



Das Handbuch

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---------------------------------------|----------|
| SPIEDETAILS..... | 3 |
| DIE SPIELEINSTELLUNGEN:..... | 3 |
| STARTEN DES SERVERS: | 3 |
| STARTEN DES CLIENTS: | 3 |
| DAS HAUPTFENSTER:..... | 3 |
| DER CHAT:..... | 4 |
| DIE SPIELERLISTE: | 4 |
| DEN NAMEN ÄNDERN: | 4 |
| EIN NEUES SPIEL BEGINNEN:..... | 4 |
| DIE LOBBY: | 4 |
| DIE KARTEN:..... | 4 |
| DIE REGELN: | 5 |

Spieldetails

The Bachelor's Chase ist ein rundenbasiertes Kartenspiel, indem man gegen andere Spieler versucht auf die genaue Anzahl an Punkten, die man für einen Bachelor braucht, zu kommen. Um auf die 180 Punkte zu kommen, muss man mit Glück und Geschick die richtigen Karten ziehen.

Die Spieleinstellungen

Starten des Servers

Um den Server zu starten müssen sich zuerst alle Spieler dafür entscheiden, welches LANNetzwerk sie wählen, auf dem gespielt werden soll. Es muss auch ein Spieler ausgewählt werden, der den Server auf seinem Computer startet. Der Server gibt die IP-Adresse den anderen Mitspielern.

Der Server wird gestartet indem man über der Eingabe in den Ordner, indem sich die Main jar-Datei sich befindet und dann eingeben: `java -jar filename.jar server <IP -adresse> <Port>`.

Starten des Clients

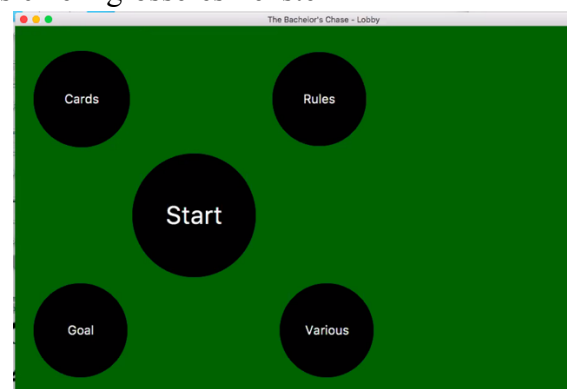
Alle Spieler müssen die vom Server gegebenen IP-Adresse eingeben, so dass sich ihre Clients mit dem Server verbinden können. Jetzt geht ein Fenster mit der Überschrift „The Bachelor's Chase“ auf, in dem die Lobby des Spiels zu sehen ist. Die Spieler müssen einen Namen und ein icon auswählen und danach auf Login drücken. Falls man nicht den vorgeschlagenen Systemname nehmen möchte oder der Name schon vergeben ist, wird nach einem anderen Namen gefragt, dies geschieht so lange bis einen nicht benutzten Namen ausgewählt wurde.

Um den Client zu starten gilt der gleiche Befehl wie beim Server nur dass man noch die IP-Adresse angeben muss.

Das Hauptfenster

Nachdem man sich mit einem Username eingeloggt hat öffnet sich ein grösseres Fenster indem sich die Spielauswahlen befinden. Man kann sich die Regeln, das Ziel und die existierenden Karten anzeigen lassen. Auf dem grossen Kreis in der Mitte des Fensters befindet sich der Startknopf über das man in die eigentliche Spiellobby kommt.

Diese Lobby besteht aus einem Spielfeld und einem Chat sowie einer Spielerliste.

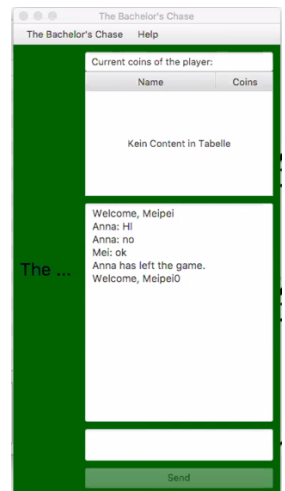


Der Chat

Auf der rechten Seite des Spielfensters befindet sich der Chat. Man kann eine Nachricht an alle Spieler aus dem Match schicken oder auch private Nachrichten an einen Spieler seiner Wahl. Dies ist möglich sobald man ein „@<Username> Deine Nachricht“ in das Chat-Feld eingibt.

Die Spielerliste

Befindet sich recht oben über dem Chatverlauf und zeigt alle Spieler, die im selben Spiel eingeloggt sind, sowie ihren Punktestand.



Den Namen ändern

Der Nutzernamen wird zu Beginn im Login Fenster bestimmt. Es wird ein Systemname vorgeschlagen, den man übernehmen kann, wenn man möchte. Dabei wird überprüft ob der Nutzernamen schon vergeben ist, falls dies der Fall ist wird darum gebeten sich einen anderen Namen zu überlegen.

Ein neues Spiel beginnen

Coming soon...

Die Lobby

In der Lobby ist man sobald man das Spiel gestartet hat. In der Auflistung rechts vom Feld sieht man welche Spieler im selben Spiel beigetreten sind. Man kann mit allen Spielern aus der Liste chatten.

Die Karten

- Normale Karten: Kaffee (10 P), Red Bull (20P), Bücher/WLan (40P), Lernen/Prüfung (60P), guter Dozent (80P)
- Abzugspunkte: Party, Plagiat
- Zufallskarte: Eine zufällige Karte bei einem anderen Spieler ziehen (zufälliger Spieler oder selbst auswählbar?)



Die Regeln

Jeder Spieler erhält am Anfang des Spiels eine zufällige Karte. In jeder Runde muss der Spieler innerhalb von 10 Sekunden entscheiden, ob er eine Karte ziehen, eine Karte wegschmeissen (nur gegen Coins) oder diese eine Runde aussetzen möchte bzw. keine Karte ziehen.

Jeder Spieler hat ein Konto, das zu Beginn der ersten Runde noch leer ist. Nachdem ein Spieler 180 KP erhält 360 Coins. Diejenigen Spieler mit über 180 KP erreicht hat, aufsummiert und kann somit bei der nächsten Spielrunde verwendet werden (z.B. wegzuschmeissen).