
DELPHI PROGRAMMIERPRAKTIKUM WS 24/25

Piraten Karpern Benutzerhandbuch

16. MÄRZ 2025
MORTEN SCHOBERT
ITAS 106089

Inhalt

Einleitung.....	2
Ablaufbedingungen	2
Hardware	2
Software.....	2
Programminstallation	2
Programmstart	2
Bedienungsanleitung	3
Hintergrundinformationen	3
Funktionalität	9
Fehlermeldungen	19
Wiederaulaufbedingungen	19

Einleitung

Das Programm ist eine als Computerspiel umgesetzte Version von dem Würfelspiel Piraten Karpern.

Ablaufbedingungen

Hardware

- ❓ **Prozessor:** Mindestens 1 GHz (32-Bit oder 64-Bit)
- ❓ **Arbeitsspeicher (RAM):** Mindestens 2 GB
- ❓ **Festplattenspeicher:** Mindestens 100 MB freier Speicherplatz
- ❓ **Grafik:** Standardgrafikkarte mit einer Auflösung von 1024x768 oder höher

Software

Betriebssystem: Microsoft Windows 7 oder höher (32-Bit oder 64-Bit)

Programminstallation

Empfehlung:

Im Ordner „Programme(x86)“ einen Ordner anlegen und die PiratenKarpern.exe hinein kopieren.

Das Programm kann aber auch zum Beispiel einfach im Downloads Ordner gestartet werden.

Es braucht keine extra Dateien.

Programmstart

Man muss die ausführbare PiratenKarpern.exe Datei doppelt anklicken.

Bedienungsanleitung

Hintergrundinformationen

Das game basiert auf dem Spiel Piratenkapern.

Es ist ein Würfelspiel mit 2-4 Spielern.

Es gibt 8 Würfel mit den folgenden 6 Seiten.



Punkte werden durch Würfelkombinationen, Piratenkarten und Boni bestimmt.

Es gibt 35 Piratenkarten.



Die Karten nehmen Einfluss auf das Würfelgeschehen oder die Punkteberechnung.

Der Spieler der zuerst 6000 Punkte hat oder eine 9er Kombination würfelt gewinnt.

Starte Spiel

Es beginnt immer der erste Spieler und die Spieler sind der Reihe nach am Zug.

Die Piratenkarten werden einmal am Anfang des Spiels gemischt.

Der Spielzug

Bei Zugbeginn wird eine neue Piratenkarte aufgedeckt.

Diese Piratenkarte beeinflusst die Würfe des Spielers.

Der erste Wurf passiert immer mit allen 8 Würfeln.

Der Spieler sollte möglichst viele gleiche Symbole würfeln.

Dabei sind Diamanten und Goldmünzen besonders lukrativ, weil sie zusätzliche Punkte bringen.

Nach dem ersten Wurf und je nach Piratenkarte, entscheidet der Spieler welche Würfel er beiseitelegt und welche er erneut würfelt.

Ein Totenkopf darf nicht erneut gewürfelt oder beiseitegelegt werden.

Der Spieler muss keinen Würfel beiseitelegen.

Er darf jeden Würfel neu würfeln, auch Würfel, die er zuvor schon beiseitegelegt hatte.

Ein neuer Wurf muss aus mindestens zwei Würfeln bestehen.

Achtung:

Sobald der Spieler einen dritten Totenkopf würfelt, ist seine Kaperfahrt abrupt beendet und er erhält für diese Kaperfahrt null Punkte – unabhängig davon, was er mit den anderen Würfeln erreicht hat.

Am Ende eines Zuges wird die Karte unter den Stapel gelegt.

Punkteberechnung

Um Punkte zu erhalten, muss der Spieler seinen Zug freiwillig beenden, bevor er einen dritten Totenkopf würfelt.

Die Punkte für einzelne Würfel und Kombinationen werden zusammengezählt.



