

Hexwars Benutzerhandbuch

Patrik Schönfeldt

05.02.2012



Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	2
2	Installation	2
2.1	Linux	2
2.2	Windows	2
3	Steuerung	2
3.1	Menu	2
3.2	Spielfeld	2
3.2.1	Tastatur	2
3.2.2	Maus	2
3.3	Kampf	2
4	Einheiten	2
4.1	Krieger	3
4.2	Magier	3
4.3	Scout	4
4.4	Terraformer	4
4.5	Spirit	5

1 Einführung

2 Installation

Wer den Quellcode nicht selber kompilieren will, findet fertige Pakete.

2.1 Linux

Paket installieren, starten

Für Ubuntu geht auch: `ppa:fighting-bytes/current`

2.2 Windows

Vor dem Starten manuell MSVC++2010 Runtime¹ installieren.

3 Steuerung

3.1 Menu

Maus

WASD, Pfeiltasten, Enter, Leertaste

3.2 Spielfeld

3.2.1 Tastatur

Numpad

3.2.2 Maus

Klicken

3.3 Kampf

4 Einheiten

In Hexwars gibt es verschiedene Einheiten, die alle ihre Stärken und Schwächen haben. Um gegen deine Gegner bestehen zu können, ist es ratsam, ihre

¹<http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=5555>

wichtigsten Eigenschaften zu kennen. Jede Einheit besitzt dabei eine Sichtweite, eine Geschwindigkeit, eine Energie sowie eine Stärke. Die Stärke gibt dabei auch an, wie viel Energie die Einheit maximal haben kann.

4.1 Krieger

Der Krieger ist die stärkste Einheit im Spiel, im direkten Kampf ist er kaum zu schlagen. Sein immenser Energiebalken bildet dabei sogar nur 2/3 seiner Stärke ab. Aufgrund seiner begrenzten Sichtweite eignet sich der Krieger nur bedingt für die Jagt nach gegnerischen Magiern, da diese ihn weit im Voraus entdecken und fliehen können.



Abbildung 1: Krieger

Name	Krieger
Sichtweite	2
Geschwindigkeit	2
Energie	100
Stärke	150

Tabelle 1: Krieger

Der natürliche Feind des Kriegers ist der Terraformer (Abschnitt 4.4), aber auch vor beständigem Beschuss durch Magier muss sich der Krieger in Acht nehmen.

4.2 Magier

Magier sind die wichtigsten Einheiten im Spiel. Hast du keinen Magier mehr auf dem Feld, hast du das Spiel verloren. Nichtsdestotrotz lohnt sich ein offensiver Einsatz: Durch ihre gigantische Weitsicht decken Magier einen großen Teil des Spielfelds auf.



Abbildung 2: Magier

Name	Magier
Sichtweite	4
Geschwindigkeit	2
Energie	15
Stärke	20

Tabelle 2: Magier

Magier besitzen die Spezialfähigkeit, Spirits (Abschnitt 4.5) zu beschwören. Diese erscheinen maximal drei Felder vom Magier entfernt auf dem Weg des Magiers. Das entsprechende Feld ist durch einen blauen Kreis markiert.

4.3 Scout

Der Scout ist nicht nur die schnellste Einheit im Spiel, sondern besitzt darüber hinaus auch eine überdurchschnittliche Sichtweite. Diese Kombination versetzt ihn in die Lage, eine hervorragende Aufklärungseinheit abzugeben. Durch die immer noch recht hohe Stärke schlägt sich der Scout zudem wacker gegen die meisten feindlichen Einheiten, die ihm auf seinem Weg begegnen.



Abbildung 3: Scout

Name	Scout
Sichtweite	3
Geschwindigkeit	3
Energie	50
Stärke	75

Tabelle 3: Scout

In Acht nehmen muss sich der Scout vor allem vor Kriegern, die sich ihm in den Weg stellen. Zwar haben Krieger keine Chance, einen Scout einzuholen – doch je länger ein Laufweg ist, um so mehr gibt es abzuschneiden.

4.4 Terraformer

Der Terraformer zeichnet sich vor allem durch seine einzigartige Spezialfähigkeit aus, Gelände zu verwandeln. Taktisch wird somit zum Beispiel möglich, den Gegner durch neu gebaute Landbrücken zu überraschen. Es sollte aber bedacht werden, dass der Terraformer bei seinem Einsatz verbraucht wird – trifft deine Wahl also weise, sie kann Spielentscheidend sein.



Abbildung 4: Terraformer

Name	Terraformer
Sichtweite	2
Geschwindigkeit	2
Energie	20
Stärke	25

Tabelle 4: Terraformer

Ebenfalls nützlich sind Terraformer im Kampf gegen Krieger (Abschnitt 4.1): Ehe der Krieger sich versieht, hat der Terraformer ihn schon „tiefer gelegt“. Doch diese Aktion ist die letzte, die ein Terraformer ausführen kann. Der Terraformer sollte sich vor allem vor Scouts in Acht nehmen, gegen die er diesen Trick aufgrund ihrer Geschwindigkeit nicht anwenden kann. Trifft der Terraformer auf Spirits oder Magiern, hat er eine gute Chance auf den Sieg, stellt er sich diesen also ebenfalls im direkten Kampf.

4.5 Spirit

Spirits wirken in ihrer Erscheinungsform klein und schwach, sind aber nicht zu unterschätzen. Da sie komplett aus Energie bestehen, können sie diese im Gegensatz zu allen anderen Einheiten direkt und zu 100% einsetzen. Das bedeutet zwar zum einen, dass sie nach dem Einsatz aufhören zu existieren, bei diesem aber maximale Wirkung entfalten können.



Abbildung 5: Spirit

Name	Magier
Sichtweite	2
Geschwindigkeit	2
Energie	5
Stärke	5

Tabelle 5: Spirit

Spirits ziehen gegnerischen Einheiten in jedem Fall volle fünf Punkte ihrer Energie ab oder heilen befreundete Einheiten um ebenso viele Punkte. Gewiefte Magier (Abschnitt ssect: magician) benutzen ihre Spirits manchmal sogar als Fernkampfwaffe, indem diese sie ohne Umwege direkt auf den Feind schleudern.