

Willkommen beim BOB - Blumenhandel!

1. Spielhandlung

Sie sind stolzer Inhaber eines florierenden (haha Wortspiel...) Blumengeschäftes. Die BOB-Mädels lieben es, sich mit Ihren tollen, großen und farbig blühenden Blumen beliefern zu lassen. Sie führen Blumen in 10 verschiedenen Farben, die alle gleich beliebt sind:



Abb. 1.1: Blumenfarben in X-Cog_{LTP}

Sie verfügen über eine Flotte von zwei Lastwägen, eine luxuriöse Telefonannahmezentrale und eine eigene Nachzuchtgärtnerei.

Während des Spiels müssen Sie mehrfach Bestellungen annehmen, ihre Lastwägen beladen, die Blumen ausliefern und die gelieferten Blumenfarben nachzüchten.

2. Spielablauf im Detail und Spielbedienung

Nach dem Aufruf von X-Cog_{LTP} gelangen Sie in den Startbildschirm:



Abb. 2.1: Startbildschirm von X-Cog_{LTP}

Geben Sie hier als erstes Ihren (Spitz-) Namen ein, oder, falls Sie schon einmal gespielt haben, wählen Sie Ihr Kürzel aus der Combobox unter dem Textfeld für den Spielernamen, damit Ihre Ergebnisse nicht irrtümlich mit „noname“ geführt werden. Klicken Sie auf „Spielanleitung lesen“, um eine ausführliche Spielbeschreibung (ein Browserfenster mit dieser Anleitung wird geöffnet...) zu lesen.

„Highscores ansehen“ zeigt die aktuellen Bestwerte.

„Neues Spiel starten“ führt Sie schließlich direkt zur Bestellannahme. Vorher sollten Sie allerdings einen Blick auf die Spieleinstellungen werfen, indem Sie auf „Einstellungen ändern“ klicken:

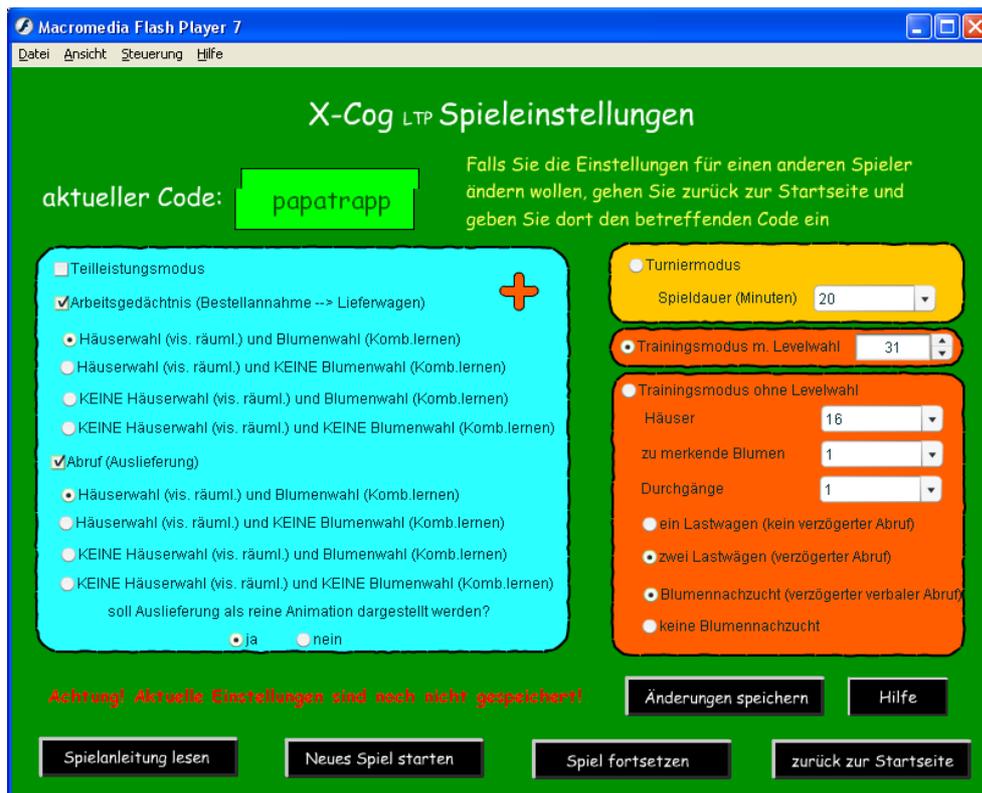


Abb. 2.2: Spieleinstellungen in X-Cog

In der vorliegenden Version funktionieren alle Einstellungen auf der rechten Seite, d.h. Sie können zwischen drei Betriebsmodi wählen:

- Dem Turniermodus, in dem Sie für eine von Ihnen festlegbare Spieldauer versuchen müssen, so viel Geld wie möglich zu verdienen, indem Sie so viele Blumen, wie Sie sich selbst zutrauen, gleichzeitig ausliefern. Der Turniermodus wird im Augenblick zu Forschungszwecken verwendet.
- Dem Trainingsmodus mit Levelwahl (empfohlen): Hier können Sie zunächst eine von 40 Schwierigkeitsstufen auswählen, oder die vorgeschlagene Schwierigkeitsstufe übernehmen (im Beispiel oben hat der Spieler „papatrapp“ bereits Level 30 erfolgreich absolviert, deshalb wird Stufe 31 vorgeschlagen). Danach spielen Sie die für diesen Level vorgegebene Anzahl an Durchgängen, Lastern, auszuliefernden Blumen und Häusern und müssen evtl. noch ihre Blumen nachzüchten. Wie viele Häuser, Blumen, Durchgänge etc. der von Ihnen gewählte Level aufweist, sehen Sie, wenn Sie

auf „Änderungen speichern“ klicken. Danach werden die entsprechenden Felder mit den Einstellungen, die für die gewählte Schwierigkeitsstufe gelten, gefüllt.

- Dem Trainingsmodus ohne Levelwahl, in dem Sie einfach frei selbst einstellen können, mit welchen Vorgaben Sie spielen wollen.

Treffen Sie ihre Wahl und klicken Sie dann auf „Änderungen speichern“. Um direkt ein neues Spiel zu starten, klicken Sie anschließend auf „neues Spiel starten“.

Wenn Sie gleich im Startbildschirm (Abb. 2.1) auf „neues Spiel starten“ klicken, wird ein neues Spiel im Trainingsmodus mit automatischer Levelwahl (falls neu, Level 1, sonst eine Stufe höher als das höchste erfolgreich bearbeitete Level) gestartet.

2.1 Spielablauf im Trainingsmodus

Nach dem Spielstart sehen Sie:

- einen noch leeren Bildschirm
- einen Plan der Siedlung, in der Sie ausliefern müssen
- einen roten Lastwagen, sowie einen BOB, der darauf wartet, diesen zu beladen.

