

„PUSH THE BUTTONS“ - HANDBUCH

1.0 Inhalt dieses Dokuments:

1.1 Systemvoraussetzungen

1.2 Installation/Spiel starten

1.3 Regeln und Ziel des Spiels

1.4 Demonstration einer Spielrunde

1.4.1 Starten und Beitreten eines Spiels

1.4.1.1 Einem Spiel beitreten

1.4.1.2 Ein Spiel starten

1.4.2 Chatten

1.4.3 Beispiel einer Spielrunde

1.1 Systemvoraussetzungen

- Java JRE (downloadbar hier : <http://java.com/de/download/manual.jsp>)
- Audiowiedergabe

1.2 Installation/Spiel starten

Mac OS X:

Terminal starten und folgendes eintippen (im Ordner wo die Datei liegt):

Um einen Server zu erstellen → `java -jar ptb.jar server <listenport> *`

Um den Client zu starten → `java -jar ptb.jar client<serverip>:<serverport>*`

Ubuntu:

Terminal starten und folgendes eintippen (im Ordner wo die Datei liegt):

Um einen Server zu erstellen → `java -jar ptb.jar server <listenport> *`

Um den Client zu starten → `java -jar ptb.jar client<serverip>:<serverport>*`

Windows:

Commandline (cmd) starten und folgendes eintippen (im Ordner wo die Datei liegt):

Um einen Server zu erstellen → `java -jar ptb.jar server <listenport> *`

Um den Client zu starten → `java -jar ptb.jar client<serverip>:<serverport>*`

*** Hier muss der Port eingegeben werden über den die Verbindung laufen soll.**

!!!VORSICHT einige Ports sind reserviert , empfohlen wird deshalb ein Wert

von 49152 bis 65535 !!!

[Inhaltsverzeichnis](#)

1.3 Spielregeln und Ziel des Spiels

Tastenbelegung (nicht änderbar) :

Drum 1: „i“

Drum 2 : „j“

Drum 3: „leertaste/space“

Drum 4 : „f“

Drum 5: „e“

Schwierigkeitsgrade:

1: Drei Sekunden pro Ton (StandardEinstellung)

2: Zweieinhalb Sekunden pro Ton

3: Zwei Sekunden pro Ton

4: Eineinhalb Sekunden pro Ton

5: Eine Sekunde pro Ton

Die Regeln:

- mindestens 2 Spieler erforderlich
- Nach dem Spielstart spielt der erste Spieler einen der fünf Töne, alle nachfolgenden Spieler müssen dann die Töne ihrer Vorgänger wiederholen und um einen beliebigen neuen Ton erweitern
- Hierbei gilt ein Zeitlimit (wählbar im Schwierigkeitsgrad) das pro Ton eingehalten werden muss
- Braucht ein Spieler zu lange oder spielt einen falschen Ton , ist er ausgeschieden
- der letzte verbleibende Spieler hat gewonnen

Ziel des Spiels:

