

# **Handbuch**

**Swissdefcon-Team**

Frank Müller, Oliver Wisler, Luzius Bachmann, Fabio Sulser

16. 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 Schwierigkeitsgrade . . . . .	10
3.3 Spielfenster . . . . .	10
3.4 Spielfeld . . . . .	11
3.5 Einheiten . . . . .	13
3.5.1 Bomber . . . . .	13
3.5.2 Panzer . . . . .	14
3.5.3 Jet . . . . .	14
3.5.4 Landabwehr . . . . .	15
3.5.5 Flugabwehr . . . . .	16
3.5.6 Bank . . . . .	16
3.5.7 Reproduktionszentrum . . . . .	17
3.6 Einheiten platzieren . . . . .	18
3.7 Einheiten verschieben . . . . .	19
3.8 Nach der Erstellungs-Phase . . . . .	21
3.9 Gewinner und Verlierer . . . . .	22

# 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 folgt 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.

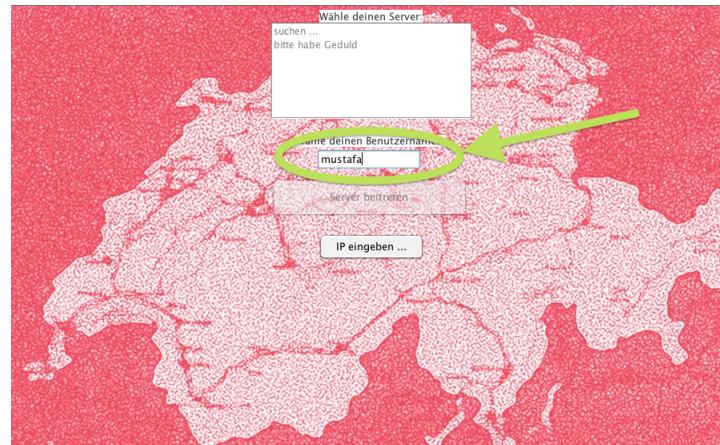


Abbildung 1: Gib den Namen ein

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

