

## 1 Zielsetzung

Das Programm soll eine Digitalisierung des Kartenspiels Carcassonne darstellen. Dabei soll der Nutzer die Möglichkeit haben, das Spiel allein gegen Bots zu bestreiten, aber auch die Möglichkeit gegen echte Menschen in einem lokalen Netzwerk zu spielen.

## 2 Bedienung

### 2.1 Hauptmenü

Vom Hauptmenü hat der Nutzer die Möglichkeit, auf 5 Buttons zu klicken.

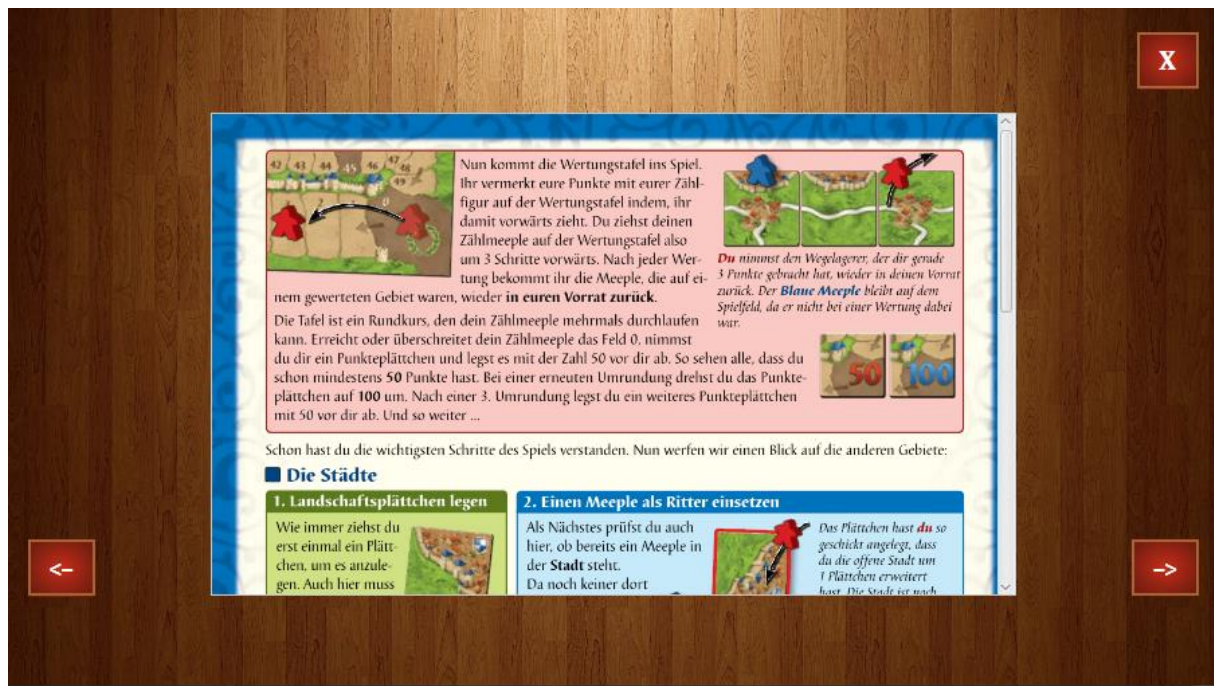


Auf dem Button „Neues Spiel“ wird ein Server erstellt. Dabei wird der Nutzer dann aufgefordert, einen Namen auszuwählen, woraufhin dann die Lobby erscheint.

Wenn man einer bereits bestehenden Lobby beitreten möchte, dann muss man auf den „Spiel beitreten“ Button klicken. Hierfür wird zunächst die GameID benötigt, welche oben bei der bereits offenen Lobby zu finden ist vom Host. Zusätzlich ist es auch möglich, dass man ohne GameID fortfährt, sofern Host und Client sich im gleichen Netzwerk befinden. Daraufhin wird auch hier der Nutzer dann aufgefordert, einen Namen einzugeben. Solange dieser noch den Namen wählt, ist der beitretenden Nutzer für den Host zunächst ohne Namen sichtbar. Die GameID ist an folgender Form erkennbar:



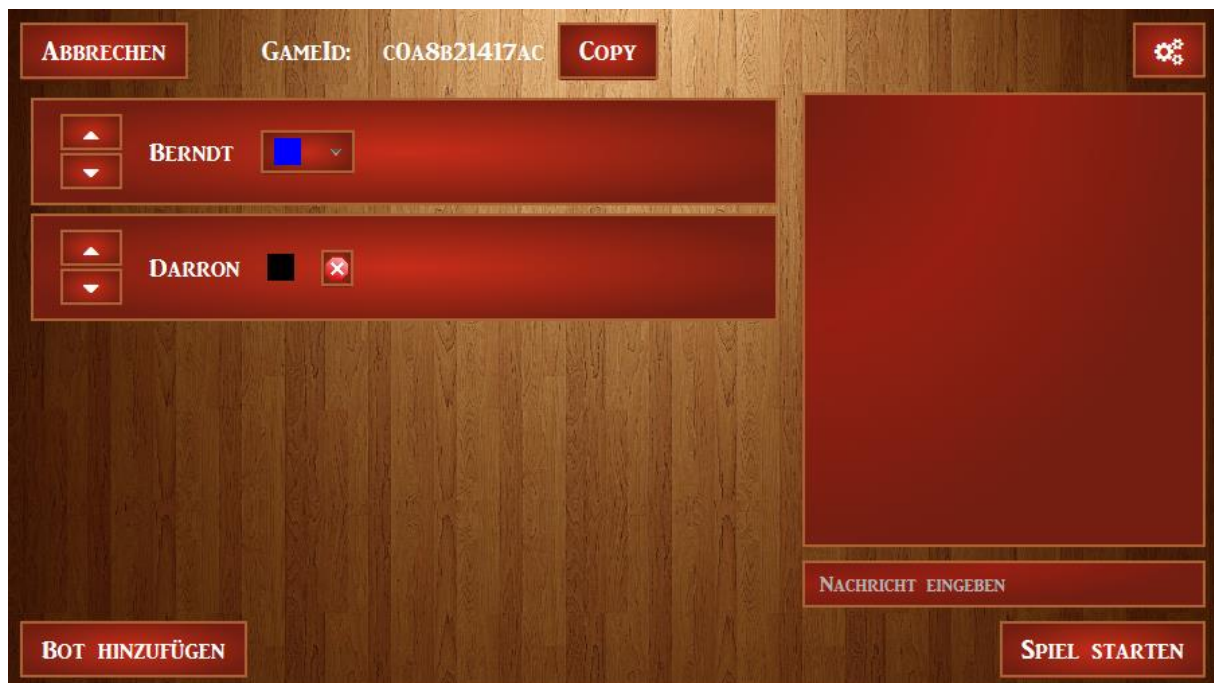
Weiterhin ist es im Hauptmenü, wie auch noch im Spiel möglich, sich die Regeln anzeigen zu lassen. Der Nutzer kann sich durch die Anleitung bewegen, indem er durch Bedienen des Scrollrads auf er Maus durch die jeweilige Seite der Anleitungen scrollen kann. Zur nächsten Seite kann der Nutzer kommen, indem er auf den Pfeil klickt. Das Verlassen erfolgt dann durch Klicken des „X“ Buttons, durch welchen man alle Fenster im Spiel schließen kann.



Zusätzlich gibt es noch die Buttons Einstellungen in der oberen rechten Ecke, sowie das Tutorial, auf welches noch im Folgenden eingegangen wird.

## 2.2 Lobby

In der Lobby kann man sehen, wer dem Spiel beigetreten ist. Dort warten alle Spieler zusammen, bis der Host sich dazu entscheidet, das Spiel zu starten.



Klickt der Host auf „Abbrechen“, so wird die Lobby geschlossen. Die Anderen Spieler werden daraufhin zurück in das Hauptmenü geschickt. Verlässt ein Client die Lobby, dann wird die Liste aktualisiert und aufgerückt. Außerdem ist es möglich durch das Klicken des „Copy“ Buttons die GameID zu kopieren, um diese per Chat an seine Mitspieler zu schicken. Dies soll das Eintippen der langen ID vermeiden, welches durch Copy-Paste schneller erledigt werden kann. Dem Host ist es möglich durch das Klicken auf die Pfeile, die sich links neben dem Namen befinden, die Reihenfolge

der Spieler im Spiel zu verändern. Dabei werden zwei benachbarte Spieler getauscht. Außerdem ist es den Spielern möglich eine Farbe zu wählen, die andere bisher noch nicht gewählt haben.



In der unteren linken Ecke befindet sich der Button „Bot Hinzufügen“. Dort kann der Host auch Computergesteuerte Gegner hinzufügen, sofern er keine Freunde hat. Neben der Liste von Spielern befindet sich eine Box mit einem Chat, in dem die Spieler miteinander kommunizieren können.



Das Abschicken einer Chatnachricht erfolgt durch das Drücken der Enter Taste auf der Tastatur. Oben rechts können auch wieder die Einstellungen angepasst werden.



