

## Welcome to Friend-Ships

### Vorgeschichte:

*Ahoi Matros:innen! Lust auf ein Runde Friend-Ships?  
Vier konkurrierende Pirat:innen haben ihre erbeuteten Schätze in dem jeweils von ihnen beherrschten Gebiet versteckt.  
Natürlich wollen diese ihr Vermögen noch weiterhin vergrössern und machen sich nun auf die Suche nach den versteckten Schätzen der anderen Pirat:innen.  
Wer wird am Ende wohl das meiste Gold auf seinem Schiff haben?*



### Vor dem Spiel:

Stellen sie sicher, dass das «Friend-Ships-0.0.1-ALPHA.jar»-File vorhanden ist und dass sich alle Spieler:innen im gleichen Netzwerk befinden.

Zuerst muss im "Terminal" oder im "Command Promt" in den Ordner indem das «Friend-Ships-0.0.1-ALPHA.jar»-File gespeichert ist navigiert werden.

Dort muss ein Server gestartet werden.

Dies funktioniert mit dem folgenden Befehl: "java -jar Friend-Ships-0.0.1-ALPHA.jar server" gefolgt von einem Leerzeichen und dann von einer frei wählbaren Portnummer (einige Portnummern sind verboten also informieren Sie sich bitte vor dem Spielen).

Ein Server könnte somit zum Beispiel anhand des folgenden Befehles gestartet werden:

“java -jar Friend-Ships-0.0.1-ALPHA.jar server 42069”.

Wenn alles funktioniert hat, wird Ihr Terminal ähnlich wie die folgende Abbildung aussehen und ein Textfile namens «scoreFile.txt» wird erstellt.

```
dudi@Fabians-MacBook-Pro ~ % java -jar Friend-Ships-0.0.1-ALPHA.jar server 42069
WARNING: sun.reflect.Reflection.getCallerClass is not supported. This will impact performance.
Starting up Server: 127.0.0.1:42069
Server is now online.
Waiting for Clients...
File created: scoreFile.txt
```

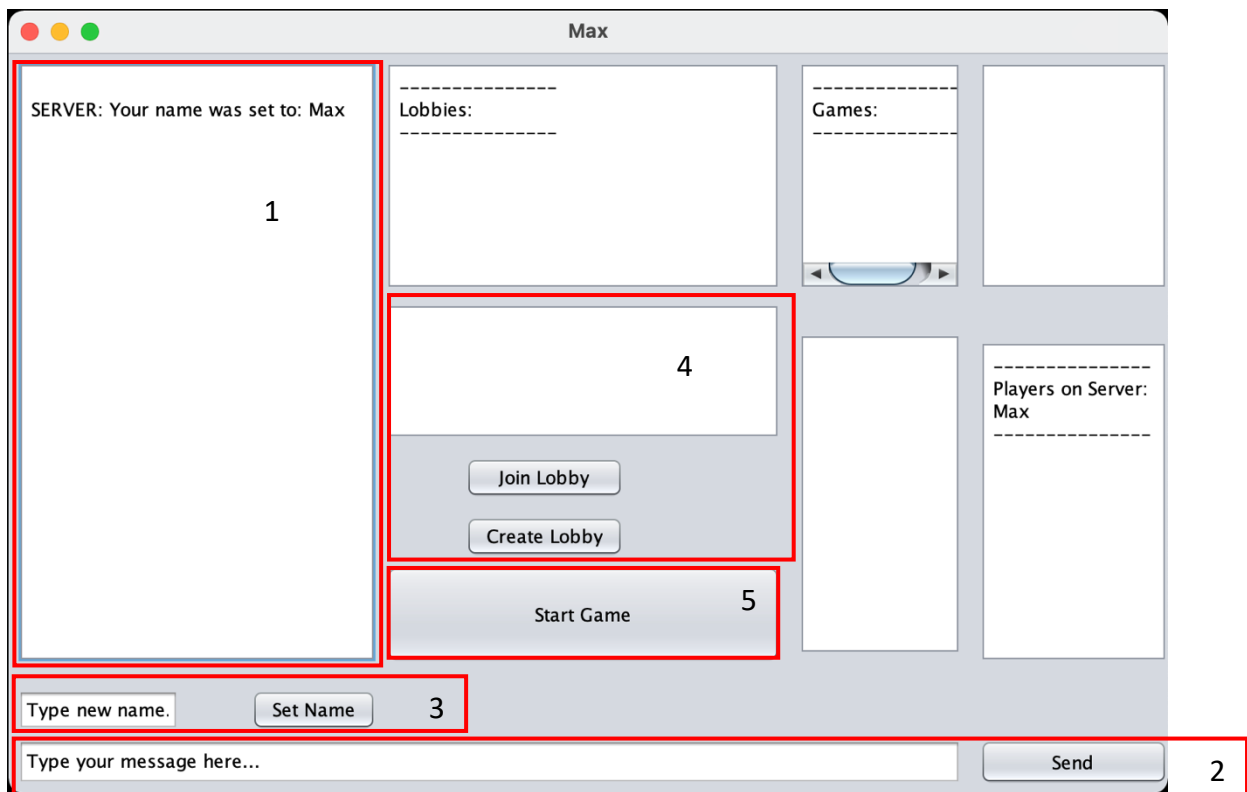
Anschliessend muss jede:r Spieler:in einen Client starten.

