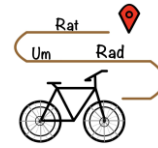


Rat um Rad Manual



Willkommen

Willkommen zu Rat um Rad. In diesem Manual findet ihr alles, was ihr braucht, um das digitale Spiel *Rat um Rad* mit euren Freunden spielen zu können. Dieses ist vom Spiel *Zug um Zug* inspiriert und von uns, der Gruppe *ProgRader*, programmiert. Wir sind _____, _____, _____ und Emanuele Tirendi. Drei von uns studieren aktuell Computer Science an der Uni Basel und der _____ Mathematik, ebenfalls an der Uni Basel. Wir freuen uns, euch hiermit unser Spiel vorzustellen. Für Verbesserungsvorschläge sind wir immer offen. Meldet euch einfach bei unseren E-Mail-Adressen, die ihr am Ende des Dokuments findet. Wir wünschen euch viel Spaß.

Getting started

Um das Spiel zu spielen, müsst ihr ein paar Vorbereitungen treffen.

- Geht auf [diese Website](#) und klickt auf Download JAR. Daraufhin sieht ihr, dass eine JAR-Datei heruntergeladen wird. Diese braucht ihr, um Rat um Rad zu spielen.
- Öffnet eine Shell (Windows: Command Shell oder Powershell, Mac: Terminal, Linux: Bash) und navigiert zum Ordner, in dem ihr die JAR-Datei gespeichert habt.
- Nun braucht ihr ein Netzwerk, um euch miteinander zu verbinden. Dafür empfehlen wir Hamachi. Das haben wir auch bei der Entwicklung des Spiels benutzt. Ladet euch Hamachi herunter, öffnet es und verbindet euch damit.
- Damit das Spiel auch funktioniert, braucht ihr zusätzlich noch Java auf eurem Rechner. Dieses Spiel verwendet JDK 17.0.5.8, aber alle neueren Versionen funktionieren auch.

Solltet ihr nicht wissen, wie eines dieser Schritte in eurem Betriebssystem funktioniert, recherchiert danach auf Google. Ihr findet viele tolle Tutorials, die euch dabei helfen.

Wie startet ihr jetzt das Spiel?

- Einer von euch muss den Server starten. Es ist egal, wer das ist. Am besten der von euch, der die beste Verbindung hat. Der von euch, der das tut, muss folgenden Befehl im Terminal ausführen:

```
java -jar rat-um-rad-win.jar server <port>
```

Hier müsst ihr für <port> einen Port verwenden. Wenn ihr nicht wisst, was ein Port ist, ersetzt einfach <port> mit 8090. Falls ihr die JAR umbenannt habt, müsst ihr rat-um-rad-win.jar mit eurem neuen Dateinamen ersetzen.
- Dann könnt ihr alle das Spiel starten. Dies tut ihr mit folgendem Befehl, wobei der Port derselbe sein muss wie der im Server und für die IP-Adresse müsst ihr diese vom Spieler verwenden, der den Server gestartet hat. Diese könnt ihr auf Hamachi sehen.

```
java -jar rat-um-rad-win.jar client:<ipaddress> <port>
```

Optional könnt ihr euch bereits hier einen Benutzernamen geben. Hängt dafür am Befehl einfach euren Benutzernamen hintendran:

```
java -jar rat-um-rad-win.jar client:<ipaddress> <port> <username>
```

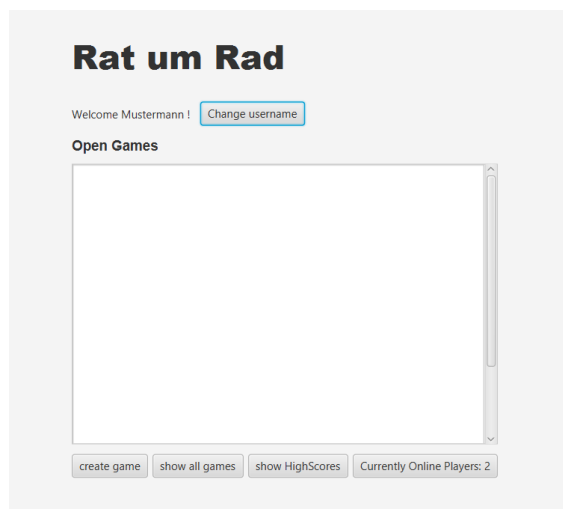
Wenn ihr alle alles geöffnet habt, kann es nun losgehen.

