



# USERMANUAL

**Projekt: Xplain**  
**[www.xplain.at.tf](http://www.xplain.at.tf)**

Michael Hurnaus | Markus Klopf  
Verena Lugmayr | Christian Schafleitner  
contact: [michael.hurnaus@fh-hagenberg.at](mailto:michael.hurnaus@fh-hagenberg.at)

## Allgemeines

Unsere Idee war es, ein Spiel zu gestalten, welches, nicht wie viele anderen Spiele, nur den Namen des Gegners zeigt. Vielmehr wollten wir ein persönliches Netzwerkspiel programmieren, indem Spieler interaktiv miteinander kommunizieren können. Ein Spiel zu entwerfen und zu realisieren, bei dem Kommunikation und gemeinsame multimediale Interaktion eine sehr große Rolle spielen, sollte unsere Hauptaufgabe sein.

Aufgabe im Spiel ist es, seinem Teampartner diverse Begriffe über das Internet so zu beschreiben, dass dieser sie errät. Dies ist über pantomimische Darstellung (via Webcam), einer Zeichnung über ein virtuelles Zeichenboard, oder durch Sprechen (via Headset) möglich. Ziel des Spiels ist es, sein Team durch Erraten von Begriffen möglichst schnell ans Ziel zu bringen.

## Hardware/Software - Voraussetzungen

XPLAIN muss auf einem konfigurierten **Flash Communication Server** installiert sein. Ist dieser öffentlich zugänglich (öffentliche IP), so werden die Spieler nach dem Login mit dem Server verbunden. Es ist nicht nötig eine IP anzugeben, da diese – bewusst – hardcoded im Programmcode steht, um unerfahrenen Benutzern das Spielen zu vereinfachen.

Um XPLAIN spielen zu können, benötigt der User folgende Komponenten:

- **Headset**
- **Webcam**
- **Macromedia Flash Player 7 (oder einen Browser mit dem Flash Player 7 Plugin)**

## SPIELREGELN/INTERFACE

Um ein Spiel starten zu können, müssen mindestens 4 Spieler eingeloggt sein. Diese werden in 2 Gruppen aufgeteilt (ROT/ORANGE). Nach erfolgreichem Verbinden zur XPLAIN Website gelangt der Spieler zur Loginseite.

### Login



Abbildung 1: LOGIN

Wie man in Abb. 1 erkennen kann, ist nur die Angabe eines Usernamens notwendig. Dieser muss aus mindestens 4 Zeichen bestehen. Mit der anschließenden Bestätigung durch die Entertaste oder durch Klick auf den *Login*-Button wird der User in der Lobby angemeldet.

## Lobby

Dies ist der gemeinsame „Aufenthaltsraum“ für die Spieler. Hier können sich die User für ein Spiel anmelden, indem sie sich auf einen der 4 Barhocker „setzen“.

