



COLLIDING EMPIRES

Manual

1 Inhalt

2	Was ist Colliding Empires?.....	2
2.1	Spiel starten und selbst einen Server hosten.....	2
2.2	Spiel starten und einem Server beitreten	2
3	Navigation im Menu	3
3.1	Home	3
3.1.1	Lobby erstellen/beitreten	3
3.1.2	In der Lobby.....	4
3.2	Leaderboard	4
3.3	Played Games	5
3.4	Chat	5
4	Im Spiel	6
4.1	Ziel des Spiels	6
4.2	Spielelemente.....	7
4.2.1	Münzen.....	7
4.2.2	Gebäude und Felder	7
4.2.3	Einheiten.....	8
4.2.4	Bäume.....	8
4.3	Spielablauf	8

2 Was ist Colliding Empires?

Colliding Empires ist ein Rundenbasiertes Eroberungsspiel ausgelegt für vier Spieler. Du kannst Einheiten anheuern und Gebäude errichten, um dein Reich zu erweitern und stärken.

2.1 Spiel starten und selbst einen Server hosten

Falls du selbst einen Server hosten willst und gleichzeitig spielen musst du zwei Kommandozeilen öffnen. Anschliessend musst du für beide Kommandozeilen in das Verzeichnis wechseln, wo sich die Jar-Datei befindet. Hast du das geschafft startest du mit folgenden Commands den Server und den Client in der respektiven Kommandozeile.

Server:

```
C:\Users\olivi\Desktop\CollidingEmpires>java -jar CollidingEmpires-0.0.1-ALPHA.jar server PORT
```

Wobei du den Port selbst wählen kannst (Zum Beispiel 7090)

Client:

```
C:\Users\olivi\Desktop\CollidingEmpires>java -jar CollidingEmpires-0.0.1-ALPHA.jar client IP:PORT USERNAME
```

Wobei die IP und der Port dem des Servers entsprechen muss und der Username ist frei wählbar und auch optional ist.

2.2 Spiel starten und einem Server beitreten

Falls du nur das Spiel starten und mit einem bereits gestarteten Server verbinden willst gehst du wie folgt vor. Öffne die Kommandozeile auf deinem Computer und wechsele in das Verzeichnis, wo sich die Jar Datei befindet. Anschliessend führst du folgenden Command aus

```
C:\Users\olivi\Desktop\CollidingEmpires>java -jar CollidingEmpires-0.0.1-ALPHA.jar client IP:PORT USERNAME
```

Wobei die IP und der Port dem des Servers entsprechen muss und der Username ist frei wählbar und auch optional ist.