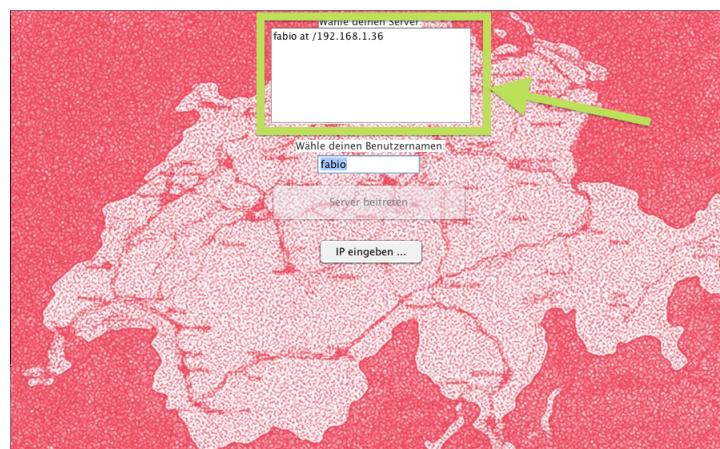


Abbildung 2: Liste der Server

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

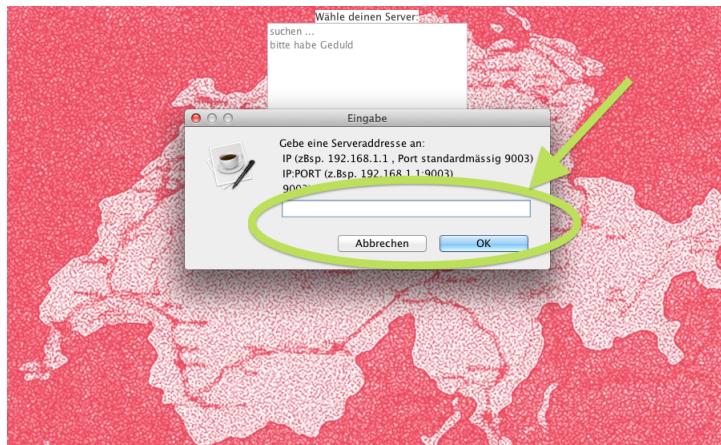


Abbildung 3: Serveradresse eingeben

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

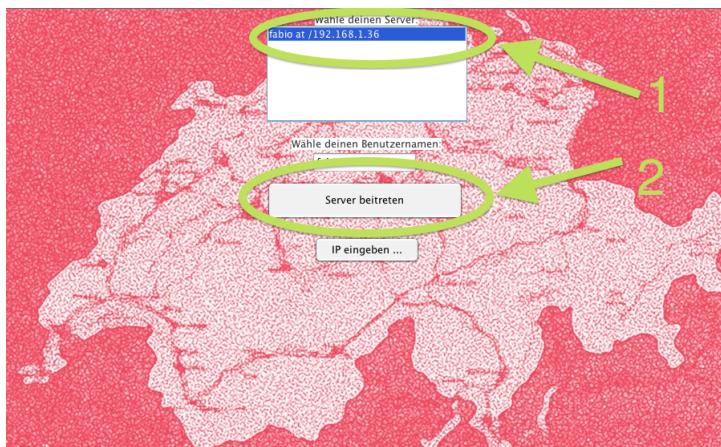


Abbildung 4: Server wählen

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.

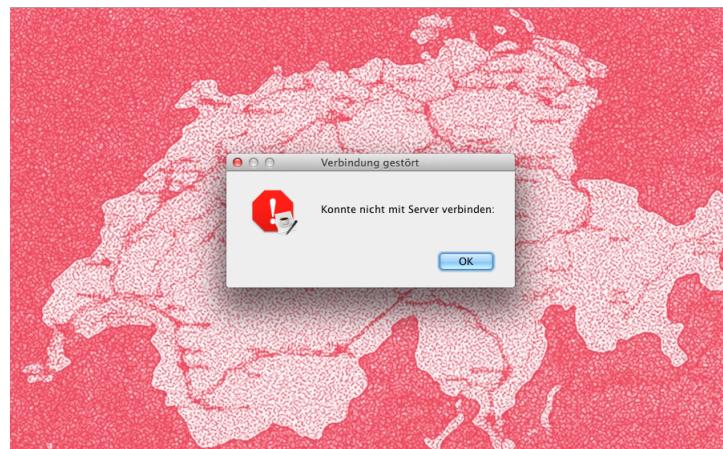


Abbildung 5: Fehler, keine Verbindung zum Server

## 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.

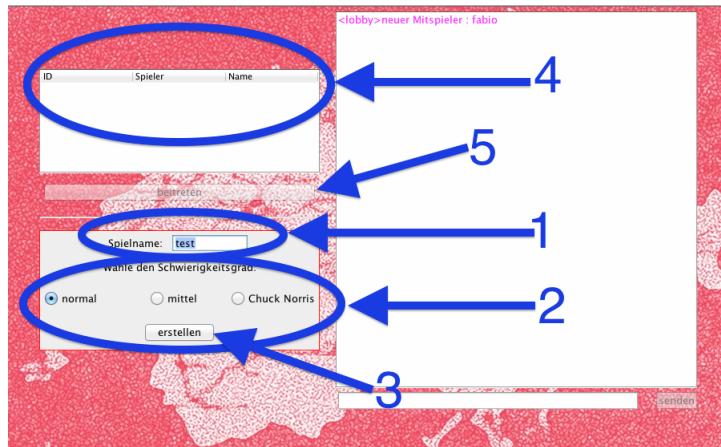


Abbildung 7: Spiel erstellen oder beitreten

Um ein neues Spiel zu erstellen, so gib im Textfeld einen neuen Spielnamen ein(1). Der Spielname muss mindestens aus 4 Buchstaben bestehen. Wähle eine Schwierigkeitsstufe zwischen “normal“, “schnell“ oder “Präsentation“ 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.

