

Manual Ursuppe

Start und Aufbau

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Spiel gestartet werden kann. Man kann zuerst ServerMain und dann ClientMain starten und kommt so direkt zu dem Login-Fenster. Da wird der IP-Name (für lokalen Start: localhost), der Port (3000) und der gewünschte Spielernamen eingegeben. Wenn man dann auf das Feld "Login" klickt, öffnet sich direkt die Lobby. Die zweite Möglichkeit ist, über das Terminal in dem Ordner build/libs zuerst `"java -jar ursuppe-project-0.0.1-ALPHA.jar server 3000"` einzugeben. Dies startet den Server. Wenn man dann `"java -jar ursuppe-project-0.0.1-ALPHA.jar client localhost:3000 <username>"` eingibt, startet der Client. Dabei ist der username optional. Gibt man ihn nicht ein, kommt man wieder in das Login-Fenster. Gibt man ihn jedoch ein, öffnet sich direkt die Lobby.

Da gibt es den Chat, den man entweder über Knopfdruck oder mit F1 öffnen kann. Ausserdem hat man die Möglichkeit, seinen Spielernamen zu ändern. Weiter gibt es den Hilfe-Button, über den man zum Manual, dem How to play und den FAQs kommt.

Ganz rechts befindet sich die Highscore-Liste und gleich daneben werden die Spieler, die momentan auf dem Server sind, aufgelistet. Ausserdem gibt es eine Liste mit allen Spielen. Das erste Spiel öffnet sich automatisch, mit dem ersten Spieler, der die Lobby betritt. Um ein neues Spiel zu starten, wird der Button "Neues Spiel starten" geklickt. In das Textfeld unter der Liste wird der Namen des Spiels eingegeben, dem man beitreten möchte. Mit einem Klick auf "Join Game" öffnet sich das Spielfeld. Befinden sich vier Spieler im Spiel, wird das Spiel gestartet.

Sind nicht genügend Spieler anwesend, kann man auch Bots zu den Spielen hinzufügen. Dazu muss man unten links in dem Textfeld den Namen des Spiels eingeben und dann auf Bot klicken.

Oben links gibt es den Menü-Knopf. Das Menü beinhaltet diverse Optionen. So zum Beispiel den Chat, den Shop, oder auch die Möglichkeit seinen Namen zu ändern. Den Chat kann man auch öffnen, in dem man F1 klickt. Bei dem Shop ist es die Taste Tab.

Oben mittig sind die verschiedenen Phasen des Spiels und die Dicke der Ozonschicht dargestellt.

Der Bereich oben links ist der Spielerbereich. Hier sieht der Spieler, wie viele Punkte (Ellipse) und wie viele Biopunkte (Münze) er hat. Im Textbereich recht oben gibt das Spiel Informationen an den Spieler. Darunter befinden sich die Amöben des Spielers, die sich nicht in der Ursuppe befinden. Gleich darunter sind die gekauften Genkarten sichtbar.

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein Kompass. Er gibt die Strömungsrichtung vor.

Vorbereitungen

Ursuppe ist ein rundenbasiertes Strategiespiel. Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu haben. Die Punkte werden durch die Anzahl der Amöben und die Anzahl der Gene errechnet.

Das Spiel besteht aus maximal 11 Runden, welche wiederum in 6 Phasen unterteilt sind.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler die sieben Amöbe einer Farbe und 4 Biopunkte (Währung). In jedem Feld hat es von jeder Farbe der mitspielenden Amöben je zwei Nährstoffe.

Der erste Spieler, der dem Spiel beigetreten ist, bekommt 4 Siegespunkte, der zweite 3 und so weiter.

Von jedem Spieler sind jeweils zwei Amöben zufällig auf dem Spielfeld gesetzt.

Phase 1: Bewegen und Fressen

Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten beginnt mit seiner Amöbe mit der niedrigsten Zahl. Jede Amöbe hat zwei Möglichkeiten: Entweder sie lässt sich in Strömungsrichtung ein Feld treiben oder sie bewegt sich aus eigener Kraft. Für letzteres muss der Spieler einen Biopunkt bezahlen. Seine Amöbe wird ein Feld in eine zufällige Richtung bewegt. An Hindernissen wie dem Spielfeldrand oder dem Kompass wird gestoppt.

Nach dem Bewegen der jeweiligen Amöbe frisst diese direkt je einen Nährstoff der anderen Spielerfarben. Anschliessend scheidet sie zwei Nährstoffe der eigenen Farbe aus.

Sind nicht ausreichend Nährstoffe vorhanden, frisst die Amöbe nichts und erhält einen Schadenspunkt. So wird in numerischer Reihenfolge mit jeder Amöbe verfahren.

