



Universität
Basel

Programmierprojekt, Wizard

Manual

Gruppe «ZG Game Productions»

Manuel Schmidt

Luc Heitz

Songül Serbetli

Raphael Waltenspül

11. Mai 2020

Universität Basel, Philosophisch-Naturwissenschaftliche Fakultät,
Studiengang Computer Science, Basel

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Grundregeln	1
1.2	Ziel des Spiels	1
2	Zugang zur magischen Welt von Wizard Online	2
2.1	Server starten	2
2.2	Die Lobby	2
2.3	Das Spiel - "Where the magic happens."	4
3	Die Spielkarten	6
3.1	Trumpf	7
4	Spielende	8

Kapitel 1

Einführung

1.1 Grundregeln

Es war einmal...

„Vor langer, langer Zeit, als es noch die berühmte Magier Akademie in Stonehenge gab, mussten die Lehrlinge zum Training ihrer magischen Fähigkeiten neben anderen Übungen auch dieses Spiel erlernen. Es sollte die Gabe der Vorhersehung entwickeln und festigen. Im Laufe der Jahrtausende ist der tiefere Sinn dieses Spiels verloren gegangen. Übrig blieb ein unterhaltsames Kartenspiel, das oft in den Gasthäusern von Handwerkern, Bauern und Kriegerern gespielt wurde.

Erst als der berühmte englische Archäologe Dr. Hensch Stone tief unter den Steinplatten von Stonehenge in alten Gewölben eine historische Pergamentrolle entdeckte, kam die wahre Geschichte von Wizard wieder ans Licht. Die folgenden Regeln entsprechen dem Wortlaut des uralten Pergamentes. Die Illustrationen auf den Karten wurden den alten Abbildungen nachempfunden.“¹

1.2 Ziel des Spiels

Wizard ist ein Kartenspiel, welches für mindestens drei und maximal sechs Zauberlehrlinge konzipiert ist. Dabei geht es darum, in jeder Stichrunde die vor dem Beginn der Runde angesagten Stiche zu erwerben. Ein Stich ist erzeugt, wenn jeder Zauberlehrling in die Spielmitte eine spielbare Handkarte ausgelegt hat und diese als Einheit in der Tischmitte liegen. Um einen Stich zu gewinnen, muss der Wert der gelegten Karte alle anderen Karten übertreffen. Wenn man die angesagten Stiche am Ende der Runde erreicht hat, erhält man als Belohnung 20 Erfahrungspunkte für das Erreichen der Vorhersage und zusätzliche $n * 10$ Punkte für jeden erzielten Stich, wobei $n = \text{Anzahl Stiche}$. Das Ziel ist es, am Schluss die höchste Punktzahl erreichen. Derjenige Zauberlehrling, dem dies gelingen mag, wird zum wahren Zauberer ernannt!

¹Dieses Zitat wurde dem Original-Spielhandbuch von Wizard, der Jubiläumsversion (Seite 2) entnommen.

Kapitel 2

Zugang zur magischen Welt von Wizard Online

2.1 Server starten

Um in die magische Welt von Wizard eintauchen zu können, muss man zuerst das jar-File öffnen. Dies erfolgt folgendermassen:

```
1 wizard-0.0.1-ALPHA.jar server port
```

Auf diese Weise startet man den Server, wobei man eine spezifische Portnummer (z.B. 8090) an der Stelle `port` eingeben muss.

Um den Client zu starten, gibt man Folgendes in der Eingabekonsole ein:

```
1 wizard-0.0.1-ALPHA.jar client "Host-IP":port Balthasar
```

Hier wurde als Username `Balthasar` eingegeben. Dieses Feld kann auch weggelassen werden. In diesem Fall würde man mit dem Systemnamen die Lobby betreten.

2.2 Die Lobby

Wenn das Ausführen des jar-Files erfolgreich gewesen ist, sollte sich der Zauberlehrling endlich in der lang ersehnten Lobby befinden:

Hier eine kurze Übersicht zu den jeweiligen Elementen aus 2.1 :

1.
 - **Quit-Button:** Damit verlässt man die Lobby und somit die magische Welt von Wizard.
 - **Sound On/Off:** Mit diesem Knopf kann man die Lounge-Music an- oder ausschalten.
 - **Leaderboard:** "Spieglein Spieglein an der Wand, zeig mir die besten Zauberer im ganzen Land!"

