

# BUZZINGA

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>KATEGORIEN AUF BUZZINGA-KONSOLE ÜBERTRAGEN</b>	<b>1</b>
<b>DATEIEN FÜR IMPORT VORBEREITEN</b>	<b>2</b>
<b>ÜBERTRAGUNG AUSFÜHREN</b>	<b>2</b>
<b>HARDWARE ANSCHLIEßEN</b>	<b>3</b>
<b>KATEGORIEN VON BUZZINGA-KONSOLE ENTFERNEN</b>	<b>3</b>
<b>SPIEL STARTEN</b>	<b>3</b>
<b>NAMEN DER SPIELER EINGEBEN</b>	<b>3</b>
<b>EINSTELLUNGEN VORNEHMEN</b>	<b>4</b>
SOUNDS AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN	4
SPIELMODUS ÄNDERN	4
<b>KATEGORIE AUSWÄHLEN</b>	<b>4</b>
<b>SPIEL STARTEN</b>	<b>4</b>
<b>SPIELEN</b>	<b>4</b>
ROLLEN	5
SPIELBEGINN	5
BUZZERN	5
LÖSUNG UND PUNKTEVERGABE	5
SPIELENDEN	6
<b>UPDATES</b>	<b>6</b>

## KATEGORIEN AUF BUZZINGA-KONSOLE ÜBERTRAGEN

Die Bild- und Audiodateien für die Spielkategorien werden am PC vorbereitet und per USB auf die Buzzinga-Konsole übertragen.

## DATEIEN FÜR IMPORT VORBEREITEN

Es existieren zwei Spielarten auf der Buzzinga-Konsole:

- Bilderrätsel
- Audiorätsel

Auf der obersten Ebene des USB-Mediums müssen die Ordner *Bilder* (für Bilderrätsel) und *Audio* (Audiorätsel) angelegt werden.

In diesen Ordnern müssen Unterordner für die einzelnen Spielkategorien angelegt werden, die jeweils nach der Kategorie benannt sind.

Beispiel: Für die Bilderrätsel-Kategorie *Wer ist das?* wird der Ordner *Wer ist das?* im Ordner *Bilder* angelegt.

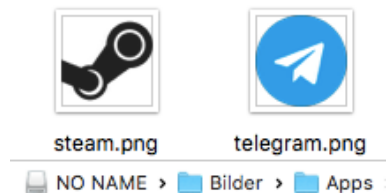
Die einzelnen Bild- bzw. Audiodateien werden im jeweiligen Kategorien Ordner abgelegt. Die Dateien müssen jeweils nach der jeweiligen Lösung benannt werden.

Zulässige Formate für Bilddateien sind: .png, .jpg, .bmp.

*Hinweis: Bei Bilddateien im .png-Format kommt es regelmäßig zur Invertierung der Hintergrundfarbe. Ein ursprünglich weißer oder transparenter Hintergrund wird im Spiel schwarz dargestellt.*

Zulässige Formate für Audiodateien sind: .mp3, .wav.

Für die Bilderrätsel-Kategorie *Apps* sähe die vorbereitete Struktur wie folgt aus:



Die Dateien „steam.png“ und „telegram.png“ liegen im Ordner „Apps“, dieser wiederum im Ordner „Bilder“, welcher sich auf der obersten Ebene des USB Mediums „NO NAME“ befindet.

## ÜBERTRAGUNG AUSFÜHREN

Starte die Buzzinga-Konsole und öffne das Menü *Kategorien*.

Verbinde das USB Medium mit den Spieldateien mit der Buzzinga-Konsole.

Klicke auf das *USB-Symbol* (🔌), um den Importvorgang zu starten.

Während des Importvorgangs weist die Statusleiste (unten links) *Importiere Dateien* aus.

Nach abgeschlossenem Importvorgang weist die Statusleiste *Bilder/Sounds erfolgreich importiert* aus und pro importierter Spielkategorie ist eine neue Schaltfläche mit dem jeweiligen Kategorienamen entstanden.