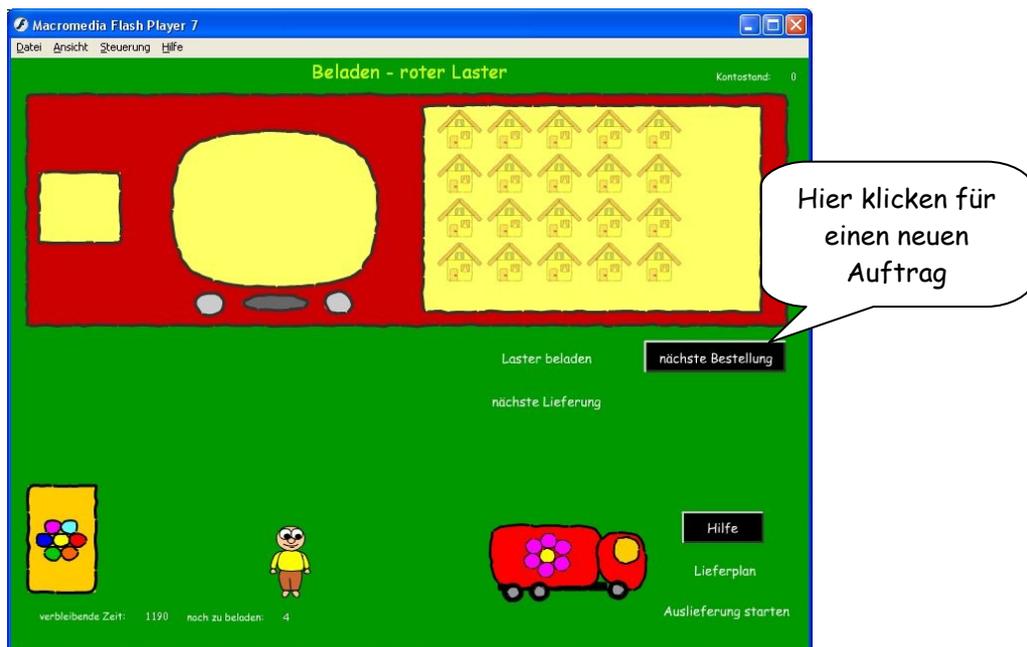


Abb. 2.3: Bestellannahme zu Spielbeginn

Klicken Sie zunächst auf „nächste Bestellung“, und Sie sehen eine BOB-Frau, die eine Blume ordert. Die Farbe der gewünschten Blume wird links vom Bildschirm angezeigt, das Haus, in dem die Bestellerin wohnt, ist rechts davon zu sehen.



Abb 2.4: Neue Bestellung

In der obigen Abbildung dargestellten Beispiel wird eine graue Blume bestellt. Das Haus der Abnehmerin befindet sich in der zweiten Zeile und der zweiten Spalte.

Versuchen Sie, sich Farbe und Position zu merken.

Klicken Sie nun so oft auf „nächste Bestellung“, bis die Blumenzahl ihrer Schwierigkeitsstufe erreicht ist und der Button „Laster beladen“ angezeigt wird.

Klicken Sie dann auf „Laster beladen“, um den roten Laster zu beladen. Schon erscheinen alle Blumenfarben, die bestellt wurden, und Sie können die Lieferung einladen: Klicken Sie dazu zuerst auf die Blumenfarbe, dann auf das zugehörige Haus und schließlich auf „nächste Lieferung“. War Ihre Auswahl richtig, dann setzt sich der BOB in Bewegung und lädt eine Blumenkiste in den roten Lastwagen. War Ihre Auswahl falsch, entweder, weil es sich um das falsche Haus, oder weil es sich um die falsche Farbe handelt (oder beides...), bleibt der BOB ruhig stehen und Sie müssen mit einer anderen Kombination Ihr Glück versuchen. Wie viele Blumen Sie noch einzuladen haben, sehen Sie unter „noch zu beladen“ am unteren Bildschirmrand.

