

Wo bini? – Spielanleitung

Einführung:

Regeln und Mechanics:

Das Ziel des Spiels ist es, Anhand des Hintergrundbildes (siehe Abb. 2) die Ortschaft zu erraten. Es gibt pro Ortschaft 4 Hintergrundbilder, zwischen denen man wechseln kann. Es werden hierbei mindestens 2 Personen (2 Clients) benötigt, um das Spiel zu starten. Nach einer bestimmten Rundenanzahl ist das Spiel vorbei und derjenige, der die meisten Punkte hat, gewinnt. Es wird auch eine Zeitspanne bestimmt, um seine Wahl zu treffen und die Markierung zu setzen. Ist die Zeit um, wird auf eine neue Ortschaft gewechselt.

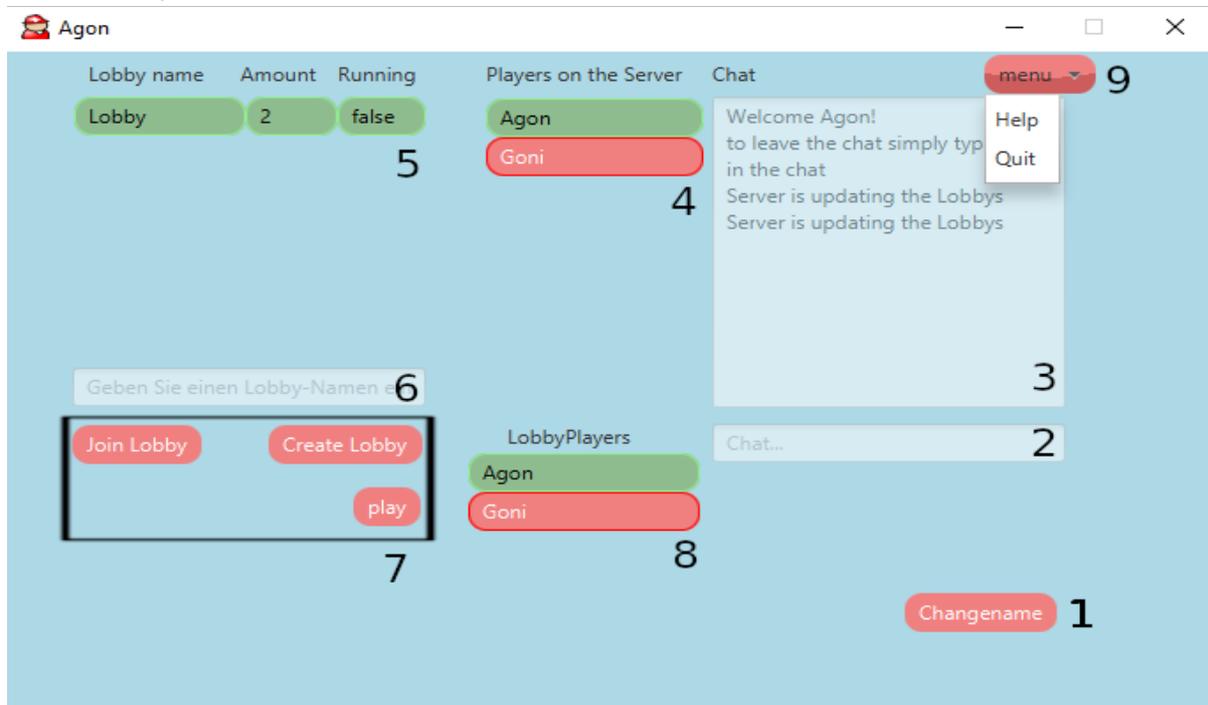
Server starten:

Um den Server zu starten, öffnet man die jar-Datei mithilfe des Kommandozeilenfensters. Zuerst navigiert man sich in das Verzeichnis wo sich die jar befindet und anschliessend gibt man folgendes ein: "java -jar DoBini.jar server 8090" (ohne die Gänsefüsschen). Der Port "8090" ist hierbei frei wählbar, es könnte z.B. auch "9080" sein.

Client starten:

Um den Client zu starten, öffnet man dieselbe jar auf die gleiche weise, aber diesmal tippt man folgendes: "java -jar DoBini.jar client localhost:8090" Die IP ist hierbei entweder die eigene («localhost») oder die eines anderen Spielers. Der Port muss mit dem Port des laufendem Servers übereinstimmen.

Die Lobby:



1 (siehe Abb.1) Mit dem „Changename“ Button kann man seinen Namen ändern

2 ist das Textfeld für den Chat. Was hier eingetippt und versendet wird, wird bei allen Clients, die mit dem Server verbunden sind, angezeigt.

3 Das ist die «Chat Area» hier werden die Nachrichten, die versendet wurden, bei allen mit dem Server verbundenen Clients angezeigt.

4 Das ist die Liste, welche alle Spieler anzeigt, die momentan mit dem Server verbunden sind.

5 Hier werden die Lobbys aufgelistet, die innerhalb vom Server kreiert wurden. Es werden neben den Lobbys, die Anzahl Spieler innerhalb der Lobby und der Spielstatus angezeigt.

6 Um die eigene Lobby einen Namen zu geben, gibt man diesen hier ein.

7 Hier kann man dann entweder die Lobby mit dem eigenen Namen erstellen oder einer bestehenden Lobby, die man bei **5** anklicken kann, beitreten. Danach kann der Host von der Lobby das Spiel mit «play» starten.

8 Ist man einer Lobby beigetreten bzw. hat eine erstellt, werden hier alle Spieler, die sich in der Lobby befinden, angezeigt.

9 Falls man diese Spielanleitung in der Lobby öffnen möchte, kann man das unter „Help“ tun oder unter „Quit“ das Spiel schliessen.

Game:



1 Der Counter für die verbleibende Zeitspanne

2 Das ist das Scoreboard. Hier werden alle Spieler mit den jeweiligen Punkten angezeigt.

3 Mit den zwei Buttons links und rechts kann man zwischen den 4 Hintergrundbildern der Ortschaft wechseln.

4 Der Chat: Hier kann man in Echtzeit mit seinen Mitspielern chatten.

5 Mit dem zoom/minimize Button kann man die Karte vergrößern, um die Markierung zu setzen und im Anschluss verkleinern.

Viel Spass beim Spielen! :)