*Hinweis: Grundsätzlich ist es möglich, eine Vielzahl von Daten in unterschiedlichen Spielarten und Kategorien gleichzeitig auf die Buzzinga-Konsole zu übertragen. Die Wahrscheinlichkeit einer stabilen und verlustfreien Übertragung erhöht sich jedoch, indem man die Datenmenge bei der jeweiligen Übertragung reduziert.*

*Hinweis: Beim Import wird überprüft, ob die vorbereiteten Kategorien auf dem USB Medium bereits auf der Buzzinga-Konsole existieren. Sofern eine Kategorie bereits existiert, wird je Spieldatei überprüft, ob diese bereits auf der Buzzinga-Konsole existiert, sodass nur Spieldateien ergänzt werden, die noch nicht bereits existieren.*

*Hinweis: Der verfügbare Speicherplatz auf der Buzzinga-Konsole wird im Menü „Kategorien“ unten rechts prozentual dargestellt.*

## HARDWARE ANSCHLIEßEN

Schließe die Buzzinga-Konsole per Mini-USB-Anschluss und Netzteil an eine Stromquelle an.

Stelle per HDMI eine Verbindung zu einem Bildschirm her.

Verbinde Tastatur, Maus und Buzzer per USB mit der Buzzinga-Konsole.

Stelle sicher, dass die SD-Speicherkarte mit dem Buzzinga Betriebssystem im SD-Kartenslot der Konsole eingeschoben ist.


## KATEGORIEN VON BUZZINGA-KONSOLE ENTFERNEN

Um nicht mehr benötigte Kategorien und die zugehörigen Dateien von der Konsole zu löschen und somit Speicherplatz für neue Kategorien zu schaffen, existiert eine Löschfunktion.

Rufe das Menü *Kategorien* auf.

Aktiviere die Auswahl der zu löschenden Kategorien über das *Mülleimer-Symbol* ().

Klicke auf die zu löschenden Kategorien (Mehrfachauswahl möglich). Die zu löschenden Kategorien färben sich rötlich ein.

Zur Bestätigung des Löschvorgangs wähle das *Müllabfuhr-Symbol* (.

## SPIEL STARTEN

Voraussetzung zum Starten eines Spiels ist eine verbundene Tastatur und ein verbundenes Set an Buzzern.

Sofern die Buzzer nicht verbunden sind, weist die Statusleiste beim Versuch das Spiel zu starten *Kein Buzzer verbunden* aus.

## NAMEN DER SPIELER EINGEBEN

Die Namen der Spieler werden im Hauptmenü angegeben.

Klicke mit der Maus auf eines der vier Namenfelder. Hierdurch wird der zuvor eingegebene Name zurückgesetzt. Das aktive Feld erhält eine rote Umrandung.

Nutze die Tastatur, um die Namen einzugeben.

Klicke mit der Maus in das nächste Namensfeld, um weitere Namen anzugeben.

## EINSTELLUNGEN VORNEHMEN

Öffne das Menü *Einstellungen*, um Einstellungen vorzunehmen.

## SOUNDS AKTIVIEREN/DEAKTIVIEREN

Standardmäßig sind Töne aktiviert, die im Spiel ertönen, wenn ein Buzzer betätigt wird oder der Countdown zur Nennung der Lösung abzulaufen droht.

Klicke per Maus auf den Toggle, um Töne zu aktivieren/deaktivieren.

## SPIELMODUS ÄNDERN

Standardmäßig ist ein Spiel beendet, sobald die letzte Datei der Kategorie gespielt wurde. Dies wird durch den Modus *Alle Dateien* dargestellt.

Soll ein Spiel automatisch beendet werden, wenn ein Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht hat, wird der Modus-Toggle auf *Punkte* umgestellt.

In diesem Fall erscheint eine Anzeige, die die Anzahl der Punkte darstellt, bei dessen Erreichen durch einen Spieler das Spiel automatisch beendet wird.

Nutze die Schaltflächen + und -, um die Punktzahl zu ändern.

## KATEGORIE AUSWÄHLEN

Wähle zunächst im Hauptmenü über den Spielart-Toggle aus, ob du ein Audiorätsel oder ein Bilderrätsel spielen möchtest.

Wähle anschließend *Kategorien*.

Du findest dich in der Auswahl der Kategorie wieder, die nach der zuvor ausgewählten Spielart gefiltert ist.

Navigiere ggf. über die Schaltfläche >> (unten rechts) durch die Seiten, bis die gewünschte Kategorie auswählbar ist.

Wähle die gewünschte Kategorie aus.

## SPIEL STARTEN

Wähle *Start* im Hauptmenü, nachdem du die gewünschte Kategorie ausgewählt hast.

## SPIELEN

Beim Start des Spiels werden ggf. zunächst Spieldateien konvertiert. Zielformat ist für Bilddateien immer .bmp, für Audiodateien immer .wav. Während des Konvertierungsvorgangs wird *loading...* auf dem Bildschirm dargestellt.

