

1 Vorbereitungen

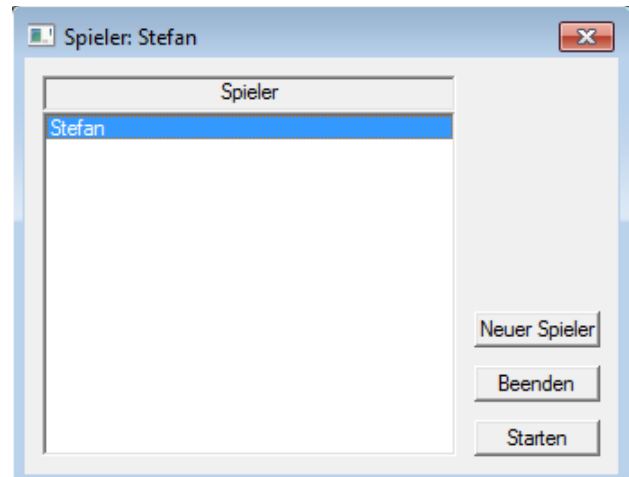
1.1 Installation

Das Programm braucht keine weitere Installation, sondern kann einfach in ein Verzeichnis kopiert werden.

Zum Spielen wird ein Internetzugang benötigt. Genauer gesagt: Um die Spieldaten abzufragen, den aktuellen Spielstand zu laden, um Nachrichten zu verschicken und die gemachten Züge zu senden.

1.2 Erster Start

Ein Klient kann von verschiedene Personen verwendet werden. Dazu ist es nötig, sich zu registrieren. Das Programm legt dann in dem Daten-Verzeichnis verschiedene Ordner an, die für das Simulation benötigt werden.



1.3 Bei einem Spiel anmelden

Um das Simulation spielen zu können muss ein Simulation mit dem Spielserver (einem anderen Programm) erstellt worden sein. Man kann sich mit dem Klient dann zu einen Simulation anmelden.

Es gibt dabei zwei verschiedene Arten von Spielen: Offenen Spiele und Spiele mit Einladungen

Eine Liste der möglichen Spiele wird bei jedem Programmstart aus dem Internet geholt kann man durch „Spielliste Anfordern“ aktualisieren.

1.3.1 Offenen Spiele

An diesen Spielen kann jeder teilnehmen.

1.3.2 Spiele mit Einladungen

An Spielen mit Einladung kann nur teilnehmen, wer dazu eingeladen wurde.

Zu den angezeigten Spielen kann man mit einem Rechtsklick der Maus detailliertere Angaben erhalten.

1.3.3 Sich zu einem Spiel anmelden

Dazu markiert man ein Spiel aus der Liste und gibt seinen Vor- und Nachnamen an und wählt einen Alias /Spielname aus.

Die Anmeldung wird dann zum Server geschickt.

Nach bis zu einigen Tagen, je nach dem, wann der Administrator die Anmeldung bestätigt, wird das Spiel im Klient angezeigt.

Wenn das Spiel startet, kommt der Spielstand und das Simulation kann losgehen.

1.4 Spielrunden

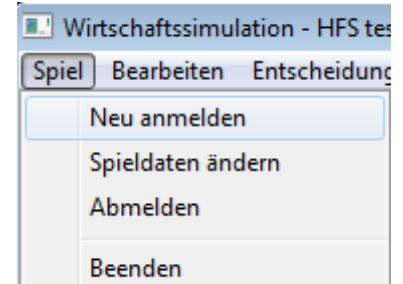
Die Simulation selbst geht in Runden vor sich.

Jede Runde hat eine Dauer und damit auch einen gegebenen Zug-Abgabe-Termin (ZAT).