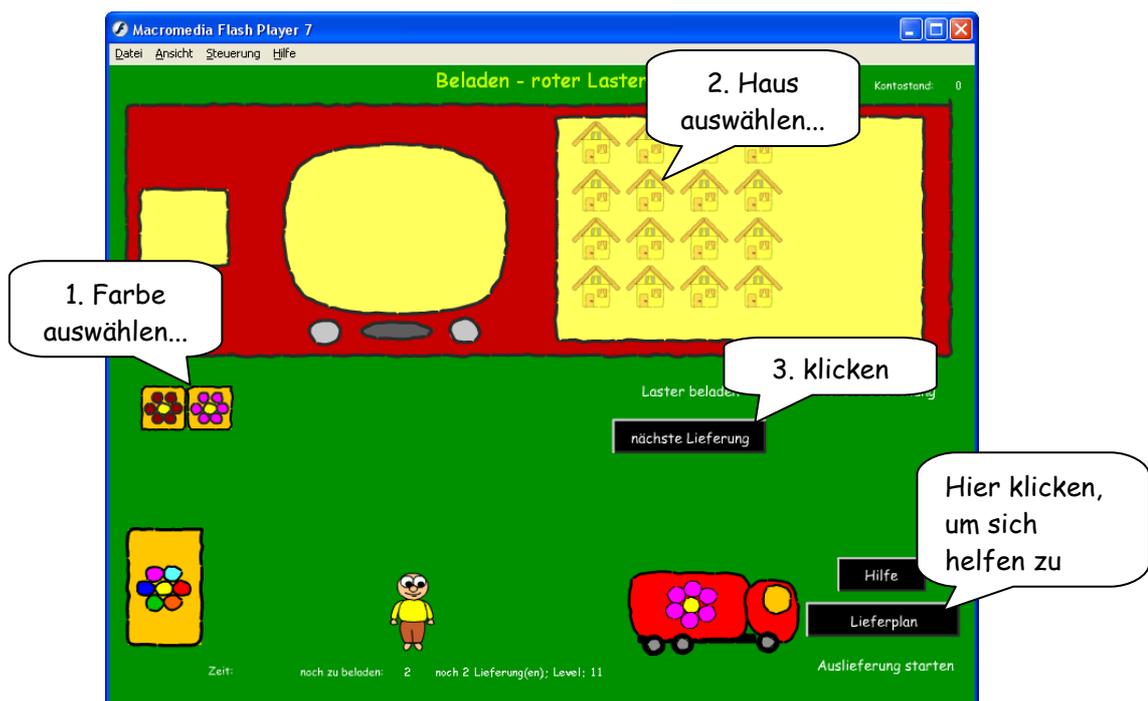


Abb 2.5: Laster beladen

Wenn Sie sich nicht mehr sicher sind, wo die Damen, welche die Blumen bestellt haben, wohnen, können Sie auf „Lieferplan“ klicken. Die Häuser, aus denen bestellt wurde, erscheinen dann kräftiger gezeichnet und Sie müssen sich nur noch an die zugehörigen Farben erinnern.

Sind alle Blümelein verladen, beginnt, abhängig vom gewählten Level, eventuell das gleiche Spiel von vorne: Auf der Bildfläche erscheint dann statt dem roten ein blauer Laster und auch für diesen müssen - nach dem gleichen Muster wie oben beschrieben - erst Bestellungen angenommen und dann verladen werden.

Ist dies geschafft (bzw. ist für dieses Level nur ein Laster vorgesehen), ist die Schaltfläche „Auslieferung starten“ am rechten unteren Bildschirmrand anwählbar; ein Klick darauf führt zum Auslieferungsbildschirm.

Hier muss nun zuerst für den roten Lastwagen die Fracht an die Frau gebracht werden. Hierzu klicken Sie zuerst auf die Blumenfarbe, die Sie ausliefern wollen und dann auf das Haus, wohin die Blume gehen soll. Sofort setzt sich der Laster in Bewegung, hält vor dem betreffenden Haus und ein BOB steuert mit einer Blumenkiste das Haus an. Wenn von diesem Haus bestellt wurde, öffnet sich die Haustür; ist zusätzlich die Blumenfarbe richtig, ertönt ein fröhliches Kichern der Bestellerin und der BOB kehrt mit leeren Händen wieder zurück zum Laster. Waren Haus und/oder Farbe falsch, zieht letzterer mit der Kiste wieder von dannen.



Abbildung 2.6: Auslieferung

Es gibt die Möglichkeit, sich bei der Auslieferung etwas helfen zu lassen: Ein Klick auf „Hupen“ und alle Kundinnen öffnen Ihre Türen, so dass Sie sich nur noch daran erinnern müssen, welche Blumenfarben geordert wurden.

Ist die letzte Blume für den roten Laster ausgeliefert, setzt sich dieser in Bewegung und fährt von dannen. Es erscheint - falls die Schwierigkeitsstufe einen zweiten Laster

vorsieht - der blaue Laster. Auch dessen Ladung muss nach dem gleichen Muster ausgeliefert werden.

Ist man auch mit dem blauen Laster fertig, geht es weiter zur Nachzucht: Bitte hier dann auf die Schaltfläche „weiter“ am unteren Bildschirmrand klicken. Falls nur mit einem - dem roten - Laster ausgeliefert wurde, muss man nicht nachzüchten und kann gleich, wie weiter unten beschrieben, eine neue Runde starten.