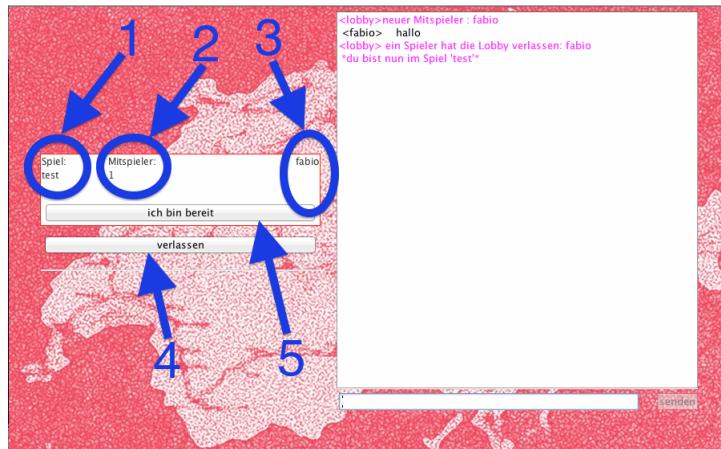


Abbildung 8: Spiel erstellen oder beitreten

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

Im Jahre 2100 besteht die Schweiz aus 5 Grosskantonen. Jeder dieser Kantone hat den Anspruch die vollständige Macht in der Schweiz zu übernehmen. Genauer heisst dies, dass du die Macht im Nationalrat übernehmen musst. Dies ist der Fall sobald alle anderen Kantone keine Bevölkerung mehr haben. Du bist der Präsident eines dieser Kantone und hast das Ziel, deinen Kanton zum Herrscher über die Schweiz zu machen. Um deine Ziele zu erreichen stehen dir verschiedene Einheiten zur Verfügung, welche im Kapitel Einheiten erläutert werden. Das Spiel ist rundenbasiert, das heisst, dass du jeweils eine Runde Zeit hast deine Züge zu machen und danach die Züge ausgeführt werden.

### 3.2 Schwierigkeitsgrade

- Normal mit grosser Population und wenig Geld
- Schnell mit kleiner Population und viel Geld
- Präsentation mit sehr kleiner Population und sehr viel Geld

### 3.3 Spielfenster

Hier eine Übersicht über das Spielfenster. Das Spiel wird im Vollbildmodus gestartet. Auf der rechten Seite ist der Chat, mit dem du mit allen Spielern im Spiel chatten kannst. Unten rechts findest du den Zustand deines Kantons. Unten in der Mitte wird die verbleibende Zeit für diese Runde angezeigt. Direkt daneben ist das Panel mit welchem du Einheiten platzieren kannst, dazu wählst du einfach eine Einheit aus und platzierst sie auf deinem Feld (das blaue Feld). Links findest du noch die Bedienbuttons zum Beenden des Spiel oder um deinen letzten Spielzug zu löschen.

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 3.5 Einheiten.

