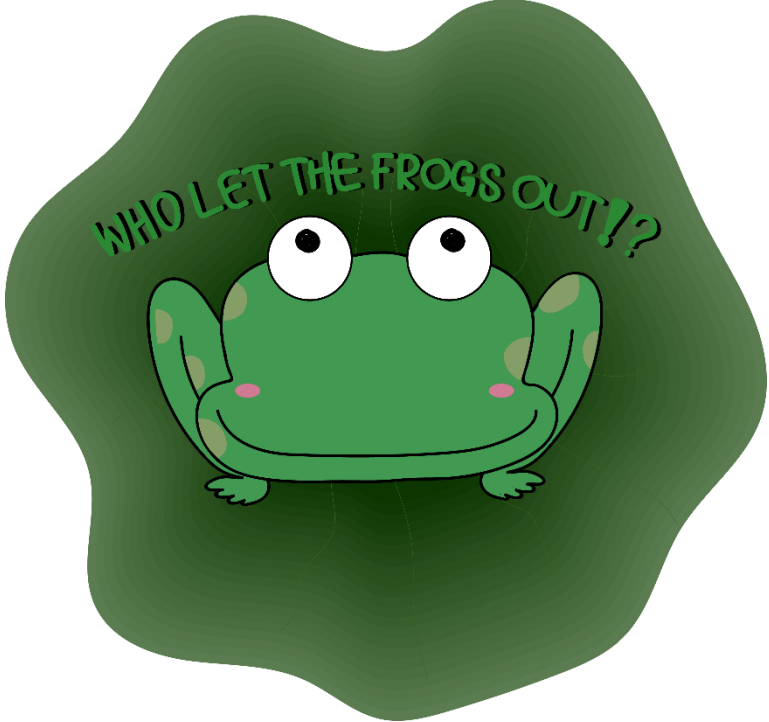


Benutzerhandbuch

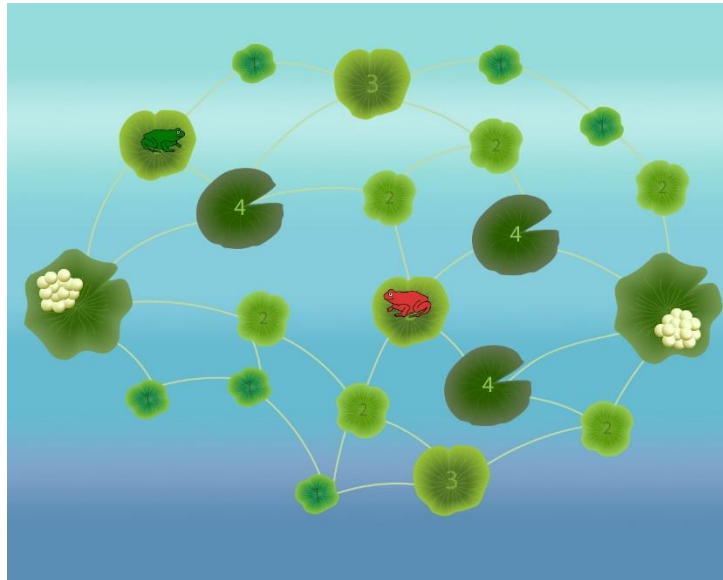


Inhalt

- Über das Spiel 2
 - Zusammenfassung der Spielregeln 3
- Download des Spiels 4
- Aufbau des Netzwerks 5
 - Starten des Servers 5
 - Starten des Clients 6
- Das Chat-Fenster 7
 - Benutzername ändern 7
 - Lobbys 7
 - Nachrichten senden 8
 - Highscore/Game Listen 8
 - Neues Spiel starten 8
- Spielen 9
- Zusammenfassung der Befehle 10

Über das Spiel

Who let the frogs out ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, bei dem es darum geht mit einem Frosch zuerst die Heimatseerose des Gegners zu erreichen. Dabei muss man mit seinen Fröschen geschickt von Seerose zu Seerose springen oder auch mal stehen bleiben, damit der Frosch wachsen kann. Erreicht man zuerst die Heimatseerose des Gegners mit einem der Frösche, so hat man das Spiel gewonnen.



