



Das Handbuch

Inhaltsverzeichnis

SPIEDETAILS.....	1
STARTEN DES SERVERS	1
STARTEN DES CLIENTS	1
DAS HAUPTFENSTER.....	1
DER CHAT	2
DIE SPIELERLISTE	2
DEN NAMEN ÄNDERN	2
EIN NEUES SPIEL BEGINNEN	2
DIE LOBBY	2
DIE KARTEN	3
DIE REGELN	3
DIE LOGOS.....	3
THE BACHELORS CHASE	4
DAS CHAT-FENSTER	4

Spieldetails

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

Starten des Servers

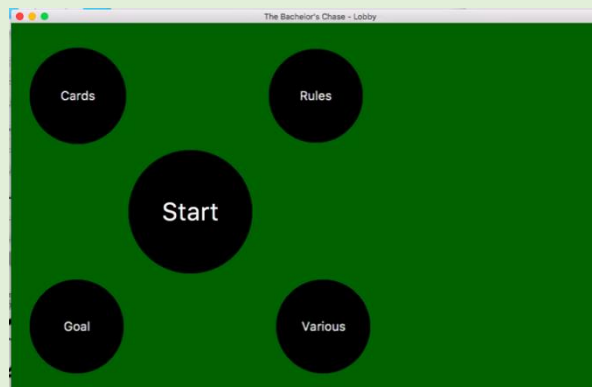
Um den Server zu starten müssen sich zuerst alle Spieler dafür entscheiden, welches WLAN/VPN-Netzwerk sie wählen, in dem gespielt werden soll. Es muss auch ein Spieler ausgewählt werden, der den Server auf seinem Computer startet. Der Server gibt die IP-Adresse den anderen Mitspielern. Der Server wird gestartet, indem man ein Terminal-Fenster öffnet in demjenigen Ordner, in dem sich die jar-Datei befindet. Anschliessend wird eingegeben: `java -jar filename.jar Server <Portnummer>`.

Starten des Clients

Um den Client zu starten, gibt man im Terminal-Fenster `java -jar filename.jar Client <IP-Adresse>:<Portnummer>` ein. Alle Spieler müssen die vom Server gegebene 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. Die Spieler müssen einen Namen und ein Icon auswählen und danach auf OK drücken oder Enter 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 ein nicht benutzter Name ausgewählt wurde.

Das Hauptfenster

Nachdem man sich mit einem Usernamen eingeloggt hat, öffnet sich ein grösseres Fenster, in dem 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 den man in die



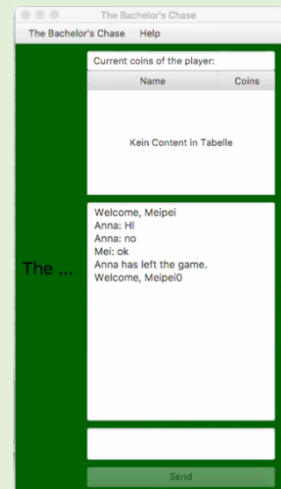
eigentliche Spiellobby kommt. Diese Lobby besteht aus einem Spielfeld und einem Chat sowie einer Spielerliste.

Der Chat

Auf der rechten Seite des Spielfensters befindet sich der Chat. Man kann eine Nachricht an alle Spieler dieser Lobby 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

Die Spielerliste befindet sich rechts oben über dem Chatverlauf und zeigt alle Spieler, die im selben Spiel eingeloggt sind, sowie ihren Punktestand. Des Weiteren gibt es links des Chats einen Button, mit denen man sich die Spieler der anderen Lobbies anzeigen lassen kann.



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

Wenn der Spieler nach dem ersten Match einen neuen Match beginnen möchte, kann er den Knopf unten rechts des Spielfeldes mit der Aufschrift „New Match“ drücken. Ein Match ist erst beendet, wenn ein Spieler die 180 Punkte erreicht hat und somit den Match gewonnen hat.

