

Bedienungsanleitung Ru(h)m und Ehre



Matthias Müller
Roger Bamert
Tobias Walser
Roman Fries

Mai, 2019

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----|-------------------------------------------------|----|
| 0.1 | Vorwort | 1 |
| 0.2 | Download und Installation des Spieles | 2 |
| 0.3 | Login | 3 |
| 0.4 | Hauptmenü | 4 |
| 0.5 | Die Lobby | 4 |
| 0.6 | Das Spiel | 5 |
| 0.7 | Spielregeln Kartenspiel Steinzeit | 9 |
| | 0.7.1 Ausstattung | 9 |
| | 0.7.2 Aufmachung | 9 |
| | 0.7.3 Ziel | 9 |
| | 0.7.4 Spielende | 10 |
| 0.8 | Einen Fehler entdeckt? | 11 |

0.1 Vorwort

Wir freuen uns, dass Sie sich dazu entschieden haben, Ru(h)m
und Ehre auszutesten!



Ru(h)m und Ehre wurde im Rahmen der Vorlesung Programmierprojekt 'cs-108' von der Gruppe 'The Computational Four', bestehend aus Matthias Müller, Roger Bamert, Tobias Walser und Roman Fries erstellt.

Ru(h)m und Ehre basiert auf Steinzeit, einem rasanten, kompetitiven Kartenspiel des Entwicklers Piatnik. Eine genaue Erläuterung der Spielregeln des Grundspiels finden Sie im letzten Kapitel dieser Bedienungsanleitung.

In unserer Interpretation des Spieles wird nun jedoch nicht mehr um Fleisch gekämpft, sondern wird der Spieler in eine abenteuerliche Piratenwelt versetzt, in der nur derjenige, der die Goldschätze effizient in seinen sicheren Hafen führen kann, besteht.

Das Spiel wurde zu Lernzwecken erstellt und ist deswegen auch noch nicht perfekt, deshalb nehmen wir jegliche konstruktive Kritik gerne entgegen!

0.2 Download und Installation des Spieles

Das Spiel ist momentan lediglich als Download im Internet erhältlich. Für den Download von Ru(h)m und Ehre besuchen Sie die Website <http://rum-und-ehre.ga>. Unter dem Reiter 'Werde Beta-Tester' ist der Downloadlink auffindbar. Um Zugang zum Gästebereich zu erhalten, ist das Passwort 'DavyJones2019' erforderlich.

Nachdem der Download abgeschlossen ist, verschieben Sie die .jar-Datei 'Rum-0.0.1-ALPHA.jar' in Ihr Zielverzeichnis. Von dort aus können Sie das Spiel nun über die Kommandozeile starten. Eine detaillierte Beschreibung dazu ist auf der Website vorhanden. Stellen Sie sicher, dass jemand in Ihrer Umgebung oder sogar Sie selbst einen Ru(h)m und Ehre-Server betreiben, mit dem sich spielwillige Clients verbinden können.

0.3 Login

Haben Sie erfolgreich eine Verbindung zu einem bestehenden Server aufgebaut, öffnet sich das Loginfenster. Registrieren Sie sich mit ihrem Benutzernamen. Dieser darf jedoch nicht die Sonderzeichen '-' und '#' enthalten. Bestätigen Sie anschließend Ihre Wahl mit Drücken des 'Ok'-Buttons. Wählen Sie einen Namen, den es auf dem entsprechenden Server bereits gibt, wird der gewählte Namen von alleine so ergänzt, dass er wiederum einzigartig ist.

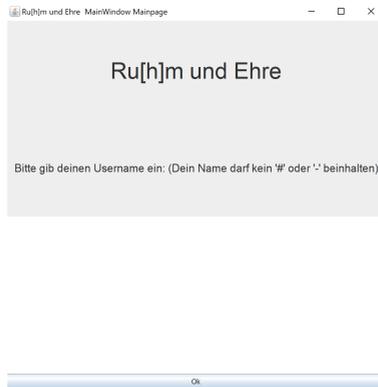


Abbildung 1: Loginbildschirm

0.4 Hauptmenü

Im Hauptmenü angelangt, können Sie sich nun entscheiden, mit wem Sie eine Runde Ru(h)m und Ehre spielen möchten! Je nach Situation gibt es die Möglichkeit, eine neue Lobby zu erstellen (einen Namen im linken, grossen Eingabefeld angeben und anschliessend mit 'CreateLobby' bestätigen), oder einer bereits bestehenden Lobby beizutreten ('JoinLobby'). Als Hilfe dabei dient ListLobby, denn damit werden alle bereits bestehenden Lobbys im rechten Textfeld angezeigt. Dieser Infobox ist auch zu entnehmen, ob die gewünschte Lobby sich bereits aktiv im Spiel befindet.