Gespielt wird Who let the Frogs out auf einem Spielfeld, dem Teich. In dem Teich befinden sich Felder, die Seerosen, mit unterschiedlicher Punktzahl. Außerdem hat jeder Spieler eine Heimatseerose, auf der neue Frösche schlüpfen.

Zu Beginn schlüpft bei jedem Spieler ein Frosch auf der Heimatseerose, danach schlüpfen alle paar Runden wieder neue Frösche bei beiden Spielern. Frösche die gerade geschlüpft sind haben die Größe 1.

Gespielt wird nacheinander. Der Spieler, der gerade am Zug ist kann alle seine Frösche, die gerade im Spiel sind um ein Feld bewegen, dabei kann sowohl vor als auch wieder zurückgesprungen werden. Die Frösche müssen jedoch nicht bewegt werden man kann auch alle oder einzelne Frösche auf ihrem Feld stehen lassen. Wird ein Frosch in einer Runde nicht bewegt, so wächst er um die Anzahl Punkte, die das Feld zeigt auf dem der Frosch steht. Bleibt also ein Frosch der Größe 1 auf einem Feld mit Punktzahl 3 für eine Runde stehen, so hat er danach die Größe 4. Je nach Größe ändert sich das Aussehen des Frosches, so dass man etwa einschätzen kann wie groß die eigenen Frösche und die des Gegners sind, es jedoch nicht genau weiß.

Es kann immer nur ein Frosch auf einer Seerose sitzen, deshalb ist es ratsam neu geschlüpfte Frösche sofort von der Heimatseerose wegzubewegen. Schlüpft nämlich ein neuer Frosch während noch ein anderer auf der Heimatseerose sitzt überlebt nur der neu geschlüpfte Frosch.

Will ein Spieler auf ein Feld springen, das bereits von einem gegnerischen Frosch belegt ist, so greift er diesen Frosch an. Bei einem Angriff stößt der größere Frosch den kleineren ins Wasser und er ist damit aus dem Spiel. Haben beide Frösche die gleiche Größe, so gewinnt der angreifende Frosch. Springt man auf ein Feld das bereits von

einem eigenen Frosch belegt ist, so verhält es sich gleich und nur der größere Frosch überlebt.

Aufpassen muss man auch, dass der Frosch nicht zu groß wird, da die Seerosen nur Frösche beherbergen können, die maximal 10mal so groß sind wie die Größe der Seerose. Das heißt eine Seerose der Größe 2 kann höchstens einen Frosch der Größe 20 beherbergen. Ist ein Frosch zu groß so fällt er ins Wasser und ist damit aus dem Spiel. Steht man also zu lange auf einer Seerose und übersteigt die zulässige Größe fällt man ins Wasser. Achtgeben muss man deshalb auch wenn man mit einem großen Frosch auf ein kleines Feld springt, denn ist der Frosch zu groß für das Feld ist er aus dem Spiel.