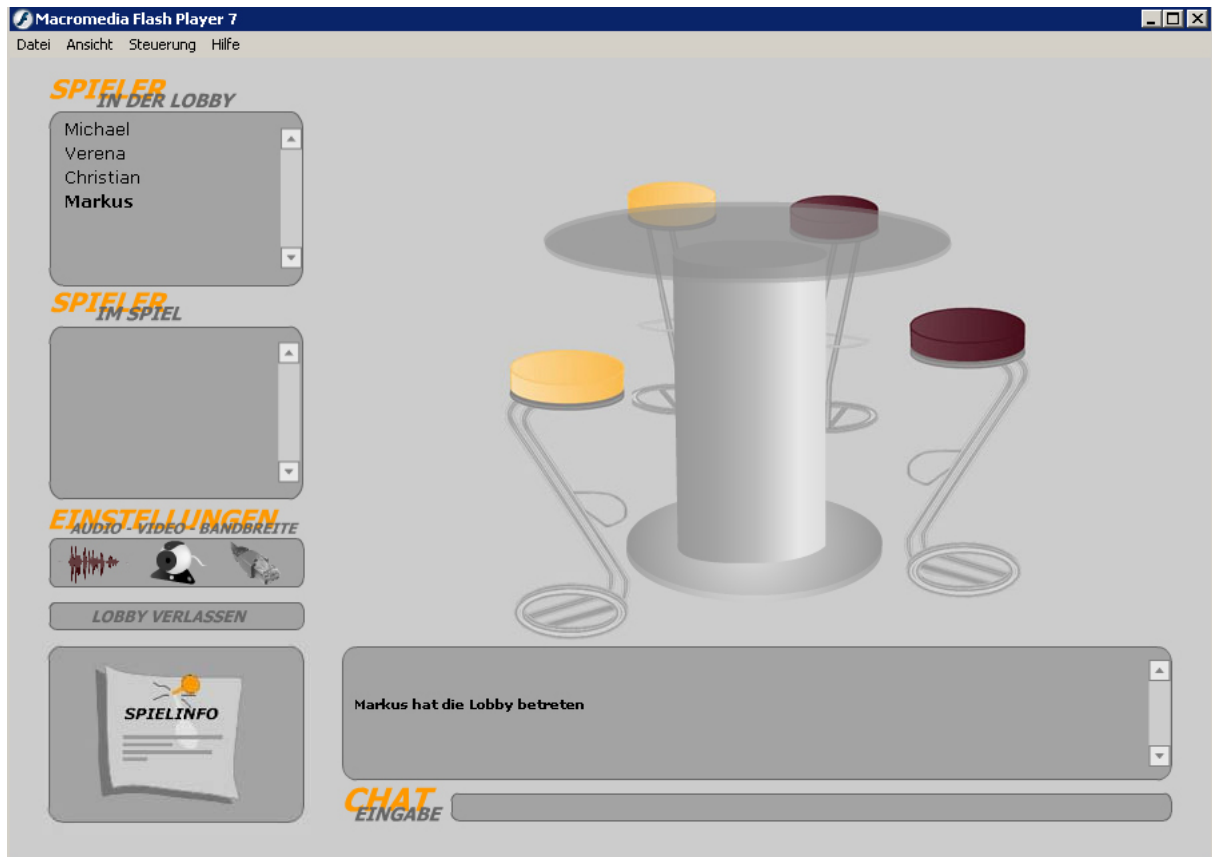


Abbildung 2: LOBBY

In Abbildung 2 ist die Lobby abgebildet. Am linken Rand befinden sich 2 Informationsfenster. Im ersten (Spieler in der Lobby) werden alle Spieler aufgelistet, die sich zurzeit in der Lobby befinden. Der eigene Name wird fett hervorgehoben.

Im zweiten Fenster (Spieler im Spiel) werden jene Spieler angezeigt, die sich bereits in einem laufenden Spiel befinden.

Darunter sind die Grundeinstellungen und der *Lobby verlassen* Button angeordnet. Links unten befinden sich die Spielregeln, welche Hilfe zum Spiel geben sollten.

Am unteren Rand befindet sich ein Chat. Über diesen können sich die Spieler mit allen Spielern, die sich in der Lobby befinden, unterhalten.

Sollte vor dem Einloggen keine Kamera oder kein Mikrophon angesteckt sein, so kommt unmittelbar nach dem Login eine Fehlermeldung: *„Leider können sie ohne Kamera oder Mikrophon nicht mitspielen.“*

Vor dem Spielstart sollten die Grundeinstellungen (Audio – Video – Bandbreite) vorgenommen werden. Die dazugehörigen Buttons sind, wie schon erwähnt, am linken Rand angeordnet:

## Audio Einstellung

Hier können die Spieler zwischen den installierten Mikrofonen auswählen.

Der User kann mithilfe einer lautstärkeempfindlichen Balkenanzeige sein Mikro gleich Testen.

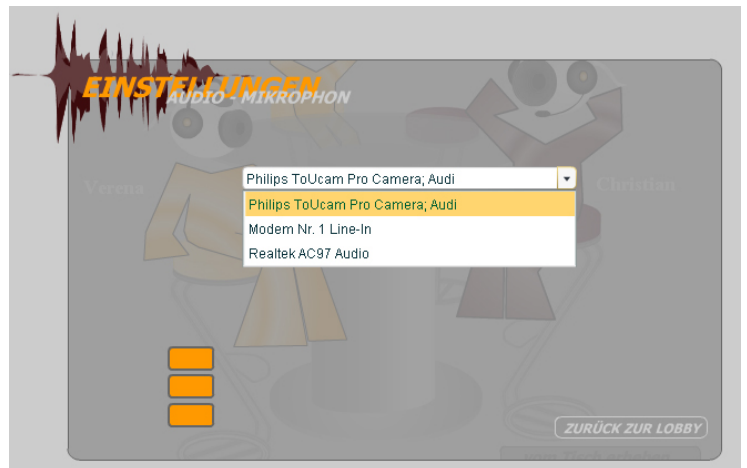


Abbildung 3: AUDIO EINSTELLUNG

## Video Einstellung

In den Videoeinstellungen kann die Kamera ausgewählt werden. Ein Vorschauenster hilft dabei, diese richtig einzurichten, um dann im Spiel keine Änderungen an der Kamera mehr vornehmen zu müssen.

