

MorphingBlobs

Änderungen zur 2. Abgabe sind in blauer Farbe hervorgehoben.

Was ist MorphingBlobs?

MorphingBlobs ist ein Echtzeit-Strategiespiel (RTS) bei welchem Sie eine Armee aus verschiedenen, eigenartigen grünen Spielfiguren (nachfolgend „Einheiten“ genannt) steuern. Ziel des Spieles ist es, die eigene Armee aufzubauen und mit dieser alle gegnerischen Einheiten (also alle nicht grünen Einheiten) zu vernichten.

Starten des Programmes

Das Programm kann ganz einfach über Doppelklick auf „MorphingBlobs.exe“ gestartet werden. In dieser Standardkonfiguration startet das Spiel im Fenstermodus bei 1024x768 Pixel Auflösung.

Das Programm kann auch mit folgenden Parametern gestartet werden (es erfolgt kein Error-checking, falsche Parameter führen zu undefinierten Ergebnissen):

-f.....Führt das Programm im Vollbildmodus aus
-r breite höhe.....Führt das Programm mit der angegebenen Auflösung aus
-v.....Version String ausgeben
-d.....Random Answer ;)

Beispiel:

MorphingBlobs.exe -f -r 800 600 um das Spiel im Vollbildmodus bei 800x600 Pixel zu starten

Startbildschirm

Nach dem Starten gelangen Sie zum Startbildschirm, auf welchem Sie verschiedene Optionen einstellen können, bevor Sie das Spiel beginnen. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Map Size: Die Größe des Spielfeldes (klein oder groß)
- Number of Enemies: Anzahl der Computergegner, gegen die Sie spielen (bis zu 3)
- Difficulty: Die Schwierigkeitsstufe der Computergegner (leicht, mittel, schwer)
- Tile Set: Die Umgebung in der Sie spielen. Es stehen Erde und Weltraum zur Verfügung

Mittels des Startbuttons oder ENTER kann das Spiel gestartet werden.

Mittels des Exitbuttons oder ESC verlassen sie das Spiel.

Steuerung

Zum besseren Verständnis bitte [Anhang auf letzten Seiten](#) betrachten!

Verschieben des Kartenausschnittes

Dies kann auf drei verschiedene Arten erreicht werden:

- Bewegen Sie die Maus an den oberen, unteren, linken oder rechten Fensterrand, um den sichtbaren Bereich in die entsprechende Richtung zu verschieben
- Benutzen Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur, um den sichtbaren Bereich in die entsprechende Richtung zu verschieben
- Klicken Sie auf den entsprechenden Bereich auf der Minimap

Ändern der Perspektive

Halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus, um die Blickrichtung zu drehen bzw. zu kippen. [Nach dem loslassen der Maustaste schwenkt die Kamera wieder in die Standardperspektive zurück, was das Steuern ihrer Einheiten vereinfacht.](#)

Beenden des Spieles

Das Spiel kann jederzeit durch Drücken der **ESC** Taste auf der Tastatur beendet werden. Dadurch wird das Spiel ohne weitere Rückfrage beendet [und Sie kommen wieder zum Startbildschirm.](#)

Auswählen von Einheiten

Bevor Sie einer Einheit einen Befehl erteilen können, müssen Sie diese zunächst auswählen. Ausgewählte Einheiten haben eine runde Umrandung,

- Um eine einzelne Einheit auszuwählen, einfach anklicken
- Um weitere Einheiten zur Auswahl hinzuzufügen oder zu entfernen, klicken Sie diese bei gedrückter *SHIFT* Taste an
- Um mehrere Einheiten auf einmal auszuwählen, ziehen Sie mit der linken Maustaste einen Rahmen. [Auch hier kann die *SHIFT* Taste zum hinzufügen verwendet werden.](#)

Die aktuelle Auswahl kann auch gespeichert werden, indem Sie *STRG+Nummerntaste* drücken. Die gespeicherte Auswahl lässt sich dann mittels *Nummerntaste* wieder abrufen.