## 2.3 Tutorial



Weiterhin ist es möglich, ein Tutorial vom Hauptmenü aus zu starten. Hierbei wird der Spieler interaktiv durch das Spiel geführt und muss dabei nur den Hinweisen folgen, die dort niedergeschrieben sind.

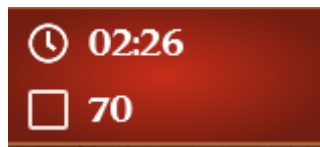
## 2.4 Ingame

Einmal im Spiel angekommen, sehen wir sofort eine Menge Karten sowie Felder.



Oben Links auf dem „?“ Button werden einem die Regeln, wie schon bereits erklärt, angezeigt. Die Punktetafel öffnet die derzeitige Übersicht der Punktzahlen aller Spieler. Diese wird dann auch zum

Spielende noch einmal geöffnet. Der Chat öffnet bzw. verbirgt diesen, je nach verlangen des jeweiligen Spielers. Die Funktionalität ist die gleiche, wie auch schon in der Lobby.



Hier sieht man die bereits vergangene Zeit im Spiel, sowie die verbleibenden Karten, damit jeder Spieler seine Taktik dementsprechend aufbauen kann.



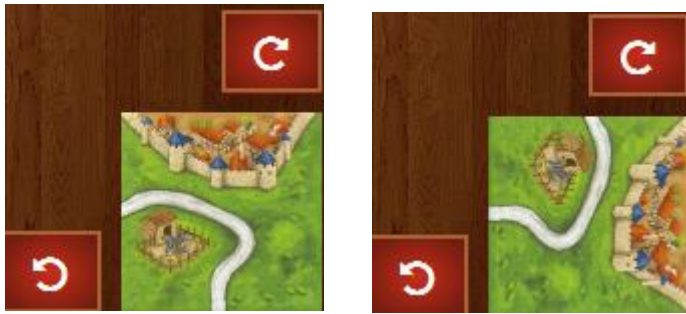
Hier kann man den jeweiligen Spieler sehen. Der Spieler, der man selbst ist, ist noch einmal durch das „Ich“ gekennzeichnet. Darunter befinden sich die aktuellen Punkte, die der jeweilige Spieler bereits erworben hat. Unter dem Namen befinden sich die Anzahl der Meeple, die ein Spieler bereits gesetzt hat. Legt ein Spieler eine Karte auf eines der grauen freien Felder, wird dieser dazu aufgefordert, entweder einen der Meeple zu legen, sofern dieser möglich ist, oder aber „Kein Follower“ auszuwählen, was dazu führt, dass kein Meeple gelegt wird.



Den Meeple legt man, indem man auf einen der Blauen Punkt klickt. Wenn man einen Meeple legt, bleibt dieser solange dort, bis eine Struktur als abgeschlossen gilt. Der Punkt ist dann auch bis dahin für alle anderen Spieler sichtbar.

Nicht immer ist es möglich, eine Karte sofort anlegen zu können. Dafür kann man die Karte im bzw. gegen den Uhrzeigersinn drehen.





Somit ist es möglich, immer eine Karte anzulegen. Im oberen rechten Rand befindet sich ein Button, der das Ingame Menü öffnet. Von dort aus ist es dem Spieler möglich, das Spiel zu verlassen. Zusätzlich ist es möglich, die Einstellungen zu öffnen.

## 2.5 Einstellungen



In den Einstellungen findet sich eine Vielzahl von Möglichkeiten, das Spiel zu den eigenen Vorlieben anzupassen. Dabei kann die Karten Größe verändert werden, sowie der Abstand zwischen den bereits gelegten Karten. Zusätzlich kann man eine Taste an die Rotation sowie den Vollbildmodus binden, um nicht mehr mit der Maus im Spiel agieren zu müssen. Die Einstellungen können daraufhin gespeichert werden, oder aber auch wieder auf die Standardwerte zurückgesetzt werden.

## 2.6 Spielende

Sobald alle Karten verbraucht sind, öffnet sich der Ende Screen. Von hier können sich die Spieler nochmal ihre ergatteten Punkte anschauen.



Der Gewinner wird für jeden unten angezeigt. Mit dem „Zurück“ Button ist es den Spielern noch einmal möglich, sich das Spielfeld nach Ende des Spiels anzuschauen. Sobald sie auf „Spiel Verlassen“ klicken, so landet man wieder im Hauptmenü.

### 3 Hinweise zur Benutzung

- Verlässt ein Spieler das Spiel während einer Partie, so wird dieser automatisch durch einen Bot ersetzt, der für ihn weiterspielt.
- Überschreitet ein Spieler ein Zeitlimit von 2 Minuten, sofern dieser am Zug ist, so wird dieser aus dem Spiel geworfen und durch einen Bot ersetzt.