

Manual

UniBas Dog

Spielanleitung

Was ist UniBas Dog?

UniBas Dog ist eine Anlehnung auf das schweizweit bekannte Brettspiel Dog. Dieses Computerspiel wird von vier Personen gespielt. Hierbei ist es wichtig zu beachten, dass in UniBas Dog im Gegensatz zu Dog keine Teams gebildet werden. Stattdessen ist UniBas Dog ein reines Singleplayer Game, wobei Spieler, die sich mit dem Server verbinden, gegeneinander spielen können.

Ziel des Spiels

Ähnlich wie beim «Eile mit Weile» geht es hier darum, die eigenen Murmeln aus dem Zwinger zu nehmen und von dem Start aus ins Ziel zu bringen. Dabei werden die Murmeln durch das Ausspielen von Karten bewegt. Erst wenn alle vier Murmeln ins Ziel angekommen sind, hat der jeweilige Spieler gewonnen. Daraufhin wird das Spiel beendet.

Spielset

UniBas Dog besitzt keine Erweiterungssets. Das bedeutet, dass das Spiel ausschliesslich nur mit 4 Spielern gespielt

werden kann. Bei einem möglichen Verbindungsverlust zu einem Spieler wird das Spiel als abgebrochen erklärt. Dementsprechend werden die Daten nicht in der Highscore List dargestellt.

Spielstart

Wenn eine Gruppe aus vier Personen besteht, fängt das Spiel automatisch an. Hierbei sitzen sich zwei Personen gegenüber hin. Jeder Spieler hat alle vier Murmeln im Zwinger. Die Karten werden gemischt und an allen Spielern verteilt. Dabei hat die Anzahl der verteilten Karten ein bestimmtes Muster:

1. Runde: 6 Karten
2. Runde: 5 Karten
3. Runde: 4 Karten
4. Runde: 3 Karten
5. Runde: 2 Karten

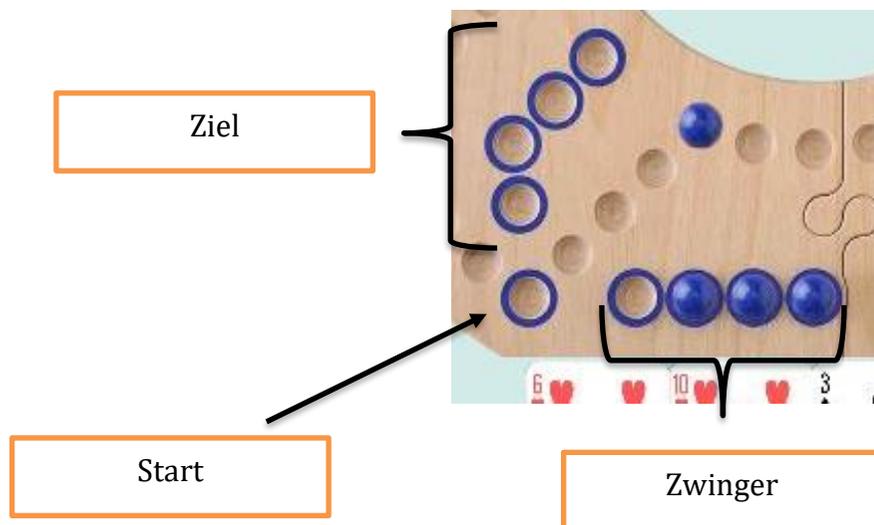
Dann beginnt es wieder neu bei 6 Karten und befolgt diese Muster.

Diejenige Person, die die Gruppe erstellt hat, darf auch anfangen. Sie legt eine Karte und kann mit der Murmel den Kartenwert (s. Seite 4) fahren. Daraufhin legt die nächste

Person ihre ausgesuchte Karte usw., bis alle ihre Karten abgelegt haben. Falls ein Spieler mit keiner Murmel fortfahren kann, muss dieser Spieler alle Karten ablegen. Es ist zu erwähnen, dass zu Beginn des Spiels jeder eine Murmel schon draussen im Start hat.