Befehle erteilen

Um den ausgewählten Einheiten Befehle zu erteilen, können Sie die Schaltflächen auf der rechten unteren Bildschirmseite verwenden, eventuell gefolgt von einer Auswahl des Ziels.

Der linke Buchstabenblock der Tastatur (QWE-ASD-ZXC) entspricht den neun Schaltflächen, so können Sie diese alternativ verwenden.

Statusbalken

[Über Ihren Einheiten werden Balken angezeigt, die den Zustand der Einheit übersichtlich wiedergeben.](#)

[Der grüne Balken zeigt den Gesundheitszustand der Einheit. Er verfärbt sich rot, wenn die Einheit Schaden nimmt.](#)

[Der blaue Balken zeigt den Fortschritt des aktuellen Morph/Splitprozesses.](#)

[Sollten die Balken als störend empfunden werden, kann man sie mit *TAB* ein-/ausschalten.](#)

Kriegsnebel / Fog of War

[Jede Ihrer Einheiten hat einen bestimmten Sichtradius. Sie können gegnerische Einheiten nur dann erkennen, wenn sie sich in Sichtweite Ihrer Einheiten befinden. Zonen auf dem Spielfeld, in denen Sie momentan keine Sicht haben, werden abgedunkelt dargestellt.](#)

Gameplay

Das Gameplay umfasst das sammeln von Kristallen, welche für den Aufbau der Armee notwendig sind, den Aufbau der Armee selbst und den Angriff auf den Gegner.

Kristalle sammeln

Kristalle sind kleine violette Kugeln, welche auf dem Spielfeld verteilt sind. Wieviel Kristall Sie momentan besitzen, sehen Sie am oberen rechten Bildschirmrand.

Um Kristalle einzusammeln, wählen Sie einen oder mehrere *Blobs* aus und klicken mit der **rechten** Maustaste auf die Kristalle. Die *Blobs* beginnen dann, Kristall abzubauen. Ist ein Kristall erschöpft, suchen sich die *Blobs* automatisch den nächsten Kristall. [Alternativ können Sie auch die D Taste drücken und anschließend mit der linken Maustaste auf das Spielfeld klicken, worauf automatisch die dem ausgewählten Punkt am nächsten liegenden Kristalle abgebaut werden.](#)

Hinweis: Nur „Blob“ Einheiten können Kristalle aufsammeln.

Armee aufbauen

In MorphingBlobs gibt es keine Gebäude, in denen Einheiten ausgebildet werden. Stattdessen können auf folgende Arten neue Einheiten erzeugt werden:

- **Split:** Dadurch wird ein *Blob* in zwei neue *Blobs* aufgeteilt, ähnlich einer Zellteilung. Um dies zu erreichen, wählen Sie einen oder mehrere Blobs aus und klicken auf die Schaltfläche „Split“ (alternativ Taste E drücken). Hinweis: Nur „Blob“ Einheiten können splitten
- **Morph:** Viele Einheiten können zu neuen Einheiten „morphen“. Benützen Sie dafür die vorgesehenen Schaltflächen bzw. die Tasten Z/X/C auf der Tastatur (engl. Tastaturlayout)

Aktionen / Angriff

Verschiedene Aktionen sind verfügbar und können wie folgt genutzt werden:

- **Stop:** Klicken Sie auf die Stop-Schaltfläche (alternativ Taste Q), um alle ausgewählten Einheiten zu stoppen.
- **Move:** Bewegt die ausgewählten Einheiten zum Zielpunkt. Klicken Sie auf die Move-Schaltfläche (alternativ Taste W) und anschließend auf den Zielpunkt. Alternativ können Sie auch gleich mit der **rechten** Maustaste auf den Zielpunkt klicken.
- **Split:** Siehe oben. Hinweis: Hierfür benötigen Sie Kristalle
- **Mine:** [Kristalle abbauen, siehe oben.](#)
- **Attack:** Befiehlt Ihren Einheiten, anzugreifen. Klicken Sie auf die Attack-Schaltfläche (alternativ Taste A) und anschließend auf eine gegnerische Einheit oder eine Zone, in der der Angriff erfolgen soll. Eine gegnerische Einheit kann auch angegriffen werden, indem diese mit der **rechten** Maustaste angeklickt wird.
- **Morph to...:** Siehe oben. Hinweis: Hierfür benötigen Sie Kristalle

Spielende:

Sie gewinnen das Spiel, wenn alle gegnerischen Einheiten eliminiert wurden. Wenn Sie all Ihre Einheiten verlieren, haben Sie das Spiel verloren.