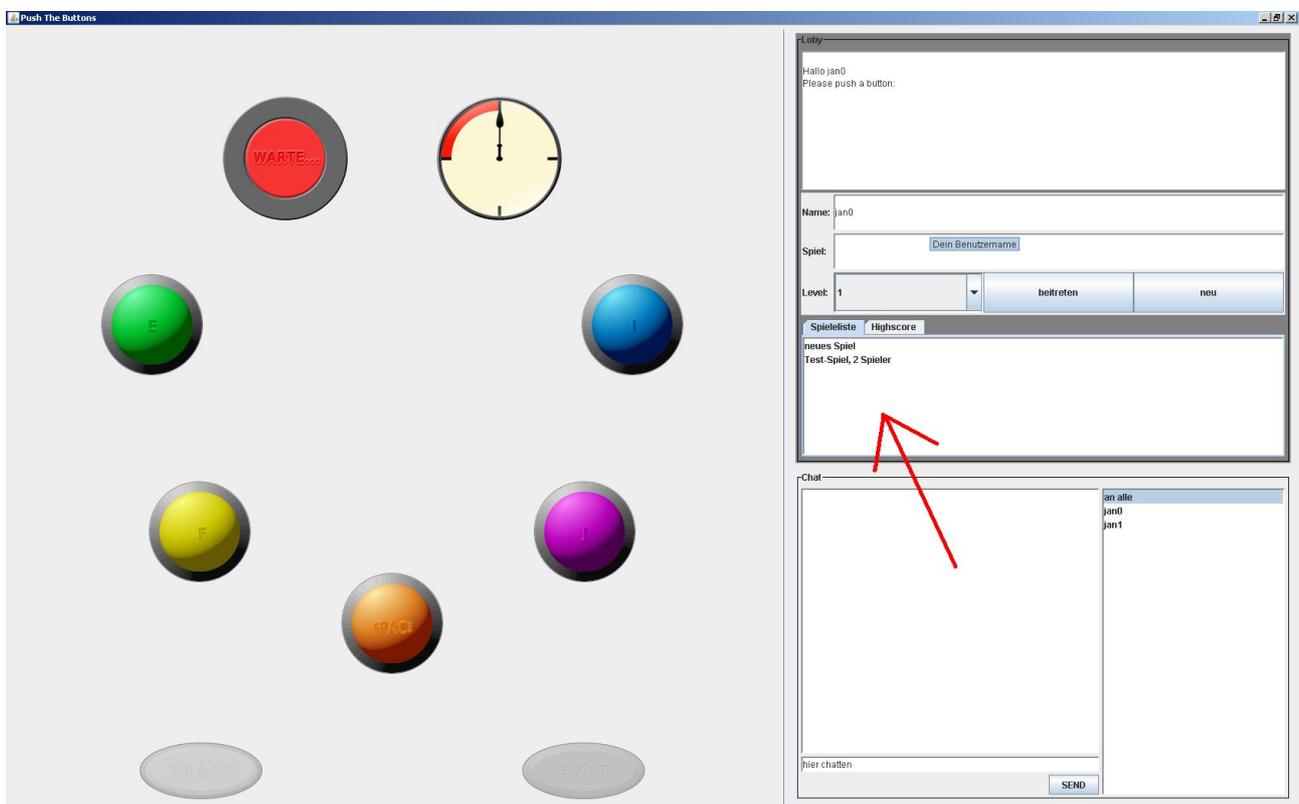
Eine längere Tonfolge als die Gegner korrekt wiedergeben

1.4 Demonstration einer Spielrunde

1.4.1 Starten oder Beitreten eines Spiels

1.4.1.1 Einem Spiel beitreten:

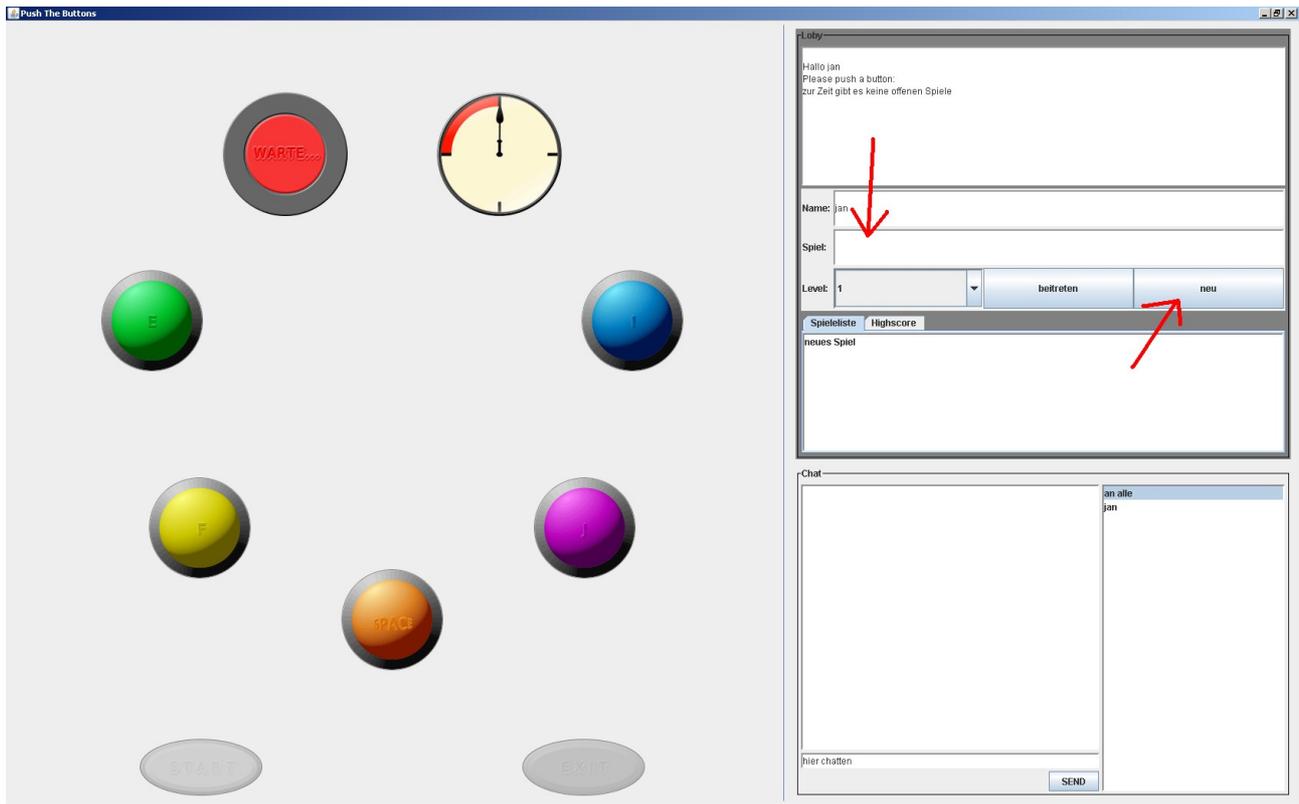
Ist PTB gestartet wird rechts im Bild in der „Spieleliste“ jedes offene Spiel angezeigt das auf dem Server läuft:



Man kann nun ein Spiel per Mausklick auswählen und beitreten („beitreten“ Knopf anklicken).

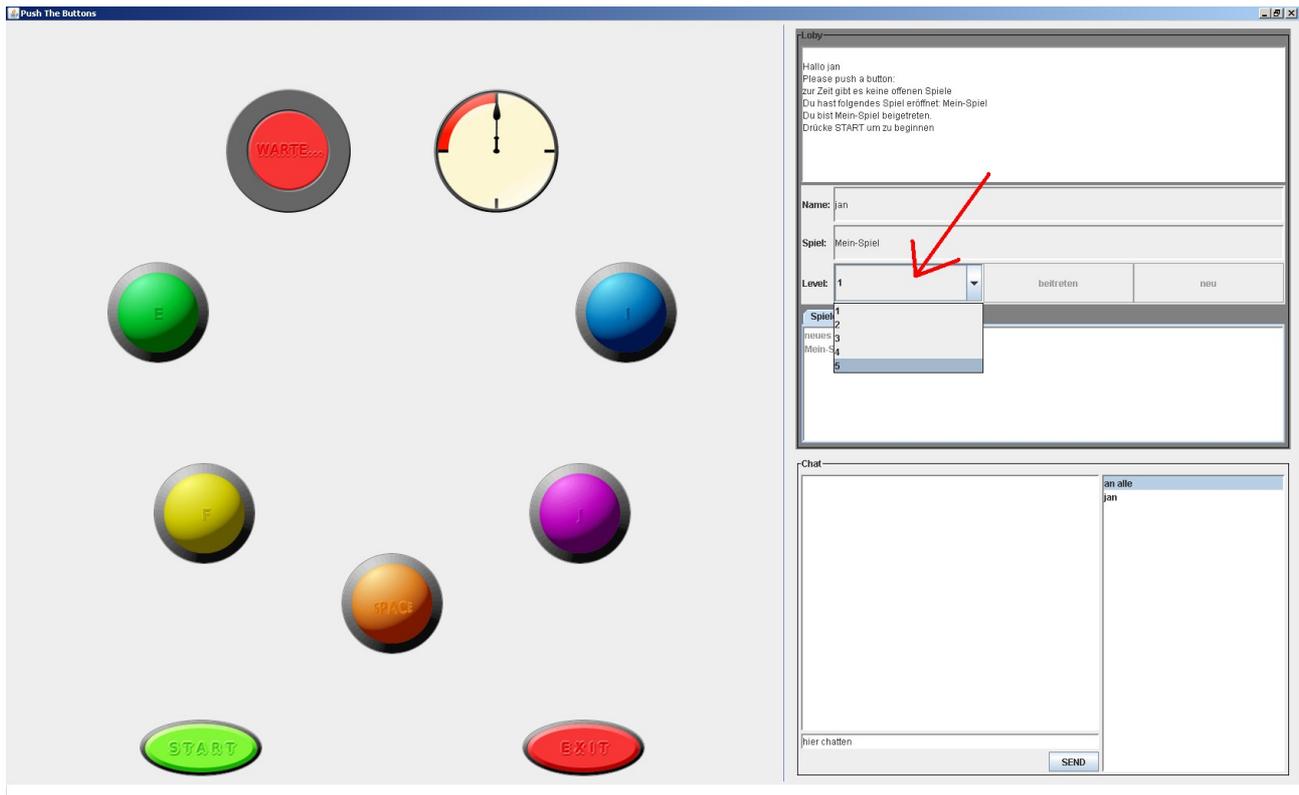
1.4.1.2 Ein Spiel starten:

Zuerst gibt man einen Namen für das Spiel ein (ACHTUNG: keine Leerzeichen verwenden),
danach klickt man auf den Knopf „neu“:

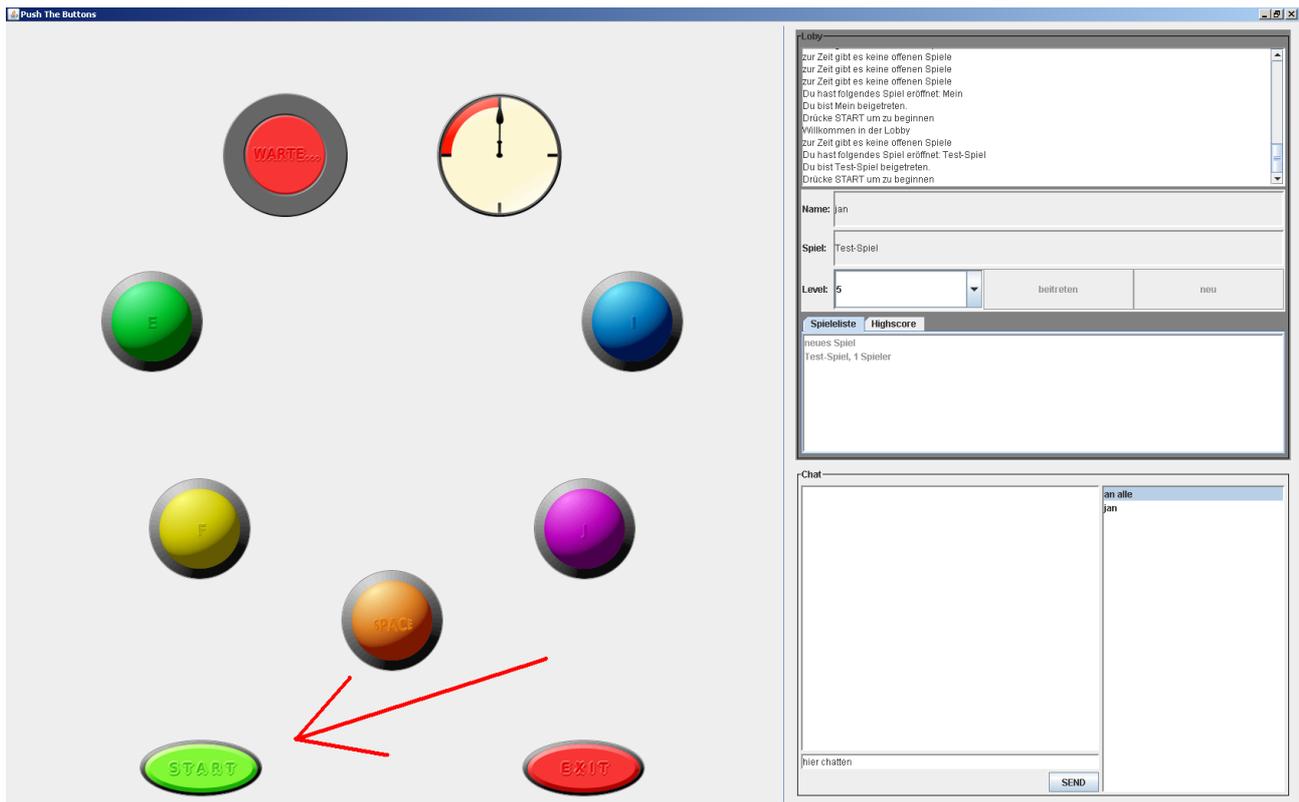


Das Spiel ist jetzt erstellt, wird in der Spieleliste angezeigt und andere Spieler können beitreten.