3 Navigation im Menu

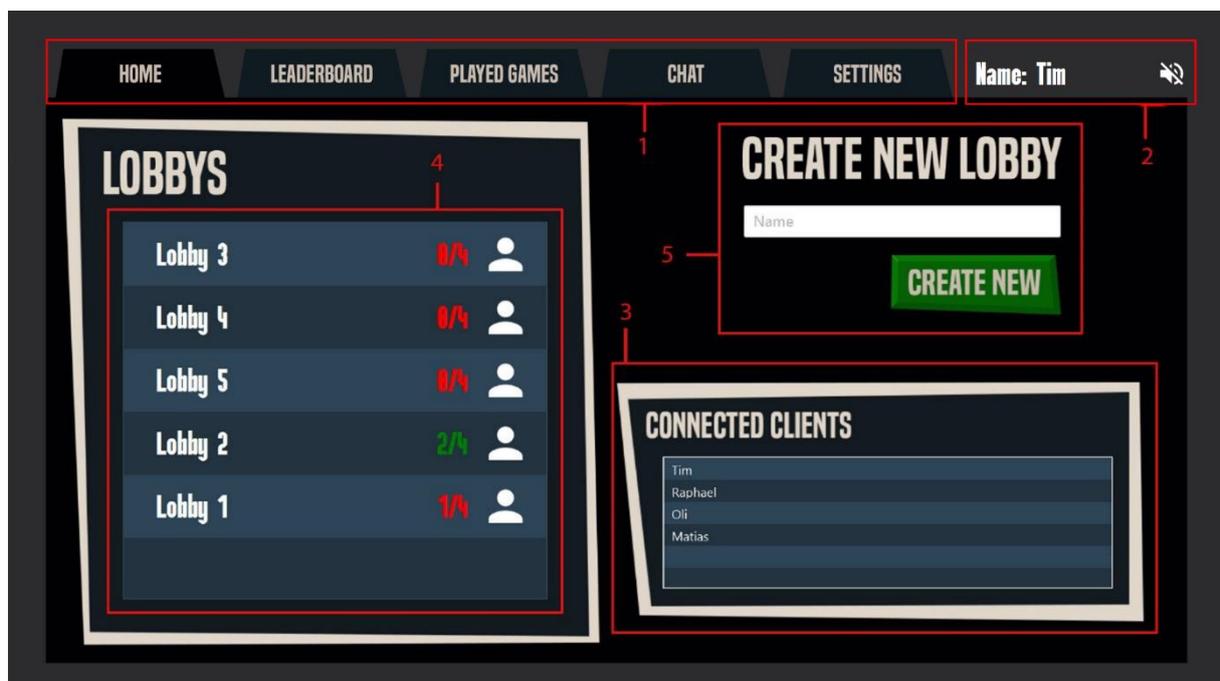
3.1 Home

Nachdem du dich erfolgreich mit dem Server verbunden hast wirst du den Homescreen sehen. Ganz oben siehst du verschiedene Tabs, die du mit einem Linksklick öffnen kannst. **(1)** Rechts davon siehst du deinen Username und das Sound-Toggle. **(2)**

Unten rechts siehst du eine Liste der Usernames aller verbunden Clients mit dem Server. **(3)** Die Liste der Usernames kann hilfreich sein, falls du eine private Nachricht verschicken willst!

Falls du das Spiel wieder verlassen willst musst du die Escape Taste drücken.

Mit der Taste **F11** kann zwischen Fullscreen und Window-Mode gewechselt werden.



