

Wer wird Millionär – Handbuch

Wer wird Millionär – Moderatoren-Handbuch

Who Wants to Be a Millionaire – Host Manual

 Deutsch |  [English](#)

Inhaltsverzeichnis / Table of Contents

-  [Deutsche Version](#)
 - [Voraussetzungen](#)
 - [Admin-Panel Zugang](#)
 - [Installation](#)
 - [Spielmodus-Auswahl](#)
 - [Kamera \(Publikumsbildschirm\)](#)
 - [Unterbrochener Kandidat](#)
 - [Spielstart Schritt für Schritt](#)
 - [Tastenkürzel-Übersicht](#)
 - [Joker im Detail](#)
 - [Fastest Finger \(Multiplayermodus\)](#)
 - [Werbepause & Sendungsabschluss](#)
 - [Ansage & Hilfestellungen](#)
 - [Schnellreferenz](#)
-  [English Version](#)
 - [Requirements](#)
 - [Admin Panel Access](#)
 - [Installation](#)
 - [Game Mode Selection](#)
 - [Camera \(Audience Screen\)](#)
 - [Interrupted Candidate](#)
 - [Game Flow Step by Step](#)
 - [Keyboard Reference](#)
 - [Lifelines in Detail](#)
 - [Fastest Finger \(Multiplayer Mode\)](#)
 - [Ad Break & Show Closing](#)

- [Announcement & Hints](#)
- [Quick Reference](#)



Deutsche Version

Voraussetzungen

Was	Details
Betriebssystem	Windows 10 oder Windows 11 (64-Bit)
Runtime	.NET 8 Desktop Runtime für Windows x64
Internetverbindung	Erforderlich – Fragen, Audio und Spiellogik werden vom Server geladen
Server/Admin-Panel	Muss aktiv sein: https://millionaer.suchanek.saarland/

Hinweis:

Das Spiel selbst läuft nur als Client (Anzeigesystem).
Der Moderator steuert den Spielfluss ausschließlich über Tastatureingaben am Host-PC.

Admin-Panel Zugang

Das Admin-Panel ist unter folgender Adresse erreichbar:

<https://millionaer.suchanek.saarland/www-admin/login.php>

Rollen

Das Portal unterscheidet zwei Rollen:

Rolle	Wer?	Zugang
Administrator	Spielleiter / Betreiber	Vollzugriff auf alle Bereiche inkl. Fragenverwaltung, Lizenzen, Systemeinstellungen
Lizenznehmer	Registrierte Nutzer mit gültiger Lizenz	Live-Bereich: Joker, Werbepause, Moderatorhinweise

Als Lizenznehmer anmelden

1. Öffne die Login-Seite: <https://millionaer.suchanek.saarland/www-admin/login.php>

2. Gib deine **E-Mail-Adresse** und dein **Passwort** ein (aus der Willkommens-E-Mail nach Freigabe)
3. Klicke auf **Anmelden**

Tipp: Beim ersten Login empfiehlt es sich, über „**Passwort ändern**“ in der Seitenleiste ein eigenes Passwort zu vergeben.

Passwort vergessen?

Auf der Anmeldeseite gibt es den Link „**Passwort vergessen?**“. Nach Eingabe deiner E-Mail-Adresse wird ein temporäres Passwort (gültig 1 Stunde) per E-Mail zugeschickt.

Was Lizenznehmer steuern können

Funktion	Beschreibung
Telefonjoker	Anruf-Simulation konfigurieren und steuern
Publikumsjoker	Abstimmungsergebnisse verwalten
50:50-Joker	Falsche Antworten per Live-Eingriff ausblenden
Werbepause	Unterbrechung starten und konfigurieren
Moderatorhinweise	Infotext auf dem Host-Bildschirm setzen

Installation

Schritt 1 – Herunterladen

Gehe auf die [Download-Seite](#) und lade die neueste ZIP-Datei herunter:

```
WerWirdMillionaeer-vX.X-win-x64.zip
```

Schritt 2 – Entpacken

Entpacke die ZIP-Datei in einen beliebigen Ordner auf dem PC (z. B. `C:\Spiele\WerWirdMillionaeer\`).

Schritt 3 – Starten

Starte die Anwendung per Doppelklick:

```
WerWirdMillionaeer.exe
```

Beim ersten Start erscheint ggf. eine Sicherheitsabfrage von Windows – klicke auf „**Trotzdem ausführen**“.

Schritt 4 – Verbindung prüfen

Stelle sicher, dass der Server unter `https://millionaer.suchanek.saarland/` erreichbar ist und das Admin-Panel aktiv ist. Ohne Serververbindung kann kein Spiel gestartet werden.

Spielmodus-Auswahl

Beim Programmstart erscheint ein Auswahlfenster mit drei Spielmodi. Die Wahl legt fest, welche Fenster geöffnet werden und wer die Steuerung übernimmt.