		100
		100
3		100
4		200
5		500
6		1000
7		2000
8		4000
		500

Diamanten und Goldmünzen können zweifach Punkte bringen, sowohl in einer Kombination als auch 100 Punkte für jedes gewürfelte Symbol.

Volle Schatzkiste:

Sollten alle acht Würfel punkten, erhält er 500 Punkte zusätzlich.

Die Totenkopfinsel

Würfelt ein Spieler in seinem ersten Wurf vier oder mehr Totenköpfe, fährt er zur Totenkopfinsel.

Solange der Spieler mindestens einen Totenkopf würfelt, würfelt er mit den restlichen Würfeln weiter.

Die anderen Symbole haben keine Bedeutung.

Würfelt er keinen Totenkopf, ist sein Zug beendet.

Der Spieler erhält null Punkte, aber allen Mitspielern werden für jeden gewürfelten Totenkopf 100 Punkte von ihrem Punktestand abgezogen.

Dadurch kann ein Spieler auch ins Minus abrutschen.

Piratenkarten

<p>Schatzinsel: Der Spieler darf einen oder mehrere Würfel auf diese Karte legen. Dort liegende Würfel dürfen auch wieder heruntergenommen werden. Wenn der Zug unfreiwillig zu Ende geht, dürfen keine Würfel mehr auf die Karte gelegt werden. Nur die Punkte der Würfel, die schon auf der Karte liegen, werden gewertet.</p>	
<p>Pirat: Die Punkte aus deinem Zug werden verdoppelt. Muss der Spieler zur Totenkopfinsel fahren, verlieren die Mitspieler 200 Punkte für jeden Totenkopf.</p>	
<p>Totenkopf: Der Zug beginnt je nach Karte mit einem oder zwei abgebildeten Totenköpfen. Diese werden zu den gewürfelten Totenköpfen hinzugezählt. Der Spieler erhält keinen Bonus.</p>	
<p>Wächterin: Der Spieler darf einmal einen gewürfelten Totenkopf erneut würfeln. In diesem Fall darf ein Würfel mit Totenkopf auch einzeln gewürfelt werden.</p>	

<p>Piratenschiff: Der Spieler muss mindestens die abgebildete Zahl an Säbeln würfeln und seinen Zug freiwillig beenden. Dann erhält er zusätzlich die unten abgebildete Zahl als Bonus. Andernfalls zählt das Würfelergebnis null Punkte und die Zahl auf der Karte wird ihm von seinen Punkten abgezogen.</p>	
<p>Goldmünze: Die Kaperfahrt beginnt mit einer Goldmünze. Die Goldmünze zählt einzeln und in einer Kombination mit den Würfeln.</p>	
<p>Diamant: Der Zug beginnt mit einem Diamanten. Der Diamant zählt einzeln und in einer Kombination mit den Würfeln.</p>	
<p>Tiere: Gewürfelte Affen und Papageien zählen zusammen als eine Kombination. Beispiel: Zwei Papageien und drei Affen sind eine 5er Kombination.</p>	

Piraten Karpern Benutzerhandbuch

Gewinnverhalten

Normaler Sieg

Sobald ein Spieler 6000 Punkte oder mehr erreicht hat.