Ist die Konvertierung abgeschlossen, wird am oberen Bildrand zentral der Name der Kategorie dargestellt. Am oberen rechten Rand wird die Anzahl der Dateien dieser Kategorie angezeigt. Im Verlauf des Spieles wird hier hochgezählt, welche Datei aktuell gespielt wird.

Am rechten Rand werden die vier Spieler mit Namen und Punktestand, sowie dem Buzzer-Indikator dargestellt.

Im zentralen Bereich wird bei Bilderrätseln das Bild dargestellt.

Am unteren Rand werden die Lösungen abgebildet.

---

## ROLLEN

Während des Spiels wird zwischen den Rollen des Spielleiters und der Rolle der maximal vier Spieler unterschieden.

Der Spielleiter bedient die Tastatur, die Spieler bedienen jeweils einen Buzzer.

---

## SPIELBEGINN

---

### BILDER

Der Spielleiter startet das Spiel durch Drücken der ENTER-Taste. Das erste Bild erscheint auf dem Bildschirm.

---

### AUDIO

Der Spielleiter startet das Spiel durch Drücken der ENTER-Taste. Die erste Audiodatei wird abgespielt.

---

## BUZZERN

Der Spieler, der die Antwort zu kennen meint, buzzert mittels des roten runden Buzzers seines Controllers.

Der Spieler, der zuerst seinen Buzzer betätigt hat, ist an der roten Färbung seines Buzzer-Indikators ersichtlich.

Der Spieler, der zuerst gebuzzert hat, hat fünf Sekunden Zeit, seine Antwort zu nennen. Der zugehörige Countdown zählt am unteren rechten Bildrand herunter. Bei aktivierten Tönen wird dieser auch akustisch dargestellt.

Kennt kein Spieler die Antwort, kann der Spielleiter durch erneutes Drücken der ENTER-Taste die Spielrunde sperren. Dies wird optisch durch die vier roten X auf den Flächen der Buzzer-Indikatoren unterstrichen.

Hinweis: Bei Audiorätseln pausiert das Betätigen des Buzzers das Abspielen der Audiodatei. Das Einblenden der Lösung durch den Spielleiter setzt die Wiedergabe fort.

---

## LÖSUNG UND PUNKTEVERGABE

Nachdem ein Spieler gebuzzert hat und seine Antwort gegeben hat oder nachdem der Spielleiter die Spielrunde geschlossen hat, betätigt der Spielleiter erneut die ENTER-Taste, um die Lösung am unteren Bildrand einzublenden.

Sofern ein Spieler gebuzzert hat (Buzzer-Indikator ist weiterhin rot), kann der Spielleiter Punkte vergeben. Ist die Antwort nach Meinung des Spielleiters korrekt, kann dieser mittels der Taste *r* (richtig) positive Punkte vergeben. Durch mehrmaliges Betätigen der Taste *r* können pro Spielrunde mehrere Punkte vergeben werden.

Wurde keine oder eine falsche Antwort genannt, verteilt der Spielleiter mittels der Taste *f* negative Punkte. Ein Spieler kann potenziell eine negative Gesamtpunktzahl erreichen.

Hinweis: Eine Punktevergabe ist bereits vor Einblendung der Lösung möglich.

Durch erneutes Betätigen der ENTER-Taste wird die nächste Spielrunde eröffnet (nächstes Bild wird eingeblendet/nächster Sound wird abgespielt).

Hinweis: Die Reihenfolge der Darstellung der Dateien obliegt dem Zufallsprinzip.

---

## SPIELENDEN

Abhängig von den zuvor getätigten Einstellungen ist das Spiel beim Erreichen einer definierten Punktzahl durch einen Spieler beendet oder durch die Beendigung der letzten Spielrunde.

Nachdem die Lösung der letzten Spielrunde eingeblendet wurde, löst das erneute Betätigen der ENTER-Taste durch den Spielleiter die Darstellung des Gewinners/der Gewinner aus.

Anschließend führt ein Drücken der ESC-Taste zum Zurückkehren ins Hauptmenü.

## UPDATES

Sobald eine neue Version der Software verfügbar ist, kann dieses Update installiert werden.

Drücke ALT+F4 (unabhängig davon, in welchem Menü du dich befindest), um aus dem Spiel in die Kommandozeile zu wechseln.

Gebe den Befehl `git pull origin <branch>` ein und bestätige deine Eingabe mit ENTER. <branch> wird durch die Versionsnummer des Updates ersetzt, welche jeweils kommuniziert wird.

Nachdem das Update durchgeführt wurde, ist ein Neustart der Konsole notwendig.