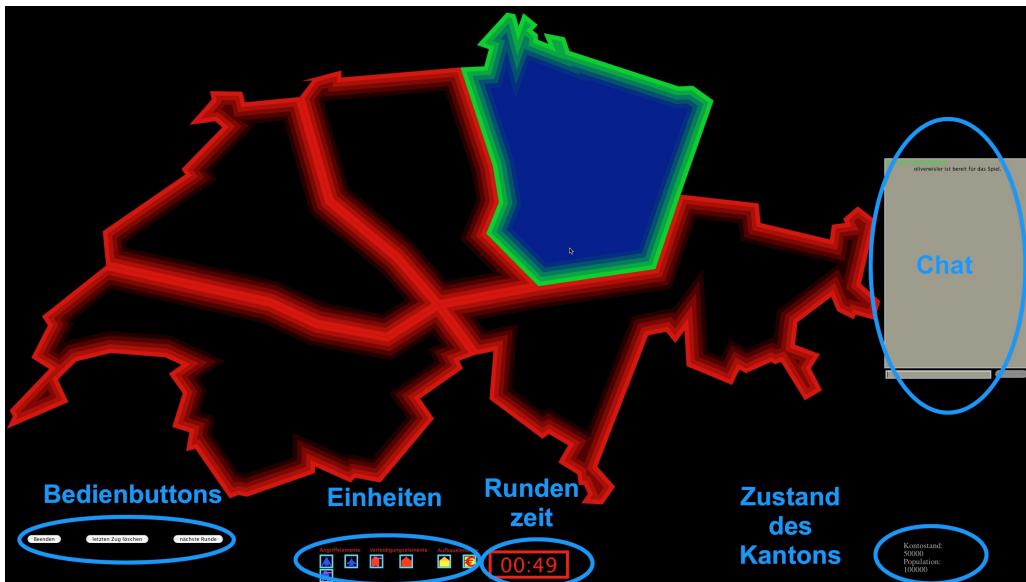


Abbildung 9: Spielfenster

### 3.4 Spielfeld

Das Feld mit dem blau-grauen Hintergrund ist dein Kanton. Deine Einheiten werden blau umrandet, während gegnerische Einheiten jeweils mit einer anderen Farbe gekennzeichnet werden. Wenn du deine Einheiten verschiebst, so wird dies mit einem gelben

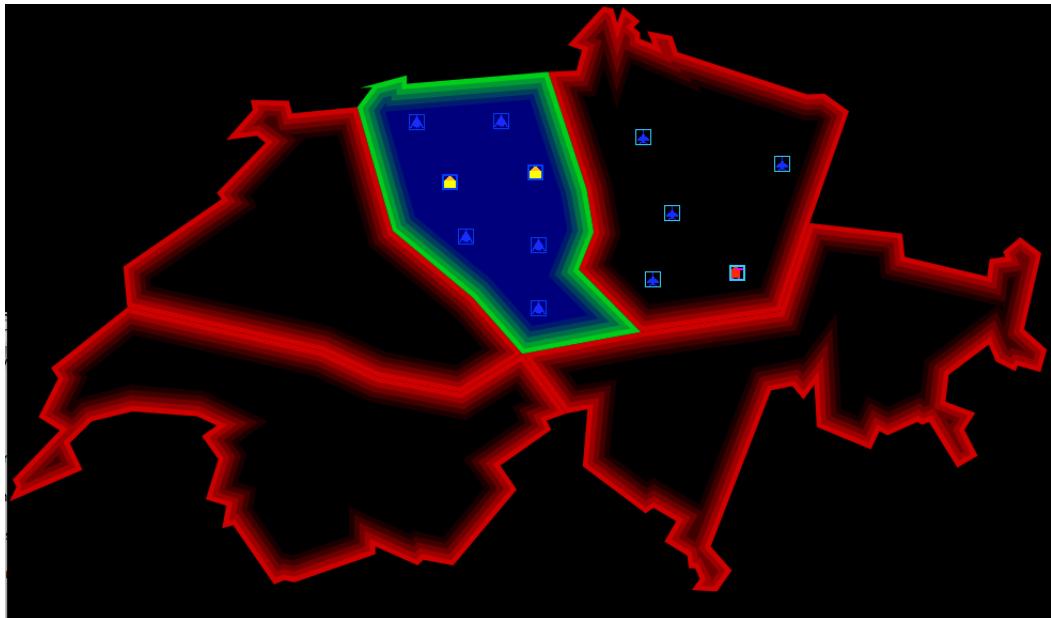


Abbildung 10: Spielfeld mit Einheiten

Pfeil markiert. Einheiten die sich seit der letzten Runde verschoben haben werden mit

einem roten Pfeil angezeigt.

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.

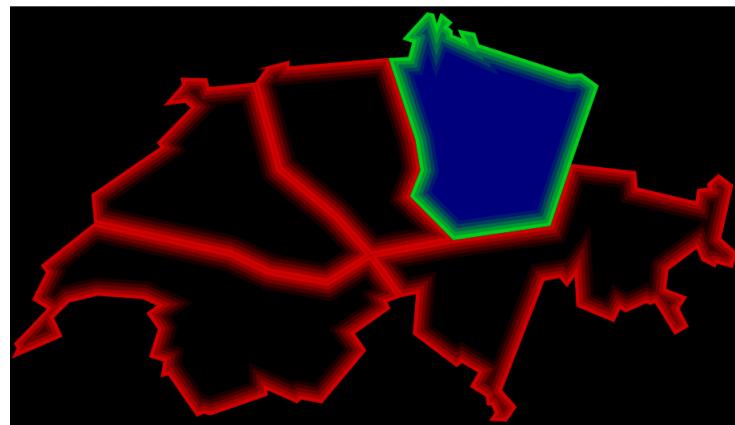


Abbildung 11: Spielfeld

### 3.5 Einheiten

Es gibt folgende Spielfiguren:

- Bomber
- Panzer
- Jet
- Flugabwehr
- Landabwehr
- Bank
- Reproduktionszentrum

#### 3.5.1 Bomber

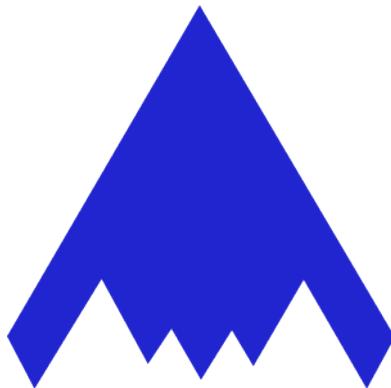


Abbildung 12: Bomber

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.

### 3.5.2 Panzer



Abbildung 13: Panzer

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

### 3.5.3 Jet

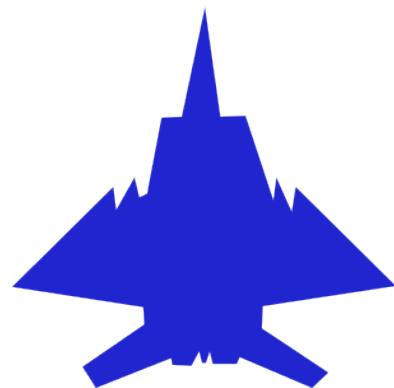


Abbildung 14: Jet

Genau wie der Bomber und der Panzer ist der Jet ebenfalls ein Angriffselement. 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.

### 3.5.4 Landabwehr



Abbildung 15: 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.

### 3.5.5 Flugabwehr

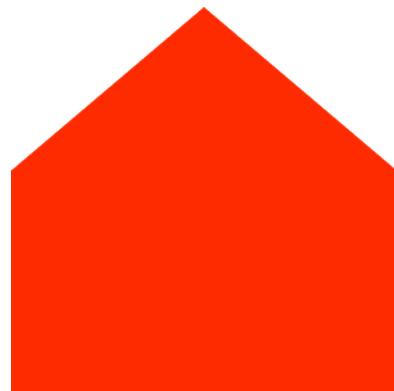


Abbildung 16: Flugabwehr

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

### 3.5.6 Bank

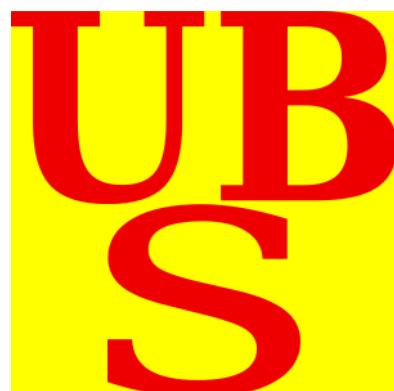


Abbildung 17: Bank

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 Geld pro Spielrunde.

### 3.5.7 Reproduktionszentrum

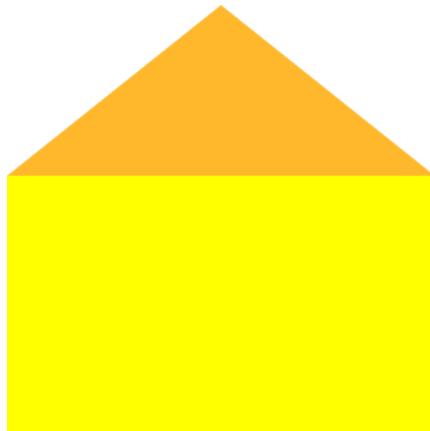


Abbildung 18: Reproduktionszentrum

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

### 3.6 Einheiten platzieren

Einheiten können folgendermassen plaziert werden.

