

User Manual

King of Jawa

Pascal Bürklin, Isabel Geissmann, Jannik Jaberg, Nikolai Rutz

22. Mai 2018



KING OF JAWA

Inhaltsverzeichnis

1	Starten von King of Jawa	3
2	Commands	5
2.1	Tastenfunktionen	6
3	Lobby	7
4	Spielregeln	8
4.1	Ressourcen	8
4.2	Mini-Map	8
4.3	Gebäude	8
4.3.1	Base	9
4.3.2	Ressourcen-Gebäude	9
4.3.3	Spas-Gebäude	9

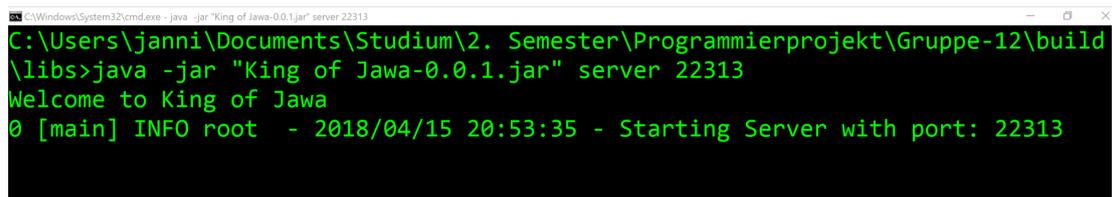
1 Starten von King of Jawa

Um das Spiel zu Starten muss als erstes ein Server gestartet werden. Dies erfolgt über die Kommandozeile (Das Kommandofenster muss im Ordner gestartet werden in dem sich die .jar Datei befindet).

```
java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" server <port>
```

Angewandt sieht dies so aus:

```
java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" server 22313
```



```
C:\Windows\System32\cmd.exe - java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" server 22313
C:\Users\janni\Documents\Studium\2. Semester\Programmierprojekt\Gruppe-12\build\libs>java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" server 22313
Welcome to King of Jawa
0 [main] INFO root - 2018/04/15 20:53:35 - Starting Server with port: 22313
```

Abbildung 1: Konsolen-Output Server

Danach kann das Spiel mit folgendem Befehl gestartet werden:

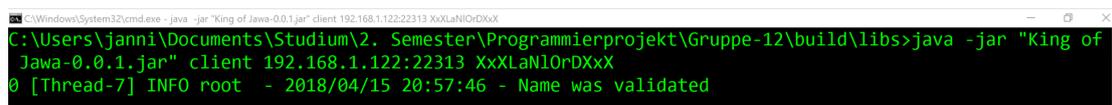
```
java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" client <host>:<port> [< username >]
```

Wobei der Username fakultativ ist. Ist kein Username angegeben so wird automatisch der Systemname verwendet. Der Name kann während dem Spiel jederzeit mit dem Command /nick oder über den Button geändert werden.

Bei dem Host handelt es sich um die IPv4 Adresse des Computers auf dem der Server gestartet wurde.

Angewandt sieht dies so aus:

```
java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" client 192.168.1.122:22313 XxXLaN10rDXxX
```



```
C:\Windows\System32\cmd.exe - java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" client 192.168.1.122:22313 XxXLaN10rDXxX
C:\Users\janni\Documents\Studium\2. Semester\Programmierprojekt\Gruppe-12\build\libs>java -jar "King of Jawa-0.0.1.jar" client 192.168.1.122:22313 XxXLaN10rDXxX
0 [Thread-7] INFO root - 2018/04/15 20:57:46 - Name was validated
```

Abbildung 2: Konsolen-Output Client

Wenn alles richtig eingegeben wurde öffnet sich das Spiel. Sobald das Intro fertig ist muss die Leertaste gedrückt werden um ins Hauptmenu zu gelangen.