Modus	Beschreibung	Fenster
Einzelspieler	Du spielst allein – kein Kandidat, kein Publikum im Raum. Du steuerst das Spiel selbst per Tastatur direkt am Spielerbildschirm.	Spieler + Publikum
Mehrspieler	Der Kandidat sitzt bei dir im Raum. Du moderierst über den separaten Host-Bildschirm . Alle Fenster laufen auf diesem Rechner.	Host + Spieler + Publikum
Fernspiel – Kandidat	Du bist der Kandidat. Der Moderator spielt auf einem anderen Rechner. Dieses Gerät zeigt Spielbrett und Publikumbildschirm und spiegelt den Spielstand alle 500 ms automatisch vom Server . Keine Tastatursteuerung auf diesem Gerät.	Spieler + Publikum

Hinweis Fernspiel: Der Moderator muss die Software im Modus **Mehrspieler** starten und das Spiel normal leiten. Das Kandidaten-Gerät verbindet sich automatisch mit dem laufenden Spiel und zeigt alle Änderungen (Fragen, Antworten, Auflösung, Joker) in Echtzeit an.

Kamera (Publikumbildschirm)

Die Software unterstützt ein Live-Kamerabild auf dem Publikumbildschirm. Die Kamera ist **standardmäßig aktiviert** – ist keine Kamera angeschlossen oder im Admin-Panel deaktiviert, ändert sich am Spielablauf nichts.

Wann und wie erscheint die Kamera?

Spielphase	Kameradarstellung
Startbildschirm & Regelbereich	Hintergrund – die Kamera läuft, sobald sie verbunden und aktiviert ist. Das Spielbrett wird nicht überlagert.

Spielphase	Kameradarstellung
Nach richtiger Antwort (alle Fragen)	Vollbild – die Kamera füllt den gesamten Publikumsbildschirm, überlagert von einer blauen Binde mit dem erspielten Betrag. Dieser Zustand hält bis zum nächsten SPACE-Druck.
Segment-Transition ab Frage 6 (Sicherheitsstufen)	Nebeneinander – Kamera erscheint rechts neben der Geldtabelle, eingeblendet beim ersten SPACE-Druck der Transition.
Während einer aktiven Frage	Kein Kamerabild – das Spielbrett hat Vorrang.

Einrichtung im Admin-Panel

- Admin-Panel öffnen: <https://millionaer.suchanek.saarland/wmm-admin/>
- „**Kameraeinstellungen**“ aufrufen
- Haken setzen/entfernen: **Kamera aktiviert**
- Kamera auswählen**: Die Seite listet automatisch alle erkannten Kameras auf. Klicke die gewünschte an – eine Live-Vorschau erscheint direkt im Browser. Wähle „**Automatisch**“, um immer die erste verfügbare Kamera zu nutzen.
- Klicke auf „**Aktivieren**“ – die Einstellung wird **sofort** vom laufenden Client übernommen, ein Neustart ist nicht erforderlich.

Hinweis: Ist das Spiel beim Öffnen der Kameraeinstellungen bereits gestartet, kann die Browser-Vorschau die Kamera nicht öffnen (sie wird bereits durch das Spiel verwendet). In diesem Fall: Spiel schließen → Kamera in der Seite auswählen → Spiel neu starten.

Eigene Kameraeinstellung pro Lizenz

Jeder Lizenznehmer kann seine Kamera **unabhängig** über seinen eigenen Admin-Zugang aktivieren, deaktivieren und auswählen. Die Einstellung gilt nur für die eigene Lizenz und überschreibt nicht die Einstellung anderer Nutzer. Administratoren steuern zusätzlich eine systemweite Kamerafreigabe, die für alle Nutzer gilt.

Hinweis: Wenn keine Kamera angeschlossen ist oder die Kamera im Admin-Panel deaktiviert wird, erscheint die blaue Gewinn-Schachtel wie bisher ohne Videobild.

Unterbrochener Kandidat

Wird **Q** (Sendungsabschluss) **zwischen zwei Fragen** gedrückt, speichert das Programm automatisch Namen und aktuelles Level des Kandidaten. Beim nächsten Spielstart wird dieser Kandidat wiederhergestellt:

- Das Host-Overlay zeigt einen Hinweis, z. B. „**► Fortsetzung: Max Mustermann (ab Frage 5)**“
- Im Regelmodus springt der Balken automatisch auf das gespeicherte Level

- Der Moderator kann den Balken in diesem Fall nicht manuell verschieben – er ist auf dem Level des unterbrochenen Kandidaten fixiert

Das ermöglicht es, eine Sendung zu unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt nahtlos weiterzumachen.

Spielstart Schritt für Schritt

Die gesamte Steuerung erfolgt über die Tastatur. Der Moderator (Host) bedient den PC. Der Kandidat sieht das Spielbrett auf einem separaten Bildschirm oder Projektor.

