

Spielanleitung/Manual

Bedienung:

Programm starten

Um das Spiel zu starten, muss zuerst ein **Server** dafür gestartet werden. Dies erfolgt über den Kommandozeilenbefehl:

```
java -jar "World of Walls.jar" server port
```

wobei der Port optional ist. Falls kein Port angegeben wird, verwendet das Programm den Standard Port «**16119**». Danach kann von einem neuen CMD Fenster das **Spiel** gestartet werden mit dem Kommandozeilenbefehl:

```
java -jar "World of Walls.jar" client host:port username
```

Auch hier ist der Port nur notwendig, falls der Server mit einem Spezifischen Port gestartet wurde. Wird ein Port eingegeben, so muss er mit dem Port des Servers übereinstimmen. Der Benutzername kann bereits hier gewählt werden, andernfalls wird man später dazu aufgefordert. Die host Adresse ist die IPv4 Adresse des Hostcomputers.

Befinden sich der Server und Client im selben LAN-Netzwerk, so kann der Client das Spiel auch ohne host starten mit:

```
java -jar "World of Walls.jar" client
```

Erste Schritte:

Wenn das Spiel startet, wird zuerst ein Popupfenster angezeigt, in welchem man seinen Benutzernamen wählen muss. Wird dies nicht gemacht, schliesst sich das Spiel. Ist der Name bereits vergeben, wird dem Spieler ein anderer, auf dem gewünschten Namen basierender, Name zugeteilt. Um ein Spiel zu starten muss man sich in einer Lobby befinden in der noch kein Spiel am Laufen ist und mindesten 2 aber höchstens 15 Spieler sind. Nun kann das Spiel von einem der Spieler gestartet werden. Darauf hin öffnet sich das Spielfenster.

Hauptmenü:

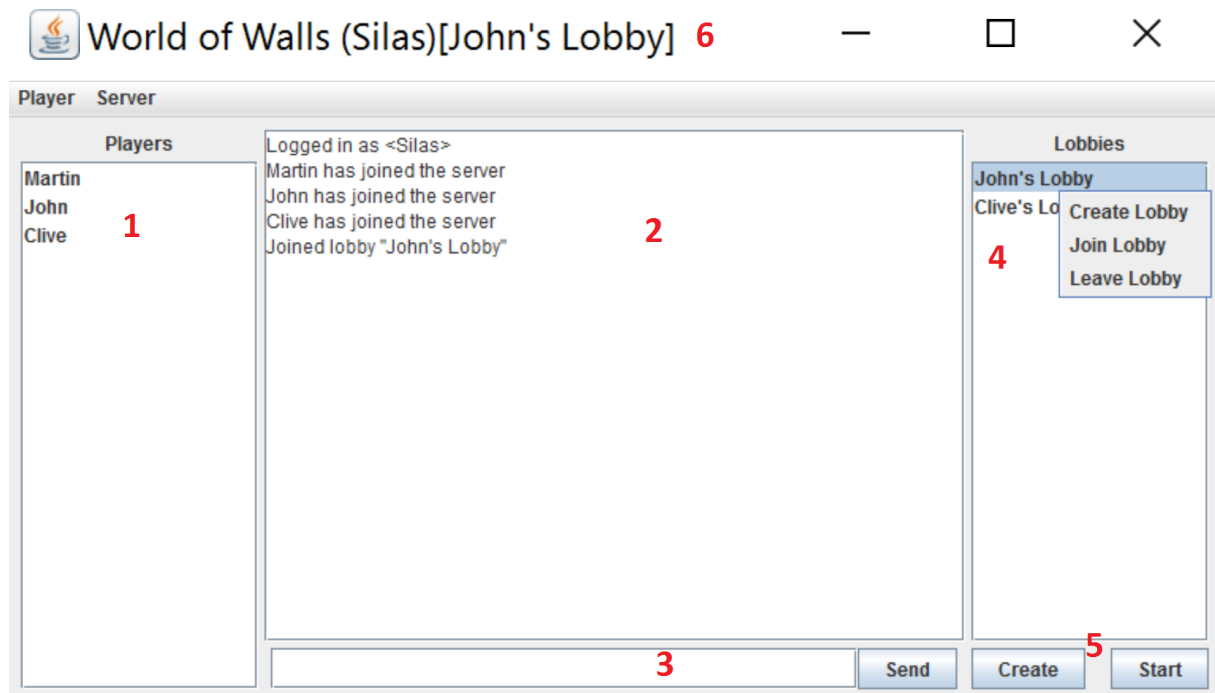
Auf der linken Seite ist eine Liste aller Spieler auf dem Server **[1]**. Durch Rechtsklick auf einen Spieler bekommt man die Option eine Direktnachricht zu verschicken [Whisper to...].