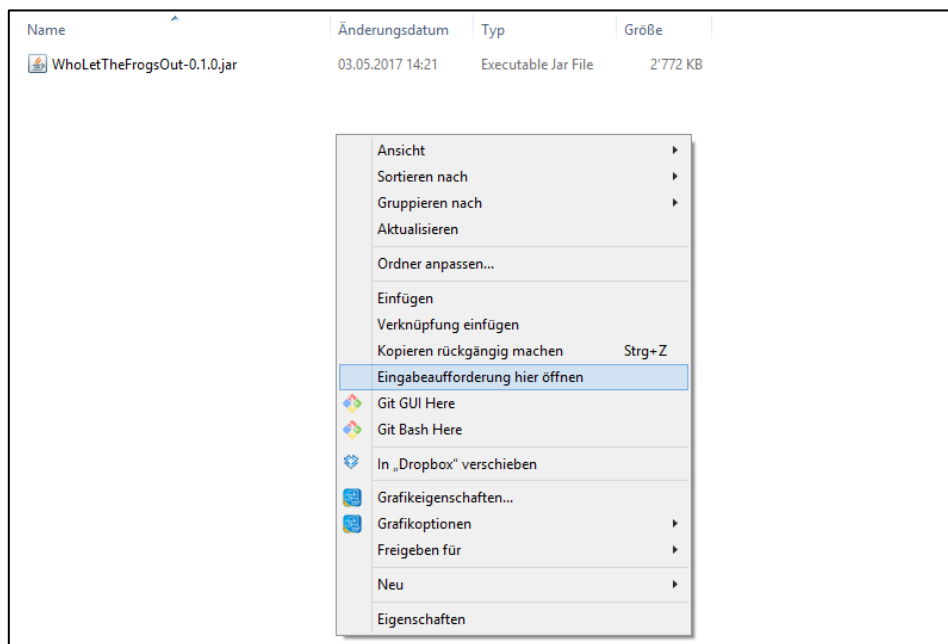
Zusammenfassung der Spielregeln

- In jeder Runde können, müssen aber nicht, alle Frösche bewegt werden
- Es kann sowohl um ein Feld vor als auch zurückgesprungen werden
- Bleibt ein Frosch eine Runde auf einem Feld stehen, so wächst er
- Es kann immer nur ein Frosch auf einer Seerose sitzen
- Bei einem Angriff gewinnt immer der schwerere Frosch, bei Gleichstand gewinnt der Angreifer
- Eine Seerose kann nur einen Frosch einer bestimmten Größe beherbergen, ist der Frosch zu groß fällt er ins Wasser und ist damit aus dem Spiel
- Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die Heimatseerose des Gegners erreicht

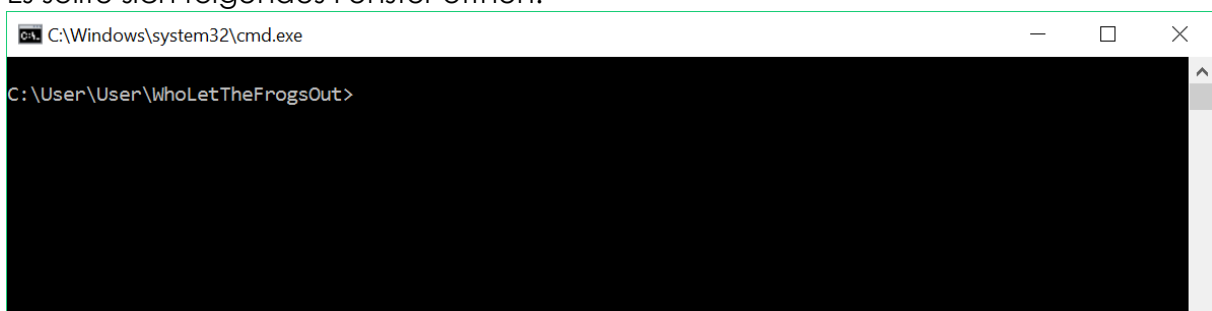
Download des Spiels

Das Spiel, respektive das jar-file kann man [hier](#) herunterladen. Das jar sollte dann in einem eigenen Ordner gespeichert werden, in diesem Ordner werden dann auch bei erstmaligem Starten des Servers die Highscore Liste und eine Liste mit den bisher gespielten Spielen erstellt, welche dann stetig aktualisiert werden. Das jar kann dann mit der Kommandozeile geöffnet werden. In einer neuen Windows Version kann die Kommandozeile auch Power-Shell heißen.

Die Kommandozeile kann mit *shift+right_mouse* in den leeren Platz unterhalb oder neben der Datei geöffnet werden:



Es sollte sich folgendes Fenster öffnen:



Aufbau des Netzwerks

Mit der Kommandozeile kann man nun den jar öffnen. Dazu gibt man folgendes ein

```
java -jar <Dateiname> <Argumente>
```

Der Dateiname ist dabei der Name des jars also zum Beispiel *WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar*. Die Argumente unterscheiden sich, je nachdem ob ein Server oder ein Client gestartet werden soll.