Voraussetzung: Beim Programmstart zuerst den **Spielmodus** auswählen (siehe [Spielmodus-Auswahl](#)). Die nachfolgende Beschreibung gilt für den Modus **Mehrspieler** (mit Host-Bildschirm). Im **Einzelspieler-Modus** entfällt der Host-Bildschirm; die Tastatursteuerung erfolgt direkt am Spielerbildschirm. Im **Fernspiel-Kandidat-Modus** gibt es keine Tastatursteuerung auf diesem Gerät.

Phase 1 – Sendungsbeginn

Taste I → Showintro startet (Moderator tritt auf, Musik beginnt)

Sobald die Show-Intro-Musik beginnt, spielt automatisch die **KI-Moderatorenansage**: Eine Off-Stimme kündigt den Moderator namentlich an. Musik und Applaus werden dabei leiser gedreht (Ducking) und kehren danach selbstständig zurück. Der Entrance-Sound startet unmittelbar nach Ende der Ansage.

Drücke **I** erneut, um den Eingang des Moderators manuell zu triggern (falls notwendig).

Phase 2 – Kandidat einladen (Hotseat-Intro)

Taste Leertaste → Kandidaten-Intro startet
(Kandidat wird auf dem Bildschirm eingeblendet,
Hotseat-Musik spielt)

Warte, bis die Sequenz vollständig abgespielt ist.

Phase 3 – Regeln & Geldbaum zeigen

Taste Leertaste → Geldbaum-Ansicht (Regelmodus)

Im Regelmodus:

Taste	Funktion
↑ / ↓	Orangen Balken im Geldbaum nach oben/unten bewegen
F1	Joker 1 (50:50) im Geldbaum hervorheben / Ping
F2	Joker 2 (Telefon-Joker) hervorheben / Ping
F3	Joker 3 (Publikumsjoker) hervorheben / Ping
F4 / F5	Spielvariante wechseln (z. B. mit oder ohne 4. Joker)
Leertaste	Regelmodus beenden → Spiel startet

Phase 4 – Spiel läuft (Fragen & Antworten)

Ab jetzt steuert die **Leertaste** den gesamten Enthüllungsfluss:

Leertaste → Fragetext einblenden
 Leertaste → Antwort A einblenden
 Leertaste → Antwort B einblenden
 Leertaste → Antwort C einblenden
 Leertaste → Antwort D einblenden

Sobald alle vier Antworten sichtbar sind:

Taste A / B / C / D → Antwort auswählen (Kandidat nennt seine Wahl)
 Taste Enter → Antwort bestätigen (Endgültig! Musik & Auflösung starten)

Wichtig: Enter ist unwiderruflich. Die Antwort kann erst nach Auswahl (A/B/C/D), aber vor Enter nochmals geändert werden.

Nach einer falschen Antwort oder einem freiwilligen Ausstieg

Sobald die richtige Antwort eingeblendet ist, läuft der Abschluss **vollautomatisch** ab:

1. Der „Kandidat verlässt“-Sound (ca. 9 Sekunden) startet automatisch.
2. Wenn der Sound endet, werden **alle Bildschirme** (Moderationsbildschirm, Kandidatenbildschirm, Zuschauerbildschirm) automatisch zurückgesetzt.

3. Ab diesem Moment kann sofort eine **neue Runde** gestartet werden (nächsten Kandidaten einladen).

Es ist **keine Leertaste** mehr nötig, um das Board nach einer Auflösung zurückzusetzen.

Zwischen den Fragen

Taste	Funktion
I	Kandidaten-Info-Overlay ein-/ausblenden
G	Geldbaum für das Publikum ein-/ausblenden
P	Applaus ein-/ausschalten
W	Werbepause starten
Q	Sendungsabschluss einleiten (nur zwischen Fragen verfügbar)

Tastenkürzel-Übersicht

Allgemeine Steuerung

Taste	Phase	Funktion
I	Vor Spielstart	Showintro / Moderator-Eingang starten
I	Während Spiel	Kandidaten-Info-Overlay togglen
I	Nach Sendungsende	Neue Sendung von vorne starten
A	Multiplayer, vor FF-Runde	Kandidatenvorstellung starten (Publikumsbildschirm)
Leertaste	Nach Kandidatenvorstellung	Fastest-Finger-Board einblenden, Leseschleife starten
Leertaste	Hotseat-Intro (Einzelspieler)	Kandidaten-Intro starten (Phase 2)
Leertaste	Nach Kandidaten-Intro	Regelmodus / Geldbaum öffnen (Phase 3)
Leertaste	Im Regelmodus	Spiel starten, Lichter aus (Phase 4)
Leertaste	Während Frage	Nächstes Element enthüllen (Frage → A → B → C → D)
A	Antwortphase aktiv	Antwort A auswählen

