

Handbuch - DAS VERRUECKTE LABYRINTH

Programm starten

Dieses Spiel benötigt einen Server, sowie einen Client pro Spieler. Bevor die Clients gestartet werden muss also (genau) ein Server gestartet werden. Dazu muss man die Konsole oeffnen und folgenden Befehl eingeben.

```
java -jar verlab.jar server <listenport>
```

<listenport> muss man dabei mit einer selbst gewaehlten Portnummer ersetzen. Nach dem starten wird die IP-Adresse des Servers angezeigt. Diese benoetigt man nun um den Client zu starten. Den Client startet man analog mit diesem Befehl.

```
java -jar verlab.jar client <serverip>:<serverport>
```

Lobby

Nach dem Starten befinden sich die Clients in der Lobby. Links befindet sich eine Liste mit allen verfuegbaren Spielen, sowie der Anzahl Spielern in diesen Spielen. Rechts sieht man alle verbundenen Spieler. In der Mitte befindet sich das Chatfenster. Von dort aus kann jeder Spieler Nachrichten an alle anderen Spieler senden, welche mit dem Server verbunden sind. Ebenfalls von dort kann man seinen eigenen Nicknamen aendern in dem man auf 'change name' klickt, oder ein Spiel starten, in dem man auf 'create game' klickt. Wenn man einem bestehenden Spiel beitreten will genuegt ein Klick auf das entsprechende Spiel in der Liste auf der linken Seite.

Spiel starten

Sobald vier Spieler einem Spiel beigetreten sind startet das Spiel automatisch und es erscheint ein neues Fenster. Oben links befinden sich die Informationen zu den Schaetzen, unten links sieht man die uebrige Kachel des Labyrinths. Oben rechts werden die Informationen ueber die Spieler und den Spielstatus angezeigt und unten rechts ist das Chatfenster, ueber welches mit den anderen Spieler kommuniziert werden kann. In der Mitte befindet sich das Spielfeld mit dem Labyrinth, bestehend aus 7x7 Kacheln.

Spielregeln

-Ziel: Jeder Spieler erhaelt einen Stapel von Schaetzen welche er finden muss. Der Schatz, der als naechstes erreicht werden muss, wird oben links, mit der Anzahl verbleibender Schaetze angezeigt. Sobald alle Schaetze abgearbeitet wurden, muss der Spieler auf sein Startfeld zurueckkehren. Derjenige Spieler, welcher als Erster wieder beim Startfeld ist, hat das Spiel gewonnen.

-Abarbeiten der Schaetze: Sobald man mit seiner eigenen Spielfigur auf dem aktuellen Schatz steht, wird automaitsch der naechste aufzusuchende Schatz angezeigt.

-Spielzug: Alle vier Spieler duerfen jeweils nacheinander ziehen. Ein Zug besteht aus folgenden Aktionen:

(1) Rotation:

Unten links wird die uebrige Kachel angezeigt. Durch mehrmaliges klicken auf die Kachel, kann diese in eine gewuenschte Ausrichtung gedreht werden. Dieser Schritt ist freiwillig.

(2) Einschieben:

Die uebrige Kachel wird nun (obligatorisch) in eine Zeile oder Spalte des Labyrinths eingeschoben. Dabei wird die ganze Zeile/Spalte in die entsprechende Richtung verschoben und am anderen Ende faellt wieder eine Kachel heraus. Dies ist nun die neue uebrige Kachel fuer den naechsten Spieler. Die gueltigen Einschubpositionen werden mit Pfeilen auf dem Spielfeld angezeigt. Beim Einschieben darf das Schieben des vorherigen Spielers nicht rueckgaengig gemacht werden. Deshalb sind jeweils nur 1 1 Pfeile vorhanden (anstatt 1 2). Falls ein Spieler sich auf derjenigen Kachel befindet, welche hinausgeschoben wurde, so wird dieser auf der gegenueberliegenden Seite des Labyrinths wieder eingesetzt.

(3) Ziehen:

Als letzte Aktion eines Zuges darf der Spieler seine Figur auf eine von seiner Kachel erreichbare Kachel verschieben. Alle nicht erreichbaren Kacheln sind mit einem Kreuz versehen. Man darf auch auf derselben Kachel stehen bleiben, muss aber in jedem Fall seine Zielkachel anklicken.

Spiel Beenden

Sobald ein Spieler alle Schaetze abgearbeitet hat und wieder auf seine Startposition zurueckgekehrt ist, hat er gewonnen. Das Spiel wird dann beendet und der Gewinner wird angezeigt. Weiter werden die bisherigen Spielergebnisse in einer highscorelist angezeigt. Danach wird das Spiel aufgeloeset und alle Spieler kehren zur Lobby zurueck.

Programme beenden

Um die Programme zu beenden, muessen die entsprechenden Fenster geschlossen werden.