

Spielstart und Lobby



Damit ein Spiel gestartet werden kann wird zuerst ein Server benötigt. Ist noch kein Server vorhanden, so muss einer der Spieler einen starten. Dies funktioniert wie folgt: Als erstes öffnet er seine

Kommandozeile/Terminal in welchem er folgendes eingibt: `java -jar Dateipfad.jar server PORT`. Der PORT ist frei wählbar, er kann zum Beispiel 15555 sein. Nun sollte ein Fenster geöffnet worden sein welches den Server darstellt. Nun können alle Spieler die auf diesem Server spielen möchten sich als Client verbinden. Dies funktioniert wie folgt: Als erstes müssen Sie wieder die Kommandozeile öffnen und danach folgendes eingeben: `java -jar Dateipfad.jar client IP-Adresse PORT`. Die benötigte IP-Adresse wird in dem Server-Fenster oben rechts angezeigt und besteht aus Zahlen und Punkten zur Trennung der Zahlen. Der PORT ist der gleiche wie der des Servers. Sobald Sie das Spiel geöffnet haben, werden sie gebeten ihren Benutzernamen einzugeben. Bitte beachten Sie dass Highscore und Spielstatus jeweils einem Benutzernamen zugeordnet werden. Sobald Sie einen Benutzernamen eingegeben haben befinden sie sich im Lobbybildschirm. Links sehen Sie eine Liste mit aktuellen und vergangenen Spielen.(1) Rechts sehen Sie, welche Spieler aktuell online sind.(2) Darunter befindet sich das Chatfenster. (3) Mit der Eingabezeile darunter können Sie eine Nachricht an alle Spieler versenden. Um eine Nachricht nur an einen Spieler zu schicken, schreiben Sie einen Querstrich, direkt gefolgt vom Spielernamen, gefolgt von Ihrer Nachricht. Wenn Sie Beispielsweise Tanja eine Nachricht schreiben wollen tippen sie: **/Tanja Das hier ist meine Nachricht**. Dies funktioniert auch sobald Sie sich in einem Spiel befinden.

Spielablauf

Das Spiel läuft Rundenbasiert ab. Sobald eine neue Runde beginnt, haben Sie 60 Sekunden Zeit, neue Verteidigungseinheiten zu platzieren und/oder Angriffseinheiten auf den Weg zu schicken. Beachten Sie, dass ihre Befehle nur übermittelt werden wenn Sie vor Ablauf der 60 Sekunden auf den Runde beenden Knopf gedrückt haben. Verteidigungseinheiten bleiben über mehrere Runden erhalten, falls sie nicht davor zerstört wurden. Angriffseinheiten hingegen kämpfen, bis sie das ausgewählte Ziel vernichtet haben, oder ausgeschaltet werden. Sowohl bei den Angriffs-, wie auch bei den Verteidigungseinheiten haben Sie jeweils drei verschiedene Klassen zur Auswahl, jeweils mit unterschiedlichen Eigenschaften und Kosten.

Der Bereich in dem Verteidigungseinheiten platziert werden können ist farblich markiert. Um eine Angriffseinheit einzusetzen wählen Sie zunächst im Einheitenbereich einen Typ aus, und klicken dann einmal für die Erstellungsposition innerhalb ihres Gebiets. Anschliessend können Sie der Einheit bis zu 5 Wegpunkte vorgeben, indem Sie auf das die gewünschten Positionen klicken, welche die Einheit dann abläuft. Als Sie der Einheit weniger als 5 Wegpunkte vorgeben möchten, klicken Sie nochmals auf den zuletzt gesetzten Wegpunkt. Achtung: Solange ein Gegner Verteidigungstürme besitzt, kann seine Basis nicht angegriffen werden. Angriffseinheiten ignorieren sich untereinander. Kämpfe finden also nur

zwischen Angriffs- und Verteidigungseinheiten statt. Für jeden Angriff und jede Verteidigung erhalten Sie neues Gold, welches Sie dann wieder in neue Einheiten investieren können.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist die Zerstörung der Basen aller Gegner. Wer als Letzter überlebt gewinnt das Spiel. Grundsätzlich kämpft jeder gegen jeden, aber natürlich können Sie sich im Chat absprechen und Allianzen bilden. Beachten Sie aber, dass Ihre Einheiten sich immernoch bekämpfen werden. Wenn ihre Basis zerstört wird haben Sie das Spiel verloren. Sie können das Spiel verlassen, oder auch noch bis zum Spielende zusehen.