Hier müssen jetzt alle Blumenfarben nachgezüchtet werden, die man ausgeliefert hat. Die Reihenfolge der Auslieferung und auch, mit welchem der beiden Laster geliefert wurde, spielt keine Rolle mehr. Klicken Sie einfach auf die betreffende Blumenfarbe und dann auf „züchten“. Sofort setzt sich das Band in Richtung der gewählten Blumenfarbe in Bewegung. Falls eine Blumen in der ausgewählten Farbe geliefert wurde, wird diese von links nach rechts auf dem Band transportiert.

Wiederholen Sie dies für ALLE gelieferten Blumen. Wenn z.B. zwei gelbe Blumen geliefert wurden, müssen Sie auch zwei gelbe Blumen einzeln nachzüchten.

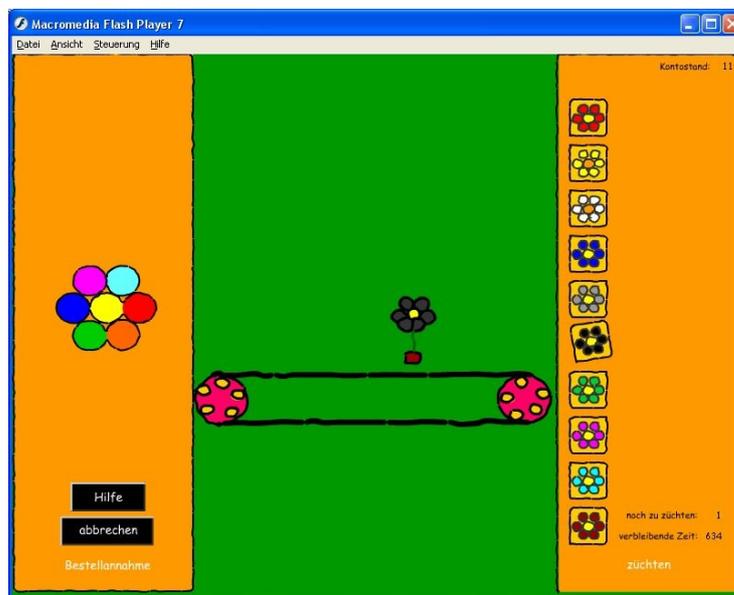


Abbildung 2.7: Nachzucht in Aktion

Sind alle Blumen fertig nachgezüchtet, können Sie alle Farben und Positionen der Bestellungen aus dieser Runde vergessen. Mittels Klick auf „Bestellannahme“ am linken unteren Bildschirmrand kommen Sie wieder zur Bestellannahme und eine neue Runde beginnt. Auch hier gilt es wieder, Bestellungen anzunehmen, auszuliefern und schließlich nachzuzüchten. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, wie es die augenblicklich von Ihnen gewählte Schwierigkeitsstufe vorgibt: Minimal müssen Sie 2 mal (roter Laster und blauer Laster + Nachzucht) und maximal 4 mal (nur roter Laster) ausliefern.

Wenn schließlich die für die aktuelle Schwierigkeitsstufe vorgesehene Anzahl an Durchgängen absolviert ist, erscheint der unten dargestellte Abschlussbildschirm:



Abbildung 2.8: Bildschirm bei Übungsende

Falls Sie die relativ wenig Fehler in dieser Schwierigkeitsstufe gemacht haben (ca. 80% richtige Entscheidungen beim Beladen, Ausliefern und Nachzüchten; Klicks auf „Lieferplan“ und „Hupen“ ziehen allerdings „Strafpunkte“ nach sich...), erscheint zusätzlich zum standardmäßig dargestellten weißen und gelben Text eine lobende Meldung, dass die Schwierigkeitsstufe bewältigt wurde. In diesem Fall sollten Sie, wenn Sie erneut trainieren, eine höhere Stufe wählen.

„Highscores Trainingsmodus“ führt Sie zur sortierten Liste aller erfolgreichen Spieler; bei Klick auf „zurück zur Startseite“ gelangen Sie wieder zum Startbildschirm aus Abb. 2.1. Wenn Sie dort ihren Namen auswählen finden Sie die in Klammern hinter ihrem Namen angezeigte Schwierigkeitsstufe aktualisiert und evtl. leuchtet die Glühbirne neben Ihrem Namen etwas stärker...

