

Spielanleitung – Das verrückte Labyrinth

Einleitung

Lieber Abenteurer, in diesem Spiel erwarten dich nicht nur furchteinflößende Gegner, die dir unter Umständen den Verstand rauben, sondern auch andere Gefahren – denn die Stadt bewegt sich. Sei vorsichtig und überlege dir gut, welchen Pfad du einschlägst. Eine falsche Entscheidung kann deinen Plan ruinieren. Auf deiner Reise wirst du Dingen begegnen, die dich bei deinem Abenteuer unterstützen, während andere Elemente dir grossen Schaden zufügen können. Wenn du es noch immer wagst, dich dieser Herausforderung zu stellen, so lese das Untenstehende genau durch.

Bevor du dich aber ins Abenteuer stürzen kannst, benötigst du folgende Voraussetzungen:

- LogMeInHamachi oder ein anderes künstliches lokales Netzwerk.

Wie man dem Spiel beiträgt:

Der Spielbeitritt erfolgt über die Kommandozeile, indem das Jar-File ausgeführt und Client und / oder Server gestartet werden. Dabei muss nur einer der Spieler den Server starten. Um den Client respektive Server zu starten, muss man sich im richtigen Directory befinden und folgende Befehle eingeben:

Serverstart: `java -jar gameboys-dasVerrueckteLabyrinth-0.0.1-BETA.jar server «Port»`

Clientstart: `java -jar.\dateipfad\gameboys-dasVerrueckteLabyrinth-0.0.1-BETA.jar client «IP-Adresse des Hosts» «Port» [Username]`

Die IP-Adresse des Hosts findest du in Hamachi, bzw. im künstlichen lokalen Netzwerk deiner Wahl.

Singleplayer und Multiplayer

Da die Mechaniken im Singleplayer fast identisch mit den Mechaniken im Multiplayer sind, wird dem Leser empfohlen, zuerst die Multiplayer-Anleitung zu lesen, bevor er mit der Singleplayer-Anleitung fortfährt.

Multiplayer

Spielregeln und Ablauf

Das Spiel bietet Platz für bis zu 4 Spieler. Um ein Spiel zu starten, kann einer der Spieler in der den Button "NEW GAME" anklicken und wird somit zum Host eines neuen Spiels. Er muss dann einen Namen für diese Lobby wählen, worauf die anwesenden Spieler (inkl. Host) mit "JOIN GAME" das richtige Spiel auswählen können, um dann diesem auch beizutreten.

Während dem Lobbyaufenthalt hat der Spieler die Möglichkeit, ein Bild als Avatar hochzuladen, mit dem er sich dann auf der Map im Spiel bewegen kann. In der Lobby kann natürlich auch mit den anderen Spielern gechattet werden. Ausserdem kann unter dem Menüpunkt «Help» manuell eingestellt werden, welche Tastaturbefehle man für welche Spielfunktionen verwendet werden sollen. Ändert man dort nichts, so werden die unten beschriebenen Standardbefehle verwendet.

Wenn der Host dann auf "Start-Game" drückt, wird das Spiel gestartet. Jeder Spieler wird dann in der Cyberstadt platziert. Um den Spieler auf seiner Reise zu unterstützen, wird ihm Folgendes auf den Weg mitgegeben:

- Ein Inventar, das Platz für bis zu vier Items hat.
- Ein Konto, das später für den Sieg ausschlaggebend sein wird.

Funktionen:

- Mit den folgenden Tastaturbefehlen kann man seinen Avatar auf der Map bewegen: «W» für eine Bewegung nach Norden, «D» für Osten, «S» für Süden und «A» für Westen.
- Mit der Esc-Taste kann man jederzeit die Fullscreen-Ansicht ein- oder ausschalten.
- Rechts neben dem Spielfeld befinden sich grüne Pfeile. Bei jedem Spielzug hat man die Möglichkeit, eine Zeile bzw. Spalte zu verschieben oder ein Spielstein zu drehen. Reihen verschiebt man, indem man mit der Maus ein Feld der gewünschten Reihe anklickt, welches darauf grün umrandet wird. Danach kann mit den geraden Pfeilen am rechten Rand die Richtung gewählt werden, in welche die Reihe verschoben werden soll.
- Die anderen, gebogenen Pfeile erlauben das Drehen eines Spielsteines im Uhrzeigersinn oder im Gegenuhrzeigersinn. Dazu wählt man auch den Spielstein an, der gedreht werden soll und klickt danach auf den entsprechenden Pfeil.
- Die vier grünen durchsichtigen Flächen an der rechten Seite der Map stellen das Inventar dar, worin sich im Spielverlauf die Items sammeln.
- Die "Turn-Funktion" beendet den Zug des Spielers. Dazu kann entweder die Backspace-Taste benutzt oder mit der Maus den entsprechenden Button geklickt werden.
- Mit «R» würfelt man zu Beginn seines Zuges eine Zahl, die der Anzahl Schritte entspricht, die man zugute hat. Sobald der Schriftzug «Press R» grün aufleuchtet, ist man am Zuge.
- Mit den Reglern unten rechts kann man die verschiedenen Soundaspekte in ihrer Lautstärke kontrollieren.
- Oben rechts befindet sich das Chat-Fenster, wo man mit den anderen Spielern kommunizieren kann.
- Ganz oben in der rechten Ecke hat der Spieler die Möglichkeit, das Spiel zu verlassen.

