

# **Handbuch**

**Swissdefcon-Team**

Frank Müller, Oliver Wisler, Luzius Bachmann, Fabio Sulser

15. Mai 2012

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Spiel starten</b>	<b>3</b>
1.1 Kommandozeile . . . . .	3
1.1.1 Server . . . . .	3
1.1.2 Client . . . . .	3
1.1.3 Server und Client . . . . .	3
1.2 Graphisch . . . . .	4
1.3 Verbindungsaufbau . . . . .	6
<b>2 Lobby</b>	<b>7</b>
2.1 Chat . . . . .	7
2.1.1 Befehle . . . . .	7
2.2 Spiele . . . . .	8
<b>3 Spiel</b>	<b>10</b>
3.1 Spielprinzip . . . . .	10
3.2 Spielfeld . . . . .	11
3.3 Einheiten . . . . .	12
3.3.1 Bomber . . . . .	12
3.3.2 Panzer . . . . .	12
3.3.3 Jet . . . . .	13
3.3.4 Landabwehr . . . . .	13
3.3.5 Flugabwehr . . . . .	14
3.3.6 Bank . . . . .	14
3.3.7 Reproduktionszentrum . . . . .	15
3.4 Einheiten platzieren . . . . .	16
3.5 Einheiten verschieben . . . . .	17
3.6 Nach der Erstelungs-Phase . . . . .	18
3.7 Gewinner und Verlierer . . . . .	19

# 1 Spiel starten

## 1.1 Kommandozeile

### 1.1.1 Server

Der Server kann auf dem Standardport(9002) wie folgt gestartet werden:

```
java -jar pfad.zum.jar server
```

Du kannst auch einen Port angeben, um den Server auf einem von dir definierten Port zu starten:

```
java -jar pfad.zum.jar server PORT
```

### 1.1.2 Client

Der Client kann ohne Angaben wie folgend gestartet werden:

```
java -jar pfad.zum.jar
```

Dabei fängt der Client automatisch an, verfügbare Server zu suchen. Es kann auch direkt versucht werden direkt zu einem Server zu verbinden, dabei ist eine Angabe des Servers sowie des zugehörigen Ports nötig. Der Standardport des Servers ist 9002.

```
java -jar pfad.zum.jar client IP:PORT
```

### 1.1.3 Server und Client

Es kann gleichzeitig ein Client und ein Server gestartet werden. Dabei wird der Server auf Standardport 9002 gestartet.

```
java -jar pfad.zum.jar beides
```

## 1.2 Graphisch

Starte den Client und melde dich folgendermassen an.

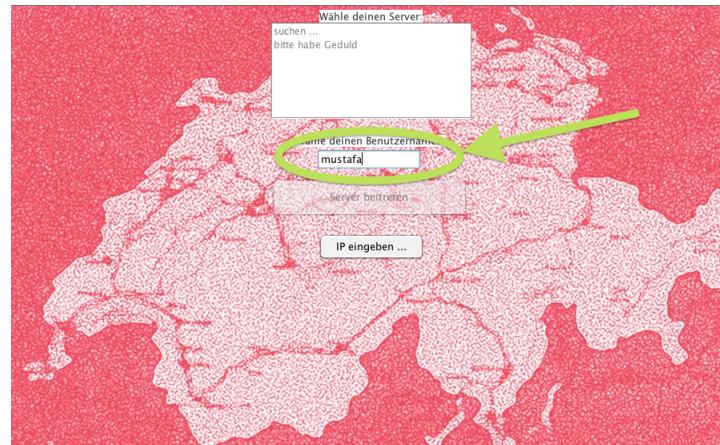


Abbildung 1: Gib den Namen ein

Gib in dem markierten Feld deinen Namen ein. Standardmässig wird der Benutzernamen deines Computers verwendet.



Abbildung 2: Liste der Server

In dem oben markierten Feld siehst du die Liste der aktiven Server.

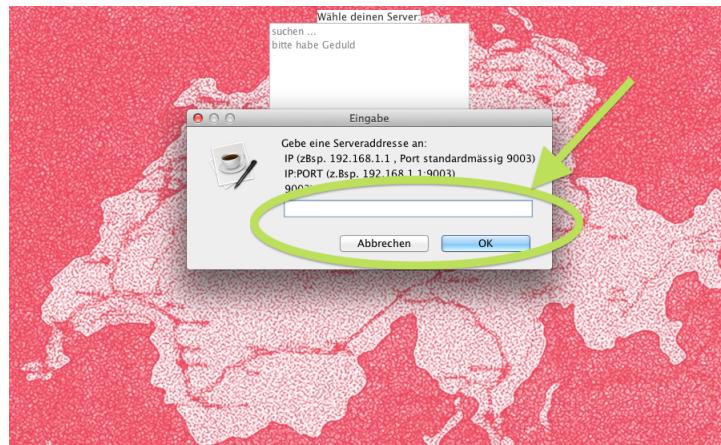


Abbildung 3: Serveradresse eingeben

Gibt es einen Server, der nicht in der Liste angezeigt wird, so kannst du dessen Adresse auch von Hand eingeben.

