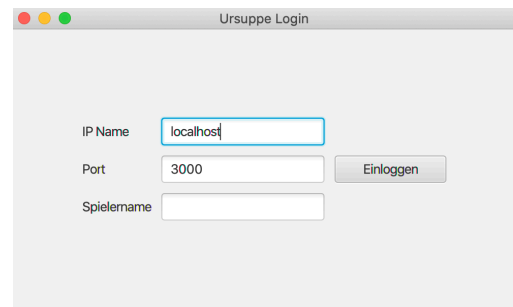


Wie wird Ursuppe gespielt?

## Login

Beim Starten des Spiels öffnet sich das Loginfenster. Hier wird die IP des Serverhosts und der Port **3000** eingegeben. Ein Nickname kann hier eingegeben werden. Wird das Feld leer gelassen, wird der Systemname des Nutzers übernommen. Ein Nickname Wechsel ist auch später möglich.

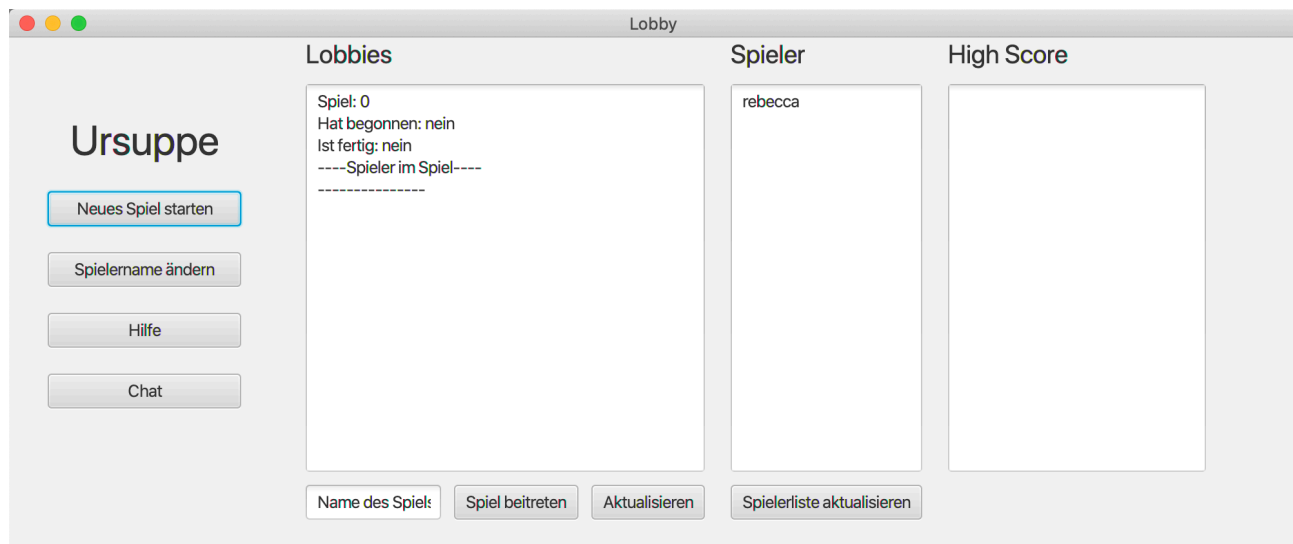


The screenshot shows a window titled "Ursuppe Login". It contains three input fields: "IP Name" with the text "localhost", "Port" with the text "3000", and "Spielername" which is empty. To the right of the "Port" field is a button labeled "Einloggen".