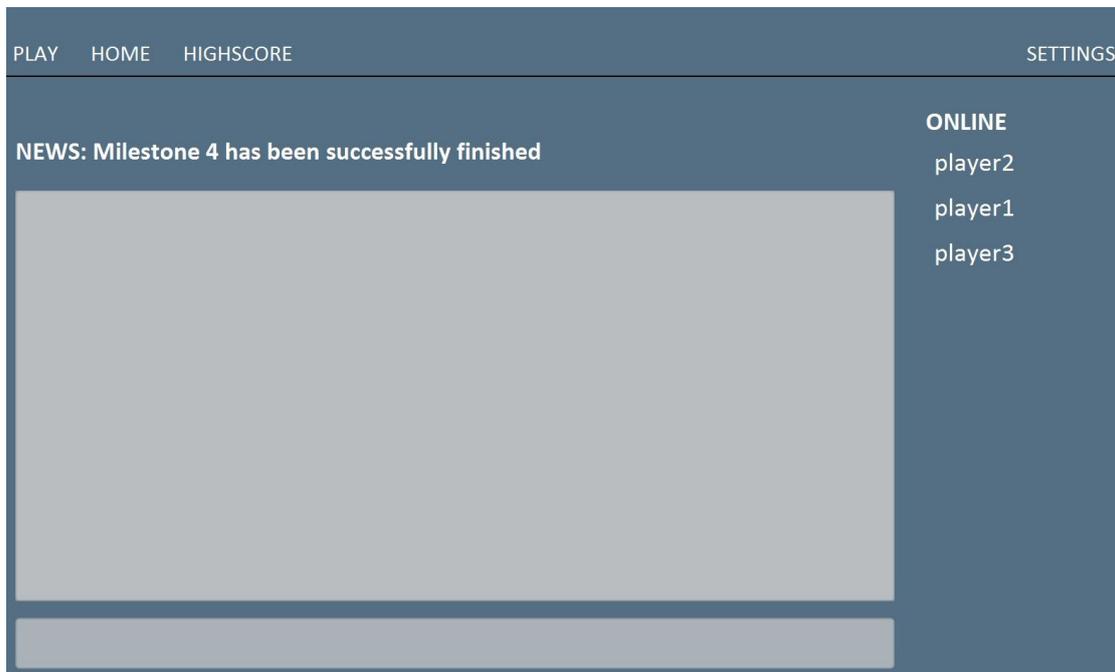


Abbildung 3: Home-Screen

Im Hauptmenu befindet sich der Global-Chat und es wird auf der rechten Seite eine Liste mit allen Spielern angezeigt. In der ersten Zeile befinden sich alle Knöpfe. Um ein Spiel zu beginnen bzw. um eine Lobby zu erstellen, muss der Spieler/die Spielerin auf den ersten Knopf drücken. Mit dem Home-Knopf ist es möglich, jederzeit in diesen Home-Screen zurückzukehren. Mit einem Klick auf den Highscore-Knopf öffnet sich dieser und die besten Player werden angezeigt. An erster Stelle im Highscore steht, wer am meisten Punkte pro Minute erzielt hat.

The screenshot shows the 'HIGHSCORE' menu. At the top, the navigation bar has 'PLAY', 'HOME', 'HIGHSCORE', and 'SETTINGS', with 'HIGHSCORE' being the active selection. Below the navigation bar, the title 'HIGHSCORE' is displayed. A table lists the top two players. The table has three columns: 'Game', 'Winner', and 'Points /m'. The first entry is 'isabels game' by 'isabel' with a score of 5999.156818907697. The second entry is 'pascal game' by 'marc' with a score of 489.61992973490896. A vertical scrollbar is visible on the right side of the table.

Game	Winner	Points /m
isabels game	isabel	5999.156818907697
pascal game	marc	489.61992973490896

Abbildung 4: Highscore

2 Commands

- /nick <newname>
- /whisper <"recepant"> <message>
- /ping
- /g

Anwendung	Nutzen
/nick Maximumblyat	ändert deinen Namen
/whisper "Habibi" GiT GuD	sendet die Nachricht "Git GuD" an Habibi
/ping	gibt dir deinen Ping an
/g	wenn ihr in einer Lobby oder inGame seid, kann mit /g in den Global-Chat geschrieben werden.

