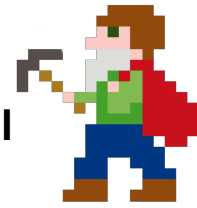




MazeHunter

das Handbuch zum Computerspiel



Inhaltsverzeichnis

1 Beschreibung des Spiels.....	1
2 Spielverlauf und -regeln.....	1
3 Interface und Bedienung.....	2
3.1 In der Lobby.....	2
3.2 Im Spiel.....	3
3.3 Serverinterface.....	4
4 Beispiel-Spielsession mit 3 Spielern.....	4
4.1 Server SetUp.....	4
4.2 Client SetUp.....	4
4.3 Client-Interaktion (mit Spieler 1, 2 und 3).....	4
5 Map Editor.....	5
6 Kundendienst.....	6
7 Credits.....	6

1 Beschreibung des Spiels

Mit maximal drei anderen Spielern kämpfst du um die Eroberung einer Flagge, die sich in den Tiefen eines Labyrinths befindet. Mit einer Öllampe und einer Spitzhacke ausgerüstet stapfst du durch die dunklen Gänge auf der Suche nach dem Flaggenrelikt, das dir so wertvoll erscheint.

Zu jeder Zeit kann dir ein anderer Spieler in den Rücken fallen und deiner Reise ein Ende setzen. Oder du selbst überraschst deine Widersacher und hinderst sie an ihrem Vorhaben, dir die Flagge vor der Nase weg zu schnappen. Da deine Lampe nur wenig Licht gibt, wirst du bald das Gefühl haben, von Hinten belauert zu werden und tust gut daran, dir den kürzesten Weg zurück zu deinem Startpunkt zu merken.

Wenn dir die Wirren des Labyrinth zu viel werden, kannst du versuchen, mit deiner Spitzhacke die Wand einzureissen, um eine Abkürzung zu finden. Aber Achtung: Wändeeinreissen verursacht einen Haufen Lärm und macht andere Spieler auf dich aufmerksam.

2 Spielverlauf und -regeln

Die Spieler starten auf einer Seite der Karte entlang verteilt und wissen, dass sich die Flagge auf der gegenüberliegenden Seite befinden muss.

Wer die Flagge findet und an den eigenen Ausgangspunkt zurück bringt, gewinnt die Spielrunde.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, und können in ihrem Zug eine bestimmte Anzahl von Aktionen ausführen. Sie haben dazu eine begrenzte Anzahl Aktionspunkte (AP) und begrenzte Zeit.

Mögliche Aktionen sind:

- Position in eine Richtung ändern (1 AP)
- Blickrichtung ändern (1 AP¹)
- Block zerstören (2 AP)
- Spieler eliminieren (2 AP)
- Lampe einsetzen (1 AP)

Man muss nicht alle seine Aktionspunkte aufbrauchen, sondern kann seinen Zug auch schon vorher beenden.

Bei den Aktionen „Block zerstören“, „Spieler eliminieren“ und beim Aufnehmen der Flagge wird allen Spielern, die gerade nicht am Zug sind, in Echtzeit für kurze Zeit (durch Aufleuchten auf der Karte) die Position des Spielers, der die Aktion ausgeführt hat, angezeigt. Das Ereignis wird im Chat-Fenster auch schriftlich ausgegeben.

Ein Spieler kann seine Widersacher nur von hinten (oder von der Seite) ausschalten, also nur während der angegriffene Spieler ihn nicht sieht und sich somit nicht wehren kann. Wenn zwei Spieler frontal aufeinander treffen, sich also beide sehen, können sie sich nicht eliminieren. Sie gehen entweder aneinander vorbei (nur wenn der Gang den Platz bietet) oder kehren um.

Ein Spieler, der eliminiert wurde, wird bei seinem nächsten Zug wieder an den Startpunkt gesetzt. Der Flaggenträger hat zwei Aktionspunkte pro Runde weniger zur Verfügung.

3 Interface und Bedienung

3.1 In der Lobby

Serverübersicht

Im mittleren Panel werden alle Spieler und alle Spiele, die der Server momentan beinhaltet, gezeigt.

Ein mit „Game“ und einer Flagge gekennzeichnete Eintrag bezeichnet ein Spiel. Der Status des Spiels und welche Spieler dazugehören wird gleich dahinter und darunter angezeigt.

Mit Doppelklick auf ein Spiel tritt man dem Spiel bei (falls noch nicht voll und noch nicht begonnen).

Button-Menü

Im rechten Panel findet man eine Auswahl an Buttons, die sich unterscheiden, je nach dem, ob man sich einem Spiel angeschlossen hat, oder noch keinem Spiel angehört.

¹ Die Blickrichtung kann beliebig oft verändert werden solange die <SHIFT>-Taste gedrückt gehalten wird. Der Aktionspunkt wird erst bei Loslassen von Shift abgezogen.