Erste Schritte

Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, könnt ihr euren Benutzernamen wählen, falls ihr das nicht schon beim Starten des Spiels gemacht habt. Nach dem Eingeben des Benutzernamens ist die Seite selbsterklärend. Euch stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- Oben seht ihr den Button `Change Username`, mit dem ihr euren Benutzernamen ändern könnt, falls ihr wollt.
- Unten seht ihr den Button `Currently Online Players`. Wenn ihr mit eurer Maus darüber fährt, ohne darauf zu klicken, seht ihr alle Spieler, die sich aktuell mit dem Server verbunden haben.
- Beim Button `Show Highscore` seht ihr die Highscores von vergangenen Spielen, die auf diesem Server stattgefunden haben.
- Der Button `Show All Games` zeigt euch drei Listen von Spielen. Die erste beinhaltet alle Spiele, die noch offen sind und denen ihr beitreten könnt. Die zweite Liste beinhaltet alle Spiele, die bereits begonnen haben und denen ihr deshalb nicht mehr beitreten könnt. Die letzte Liste beinhaltet alle bereits beendeten Spiele. Zu Beginn sind alle drei Listen natürlicherweise leer.
- Beim letzten Button `Create Game` könnt ihr ein neues Spiel erstellen. Dabei müsst ihr, nachdem ihr auf den Button geklickt habt, auswählen, wie viele Spieler ihr pro Spiel haben wollt. Es sind 2-5 Spieler möglich. Wenn das jemand von euch macht, sehen die anderen, dass im Feld `Open Games` ein neues offenes Spiel angezeigt wird. Diesem könnt ihr nun beitreten.

So sieht die Seite aus:



Chatten

Ihr könnt, sobald ihr der Lobby beigetreten seid, miteinander chatten. Hierbei sehen nur die anderen Spieler, die im gleichen Spiel sind, eure Nachrichten. Was aber cool ist, ist, dass ihr mittels Broadcast-Nachrichten mit allen Spielern auf dem Server chatten könnt. Gebt dafür einfach als Nachricht `BROADCAST<><Meine Nachricht>` ein. Falls ihr also allen Spielern die Nachricht «Hi» senden wollt, gebt einfach `BROADCAST<>Hi` ein. Falls ihr nur einer Person schreiben wollt und nicht wollt, dass andere mitlesen, schreibt ihr eine Whisper-Nachricht. Dies geht so: `WHISPER<><Benutzername><><Meine Nachricht>`. Wenn ihr also die folgende Nachricht `WHISPER<>Hans<>Hi!` eingibt, sendet ihr die Nachricht «Hi!» nur an Hans.

Spielvorbereitung und digitale Spielmateriellen

Wie funktioniert das Spiel nun? Vor euch ist eine Karte von Basel mit unterschiedlichen Orten. Dies ist die Karte, auf der ihr spielen werdet. Die meisten Orte sind Gebäude der Uni Basel, in denen wir viel Zeit verbringen. Zwischen vielen dieser Orte seht ihr Strecken, sogenannte Radstrecken. Ihr seht, dass jede dieser Strecken aus einer bestimmten Anzahl an Streckenabschnitten besteht und eine eigene Farbe hat. Zusätzlich dazu hat jeder von euch noch:

- Einen Stapel an Destination-Cards. Auf jeder solchen Destination-Card sind zwei Orte von Basel eingezeichnet und eine Zahl. Diese werden im Feld `DestinationCards` angezeigt. Diese seht nur ihr selbst.
- Einen Stapel von Wheel-Cards. Jede Wheel-Card hat eine Farbe. Diese werden im Feld `WheelCards` angezeigt. Diese seht ebenfalls nur ihr selbst.
- Eine Anzahl Wheels. Diese werden bei `wheelCount` angezeigt. Diese sehen alle Spieler.
- Einen Score von Punkten, der zu Beginn auf 0 gesetzt ist. Dieses sehen alle Spieler.