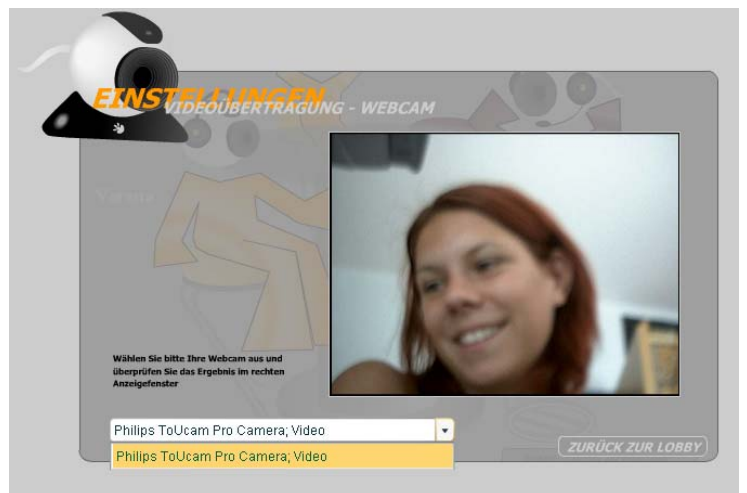


Abbildung 4: WEBCAM EINSTELLUNG

## Bandbreiten Einstellung

Hier kann aus drei verschiedenen Übertragungsbandbreiten gewählt werden: LAN (hoch), DSL (mittel), ISDN (niedrig).

Ein Vorschauenster hilft bei der Auswahl der geeigneten Einstellung. Wenn das Bild ruckelt, sollte auf jeden Fall eine niedrigere Bandbreite gewählt werden.

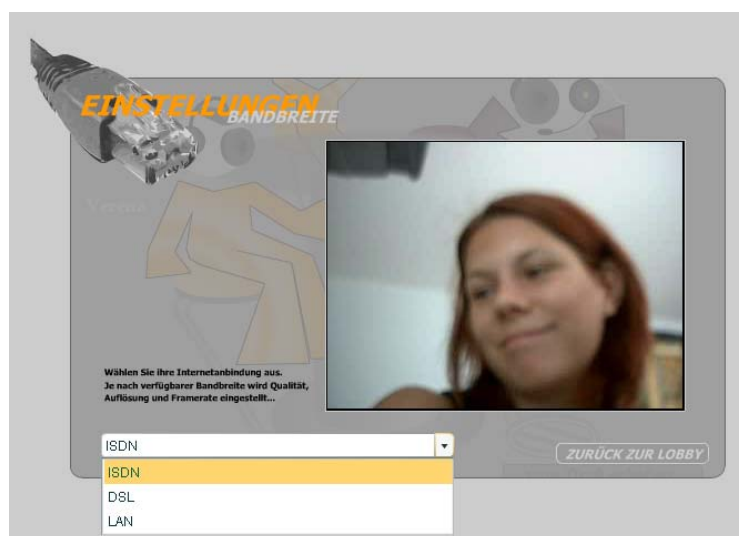


Abbildung 5: BANDBREITEN EINSTELLUNG

Wurden alle Einstellungen vorgenommen, kann der Spieler ein Team wählen. Es gibt 2 Teams: Team ROT und Team ORANGE. Wenn ein Sessel in selbiger Farbe angeklickt wurde, nimmt ein XPLAIN Logo als Platzhalter für den Spieler am Spieltisch platz.

Falls sich der Spieler um entscheiden möchte, oder sich versehentlich auf einen falschen Platz gesetzt hat, kann sich dieser wieder vom Tisch erheben. Dies erfolgt mit dem „Vom Tisch erheben“ - Button. Anschließend kann ein neuer Sessel gewählt werden.