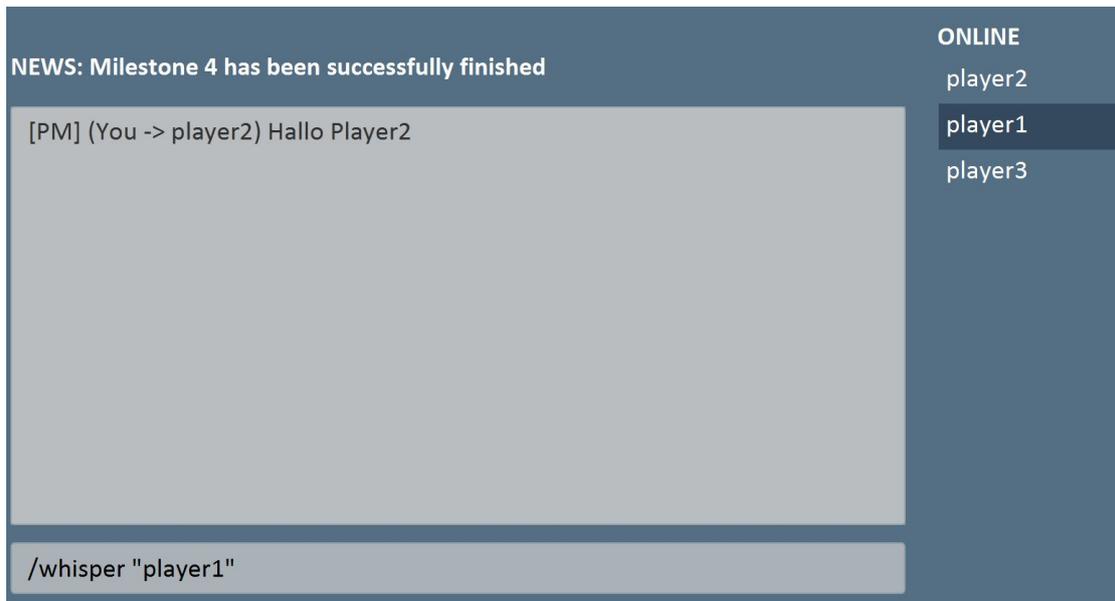


Abbildung 5: Beispiel Commands: whisper

In der Tabelle sind alle Kommandos die wir in das Spiel eingefügt haben aufgelistet. Alle funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie das whisper Kommando. Natürlich ist es auch möglich jemandem eine private Nachricht zu senden, ohne dass das Kommando von Hand eingetippt werden muss. Einfach ein Doppelklick auf den Spieler und schon kann die private Nachricht eingetippt werden.



Abbildung 6: Spielernamen ändern

Nachdem der Settings-Knopf gedrückt wurde ist es möglich einen neuen Spielernamen zu wählen und diesen zu speichern. //

2.1 Tastenfunktionen

Tasten	Nutzen
alt Enter	starten und beenden des Vollbildmodus
Pfeiltasten	bewegen auf der Karte im Spiel
-	Bildausschnitt im Spiel vergrößern (rauszoomen)
+	Bildausschnitt im Spiel verkleinern (reinzoomen)

3 Lobby

Um **King of Jawa** spielen zu können muss eine Lobby erstellt werden. Nachdem Play gedrückt wird, wechselt der untere Teil des Fensters. Mit dem Create-Knopf unten rechts kann eine neue Lobby erstellt werden. Sobald eine Lobby erstellt wurde können die anderen Spieler dieser mit einem Doppelklick beitreten.

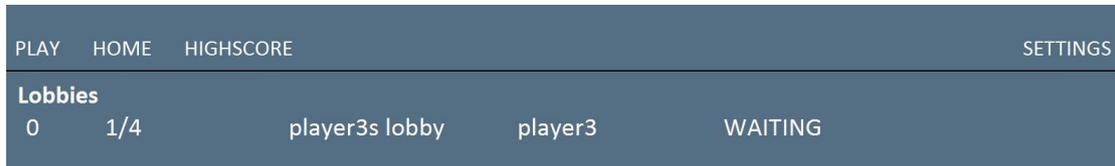


Abbildung 7: Lobby joining

Die wartenden Spieler können sich im Lobby-Chat unterhalten. Sobald alle Spieler, in einer Lobby, den Ready-Knopf gedrückt haben, kann der Lobby owner das Spiel starten.