Zum Start gelangen

Eine Murmel kann mit den Karten Ass, König und Joker aus dem Zwinger genommen und auf dem Start gebracht werden. Falls dies der Fall ist, blockiert die Murmel den Durchgang. Dies bedeutet, dass die Murmeln der Gegenspieler hier nicht vorbeikommen. Diese Murmel ist geschützt und kann nicht wieder heimgeschickt werden.



Bedeutung des Heimschickens

Kommen zwei Murmeln auf das gleiche Spielfeld, wird diejenige Murmel, die dort zuerst war, heimgeschickt respektive wieder in den Zwinger gebracht. Dabei muss beachtet werden, dass auch eigene Murmeln sich gegenseitig heimschicken können. Murmeln, die sich bereits im Ziel befinden, sind unantastbar und können nicht heimgeschickt werden. Die Karte 7 hat eine spezielle Eigenschaft. Wird eine Murmel von einer aufgeteilten Sieben überholt, muss sie auch heimgeschickt werden.

Austauschen

Mit einem Buben kann eine eigene Murmel mit einer Murmel des Gegners getauscht werden. Das bedeutet, dass die Positionen der beiden Murmeln getauscht werden. Hierbei muss beachtet werden, dass eine Murmel, die sich im Zwinger, im Ziel oder zum ersten Mal auf dem eigenen Start befindet, nicht ausgetauscht werden kann. Somit ist der Bube nicht spielbar, wenn die eigene Murmel die einzige ist, die sich im Feld befindet. Der Bube kann nicht mit einer eigenen Murmel ausgetauscht werden.

Karten müssen ausgespielt werden

Es spielt keine Rolle, in welcher Situation ein Spiel sich befindet. Falls eine Karte in der Hand spielbar ist, muss sie auch gespielt werden. In diesem Spiel gibt es keine Möglichkeit, eine Runde freiwillig auszusetzen.

Hand verwerfen

Falls ein Spieler mit keiner Murmel fortfahren kann, muss dieser seine Karten ablegen. Ein möglicher Grund wäre, dass der Spieler zu Beginn des Spiels keine Karte hat, um eine Murmel an dem Start zu bringen. Ein weiterer Grund kann eine Blockade sein.

Ziel

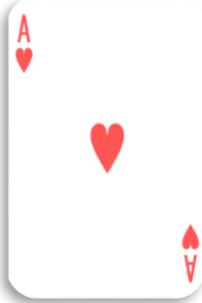
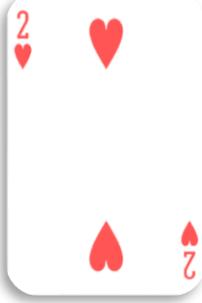
Um ins Ziel zu gelangen muss man mindestens zwei Mal an dem eigenen Startfeld vorbei. Es gibt keine Möglichkeit, beim ersten Mal direkt ins Ziel zu gelangen.

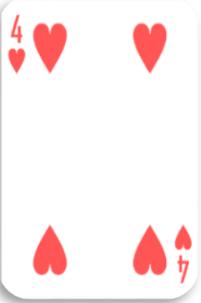
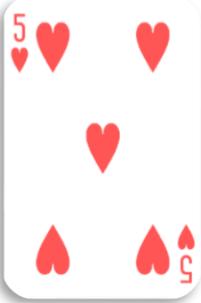
Highscore List

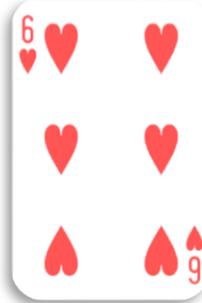
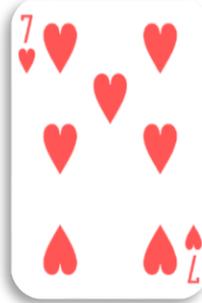
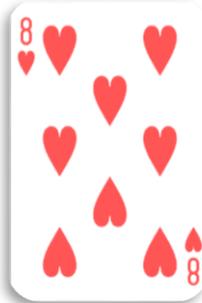
Die Highscore List basiert auf die Anzahl Züge, die der Gewinner eines Spiels benötigt.