In der Menüleiste kann man im Menü «Player» seinen Benutzer Namen ändern [Change Name] und im Menü «Server» die Highscores anzeigen und eine Nachricht an alle Spieler auf dem Server verschicken [Announcement].

In der Mitte befindet sich das Chatfenster **[2]** welches Benachrichtigungen anzeigt, u.a. Nachrichten, Spieler welche der Lobby oder dem Server beitreten und darunter ein Eingabefeld **[3]** um Nachrichten zu schreiben.



Auf der rechten Seiten ist eine Liste mit allen Lobbys auf dem Server **[4]**. Mit Rechtsklick auf eine Lobby kann man eine neue Lobby kreieren, einer Lobby beitreten oder die eigene Lobby verlassen.

Unterhalb hat es einen Knopf um eine neue Lobby zu kreieren und einen Knopf um ein Spiel mit der eigenen Lobby zu starten [5]. In der Kopfzeile des Fensters steht in runden Klammern der Benutzername und daneben in eckigen Klammern die Lobby in der man sich befindet (falls vorhanden) [6].



Spiel Fenster:

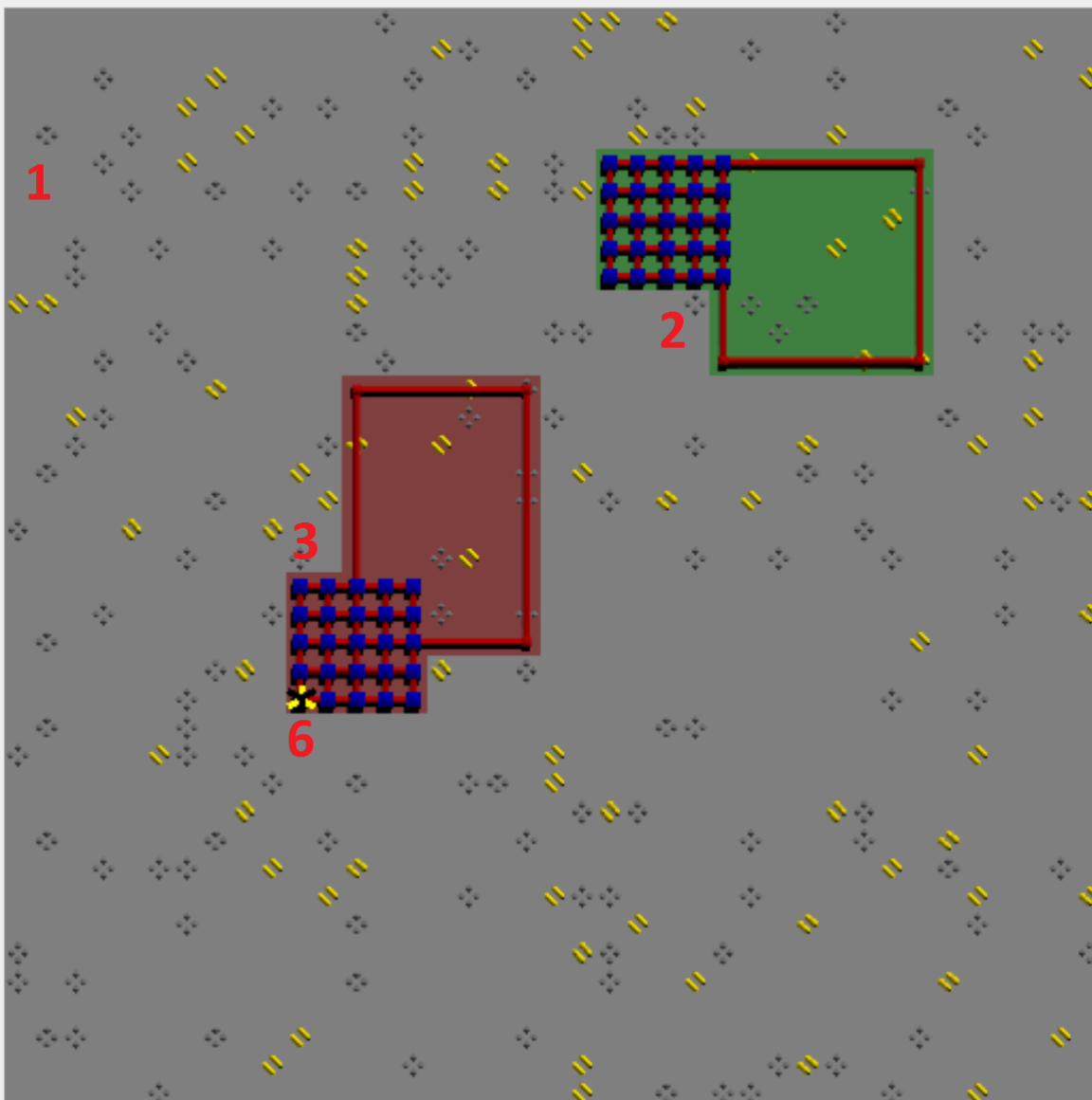
Hier befindet sich das Spielfeld [1]. Darauf befindet sich die eigene [2] sowie die gegnerische [3] Basis. Die Gebiete sowie die Mauern des Spielers sind Grün im Hintergrund, die des Gegners Rot. Alle neutralen Felder sind Grau. Die Bombe mit der man die feindliche Basis angreifen kann ist bei [6] zu sehen. Um diese zu aktivieren muss man nach dem Platzieren nochmal draufdrücken. Die restlichen

