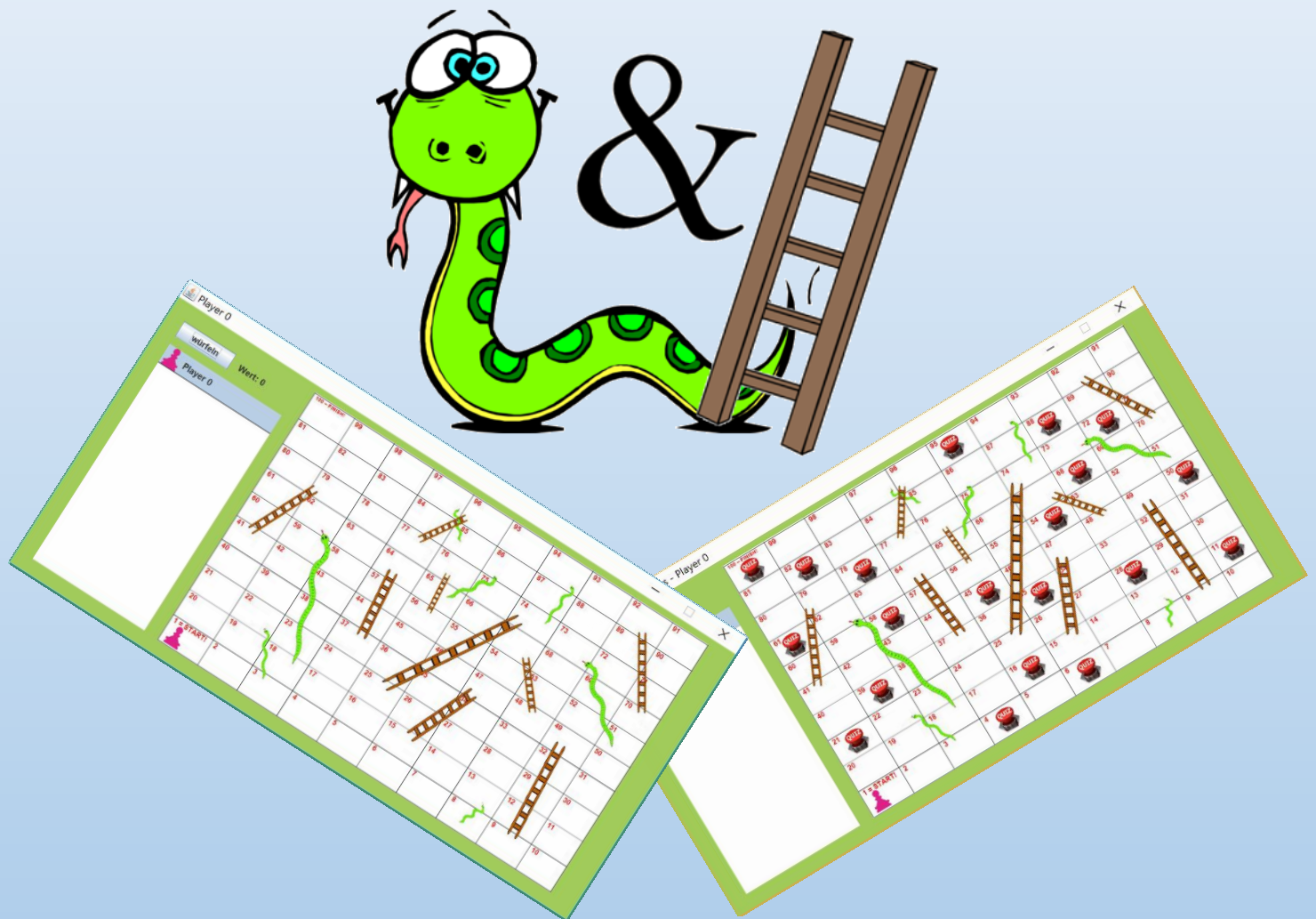


# PSIT3 – Snakes and Ladders

## Bedienungsanleitung



Namen: Dominik Steiner  
Jan Sonderegger  
Milan Natkeeran  
Severin Roost  
Philipp Wetzel

Klasse: IT16a\_WIN

Gruppe: 3

Schule: ZHAW

Abgabetermin: 12.12.2017

## **Inhaltsverzeichnis**

1. Einleitung .....	3
2. Menü .....	4
3. Spiel Umgebung starten .....	5
4. Spiel beitreten .....	7
5. Spielablauf .....	8
6. Spielende .....	9

## 1. Einleitung

Durch Spiel und Spass lernen, ist der Traum von jedem. Snakes and Ladders erfüllt diesen Wunsch, denn jeder hat bestimmt schon als Kind das «Leiterli-Spiel» gespielt, jedoch bietet Snakes and Ladders den Spielern eine neue Herausforderung.

