

## **Bebalone V0.39**

Mit Bebalone ist eine Server/Client Kombination, die es zwei menschlichen Spielern ermöglicht, gegeneinander online eine Partie des Brettspiels ABALONE zu spielen.

Bebalone ist in erster Linie nur ein digitales Spielbrett mit Regelwächter. Ein Computergegner ist nicht integriert (meine Fähigkeiten reichten dafür nicht).

Ein Offline Modus ist auch enthalten, falls ein zweiter Spieler neben dem Computer bereit steht.

Da das Einrichten serverseitig nicht gerade einfach ist und gegebenenfalls auch der Schutz des Computers angepaßt werden muss...

**Benutzung dieses Programmes erfolgt auf eigene Gefahr!!!!**

## 1.) Bebalone

Nach dem Start des Programmes wird der Benutzer gefragt in welchem Modus Bebalone betrieben werden soll. Offline, Server oder Client

a.) Offline

\*Menübeschreibung:

### **Programm**

>Beenden Beendet das Programm

### **Spiel**

>Starten Startet eine Partie Abalone

>Abbruch Bricht eine laufende Partie ab

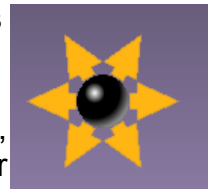
\*Spielfeldbedienung:

Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er durch Klicken auf seine Kugeln diese selektieren. Sie erscheinen dann gold-farbig. Durch nochmaliges Klicken auf eine Kugel wird diese wieder deselektiert.

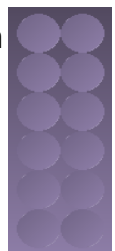


Um den Zug abzuschließen muss man einen der sechs gelben Pfeile rechts neben dem Spielfeld anklicken. Diese stehen für die entsprechende Bewegungsrichtung der Kugel(n).

Im Inneren der Pfeile ist im übrigen als Information die Kugelfarbe zu sehen, welche am Zug ist. Fehler- und Statusmeldungen sind unten im Log-Fenster zu sehen



Am rechten Rand ist ein 2x6 Felder großer Container zu sehen. Dieser stellt grafisch die Anzahl der herausgeschobenen Kugeln beider Spieler dar.



## b.) Server

Das Programm versucht zunächst eine IP zu ermitteln, welche später dem Clienten übermittelt werden muß. Es kann vorkommen das dieser Vorgang misslingt, das ist aber für den Betrieb nicht weiter relevant.

```
***** Willkommen zu Bebalone *****
Suche nach IP... bitte warten
IP: 87.187.1.144
Bei Fehlschlag bitte die eigene IP ueber
entsprechende Seiten im Webbrowser ermitteln
zB.: wieistmeineip.de , dyndns.org
```

\*Menübeschreibung:

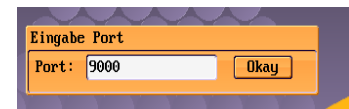
### **Programm**

#### **>Starte Server**

Startet den Server. Es erscheint eine Dialogbox für die Eingabe des Portes, falls ein anderer als 9000 benutzt werden soll. Auf Statusmeldungen im Log-Fenster achten

#### **>Beenden**

Beendet das Programm



### **Spiel**

#### **>Abbruch**

Bricht eine laufende Partie ab

Derjenige, der den Server betreibt, hat nun die Aufgabe seinem Mitspieler(dem Clienten) die Verbindungsdaten (IP u. Portnummer) mitzuteilen.

Ansonsten kann der Server erst einmal nur warten... ;)

Spielfeldbedienung siehe Offlinemodus

Bei bestehender Verbindung steht eine kleine Chatfunktion zur Verfügung

## c.) Client

\*Menübeschreibung:

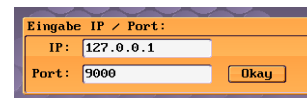
### **Programm**

#### **>Starte Client**

Startet den Clienten. Es erscheint eine Dialogbox für die Eingabe der IP und des Portes. Auf Statusmeldungen im Log-Fenster achten

#### **>Beenden**

Beendet das Programm



### **Spiel**

#### **>Client=Schwarz vs. Server=Weiss**

Startet eine Partie mit der entspr. Farbverteilung

#### **>Server=Schwarz vs. Client=Weiss**

Startet eine Partie mit der entspr. Farbverteilung

#### **>Abbruch**

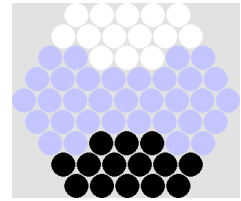
Bricht eine laufende Partie ab

Spielfeldbedienung siehe Offlinemodus

Bei bestehender Verbindung steht eine kleine Chatfunktion zur Verfügung

## 2.) Schnelle Regelkunde des Spiels ABALONE

Das Spielfeld besteht aus 61 hexagonal angeordneten Mulden. Jeder Spieler hat 14 Kugeln(schwarz / weiß). Diese sind zu Beginn des Spiels wie rechts im Bild angeordnet.