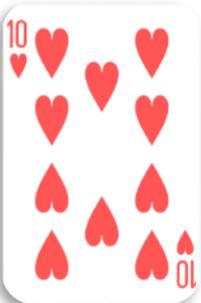
Karten

In diesem Abschnitt werden die Karten und ihre jeweiligen Modi dargestellt. Mit Modi ist gemeint, dass gewisse Karten spezielle Eigenschaften haben. Dazu mehr bei den jeweiligen Karten:

Karte	Beschreibung
	Name: Ass Modi: <ul style="list-style-type: none">• Ein Schritt vorwärts gehen.• Elf Schritte vorwärts gehen.• Murmel aus dem Zwinger nehmen.
	Name: Zwei Modus: <ul style="list-style-type: none">• Zwei Schritte vorwärts gehen.

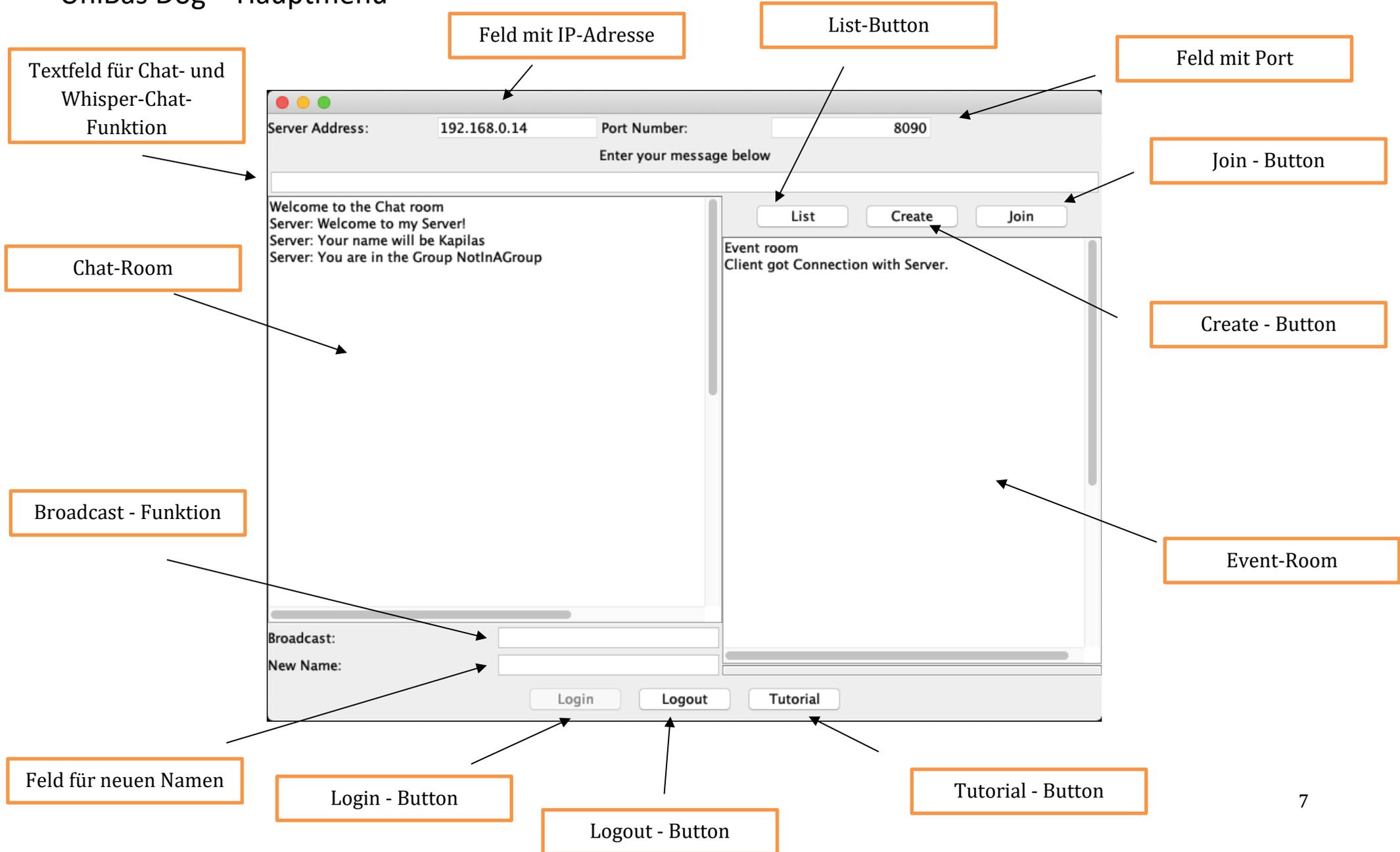
	<p>Name: Drei</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drei Schritte vorwärts gehen.
	<p>Name: Vier</p> <p>Modi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vier Schritte vorwärts gehen. • Vier Schritte rückwärts gehen.
	<p>Name: Fünf</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fünf Schritte vorwärts gehen.

