



Manual

Programmierprojekt cs108 – Universität Basel

**Die Erroristen: Janice Hablützel, Ken Rotaris, Tunahan Erbay und
Sander Illi**



Contents

Epilepsiewarnung	2
t.error()	3
Spielprinzip	3
Spielvorbereitung	3
Lobby	3
Chat	4
Spielregeln	4
Visuelle Clues	5
Spielende	6
Punkteberechnung	6
Fullscreen	6
Game Dynamics & Mechanics	6
Zusätzlich aktivierbare Hindernisse	6



Epilepsiewarnung

Bei gewissen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden.

Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Verwendung an Ihren Arzt.

Bei der Verwendung eines Videospieles sind folgende Regeln zu beachten, auch für Personen ohne besondere medizinische Vorgeschichte:

- Nicht spielen bei Müdigkeit oder Schlafmangel
- Nur in gut beleuchteten Räumen spielen
- Beim Spielen jede Stunde eine Pause von mindestens 10-15 Minuten einlegen



t.error()

Der Spielklassiker Gorillas (1991) von IBM, neu interpretiert. t.error() ist für 4 Spieler konzipiert und wird der Reihe nach gespielt.

Spielprinzip

Das Spielprinzip ist simpel: Die Programmierer (Spieler) bewerfen sich mit USB-Sticks, welche Exceptions enthalten. Ziel ist es, den Server der anderen Spieler zum Absturz zu bringen durch gegenseitiges Bewerfen mit USB-Sticks, auf denen sich die erwähnten Errors befinden. Der Absturz des Servers eines Spielers führt zu einem Bluescreen bei jenem Spieler. Dieser ist natürlich lediglich animiert, es wird kein echter BSOD provoziert.

Spielvorbereitung

Bevor das Spiel gestartet werden kann, müssen sich die Spieler zusammenfinden, dies geschieht über die Lobbies.

Lobby

Hat sich ein Spieler mit dem Server verbunden, so kann er entweder einer bestehenden Lobby beitreten, oder eine neue Lobby erstellen. Für beide Aktionen steht ein entsprechender Button zu Verfügung, im Bild grün markiert.





Selbstverständlich muss zuerst eine Lobby angewählt werden, bevor dieser beigetreten werden kann. Jede Lobby hat Platz für bis zu vier Spieler.

Chat

Solange das Spiel noch nicht gestartet wurde, können sich die Spieler im Chat unterhalten. Über das Drop-down Menü (rot markiert) können die verschiedenen Chatfunktionen abgerufen werden. Es gibt die Möglichkeiten "to all" (default - sendet an alle Spieler derselben Lobby), "broadcast" (sendet an alle Spieler in allen Lobbies) und eine Whisper-Funktion (Zielspieler aus dem Drop-down auswählen).

Sobald sich vier Spieler gefunden haben und alle auf Ready (grün markiert) geklickt haben, beginnt das Spiel!



Spielregeln

Ein zufällig bestimmter Spieler startet die Runde, in dem er seinen ersten Wurf ausführt. Geworfen wird durch Eingabe eines Winkels und einer Geschwindigkeit oben links im GUI:





Der throw-Button löst den Wurf aus. So können falsche Eingaben noch korrigiert werden, bevor der Wurf ausgeführt wird. Aus diesen beiden Werten wird die Flugbahn des USB-Sticks berechnet. Trifft der USB-Stick einen Spieler, so scheidet dieser aus.

Nach dem Wurf endet die Runde für den jeweiligen Spieler und der nächste noch aktive Spieler ist an der Reihe und darf seinerseits Exceptions werfen.

Visuelle Clues

Es gibt verschiedene visuelle Clues, die die Spieler voneinander unterscheiden. Der grüne Pfeil markiert die eigene Spielerfigur:



Der USB-Stick markiert den Spieler, der momentan am Zuge ist:



Ein getroffener und damit ausgeschiedener Spieler wird schwarz dargestellt:





Spielende

Wird einer der Spieler getroffen, so stürzt dessen Server ab, dies ist für die anderen Spieler ersichtlich, indem der Spieler schwarz gefärbt wird. Sobald nur noch ein Spieler übrig ist, endet das Spiel und ein neues kann gestartet werden.

Punkteberechnung

Die Berechnung der Punkte hängt nicht nur von der Anzahl Treffern ab, sondern auch von der Anzahl getätigter Würfe. Die Punkte setzen sich wie folgt zusammen:

Anzahl Treffer / Anzahl Würfe * 1000

Hinzu kommt, dass der letzte noch aktive Spieler einen Multiplikator mit dem Faktor 2 erhält. Hat also beispielsweise ein Spieler vier Mal geworfen und dabei zwei Treffer erzielt, erhält er 500 Punkte. Ist er der letzte Spieler, der nicht getroffen wurde, erhöht sich dies auf 1000 Punkte durch den Multiplikator. In der Highscore Liste wird nur der höchste je erreichte Punktestand jedes Spielers gespeichert. Das Maximum, das erreicht werden kann, liegt bei 2000 Punkten (jeder getätigte Wurf ein Treffer und x2 für letzter Spieler).

Fullscreen

Mit F1 kann der Fullscreen Modus aktiviert werden. Dieser kann mit ESC oder F1 wieder verlassen werden.

Game Dynamics & Mechanics

Der Spieler, der anfängt, wird zufällig ermittelt.

Die Welt ist begrenzt auf das sichtbare Spielfeld mit der Ausnahme, dass man nach oben (gegen Himmel) das Spielfeld verlassen kann, um hohe Flugbahnen zu ermöglichen.

Die Flugbahn des USB-Sticks wird mit der Hilfe einer ganz normalen Flugbahnberechnung berechnet (es gibt eine Gravitation und die daraus resultierende Beschleunigung, eine Geschwindigkeit und einen Winkel).

Zusätzlich aktivierbare Hindernisse

Die Spielerwelt wird mit randomisiert hohen Servern erstellt, die als Schussbahnhindernisse dienen sollen, wenn diese Option aktiviert ist. Die Server können mithilfe von Beschiessen in diesem Modus zerstört werden, sodass die Flugbahn frei wird.

Ein Weiteres aktivierbares Feature ist ein randomisierter Wind, welcher die Schussbahn beeinflusst.

Die beiden oben erwähnten Features haben es leider nicht in den Release 1.0 geschafft, werden aber möglicherweise als Update oder DLC in Zukunft auf unserer [Homepage](#) zu Verfügung gestellt werden.