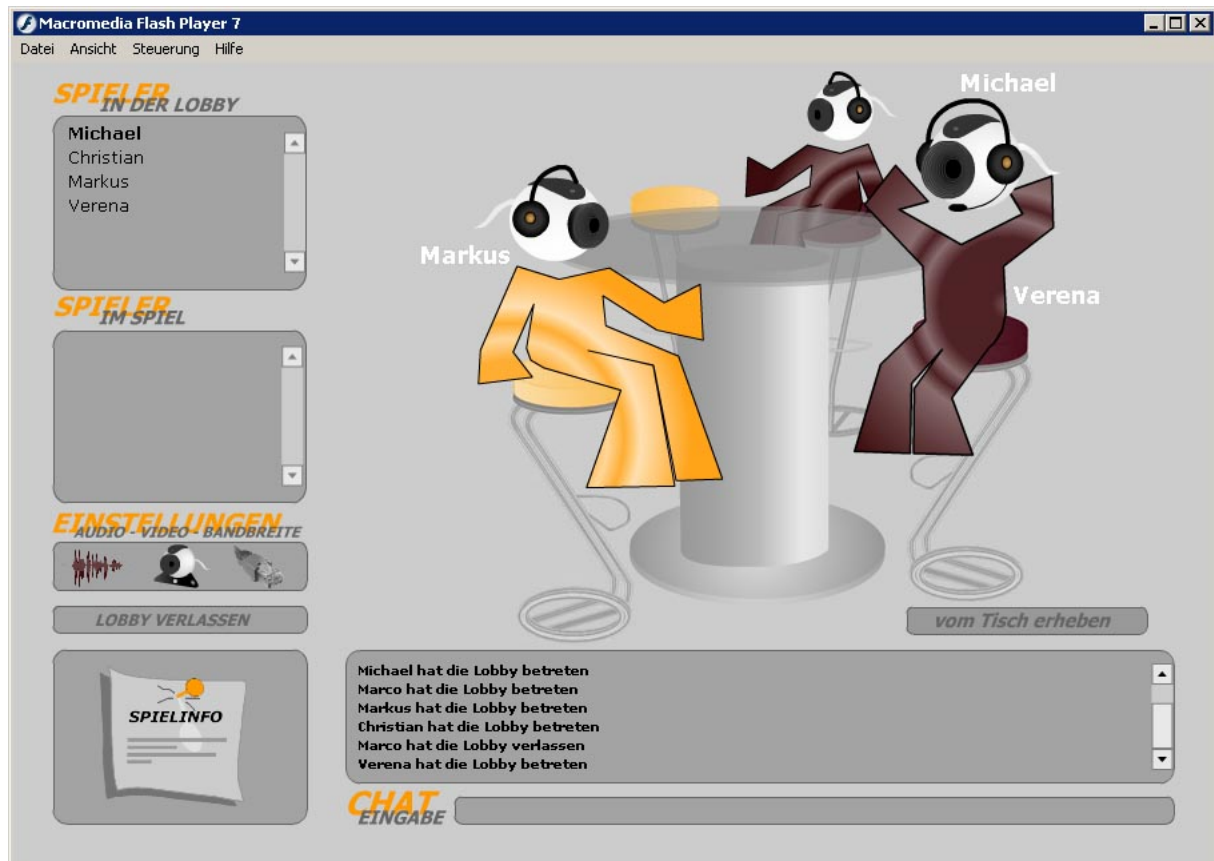


Abbildung 6. LOBBY MIT SPIELERN

Sobald 4 Personen am Spieltisch sitzen, beginnt das Spiel. Die Stühle in der Lobby werden wieder freigegeben. Die zwei Spieler die auf den roten Sesseln platzgenommen haben spielen im Team ROT, die auf den orangen Stühlen im Team ORANGE.

# Spiel



Abbildung 7: SPIELFELD

Im Feld **Teams** werden die Teams und die dazugehörigen Spieler aufgelistet. Darunter befindet sich ein Fenster mit der Überschrift „**Infos an die Spieler**“. Dort werden Informationen für die Spieler angezeigt. Die Spieler erfahren hier, wer an der Reihe ist und wer mitraten darf. Dies wird auch noch direkt im Spielfeld während des Spiels angezeigt. Außerdem erhält der Spieler hier zusätzliche Informationen über den aktuellen Spielverlauf.