	<p>Name: Sechs</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sechs Schritte vorwärts gehen.
	<p>Name: Sieben</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Karte 7 kann auf ALLE Murmeln auf dem Feld oder dem Ziel aufgeteilt werden. Die Murmeln können nur vorwärts gehen. Alle Murmeln, die sie hierbei einholen, müssen zurück in den Zwinger.
	<p>Name: Acht</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acht Schritte vorwärts gehen.

	<p>Name: Neun</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neun Schritte vorwärts gehen.
	<p>Name: Zehn</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zehn Schritte vorwärts gehen.
	<p>Name: Bub</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit dem Buben kann die eigene Murrel mit einer anderen auf dem Feld getauscht werden, nicht aber mit Murreln, die sich zum ersten Mal am eigenen Start oder im Ziel befinden.

	<p>Name: Dame</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zwölf Schritte vorwärts gehen.
	<p>Name: König</p> <p>Modi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dreizehn Schritte vorwärts gehen. • Murrel aus dem Zwinger nehmen.
	<p>Name: Joker</p> <p>Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mit dem Ausspielen des Jokers kann jede beliebige Karte ausgewählt und ausgespielt werden.

UniBas Dog – Hauptmenü



UniBas Dog – Spiel

Jar-File

Um UniBas Dog spielen zu können, muss die jar-File vom Spiel heruntergeladen werden.

Spielstart

Als Benutzer des Spiels können Sie zwei Funktionen einnehmen. Entweder können Sie einen Server oder einen Client repräsentieren und erstellen.

Der Server wird benötigt, um das Spiel zu hosten. Der Server hat keine weiteren Funktionen. Das bedeutet, dass Sie nach dem Erstellen des Servers nicht mit den anderen Spielern interagieren können. Um einen Server erstellen zu können, muss der folgende Befehl in der Kommandozeile eingegeben werden:

```
java -jar <pathToJar>/Unibas-dog-0.1.jar server <port>
```

Hierbei ist mit pathToJar der Speicherort der jar-File gemeint. Als Port kann ein beliebiger, freier Port ausgesucht werden.

Der Client repräsentiert den Spieler. Um einen Client zu erstellen, muss der folgende Befehl in der Kommandozeile eingegeben werden:

```
java -jar <pathToJar>/Unibas-dog-0.1.jar client <ip> :<port> [<username>]
```

Hierbei ist mit pathToJar wiederum der Speicherort der jar-File gemeint. <ip> ist die IP-Adresse und <port> der Port des Servers. Als dritte Eingabe können Sie einen beliebigen Namen eingeben. Dies ist optional. Falls kein Name eingegeben wurde, wird der Name des Systems als Benutzername verwendet. Es ist zu beachten, dass die Spieler nicht gleiche Namen haben dürfen. Falls ein Spieler mit dem gleichen Namen bereits mit dem Server verbunden ist, dann wird zu Ihrem Namen ein «I» hinzugefügt.