Wie ihr seht, habt ihr zu Beginn noch keine Destination-Cards und keine Wheel-Cards. Sobald genug Spieler dem Spiel beigetreten sind (also die Anzahl Spieler, die ihr bestimmt habt, als ihr das Spiel erstellt habt), kommt eine neue Seite. Auf dieser könnt ihr eine bis drei der euch vorgeschlagenen Destination-Cards auswählen. Wenn alle ihre Destination-Cards ausgewählt haben, beginnt das Spiel.



Ziel des Spiels

Das Spiel ist rundenbasiert. Das heißt, dass ihr nacheinander in einer bestimmten Reihenfolge am Zug seid. Das Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. Punkte könnt ihr erhalten, indem ihr:

- Radstrecken zwischen zwei Orten bebaut. Die Punkte, die ihr dafür erhält, werden nach dem Bauen der Strecke direkt in eurem Score angezeigt.
- durch das Bebauen von Radstrecken eine lückenlose Verbindung zwischen zwei Orten baut, die auf einer eigenen Destination-Card angegeben sind. Die Punktzahl, die ihr erhält, ist die Punktzahl, die auf den Zielkarten steht.

Punkte verlieren könnt ihr, indem ihr:

- keine lückenlose Verbindung zwischen zwei Orten baut, die auf einer eigenen Destination-Card angegeben sind. Die Punktzahl, die ihr da verliert, ist die Punktzahl, die auf der Destination-Card steht.

Wie spielt man

Wenn ihr am Zug seid, könnt ihr eine der drei folgenden Aktivitäten machen:

- **Eine Radstrecke bauen:** Klickt dafür auf eine der nicht bereits bebauten Strecken. Damit das geht, braucht ihr aber Wheel-Cards. Wenn ihr z.B. eine Strecke, bestehend aus drei gelben Teilstrecken bebauen wollt, braucht ihr dafür drei gelbe Wheel-Cards. Ansonsten geht das nicht. Nach dem Bebauen der Radstrecke wird euer Score erhöht. Zusätzlich verliert ihr diese Wheel-Cards, die ihr für das Bauen der Strecke verwendet habt und ebenso viele Räder. Außerdem seht ihr, dass sich die Farbe der Strecke ändert, weil sie nun euch gehört.
- **Neue Wheel-Cards aufnehmen:** Damit euch die Wheel-Cards nicht ausgehen, könnt ihr davon neue ziehen. Klickt dabei auf den Button oben `Request WheelCards`. So erhält ihr zwei neue Wheel-Cards. Diese erscheinen dann auf eurem Stapel.
- **Neue Destination-Cards aufnehmen:** Wählt man diese Aktion, erhält man drei neue Destination-Cards, von denen man 1-3 auswählen muss.

Wenn ihr Wheel-Cards und Destination-Cards zieht, könnt ihr euch das so vorstellen, dass ihr sie von einem Stapel zieht. Deshalb kann es auch manchmal sein, dass keine mehr übrig sind, weil der Stapel leer ist. Dann könnt ihr keine mehr ziehen. In diesem Fall bleibt euch leider nichts anderes übrig, als Strecken zu bauen :-)

Neue Wheel-Cards aufnehmen

Game ID: womr-7zc-1qfm

Status: STARTED

Players: 2

your turn

Request WheelCards

Select Destination Cards

or select a road to build

my Cards and Stuff

Destination Cards

Bibliothek

-->

Theologie

2 points

WheelCards

ORANGE

GREEN

BLACK

WHITE

wheelCount: 13

score: 2

chat room

You: nice game, right?