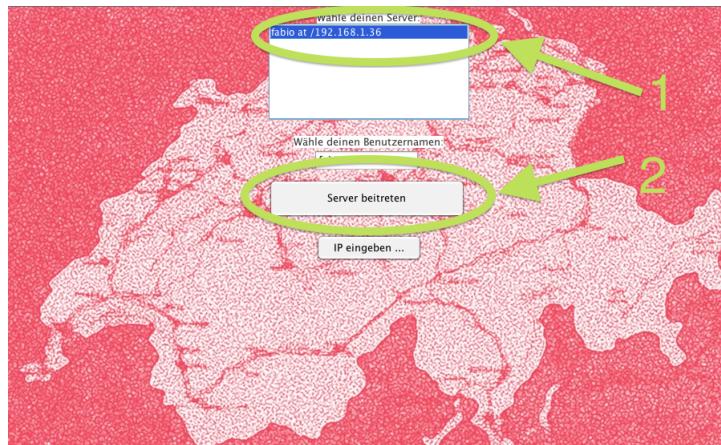


Abbildung 4: Server wählen

Wähle einen Server aus der ober beschriebenen Liste per Mausklick aus und gib deinen(1) und drücke dann auf “Server betreten”(2).

### 1.3 Verbindungsaufbau

Hast du einen Server angegeben, so wird versucht die Verbindung zum Server herzustellen. Sobald du verbunden bist, erscheint die Lobby. Falls keine Verbindung zum Server hergestellt werden kann, wird die nachfolgende Meldung angezeigt. Du gehst wieder zurück zur Serverauswahl.

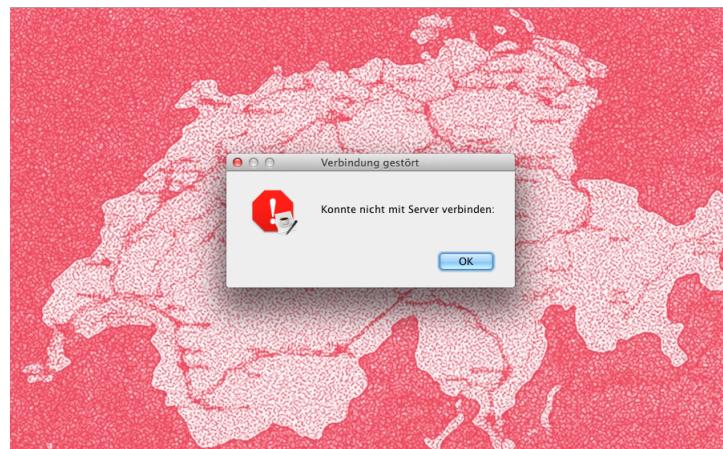


Abbildung 5: Fehler, keine Verbindung zum Server

## 2 Lobby

Nun hast du es geschafft und bist in der Lobby.

### 2.1 Chat

Auf der rechten Seite siehst du das Chatfenster.



Abbildung 6: Chat auf der Rechten Seite

In dem Chat kannst du nun Nachrichten von anderen Personen sehen, die sich auf dem selben Server wie du befinden. Zudem werden dir wichtige Informationen in dem Chatfenster angezeigt(1). Unterhalb des Chat-Ausgabefensters siehst du das Eingabepanel, in dem du deine Nachricht eingeben kannst(2). Zum senden der Nachricht drücke entweder die Enter-Taste, oder drücke auf den senden-Button.

#### 2.1.1 Befehle

Eine normale Chat-eingabe ist für alle Mitspieler sichtbar.

Möchtest du eine private Nachricht an eine Person senden, so gib den Befehl /MSG hans hallo in das Eingabepanel ein, wobei "hans" der Name des anderen Spielers ist und "hallo" die Nachricht, die gesendet wird.

Um deinen Nicknamen zu wechseln, gib den Befehl /VNICK muster in das Eingabepanel ein, wobei "muster" dein neuer Name ist. Alle Eingaben welche ein führenden Backslash haben, werden direkt als Befehl an den Server geschickt. Damit ist es möglich von Hand Befehle an den Server zu schicken (zum Beispiel /VEXIT beendet die Verbindung). Serverbefehle sind nicht case-sensitive.

## 2.2 Spiele

Möchtest du ein neues Spiel erstellen oder betreten, so kannst du dies Folgendermassen machen.