Falls sich Sie sich erfolgreich mit dem Server verbinden konnten, erscheint ein Fenster mit vielen verschiedenen Funktionen (s. Bild auf Seite 7).

Funktionen des Hauptmenüs

Nun kommen wir zu den Funktionen:

Normaler Chat und Whisper Chat

Im Textfeld für die Chat und Whisper Chat Funktion können Sie Ihre Nachrichten schreiben. Diese Nachrichten werden, falls Sie noch keiner Gruppe beigetreten sind, an den Spielern weitergeleitet, welche auch nicht einer Gruppe beigetreten sind. Falls Sie jedoch einer Gruppe beigetreten sind, dann können nur die Mitglieder Ihrer Gruppe Ihre Nachrichten sehen.

Der Whisper Chat wird benutzt, um private Nachrichten an eine Person weiterzuleiten. Um diese Funktion zu aktivieren, müssen Sie im Textfeld den folgenden Befehl eingeben:

```
\w nameOfPlayer message
```

Mit nameOfPlayer ist der Name des Spielers gemeint, welcher die Nachricht erhalten soll.

Broadcast

Der Broadcast ist eine erweiterte Chat-Funktion. Im Gegensatz zum normalen Chat können alle Spieler, die zum Server verbunden sind, die Nachricht erhalten. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Spieler sich im Hauptmenü oder innerhalb eines Spiels befinden.

Namen ändern

Um Ihren Namen zu ändern, können Sie im Feld unten links Ihren gewünschten Namen eingeben. Wiederum wird überprüft, ob dieser Name bereits vergeben ist. Falls ja, dann wird zu Ihrem neuen Namen ein «I» hinzugefügt.

Gruppe erstellen

Um eine Gruppe zu erstellen, muss auf dem Button «Create» gedrückt werden. Daraufhin erscheint ein Textfeld, indem der Name der zu erstellenden Gruppe eingegeben werden kann. Es ist zu beachten, dass Sie beim Erstellen einer Gruppe automatisch zur Gruppe hinzugefügt werden und diese nicht mehr verlassen können.

Gruppe joinen

Um einer Gruppe zu joinen, muss der Button «Join» angeklickt werden. Daraufhin werden bereits existierende Gruppen angezeigt. Sie können nun eine Gruppe anklicken und dieser beitreten. Falls keine Gruppen existieren, wird nichts angezeigt. Falls Sie einer Gruppe beitreten, können Sie diese nicht mehr verlassen.

List

Anhand des Buttons «List» können Sie die Player List, die Group List und die High Score List betrachten. Diese werden im Event Room dargestellt.

Tutorial

Wenn Sie auf dem Button «Tutorial» klicken, erscheint ein separates Fenster, welches die wichtigsten Eigenschaften und Funktionen von Unibas Dog aufzeigt.

Logout

Mit dem Button «Logout» können Sie jederzeit den Server verlassen. Falls dies der Fall ist, können Sie einem neuen Server beitreten. Oben werden zwei Textfelder aktiviert, in denen Sie den Port und die IP-Adresse eingeben können. Wenn Sie daraufhin auf den Button «Login» klicken, versucht das Programm, Sie mit dem Server mit den angegebenen Informationen zu verbinden.

UniBas Dog – Spielfenster

The screenshot shows the UniBas Dog game interface. At the top, the window title is "UniBas Dog". The game board is a circular wooden board with a central hole. It is divided into four quadrants by a central cross. Each quadrant has a different color: top-left (yellow), top-right (red), bottom-left (blue), and bottom-right (green). The board is surrounded by a ring of holes. In the center, there are two cards: the 4 of spades and the 4 of hearts. The board is surrounded by a ring of holes. In the center, there are two cards: the 4 of spades and the 4 of hearts. The board is surrounded by a ring of holes. In the center, there are two cards: the 4 of spades and the 4 of hearts.