Taste	Phase	Funktion
B	Antwortphase aktiv	Antwort B auswählen
C	Antwortphase aktiv	Antwort C auswählen
D	Antwortphase aktiv	Antwort D auswählen
Enter	Nach Antwortauswahl	Antwort final bestätigen
G	Jederzeit	Geldbaum-Ansicht für Publikum togglen
P	Jederzeit	Applaus ein-/ausschalten (Anzeige als Moderatorhinweis)
S	Während Frage	Freiwilliger Ausstieg des Kandidaten
W	Zwischen Fragen	Werbepause starten/fortsetzen
Q	Zwischen Fragen	Sendungsabschluss einleiten
Num+	Jederzeit	Lautstärke um 10 % erhöhen (0–100 %; Anzeige als Moderatorhinweis)
Num–	Jederzeit	Lautstärke um 10 % verringern (0–100 %; Anzeige als Moderatorhinweis)
H	Aktiver Admin-Hinweis (nach Spielstart)	Antwort auf Moderatorhinweis schreiben und senden

Joker-Tasten

Taste	Joker	Beschreibung
F1	50:50	Zwei falsche Antworten werden ausgeblendet
F2	Telefon-Joker	Anruf bei einem Experten (Audio-gestützt)
F3	Publikumsjoker	Publikum stimmt ab (Balkendiagramm erscheint)
F4	Switch / Live-Audience	Je nach Spielvariante: Frage wechseln oder Live-Publikumsjoker starten
F4 (2. Druck)	Live-Audience beenden	Nur wenn Live-Audience-Joker aktiv ist

Regelmodus-Tasten

Taste	Funktion
↑	Balken im Geldbaum nach oben
↓	Balken im Geldbaum nach unten
F1	Joker-1-Icon anpingen
F2	Joker-2-Icon anpingen
F3	Joker-3-Icon anpingen
F4	Spielvariante wechseln (Standard ↔ Alternativ)
F5	Weitere Variante (falls vorhanden)
Leertaste	Regelmodus verlassen, Spiel starten

Joker im Detail

F1 – 50:50 Joker

Das Spiel blendet zwei der vier falschen Antworten aus. Es bleiben die richtige Antwort und eine falsche Antwort übrig. Der Kandidat muss nun zwischen zwei Optionen wählen.

Anwendung: F1 drücken (nur wenn Alle vier Antworten sichtbar und Joker noch verfügbar).

F2 – Telefon-Joker

Der Telefon-Joker startet eine vorbereitete oder live abgewickelte Telefonsequenz. Die Musik pausiert, der Anruf-Sound läuft. Nach dem Gespräch kehrt der Moderator zur Frage zurück.

Anwendung: F2 drücken.

F3 – Publikumsjoker

Das Publikum stimmt ab. Ein Balkendiagramm mit den prozentualen Stimmen erscheint auf dem Spielbrett. Der Kandidat sieht, welche Antwort das Publikum favorisiert.

Anwendung: F3 drücken.

F4 – Switch-Joker oder Live-Audience-Joker

Je nach Konfiguration der Spielvariante:

- **Switch-Joker:** Die aktuelle Frage wird durch eine neue ersetzt. Die bereits gesehene Frage gilt als verbraucht.
- **Live-Audience-Joker:** Das Live-Publikum kann über ein webbasiertes Voting-Tool abstimmen. Der Joker läuft so lange, bis **F4** ein zweites Mal gedrückt wird.

Anwendung: **F4** drücken (startet Joker). Bei Live-Audience: **F4** erneut drücken (beendet Joker).

Fastest Finger (Multiplayermodus)

Im Multiplayermodus wird zunächst ein **Fastest-Finger-Rundespiel** gespielt, um zu ermitteln, wer in den Hotseat kommt.

Kandidatenformular (vor dem Spiel ausfüllen)

Bevor das Spiel beginnt, füllt jeder Kandidat das Online-Formular auf seinem eigenen Gerät aus:

<https://millionaer.suchanek.saarland/contestant.php>

Feld	Pflicht	Beschreibung
Name	✓	Vor- und Nachname
Wohnort	✓	Stadt oder Ort
Gewinnzweck	✓	Wofür würde der Kandidat das Preisgeld verwenden?
Geburtsdatum	–	TT.MM.JJJJ
Familienstand	–	z. B. ledig, verheiratet
Begleitung	–	Name der mitgebrachten Person
Hobbys	–	Freitext

Die Angaben werden serverseitig gespeichert und erscheinen automatisch bei der **Kandidatenvorstellung** (Taste **A** im Multiplayermodus) auf dem Publikumsbildschirm. Es können bis zu **6 Kandidaten** gleichzeitig gespeichert sein; ältere Einträge werden bei einem siebten Eintrag automatisch verdrängt.