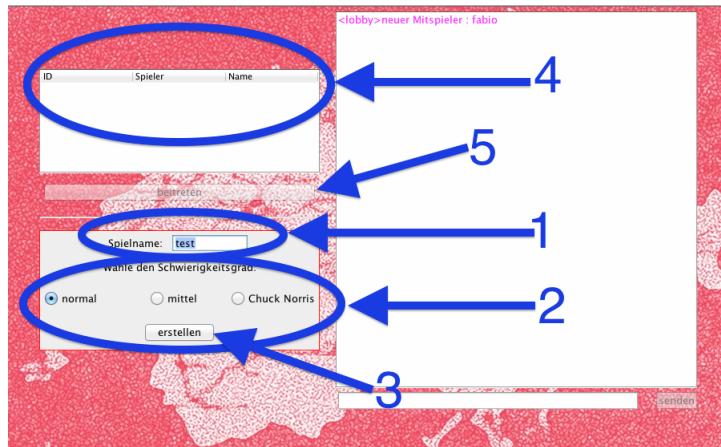


Abbildung 7: Spiel erstellen oder beitreten

Um ein neues Spiel zu erstellen, so gib im Textfeld einen neuen Spielnamen ein(1). Wähle eine Schwierigkeitsstufe zwischen “normal“, “mittel“ oder “Chuck Norris“ aus(2). Um das erstellen des Spiels abzuschliessen drücke auf den Knopf erstellen.

Um einem bereits bestehenden Spiel beizutreten, so wähle dieses per Mausklick in der Liste der Spiele (4) aus, und drücke dann auf den Knopf “beitreten“.

Danach gelangst du einen Schritt weiter. Hier siehst du einige Infos zum Spiel in dem du dich befindest.

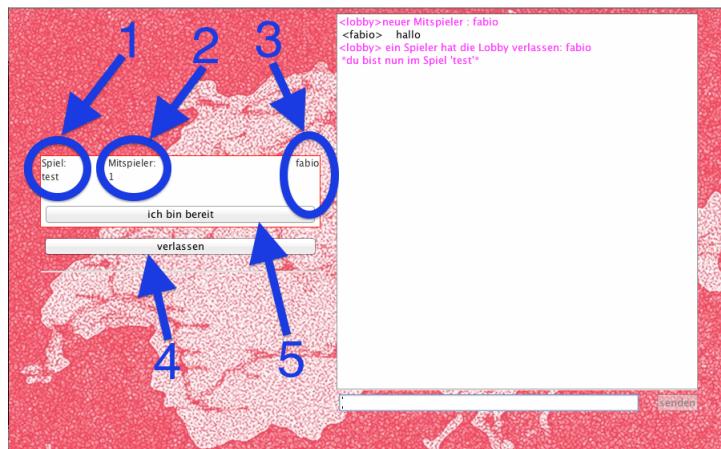


Abbildung 8: Spiel erstellen oder beitreten

Ganz links steht der Name des Spiels(1), in der Mitte findest du die Anzahl der Mitspieler(2) und ganz rechts siehst du eine Liste mit den Namen deiner Mitspieler(3). Um zur allgemeinen Lobby zurückzukehren drücke auf “verlassen“(4). Wenn du bereit

zum Spielen bist, dann drücke auf “ich bin bereit”(5). Sobald mehr als die Hälfte aller Mitspieler bereit ist, so beginnt das Spiel.

## 3 Spiel

### 3.1 Spielprinzip

Ziel des Spiels ist es die gegnerische Bevölkerung auszulöschen. Hat ein Spieler keine Bevölkerung mehr scheidet er aus dem Spiel aus. Hierzu hat jeder Spieler zu Beginn des Spiels eine bestimmte Anzahl an Bevölkerung, sowie Geld zur Verfügung. Mit dem Geld hat man die Möglichkeit Gebäude (Banken und Reproduktionszentren), Abwehr-elemente (Luft- und Landabwehr), sowie Angriffselemente (Bomber, Panzer und Jets) zu kaufen. Mit denen hat man die Möglichkeit sich zu Schützen, wieder Aufzubauen oder Anzugreifen. Nähere Informationen findest du im Kapitel 3.3 Einheiten.

### 3.2 Spielfeld

Das Spielfeld Besteht aus der Schweizerkarte, die in fünf Felder aufgeteilt ist. Das eigene Feld ist Grün umrandet und hat einen blauen Hintergrund. Die Felder der Gegner haben alle eine rote Umrandung auf schwarzem Hintergrund.