Starten des Servers

Zuerst muss man einen Server starten auf dem gespielt werden kann und mit dem sich alle Clients verbinden. Dazu gibt man in der Kommandozeile als Argumente

```
server <Port>
```

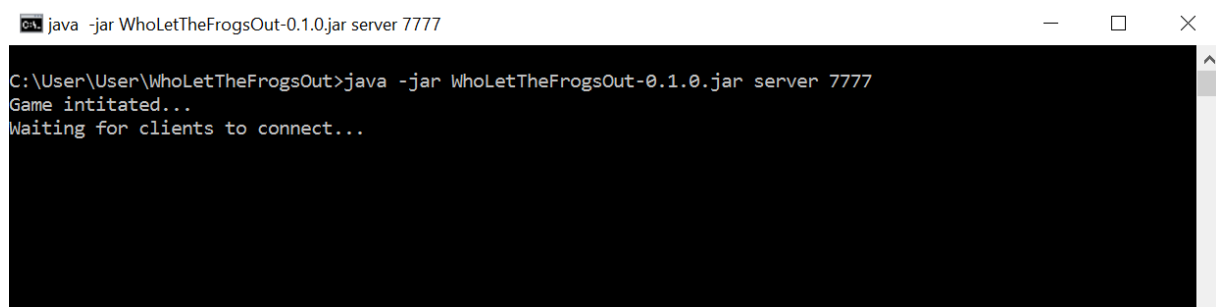
ein.

Beispiel: `java -jar WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar server 7777`

Startet einen Server der an Port 7777 auf Anfragen wartet.

Der Port ist dabei eine beliebig gewählte Zahl zwischen 1023 und 65535.

Wenn der Server gestartet ist wird folgendes angezeigt:



```
cmd java -jar WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar server 7777
C:\User\User\WhoLetTheFrogsOut>java -jar WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar server 7777
Game intitaded...
Waiting for clients to connect...
```

Eine allfällige Nachricht der Firewall sollte man mit OK beantworten, damit das Spiel läuft.

ACHTUNG: Wir übernehmen keine Haftung für Schäden an der Firewall oder für Schäden durch Hacker-Angriffe!

Nun können sich Spieler mit ihm als Clients verbinden.

Starten des Clients

Um einen Client zu starten gibt man in einer neuen Kommandozeile als Argumente

```
client <hostaddress>:<Port>
```

Beispiel: `java -jar WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar client localhost:7777`

Startet einen Client der sich sofort mit dem Server, der auf dem gleichen Computer läuft und an Port 7777 auf Anfragen wartet verbindet.

```
java -jar WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar client 10.81.110.122:7777
```

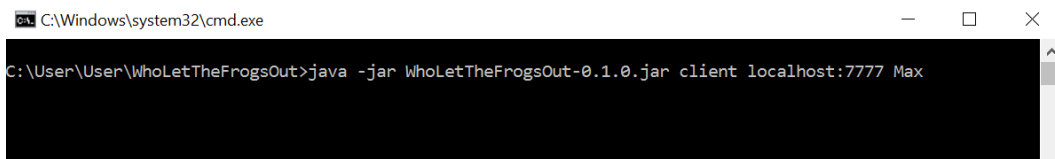
Startet einen Client der mit dem Server mit der IP Adresse 10.81.110.122 eine Verbindung aufbaut.

Läuft der Server nicht auf dem gleichen Computer, so wird statt localhost die IP Adresse angegeben. Der Port muss mit dem beim Server gewählten Port übereinstimmen.