## Lobby

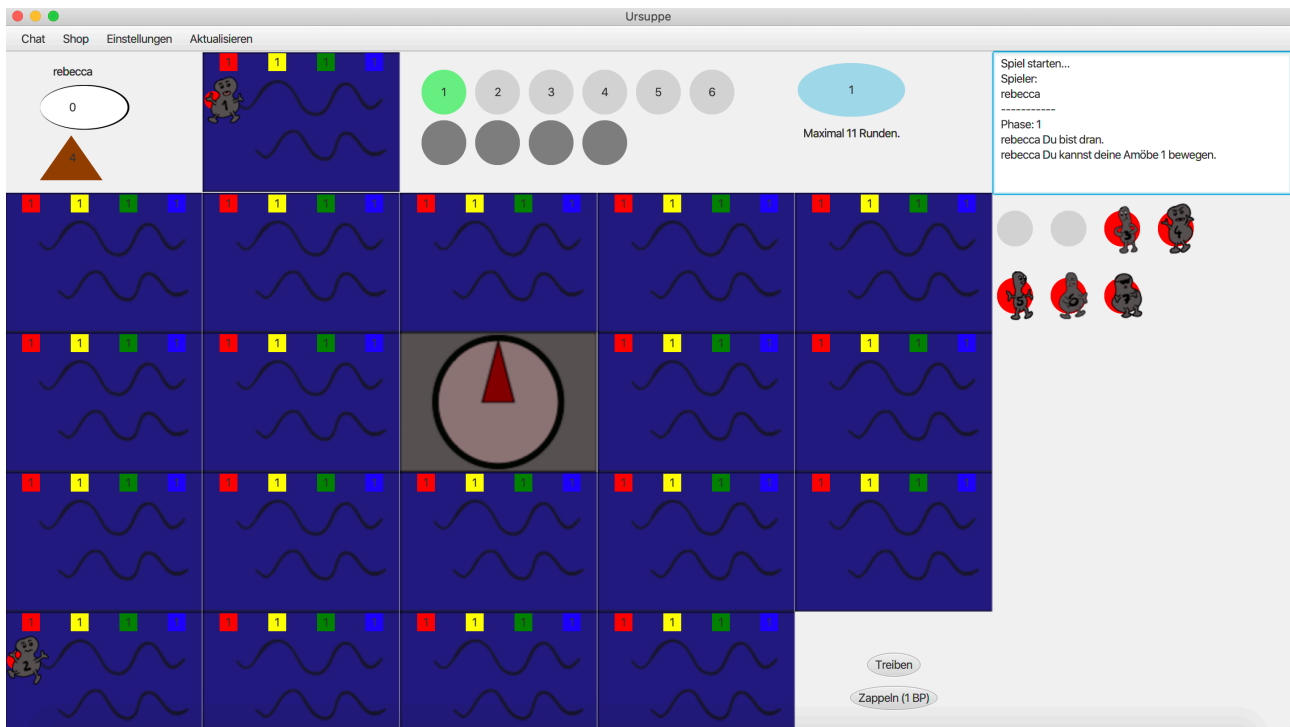
In der Lobby können neue Spiele gestartet werden (1), der Spielername gewechselt werden (2), diese *Hilfe* aufgerufen werden (3), sowie das Chatfenster geöffnet werden (4).

Um einem Spiel beizutreten wird das gewünschte Spiel in das Textfeld (5) eingegeben und auf *Spiel beitreten* geklickt. Nun öffnet sich das Spielfeld.



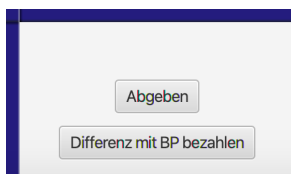
The screenshot shows a window titled "Lobby". On the left, there is a sidebar with the "Ursuppe" logo and four buttons: "Neues Spiel starten", "Spielername ändern", "Hilfe", and "Chat". The main area is divided into three columns: "Lobbies", "Spieler", and "High Score". The "Lobbies" column contains a text area with the text "Spiel: 0", "Hat begonnen: nein", "Ist fertig: nein", and "----Spieler im Spiel----". Below this text area is a button labeled "Name des Spiel:". The "Spieler" column contains a text area with the name "rebecca". The "High Score" column is empty. At the bottom of the lobby, there are four buttons: "Spiel beitreten", "Aktualisieren", and "Spielerliste aktualisieren".