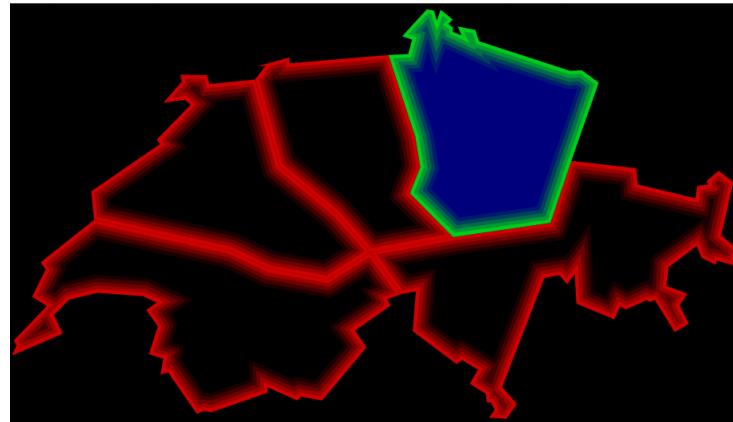


Abbildung 9: Spielfeld

Das Fenster des Spiels besteht aus verschiedenen Elementen. eines ist das oben vorgestellte Spielfeld, ein anderes ist der Chat auf der rechten Seite(1), die Buttons um Objekte zu setzen(2), Buttons um ein Spiel zu beenden, den letzten Zug zu löschen oder um zu zeigen, dass man bereit ist um eine neue Runde zu Spielen(5), ein Timer(3), der die restliche Spielzeit in dieser Runde anzeigt, sowie die Information über das aktuelle Kontoinhaben und die Population(4).

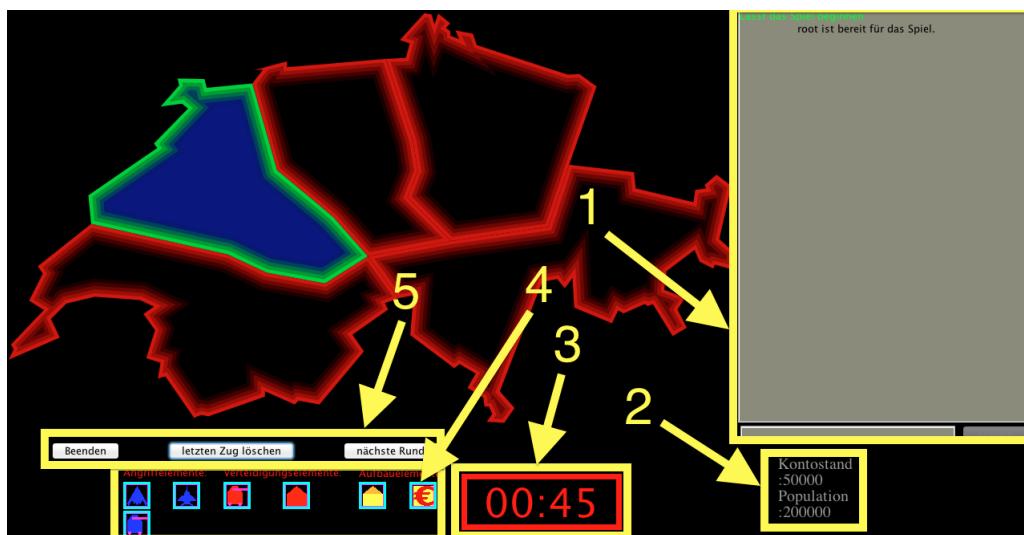


Abbildung 10: Fenster in dem das Spiel stattfindet

### 3.3 Einheiten

Wie bereits beschrieben gibt es folgende Spielfiguren: Bomber, Panzer, Jet, Flugabwehr, Landabwehr, Bank, Reproduktionszentrum.

#### 3.3.1 Bomber



Abbildung 11: Bomber

Der Bomber ist ein Angriffsobjekt. Er wird auf den Eigenen Kanton gesetzt. Um einen Zug zu tätigen muss er angewählt werden und seine Zieldestination kann gesetzt werden. Seine spezielle Eigenschaft ist, dass er als einziger nach jeder Runde direkt wieder zurück an seinen Startort fliegt. Seine Ziele sind einerseits Gebäude aber auch die Bevölkerung eines Landes. Seine Reichweite sind 200'000 km.

#### 3.3.2 Panzer

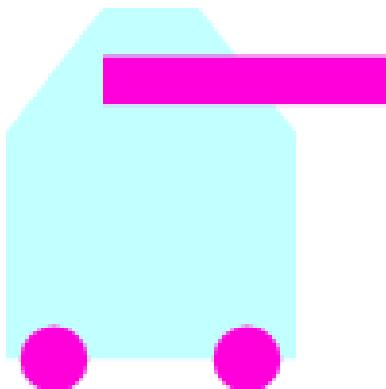


Abbildung 12: Panzer

Der Panzer ist ebenfalls ein Angriffselement. Mit seinem Bewegungsradius von 30'000 km hat er die kleinste Reichweite pro Zug. Er greift alles, das um ihn herum ist an, sei es Bevölkerung oder Gebäude.