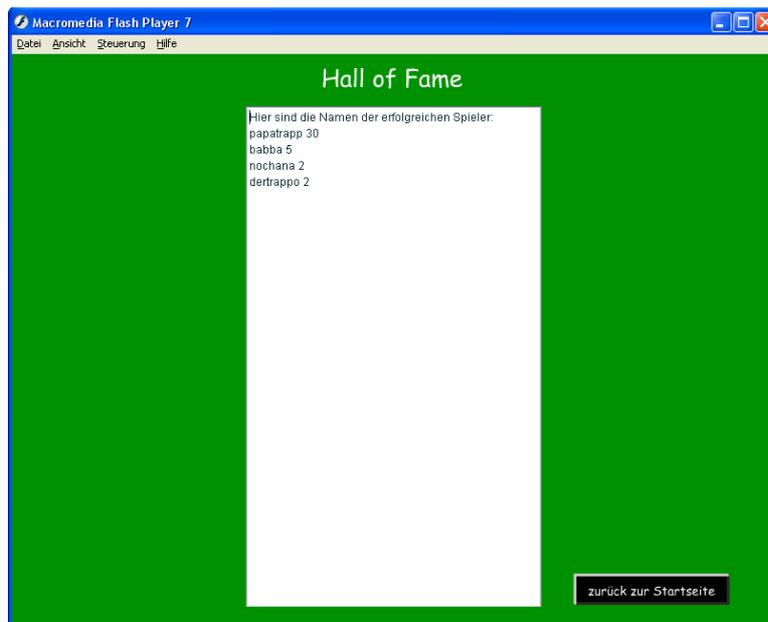


Abbildung 2.9: Highscores im Trainingsmodus

2.2 Spielablauf im Turniermodus

Wenn Sie nichts weiter einstellen, oder im Bildschirm „Einstellungen ändern“ den Trainingsmodus wählen, wird Ihnen vorgegeben, wie viele Blumen Sie sich merken müssen, ob neben dem roten Laster noch ein blauer zu beladen ist etc.

Vielleicht ist es für Sie aber auch interessant, innerhalb eines einzigen Spieles an ihre Grenzen zu gehen und ihre Spielleistung direkt mit anderen zu vergleichen.¹

Falls ja, wählen Sie den Turniermodus im Bildschirm „Einstellungen ändern“ und klicken Sie danach auf „Einstellungen speichern“. Innerhalb des Turniermodus kann noch gewählt werden, ob eine bestimmte Zeit oder eine bestimmte Anzahl von Durchgängen gespielt werden soll.²

Beide Varianten haben ihren Reiz: Spielen mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Durchgängen, kann man ihre Behaltensleistung direkt vergleichen. Spielt man auf Zeit kann es von Vorteil sein, sich weniger Zeit zum Einprägen zu nehmen und Auslieferungsrouten so zusammenzustellen, dass die Wege möglichst kurz sind, um Zeit zu sparen und so mehr zu verdienen.

Ziel im Turniermodus ist es nicht mehr, eine bestimmte Schwierigkeitsstufe zu meistern (gibt ja keine mehr...), sondern möglichst viel zu verdienen:

Je mehr Bestellungen Sie verladen und ausliefern, desto mehr Punkte bekommen Sie. Ebenfalls gibt es pro ausgelieferter Blume um so mehr Punkte, je mehr Blumen Sie mit dem betreffenden Laster gleichzeitig ausliefern, oder mit anderen Worten: Je mehr

¹ Zumindest der Autor findet dies höchst interessant und versucht derzeit wissenschaftlich zu überprüfen, ob der Turniermodus wertvolle diagnostische Informationen liefert.

² Die Empfehlung des Autors lautet: 15 bis 20 Minuten Spielzeit oder drei Durchgänge

Blumen Sie sich merken können. Jede Nachzucht kostet dabei wieder einen bestimmten Betrag, egal, ob die Wahl richtig oder falsch war.