Jetzt kann noch der Schwierigkeitsgrad geändert werden.
Es gibt fünf verschiedene Auswahlmöglichkeiten.
(siehe [1.3 Spielregeln und Ziel des Spiels](#)):

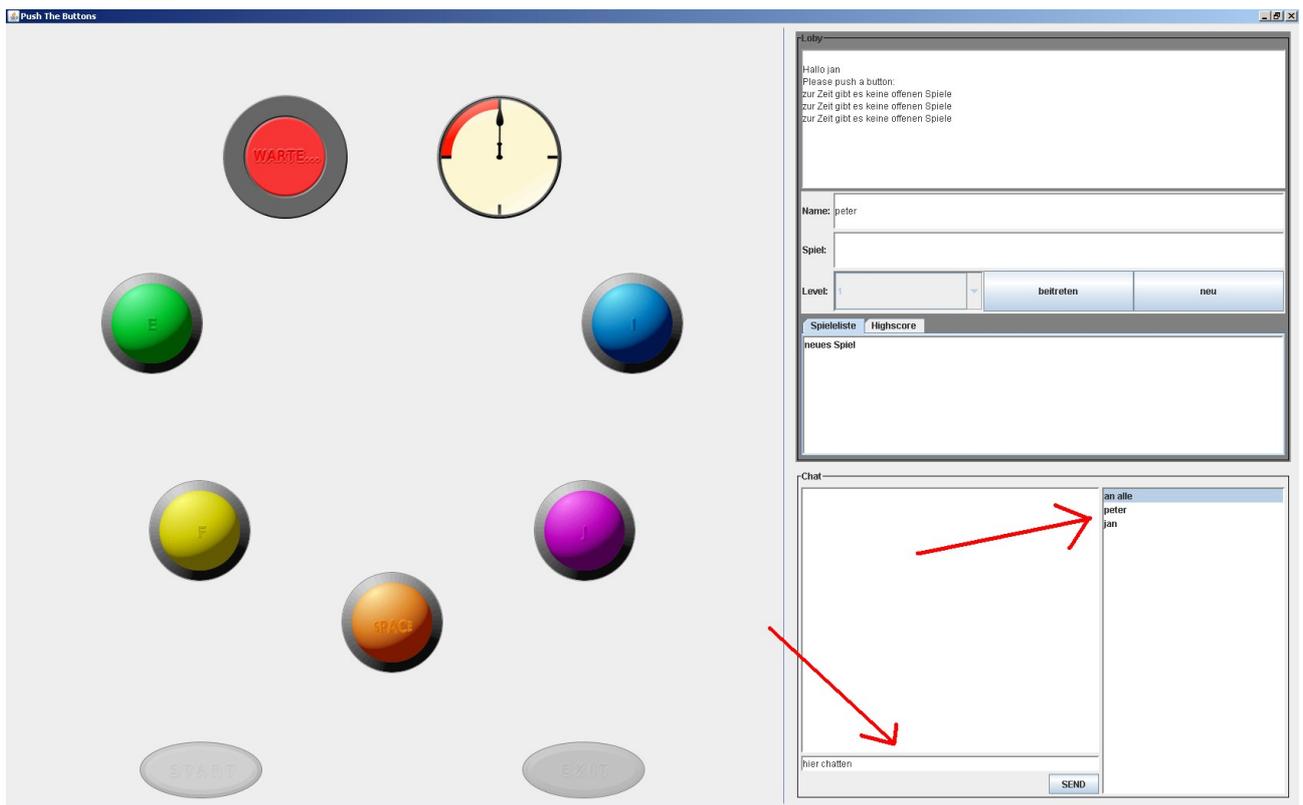


Wenn mindestens ein weiterer Spieler beigetreten ist kann das Spiel mit dem „Start“ Knopf begonnen werden.(Es kann aber auch auf beliebig viele weitere Mitspieler gewartet werden):