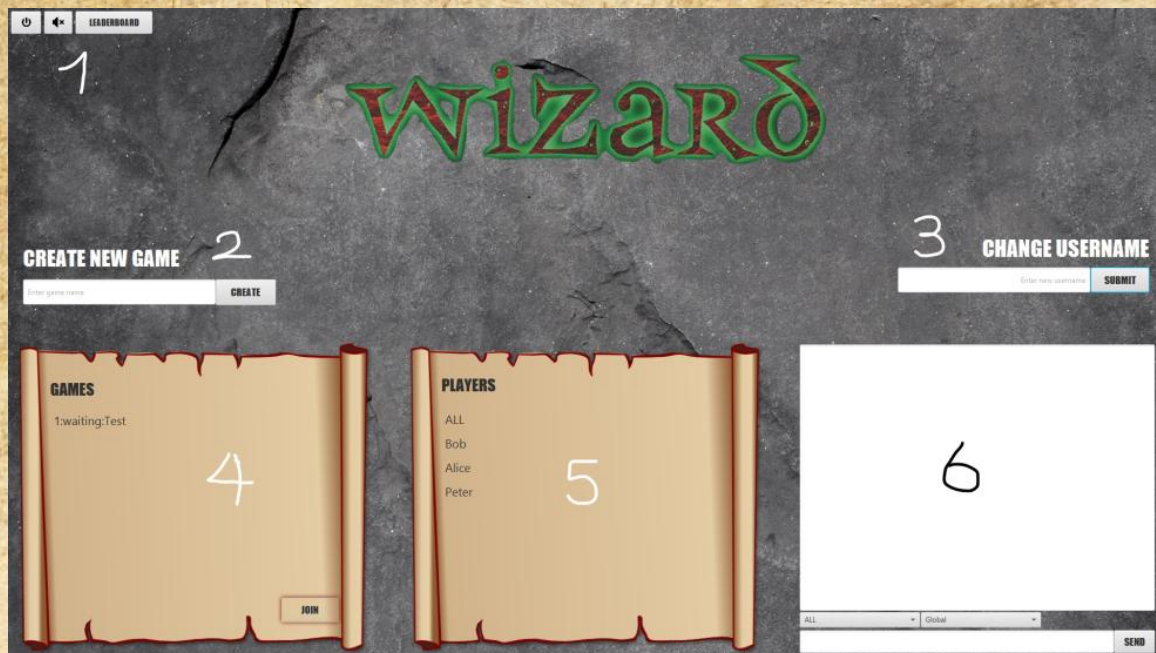


Abbildung 2.1: Die Lobby.

2. Um ein Spiel zu kreieren, muss im Feld "Enter game name" ein Spielname eingegeben werden. Wenn das **CREATE**-Button betätigt wird, wird das Spiel mit dem vorgesehenen Namen erstellt.
3. Falls der Zauberlehrling einen Namenwechsel vornehmen möchte, kann man hier den gewünschten Namen eingeben und auf **SUBMIT** drücken.
4. Hier werden alle laufenden Spiele mit Spielname und Spielstatus (waiting, running oder finished) aufgelistet. Wenn man einem Spiel beitreten möchte, muss man den jeweiligen Spiel anklicken und danach auf **JOIN** drücken.
5. Hier werden alle Zauberlehrlinge aufgelistet.
6. Um anderen Zauberlehrlingen Nachrichten zu versenden, kann man die gewünschte Nachricht ins leere Feld neben dem **SEND**-Button eingegeben werden. Durch das Betätigen des **SEND**-Buttons wird via Eule an entweder alle oder an einen spezifischen Zauberlehrling die Mitteilung zugebracht.

2.3 Das Spiel - "Where the magic happens."

Nachdem ein Spiel erfolgreich kreiert wurde, können andere Zauberlehrlinge diesem beitreten:



Abbildung 2.2: Ein laufendes Spiel.