Hinweis: Das Formular bleibt nach dem Absenden gespeichert und wird erst durch den Knopf „**Formular leeren**“ (sichtbar nach dem Absenden) oder durch eine neue Eingabe überschrieben.

Ablauf

Taste A → Kandidatenvorstellung starten
 (Publikumbildschirm: Name + Wohnort jedes Kandidaten
 erscheinen nacheinander mit Musik & Applaus, ~3 s pro Kandidat)

--- Vorstellung läuft automatisch ab ---

Leertaste → Fastest-Finger-Board einblenden (Leseschleife beginnt)

Leertaste → Frage einblenden (nur Fragetext sichtbar)

Leertaste → Antworten aufdecken + 20-Sekunden-Timer startet automatisch
 (Kandidaten geben ihre Reihenfolge am eigenen Gerät ein)

--- Timer läuft automatisch ab ---

Leertaste → 1. richtige Antwort aufdecken

Leertaste → 2. richtige Antwort aufdecken

Leertaste → 3. richtige Antwort aufdecken

Leertaste → 4. richtige Antwort aufdecken

Leertaste → Gewinner-Sound + Gewinner-Einblendung

Leertaste → Overlay ausblenden → Hotseat-Intro beginnt

Hinweis: Während die Kandidatenvorstellung läuft, sind **alle Tasten gesperrt**.

Erst wenn das Overlay verschwunden ist, ist die Leertaste wieder aktiv.

Kandidaten-Eingabe (am Kandidaten-Gerät)

Taste	Funktion
A / B / C / D	Antwort-Buchstaben in gewünschter Reihenfolge tippen
Backspace	Letzten Buchstaben entfernen
Enter	Reihenfolge absenden

Hinweis: Nach Ablauf des Timers sind keine Eingaben mehr möglich.

Werbepause & Sendungsabschluss

Werbepause

Taste W → Werbepause-Sequenz starten

Taste W → Werbepause beenden, Spiel fortsetzen

Die Werbepause blendet das Spielbrett aus und spielt eine Übergangssequenz.

Sendungsabschluss

Taste **Q** → Closing-Sequenz einleiten

Q ist nur verfügbar, wenn mindestens eine Frage gestellt wurde und keine Antwort aktiv ausgewählt wird. Nach dem Abschluss kann mit **I** eine neue Sendung gestartet werden.

Ansage & Hilfestellungen

Moderatorenansage beim Einzug

Beim Sendungsstart spricht eine **KI-Off-Stimme** den Moderator namentlich an (z. B. „Herzlich willkommen – Ihr Moderator: [Name]!“). Die Ansage startet automatisch synchron zur Show-Intro-Musik und läuft vollständig ohne Tastendruck ab.

Konfiguration im Admin-Panel:

1. Im Admin-Panel anmelden: <https://millionaer.suchanek.saarland/wmm-admin/login.php>
2. Im Seitenmenü „**Ansage & Hilfestellungen**“ öffnen
3. **Ansage aktivieren** (Haken setzen)
4. **Name des Moderators** eintragen – leer lassen, um den Namen aus der Lizenzregistrierung zu verwenden
5. **Anrede** wählen: Moderator (er) oder Moderatorin (sie)
6. Optional: **Direkteingabe** – einen festen Text eingeben, der immer exakt so gesprochen wird (Platzhalter {name} und {titel} möglich)
7. Auf „**Speichern**“ klicken

Kurzeinstellung: Im Live-Bereich („**Live-Eingriff**“ → Tab „**Ansage**“) lassen sich Aktivierung, Name und Direkteingabe auch direkt vor oder während der Sendung schnell anpassen, ohne die Hauptkonfigurationsseite aufzurufen.

Moderatorhinweise (Live-Overlay)

Im Live-Bereich des Admin-Panels kann der Lizenznehmer jederzeit eine kurze Textnachricht an den Host-Bildschirm schicken. Der Hinweis erscheint als Overlay auf dem Moderatoren-PC – **unsichtbar für Kandidat und Publikum**.

Typische Anwendungsfälle:

- Nachricht vom Regie-Team (z. B. „Noch 5 Minuten Sendezeit!“)
- Kurzinfo zum nächsten Kandidaten

- Erinnerung an eine Sonderfrage oder Änderung im Ablauf
- Technische Hinweise während der laufenden Sendung

Bedienung:

1. Im Admin-Panel als Lizenznehmer anmelden: <https://millionaer.suchanek.saarland/www-admin/login.php>
2. Im Seitenmenü „**Ansage & Hilfestellungen**“ öffnen (oder „**Live-Eingriff**“ → Tab „**Hinweis**“)
3. Den gewünschten Text ins Eingabefeld eintragen
4. Auf „**Senden**“ klicken – der Hinweis erscheint sofort auf dem Host-Bildschirm

Hinweis: Der angezeigte Text bleibt so lange sichtbar, bis er im Admin-Panel gelöscht oder überschrieben wird. Er ist ausschließlich auf dem Host-PC sichtbar – nicht auf dem Kandidaten- oder Publikumbildschirm. Admin-Hinweis und Joker-Hinweise haben **jeweils eine feste Position** (oben/unten) und verschieben sich nicht gegenseitig; es gibt keinen sichtbaren Scrollbalken.