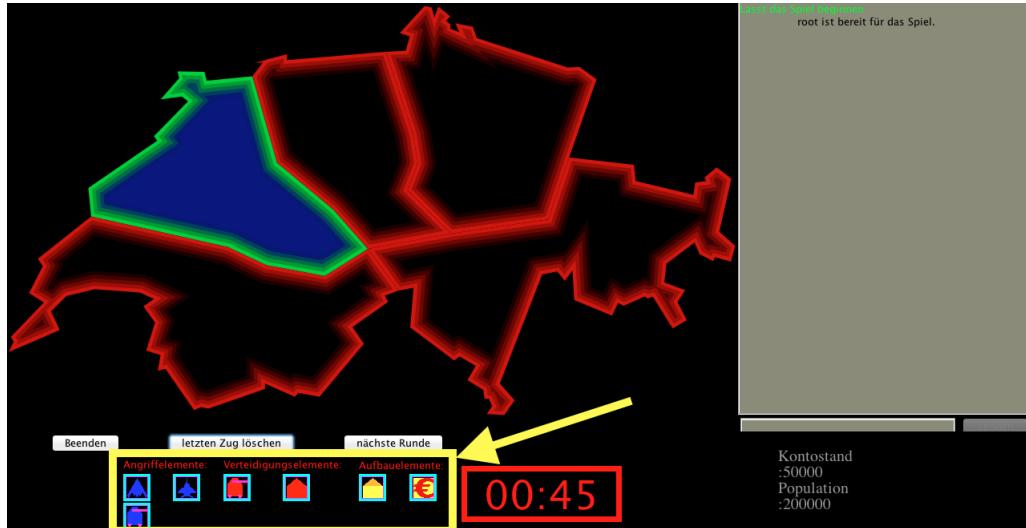


Abbildung 19: Objekt wählen

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

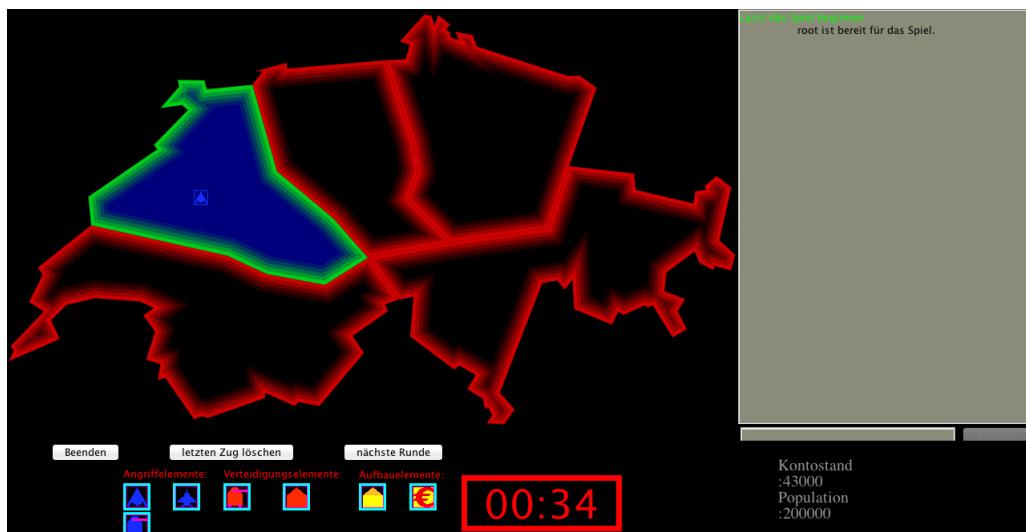


Abbildung 20: Objekt auf Kanton setzen

Als nächstes muss das Objekt auf der Karte platziert werden. Dazu einfach per Mausklick 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 er nicht ausgeführt.