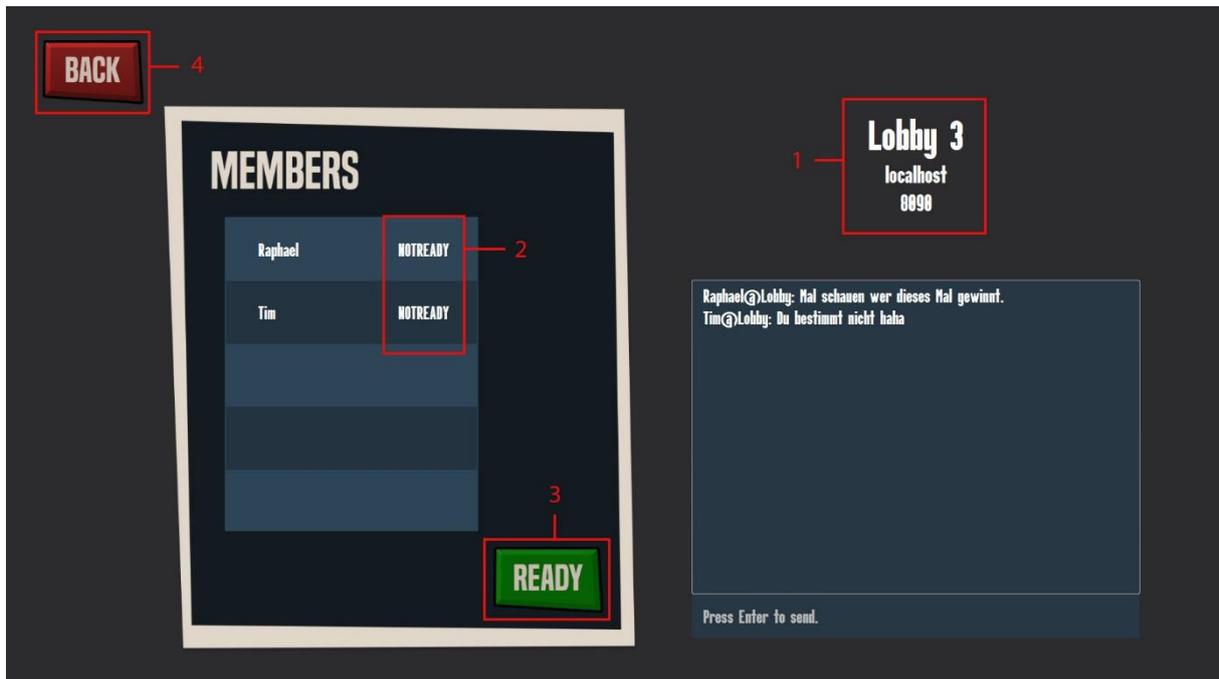
3.1.1 Lobby erstellen/beitreten

Auf der linken Seite des Home Tab siehst du eine Liste aller aktuell vorhanden Lobbys. **(4)** Per Linksklick kannst du einer Lobby in der Liste beitreten, sofern diese noch nicht voll ist.

Falls du eine neue Lobby erstellen willst kannst du dies ebenfalls im Home Tab machen. Tippe den gewünschten Namen der Lobby in das Eingabefeld ein und klicke dann auf «CREATE NEW». **(5)** Die neue Lobby sollte in der Liste links erscheinen und du kannst ihr wie gewohnt beitreten.

3.1.2 In der Lobby

Wenn du einer Lobby beigetreten bist wirst du folgenden Screen sehen:



Oben rechts wirst du den Namen der Lobby sehen. **(1)** Unterhalb vom Lobbynamen siehst du ein Chatfenster. Die Funktionalität des Chats wird im Kapitel 3.4 näher beschrieben. Auf der linken siehst du eine Liste aller Spieler in der Lobby, sowie ihren Status. **(2)** Deinen Status kannst du verändern, indem du auf den «Ready» Button drückst. **(3)** Sobald alle Spieler sich bereit erklärt haben beginnt das Spiel automatisch. Falls du die Lobby wieder verlassen willst, kannst du das mit der Back Option oben links tun. **(4)**

