

The Student Games



Brain

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

Spielbeschreibung	3
Server & Client starten	4
Server starten	4
Client starten	4
Namenswahl	4
Spielvorbereitung	5
Spiel spielen	7
Spielen	7
Spielfelder	7
Spielende	8

Spielbeschreibung

In einem Kampf um die Kreditpunkte werden vier Spielerinnen und Spieler auf die Probe gestellt. Wer schafft es im Leiterlenspiel bis ganz nach oben und schnappt sich den begehrten Bachelorabschluss? Ein spannendes Spiel voller Nervenkitzel, denn leider schaffen es nicht alle bis ans Ende. Der Weg zum Ziel ist gespickt mit Hindernissen, die die Spielende ein, wenn nicht sogar zwei Semester zurückwerfen können. Die gefürchteten Statistikprüfungen, verpasste Deadlines und Vorlesungen um acht Uhr morgens lassen die Spielerinnen und Spieler zittern.

The Student Games ist ein Spiel von Nico Bachmann, Vladimir Buser, Maria Desteffani, Andrina Geller

Server & Client starten

Server starten

Der Server wird mit dem folgenden Befehl gestartet:

```
java -jar ./build/libs/The-Student-Game-v1.jar server <port>
```

Client starten

Der Client wird wie folgt gestartet:

```
java -jar ./build/libs/The-Student-Game-v1.jar client <hostaddress>:<port>
```

Will man mehrere Clients vom gleichen Rechner aus starten, fügt man, ausser beim ersten Client, nach der Portnummer “-1” hinzu, ansonsten stellt der zweite Client die Verbindung als ersten wieder her.

Namenswahl

Ist der Server am Laufen und wurde ein Client erstellt, erscheint ein Fenster mit einem Namensvorschlag. Ist man mit dem Vorschlag zufrieden, so drückt man auf YES, ansonsten auf NO und wählt dann den gewünschten Namen aus.

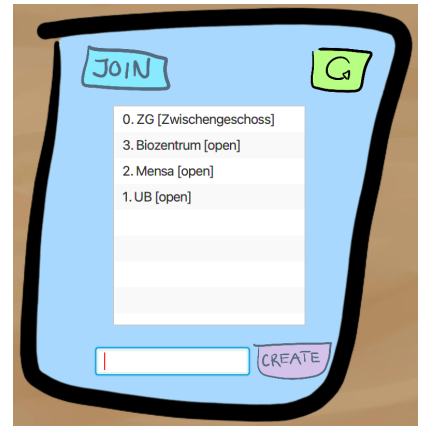
Danach wird man zum Hauptfenster weitergeleitet.

Spielvorbereitung

Auf der linken Seite im Fenster hat man verschiedene Möglichkeiten:

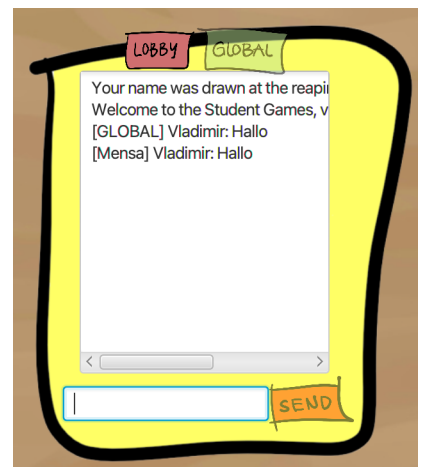
Entweder man tritt einer offenen Lobby **JOIN** bei, um in dieser Lobby zu spielen oder nur als Zuschauer teilzunehmen. Man kann auch einer laufenden (ongoing) Lobby beitreten und das Spiel anschauen oder eine eigene Lobby erstellen **CREATE**.

Falls nicht alle Lobbies angezeigt werden, kann man das Fenster mit **G** aktualisieren.

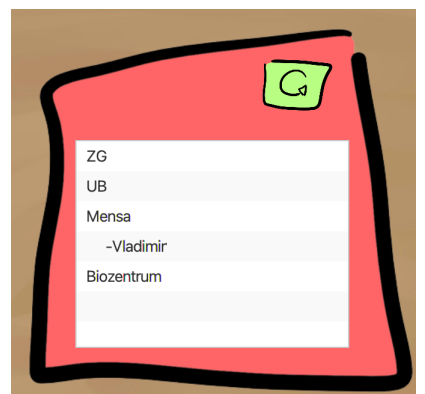


Im mittleren Fenster befindet sich der Chat.

