

Bebalone V0.40

Bebalone ist eine Server/Client Kombination, die es zwei menschlichen Spielern ermöglicht, online gegeneinander 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.

Bebalone benutzt ThePuppetMasters TSNE Bibliothek, welche die Netzwerkfähigkeit erst ermöglichte. TPMs Originalbeispiele sowie auch MODs Beispiele wurden einfach mal schonungslos in den Code integriert, manchmal kenne ich da nichts... ;)

Diese Programmversion enthält meine aktuelle sGUI v0.8.4.

Das Archiv enthält neben dem Quelltext auch die ausführbaren Programmdateien für Windows und Linux.

Wichtig für Windows

Ich möchte hier auf ein „false positive“-Problem hinweisen:

Vom Programm sind zwei Versionen im Archiv, eines mit einem zusätzlichem Konsolenfenster und eines ohne.

Die Letztere wird von meiner Virenabwehr als Trojaner erkannt.

Beide Versionen basieren auf dem selben Quellcode!!! Lediglich eine Option beim Kompilieren „unterdrückt“ das zusätzliche Fenster.

Dieses Programm ist tatsächlich nur dafür gedacht, es zwei Leuten zu ermöglichen eine Partie Abalone online zu spielen. Wer Zweifel hat, sollte dieses Programm nicht benutzen.

Ansonsten kann ich nur auf die Mitglieder im Forum verweisen, die einem bei Fragen weiterhelfen können.

Benutzung dieses Programms erfolgt auf eigene Gefahr!

Wer sein Wissen bezüglich Router und Ports gern teilen möchte, dieses kleine Programmchen ganz nett findet und ein wenig über die Notwendigkeit der Manipulationen im Router berichten kann, ist hiermit herzlich eingeladen, sich in dieser kleinen Anleitung zu verewigen.

Einfach ein Mail senden an: muttonhead[at]hotmail[dot]de

Inhaltsverzeichnis

1.) Das Programm Bebalone.....	3
a.) Offline.....	3
b.) Server.....	4
c.) Client.....	5
2.) Schnelle Regelkunde des Spiels ABALONE.....	6
3.) NAT & Portregel im Router einrichten.....	7
4.) Die Datei „StartingPositions.cfg“.....	8

1.) Das Programm Bebalone

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

a.) **Offline**

In diesem Modus können zwei Spieler gegeneinander antreten, die direkt vor *einem* Computer sitzen.

Buttons:

Startstellung

Links oben befindet sich eine Combobox mit deren Hilfe man verschiedenen Startstellungen anwählen kann. Das Programm bringt schon einige mit. Über eine externe Datei ist es möglich eigene Startkonstellationen hinzu zu fügen.

Starte Spiel/Spiel abbrechen

Dieser Button startet eine Partie bzw. kann eine laufende abbrechen.

i (Info)

es erscheint eine Box mit ein paar Danksagungen.

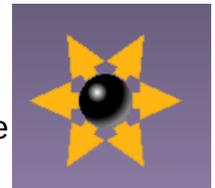
Spielfeldbedienung:

Wenn ein Spieler am Zug ist, muss er zunächst jene Kugel(n) selektieren, welche bewegt werden soll(en). Ein Mausklick auf die gewünschte Kugel genügt. Ist eine Kugel selektiert so erscheint sie goldgelb. Ein nochmaliges Anklicken dieser Kugel deselektiert sie wieder.



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 zusätzliche Information die Kugelfarbe zu sehen, welche am Zug ist. Fehler- und Statusmeldungen sind unten im Log-Fenster zu sehen.



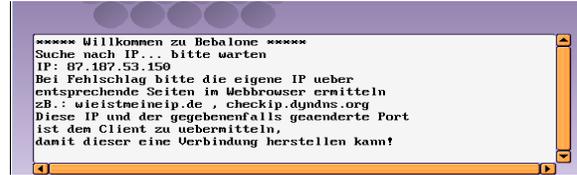
Im oberen Bereich ist ein 6x2 Felder großer Container zu sehen. Dieser stellt grafisch die Anzahl der herausgeschobenen Kugeln beider Spieler dar.



b.) Server

Voraussetzung zum Betrieb dieses Servers ist ein entsprechend eingerichteter Router!

Wenn das Programm startet versucht es zunächst die eigene IP zu ermitteln, welche später dem Client übermittelt werden muss. Es kann vorkommen das dieser Vorgang misslingt, das ist aber für den Betrieb nicht weiter relevant. Die IP-Adresse muß dann über andere Wege ermittelt werden (zB. Browser).