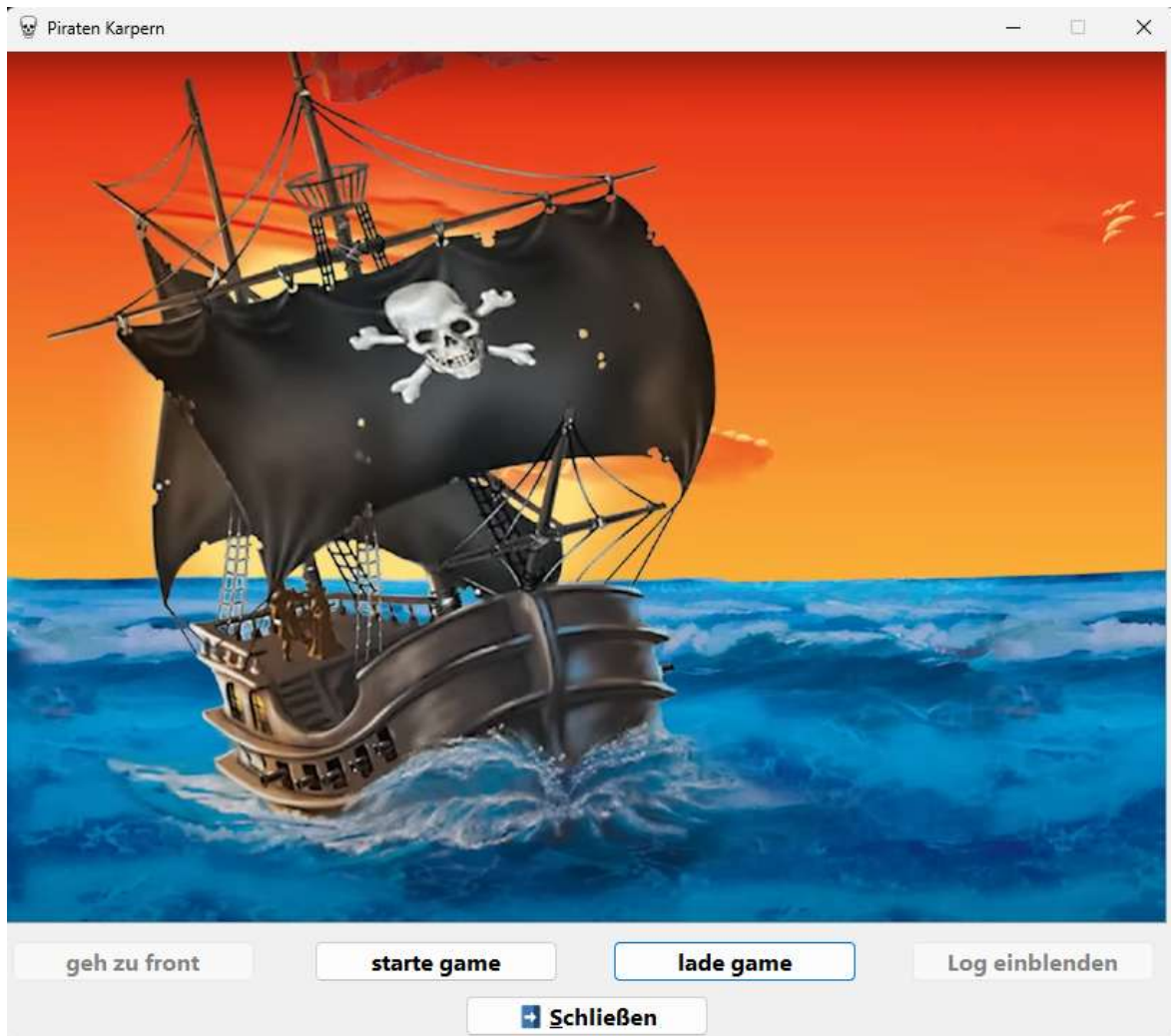
Piratenmagie

Sollte ein Spieler eine 9er-Kombination erreichen, beispielsweise mit einer Goldmünzenkarte und allen acht Würfeln mit Goldmünzen, dann hat er sofort gewonnen.

Funktionalität

Nachdem das Programm gestartet wurde, erscheint der Startbildschirm.