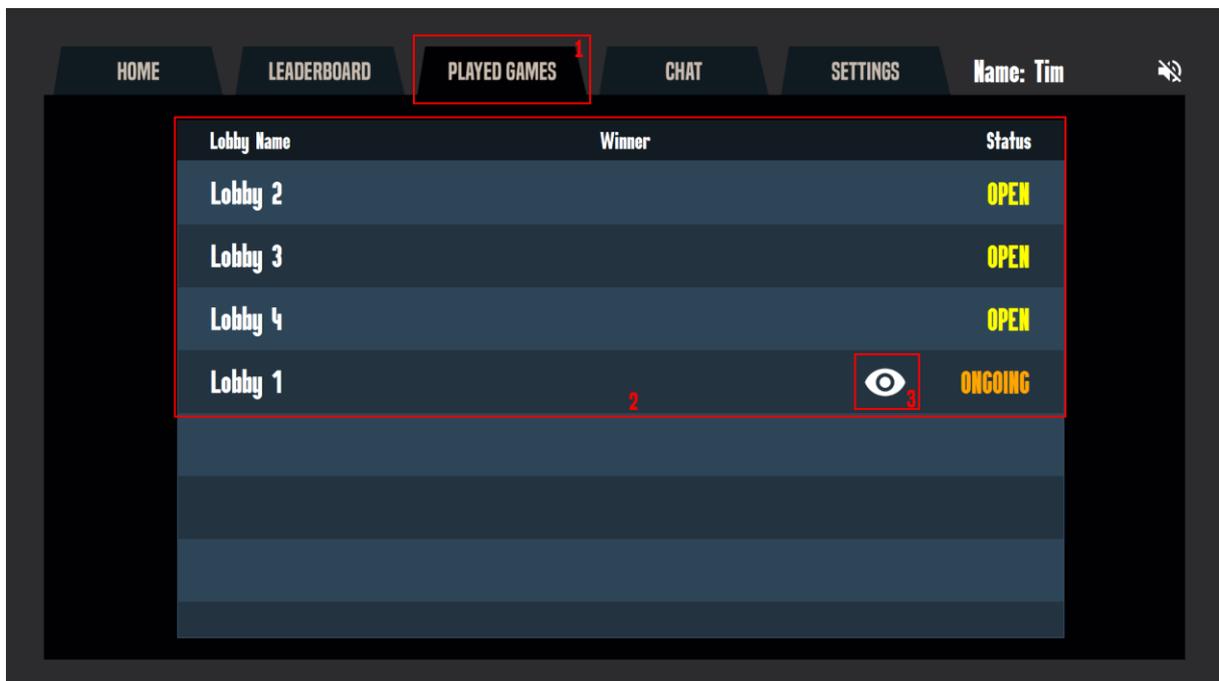
3.2 Leaderboard

Im Leaderboard Tab kannst du sehen welcher Client schon die meisten Spiele gewonnen hat. Versuche die Nummer 1 zu sein!

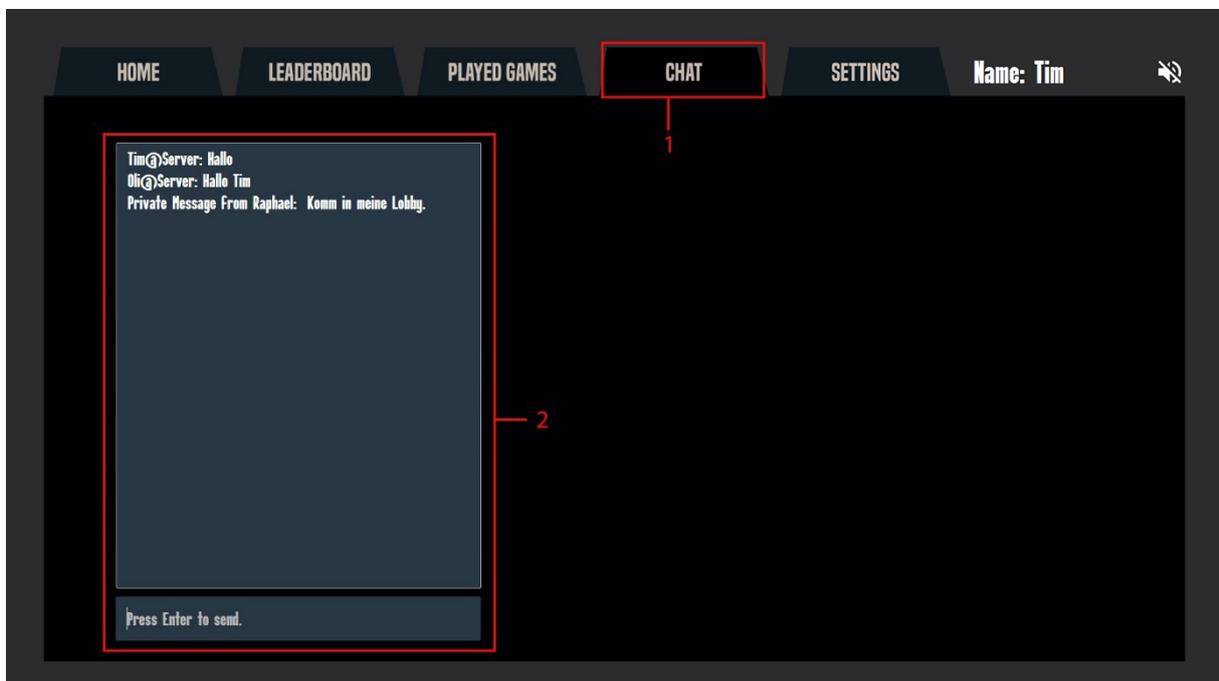
Player Name	Total Games Won
Tim1	2
Tim12	1

3.3 Played Games

In Played Games Tab **(1)** kannst du offene, laufende und beendete Spiele sehen. **(2)** Bei **(3)** kannst du einem laufenden Spiel beitreten und zuschauen (siehe 3.6)