Antwort auf Moderatorhinweise

Solange ein **aktiver Admin-Hinweis** auf dem Moderationsbildschirm angezeigt wird (nach Spielstart, nicht während Intro oder Hauptmenü), kann der Spieler **diskret darauf antworten**:

Taste	Funktion
H	Antwortmodus starten – blinkender Cursor erscheint direkt unter dem Hinweistext
Tippen	Antworttext eingeben (kein separates Textfeld)
Enter	Antwort an den Admin senden
Esc	Antwort abbrechen

Nach dem Senden erscheint kurz die Bestätigung „**✓ Antwort gesendet**“ (bzw. „**✗ Senden fehlgeschlagen**“) im **oberen Hinweis-Slot** direkt unter dem Admin-Text. Joker-Hinweise bleiben im **unteren Slot** an fester Position.

Hinweis: Die Antwort ist nur möglich, solange der Admin-Hinweis aktiv ist. Wird der Hinweis gelöscht, endet der Antwortmodus sofort. Die Rückmeldung erscheint im Admin-Panel unter „**Ansage & Hilfestellungen**“ (sobald die Server-API aktiv ist).

Tutorial-Hinweise

Auf der gleichen Seite befindet sich ein Schalter „**Tutorial-Hinweise**“. Wenn aktiviert, erscheinen kontextsensitive Tasten-Guides auf dem Moderationsbildschirm, die in jeder Spielphase die aktuell relevanten Tasten einblenden (z. B. **I** → Intro starten , **LEERTASTE** → Einblenden , **ENTER** → Bestätigen). Ein manuell gesendeter Web-Hinweis hat immer Vorrang und überdeckt die Tutorial-Hinweise solange er aktiv ist.

Schnellreferenz

SCHNELLREFERENZ – TASTENKÜRZEL	
I	Showintro / Neues Spiel
LEERTASTE	Weiter (alles – Intro, Enthüllung...)
A B C D	Antwort auswählen
ENTER	Antwort bestätigen (unwiderruflich!)
F1	Joker: 50:50
F2	Joker: Telefon
F3	Joker: Publikum
F4	Joker: Switch / Live-Audience
G	Geldbaum für Publikum togglen
W	Werbepause
H	Auf Admin-Hinweis antworten (wenn aktiv)
Q	Sendungsende einleiten

English Version

Requirements

What	Details
Operating System	Windows 10 or Windows 11 (64-bit)
Runtime	.NET 8 Desktop Runtime for Windows x64
Internet Connection	Required – questions, audio, and game logic are loaded from the server
Server / Admin Panel	Must be active: https://millionaer.suchanek.saarland/

Note: The application is the display client only.
The host (moderator) controls the entire game flow via keyboard on the host PC.

Admin Panel Access

The admin panel is available at:

<https://millionaer.suchanek.saarland/wwm-admin/login.php>

Roles

The portal has two roles:

Role	Who?	Access
Administrator	Game host / operator	Full access to all areas including question management, licenses, system settings
Licensee	Registered users with a valid license	Live section: lifelines, ad break, host notes

Logging in as a Licensee

1. Open the login page: <https://millionaer.suchanek.saarland/wwm-admin/login.php>
2. Enter your **email address** and **password** (from the welcome email after approval)
3. Click **Anmelden** (Sign in)

Tip: On first login, it is recommended to set a personal password via **"Passwort ändern"** (Change Password) in the sidebar.

Forgot your password?

Use the **"Passwort vergessen?"** (Forgot password?) link on the login page. Enter your email address and a temporary password valid for 1 hour will be sent to you.

What Licensees can control

Feature	Description
Telefonjoker	Configure and run the phone lifeline simulation
Publikumsjoker	Manage audience poll results
50:50-Joker	Hide wrong answers via live override
Werbepause	Start and configure the ad break
Moderatorhinweise	Set host notes on the host screen

Installation

Step 1 – Download

Go to the [download page](#) and download the latest ZIP file:

```
WerWirdMillionae-r-vX.X-win-x64.zip
```

Step 2 – Extract

Extract the ZIP file to any folder on the PC (e.g. `C:\Games\WerWirdMillionae-r\`).

Step 3 – Launch

Double-click to start:

```
WerWirdMillionae-r.exe
```

On first launch, Windows may show a security prompt — click **"Run anyway"**.

Step 4 – Check Connection

Make sure the server at `https://millionae-r.suchane-k.saa-rland/` is reachable and the admin panel is active. No game can be started without a server connection.