Das Grundprinzip

Das Grundprinzip des Spiels ist es, möglichst viel Geld in Form von Bitcoins einzusammeln. Dieses wird durch die Bitcoin-Haufen aufgenommen. Durch geschickte Verschiebungen und Verdrehungen auf dem Spielbrett kann der Spieler das Spiel zu seinen Gunsten beeinflussen oder den anderen Spielern den Weg verbauen. Des Weiteren befinden sich Itemshops auf dem Spielbrett, wo im Austausch gegen Geld Items gekauft werden können.

Es gilt zu beachten, dass die verschiedenen Bitcoin-Haufen von unterschiedlichem Wert sind.

Tier 1: Goldene Bitcoins: 200\$

Tier 2: Gemischte Bitcoins: 150\$

Tier 3: Silberne Bitcoins: 50\$

Im Singleplayer-Modus sind diese Werte variabel und gehen aufgrund der Inflation stetig nach oben.

Ein Spielzug

Der Spieler, welcher an der Reihe ist, würfelt mit dem im Spiel implementierten Würfel eine Zahl von 1 – 6. Der Spieler hat die Möglichkeit, Zeilen und Spalten zu verschieben, oder auch Spielsteine zu drehen (im Uhrzeigersinn oder im Gegenuhrzeigersinn). Allerdings gibt es auch diesbezüglich einige Regeln. Wenn der Spieler in seinem Spielzug einen Spielstein dreht, kann er im gleichen Zug auch noch eine Reihe oder eine Spalte verschieben. Hat er allerdings zuerst eine Reihe oder eine Spalte verschoben, kann er im gleichen Zug keinen Spielstein verdrehen. Der Spieler ist aber nie dazu verpflichtet, eine Veränderung vorzunehmen, dies ist optional. Die Hauptphase des Zuges eines jeden Spielers bietet viele Möglichkeiten. Der Spieler kann sich um eine beliebige Zahl kleiner gleich der gewürfelten Zahl durch die Cyberstadt bewegen, allerdings nur durch freie Durchgänge. Nach jedem Schritt wird die gewürfelte Zahl um eins verringert. Betritt der Spieler ein Feld, auf dem sich Geld befindet, wird dieses automatisch aufgehoben. Zusätzlich existieren mehrere Item-Shops, wo der Spieler im Austausch gegen Bitcoins eines von drei möglichen Items kaufen kann. Zu jedem Zeitpunkt ist es dem Spieler möglich, seinen Zug zu beenden, was bewirkt, dass der nächste Spieler an der Reihe ist. Es ist zu keinem Zeitpunkt möglich, über oder durch andere Spieler hindurchzuschreiten.

Die Items im Itemshop

Items können im Verlauf des Spiels auf dedizierten Feldern gekauft werden, sofern man genug Coins gesammelt hat. Um sie später anzuwenden klickt man das entsprechende Item in seinem Inventory an und wählt je nach Item noch das Feld auf der Map aus, auf das man das Item anwenden will. Danach klickt man noch auf „Use Item“, um die gewählte Aktion auszuführen. Die drei Items, die es im Itemshop zu kaufen gibt, sind die folgenden:

Qber:

Dies bewirkt, dass der Spieler im nächsten Zug mit zwei Würfeln würfeln darf, respektive wird eine Zahl von 1 bis 6 zum nächsten Spielzug dazu addiert.

Hack:

Sorgt dafür, dass ein Spielfeld für 4 Spielzüge nicht von Spielern betretbar ist. Kann nur eingesetzt werden, wenn sich auf dem betroffenen Feld kein Spieler und kein Itemstore befindet. Weiterhin darf das Feld nicht bereits gehacked sein.

Loop:

Teleportiert den Spieler auf ein Feld seiner Wahl. Ausgeschlossen davon sind jene Felder, auf denen sich bereits andere Spieler, Treasures oder gehackte Felder befinden.

Singleplayer

Im Vergleich zum Multiplayer-Modus bestreitet der Spieler das Abenteuer hier alleine. Hier geht es nicht darum, mehr Geld als die anderen Mitspieler einzusammeln, sondern möglichst viele Runden nicht unter die Armutsgrenze zu rutschen. Durch die Inflation wird das Geld allerdings immer wertloser und die Armutsgrenze steigt. Dabei ändern sich auch die Preise der verschiedenen Items.