1.4.2 Chatten

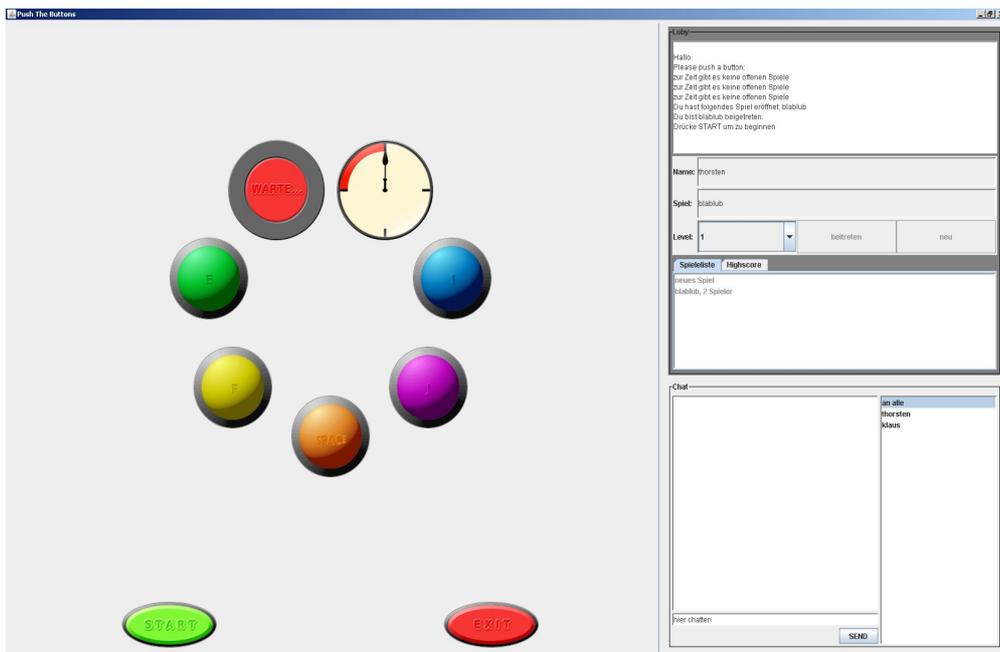
Chatten kann man im Chatfenster unten rechts.
Hier werden alle Spieler angezeigt, mit denen es möglich ist zu Chatten.
Klickt man einen Spieler mit der Maus an, so kann nur er die Nachricht lesen.
Standardeinstellung ist „an alle“, das heisst alle können eine Nachricht lesen.



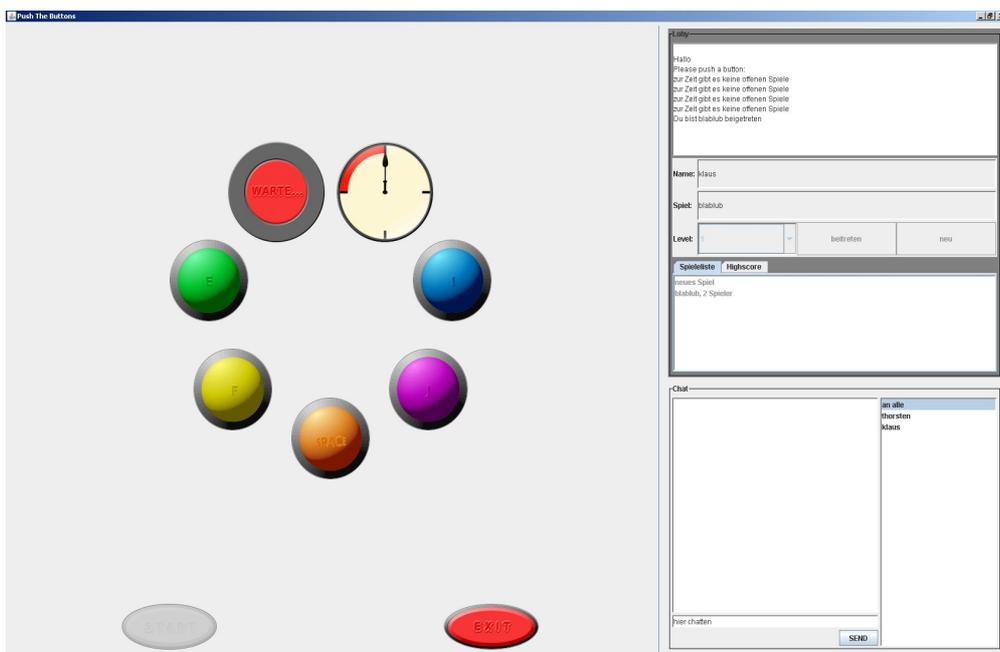
1.4.3 Beispiel einer Spielrunde

Thorsten hat das Spiel „blablub“ eröffnet und Klaus ist beigetreten. Nur Thorsten als Spielgründer kann das Spiel jetzt starten.