Game Mode Selection

When the application launches, a selection window appears with three game modes. Your choice determines which windows open and who controls the game.

Mode	Description	Windows
Single Player	You play alone — no contestant, no audience in the room. You control the game yourself via keyboard on the contestant screen.	Contestant + Audience
Multiplayer	The contestant is in the room with you. You host via the separate Host screen . All windows run on this PC.	Host + Contestant + Audience

Mode	Description	Windows
Remote Candidate	You are the contestant. The host runs the game on a separate PC. This device shows the game board and audience screen and automatically mirrors the game state from the server every 500 ms . No keyboard control on this device.	Contestant + Audience

Note (Remote Candidate): The host must launch the software in **Multiplayer** mode and run the game normally. The candidate device connects automatically to the running game and reflects all changes (questions, answers, reveal, lifelines) in real time.

Camera (Audience Screen)

The software supports a live camera image on the audience screen. The camera is **enabled by default** — if no camera is connected or the camera is disabled in the admin panel, the game flow is unchanged.

When and how does the camera appear?

Game phase	Camera display
Start screen & Rules Mode	Background – the camera runs as soon as it is connected and enabled. The game board is not overlaid.
After a correct answer (all questions)	Full screen – the camera fills the entire audience screen, overlaid with a blue banner showing the earned amount. This state holds until the next Spacebar press.
Segment transition from question 6 onwards (safety levels)	Side by side – camera appears to the right of the money ladder, shown on the first Spacebar press of the transition.
While a question is active	No camera image – the game board takes priority.

Setup in the Admin Panel

1. Open the admin panel: <https://millionaer.suchanek.saarland/wmm-admin/>
2. Navigate to **"Kameraeinstellungen"** (Camera Settings)
3. Check or uncheck: **Kamera aktiviert** (Camera enabled)
4. **Select your camera:** The page automatically lists all detected cameras. Click the one you want — a live preview appears directly in the browser. Choose **"Automatisch"** (Automatic) to always use the first available camera.
5. Click **"Aktivieren"** (Activate) – the setting is picked up **immediately** by the running client; no restart required.

Note: If the game is already running when you open Camera Settings, the browser preview cannot open the camera (it is already in use by the game). In that case: close the game → select your camera on this page → restart the game.

Per-Licence Camera Setting

Each licensee can independently enable, disable, and select their camera via their own admin account. The setting applies only to their own licence and does not affect other users. Administrators also control a system-wide camera permission that applies to all users.

Note: If no camera is connected or the camera is disabled in the admin panel, the blue prize box will appear as before without a video feed.

Interrupted Candidate

If **Q** (show closing) is pressed **between two questions**, the software automatically saves the candidate's name and current level. When the next game starts, that candidate is restored:

- The host overlay displays a reminder, e.g. "► **Continuation: Max Mustermann (from Question 5)**"
- In Rules Mode, the bar automatically jumps to the saved level
- The moderator cannot move the bar manually in this state — it is fixed at the interrupted candidate's level

This allows a show to be paused and resumed seamlessly at a later point.

Game Flow Step by Step

All control is via keyboard. The host operates the PC. The contestant sees the game board on a separate screen or projector.

Prerequisite: Select a **game mode** when the application launches (see [Game Mode Selection](#)). The flow below applies to **Multiplayer** mode (with Host screen). In **Single Player** mode there is no Host screen; keyboard control runs on the contestant screen. In **Remote Candidate** mode there is no keyboard control on this device at all.

Phase 1 – Show Opening

Key I → Show intro starts (host enters, music begins)

Once the show intro music begins, the **AI host announcement** plays automatically: a voiceover announces the host by name. Music and applause are ducked during the announcement and then fade back in. The entrance

sound starts immediately after the announcement ends.

Press **I** again to trigger the host's entrance animation manually if needed.

Phase 2 – Invite Contestant (Hotseat Intro)

Spacebar → Contestant intro starts
(contestant is shown on screen, hotseat music plays)

Wait for the sequence to complete before proceeding.

Phase 3 – Show Rules & Money Ladder

Spacebar → Money ladder view (Rules Mode)

While in Rules Mode:

Key	Function
↑ / ↓	Move the orange highlight bar up/down the money ladder
F1	Ping / highlight Lifeline 1 (50:50) icon
F2	Ping / highlight Lifeline 2 (Phone) icon
F3	Ping / highlight Lifeline 3 (Audience) icon
F4 / F5	Switch game variant (e.g. with or without 4th lifeline)
Spacebar	Exit Rules Mode → game starts

Phase 4 – Game On (Questions & Answers)

From here, **Spacebar** drives the entire reveal flow:

Spacebar → Show question text
Spacebar → Reveal answer A
Spacebar → Reveal answer B

Spacebar → Reveal answer C

Spacebar → Reveal answer D

Once all four answers are visible:

Key A / B / C / D → Select an answer (contestant states their choice)

Key Enter → Confirm the answer (FINAL! Music & reveal begin)

Important: Enter is irreversible. The answer can still be changed after selecting (A/B/C/D) but before pressing Enter.