Wichtig: Sie können einer Lobby nur dann beitreten, wenn

das Spiel gerade nicht am Laufen ist und sich weniger als 4 Spieler bereits eingeschrieben haben. Ru(h)m und Ehre kann maximal mit 4 Spielern gespielt werden.

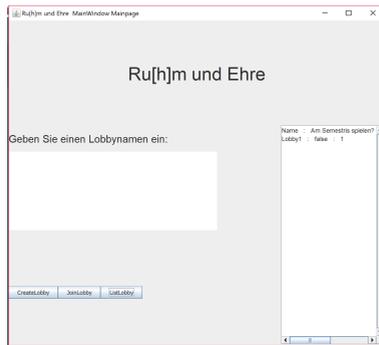


Abbildung 2: Das Hauptmenü - schlicht, aber funktional

0.5 Die Lobby

Um einem Spiel beitreten zu können, ist es nötig, Mitglied einer Lobby zu sein. Sie öffnet sich in einem neuen Fenster, welches sowohl den Lobbychat, als auch die Buttons für den Spielstart beinhaltet. Gesendete Nachrichten können alle anderen Spieler der Lobby sehen.

Mit dem Betätigen des 'game'-Buttons kann jeder Spieler einer Lobby das Spiel starten. Die Zielpunktzahl ist bei jeder Runde neu konfigurierbar. Wird nichts eingegeben, so wird das

Spiel standardmässig beendet, sobald jemand 10 Punkte erreicht hat.

'exit' ermöglicht es, die Lobby zu verlassen und ins Hauptmenü zurückzukehren.

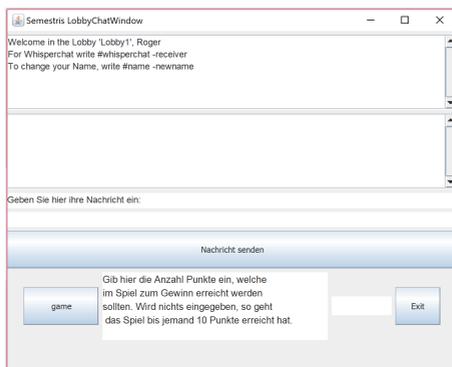


Abbildung 3: Eine neu erstellte Lobby

Insiderwissen: Geben Sie im Lobbychat die Befehle #name -'ihr Name', rsp. #whisperchat -'Name' ein, können Sie Ihren Namen ändern oder jemandem aus der Lobby etwas zuflüstern.

Vielleicht ja auch, die Taktik, damit nicht schon Ihr grösster Feind gewinnt...

0.6 Das Spiel

Das Spiel öffnet sich ebenfalls in einem neuen Fenster. Links im

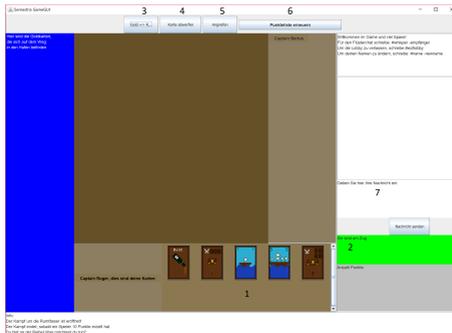


Abbildung 4: Beispiel eines soeben gestarteten Spieles

neuen Fenster befindet sich gross das virtuelle Spielfeld. Fragen bezüglich den allgemeinen Spielregeln werden im nächsten Kapitel beantwortet.

(1) Unten auf dem Spielfeld sind die momentanen Handkarten abgebildet.

(2) Der farbige Balken zeigt stets an, in welchem Zustand sich der Spieler befindet. Er wird aufgefordert, seinen Zug auszuführen, auf die Aktionen anderer Spieler zu warten, oder sich zu verteidigen. Dies wird durch entsprechende Farbcodierung verdeutlicht.

(3) Sollen bereits ausgelegte Goldschätze im eigenen Spielzug

- eingesammelt werden, ist der Button 'Gold =, Rum' zu betätigen.
- (4) Es kann vorkommen, dass momentan keine Aktion die richtige ist... Dann kann mit dem 'Karte abwerfen'-Button eine beliebige Handkarte abgeworfen und eine neue gezogen werden. Der Zug ist dann allerdings beendet.
- (5) Jetzt wirds spannend: Der Angriffsbutton, um eine fremde Goldkarte zu angeln.
- (6) Die Rangliste aktualisiert sich nicht automatisch - dies kann man mit 'Punkteliste erneuern' manuell nachholen.
- (7) Während des Spiels kann man auch direkt im 'GameWindow' mit den anderen Spielern kommunizieren. Aber stets freundlich bleiben!