In letzterem Fall hat man mit "Join Game" die Möglichkeit sich einem in der Serverübersicht markierten Spiel anzuschliessen oder mit "Create Game" ein eigenes Spiel zu eröffnen. Wenn man einem Spiel angehört, kann man sich mit "Ready", resp. "Unready", als bereit (oder eben nicht) erklären. Dies wird in der Serverübersicht mit einem Häkchen oder einem Kreuz gekennzeichnet. Wenn alle Spieler bereit sind, beginnt das Spiel automatisch. Mit "Leave" verlässt man die momentane Spielinstanz. Mit "Quit" wird der Client und die Verbindung zum Server geschlossen.

Chat

Das untere Panel ist das Chat- und Nachrichtenfenster. Es stehen die folgenden Chat-Modi zur Verfügung:

- globale Nachricht: alle Spieler auf dem Server bekommen die Nachricht.
- instanzinterne Nachricht: nur die Spieler in der eigenen Spielinstanz erhalten die Nachricht.
- private Nachricht: nur der ausgewählte Spieler bekommt die Nachricht.

Standardmässig ist der Chat auf instanzintern eingestellt.

Für globale Nachrichten markiert man das "Global" Feld neben der Chateingabe.

Für private Nachrichten markiert man entweder das PM-Feld und gibt den gewünschten Spielernamen vor dem Nachrichtentext ein oder wählt den gewünschten Spieler in der Serverübersicht mit Doppelklick auf den Spielernamen aus.

Mit dem Befehl "/name <neuer name>" kann man seinen Nickname auf dem Server ändern.

3.2 Im Spiel

Spielstatus und Buttons

Auf der rechten Seite sind alle beteiligten Spieler mit ihrer Farbe, die auch ihre Spielfigur hat, aufgelistet. Gleich darunter ist angezeigt wieviel Aktionspunkte während eines Zuges übrigbleiben. Der Spieler der jeweils am Zug ist, wird **fett** markiert.


Ein Klick auf den „Highscore“-Button lässt den aktuellen Highscore im Chat-Panel anzeigen. Der „Lamp“-Button steht im Spiel für die Benutzung einer Lampe, die den Beleuchtungs-Radius vergrössert. Mit dem Button "Endturn" hat man die Wahl, seinen Zug zu beenden bevor man alle Aktionspunkte verbraucht hat. Mit "Leave" verlässt man das Spiel und kehrt in die Lobby zurück.

Chat

Während des Spiels stehen einem die gleichen Chatfunktionen zur Verfügung wie schon in der Lobby. Im Chat-Panel werden einem auch die wichtigsten Informationen betreffend Spielverlauf und Spielstatus angezeigt. Die Highscore-Liste wird hier angezeigt.

Kartenansicht

Den Hauptteil des Fensters nimmt die Anzeige des Labyrinths ein. Die Fenstergrösse ist fest. Karten die grösser sind als das Fenster können mit der Maus verschoben werden in dem man die linke Maustaste gedrückt hält und die Maus verschiebt.

Auf der Karte sieht man seine Spielfigur und deren Umgebung im Sicht- und Beleuchtungsradius. Sichtbar ist nur, was von Lichtquellen beleuchtet wird und im Sichtradius der eigenen Spielfigur liegt. Man sieht also nicht immer nur die Umgebung, die durch die eigene Lampe beleuchtet wird, sondern auch den Lampenschein eines anderen Spielers, wenn er sich in Sichtweite befindet. Aktionen wie „Block zerschlagen“, „Spieler eliminiert“ oder „Flagge aufgenommen“ die von anderen Spielern ausgeführt werden, bekommt man auch angezeigt. Die Holzblöcke  die Teil der Labyrinthwände sind, sind Schwachstellen, die für Abkürzungen zerstört werden können.

Die Spielfigur wird mit den Pfeiltasten gesteuert. Unabhängig von der aktuellen Blickrichtung macht die Figur einen Schritt in Richtung der gedrückten Pfeiltaste.

Um nur die Blickrichtung zu ändern benutzt man die Pfeiltasten während man die <SHIFT>-Taste gedrückt hält.

Wenn man einen Block zerstören oder einen Spieler angreifen will, muss man sich frontal zum gegebenen Objekt positionieren und die Aktion mit der Leertaste initialisieren.

Die Flagge wird automatisch aufgenommen, wenn man sich über ihr Feld bewegt. Wenn man die Flagge erst mal aufgenommen hat, kann sie nicht mehr abgeworfen werden. Jedoch verliert der Spieler die Flagge, wenn er von einem anderen angegriffen wird.

Wird die Flagge von einem Spieler an seinen Startpunkt gebracht, ist die Runde beendet und man kann annehmen oder ablehnen, eine weitere Runde zu spielen. Wenn mindesten zwei Spieler zustimmen, wird mit ihnen eine neue Runde gestartet. Die anderen gehen zurück zur Lobby.

3.3 Serverinterface

Der Server bietet ein Konsolen-Fenster in dem der Verlauf einer Spielsession schriftlich ausgegeben wird. Man hat folgende Buttons zur Verfügung:

- “Status”, gibt Informationen zur IP und Port des Servers, sowie über verbundene Clients und geöffnete Spielinstanzen.
- „Player“, gibt Informationen über den im darunterliegenden Dropdown Menü gewählten Spieler aus.
- “Kick”, wirft den im darunterliegenden Dropdown Menü gewählten Spieler vom Server.
- “Broadcast”, schickt die im darunterliegenden Textfeld eingegebene Nachricht an alle Clients.
- “Shutdown”, schliesst innerhalb 5 Sekunden die Verbindung zu allen Clients.
- „clear“, leert das Textfenster.