Annotations with arrows pointing to specific UI elements:

- Kommunikationsfeld**: Points to the top right area of the game window.
- Chat und Event Room**: Points to the chat area on the right side of the window.
- Individuellen Buttons**: Points to the buttons for sending messages (Chat, Whisper, Broadcast, Change Name, List).
- Textfeld für Nachricht und neuen Namen**: Points to the input field for messages and names.
- Eigenen Karten**: Points to the player's hand of cards at the bottom of the board.

Spielstart

Das Spiel startet automatisch, wenn sich 4 Spieler in einer Gruppe befinden. Daraufhin wird das Hauptmenü ausgeblendet und ein neues Fenster erscheint. Dieses Fenster beinhaltet das Spielbrett mit den Spielfiguren und Ihrer Hand. Auf der rechten Seite können die Chat-, Broadcast und Change-Name-Funktion aktiviert werden. Hierbei müssen Sie die neue Nachricht respektive den neuen Namen im Textfeld eingeben. Daraufhin können Sie auf einer der Buttons klicken.

Wenn sie zum Beispiel eine Broadcast-Nachricht versenden möchten, müssen Sie zuerst die Nachricht im Textfeld eingeben und dann auf den Button «Broadcast» klicken.

Um List zu aktivieren, müssen Sie nur auf den Button List drücken.

Um eine Whisper-Chat-Nachricht zu versenden, müssen Sie Ihre Nachricht im Textfeld eingeben. Danach müssen Sie auf den Button «Whisper» klicken. Daraufhin erscheinen die Namen der Gegenspieler und Sie können den Adressaten aussuchen. Hierbei muss erwähnt werden, dass keine privaten Nachrichten an Spielern auf dieser Art und Weise

gesendet werden können, die sich ausserhalb des Spiels befinden.

Ihr Zug

Oben rechts steht, welcher Spieler am Zug ist. Wenn Sie am Zug sind, wird die Nachricht: «It's your turn!» abgebildet. Daraufhin müssen Sie die auszuspielende Karte aussuchen, indem Sie auf die Karte klicken. Falls die Karte nicht spielbar ist, erscheint ein Text im Kommunikationsfeld, welcher Sie dazu auffordert, eine neue Karte auszuwählen. Falls eine Karte ausgewählt wurde, müssen Sie nun den Modus auswählen. Die verschiedenen Modi der Karte werden als Buttons oben rechts dargestellt. Sie können Ihren gewünschten Modus durch das Klicken des Buttons aussuchen. Zu allerletzt müssen Sie die Murmel auswählen. Wenn keine Ihrer Murmeln sich auf dem Feld befinden, wird dieser Schritt übersprungen. Falls doch, dann müssen Sie die Murmel anklicken, welche Sie bewegen möchten.

Wenn Sie eine 7 ausspielen, müssen Sie mit Ihren Murmeln 7 Schritte vorwärts gehen. Dementsprechend müssen Sie 7 Mal ihre Murmeln anklicken. Wenn Sie einen Buben spielen, dann müssen Sie zuerst Ihre Murmel anklicken, welche Sie

tauschen möchten. Danach müssen Sie die Murmel eines Gegenspielers anklicken, mit der Sie Ihre Murmel tauschen wollen.

Spielende

Nachdem das Spiel zu Ende ist, werden Sie aus der Gruppe entfernt und eine Box erscheint in der Mitte, welcher Sie fragt, ob Sie zurück ins Hauptmenü gehen möchten. Wenn Sie auf den Button klicken, dann wird das Spielfenster ausgeblendet und das Hauptmenü erscheint.

Verbindungsverluste

Während des Spiels kann es durchaus vorkommen, dass ein Gegenspieler die Verbindung zum Server verliert. Daraufhin wird Ihr Spiel als abgebrochen erklärt. Sie kehren sofort wieder ins Hauptmenü zurück. Das Spiel wird nicht fortgesetzt und hat dementsprechend keinen Gewinner.

Im schlimmsten Fall kann es auch vorkommen, dass der Server die Verbindung verliert. Auch hier kehren Sie ins Hauptmenü zurück und können versuchen, eine neue Verbindung zu einem gewünschten, existierenden Server aufzubauen.