Darunter wird in einem kleinen Feld die aktuelle **Spielzeit** angezeigt. Diese hat jedoch keinen Einfluss auf den Spielverlauf und dient nur als Information für die Spieler.

Mit dem Button „**Spiel verlassen**“ kann das Spiel verlassen werden. Ein anschließendes Zurückkehren ist dann nicht mehr möglich. Das Spiel ist an diesem Punkt zu Ende.

Wie in der Lobby, ist auch im Spiel ein **Chat** eingebaut, indem sich die Spieler unterhalten können. Die wichtigste Funktion des Chat ist die Überprüfung der eingegebenen Begriffe. Die Begriffe müssen exakt richtig geschrieben werden. Groß- und Kleinschreibung spielt jedoch keine Rolle (case-insensitiv).

Wenn ein Begriff erraten wurde, wird dies im Chat angezeigt. Falls bis zum Ende des Countdowns (nach 65 Sekunden) das Wort nicht erraten wurde, erscheint im Chat „*Keiner hat das Wort erraten, (das Wort war X)*“. Der nächste Spieler ist am Zug.

In der Mitte des Fensters ist das **Spielfeld** platziert. Es besteht aus 24 Ratefeldern, 1 Start und 1 Zielfeld. Die Felder tragen abwechselnd die Symbole *Stift* (Zeichnen), *Mikro* (Sprechen, Erklären) und *Webcam* (Pantomime). Die Kegel stehen zu Spielbeginn am Startfeld.

## Spielablauf

Die Teams ziehen abwechselnd eine Karte (diese wird ihnen automatisch vom Server zugeteilt und angezeigt). Auf dieser befindet sich ein Begriff, welcher pantomimisch, sprachlich oder zeichnerisch dem Teammitglied erklärt werden muss (Abb. 8).



Abbildung 8: SPELKARTE

Auf welche Art nun erklärt werden muss, ist auf der Karte ersichtlich. Auf der Karte befinden sich die gleichen Symbole wie am Spielfeld

Die Symbole:

- **Stift** der Begriff muss zeichnerisch – über ein virtuelles Zeichenbrett dargestellt werden
- **Mikro** der Begriff muss sprachlich – also über das Headset – Mikro erklärt werden
- **Webcam** der Begriff muss pantomimisch – über Webcam - dargestellt werden

Außerdem befindet sich auf jeder Karte eine Punkteanzahl. Wenn der Teampartner den Begriff errät, wird der Kegel um diese Punkteanzahl nach vorne bewegt. Scheint bei der Punkteanzahl eine 6 auf, so dürfen alle Spieler mitraten.

Zusätzlich besteht einmal pro Runde die Möglichkeit einen Begriff zu tauschen, falls dieser schwer darzustellen ist. Mit dem Button „neue Karte“ bekommt der aktuelle Spieler einen neuen Begriff, dieser muss dann dargestellt werden.

Hat sich der Spieler überlegt, wie er das Wort darstellen will, so kann er mit dem Button „Zeit starten“ die neue Spielrunde starten.

Je nach Kategorie wird nun ein anderes Fenster erscheinen und der Spieler kann mit dem Erklären beginnen.

Im diesem Fenster kann der Spieler durch das Symbol am linken oberen Eck erkennen, um welche Kategorie es sich handelt. Außerdem steht darunter welcher Spieler nun zum Erklären / Zeichnen / Pantomime dran ist, und ob er mitraten darf oder nicht.

Bei dem Spieler, der gerade zum Erklären an der Reihe ist, erscheint zusätzlich der darzustellende Begriff. Der aktuelle Spieler hat nun 65 Sekunden Zeit, seinen Begriff darzustellen. Der Countdown zeigt die übrige Zeit an.



## Kategorie Zeichnen

Der Zettel dient als virtuelles Zeichenbrett. Mit Hilfe der gedrückten linken Maustaste kann der aktuelle Spieler zu zeichnen beginnen. Mit Klick auf den Radiergummi wird das Zeichenboard gelöscht.