Möchte man einen anderen Benutzernamen als den Computer-Benutzernamen verwenden, kann man diesen auch hier schon eingeben:

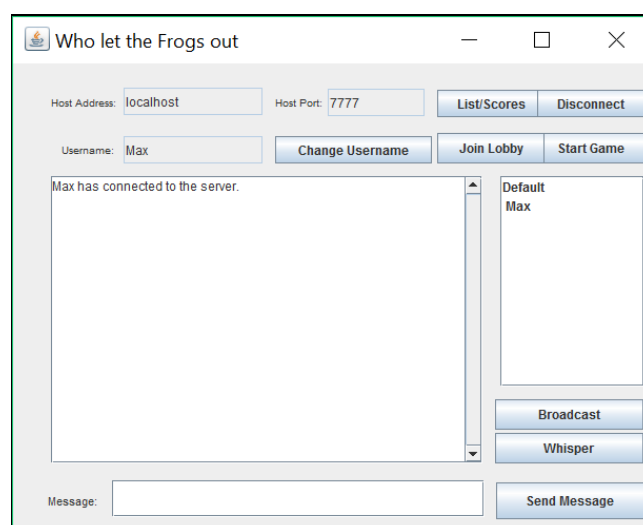
```
client <hostaddress>:<Port> <Name>
```

Beispiel: `java -jar WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar client localhost:7777 Max`



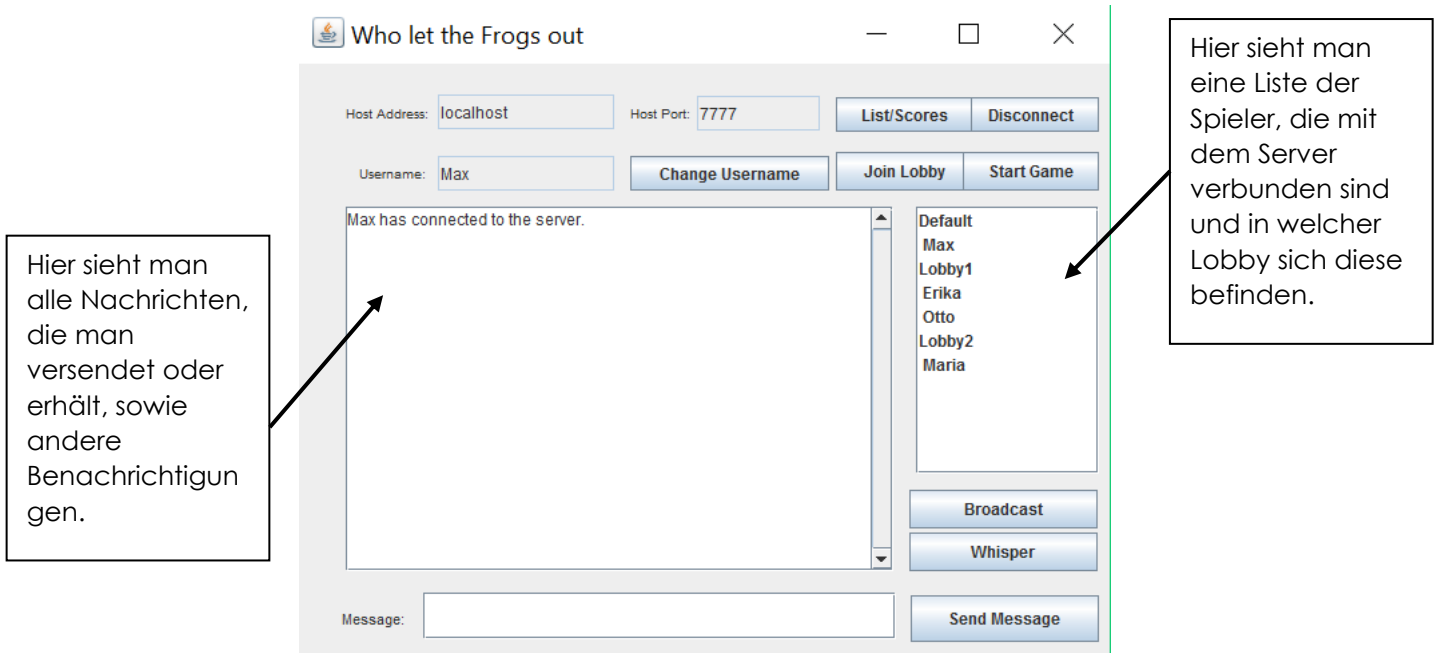
Dann erhält man gleich beim Verbinden diesen Benutzernamen, dieser kann aber auch später noch geändert werden.

