

howto/de/playonline

From Wormux

Contents

- [1 Handbuch Onlinespielen - Grundlagen](#)
 - [1.1 Zwei Möglichkeiten zum Onlinespielen](#)
 - [1.2 Was muss ich beachten?](#)
- [2 Wie kann ich mich an einem Server anmelden?](#)
 - [2.1 1. Wähle "Netzwerkspiel" im Hauptmenü](#)
 - [2.2 2. Die Serverliste](#)
 - [2.3 Neues Onlinespiel - Klientenmodus](#)
- [3 Wie kann ich einen neuen Server starten?](#)
 - [3.1 Was muss ich wissen, bevor ich einen Server starte?](#)
 - [3.2 Wie starte ich einen Server über das eingebaute Interface?](#)
 - [3.2.1 Der "Spiel hosten" Dialog](#)
 - [3.2.2 Dialog "neues Onlinespiel" - Adminmodus](#)
 - [3.3 Wie startet man einen Server ohne grafischer Oberfläche?](#)

Handbuch Onlinespielen - Grundlagen [\[edit\]](#)

Zwei Möglichkeiten zum Onlinespielen [\[edit\]](#)

Es gehören immer zwei Seiten zu einer Onlinerunde Wormux:

- Der Server
- Der Client

Um an einer Onlinerunde teilzunehmen, musst du also entweder einen Server eröffnen oder dich an einem schon existierenden Server anmelden.

Was muss ich beachten? [\[edit\]](#)

Es gibt zwei sehr Grundlegende Dinge, die beachtet werden müssen, wenn du ein Onlinespiel starten willst;

- Welche Version benutzt du? (Dies steht unten im Hauptmenü)
- Welche Version ist die aktuelle? (Schau einfach auf der [Downloadseite](#))

Beachte, dass du nur auf Servern spielen kannst, die die selbe Version benutzen, wie du. **Benutze daher immer die neueste Version von Wormux!**

Wenn du einen **Proxyserver** benutzt (z.B. in einer Universität), so kannst du leider nicht online spielen.

Wie kann ich mich an einem Server anmelden? [\[edit\]](#)

1. Wähle "Netzwerkspiel" im Hauptmenü [\[edit\]](#)

Als erstes solltest du natürlich jemanden finden, der bereit ist, mit dir zu spielen ;) Wenn du niemanden findest kannst du auch einfach den Wormux IRC Channel auf irc.freenode.net besuchen. Unser Raum heist #wormux. Frag einfach, ob jemand einen Server starten kann, damit du mit ihm spielen kannst. Wenn du jemanden gefunden hast, starte das Spiel und wähle einfach "Netzwerkspiel". (Siehe [Bild 1](#)).

Alternativ kannst du auch einfach schauen und darauf hoffen, dass jemand einen Server eröffnet hat, ohne es vorher anzukündigen.

Bild 1: Option "Netzwerkspiel" im Hauptmenü



[\[edit\]](#)

2. Die Serverliste

Wenn du auf "Netzwerkspiel" klickst, dann wirst du eine Serverliste sehen ([Bild 2](#)). Schau dir die Markierungen auf unserer Abbildung an, denn sie zeigen die wichtigsten Teile des Bildschirms:

Bild 2: Serverliste



1. **Serverliste** - wenn dein Freund sich beim starten des Servers entscheidet, ihn im Internet sichtbar zu machen, so wird der Server hier aufgelistet.
2. **Passwortfeld** - wenn der Server, an den du dich anmelden willst, passwortgeschützt ist, so musst du das Passwort hier eingeben. Passwortgeschützte Server sind übrigens durch ein Schlossicon links neben der IP-Adresse gekennzeichnet.
3. **Manuelle Verbindung** - Wenn dein Freund sich dazu entscheidet, den Server nicht sichtbar zu machen, so musst du hier die Verbindungsdaten, die dir dein Freund gibt, eintragen.
4. **Spiel Hosten** - Klick hier, um einen neuen Server zu starten. (wie das geht, wird im [nächsten Kapitel](#) beschrieben.)
5. Klick auf das **Häkchen**, um dich anzumelden, oder auf das **Kreuz**, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

[\[edit\]](#)

Neues Onlinespiel - Klientenmodus

Bild 3: Dialog "neues Onlinespiel" im Klientenmodus



Dieser Dialog sieht dem Offlinespieldialog recht ähnlich. Folgende Dinge sind auf [Bild 3](#) zu sehen:

1. **Mannschaften** - Hier stehen alle Mannschaften, die mitspielen werden. Benutze den Knopf links oben, um die Zahl der Mannschaften zu ändern.
2. **Karte** - Hier steht die Karte, die zur Zeit für das Spiel ausgewählt ist. Beachte: Nur der Administrator des Servers kann die Karte ändern. Du kannst das Chatfenster (3) nutzen, um mit anderen Spielern darüber zu diskutieren.
3. **Chat** - Hier kannst du mit anderen Spielern reden.
4. **Optionen** - Zur Zeit ist nur die Option "Mehrere Spiele" verfügbar. Wenn du sie aktivierst, und die Runde endet, kommst du, falls der Server noch läuft, wieder zu diesem Fenster zurück und kannst erneut spielen.
5. Bevor du das Spiel starten kannst, musst du dem Server mitteilen, dass du bereit bist. Klicke dazu einfach auf das Häkchen. Natürlich kannst du den Chat dann auch weiterhin benutzen.

[\[edit\]](#)

Wie kann ich einen neuen Server starten?

Was muss ich wissen, bevor ich einen Server starte?

[\[edit\]](#)

Dein Computer muss über das Internet erreichbar sein. Das bedeutet, dass du entweder direkt mit dem Internet verbunden bist (kein Netzwerk), oder dass du port forwarding in deinem Router aktivieren musst. Aufgrund der Fülle verschiedener Geräte können wir hier jedoch keine Anleitung dafür geben.

Normalerweise startet Wormux den Server auf TCP Port 3826 (kein UDP). Dieser Port muss eingehende Verbindungen akzeptieren, also überprüfe deine Firewall/dein NAT. TCP Port 9997 wird benutzt, um mit dem Server zu verbinden, der die Liste öffentlicher Server führt.

Wie starte ich einen Server über das eingebaute Interface?

[\[edit\]](#)

Um einen Server zu starten, klicke einfach auf Netzwerkspiel, wie in [Bild 1](#) abgebildet. Als nächstes wählst du den Reiter "Spiel Hosten" aus (Nummer 4 auf [Bild 2](#)).

Der "Spiel hosten" Dialog

Auf dem "Spiel hosten" Dialog ([Bild 4](#)) ist folgendes zu sehen:

Bild 4: "Spiel Hosten" Dialog



Bild 5: Dialog "Neues Onlinespiel" - Server Modus



1. Serverkonfiguration
 1. **Port** - Wenn du möchtest kannst du den Port ändern, doch es ist nicht sinnvoll, denn TCP Port 3826 wurde für Wormux von der [IANA](#) reserviert.
 2. **Spielname** - Name des Servers den die anderen in der Liste der Server sehen werden.
 3. **Passwort** - Wenn du die Nutzung des Servers beschränken willst, so kannst du hier ein Passwort festlegen, dass die anderen vor Spielstart eingeben müssen.
 4. **Im Internet verfügbarer Server** - Nur wenn diese Option aktiviert ist, wird der Server gelistet. Ansonsten müssen deine Mitspieler die Daten manuell eingeben.
2. Um den Server zu starten, klicke auf das Häkchen, um den Dialog zu verlassen auf das Kreuz.

Dialog "neues Onlinespiel" - Adminmodus [\[edit\]](#)

Wenn du den letzten Dialog mit Klick auf das Häkchen verlässt, so kommst du zu diesem Dialog. Er sieht dem Dialog im Klientenmodus ([Bild 3](#)) sehr ähnlich, daher behandeln wir hier nur die Unterschiede:

1. **Karte** - Anders als im Klientenmodus kann hier die Karte auch geändert werden. Benutze dafür einfach die Pfeiltasten links und rechts von den Vorschaugraphiken.
2. **Optionen** - Hier gibt es zwei Optionen, die anders funktionieren als die im Klientenmodus:
 - **Maximale Spielerzahl** - Hier kann der Administrator festlegen, wie viele Spieler sich maximal an den Server anmelden können.
 - **Mehrmals Spielen** - Wenn diese Option ausgewählt ist, so findest du dich nach Ende der Partie auf diesem Dialog wieder und kannst eine zweite Runde starten. Ansonsten stellt der Server seinen Betrieb nach einer Runde ein.
3. **Häkchen und Kreuz** - Nach diesem Tutorial solltest du wissen, wie sie funktionieren...

Wie startet man einen Server ohne grafischer Oberfläche?

Dieses Feature ist für Version 0.8.4 geplant. Wenn es so weit ist, werden hier diesbezügliche Informationen stehen.

Retrieved from "<http://www.wormux.org/wiki/howto/de/playonline.php>"