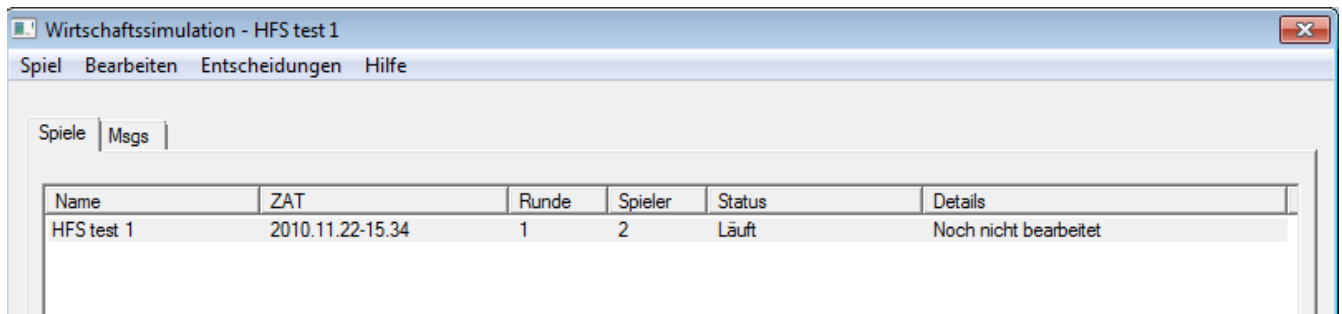
2 Erste Schritte

Die ersten Schritte, die man machen muss, um an einer Simulation teilzunehmen sind:

- Menu: „Neu anmelden“



- Dort eine Simulation aussuchen und anmelden
-
- Der Administrator am Server muss die Anmeldung bestätigen. Dies kann je nach dem eine gewisse Zeit dauern.
- Nach der Bestätigung erscheint ein Eintrag mit dem Simulation, zu dem man sich angemeldet hat. Wenn die Simulation noch nicht gestartet ist, kann noch keine Aktion vorgenommen werden.



- Nachdem die Simulation serverseitig gestartet wurde, kann diese mit Doppelklick bearbeitet werden.

3 Grundlegendes Prinzip

Die Simulation ist

- Rundenorientiert.
D.h. das öfter/mehr davor sitzen keinen Vorteil bringt (ausser vielleicht, das man überlegter handelt ;-)
- Aktionsbasiert
D.h. Kein Befehl, den man gibt, ändert etwas am aktuellen Spielstand.
- Serverbasiert
D.h. Erst wenn die Befehle an den Server geschickt wurden, werden diese ausgewertet und umgesetzt. Dort wird dann, nach Auswertung aller Befehle aller Teilnehmenden, der neue Spielstand generiert und verschickt.

Beispiel:

Spieler A will seine Maschine 4 verkaufen und drückt die entsprechende Taste. Er gibt in das nachfolgende Feld den verlangten Mindestbetrag ein. Danach erscheint diese nicht auf der Liste der angebotenen Maschinen. Dies passiert erst, wenn der Befehl in der Auswertung abgearbeitet wird. Die Maschine ist dann in der nächsten Runde auf der Liste zu finden.

- Marktbasiert
D.h. Praktisch aller Handel geht nicht über Festpreise, sondern über Angebot und Nachfrage. D.h. Kaufgesuche werden immer als Maximalpreis interpretiert. Verkaufsgesuche als Minimalpreis. Je nach Anzahl und Höhe der verschiedenen Gebote werden die Handelsaktionen zusammen gestellt. Prämisse ist dabei, ein möglichst hohes Handelsvolumen zu erzielen. Der Marktpreis ist das gewichtete arithmetische Mittel aller abgewickelten Transaktionen.

Beispiel 1:

Spieler A bietet 10 Holz zu je 5 an. Spieler B sucht 6 Holz zu je 7, Spieler C 7 Holz zu je 8. Es herrscht also Nachfrageüberhang.

Die Transaktionen sind dann:

Spieler C kauft von Spieler A 7 Holz zu je 8.

Spieler B kauft von Spieler A 3 Holz zu je 7.

Der neue Marktpreis ist dann 7,7.

Beispiel 2:

Spieler A bietet 5 Holz zu je 5 an. Spieler D bietet 10 Holz zu je 7 an. Spieler E bietet 5 Holz zu je 8 an. Spieler B sucht 6 Holz zu je 7, Spieler C 7 Holz zu je 8. Es herrscht also Angebotsüberhang.

Die Transaktionen sind dann:

Spieler B kauft von Spieler A 5 Holz zu je 5.

Spieler B kauft von Spieler D 1 Holz zu je 7.

Spieler C kauft von Spieler D 7 Holz zu je 7.

Der neue Marktpreis ist dann 6,3.

Gleiches gilt auch für Maschinen u.a Güter. Wenn eine Maschine angeboten wird, kann auf diese Maschine geboten werden. Das höchste Gebot bekommt dann hier den Zuschlag.

4 Die Bereiche der Simulation

4.1 Privat

Hier werden die privaten Angaben wie Aktienbesitz, die Vermögensverwendung (Bilanz) sowie das Sparvermögen aufgelistet.
Im Spiel zählt letztlich nur das Privatvermögen zum gewinnen.