Nun müssen nicht nur die Schlangenfelder überwunden werden, sondern auch die Fragefelder. Diese zusätzliche Hürde setzt den Spielern voraus, die Frage korrekt zu beantworten, denn ohne dies bleibt das Ziel weit entfernt.

Snakes and Ladders erlaubt es den Spielern beliebige Fragen zu stellen, welche manuell eingerichtet werden können. Durch diese Flexibilität ist dieses Spiel für jeden geeignet, ob für die Schule oder im privaten Umfeld, dies entscheiden die Spieler.

## 2. Menü

- 1 Bevor das Spiel gespielt werden kann, muss es durch den «Administrator» über das Menü «Spiel erstellen» (*siehe Kapitel 3 Spiel Umgebung starten*) eingerichtet werden.
- 2 Sobald das Spiel eingerichtet wurde und bereit ist, können Spieler über das Menü «Spiel beitreten» (*siehe Kapitel 4 Spiel beitreten*) dem Spiel beitreten. Wenn alle Spieler dem Spiel beigetreten sind, wird das Spiel automatisch gestartet.

Das Menü lässt sich über «Snakes and Ladders.exe» öffnen.



### 3. Spiel Umgebung starten

#### Standard-Modus (ohne Fragefelder):

Sobald über das Menü auf «Spiel erstellen» geklickt wird, erscheint ein neues Fenster (rechts abgebildet).

- 1 Für die Identifikation des Spiels muss der Name eingetippt werden. Der Name kann frei gewählt werden.
- 2 Anschliessend kann die Spieleranzahl ausgewählt werden. Maximal sind 8 Spieler möglich.

#### Erweiterter Spiel-Modus (mit Fragefelder):

- 1 Für den erweiterten Spiel-Modus muss zusätzlich der Haken bei «Erweiterter Spiel-Modus» gesetzt werden.
- 2 Um eine Frageliste zu erstellen, kann über den Knopf «Vorlage herunterladen» eine bereits vorbereitete Liste heruntergeladen und mit Fragen und Antworten ergänzt werden (siehe Beispiel rechts).
- 3 Danach muss die Frageliste über den Knopf «Eigene Frageliste importieren» importiert werden. Es öffnet sich ein Fenster per Klick, worin die Frageliste ausgewählt werden kann.
- 4 Der Pfad der importierten Frageliste wird im Textfeld angezeigt.

	A	B	C
1	Frage	Antwort	Hinweis
2	Wie heisst die Hauptstadt der Schweiz	Bern	
3	Wann ist der Nationalfeiertag der Schweiz?	01.08	
4	Wie viele Amtssprachen hat die Schweiz ?	4	
5	Wie viele Bundesräte gibt es?	7	

Beispiel einer Liste von Fragen.

1

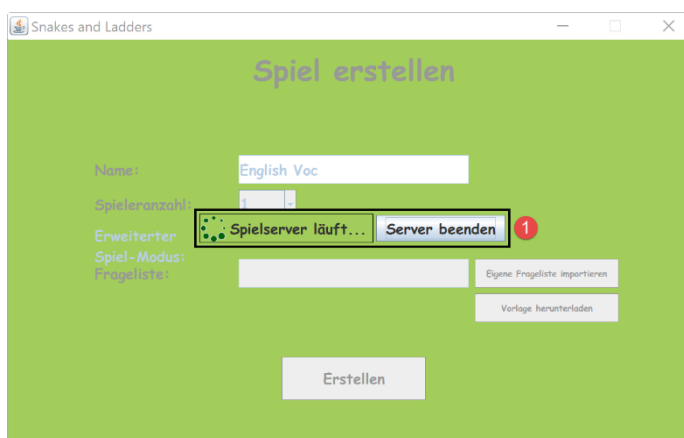
Wenn alle benötigten Daten gefüllt wurden, kann das Spiel mit dem Knopf «Erstellen» bereitgestellt werden.



1

Das Spiel kann mit dem Knopf «Server beenden» beendet werden und die Spieler können jederzeit das Spiel verlassen.