Felder sind entweder simpler Boden oder enthalten Gold  oder Stein .

Unterhalb der Karte hat man seine Ressourcen angezeigt [4] und Knöpfe um das Spiel in Fullscreen Modus zu versetzten und den Spielzug zu beenden [5]. Der Knopf [End Turn] zeigt an ob man am Zug ist und muss nach jedem Zug gedrückt werden.



World of Walls: T...



Stone Storage: 77/100 [Income: 100]

Gold Storage: 200/200 [Income: 200] **4**

Toggle Fullscreen

5

End Turn

Spielregeln:

Ziel:

Das Ziel des Spieles ist durch taktisches erobern von Gebieten und erbeuten von Rohstoffen die Basen der Gegner zu zerstören. Es gewinnt der Spieler der als letzter noch Basisfelder besitzt. Hat nach 50 Runden noch kein Spieler gewonnen, so endet das Spiel in einem Unentschieden.

Spielablauf:

Der Spieler der am Zug ist kann durch bauen von Mauern ein Gebiet erobern oder die Basis des Gegners angreifen. Das zu erobernde Gebiet muss mit dem eigenen über mindestens ein Feld verbunden sein. Die Grösse wird durch die Menge an verfügbarem Stein beschränkt. Die Farbe des Rechtecks das die Auswahl anzeigt, gibt an ob die Mauer zulässig ist. Ist es Grün, so kann die Mauer gebaut werden. Ist es Rot, so kann die Mauer aus irgendeinem Grund nicht gebaut werden.

Kosten:

- Mauerstück auf Feld ohne Mauer: 1 Stein
- Gegnerisches Mauerstück überbauen: 2 Stein und 1 Gold
- Bombe werfen: 15 Steine und 20 Gold

Die Erfolgchancen, dass eine Bombe das Gegnerisch Feld zerstört sind proportional zu der Distanz zwischen dem Feld das angegriffen wird und dem nächsten eigenen Feld und ist auf 8 Felder beschränkt. Das heisst, liegt kein eigenes Feld innerhalb 8 Felder, so kann dieses Feld der Basis nicht angegriffen werden.

Jeder Spieler hat ein Grundeinkommen von Steinen und Gold. Mit jedem Ressourcenfeld das man erobert, erhöht sich das Einkommen dieser Ressource um +1. Die gilt für Gold sowie Stein. Das heisst das *Gesamteinkommen = Grundeinkommen + Anzahl der jeweiligen Felder im besitz des Spielers*. Am Anfang jedes Zuges bekommt man das Einkommen gutgeschrieben. Dann hat man die Wahl entweder ein freies Gebiet zu erobern, die Mauern des Gegners zu überbauen oder, falls möglich, versuchen eine generische Basis anzugreifen. Der Spielzug wird mit dem Drücken des **[End Turn]** Knopfes beendet.