Startbildschirm



Neues Spiel starten	starte game
Ein vorhandenes Spiel aus einer Datei laden	lade game
Die Anwendung beenden	Schließen

Neues game

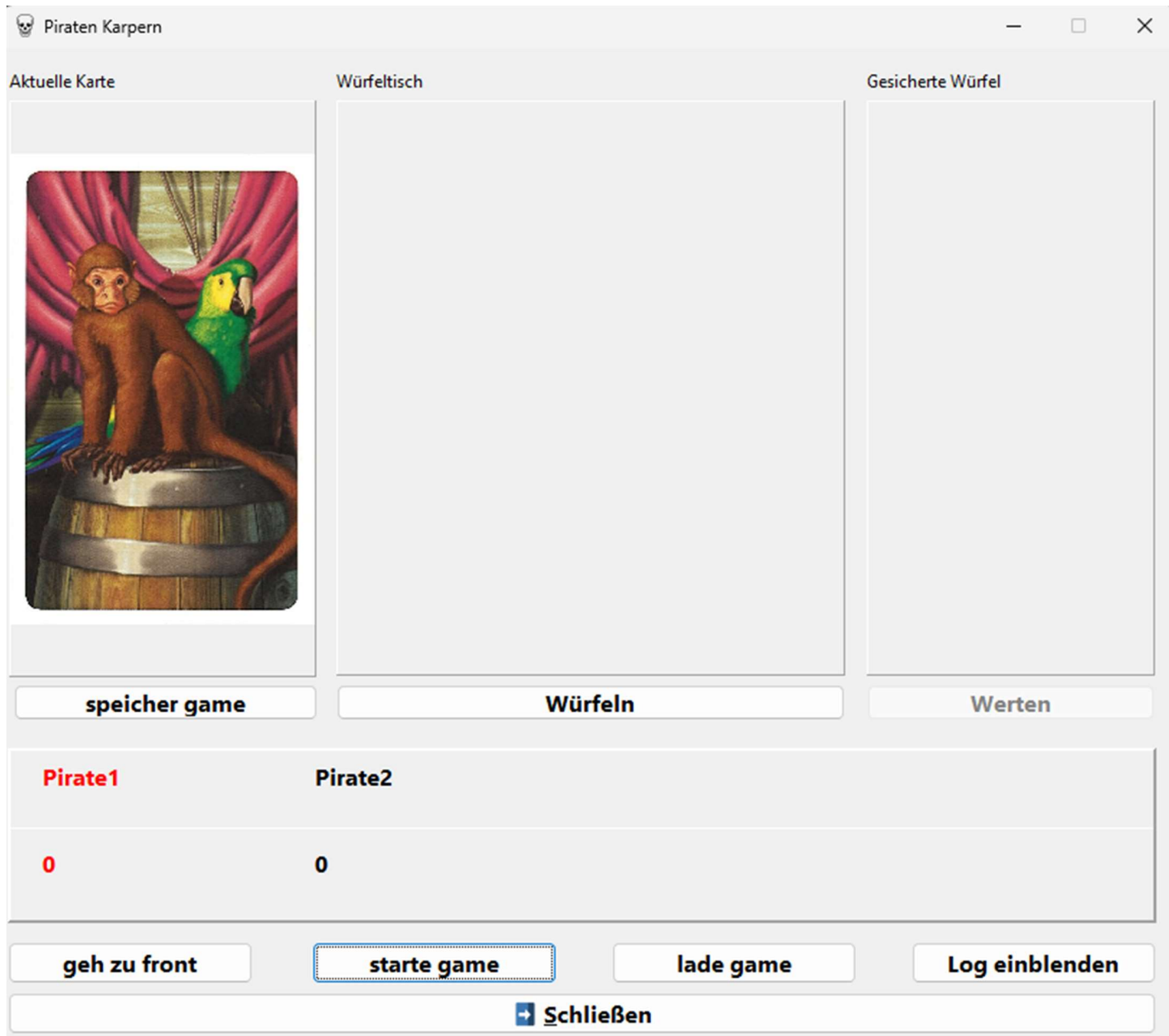
Wenn ein neues game gestartet wird, erscheint dieses Fenster zur Eingabe der Spieler Namen.