Phase 2: Umwelt und Gendefekte

Eine neue Ozonschicht erscheint in der hellblauen Ellipse. Diese gibt den kumulierten Maximalwert der Genkarten an. Ausserdem ändert sich die Strömungsrichtung, welche an dem Kompass abgelesen werden kann. Ab Runde zwei kann es zu Gendefekten kommen. Für jeden Spieler wird die Summe der Empfindlichkeiten auf all seinen Genkarten errechnet (Zahl rechts unten auf den Genkarten). Ist diese Zahl grösser als die Dicke der Ozonschicht, so muss die Differenz beglichen werden. Dies geschieht durch Abgeben von Genen oder Biopunkten. Die Genkarten zählen mit ihrer Empfindlichkeit und jeder Biopunkt zählt 1. Abgegebene Genkarten stehen wieder zum allgemeinen Erwerb frei.

Phase 3: Neue Gene

Anfangend mit dem Spieler mit den meisten Punkten kaufen die Spieler neue Genkarten im Shop. Jeder Spieler kommt einmal an die Reihe und kauft sich die Karten, die er haben will und bezahlen kann. Man darf Gene nicht doppelt besitzen. Gene wirken sofort für alle Amöben eines Spielers und haben Vorrang gegenüber den Grundregeln.

Phase 4: Zellteilung

Wieder wird bei dem Spieler, der die meisten Punkt hat, begonnen. Jeder Spieler erhält 10 Biopunkte. Mit den Biopunkten können sich seine Amöben teilen. Für jeweils 6 Punkte darf eine neue Amöbe ohne Schadenspunkte in die Ursuppe gesetzt werden. Sie müssen auf Felder gesetzt werden, auf denen noch keine eigene Amöbe ist. Das Feld muss zu einem Feld mit einer eigenen Amöbe benachbart sein.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler keine Amöbe mehr in der Ursuppe besitzt. Dann darf er kostenlos eine Amöbe in ein beliebiges Feld setzen.

Phase 5: Todesfälle

Besitzt eine Amöbe 2 oder mehr Schadenspunkte, stirbt sie eines natürlichen Todes. Die toten Amöben werden vom Feld genommen und es werden je 2 Nährstoffe jeder Farbe in das Feld gesetzt. Dabei kann es zu Nährstoffmangel kommen. Gestorbene Amöben können später vom Spieler wieder ins Spiel gebracht werden.

Phase 6: Wertung

In dieser Phase wird der Spielstand errechnet, begonnen wird bei demjenigen mit den meisten Punkten. Ausschlaggebend für die Wertung sind die Anzahl Amöben auf dem Spielfeld und die Anzahl Genkarten. Wird ein Spieler überholt, erhält man einen Bonuspunkt.

Hat ein Spieler das Punktemaximum, welches bei 42 Punkten liegt, erreicht oder kann von keinem anderen Spieler mehr eingeholt werden, ist das Spiel zu Ende. Ist dies nicht der Fall, beginnt die nächste Runde wieder mit Phase 1. Spätestens nach 11 Runden ist auch dann das Spiel beendet. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

Amöben	Genkarten	Punkte
0-2	0-2	0
3	3	1
4	4	2
	5	3
5	6+	4
6		5
7		6

Karten

Karte	Beschreibung	Bio Punkte	Empfindlichkeit
Intelligenz	In der Ursuppe leider völlig wirkungslos.	2	3
Bewegung I	Es kann beim Bewegen zwischen zwei Richtungen gewählt werden.	3	2
Bewegung II	In Phase 1 kann man beim Bewegen in eine gewünschte Richtung ziehen oder stehenbleiben.	5	5
Geschwindigkeit	Eine Amöbe kann sich zweimal bewegen. Die zweite Bewegung beginnt dort, wo die erste geendet hat. Für sie wird eine neue Richtung bestimmt. Ein zweites Mal treiben ist nicht möglich. Für das zweite Bewegen sind keine zusätzlichen BP zu zahlen. Gefressen wird nur einmal auf dem Endfeld.	4	3

Sporen	Erlaubt Zellteilung auf jedes Feld, auf dem sich keine eigene Amöbe befindet.	3	3
Genügsamkeit	In Phase 1 brauchen Amöben einen Nährstoff weniger. Welcher Nährstoff nicht gefressen wird, ist von Fall zu Fall beliebig. Die Ausscheidung bleibt gleich.	6	5
Ersatzkost	In Phase 1 können Amöben sich ernähren, indem sie eine beliebige fremde Farbe weniger essen, dafür aber insgesamt einen Nährstoff mehr.	4	4
Strahlenschutz	Schützt vor Genschäden durch seine negative Empfindlichkeit	5	-2
Stromlinienform	Bewegungen in Phase 1 kosten nichts mehr	5	4
Lebenserwartung	Eine Amöbe stirbt in Phase 5 erst mit 3 SP	5	5
Teilungsrate	Neue Amöben kosten nur 4 noch BP	6	5