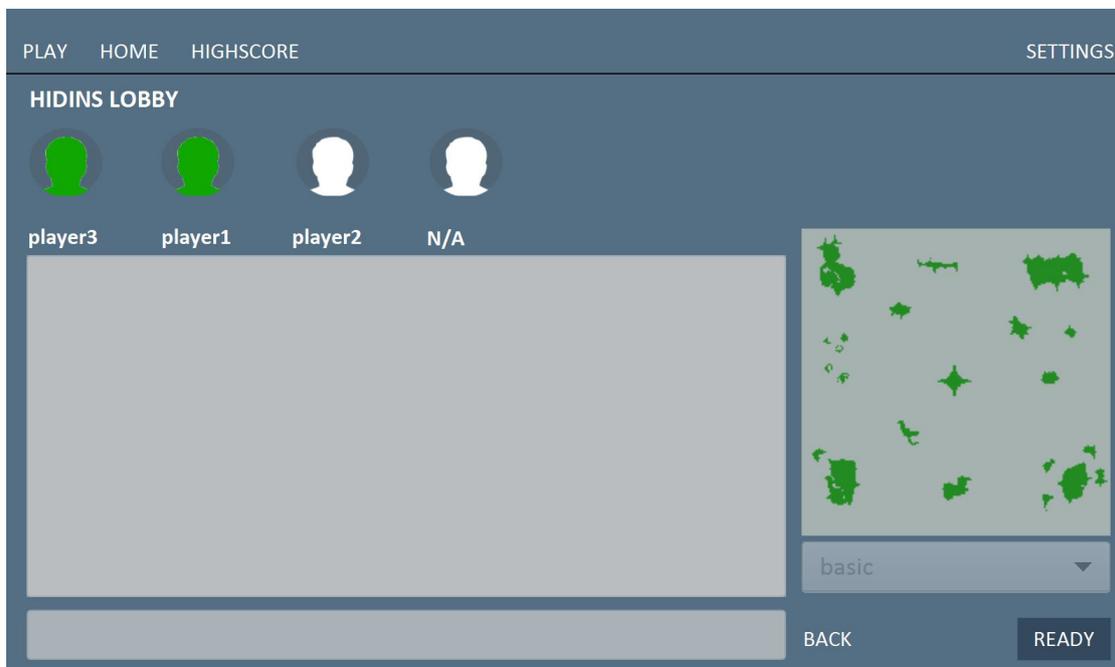


Abbildung 8: Lobby ready

4 Spielregeln

Direkt nach Spielstart muss sich jeder Spieler/jede Spielerin für eine Insel entscheiden und dort die Base bauen. Danach gehört diese Insel euch und ihr könnt beginnen eure Metropole aufzubauen.



Abbildung 9: King of Jawa

4.1 Ressourcen

Es gibt drei verschiedene Typen von Ressourcen Holz, Stein und Gold. Oben links im Fenster sieht man wie viel Einheiten pro Ressource vorhanden sind.

4.2 Mini-Map

Oben rechts im Fenster seht ihr eine Mini-Map bei der in Farbe markiert ist, ob eine Insel frei oder vergeben ist. Mittels klick auf die Mini-Map könnt ihr zum ausgewählten Punkt springen.

4.3 Gebäude

Unterhalb der Mini-Map befinden sich die Buttons um die verschiedenen Gebäude zu bauen. Bei den oberen vier Buttons handelt es sich um die Base und die Ressourcen Gebäude und bei den anderen um die Spass-Gebäude. Neben dem Namen der Gebäude steht ab welchem Level diese verfügbar sind. An dieser Stelle soll noch nicht zu viel verraten werden. Teil des Spiel ist es herauszufinden was die beste Strategie ist um den Metropolen-Status zu erreichen.

4.3.1 Base



Base

Sobald die Base auf einer Insel gebaut wurde hat man diese eingenommen und kann weitere Gebäude bauen.

Die Base hat 5 verschiedene Levels. Mit einem Rechtsklick auf die Base kann überprüft werden in welchem Level die Base ist und wie viel ein Level-up kostet.

4.3.2 Ressourcen-Gebäude

Die Ressourcen-Gebäude liefern dem Spieler/der Spielerin neue Ressourcen. Je nachdem in welchem der sieben Levels das Gebäude ist, bringt es mehr oder weniger Ressourcen. Mit einem Rechtsklick auf das Gebäude ist ersichtlich wie viel ein Level-up kostet.



Holz-Farm

Die Holz-Farm liefert dem Spieler/der Spielerin neue Holz und Gold Ressourcen.

Stein-Farm

Die Stein-Farm liefert dem Spieler/der Spielerin neue Stein und Gold Ressourcen.

Einwohner-Haus

Das Einwohner-Haus liefert dem Spieler/der Spielerin neue Gold Ressourcen.

4.3.3 Spass-Gebäude

Die Spass-Gebäude haben nur einen Level. Je nachdem in welchem Level die Base ist sind unterschiedliche Gebäude verfügbar. Die Gebäude kosten unterschiedlich viel und

liefern unterschiedliche Faktoren damit die Ressourcen schneller anwachsen.



Alchemist

Verfügbar ab:

Base Level 4

Kosten:

Gold: 1800

Holz: 900



Freudenhaus

Verfügbar ab:

Base Level 2

Kosten:

Gold: 700

Holz: 150



Kirche

Verfügbar ab:

Base Level 1

Kosten:

Gold: 250

Holz: 100

Stein: 50



Gericht

Verfügbar ab:

Base Level 4

Kosten:

Gold: 2200

Stein: 500



Park

Verfügbar ab:

Base Level 4

Kosten:

Holz: 1200

Stein: 600



Range

Verfügbar ab:

Base Level 4

Kosten:

Gold: 1200

Holz: 1200

Stein: 800



Turm

Verfügbar ab:

Base Level 1

Kosten:

Gold: 100

Holz: 50



Schmied

Verfügbar ab:

Base Level 3

Kosten:

Gold: 100

Holz: 50



Stall

Verfügbar ab:

Base Level 2

Kosten:

Gold: 200

Holz: 300

Stein: 100



Tavern

Verfügbar ab:

Base Level 3

Kosten:

Gold: 1200

Holz: 500

Stein: 200