

Handbuch

Swissdefcon-Team

Frank Müller, Oliver Wisler, Luzius Bachmann, Fabio Sulser

15. Mai 2012

Inhaltsverzeichnis

1 Spiel starten	3
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 Verbindungsauflbau	6
2 Lobby	7
2.1 Chat	7
2.1.1 Befehle	7
2.2 Spiele	8
3 Spiel	10
3.1 Spielprinzip	10
3.2 Schwierigkeitsgrade	10
3.3 Spielfenster	10
3.4 Spielfeld	10
3.5 Einheiten	12
3.6 Einheiten platzieren	12
3.7 Einheiten verschieben	12
3.8 Gewinner	12

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.

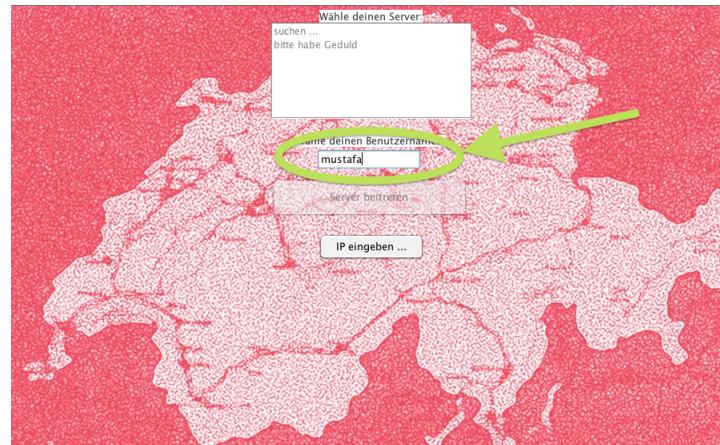


Abbildung 1: Gib den Namen ein

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.

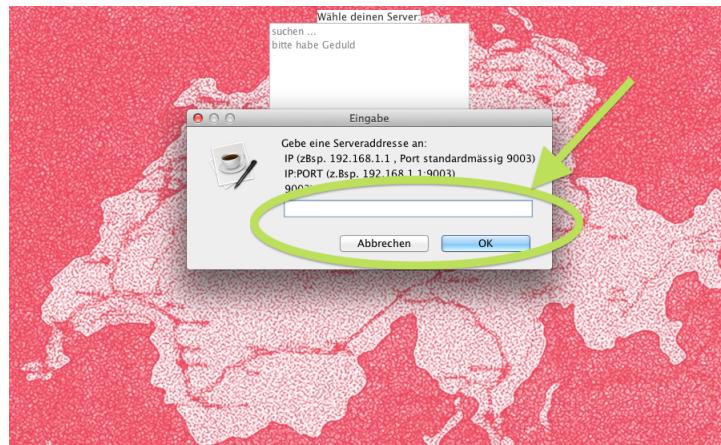


Abbildung 3: Serveradresse eingeben

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

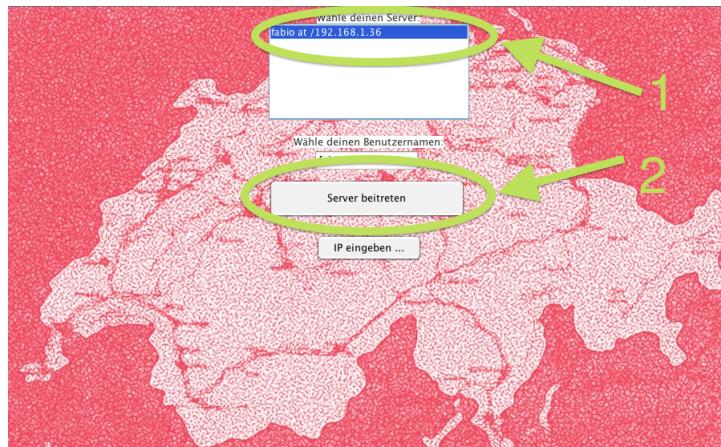


Abbildung 4: Server wählen

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.