### 3.3.3 Jet

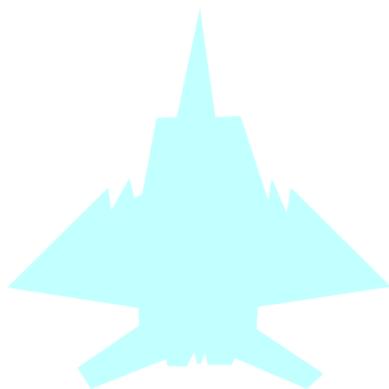


Abbildung 13: Jet

Genau wie der Bomber und der Panzer ist der Jet ebenfalls ein Angrifselement. Seine Aufgabe ist es die eigenen Bomber zu eskortieren. Er kann lediglich andere Bomber und Flugabwehr angreifen. Mit einer Reichweite von 50'000 km pro Runde liegt er im Mittelwert.

### 3.3.4 Landabwehr

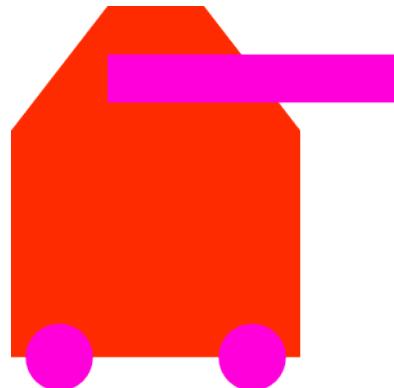


Abbildung 14: Landabwehr

Die Landabwehr ist ein Abwehrelement. Es kann wie alle Abwehrelemente nur in dem eigenen Kanton gebaut werden und danach nicht mehr verschoben werden. Seine Aufgabe ist es Gebäude und die Bevölkerung vor gegnerischen Panzern zu schützen.

### 3.3.5 Flugabwehr

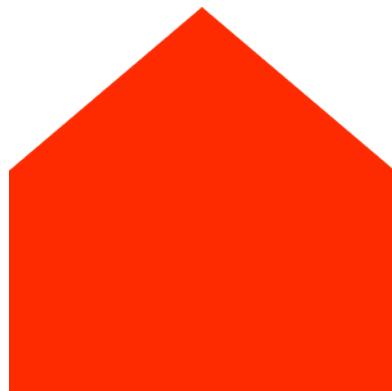


Abbildung 15: Flugabwehr

Die Flugabwehr ist das zweite Abwehrelement. Es kann Jet und Bomber Angreifen, die den eigenen Kanton versuchen anzugreifen.

### 3.3.6 Bank



Abbildung 16: Bank

Die Bank ist eines der Beiden Aufbauelemente. Die Bank wird in dem eigenen Kanton gebaut und sorgt für zusätzliches Geld in der Kommenden Runde. Jede Bank bringt dem Besitzer ein Plus von 1000 pro Spielrunde.

### 3.3.7 Reproduktionszentrum

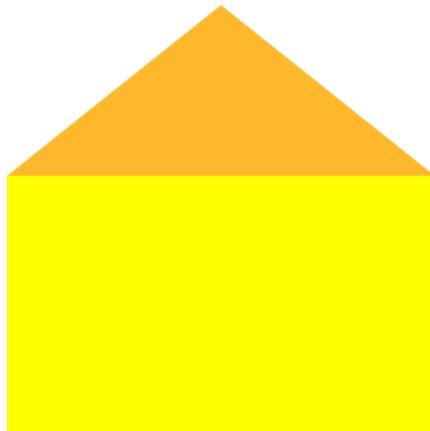


Abbildung 17: Reproduktionszentrum

Mit dem Reproduktionszentrum kann die Bevölkerung vermehrt werden. Sie bringt pro Runde 100 neue Bevölkerung.

### 3.4 Einheiten platzieren

Einheiten können Folgendermassen plaziert werden.