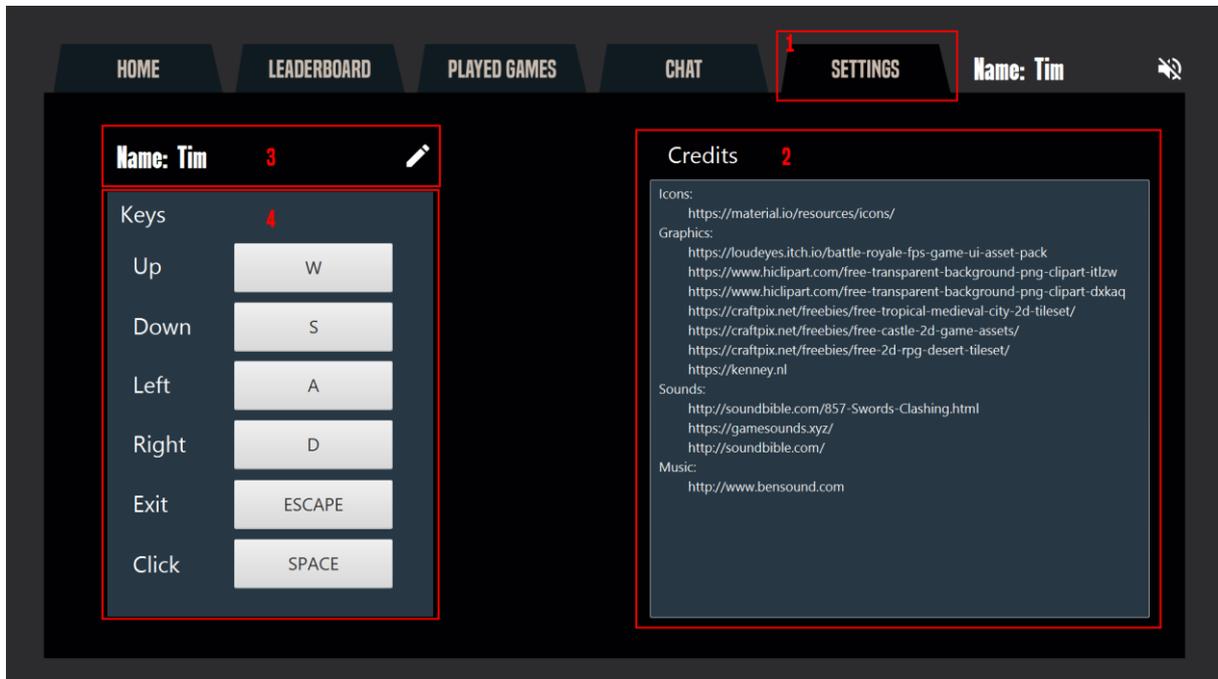
3.4 Chat



Im Chat-Tab **(1)** kannst du mit den anderen verbundenen Clients kommunizieren. Falls du dich in keiner Lobby befindest werden die Nachrichten an alle Clients gesendet, welche mit dem Server verbunden sind. Wenn du dich in einer Lobby befindest wird die Nachricht nur an die Clients in der Lobby gesendet. **(2)** Zusätzlich hast du die Option private Nachrichten zu versenden mit: «@Username:Nachricht», wobei Username der Name des Empfängers ist.

3.5 Settings

Im Settings-Tab **(1)** kannst du bei **(2)** die Credits nachlesen, bei **(3)** deinen Namen ändern und bei **(4)** die Tastenzuweisung ändern. Wenn du mit einem Controller spielen möchtest musst du ihn nur anschließen und kannst mit dem linken Joystick die Maus bewegen, mit «A» Klicken und mit «B» das Spiel verlassen.



3.6 Spectator-Mode

Im Spectator-Mode kannst du nur zuschauen und selbst keine Aktionen durchführen. Über «Leave» kommst du zurück in die Serveransicht. (siehe 3.3 Played Games)