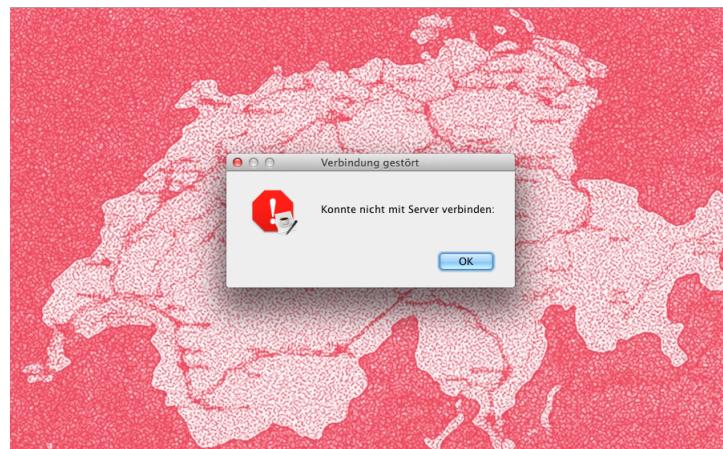


Abbildung 5: Fehler, keine Verbindung zum Server

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.

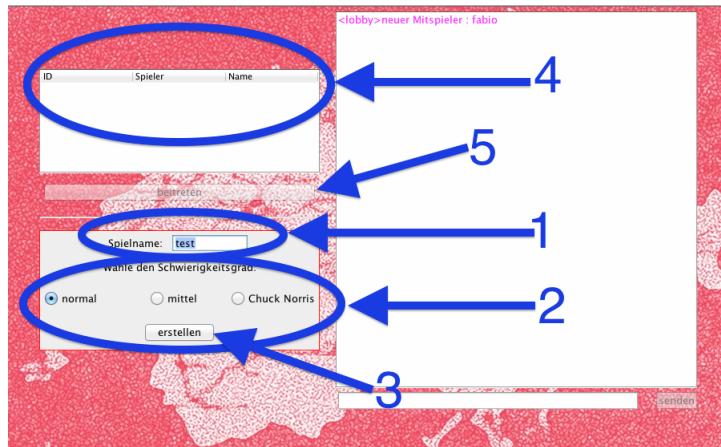


Abbildung 7: Spiel erstellen oder beitreten

Um ein neues Spiel zu erstellen, so gib im Textfeld einen neuen Spielnamen ein(1). 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.

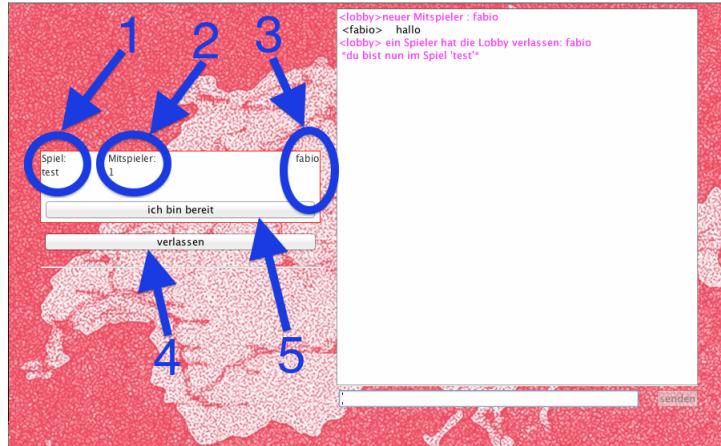


Abbildung 8: Spiel erstellen oder beitreten

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 das du jeweils eine Runde Zeit hast deine Züge zu machen und danach die Züge ausgeführt werden.

3.2 Schwierigkeitsgrade

- Normal
- Schnell
- Präsentation

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.