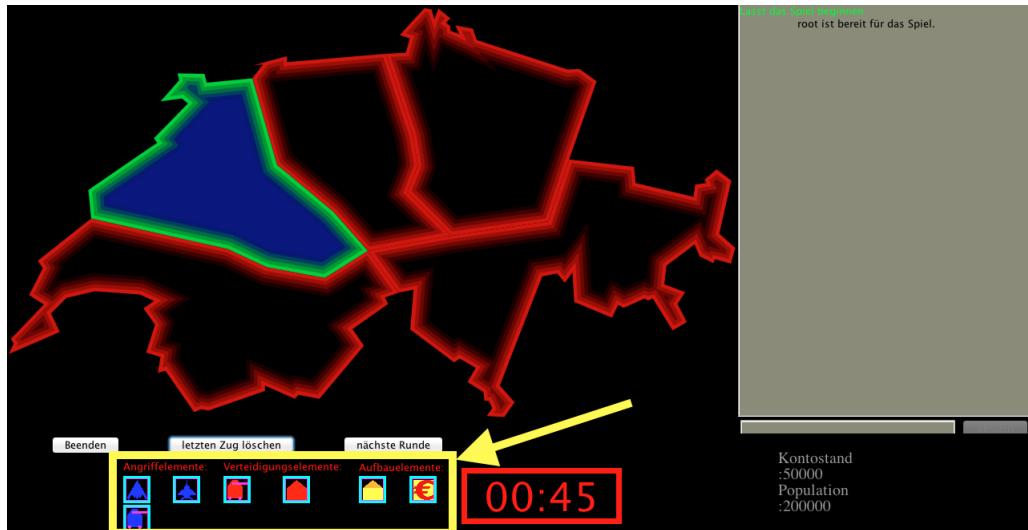


Abbildung 18: Objekt wählen

Zuerst muss das gewünschte Objekt, dass gebildet werden soll durch Mausklick ausgewählt werden. Der Hintergrund des ausgesuchten Objektes unterscheidet sich farblich von den anderen.

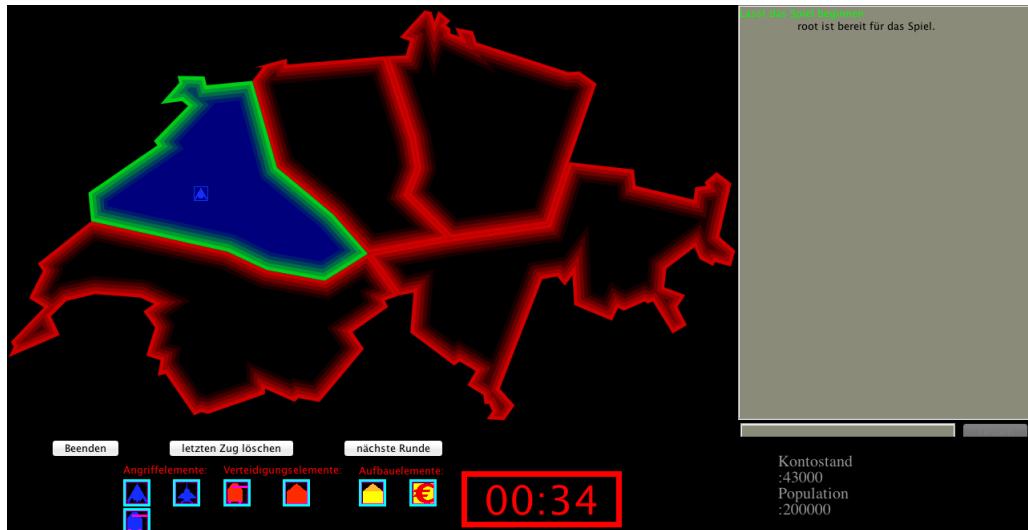


Abbildung 19: Objekt auf Kanton setzen

Als nächstes muss das Objekt auf dem Bild platziert werden. Dazu einfach per Mausclick auf den eigenen Kanton setzen. Ist der Zug ungültig, da man kein Geld mehr hat oder das Objekt an einen unzulässigen Platz gesetzt wird, so wird der Fehler in der Chatausgabe mit einem gelben Hintergrund angezeigt.