Der Spielablauf ist im Wesentlichen der gleiche wie im Trainingsmodus, mit folgenden Unterschieden:

- Sie müssen grundsätzlich zwei Laster beladen.
- Sie müssen grundsätzlich nachzüchten.
- Bei der Bestellannahme können Sie so pro Laster so viele Aufträge annehmen, wie Sie wollen. Für jeden weiteren Auftrag klicken Sie erneut auf „nächste Bestellung“ und versuchen Sie, sich auch die neue Farbe und Position zu merken. Versuchen Sie aber es für den Anfang nicht zu übertreiben. Maximal können Sie 10 Bestellungen annehmen. Rein theoretisch wohlgemerkt, denn merken kann sich so viele Kombinationen kein Mensch 😊.

Fehler beim Beladen des Lasters ziehen keinen Punktabzug nach sich, sie können hier also beruhigt raten, allerdings verlieren Sie - falls Sie nach Zeit spielen - wertvolle Spielzeit...

Die Anzeige des Lieferplans bei der Bestellannahme und Hupen bei der Auslieferung kosten dagegen Geld, deshalb sollte man auch im Turniermodus von dieser Hilfe nur Gebrauch machen, wenn man wirklich nicht mehr weiter weiß.

Ist die Spielzeit zu Ende bzw. sind die festgelegten Durchgänge absolviert, gelangen Sie zur unten abgebildeten Ergebnisdarstellung:



Abbildung 2.10: Feedback

Falls Sie so gut gespielt haben, dass Sie zu den 10 Besten gehören, wird eine lobende Meldung angezeigt, und Ihr Name in die Bestenliste eingefügt.

Viel Spaß bzw. gute Geschäfte!

3. Lizenzierung

Um den vollen Funktionsumfang von X.-Cog LTP nutzen zu können, müssen Sie das Programm lizenzieren, andernfalls wird - unabhängig von den gewählten Einstellungen - nach einem Durchgang abgebrochen.

Um X-Cog zu lizenzieren klicken Sie im Startbildschirm auf „Programm lizenzieren“:



Abbildung 3.1: X-Cog lizenzieren

In der oberen Hälfte wird dann Ihr persönlicher Aktivierungscode angezeigt. Bitte senden Sie diesen, wie im oben dargestellten Screen beschrieben, an uns. Sie erhalten dann detaillierte Informationen zum weiteren Vorgehen³. Geben Sie dann den Lizenzcode, den Sie von uns erhalten, in das untere Feld ein und klicken Sie auf „Lizenzcode prüfen“. War der eingegebene Code gültig, dann erscheint die Meldung „Lizenzierung erfolgreich“, und sie können ohne Einschränkungen loslegen, falls nicht, wird „falscher Lizenzcode“ zurückgemeldet.

³ im Wesentlichen erhalten Sie eine Bankverbindung, auf die Sie bitte die fällige Lizenzgebühr überweisen. Sobald der Betrag auf unser Konto eingegangen ist, erhalten Sie umgehend Ihren persönlichen Lizenzcode.

4. Problembehandlung

Bei Probeläufen von X-Cog LTP traten im Wesentlichen zwei Probleme auf:

- Das Programm startet einwandfrei, allerdings ist bei dem Screen „Einstellungen“ nichts zu erkennen und wenn ein neues Spiel gestartet wird, bewegen sich die Spielfigur und der Laster in der Bestellannahme wild in alle Richtungen.
Diagnose: Ihrem System fehlt der Flash-Player. Vermutlich hat Ihr Computer keinen Internetzugang, sonst hätten Sie den aktuellen Player schon. Führen Sie deshalb die Datei flashplayer7_winax.exe (auf der CD enthalten) aus. Nach ein paar Sekunden ist die Installation beendet und X-Cog LTP sollte nun fehlerfrei laufen.
- Bei der Lizenzierung erscheint als Aktivierungskey keine 15-stellige Ziffer, sondern ein Buchstaben - Zahlen - Salat (meistens ist die Zeichenfolge „NaN“ enthalten).
Diagnose: Sie haben keine Administratorrechte auf Ihrem PC (kann der Fall sein, wenn Ihr PC Teil eines Firmennetzwerk ist...). Administratorrechte brauchen Sie allerdings einmalig zum Lizenzieren von X-Cog LTP, danach nicht mehr. Fragen Sie also Ihren Systemverwalter ganz freundlich, ob er Ihnen den Gefallen tut...