der Spieler kann sich frei in der Spielwelt bewegen. Vorwärts in Sichtrichtung (W), nach links (A), zurück in Sichtrichtung (S) und nach rechts (D). Und mit der Maus oder mit den Pfeiltasten kann die Sichtrichtung rotiert werden.

Mit der linken Maustaste können Felder ausgewählt werden.

Mit der rechten Maustaste wird die aktuell ausgewählte Spielfigur auf die Reise entlang des ausgewählten bzw. berechneten Pfades geschickt.

Weitere Bedienelemente folgen mit den nächsten Aufgabenblättern.