### 3.7 Einheiten verschieben

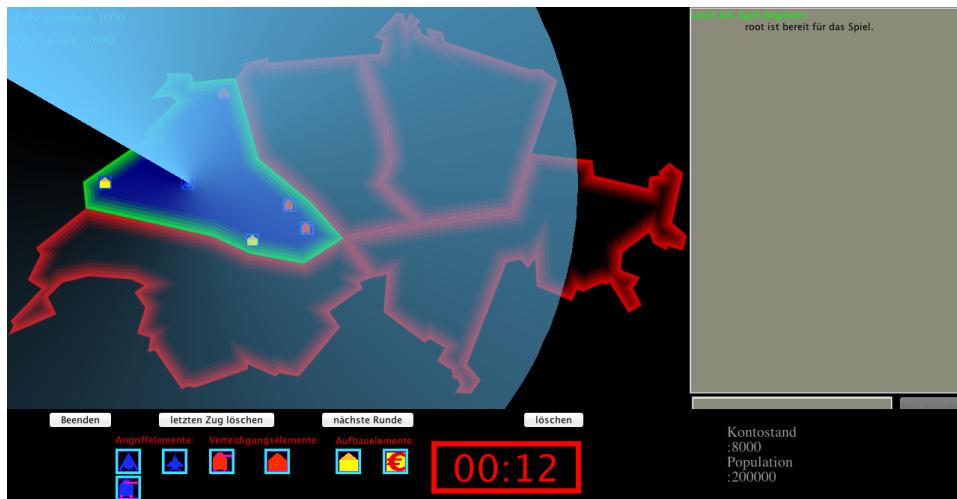


Abbildung 21: Objekt anwählen

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.

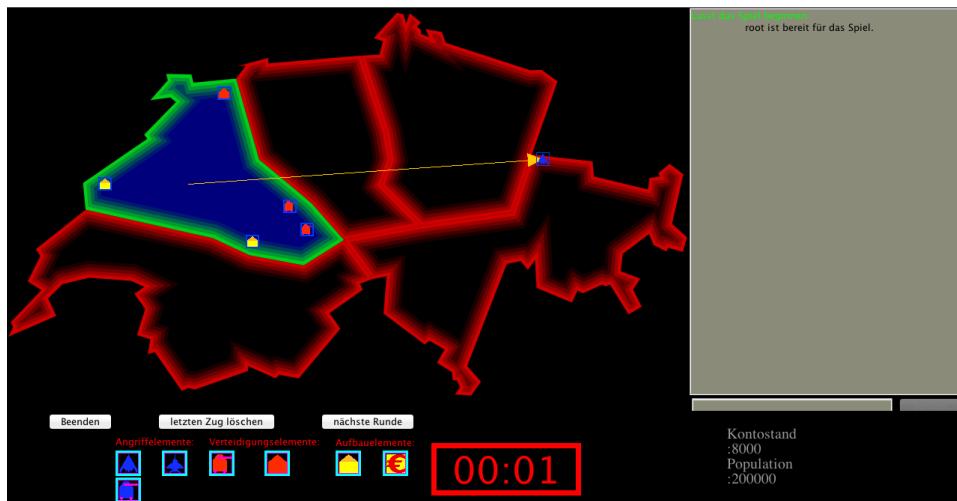


Abbildung 22: Objekt verschieben

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

### 3.8 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 seine Objekte umrandet sind. Zudem wird sich deine Population und Kontostand verändern, da die Aktionen ausgeführt werden.