<p>Bedingung 1: Es müssen mindestens 2 Namen eingegeben werden.</p> <p>Bedingung 2: Die Namen müssen eindeutig sein.</p> <p>Fehler Anzeige (Rot): Falls eine der Bedingungen nicht erfüllt ist.</p> <p>OK: Startet das neue game, wenn alle Bedingungen erfüllt sind.</p> <p>Abbrechen: Schließt dieses Fenster.</p>	<div><p>wähle Player</p><p>Player1 <input type="text" value="Pirate1"/></p><p>Player2 <input type="text"/></p><p>Player3 <input type="text"/></p><p>Player4 <input type="text"/></p><p>nicht genug Spieler</p><p><input type="button" value="✓ OK"/> <input type="button" value="✗ Abbrechen"/></p></div>
--	---

Piraten Karpern Benutzerhandbuch

Das game

Das ist der game Bildschirm.



Aktuelle Karte

Hier wird immer die aktuelle Piratenkarte angezeigt.



Die Beschreibung der Karte kommt hervor, wenn man mit der Maus auf der Karte ist.

Aktuelle Karte

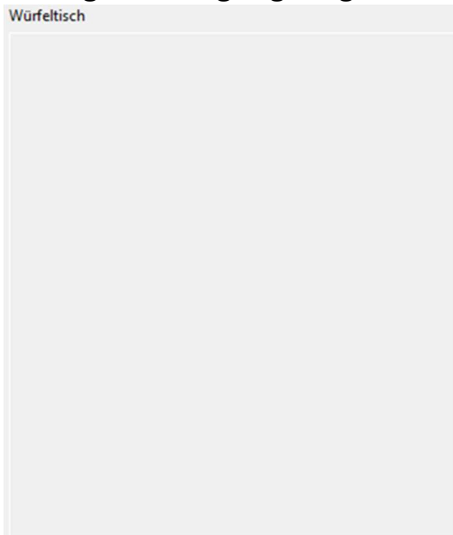
Tiere: Gewürfelte Affen und Papageien zählen zusammen als eine Kombination. Daher sind beispielsweise zwei Papageien und drei Affen eine 5er Kombination.

Würfel Tisch

Der Würfel Tisch erscheint je nach Modus etwas anders (Normal, Piratenschiff, Totenkopfinsel).

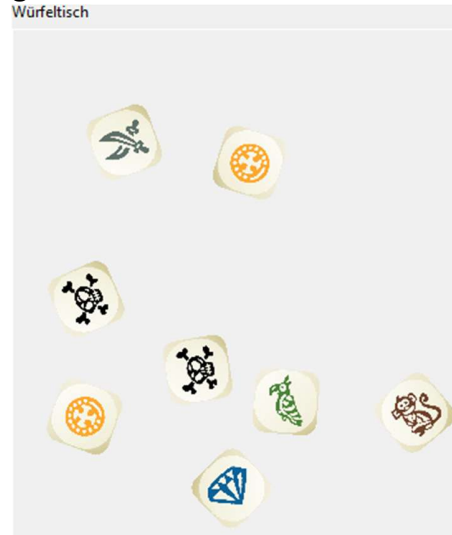
Normaler-Modus:

Das ist der leere Würfel Tisch der am Anfang eines Zuges gezeigt wird.



Normaler-Modus:

Das ist der Würfel Tisch nachdem gewürfelt wurde.



Piratenschiff-Modus:

Tritt ein, wenn eine Piratenschiffkarte liegt.
Optisch hieran erkennbar.