Taktiken

Um zu gewinnen, müssen Sie eine geeignete Taktik entwickeln. Nachfolgend einige Anhaltspunkte:

- Am Anfang sollten Sie Blobs splitten, bis Sie etwa 9-10 Blobs haben, und diese Kristalle abbauen lassen. Dies gewährt Ihnen das notwendige Einkommen, um Ihre Armee

aufzubauen. Morphen Sie auch gleich danach mehrere „Muffin“-Einheiten, welche Sie anschließend zu besseren und stärkeren Einheiten weiterentwickeln können.

- Beginnen Sie dann, weiter Blobs zu splitten und diese dann in Kampfeinheiten zu morphen. Vergessen Sie nicht, dass die meisten Einheiten durch morphen noch weiter verbessert bzw. spezialisiert werden können.
- Stellen Sie früh genug den „Slimetower“ auf, der Ihnen das Upgrade zu verbesserten- und Lufteinheiten gewährt.
- Beachten Sie, dass jede Einheit Ihre Vor- und Nachteile hat. Außerdem können manche Einheiten nur Boden- oder nur Luftziele angreifen. [Siehe auch Anhang!](#)

Cheats

Drücken Sie F10, um den Cheatmodus ein- oder auszuschalten. Im Cheatmodus splitten und morphen Ihre Einheiten 10x so schnell, und Sie erhalten 10x so viele Kristalle. [Außerdem wird der Fog of War ausgeschaltet](#), wodurch sie das ganze Spielfeld sehen können.

Anhang

- [Interface-Übersicht](#)
- [Tech-Tree-Übersicht](#)