Wenn ein Spieler das Spiel verlässt und der Spielserver noch läuft, ist es nicht mehr möglich dem Spiel wieder beizutreten und weiter zu spielen.



## 4. Spiel beitreten

Sobald über das Menü auf «Spiel beitreten» geklickt wird, erscheint ein neues Fenster (rechts abgebildet).

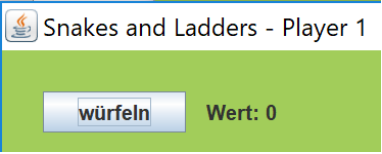
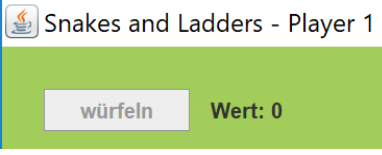
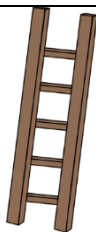


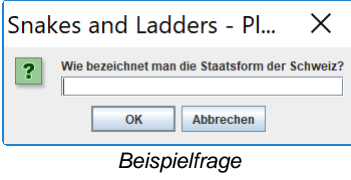
- 1 Als erstes muss auf das bereitgestellte Spiel in der Liste geklickt werden.
- 2 Anschliessend muss auf den Knopf «Beitreten» geklickt werden, um dem Spiel beizutreten.



Erst nachdem alle Spieler beigetreten sind, kann das Spiel gespielt werden.