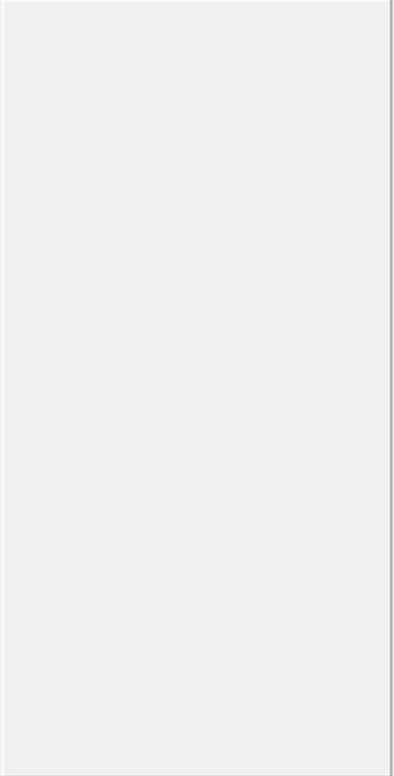
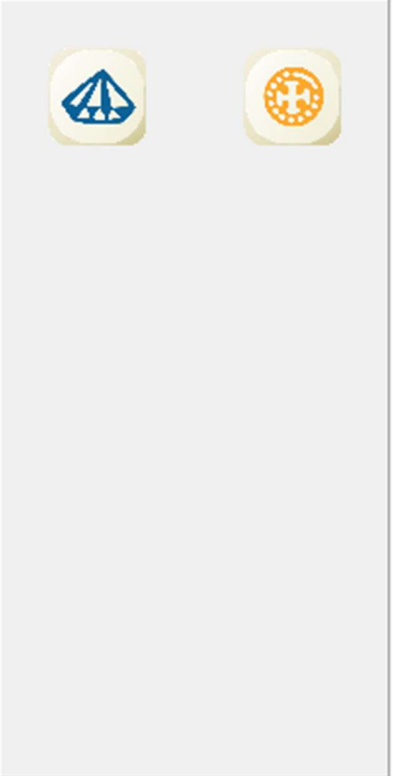



Totenkopfinsel-Modus:

Erscheint nur bei 4 oder mehr Totenköpfen (incl. Totenkopf-Karte) im ersten Wurf.
Optisch hieran erkennbar.




Gesicherter Bereich



<p>Das ist der Bereich, auf den man gesicherte Würfel legen kann (leer).</p> <p>Gesicherte Würfel</p>  A large, empty rectangular area with a light gray background, representing a secured area for dice.	<p>Das ist der Bereich, auf den man gesicherte Würfel legen kann (z.B. Diamant, Goldmünze)</p> <p>Gesicherte Würfel</p>  A large rectangular area with a light gray background. At the top, there are two dice: one with a blue sail icon and one with an orange cross icon.	<p>Besonderheit: Im Fall von der Schatzinsel-Karte kann man dort Würfel sichern. Diese bringen auch beim unfreiwilligen Beenden Punkte.</p> <p>Aktuelle Karte</p>  A large rectangular area with a light gray background. At the top, there are two dice: one with a blue sail icon and one with an orange cross icon. Below them is a treasure map showing a treasure chest filled with gold coins and gems, with a skull and crossbones in the background. There are also two dice with green icons (one with a green cross and one with a green skull) placed on the map.
--	---	--

Aktionen und Schaltflächen

Aktion	Beschreibung
Sichern eines Würfels	<p>Linksklick auf den Würfel, um ihn in den gesicherten Bereich zu schieben. Totenköpfe können nicht gesichert werden.</p> <p>Totenkopfinsel-Modus: Sichern von Würfeln nicht möglich.</p>
Sichern auf Schatzinselkarte	<p>Wenn die Schatzinsel-Karte liegt, kann per Rechtsklick ein Würfel auf die Karte gelegt werden. Totenköpfe können nicht gesichert werden.</p>
Freigeben eines Würfels	<p>Linksklick auf einen Würfel im gesicherten Bereich. Gilt auch im Fall der Schatzinsel-Karte. Totenkopfinsel-Modus: Freigeben von Würfeln nicht möglich.</p>
Würfeln	<div style="border: 1px solid blue; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Würfeln</div> <p>Normal-Modus: Würfelt alle Würfel auf dem Würfel Tisch außer Totenköpfe. Würfeln ist möglich, wenn 2 oder mehr Würfel zum Werfen da sind.</p> <p>Piratenschiff-Modus: Man versucht die angezeigte Anzahl Säbel zu würfeln. Würfeln ist möglich, wenn 2 oder mehr Würfel zum Werfen da sind.</p> <p>Totenkopfinsel-Modus: Es geht darum möglichst viele Totenköpfe zu würfeln.</p>
Werten	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Werten</div> <p>Der Zug wird beendet und alle (incl. Schatzinsel-Karte) gesicherten Punkte werden berechnet. Es muss mindestens einmal geworfen worden sein.</p> <p>Piratenschiff-Modus: Es muss die angezeigte Anzahl Säbel gewürfelt werden.</p> <p>Totenkopfinsel-Modus: Es gibt kein Werten. Der Zug wird automatisch (unfreiwillig) beendet, falls kein weiterer Totenkopf gewürfelt wurde.</p>