## Das Spielfeld

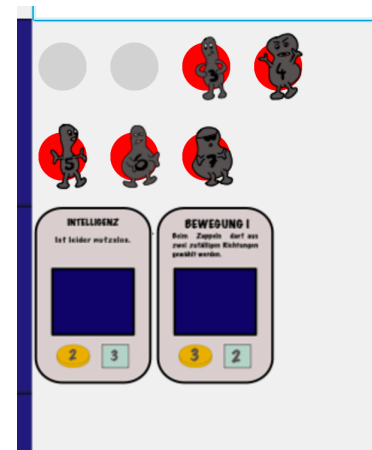


Zu Beginn des Spiels sind zwei Amöben des Spielers platziert. Das Spiel leitet den Spieler durch die Phasen. In Phase 1 werden die Amöben des Spielers bewegt. Dabei kann der Spieler zwischen *treiben* und *zappeln* entscheiden, dazu wird der entsprechende Button geklickt. Sobald sich eine Amöbe auf ein neues Feld bewegt hat, frisst diese drei andersfarbige Nährstoffe und scheidet zwei eigene Nährstoffe aus.

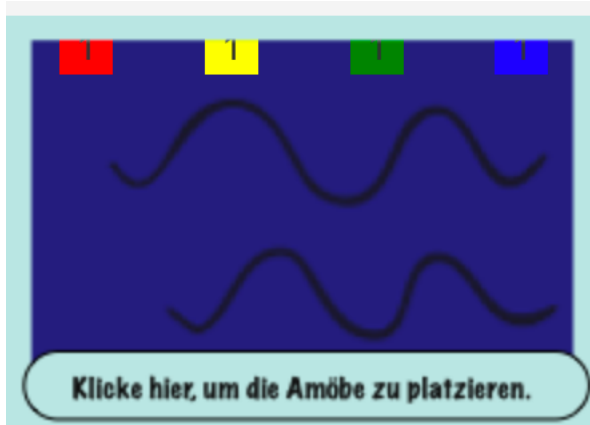
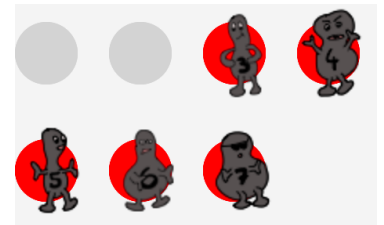
In Phase 2 verändert sich die Dicke der Ozonschicht, und die Windrichtung, welche im Kompass in der Mitte des Spielfeld angezeigt wird. Abhängig von der Dicke der Ozonschicht, kann es sein, dass der Spieler Karten abgeben muss. Ist dies der Fall, so erscheinen zwei Buttons und der Spieler entscheidet, ob er Karten abgeben möchte (diese werden dazu einfach angeklickt) bis die Empfindlichkeiten seiner Karten (siehe Karten) geringer als die Dicke der Ozonschicht sind und/oder ob er die Differenz mit Biopunkten bezahlen möchte.



In der dritten Phase kann der Spieler im Shop, durch anklicken der gewünschten Karte, Karten kaufen. Diese Karten werden anschließend rechts unter den Amöben angezeigt. Möchte ein Spieler nicht (mehr) kaufen, so klickt er auf *weiter*.



In Phase 4 bekommt jeder Spieler 10 Biopunkte auf sein Konto gut geschrieben und es können neue Amöben zum Preis von 6 Biopunkten in der Ursuppe platziert werden. Dazu wird die gewünschte Amöbe ausgewählt und anschließend das gewünschte Feld.



In der fünften Phase werden die toten Amöben aus der Ursuppe genommen. Die letzte Phase ist die Wertungsphase. Hier werden den Spielern ihre erzielten Punkte gutgeschrieben.