Dies funktioniert mit dem folgenden Befehl: "java -jar Friend-Ships-0.0.1-ALPHA.jar client" gefolgt von einem Leerzeichen und dann der IPv4-Adresse des Rechners, auf dem der Server gestartet wurde, dann einen Doppelpunkt (":") und anschliessend die gleichen Portnummer wie oben vom Server gewählt wurde. Bei Bedarf kann am Ende, getrennt mit einem Leerzeichen, noch ein Benutzername gewählt werden.

Ein Client könnte somit zum Beispiel anhand des folgenden Befehles gestartet werden:

“java -jar Friend-Ships-0.0.1-ALPHA.jar client 192.168.0.8:42069 Max”.

Wenn alles funktioniert hat, wird sich das folgende Fenster öffnen:

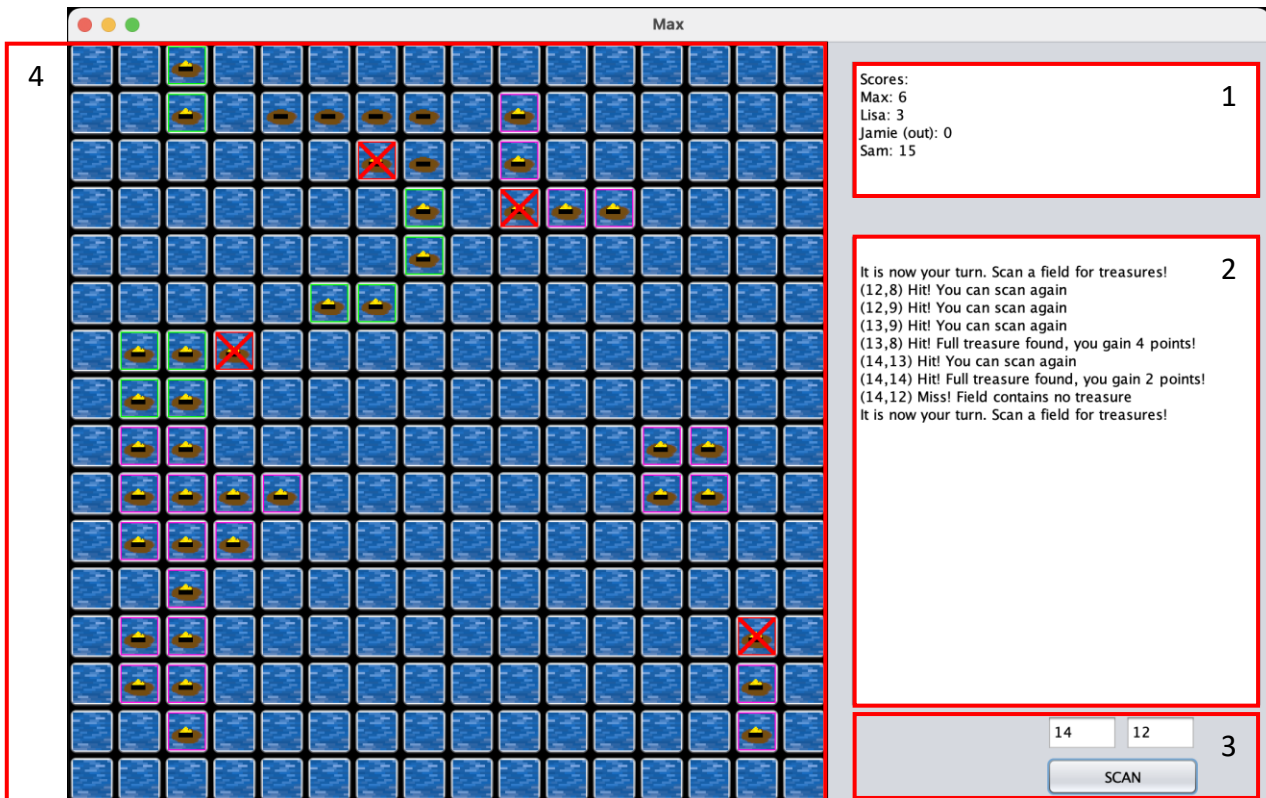


Das ist das Lobby User Interface. Es folgt eine Erklärung zu den verschiedenen Elementen:

1. **Chat Fenster:** Hier werden Nachrichten von anderen Spieler:innen und dem Server angezeigt.
2. **Chat-Feld und Send-Button:** Hier können Nachrichten verfasst und an andere Spieler:innen gesendet werden. Der Text der Nachricht wird in das weisse Feld getippt und kann anschliessend mit dem Klicken des Send-Buttons abgeschickt werden. Es gibt drei verschiedene Chat-Kanäle:
  - a. **Lobby-Chat:** Eine solche Nachricht geht an alle Spieler:innen, die sich in derselben Lobby befinden wie Sie selbst. Zum Beispiel: «Hello Friends!»