4 Beispiel-Spielsession mit 3 Spielern

4.1 Server SetUp

1. Programmstart
2. “Server”-Button drücken
3. Gewünschten Port für den Server eingeben und “Start”-Button drücken.
4. Konsolenartiges Fenster wird geöffnet. Server läuft.

4.2 Client SetUp

1. Programmstart
2. "Client"-Button drücken.
3. IP-Adresse und Port des gewünschten Server eingeben und den "Connect"-Button drücken.
4. Das Lobby-Fenster wird geöffnet. Client läuft.

4.3 Client-Interaktion (mit Spieler 1, 2 und 3)

Wenn die Clients laufen, sehen alle drei Spieler die Serverübersicht, die ihnen momentan sich selbst und die jeweils anderen beiden Spieler anzeigt.

Spieler 1 drückt den "Creat Game"-Button und sieht sich nun einer neuen Spielinstanz untergeordnet. Die anderen beiden Spieler fügen sich dem jetzt offenen Spiel mit Doppelklick in der Serverübersicht oder mit dem "Join Game"-Button hinzu.

Allen wird mit einem Kreuz vor dem Spielernamen angezeigt, dass sie sich noch nicht als bereit erklärt haben. Mit dem "Ready"-Button wechselt das Kreuz zu einem Häkchen und, wenn alle Spieler bereit sind, startet das Spiel.

Zufällig wird eine Reihenfolge gewählt, nach der jetzt die Spieler zum Zuge kommen.

Die Spieler führen nun, entsprechend den gegebenen Regeln, Aktionen aus und versuchen die Flagge zu finden und zu erobern. Ein paar mal kommen sie sich in die Quere, was meist für einen zum Tod und Respawn am Startpunkt führt.

Spieler 3 erleidet nach kurzer Spielzeit einen unbegründeten Verbindungsverlust zum Server. Das Spiel wird eingefroren, während Spieler 3 den Client neu startet und die Verbindung wieder aufbaut.

Er wird, sobald er wieder mit dem Server verbunden ist, automatisch wieder ins Spiel aufgenommen, das nun genau gleich fortgesetzt wird, wie es vor dem Einfrieren war.

Irgendwann gelingt es Spieler 2 die Flagge zu seinem Startpunkt zu bringen und die Runde zu gewinnen.

Die Spieler haben nun die Wahl, sich für eine weitere Spielrunde bereit zu erklären, oder die Instanz zu verlassen. Spieler 2 und 3 wollen weiterspielen, während Spieler 1 das Spiel verlässt. Es beginnt eine neue Runde mit Spieler 2 und 3.

Spieler 1 befindet sich wieder in der Lobby.

5 Map Editor

Der Map Editor kann über die Kommandozeile durch den Aufruf des Jar-Files mit dem Argument 'mapedit' oder über den entsprechenden Button im Dialog gestartet werden.

Um eine neue Karte zu generieren, muss die Größe in den beiden Feldern links des „OK“-Buttons eingegeben und dieser danach gedrückt werden. Dies speichert die Map noch nicht ab.

Die Felder der Map lassen sich füllen mit den Elementen links in der Leiste: Wall, Block, Blood, Pieces und die Spawnpunkte 1-4, die nur einmal vorkommen können.

Mit der linken Maustaste lässt sich eine Wand platzieren, mit der rechten Maustaste Boden setzen.

Um die Karte abzuspeichern, muss der Name in das Feld über dem „Save“-Button eingegeben und dieser danach gedrückt werden.

Um eine Karte zu öffnen gibt man entsprechend den Karten-Namen (ohne Dateierweiterung) in das

Feld ein und drückt auf den Open-Button.

Eine Karte muss alle 4 Spawnpunkte beinhalten. Kein Spieler sollte eingesperrt spawnen.

Unerreichbare Bereiche, auf denen keine Wand steht, können das Spiel unmöglich machen, falls die Flagge dorthin gesetzt wird. Empfehlung für die Größe der Karte sind 20x20 bis 30x30 Felder, jedoch können auch größere oder kleinere Karten gespielt werden.

6 Kundendienst

Da wir für unsere Arbeit nicht bezahlt werden, bieten wir keinen kostenfreien Support bei Problemen und Fragen in Bezug auf MazeHunter an.

Sie können uns zwar unter claudio.mueller@stud.unibas.ch erreichen, müssen aber für die Bearbeitung ihrer Anfrage mit Kosten von ca. CHF 5.- pro Antwort-Email rechnen.

7 Credits

Engineering

- Michaja Preßmar
- Akan Yilmaz
- Claude Müller
- Marc Tarnutzer
- Margareth Warburton

Character/Environment Design

- Margareth Warburton

Sound Design

- Marc Tarnutzer

Map Editor

- Michaja Preßmar