Starten man den Client, so öffnet sich folgendes Fenster:



Das Chat-Fenster

Im Chat-Fenster hat man die Möglichkeit Nachrichten zu senden, Lobbys beizutreten, oder selbst welche zu erstellen, sowie auch ein neues Spiel zu starten. Außerdem kann man hier seinen Username ändern und sich bei Bedarf auch wieder vom Server

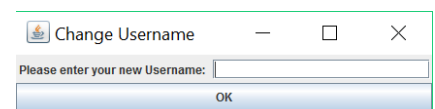


trennen.

Oben sieht man die Serveradresse (in diesem Fall 'localhost') und den Port (hier '7777') mit dem man verbunden ist. Außerdem sieht man den aktuellen Benutzer Namen.

Benutzername ändern

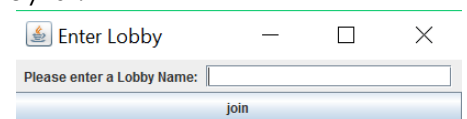
Mit dem Button 'Change Username' kann man den eigenen Benutzernamen ändern. Dazu gibt man einfach den neuen Namen in das Fenster ein, das sich öffnet, wenn man den Button anklickt und bestätigt mit 'OK'.



Lobbys

Befindet man sich in keiner Lobby so steht der eigenen Name unter 'Default'. Man gehört also der Lobby 'Default' an, wenn man in keiner Lobby ist.

Um einer Lobby beizutreten klickt man auf den Button 'Join Lobby', dadurch öffnet sich ein neues Fenster, wo man den Namen der Lobby eingibt, der man beitreten möchten. Will man eine neue Lobby erstellen, so gibt man einfach den Namen der neuen Lobby dort ein und es wird eine neue Lobby erstellt und man wird dieser hinzugefügt. Um die Lobby wieder zu verlassen, drückt man den Button 'Leave Lobby', der an der Stelle des 'Join Lobby' Buttons erscheint sobald man



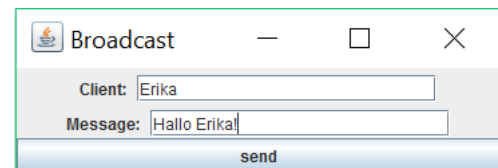
einer Lobby beigetreten ist. Dieser erscheint nur, wenn man sich in einer Lobby befindet. Nachrichten, die man sendet, wenn man in einer Lobby ist können nur die Spieler sehen, die in der gleichen Lobby sind wie man selbst.

Nachrichten senden

Um eine Nachricht zu senden, schreibt man diese in das Textfeld und sendet diese mit dem 'Send Message' Button oder der Enter-Taste. Diese Nachricht können dann alle Spieler sehen, die in der gleichen Lobby sind wie man selbst.

Möchte man nur an einen bestimmten Spieler eine Nachricht senden, so kann man die Nachricht in das Textfeld schreiben und dann den 'Whisper' Button drücken.

Dadurch öffnet sich ein neues Fenster in dem man dann den Namen des Clients eingeben kann an dem man die Nachricht senden möchte. Alternativ kann man auch sofort auf den 'Whisper' Button klicken und die Nachricht erst dann in das dafür vorgesehene Fenster schreiben und dann mit 'send' senden.



Um eine Nachricht an alle User, die mit dem Server verbunden sind, zu senden benutzt man den Button 'Broadcast'. Auch hier kann man entweder zuerst die Nachricht eingeben oder die Nachricht dann erst in das neue Fenster das sich öffnet eingeben und dann mit 'send' senden.



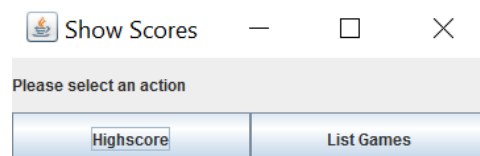
Alternativ kann man diese beiden Funktionen auch mit Befehlen direkt in der Nachrichtenzeile ausführen, die Befehle findet man am Ende des Handbuchs in der Zusammenfassung der Befehle.