  - b. **Broadcast:** Eine solche Nachricht geht an alle Spieler:innen unabhängig in welcher Lobby sie sich gerade befinden. Eine Broadcast-Nachricht muss mit «/b» beginnen. Zum Beispiel: «/b Hello all!»
  - c. **Whisper-Chat:** Eine solche Nachricht geht nur an eine:n bestimmte:n Spieler:in. Eine Whisper-Nachricht muss mit «/w \*receiver\*» beginnen. Anstelle von «receiver» wird der Username der Person eingegeben, an die die Whisper-Nachricht gerichtet ist. Zum Beispiel: «/w Max Hello Max»
3. **Name-Feld und «Set Name»-Button:** Hier können Spieler:innen ihren Username ändern. Dazu wird der neue Name in das weisse Feld getippt und anschliessend der Button gedrückt, um den neuen Namen zu speichern.
4. **Lobby Manager:** Bestehend aus «Create Lobby»-Button, «Join Lobby»-Button und Lobby-Selector. Hier werden alle bestehenden Lobbies auf dem Server angezeigt. Zuerst muss eine Lobby erstellt werden. Dies geschieht, wenn der «Create Lobby»-Button gedrückt wird. Anschliessend kann per Mausklick eine Lobby im Lobbyselector ausgewählt werden. Wenn anschliessend der «Join Lobby»-Button gedrückt wird, tritt die/der Spieler:in dieser Lobby bei.
5. **«Start Game»-Button:** Beim Klicken dieses Buttons wird das Spiel gestartet.