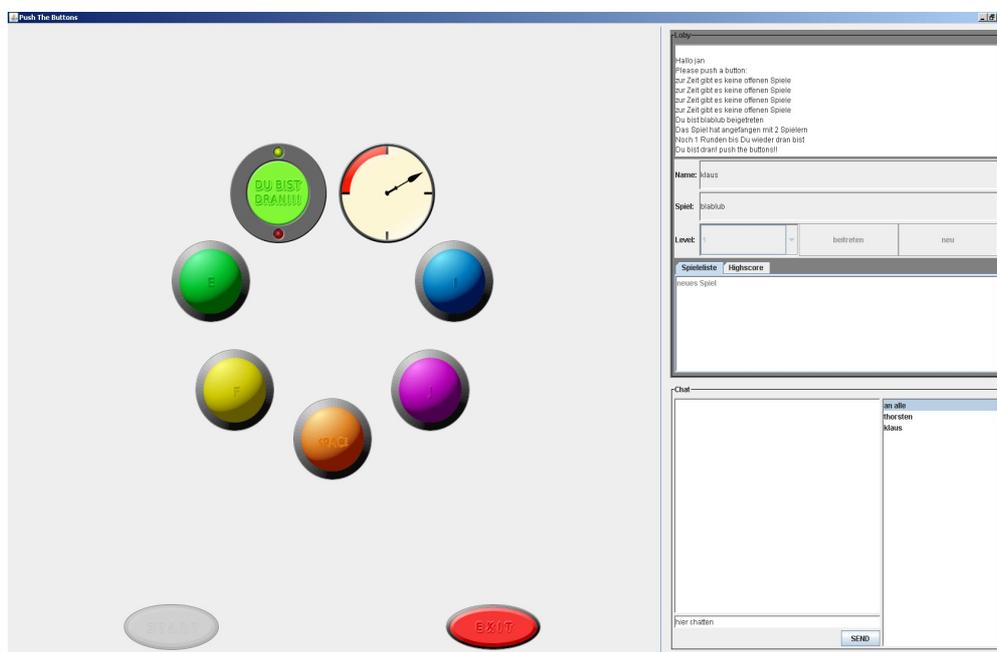
Thorsten:



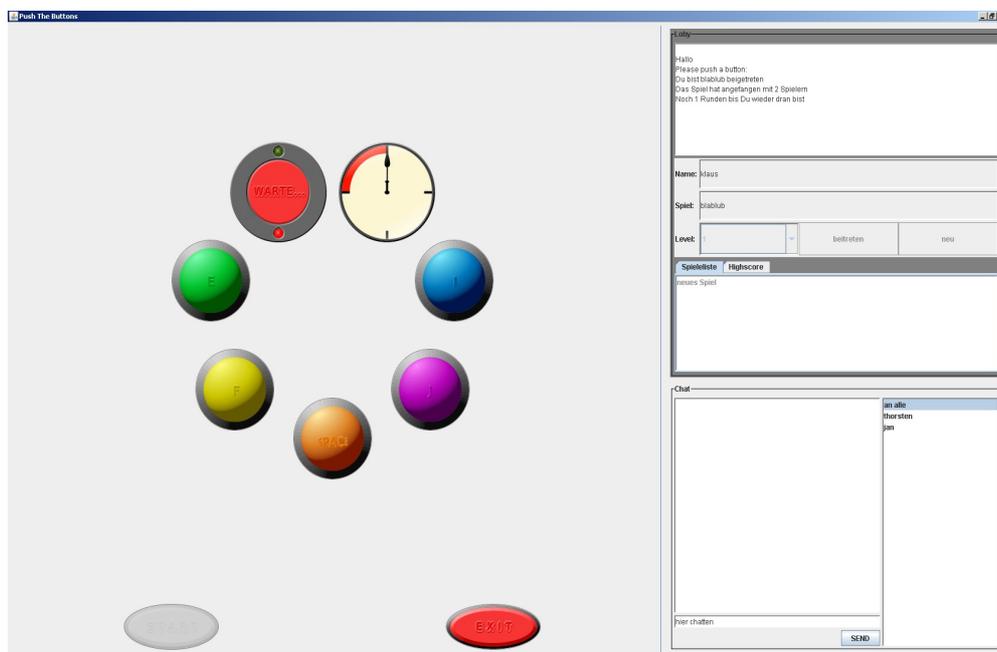
Klaus:



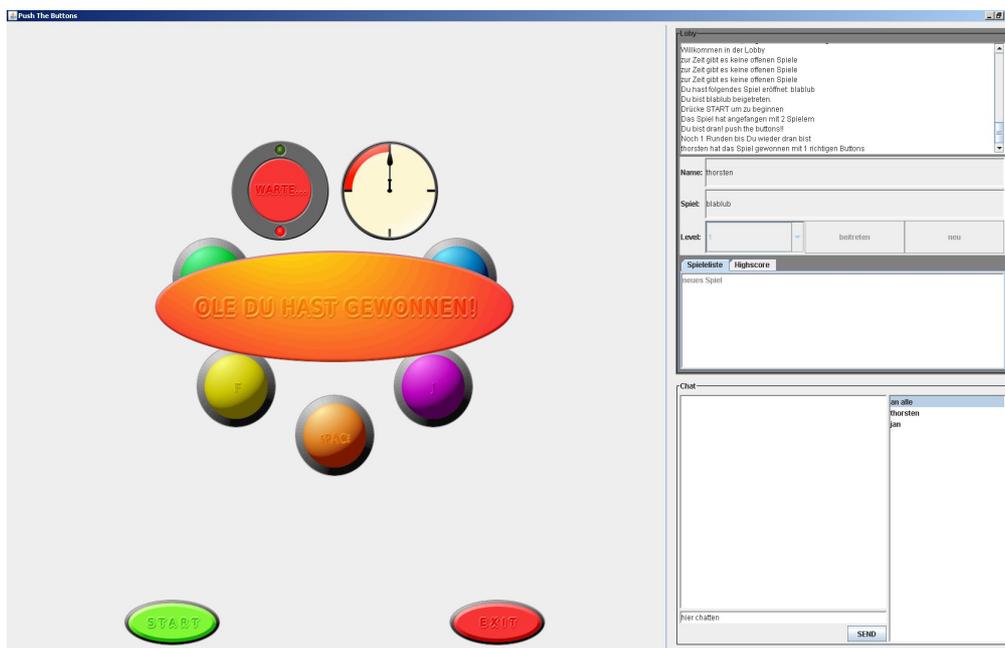
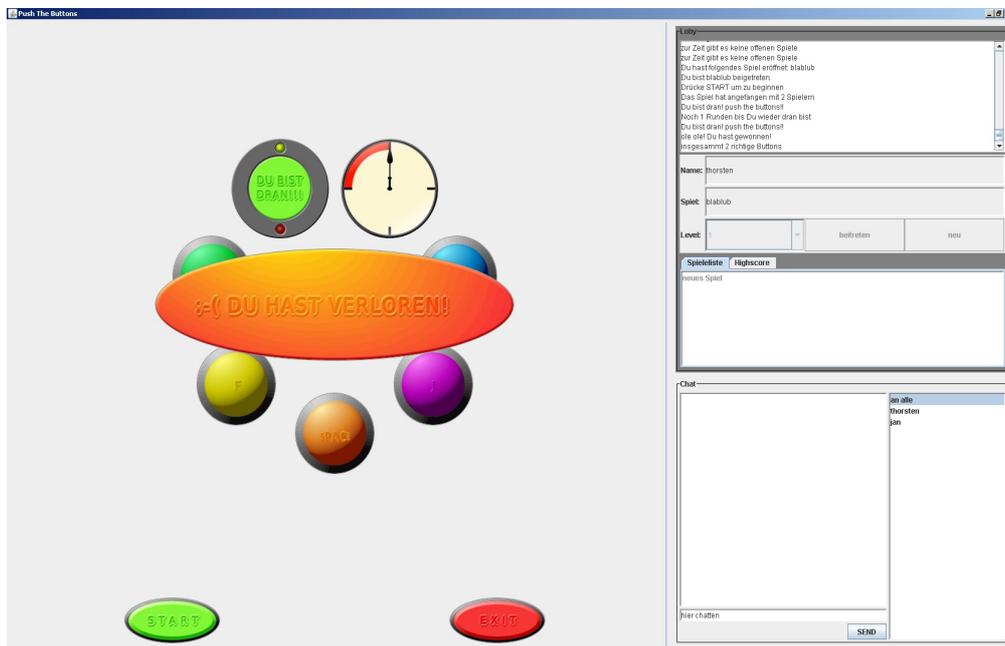
Nachdem Thorsten das Spiel gestartet hat, bekommt der Spieler, der an der Reihe ist das „du bist dran“ Symbol oben links eingeblendet. Daneben befindet sich die Uhr, die anzeigt, wie viel Zeit noch bleibt bis der nächste Ton gespielt werden muss.



Alle Spieler die nicht an der Reihe sind haben das „Warte“ Symbol:



Hat ein Spieler gewonnen oder verloren, bekommt er das entsprechende Popup eingeblendet:



Danach kann eine weitere Runde gestartet werden, indem alle Spieler die möchten, den „Start“ Knopf drücken.

Inhaltsverzeichnis