### 3.5 Einheiten verschieben

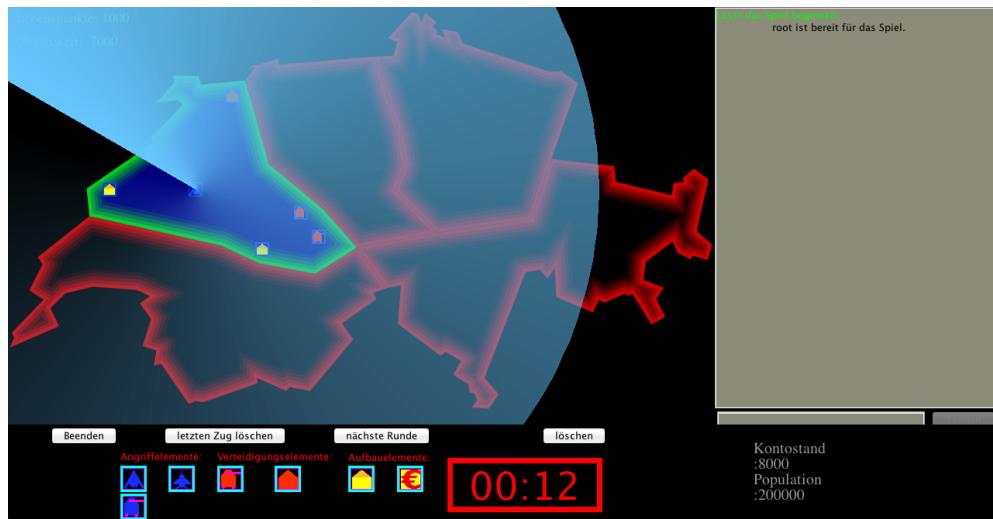


Abbildung 20: Objekt anwählen

Um ein Objekt zu verschieben, muss dieses zuerst angewählt werden. Dafür drückt man lediglich auf der Spielfläche auf das gewünschte Objekt. Danach erscheint ein blauer Radar, welcher den Radius darstellt, um welchen das Objekt verschoben werden kann. Zudem wird oben Links auf der Karte die aktuellen Lebenspunkte, sowie der Geldwert angezeigt. Zudem erscheint ein Löschknopf, mit dem das angewählte Objekt gelöscht werden kann.

Um den Bestimmungsort des Objektes zu wählen musst du per Maus innerhalb des Radius drücken. Danach wird ein Pfeil vom alten an den neuen Ort gezeichnet.

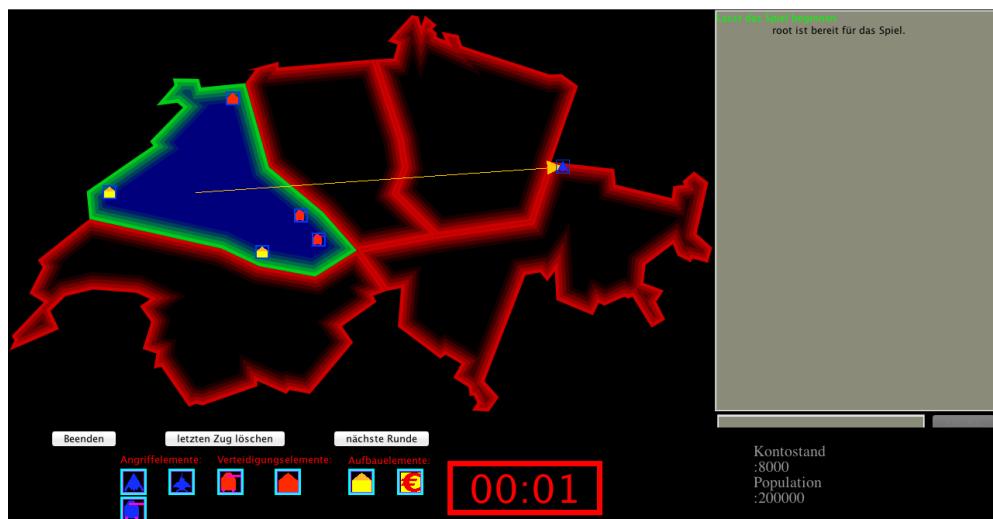


Abbildung 21: Objekt verschieben

Möchte man keinen Zug mit diesem Objekt vollziehen, so drückt man ausserhalb des Radars auf den Bildschirm und das Objekt wird abgewählt.

### 3.6 Nach der Erstellungs-Phase

Ist die Erstellungsphase beendet, so ist nichts mehr anwählbar und du bekommst falls du noch versuchst weiter zu setzen eine Meldung. Nach dieser Phase siehst du, was deine Gegner in der letzten Runde für Objekte erstellt hat, jeder Spieler hat eine andere Farbe, mit der dessen Objekte umrandet sind. Zudem wird sich deine Population und Kontostand verändern, da die Aktionen ausgeführt werden.