ruru: definitely

Activities

ruru did ROAD_BUILT

zuzu did WHEEL_CARDS_CHOSEN

ruru did WHEEL_CARDS_CHOSEN

zuzu did ROAD_BUILT

ruru did ROAD_BUILT

zuzu did WHEEL_CARDS_CHOSEN

PlayerOverview

ruru RAD: 10 WHEELC: 3 ZIELC: 1 SCORE: 0

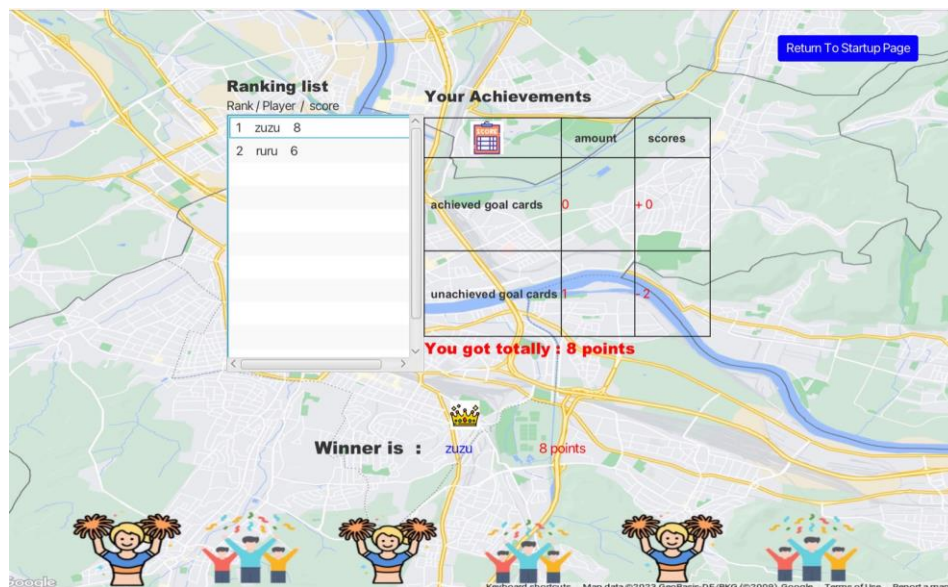
Nachdem ihr eine Aktivität gemacht habt, wird sie im Feld **Activities** angezeigt, sodass jeder von euch immer genauestens bescheid weiss, wer was gemacht hat.

Ende des Spiels und Sieger

Sobald ein Spieler weniger als 6 Räder übrighat, endet das Spiel. Schließlich werden alle Punkte zusammengezählt: Es werden also die Punkte der Skala mit den Punkten der Destination-Cards, die ihr erreicht habt, addiert. Davon werden die Punkte der Destination-Cards abgezogen, die ihr nicht erreicht habt.

Eure Gesamtpunktzahl könnt ihr bei der `Ranking List` sehen. Nebendran sieht ihr noch eine Aufstellung darüber, wie viele Destination-Cards ihr erreicht habt, wie viele ihr nicht

erreicht habt und bei jedem der beiden, wie viele Punkte ihr dadurch erhalten oder verloren habt. Nachdem ihr euren Sieg gefeiert habt, könnt ihr wieder zur Lobby zurückkehren und die nächste Revenge annehmen.



Spiel verlassen

Ihr könnt jederzeit das Programm schliessen, indem ihr auf das \times oben rechts tippt. Solltet ihr das während eines Spiels machen, wird das Spiel für die anderen Spieler geschlossen und sie können nicht weiterspielen. Überlegt euch also gut, bevor ihr das macht. Wenn ihr ein Spiel begonnen habt, könnt ihr nicht zur Lobby zurückkehren, bevor ihr das Spiel nicht beendet habt oder das Programm schließt.

Kontakt

Für Fragen und Verbesserungsvorschläge könnt ihr euch jederzeit an uns wenden. Hier sind unsere E-Mail-Adressen:

Emanuele Tirendi: emanuele.tirendi@gmx.ch

_____ : _____@stud.unibas.ch

_____ : _____@unibas.ch

_____ : contact@_____ .com