[illegible]

Hinweise für den SWisS-Klient

4.2 Firmen

Hier werden alle Firmen angezeigt, die im Spiel existieren. Für die eigenen Firmen werden zudem die Bilanz, das Warenlager und die Lagerkapazität angezeigt.

Hier können Waren angeboten bzw. für Waren Kaufgebote gemacht werden und es können Lager gebaut oder abgerissen werden.

[illegible]

Hinweise für den SWisS-Klient

4.3 Wald

Hier werden die verfügbaren Waldareale angezeigt.

Hinweise für den SWisS-Klient

4.4 Arbeiter

Auf der Arbeiterseite können für die eigenen Firmen deren angestellte Arbeiter angezeigt werden.

Zum anderen sieht man, was für Arbeiter auf dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen.

The screenshot shows the 'SWisS - Spielzug 1 - Schwarz' application window. The 'Arbeiter' tab is selected in the menu bar. The main content area is divided into several sections:

- Arbeitsmarkt (Market):** A table listing available workers with columns: Name, Lohn (Wage), Ausbildungen (Education), and Status. The table contains 15 entries, all with a wage of 1000 and status of 'unbefristet' (unlimited).
- Firma (Company):** A table showing the company 'Schwarz AG'.
- Arbeiter (Workers):** A table for managing the company's own workers, with columns: Name, Lohn/Runde (Wage/Round), Status, Maschinen (Machines), and Tätig als (Active as).
- Stellenangebote (Job Offers):** A table for managing job offers, with columns: Tätigkeit (Activity), Lohn (Wage), and Dauer (Duration).
- ArbeiterInfo (Worker Info):** A table for viewing details of a selected worker.
- Buttons:** 'Einstellen' (Hire) is located below the 'Arbeitsmarkt' table. 'Angebot löschen' (Delete Offer) and 'Stelle anbieten' (Offer Job) are located below the 'Stellenangebote' table. 'Arbeit zuweisen' (Assign Work) is located in the bottom right area.
- Status Bar:** At the bottom, it shows 'Anz. Befehle: 0' (Number of commands: 0), 'Geld: 30000 (0)' (Money: 30000 (0)), and 'Willkommen zu Spielzug 1, Schwarz' (Welcome to game turn 1, Schwarz).

Hinweise für den SWisS-Klient

4.5 Produktion

Die Produktion wird für die jeweils gewählte Firma angezeigt.

Es sind die Maschinen der Firma aufgelistet, zusammen mit den dort angestellten Arbeitern und den Produktionseinstellungen.

Hier können die Produktionseinstellungen verändert werden („Einstellen“)

Die Anweisung, Maschine diese Runde produzieren zu lassen, gegeben werden („Produzieren“). Das ist ein wichtiger Punkt. Die Maschinen produzieren nicht automatisch!

Daneben wird das Warenlager der Firma angezeigt.

Des weiteren ist hier auch der Maschinenmarkt ersichtlich. Hier werden zum Verkauf angebotene Maschinen angezeigt.

Die eigene Maschine kann hier auch zum Verkauf angeboten werden („Anbieten“)

[illegible]