Highscore/Game Listen

Um den aktuellen Highscore, oder auch die bisher gespielten Spiele, zu sehen kann man ganz einfach auf den Button 'List/Scores' klicken.

Dadurch öffnet sich dann ein Fenster in dem man die entsprechende Liste auswählen kann.

Die Informationen werden dann im Nachrichten-Fenster angezeigt.

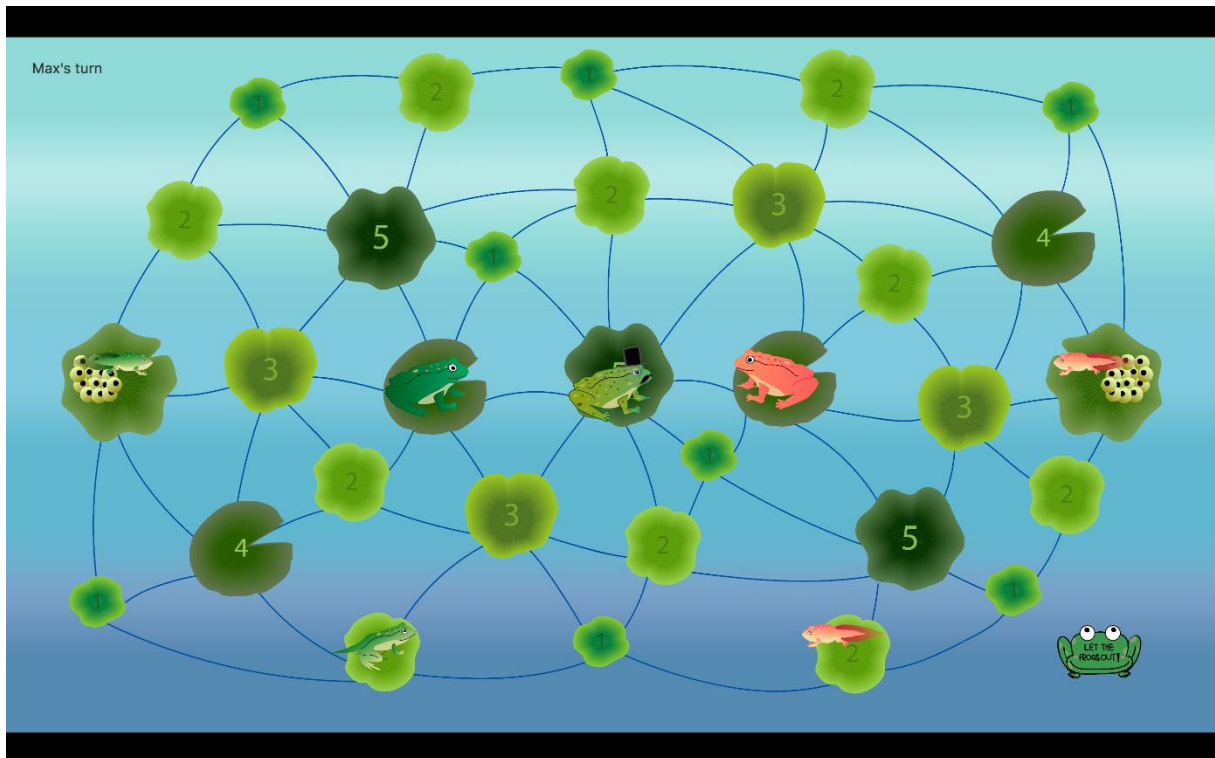


Neues Spiel starten

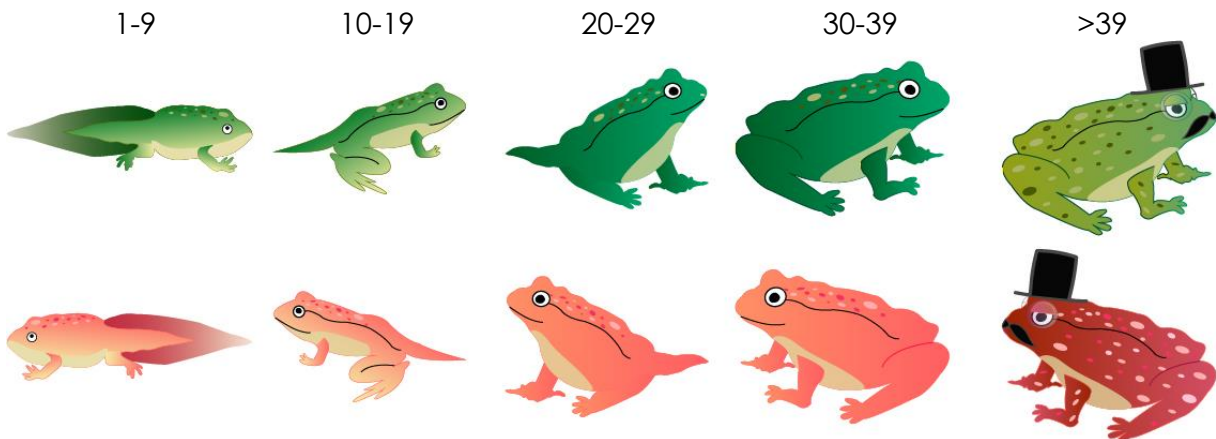
Um ein neues Spiel zu starten muss man zuerst einer Lobby beitreten oder eine neue erstellen und dann auf den Button 'Start Game' klicken. Dadurch wird ein Spiel mit dem Spieler gestartet, der sich in der gleichen Lobby befindet. Es spielen immer die beiden Spieler die als erstes in der Liste unter dem Lobby Namen stehen. Sind mehr als zwei Spieler in der Lobby so können sich die restlichen das Spiel anschauen und im Chat-Fenster darüber diskutieren, sie können aber nicht in das Spiel eingreifen. Ist man allein in einer Lobby, so kann man das Spiel starten, muss dann aber warten bis ein weiterer Spieler der Lobby beigetreten ist und ebenfalls das Spiel startet.

Durch klicken des 'Start Game' Buttons öffnet sich das folgende Spielfenster:

Spielen



Im oberen linken Eck sieht man wer am Zug ist. Um einen Frosch zu bewegen kann man ihn anklicken, zu dem gewünschten Feld ziehen und ihn dort wieder loslassen. Man beendet seinen Zug mit dem Button 'Let The Frogs