## Game User Interface

Zum Starten einer Friend-Ships Runde müssen zuerst vier Spieler:innen in der gleichen Lobby sein. Nachdem der «Start-Game»-Button gedrückt wird, öffnet sich bei allen Usern ein neues Fenster, das das Game Interface darstellt.



Das ist das Game User Interface. Es folgt eine Erklärung zu den verschiedenen Elementen:

1. **Spielstand:** Hier werden Usernames und Punktestände angezeigt. Wenn bei nach einem Username «(out)» steht, bedeutet das, dass diese:r Spieler:in keinen weiteren Spielzug mehr machen kann. Dies heisst entweder, dass diese Person keine versteckten Schätze mehr besitzt oder, dass sie das Spiel verlassen hat.
2. **Info-Feld:** Hier werden Informationen über das Spiel angezeigt.
3. **Scan-Button:** Wenn dieser Button gedrückt wird, wird das ausgewählte Feld gescannt.
4. **Spielfeld:** Hier ist das Spielfeld zu sehen. Es können fünf verschiedene Bilder angezeigt werden:

1. **Das leere Feld:** Dieses Feld wurde noch nicht gescannt. Womöglich ist auf diesen Feldern ein Schatzteil versteckt.



2. **Das eigene Schatzteil:** Auf diesen Feldern sind Ihre eigenen Schätze versteckt. Für andere Spieler:innen werden diese Felder als leere Felder (1) angezeigt.



3. **Gefundener Schatzteil:** Auf diesen Feldern war einst ein Schatz eines anderen Spielers versteckt, der aber inzwischen gefunden wurde. Diese



Felder werden für alle Spieler:innen angezeigt.

4. **Der gefundene eigene Schatzteil:** Wenn eine andere Person einen Ihrer Schätze findet, hat diese Person ihr Gold gestohlen. Für andere Spieler:innen werden diese Felder als gefundener Schatzteil (3) angezeigt.
5. **Miss-Feld:** Hier wurde nach Schätzen gescannt aber auf diesem Feld war tatsächlich kein Schatzteil versteckt. Dieses Feld wird für alle Spieler:innen angezeigt.



## Spielablauf

Das Ziel des Spiels ist es möglichst viele Schätze anderer Spieler:innen zu finden und somit möglichst viele Punkte zu erreichen.

Jeder/m Spieler:in wird ein Viertel des Spielfeldes zugeteilt. In diesem Viertel werden jeweils zufällig fünf Schätze versteckt. Die Schätze haben die folgenden Dimensionen:  $2 \times 1$ ,  $2 \times 1$ ,  $3 \times 1$ ,  $4 \times 1$ ,  $2 \times 2$ .

Die Spielende Person in der linken oberen Ecke beginnt.

Nachdem diese Person per Mausklick ein Feld ausgewählt hat, kann sie durch Drücken des «Scan»-Buttons das Feld auf diesem Feld nach Schätzen suchen. Dieser Vorgang kann so lange wiederholt werden, bis ein Feld gescannt wird, auf dem kein Schatz versteckt ist. Dann ist die/der nächste Spieler:in am Zug.

## Punkte

Die Person, die das letzte versteckte Feld eines Schatzes findet, erhält die Punkte für den ganzen Schatz. Größere Schätze ergeben mehr Punkte. So ist ein  $2 \times 1$ -Schatz zwei Punkte und ein  $2 \times 2$ -Schatz vier Punkte wert.

*Speziell tückische Pirat:innen können sich auch Punkte «ercheaten», indem sie die «Caps-Lock»-Taste und anschließend die X-Taste drücken... passt jedoch auf, dass euch die Polizei dabei nicht erwischt!*

## Spielende

Das Spiel endet,

1. Wenn nur noch ein:e Spieler:in im Spiel (nicht «out») ist.
2. Wenn ein:e Spieler:in mehr als 30 Punkte erreicht hat.

Die/der Spieler:in mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

*Viel Erfolg und Spass bei der Schatzsuche! Arrrrrrgh!*