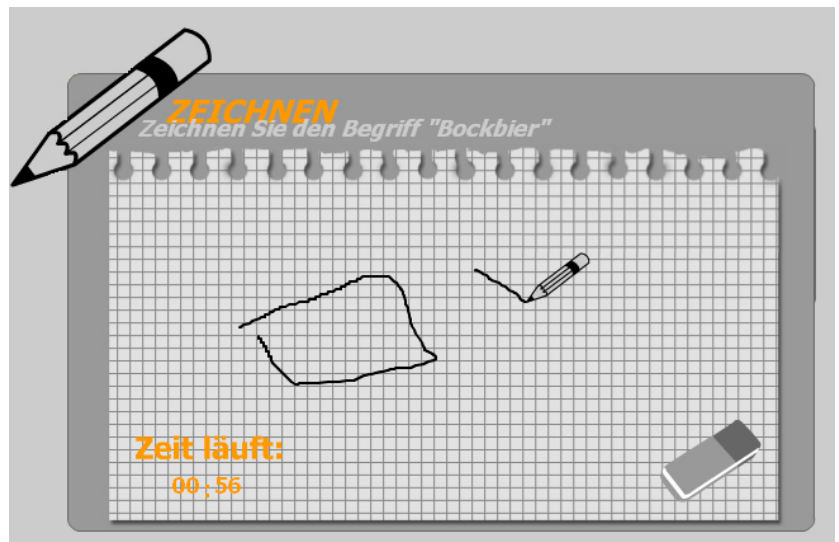


Abbildung 9: ZEICHNEN

## Kategorie Pantomime

Hier wird der Videostream vom aktuellen Spieler übertragen und angezeigt. Dieser Spieler hört alle anderen Spieler, kann jedoch selbst nicht mit den Spielern sprechen. Ziel ist es, den Begriff durch Pantomime zu vermitteln.

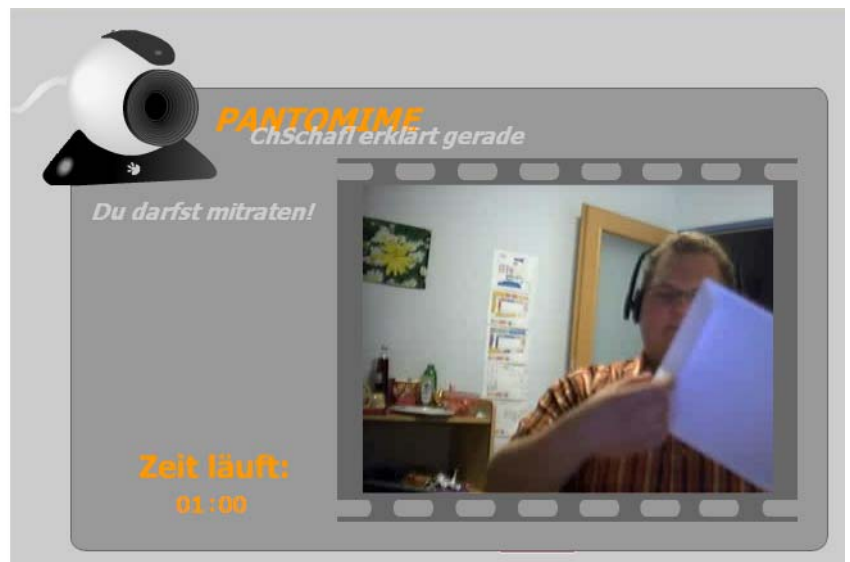


Abbildung 10: PANTOMIME

## Kategorie Erklären

In dieser Kategorie muss der aktuelle Spieler versuchen, den Begriff mündlich zu erklären. Er darf dabei natürlich den gesuchten Begriff nicht aussprechen.



Abbildung 11: ERKLÄREN / SPRECHEN



Während des Spiels kann immer gesprochen werden. Nur jener Spieler, der gerade erklären muss, ist für die anderen Mitspieler unhörbar. Trotzdem hört er die Gespräche der anderen User.

Der Mitstreiter kann nun den Begriff erraten, indem er das Wort in den Chat schreibt. Sollte das Wort erraten werden, wird im Chat „*Spieler X hat das Wort erraten*“ ausgegeben, der Kegel fährt die entsprechende Punkteanzahl nach vorne.



Abbildung 12: SPIELBRETT

Nachdem der Begriff erraten wurde, oder die Zeit abgelaufen ist, zieht das gegnerische Team erneut eine Karte.

Gewonnen hat jenes Team, das als erstes das Ziel erreicht.

Viel Spaß beim Spiel wünscht



**Das Xplain-Entwickler-Team:** hinten von links nach rechts: Markus Klopff, Christian Schafleitner, vorne von links nach rechts: Michael Hurnaus, Verena Lugmayr