Die Lobby

In der Lobby befindet man sich, sobald man sich in eine Lobby eingewählt hat. In der Auflistung rechts des Feldes sieht man, welche Spieler in demselben Server eingeloggt sind. Man kann aber nur mit denjenigen Spielern chatten, die in derselben Lobby sind.

Die Karten

- Normale Karten: Kaffee (10 Punkte), Energy (20 Punkte), Bücher/WLAN (40 Punkte), Lernen/Prüfung (60 Punkte), guter Dozent (80 Punkte)
- Abzugspunkte: Party (-10 Punkte), Plagiat (-50 Punkte)



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 aus diesem Match ausscheiden möchte. Wenn man keine Entscheidung trifft innerhalb von 10 Sekunden, dann wird man übersprungen und kommt erst in der nächsten Runde wieder dran.

Jeder Spieler hat ein Coins-Konto, das zu Beginn der ersten Runde noch leer ist. Nachdem ein Spieler 180 KP erreicht hat, erhält er 360 Coins. Diejenigen Spieler mit über 180 KP bekommen 0 Coins. Die Spieler, die unter 180 KP haben, bekommen die Anzahl Coins, die sie als Punkte erreicht haben, jedoch werden 50 Coins abgezogen (ohne in den negativen Bereich zu gelangen). Ein Beispiel ist in dieser Tabelle ersichtlich:

Spieler	Erreichte Punkte	Coins nach dem Match
A	180	360
B	200	0
C	80	30 (80-50)
D	30	0

Die Logos

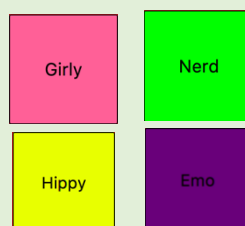
Zu Beginn des Spiels muss man zum Einloggen neben den Benutzernamen auch ein Logo auswählen. Diese Logos bestimmen später, welche Farbe die Schrift im Chat haben wird.

Girly = pinke Schrift

Nerd = grüne Schrift

Hippy = gelbe Schrift

Emo = violette Schrift



The Bachelors Chase

In der oberen Leiste auf der linken Seite gibt es ein Menü mit der Beschriftung «The Bachelors Chase», in welchem man den Sound ein- und ausschalten kann oder sich aus dem Spiel ausloggen kann. Direkt daneben befindet sich das Hilfe-Menü, in dem man Informationen zum Spiel bekommt, wie etwa die Regeln lauten oder wie das Spiel funktioniert. Des Weiteren ist es möglich, in diesem Fenster herauszufinden, wie man Privatnachrichten oder globale Nachrichten im Chat schreiben kann oder wie man sich aus dem Spiel ausloggt. Wenn man im selben Menü auf «Gameplay» drückt, öffnet sich ein Fenster worin man das Gameplay-Video sehen kann.

Das Chat-Fenster

Das Chat-Fenster befindet sich auf der rechten Seite des Spielfensters. Darin kann man Nachrichten an seine Mitspieler verfassen. Es ist möglich, private oder globale Nachrichten zu schreiben. Die Schriftfarbe ist an die Farbe des Logos angepasst, welches man sich beim Einloggen des Spiels ausgesucht hat. Oberhalb des Chatfensters befindet sich der Highscore der Spieler aus der aktuellen Lobby. Sie sind anhand ihrer Benutzernamen und ihrer Coins aufgelistet. Links neben dem Chatfenster befinden sich folgende Buttons:

- Playerlist: Liste aller Spieler, die im selben Server eingeloggt sind.
- Lobbylist: Liste aller Lobbies, die seit dem Start des Servers angelegt worden sind.
- Cards: Anzeige aller Karten mit ihren Punkten.
- Highscore: Ein persistenter Highscore, in dem die Coins aller Spieler angezeigt sind.
- Ready: Sobald alle Lobby-Mitglieder «Ready» gedrückt haben, startet der erste Match. Anschliessend ist dieser Button nicht mehr anwählbar.
- New Match: Nachdem ein Match zu Ende ist, kann man mit diesem Button einen neuen Match beginnen. Erst wenn alle Spieler der Lobby auf «New Match» geklickt haben, startet der neue Match.