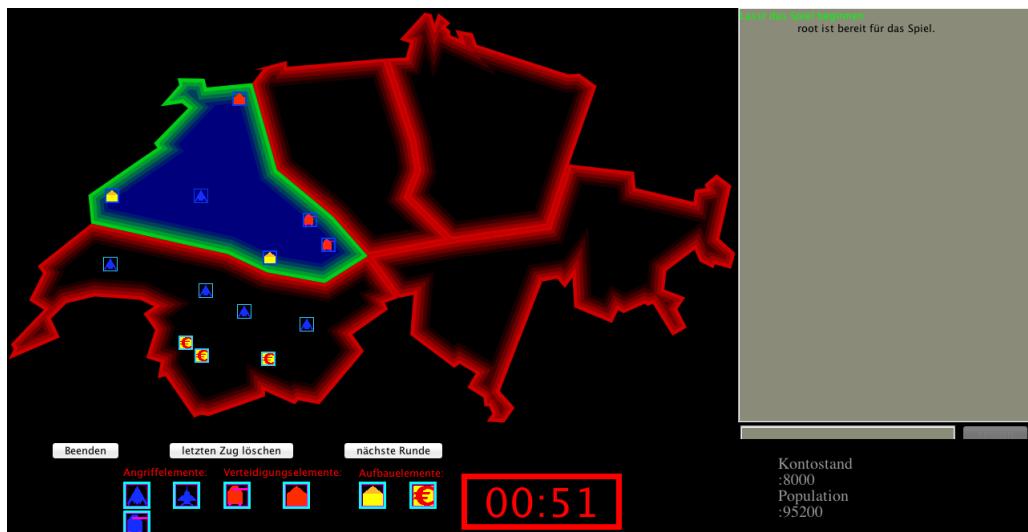


Abbildung 23: Objekt aller Gegner

### 3.9 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:

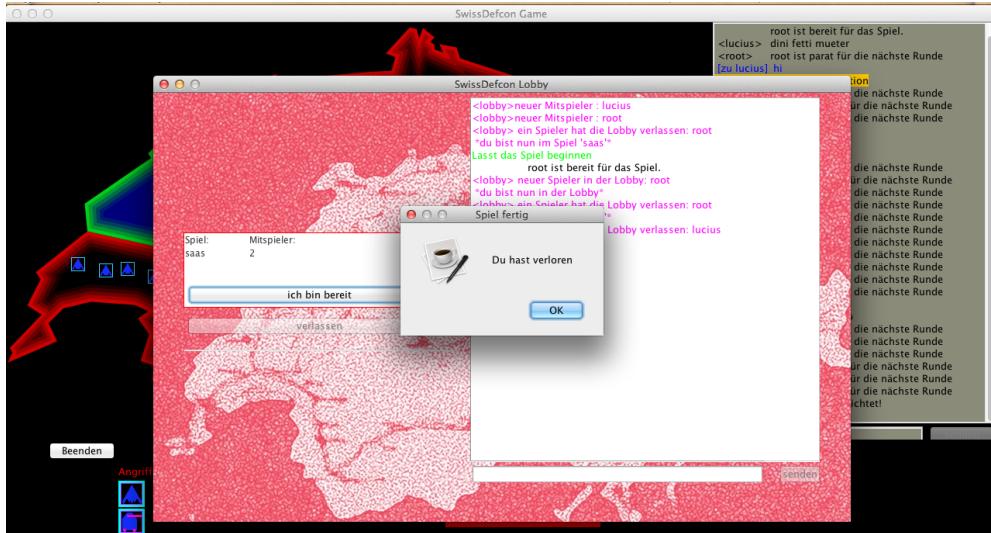


Abbildung 24: Ausgabe beim Verlierer

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:

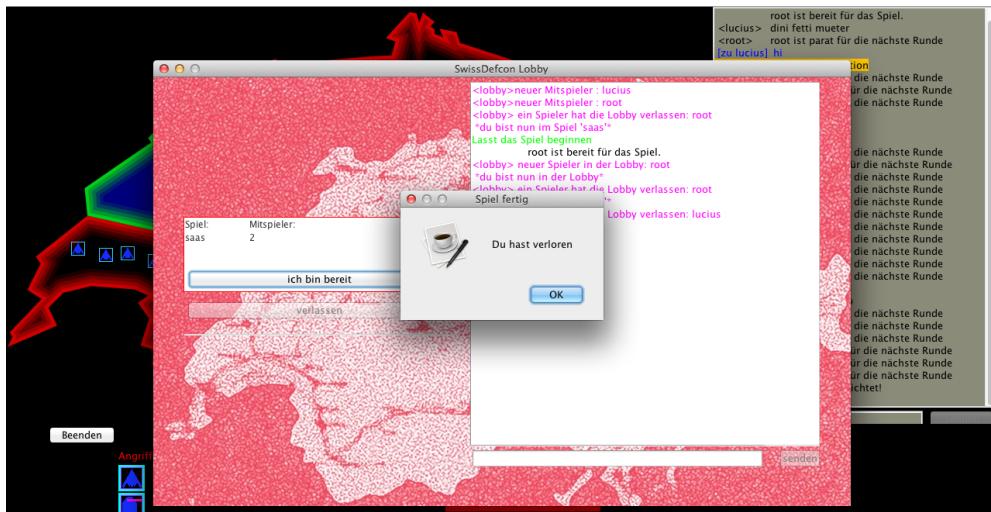


Abbildung 25: Ausgabe beim Gewinner

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