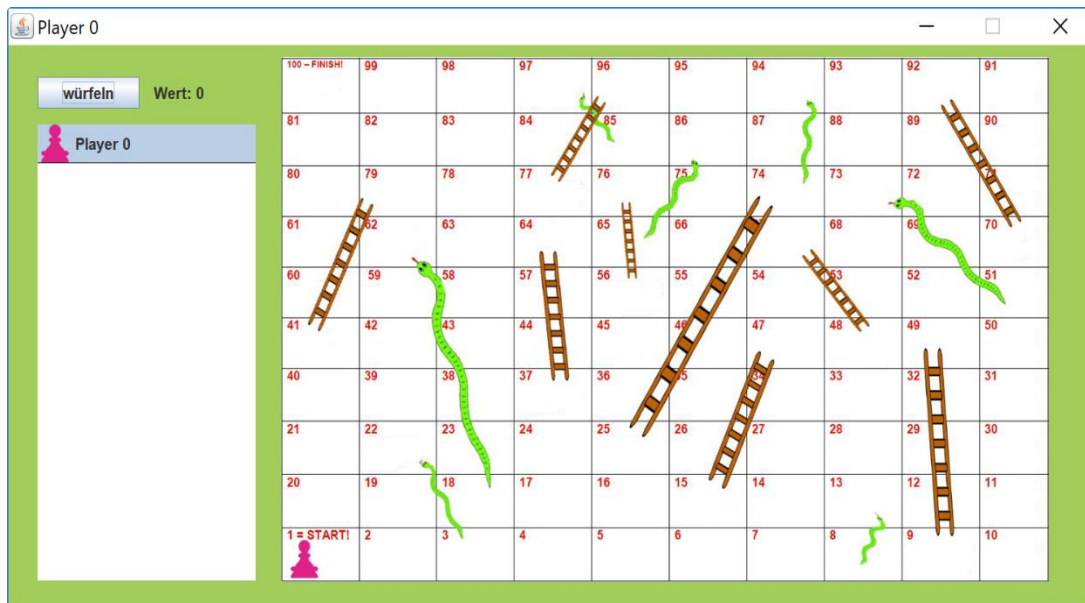
## 5. Spielablauf

<p>Das Spiel zeigt an, welcher Spieler beginnt, in dem der Knopf „würfeln“ ausgewählt werden kann. Durch diesen kann der Spieler würfeln und seine Spielfigur fährt die entsprechende Augenzahl des Würfels auf dem Spielfeld. Nach dem Würfeln ist der nächste Spieler am Zug und kann diesen Schritt ebenfalls tun.</p> <p>Kommt nun ein Spieler auf ein spezielles Feld (Leiter-, Schlange- oder beim erweitertem Modus auf ein Fragefeld, siehe <i>Kapitel 3. Spiel Umgebung starten</i>) so folgen die nachträglich umschriebenen Aktionen.</p>	<p>Spieler 1 kann würfeln.</p> <div data-bbox="927 342 1310 495">  </div> <p>Es ist ein anderer Spieler am Zug.</p> <div data-bbox="927 566 1310 719">  </div>
<p><b>Leiterfeld:</b></p> <p>Glückwunsch, Sie haben gut gewürfelt. Sie stehen am Fusse einer Leiter und können diese nun nach oben gehen. Ihre Spielfigur wird automatisch an das Ende (Kopf) der Leiter gesetzt.</p> <p>Die Leiter kann nur von unten nach oben benutzt werden.</p>	
<p><b>Schlangenfild:</b></p> <p>„AUTSCH“, die Schlange hat Sie erwischt. Sie rutschen die Schlange hinunter und landen auf dem Feld, auf dem sich das Ende der Schlange befindet. Sie spielen nun vom Ende der Schlange weiter aber achten Sie darauf, dass die Schlange Sie nicht noch einmal erwischt.</p> <p>Die Schlange ist das Gegenstück der Leiter und kann nur von oben nach unten benutzt werden.</p>	
<p><b>Fragefeld:</b></p> <p>Hier ist Ihr Wissen gefragt. Können Sie die Frage richtig beantworten, können Sie auf dem Feld verweilen. Ist die Antwort falsch müssen Sie zurück auf Ihr vorheriges Feld.</p> <p>(Fragefelder sind nur im erweiterten Spiel-Modus vorhanden.)</p>	<div data-bbox="1129 1469 1289 1626">  </div> <div data-bbox="1034 1671 1385 1850">  <p>Beispielfrage</p> </div>

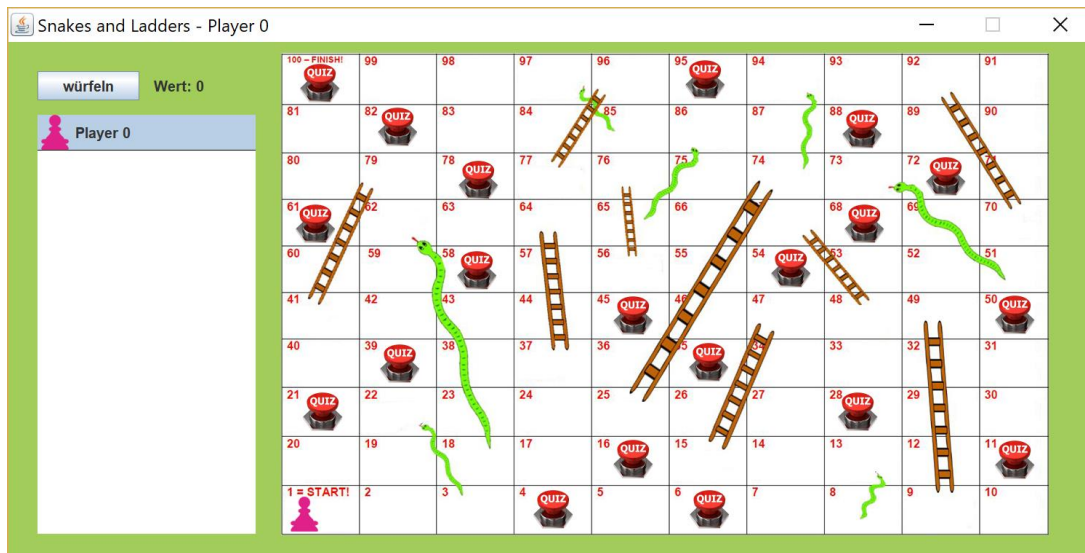
Alle weiteren Felder sind neutral und haben keine speziellen Eigenschaften. Auf diesen können Sie sich ausruhen und das Spiel genießen.

Sobald ein Zug vom Spieler beendet wurde, kommt automatisch der nächste Spieler zum Zug und dieser darf anschliessend auch würfeln.





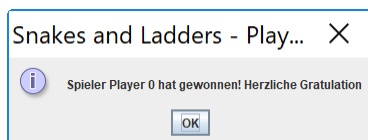
Spielfeld (Standard Spiel-Modus)



Spielfeld (Erweiterter Spiel-Modus)

## 6. Spielende

Das Spiel wird beendet, sobald ein Spieler das Zielfeld (Feldnummer 100) exakt erreicht hat. Beim erweiterten Spiel-Modus muss beim letzten Spielfeld die Frage noch korrekt beantwortet werden.



Wenn der Spieler beispielsweise bei Feld 99 die 6 würfelt, so wird er auf das Feld 95 positioniert, da man zu hoch gewürfelt hat. Das bedeutet, dass der Spieler die genaue Zahl würfeln muss, um auf das letzte Feld zu kommen.