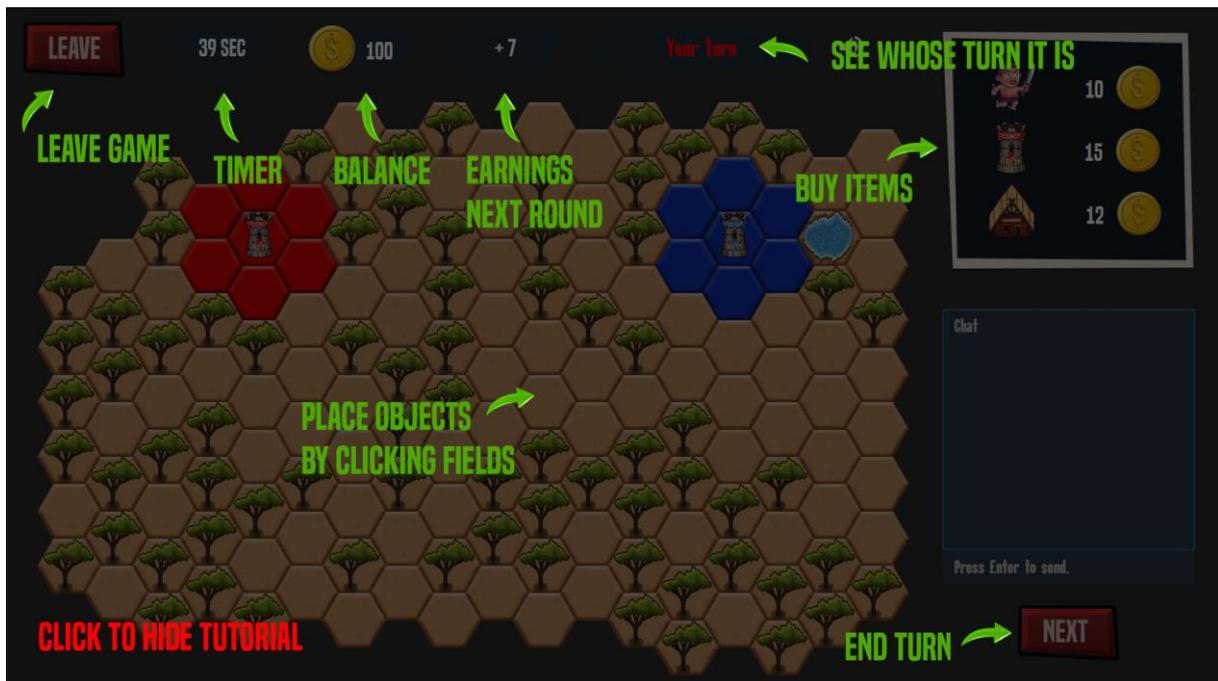
4 Im Spiel

4.1 Ziel des Spiels

Das Ziel in Colliding Empires ist für alle Spieler gleich. Erobere die gesamte Karte, während du dich gegen deine Gegenspieler verteidigen musst. Das Spiel ist gewonnen, falls deine Gegner all ihre Spielfelder verloren haben.

4.2 Tutorial

Zu Beginn des Spiels wird eine kurze Einführung angezeigt.



4.3 Spielelemente

4.3.1 Münzen

Münzen sind die Ressource in Colliding Empires! Mit Ihnen kann ein Spieler Einheiten und Gebäude kaufen. Am Anfang jedes Spielzuges kriegt ein Spieler Münzen auf sein Konto gutgeschrieben. Eroberte Felder und spezielle Gebäude generieren Münzen, Einheiten verbrauchen Münzen pro Runde. Ein Spieler kann nur so viele Einheiten bauen bis die Differenz zwischen Einkommen und Ausgaben minimal ist. Es ist also auch ein wenig ökonomisches Denken gefragt!

4.3.2 Gebäude und Felder

Jeder Spieler startet mit 7 Feldern in seiner Farbe und einem Turm. In folgender Tabelle sind die einzelnen Funktionen und Kosten der Gebäude/Felder aufgelistet.

Art	Kosten	Generierte Münzen pro Runde	Sonderfunktion
Turm	15	-	Erhöht Kampfstufe angrenzender Felder
Farm	12 (+2 pro Farm in Besitz)	3	-
Feld	Erobern	1	Generiert nur sofern sich kein Baum auf dem Feld befindet

Ein Feld mit einer Farm generiert 4 Münzen pro Runde und nicht 3! Das Feld wird in diesem Fall also mitgezählt. Genauso erhält der Spieler Münzen für eigene Felder, obwohl sich Gebäude auf diesen befinden. Eigene Gebäude kann man mit seinen Einheiten zerstören. Die Münzen für das platzieren der Gebäude wird jedoch nicht zurückerstattet.