Anschließend wird automatisch der zu benutzende Port abgefragt. Voreingestellt ist bei Programmstart immer der Port 9000, kann hier aber gern verändert werden.



Der Betreiber des Servers hat nun die Aufgabe die IP-Adresse und die Portnummer seinem Mitspieler (dem Clienten) zu übermitteln.

Ist dies geschehen kann man als Server erst einmal nur warten... :)

Buttons:

Spiel abbrechen

Dieser Button kann eine laufende abbrechen.

i (Info)

es erscheint eine Box mit ein paar Danksagungen.

Spielfeldbedienung:

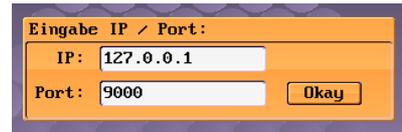
siehe Abschnitt a) Offline

Bei bestehender Verbindung steht eine kleine Chatfunktion zur Verfügung.

Diese sollte selbsterklärend sein. Entweder die Return-Taste oder ein Klick auf den Sendebutton verschickt die Botschaft.

c.) *Client*

Wenn das Programm startet wird automatisch versucht eine Verbindung zu einem Server herzustellen. Einfach die Verbindungsdaten in die Box eintragen und bestätigen.



The image shows a small dialog box with a yellow background and a purple border. The title bar reads 'Eingabe IP / Port:'. Inside the dialog, there are two input fields: the first is labeled 'IP:' and contains the text '127.0.0.1'; the second is labeled 'Port:' and contains the text '9000'. To the right of the 'Port:' field is a button labeled 'Okay'.

Sollte keine Verbindung hergestellt worden sein, erscheint eine Messagebox. Mit Retry wird ein erneuter Versuch gestartet. Mit Cancel wird abgebrochen. In diesem Fall muß das Programm über den CloseButton des Fensters beendet werden.

Buttons:

Startstellung

Links oben befindet sich eine Combobox mit deren Hilfe man verschiedenen Startstellungen anwählen kann. Das Programm bringt schon einige mit. Über eine externe Datei ist es möglich eigene Startkonstellationen hinzu zu fügen.

Startstellung

Mittig oben befindet sich eine Combobox mit deren Hilfe man den Spieler definiert, welcher mit den schwarzen Kugeln eine Partie beginnt. Das kann, logischerweise, entweder der Server oder der Client sein

Starte Spiel/Spiel abbrechen

Dieser Button startet eine Partie bzw. kann eine laufende abbrechen.

i (Info)

es erscheint eine Box mit ein paar Danksagungen.

Spielfeldbedienung:

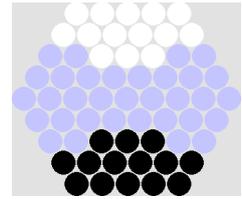
siehe Abschnitt a) Offline

Bei bestehender Verbindung steht eine kleine Chatfunktion zur Verfügung.

Diese sollte selbsterklärend sein. Entweder die Return-Taste oder ein Klick auf den Sendebutton verschickt die Botschaft.

2.) Schnelle Regelkunde des Spiels ABALONE

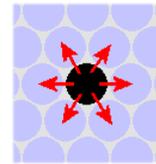
Das Spielfeld besteht aus 61 hexagonal angeordneten Mulden. Jeder Spieler hat 14 Kugeln (schwarz / weiß). Diese sind zu Beginn des Spiels wie rechts im Bild angeordnet.



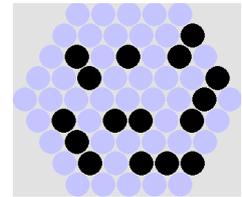
Gewonnen hat man das Spiel, wenn man 6 Kugeln des Gegners vom Spielfeld gedrängt/geschoben hat!

Der Spieler mit den schwarzen Kugeln beginnt das Spiel.

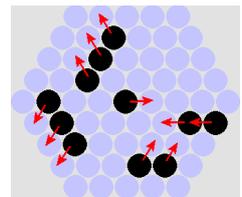
Wenn ein Spieler am Zug ist, darf dieser **bis zu 3 Kugeln gleichzeitig** um **eine Mulde** weiter bewegen. Die Grafik rechts zeigt die 6 möglichen Bewegungsrichtungen.