Unfreiwillig Zug beenden	<p>Normal-Modus: Wenn drei oder mehr Totenköpfe (incl. Totenkopf-Karte) auf dem Tisch liegen (beachte mit der Wächterin-Karte kannst du einen Totenkopf neu würfeln). Der Spieler erhält null Punkte. Im Fall der Schatzinsel-Karte erhält er die auf der Karte gesicherten Punkte.</p> <p>Piratenschiff-Modus: Wenn drei oder mehr Totenköpfe auf dem Tisch liegen. Der Spieler bekommt den Kartenbonus abgezogen.</p> <p>Totenkopfinsel-Modus: Wenn im aktuellen Wurf kein Totenkopf geworfen wurde. Alle anderen Spieler bekommen pro Totenkopf 100 Punkte abgezogen.</p>
Spielstand speichern	<div>speicher game</div> <p>Speichern ist nur am Zuanfang möglich.</p>
Spiel Laden	<div>lade game</div> <p>Ein vorhandenes Spiel aus einer Datei geladen.</p>
Log einblenden	<div>Log einblenden</div> <p>Blendet das log ein oder wenn es eingeblendet ist, wieder aus.</p>
Zum Startbildschirm	<div>geh zu front</div> <p>Beendet das Spiel und geht zu Startbildschirm zurück.</p>
Beenden der Anwendung	<div>  Schließen </div>

Warnhinweise

Im laufenden Spiel	<div><div>Warnung</div><div> Möchten Sie das laufende Spiel beenden?</div><div><div>OK</div><div>Abbrechen</div></div></div> <p>Tritt auf bei Spiel laden, Spiel starten, zum Startbildschirm und schließen der Anwendung.</p>
Beim Speichern	<div><div>Warnung</div><div> Möchten Sie die existierende Datei überschreiben?</div><div><div>OK</div><div>Abbrechen</div></div></div>

Spielerblock

Pirate1	Pirate2	pirate3	pirate4
0	0	0	0

Hier sieht man Spielernamen und deren Punkte.

Der aktuelle Spieler ist durch die Farbe Rot hervorgehoben.

Piraten Karpn Benutzhandbuh

Gewinnverhalten

Normaler Gewinn

Pirate1	 Pirate2	pirate3	pirate4
5700	6100	5500	5500

Gewinn durch Erreichen von 6000 Punkten.

Piraten-Magie

Pirate1	 Pirate2	Pirate3	Pirate4
400	-300	400	0

Gewinn durch Würfeln einer 9er Kombination.

Fehlermeldungen

Fehlermeldung	Fehlerursache	Behebungsmaßnahme
loadgameError (errorCode > 0)	Betriebssystem Fehler	Programm kann die Fehler nicht beheben
loadgameError (errorCode < 0)	Fehler im Inhalt der Datei	Kann möglicherweise händisch vom Experten behoben werden
saveGameError (errorcode > 0)	Betriebssystem Fehler	Programm kann die Fehler nicht beheben

Wiederauflaufbedingungen

Es ist die PiratenKarpern.exe Datei betroffen.

Der vorherige Spielstand geht verloren.

Man muss das Spiel erneut starten.