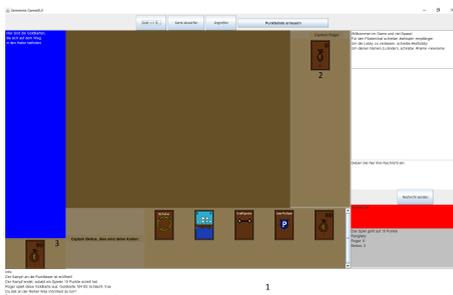


Abbildung 5: Beispiel eines Spieles im fortgeschrittenen Stadium

- (1) Im Informationsticker werden laufend die Geschehnisse auf dem Spielfeld dokumentiert, damit man immer weiss, was gerade vor sich geht.

- (2) Von einem Gegner ausgespielte Goldkarte
- (3) Die eigenen momentan ausgespielten Goldkarten
- (4) Rangliste und die zum Sieg benötigte Zielpunktzahl

0.7 Spielregeln Kartenspiel Steinzeit

0.7.1 Ausstattung

25 Tierkarten, 40 Kampfkarten, 19 Aktionskarten, 48 Chips

0.7.2 Aufmachung

Auf den Tierkarten sind unterschiedlich wertvolle Tiere abgebildet, aus denen man ein bis vier Nahrungseinheiten machen kann. Am unteren Ende dieser Karten befindet sich ein Kumpelwert, falls ein Tier einmal aufgeteilt wird unter mehreren Jägern. Einige Tiere haben außerdem ein Axtsymbol. Die Kampfkarten zeigen diverse Neandertaler und haben Werte zwischen 1 und 8. Es gibt außerdem noch sieben unterschiedliche Aktionskarten im Spiel. Bei den Chips handelt es sich um einfache unbedruckte Scheiben aus Kunststoff.

0.7.3 Ziel

Jeder Clanchef versucht, einen Vorrat von zehn Nahrungseinheiten anzulegen. Vor dem Spiel werden zunächst alle Karten gründlich gemischt, bevor man jeweils fünf Handkarten ausgibt. Die Chips kommen als Stapel neben die Spielfläche. Wenn ein

Spieler an die Reihe kommt, muss er entweder eine Handkarte ausspielen oder bereits angesammelte Tiere in Nahrung umwandeln. Spielt man eine Tierkarte aus, wird diese offen vor dem Spieler abgelegt. Man kann im Verlauf der Partie mehrere Tiere vor sich liegen haben. Alternativ kann man eine Kampfkarte wählen und diese verdeckt an ein ausliegendes Tier eines Mitspielers legen. Dadurch bekundet man seine Absicht, dem Clanführer dieses gefangene Tier abzuknöpfen. Der angegriffene Spieler kontert seinerseits mit einer Kampfkarte. Beide Karten werden aufgedeckt und der höhere Wert gewinnt das Duell. Der Sieger bekommt das umkämpfte Tier, während die Kampfkarten auf einem Ablagestapel gesammelt werden. Zeigt das Tier ein Axtsymbol, dürfen sich alle Spieler am Kampf beteiligen. Bei Gleichständen dürfen die betroffenen Spieler in einer weiteren Runde erneut gegeneinander antreten. Alle am Kampf beteiligten Spieler ergänzen ihre Hände nach der Auswertung wieder auf fünf Karten. Eine Aktionskarte kommt ebenfalls sofort auf den Ablagestapel. Die auf der Karte beschriebene Aktion findet sofort statt. Auf diese Weise können Tiere ihren Besitzer wechseln, man tauscht die Handkarten, darf das Tier eines Mitspielers direkt in Nahrung umwandeln und davon partizipieren, ein Tier des Gegners befreien oder es gibt einen Kampf um einen Nahrungschip eines Spielers. Gefällt einem Spieler seine Hand nicht, darf er auch eine Handkarte abwerfen und dafür eine neue nachziehen. Die Alternative ist das Umwandeln von Tieren in Nahrung. Alle umgewandelten Tiere kommen auf den Ablagestapel und der Besitzer erhält so viele Chips, wie Steaks auf den Tieren abgebildet sind. Am Ende eines Zuges ergänzt ein Spieler seine Kartenhand immer auf fünf Karten.

0.7.4 Spielende

Gelingt es einem Clanführer, 10 Nahrungschips zu sammeln, gewinnt er die Partie.

0.8 Einen Fehler entdeckt?

Wurde während dem Spielen ein Fehler entdeckt? Auf der Downloadseite <http://rum-und-ehre.ga> findet sich unten ein Eingabeformular, mit welchem uns Fehler mitgeteilt werden können. Vielleicht helfen Sie uns so mit, das Spiel weiter zu verbessern!