Debug-und Funktionstasteninfo

Einheit beim Splitten

Spielfeld

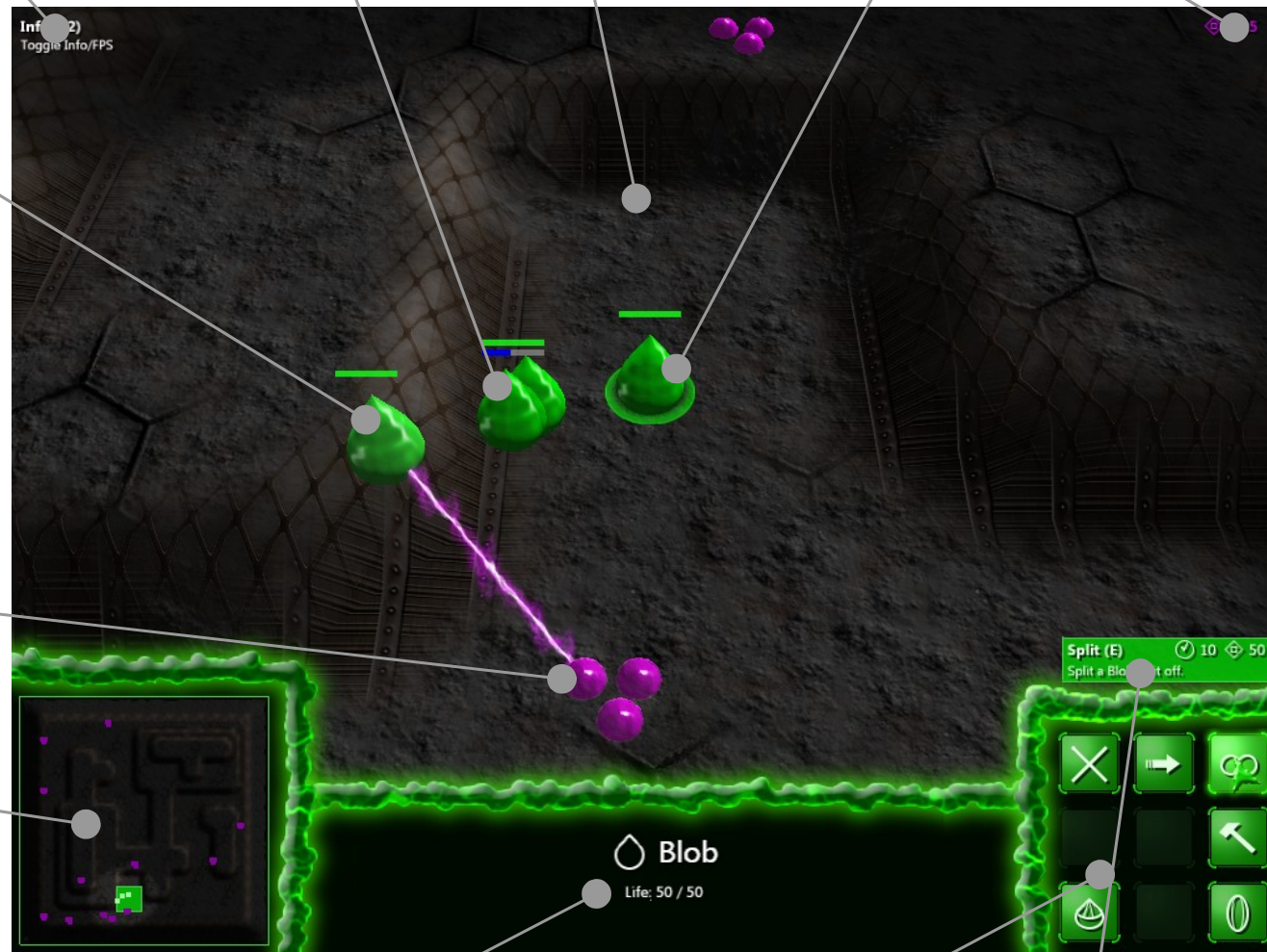
Ausgewählte Einheit

Kristalle des Spielers

Einheit beim Abbau von Kristallen

Kristalle

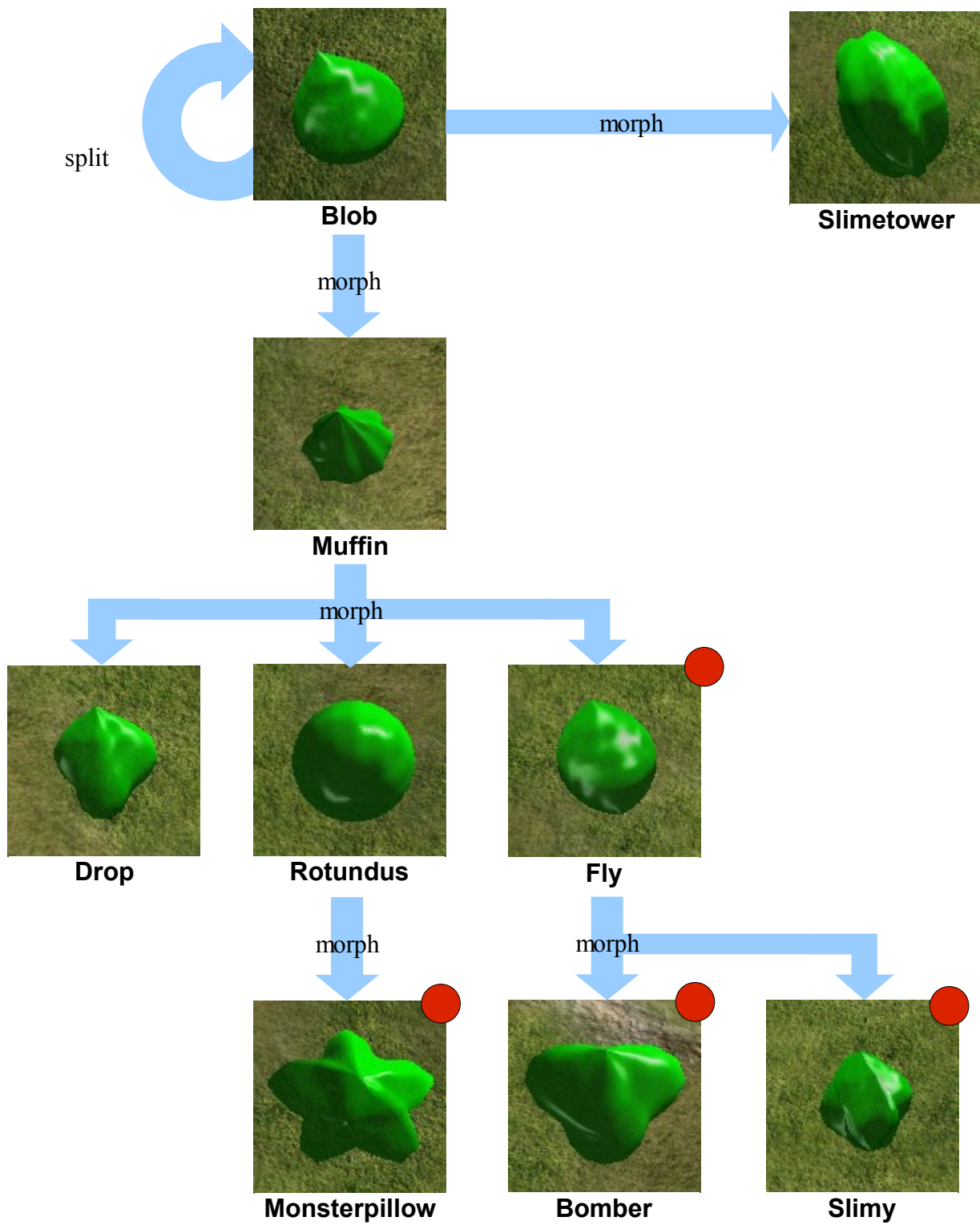
Minimap



Informationen zur
ausgewählten Einheit

Schaltflächen zum Erteilen
von Befehlen

Beschreibung der Schaltfläche
mit Angabe der benötigten Zeit
und Kristalle für die Aktion

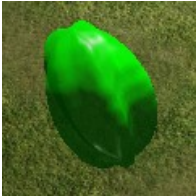


● Mit dem roten Punkt gekennzeichnete benötigen den Slimetower, bevor sie gebaut werden können!



Blob

Einfacher Arbeiter. Kann Kristalle abbauen. Kann in zwei identische Blobs „splitten“. Kann zu „Muffin“ morphen.



Slimetower

Eine unbewegliche Struktur, die als Voraussetzung für „Monsterpillow“, „Fly“, „Bomber“ und „Slimy“ dient. Hat auch Defensivfähigkeiten, welche jedoch nicht sehr effizient sind. Man sollte daher nur einen Slimetower morphen.



Muffin

Eine einfache Bodenkampfeinheit, die allerdings nicht sehr effizient ist. Man sollte sie daher umgehend zu einem „Drop“, „Rotundus“ oder „Fly“ weitermorphen.



Drop

Eine einfache Bodenkampfeinheit, die auch gegen Angriffe aus der Luft verteidigen kann.



Rotundus

Eine mittlere Bodenkampfeinheit. Ist gut gegen andere Bodeneinheiten, kann jedoch keine Angriffe aus der Luft abwehren.



Monsterpillow

Eine schwer gepanzerte Bodenkampfeinheit, die nicht leicht umzubringen ist. Ist gut gegen andere Bodeneinheiten, kann jedoch keine Angriffe aus der Luft abwehren.



Fly

Ein leichter, schneller und wendiger Kampfflieger, der sowohl Boden- als auch Luftziele anvisieren kann.



Bomber

Eine schwer gepanzerte Lufteinheit, die Bodenziele bombardiert. Ist jedoch gegenüber Lufteinheiten hilflos.



Slimy

Ein Kampfflieger, der speziell auf fliegende Gegner spezialisiert ist. Verursacht großen Schaden auf gegnerische, fliegende Einheiten, kann sich jedoch nicht gegen Attacken vom Boden wehren.