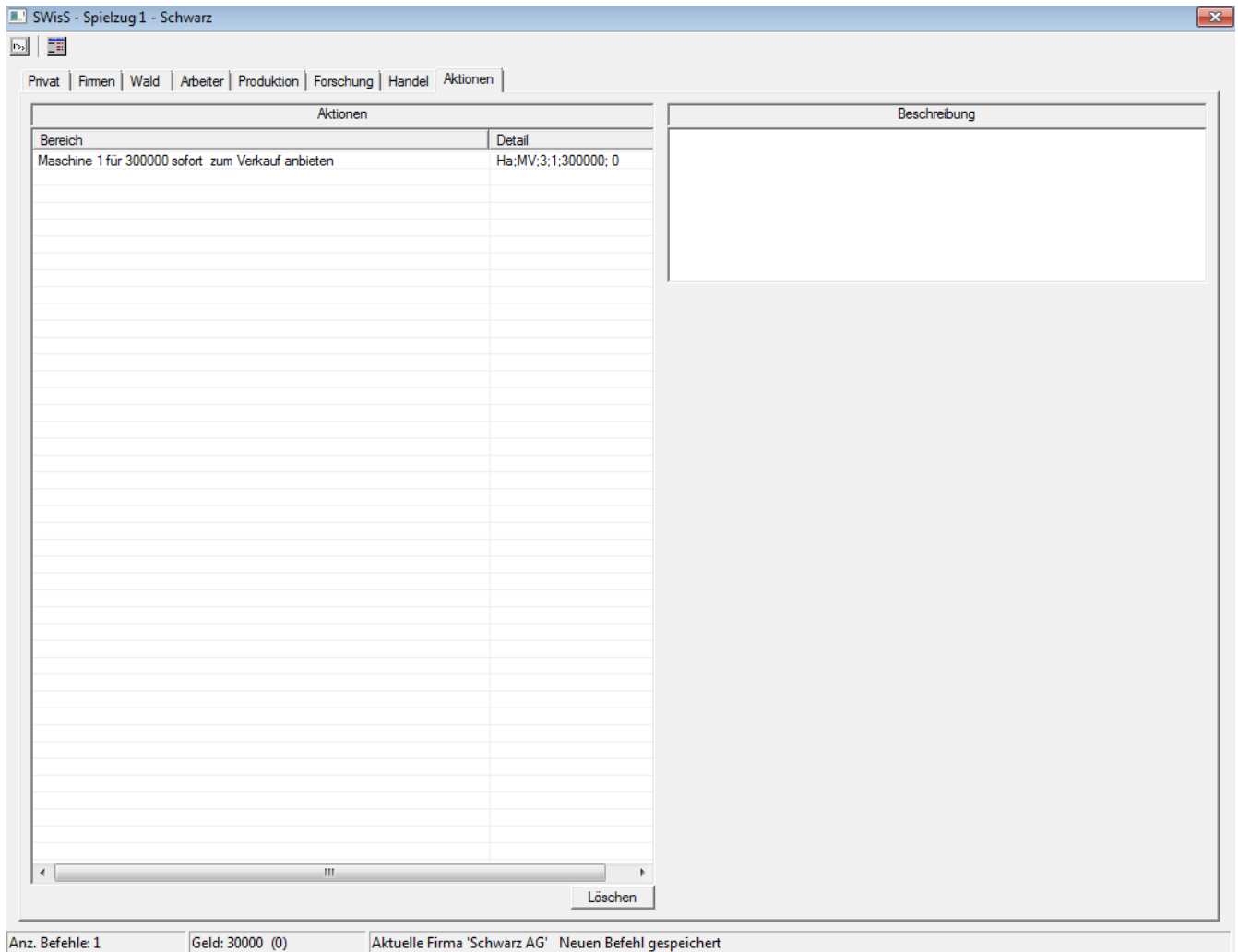
4.6 Forschung

4.7 Handel

Hinweise für den SWisS-Klient

4.8 Aktionen

Hier werden alle gemachten Aktionen angezeigt. Diese können auch wieder gelöscht werden, indem die einzelnen Aktionen markiert werden und dann die Taste „Löschen“ gedrückt wird.



5 Zusätzliche Informationen

5.1 Gewinn- und Verlustrechnung

Mit einem der beiden Button in der oberen Leiste kann eine Gewinn- und Verlustrechnung für die letzte Runde angezeigt werden. Diese ist erst nach der ersten Runde inhaltlich gefüllt.

Gewinn- und Verlustrechnung	
Gesamtrechnung	
Rechnungspunkt	Betrag
Umsatzerlös	0
Bestandsveränderung	0
Aktiv. Eigenleist.	0
sonst. betr. Erträge	0
Materialaufwand	0
Rohergebniss	0
Personalaufwand	0
Abschreibungen	0
sonst. betr. Aufwendungen	0
Betriebsergebnis	0
Ertrag Beteiligungen	0
Ertrag Finanzen	0
Zinsertrag	0
Abschreib. Wertpapiere	0
Zinsaufwand	0
Ergebnis gew. Geschäftstät.	0
ausserord. Ertrag	0
ausserord. Aufwand	0
ausserord. Ergebnis	0
Steuern Gewinn	0
sonst. Steuern	0
Saldo	0

Detailaufstellung	
Art	Betrag

5.2 Zusammenfassung

Mit dem anderen Button in der oberen Leiste werden die Aktionen der letzten Runde angezeigt und deren Umsetzung.

Beim Start werden dort die Aktionen dargestellt, die beim Spielstart automatisch gemacht wurden.