4.3.3 Einheiten

Einheiten sind dazu da Felder zu erobern und gewachsene Bäume von bereits eroberten Feldern zu beseitigen, da diese sonst keine Münzen mehr generieren. Sie benötigen jede Runde eine bestimmte Anzahl an Münzen, abhängig von ihrer Kampfstufe. **Passe gut auf deine Ausgaben aus**, denn fällt dein Münzkonto ins Negative, dann verschwinden **alle** deine Einheiten! Jede Einheit hat eine Bewegungsreichweite von maximal 2 Feldern, wobei man nur angrenzende Felder erobert kann. Einheiten besitzen alle eine Kampfstufe, die eine wichtige Rolle spielt, wenn es um die Eroberung und Verteidigung von Spielfeldern geht. Einheiten können nur Felder erobern mit einer niedrigeren Kampfstufe als die Eigene. Befand sich eine gegnerische Einheit auf dem eroberten Feld so verschwindet diese vom Spiel. Hat man ein einfacher Soldat gekauft, so kann man ihn aufwerten, um seine Kampfstufe zu erhöhen. Einen Soldaten höherer Stufe kann man also nicht direkt erwerben! Genauere Informationen zu den Einheiten finden man in dieser Tabelle:

Art	Initiale Kosten	Kosten pro Runde	Kampfstufe
Einfacher Soldat	10	1	1
+ Helm	20	5	2
+ Schild & Helm	30	10	3
+ Schild & Rüstung	40	20	4

4.3.4 Bäume

Im Verlauf des Spiels können auf dem Spielfeld zufällig Bäume wachsen. Diese verhindern, dass dieses Spielfeld, sofern im eigenen Besitz, Münzen generiert. Um das Feld wieder freizugeben und den Baum zu entfernen muss sich eine Einheit auf dieses Feld bewegen.

4.4 Spielablauf

Bist im Spiel angekommen wird du am oberen Rand Informationen zu der Runde finden. **(1)** Du siehst einen Timer, der dir zeigt wie viele Sekunden du noch übrig hast, um deinen Zug zu beenden. Rechts davon siehst du den Stand deines Münzkontos, sowie das erwartete Einkommen für die nächste Runde. Zudem wird dir angezeigt, welcher Spieler im Moment an der Reihe ist.

Auf der rechten Seite siehst du den Shop, wo du neue Einheiten und Gebäude kaufen kannst. **(2)** Unterhalb davon ist ein Chatfenster, welches du wie im **Kapitel 3.4** beschrieben bedienen kannst. **(3)**



Die anderen Spieler haben ihren Zug abgeschlossen und jetzt bist du an der Reihe! Nun hast du Entscheidungen zu treffen. Du kannst folgende Dinge tun:

- Bewege deine Soldaten! Klicke dafür auf die Einheit, die du bewegen willst und dann auf das Feld, wohin du sie bewegen willst. Dabei musst du die Kampfstufe deiner Einheit und dem Zielfeld beachten.
- Erhöhe die Kampfstufe deiner Einheiten indem du zuerst im Shop auf den Soldaten klickst. Anschliessend klickt man auf den Soldaten, den man verbessern will.
- Baue eine Farm, um mehr Münzen zu generieren! Klicke dafür auf das Farm Symbol im Shop und anschliessend auf ein Feld, deiner Farbe.
- Baue einen Turm, um deine eroberten Felder zu schützen! Dies machst du analog zum Bauen einer Farm. Du klickst auf das Turm Symbol im Shop und anschliessend auf eines deiner freien Felder.
- Wenn du alle deine gewünschten Züge durchgeführt hast kannst du unten rechts **(4)** die Runde beenden und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Wenn du keine Lust mehr hast zu spielen kannst du die Lobby mit der Option «Leave» oben links verlassen. **(5)**

Du hast gewonnen, wenn du die gesamte Karte erobert oder alle deine Gegner besiegt hast!