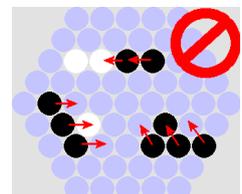
Bei mehreren Kugeln müssen diese eine zusammenhängende Reihe ergeben. Das Bild rechts zeigt alle Orientierungen, die eine solche Reihe haben kann.



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

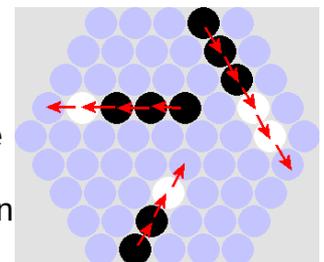


Folgende Beispiele zeigen **nicht** mögliche Züge!!!



Wie verschiebt man nun gegnerische Kugeln? Rechts sind die Konstellationen zu sehen, in denen als Beispiel Schwarz mit einer „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, dass 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

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 einen Server auf seinem Computer einrichten muss, werde ich nun doch mein gesammeltes Unwissen hier darlegen...

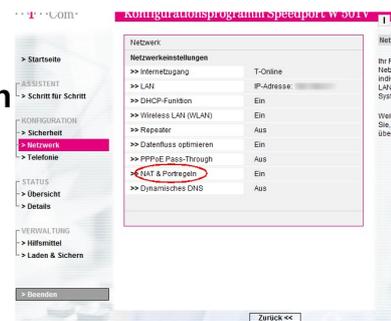
Wer den Serverpart übernehmen will, muss in seinem Router eine NAT/Port Regel einrichten. Wie das geht? Das wird von Router zu Router unterschiedlich sein...

In wieweit die installierte Sicherheitssuite diesen neu eingerichteten Port überwacht, schützt bzw. blockiert oder der Rechner nun offen ist wie ein Scheunentor und dem Eindringen von Schadsoftware nichts im Wege steht, 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.

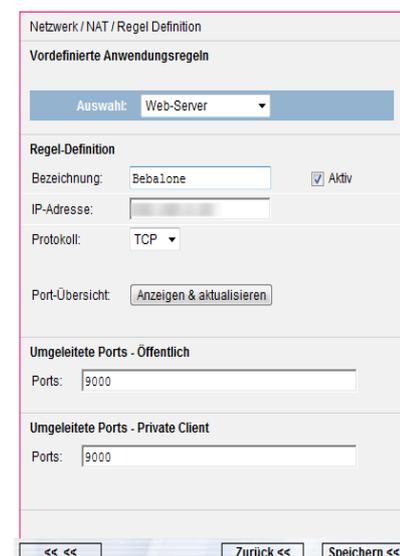


6. In der mittigen Box auf **>>NAT & Portregeln** klicken.



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

8. Die neue Box wie rechts zu sehen „ausfüllen“. Auf **Speichern<<** klicken. Das sollte es eigentlich gewesen sein und man kann Bebalone „hinter“ diesem Router im Servermodus betreiben.



4.) Die Datei „StartingPositions.cfg“

Dies ist eine externe Datei die vom Programm geladen wird. In ihr sind alle Startstellungen definiert, die im Programm spielbar sind.

Man kann diese Datei modifizieren und so weitere Startstellungen erzeugen/anhängen oder auch Bestehende löschen.

Das Format für eine Startstellung besteht aus 10 Zeilen

(die grünen Kommentare sind **nicht** Bestandteil der Definition!):

```
Standard      'Name der Stellung, wird so in Combobox angezeigt
22222        'oberste Reihe des Spielfeldes
222222       '2=weiße Kugel
00222200
00000000
000000000   '0=leeres Feld
00000000
0011100     '1=schwarze Kugel
111111
11111       'unterste Reihe des Spielfeldes
```

Es ist darauf zu achten, daß die Anzahl der Zeichen auch exakt der Anzahl der Mulden dieser Reihe entspricht

Reihe 1	5 Zeichen/Mulden
Reihe 2	6 Zeichen/Mulden
Reihe 3	7 Zeichen/Mulden
Reihe 4	8 Zeichen/Mulden
Reihe 5	9 Zeichen/Mulden
Reihe 6	8 Zeichen/Mulden
Reihe 7	7 Zeichen/Mulden
Reihe 8	6 Zeichen/Mulden
Reihe 9	5 Zeichen/Mulden

Jede neue Spielfeld-Definition ist ohne Leerzeile direkt „anzuhängen“. Zusätzliche Leerzeilen am Textende sind zu vermeiden, das könnte den Dateilader durcheinander bringen.

Viel Spaß beim Entwerfen eigener Stellungen.