Dabei kann man entweder mit allen **GLOBAL** chatten oder auch nur mit den Leuten aus der gleichen Lobby **LOBBY**.



Im rechten Fenster kann man nachschauen, wer sich in welcher Lobby befindet. Und auch hier kann man die Liste mit **G** aktualisieren.



Wurde eine offene Lobby ausgewählt, erscheint ein Fenster mit den noch für dieses Spiel vorhandenen Tribute. Ein Klick auf den Kopf und diese Figur wird einem zugewiesen.





Damit öffnet sich ein Hilfefenster mit den wichtigsten Informationen.



Den Namen kann man jederzeit ändern.



Hat man sich für eine Lobby entschieden und einen Charakter ausgewählt, kann man mit diesem Button seine Figur ändern.



Mit dem Game-Button wird man in den Spielbereich weitergeleitet.



Ein Fenster mit den besten 10 Spielenden aller Zeiten geht auf.



Hat man sich es anders überlegt, kann man das Spiel jederzeit mit *quit* verlassen.

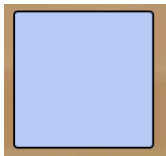
Spiel spielen

Spielen

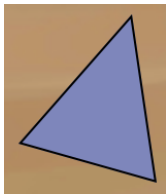
Hat man eine Lobby sowie eine Figur ausgewählt und ist dann mit **GAME** zum Spielfeld weitergegangen, kann man mit **READY** angeben, dass man für das Spiel bereit ist. Gleichzeitig erscheint rechts unterhalb des Chatfensters eine Meldung mit der Anzahl Spielenden in der Lobby und der Anzahl, die ebenfalls bereit sind.

Sind alle bereit oder will man vorzeitig das Spiel starten, so drückt man den Start-Button **START**. Das Spiel beginnt am 20.09.2021.

Während des Spiels wird abwechselnd gewürfelt. Dabei stehen einem zwei verschiedene Würfel zur Auswahl:



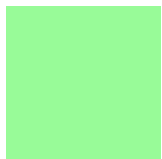
Dies ist ein typischer Hexaeder (Würfel mit sechs Seiten). Den kann man beliebig oft während des Spiels benutzen.



Dieser Würfel hat nur vier Seiten und kann an gewissen Stellen (z.B. wenn sich innerhalb der nächsten vier Felder eine Leiter befindet, die hinauf führt) eingesetzt werden.

Aber Achtung. Man hat davon nur drei pro Spiel zur Verfügung.

Spielfelder



Leiter hinauf: Du hast Glück und darfst mit der Leiter einige Felder überspringen.



Leiter runter: Landest du auf diesem Feld, musst du die Leiter heruntersteigen und verlierst somit einen Teil deines Fortschritts.



Prüfungsfeld: Auf diesem Feld erscheint eine Prüfung, die du richtig beantworten musst. Wie an der Uni hat man nicht ewig Zeit. Löst du die Frage innerhalb von 60 Sekunden richtig, darfst du ein paar Felder überspringen, wenn nicht, verlierst du einige Positionen. Beim zweiten Mal wirst du exmatrikuliert und das Spiel ist für dich gelaufen.



Die Fragen kannst du mit A, B, C oder D beantworten.



Ereigniskartenfeld: Keine Sorgen. Diesmal musst du keine Prüfungsfragen beantworten, sondern ziehst eine Ereigniskarte mit den Themen aus dem Studium. Hast du Glück, darfst du einige Felder überspringen. Falls nicht, fällst du zurück.

Landest du auf einem Feld, das bereits von einer anderen Person besetzt ist, wird deine Gegnerin oder dein Gegner auf deine ehemalige Position zurückgesetzt.

Spielende

Gewonnen hat, wer als erster seinen Bachelor erreicht hat.

Jede Runde dauert sechs Wochen und man erfährt, wann man sein Bachelorstudium abgeschlossen hat. (Dieser Datum garantiert weder, dass man sein Studium in der echten Welt bis zu diesem Zeitpunkt abschliessen wird, noch dass man es überhaupt abschliessen wird.)