Out', dann wachsen alle Frösche, die noch nicht bewegt wurden. Hat man also mehrere Frösche im Spiel so bewegt man zuerst die Frösche die man bewegen möchte und klickt anschließend auf 'Let the Frogs Out' um den Zug zu beenden und die restlichen Frösche die nicht bewegt wurden ruhen zu lassen. Anschließend wartet man bis der Gegner seinen Zug gemacht hat und man selbst wieder an der Reihe ist. Je nach Größe verändern die Frösche ihr Aussehen:



Dabei muss man immer bedenken, das zum Beispiel ein Frosch der >39 ist nur noch auf Seerosen der Größe 5 überleben kann.

Zusammenfassung der Befehle

Kommandozeile zum Starten von Server/Client:	
<i>Java -jar <Dateiname> <Argumente></i>	Dateiname: Name des jars Zum Beispiel: <i>WhoLetTheFrogsOut-0.1.0.jar</i>

Argumente für den Server:		
<i>server <Port></i>	<i>server 7777</i>	Startet Server, der auf Port 7777 auf eine Verbindung wartet
Argumente für den Client:		
<i>client <hostadress>:<Port></i>	<i>client localhost: 7777</i>	Startet einen Client, der sich mit dem Server der auf dem gleichen Computer läuft und auf den Port 7777 verbindet

Im Chat-Fenster:		
<i>/whisper <"Name"><Nachricht></i>	<i>/whisper "Max1234" Hallo Max!</i>	Sendet die Nachricht "Hallo Max!" nur an den User mit dem Namen Max1234
<i>/broadcast <Nachricht></i>	<i>/broadcast Hallo an Alle!</i>	Sendet an alle verbundenen Clients die Nachricht "Hallo an Alle!"