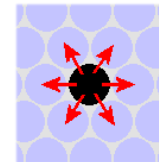


Gewonnen hat man das Spiel wenn man 6 Kugeln des Gegners vom Spielfeld gedrängt/geschoben hat!

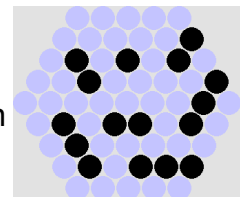
Der Spieler mit den schwarzen Kugel beginnt das Spiel.

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf dieser bis zu 3 Kugeln gleichzeitig um eine Mulde weiter bewegen.

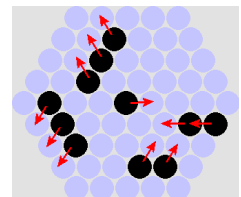
Die Grafik rechts zeigt die 6 möglichen Bewegungsrichtungen



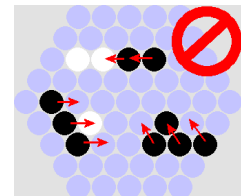
Bei mehreren Kugeln müssen diese eine zusammenhängende Reihe ergeben. Das Bild rechts alle Orientierungen, die eine solche Reihe haben kann.



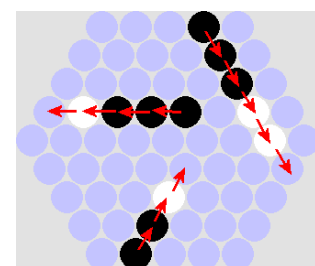
Bei mehreren Kugeln bewegen sich alle in die gleiche Richtung  
Das Bild rechts zeigt Beispiele für mögliche Bewegungen



Folgende Beispiele zeigen **nicht** mögliche Züge!!!



Wie verschiebt man nun gegnerische Kugeln? Rechts sind die Konstellationen zu sehen, in denen als Beispiel Schwarz mit eine „Übermacht“ an Kugeln die Weißen vor sich herschiebt. Mit 3 Kugeln lassen sich maximal 2 gegnerische Kugeln wegschieben, Mit 2 nur eine gegnerische... Voraussetzung dafür ist, das nach den zu verschiebenden gegnerischen Kugeln eine leere Mulde oder der Spielfeldrand ist. Rechts sind nur 3 Richtungen dargestellt. Das Verschieben ist natürlich in allen 6 Richtungen möglich.



### 3.) NAT & Portregel im Router einrichten....

... oder- wenn man keine Ahnung hat, einfach mal die Fresse halten!!!

Eines vorweg: Ich habe nur eine sehr vage Ahnung von Ports, IPs, Routern und solch Zeugs. Da jedoch, So man dieses Programm nutzen will, einer der Spieler eine Server auf seinem Computer einrichten muss, werde ich nun doch mein gesammeltes Unwissen hier darlegen...

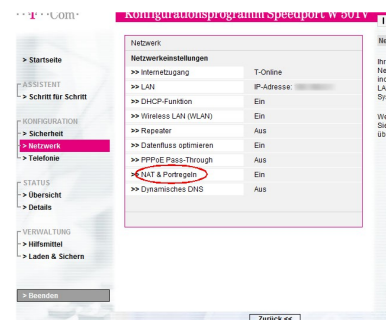
Wer nun den Serverpart übernehmen will, muss in seinem Router eine NAT / Port Regel einrichten. Wie das geht? Das wird von Router zu Router unterschiedlich sein...

**In wieweit die installierte Sicherheitssuite diesen neu eingerichteten Port überwacht und schützt oder der Rechner nun offen ist wie ein Scheunentor, vermag ich nicht zu sagen!!!**

**Wer nicht genau weiß, was er da tut – bitte einfach sein lassen!!!**

Ich kann es hier nur exemplarisch mit meinem betagten Speedport W501 V zeigen.

1. Browser öffnen
2. „speedport.ip“ in die Adresszeile eingeben
3. auf der Routerstartseite auf **>>Konfiguration starten** klicken
4. Routerpasswort eingeben
5. linksseitig im Menü auf **>Netzwerk** klicken



6. in der mittigen Box auf **>>NAT & Portregeln** klicken



7. die neue mittige Box sieht dann so aus.  
Dort auf **>> Neue Regel anlegen** klicken

8. die neue Box wie folgt „ausfüllen“. auf **Speichern<<** klicken und nun sollte es das gewesen sein....