1.
 - **Quit-Button:** Damit verlässt man das Game und kehrt zurück in die Lobby.
 - **Sound On/Off:** Mit diesem Knopf kann man die Game-Music an- oder ausschalten.
2. Auf dem Tisch sind die einzelnen Spielflächen der Zauberlehrlinge mit den jeweiligen Stichangaben (**Bets**) und mit den erreichten Stichen (**Tricks**) zu sehen.
3. In diesem Feld wird die erwünschte Stichangabe vor Beginn jeder Runde gemacht.
4. Jegliche Spielupdates (Wer ist mit der Stichansage dran? Wer ist am Spielzug) werden hier den Zauberlehrlingen mitgeteilt.
5. Hier sind die Handkarten zu sehen, die nach jeder Runde um +1 erhöht werden.
6. Zu Beginn einer Runde wird aus dem Deck zufällig eine Trumpfkarte evaluiert und diese hier angegeben. Unterhalb der Trumpfkarte ist das Spiel-Button vorhanden, welches das Spiel startet und nach dem Betätigen verschwindet, weshalb es hier nicht zu sehen ist.

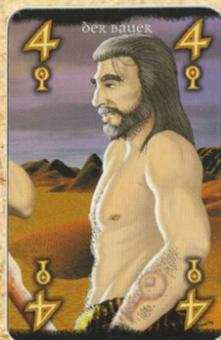
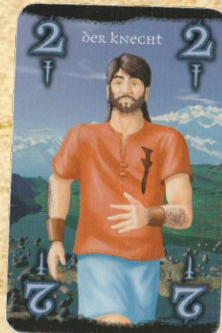
Kapitel 2 Zugang zur magischen Welt von Wizard Online

7. Wer wieviele Punkte erreicht hat, wird nach jedem Punkteupdate im Scoreboard angegeben.
8. Um anderen Zauberlehrlingen Nachrichten zu versenden, kann man die gewünschte Nachricht ins leere Feld neben dem **SEND**-Button eingegeben werden. Durch das Betätigen des **SEND**-Buttons wird via Eule an entweder alle oder an einen spezifischen Zauberlehrling die Mitteilung zugebracht.

Kapitel 3

Die Spielkarten

In Wizard gibt es **vier** verschiedene Farben: Zwerge (rot), Menschen (blau), Elfen (grün) und Riesen (gelb). Die Karten sind von 1 bis 13 durchnummeriert und besitzen neben einem Wert auch eine der bereits erwähnten Farben.



Die jeweils stärkste Karte ist die Karte mit dem Wert "13" und die Schwächste mit dem Wert "1". Die Zaubererkarten, von denen es vier im Deck gibt, sind immer **Trumpf**. Sie sind höher als jede "13". Die vier Narrenkarten sind **nie** Trumpf. Sie sind niedriger als jede "1".

3.1 Trumpf

Ein Trumpf ist eine Karte der Trumpffarbe. Sie gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe ausser gegen den Zauberer.

Bevor die Handkarten verteilt werden, wird die oberste Karte aus dem Deck aufgedeckt und als Trumpfkarte festgelegt (siehe 2.2 Punkt 6). In jeder Runde wird die Trumpfkarte wie bereits beschrieben neu gesetzt. Falls die Trumpfkarte ein Zauberer oder ein Narr ist, gibt es keine Trumpfkarte. Es gilt jedoch generell im Spiel: Die erst gespielte Kartenfarbe muss sofern möglich angehalten werden. Dabei werden jene Handkarten, die nicht spielbar sind, immer grau ausgeblendet. Falls man die führende Kartenfarbe nicht hat, steht es einem frei zur Verfügung, irgend eine beliebige Karte auszuspielen. Der Narr und Zauberer dürfen dabei immer gespielt werden.

Kapitel 4

Spielende

Das Spiel ist nach $60/n$ Runden vorbei, wobei $n \in \{3, 4, 5, 6\}$. Der Zauberlehrling mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel und wird vom Meister Merlin zum Zauberer ernannt. Als Auszeichnung für seine grandiose Leistungen wird sein Name und Score im **LEADERBOARD** verewigt - sofern sein Score es in die Top-11 schafft.