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

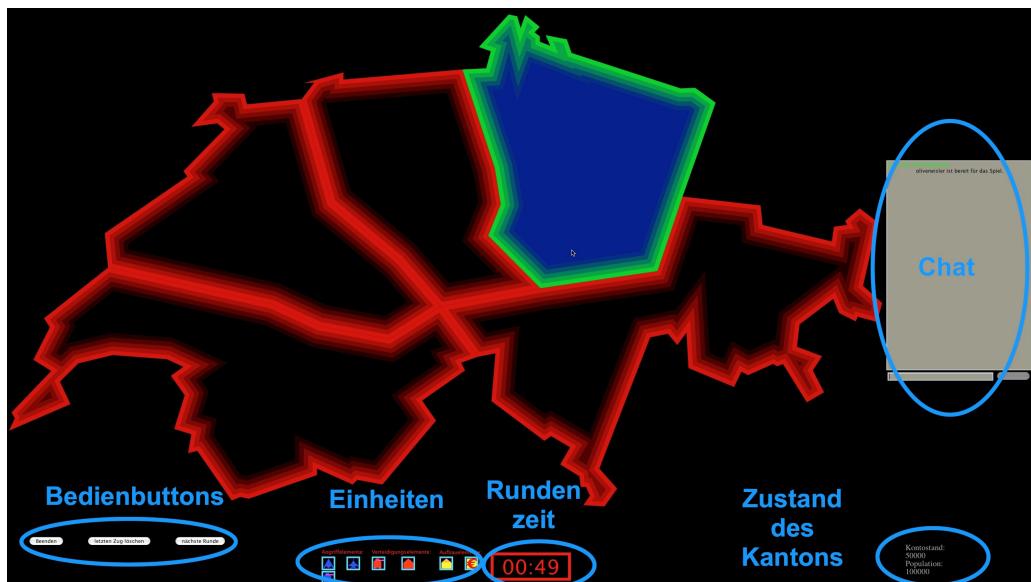


Abbildung 9: Spielfenster

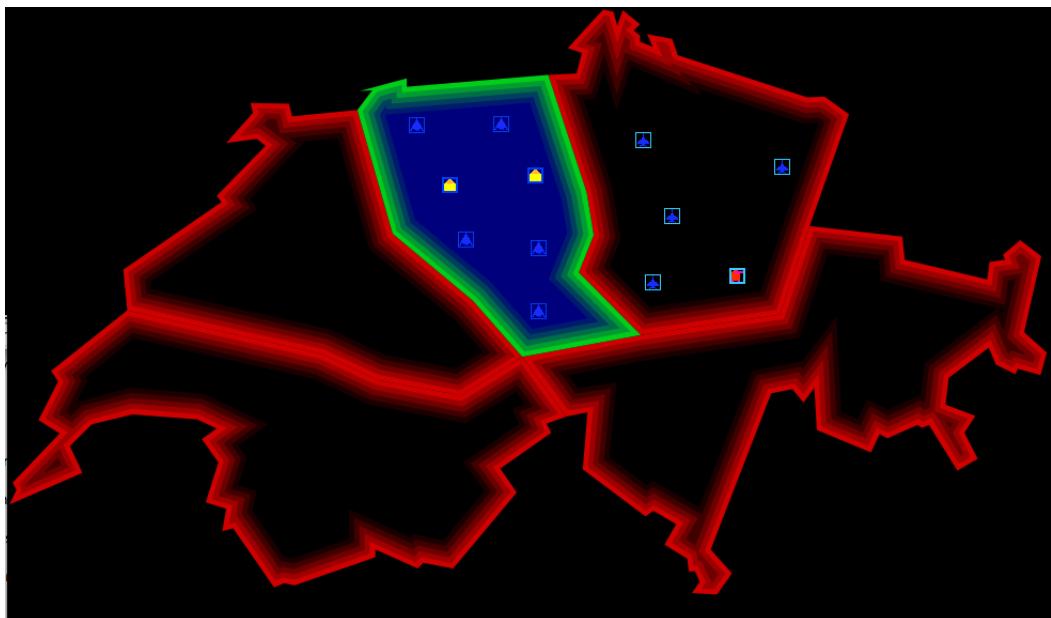


Abbildung 10: Karte mit Einheiten

3.5 Einheiten

Einheit	Stärke	Schwäche	Lebenspunkte	Preis
Panzer				
Panzerabwehr				
Bomber				
Düsenjäger				
Flugabwehr				
Bank				
Repro-Center				

3.6 Einheiten platzieren

3.7 Einheiten verschieben

3.8 Gewinner