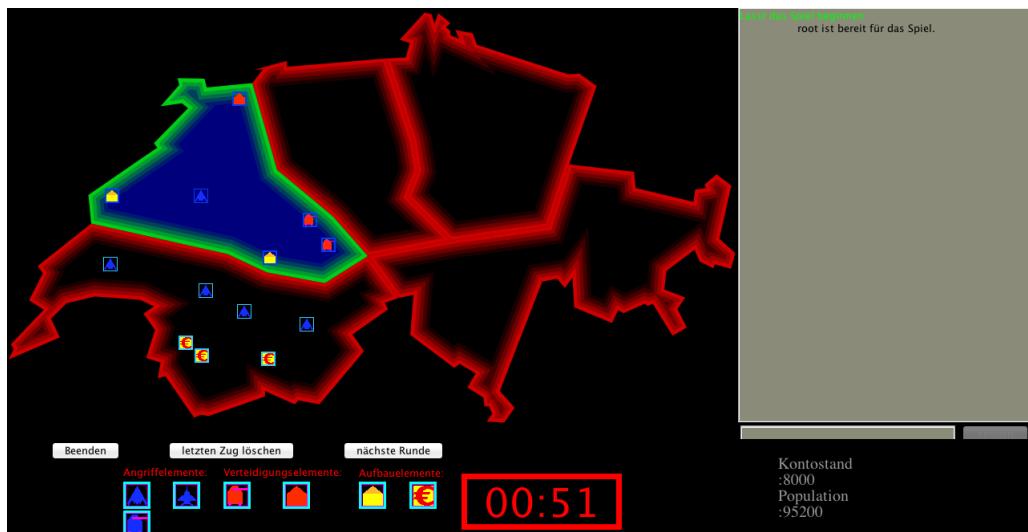


Abbildung 22: Objekt aller Gegner

### 3.7 Gewinner und Verlierer

Verlässt ein Spieler das Spiel oder hat er keine Population mehr, so verliert er dieses. Sind noch mehr als 1 Spieler in einem Spiel aktiv, so spielen diese weiter. Dem Verlierer wird folgende Meldung angezeigt:

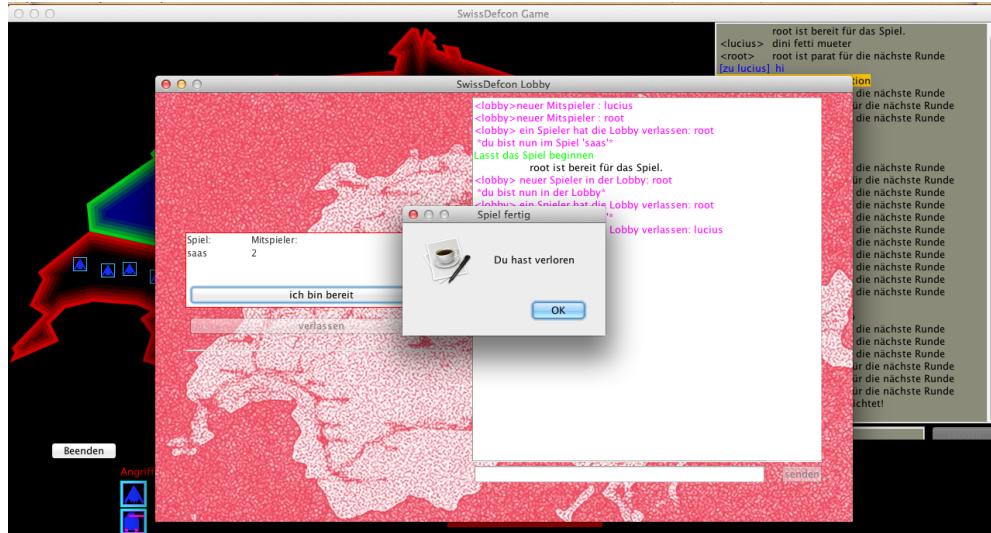


Abbildung 23: Ausgabe beim Verlierer

Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Wer ausgeschieden ist, hat jedoch die Möglichkeit bei dem Spiel weiter zuzuschauen. Dem Gewinner wird nach dem Spiel folgendes Angezeigt:

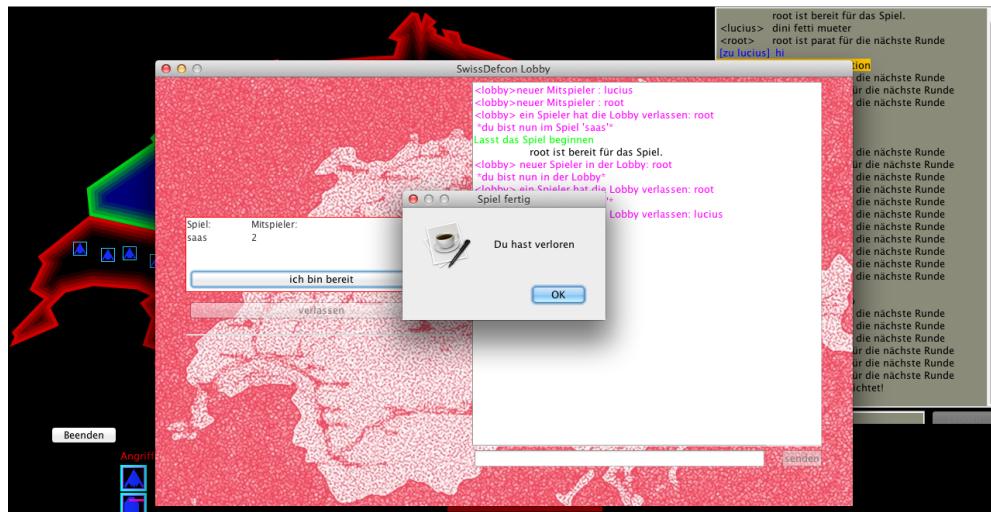


Abbildung 24: Ausgabe beim Gewinner

Wenn das Spiel zu ende ist, oder ein Spieler das Spiel verlässt, gelangt er zurück in die Lobby, wo neue Spiele gestartet werden können.