After a Wrong Answer or Voluntary Exit

Once the correct answer is revealed, the closing sequence runs **fully automatically**:

1. The "contestant leaving" sound (approx. 9 seconds) starts automatically.
2. When the sound ends, **all screens** (host/moderator, contestant, audience) are reset automatically.
3. From this point a **new round** can be started immediately (invite the next contestant).

No Spacebar press is needed to reset the board after a resolution.

Between Questions

Key	Function
I	Toggle contestant info overlay
G	Toggle money ladder view for the audience
W	Start an ad break
Q	Initiate show closing (only available between questions)

Keyboard Reference

General Controls

Key	Phase	Function
I	Before game start	Start show intro / host entrance
I	During game	Toggle contestant info overlay
I	After show end	Start a new show from the beginning
A	Multiplayer, before FF round	Start candidate introduction (audience screen)
Spacebar	After candidate introduction	Show Fastest Finger board, start read loop
Spacebar	Hotseat intro (single player)	Start contestant intro (Phase 2)
Spacebar	After contestant intro	Open Rules Mode / money ladder (Phase 3)
Spacebar	In Rules Mode	Exit rules, start game, lights down (Phase 4)
Spacebar	During question	Reveal next element (question → A → B → C → D)
A	Answers visible	Select answer A
B	Answers visible	Select answer B
C	Answers visible	Select answer C
D	Answers visible	Select answer D
Enter	After answer selection	Confirm answer (final)
G	Any time	Toggle audience money ladder view
P	Any time	Toggle audience applause on/off (shown as moderator hint)
S	During question	Candidate's voluntary exit
W	Between questions	Start / resume ad break
Q	Between questions	Initiate show closing
Num+	Any time	Increase volume by 10 % (0–100 %; shown as moderator hint)
Num–	Any time	Decrease volume by 10 % (0–100 %; shown as moderator hint)
H	Active admin note (after game start)	Reply to moderator hint

Lifeline Keys

Key	Lifeline	Description
F1	50:50	Two wrong answers are removed
F2	Phone a Friend	Call sequence starts (audio-supported)
F3	Ask the Audience	Audience votes; bar chart appears
F4	Switch / Live Audience	Depending on variant: replace question or start live audience voting
F4 (2nd press)	End Live Audience	Only when Live Audience lifeline is active

Rules Mode Keys

Key	Function
↑	Move money ladder bar up
↓	Move money ladder bar down
F1	Ping lifeline 1 icon
F2	Ping lifeline 2 icon
F3	Ping lifeline 3 icon
F4	Toggle game variant (Standard ↔ Alternative)
F5	Toggle additional variant (if available)
Spacebar	Exit Rules Mode and start game

Lifelines in Detail

F1 – 50:50

The game removes two of the four wrong answers. The contestant is left with the correct answer and one wrong answer.

Usage: Press F1 (only once all four answers are visible and the lifeline is still available).

F2 – Phone a Friend

The Phone lifeline starts a prepared or live call sequence. Music pauses; the call audio plays. After the conversation, the host returns to the question.

Usage: Press **F2** .

F3 – Ask the Audience

The audience votes. A bar chart with percentage results appears on the game board. The contestant can see which answer the audience favors.

Usage: Press **F3** .

F4 – Switch Question or Live Audience

Depending on the active game variant:

- **Switch Lifeline:** The current question is replaced with a new one. The seen question is considered used.
- **Live Audience Lifeline:** The live audience votes via a web-based tool. The lifeline runs until **F4** is pressed a second time.

Usage: Press **F4** (starts lifeline). For Live Audience: press **F4** again (ends lifeline).

Fastest Finger (Multiplayer Mode)

In multiplayer mode, a **Fastest Finger** round is played first to determine who sits in the hot seat.

Contestant Form (fill in before the game)

Before the game starts, each contestant fills in the online form on their own device:

<https://millionaer.suchanek.saarland/contestant.php>

Field	Required	Description
Name	✓	First and last name
City	✓	Town or city
Prize purpose	✓	What would the contestant do with the prize money?
Date of birth	–	DD.MM.YYYY

Field	Required	Description
Marital status	–	e.g. single, married
Companion	–	Name of person they brought along
Hobbies	–	Free text

The data is stored server-side and is shown automatically during the **candidate introduction** (key **A** in multiplayer mode) on the audience screen. Up to **6 contestants** can be stored at the same time; the oldest entry is dropped when a seventh is submitted.

Note: The form data persists after submission and is only cleared by clicking the **"Formular leeren"** (Clear form) button shown after submission, or by a new submission with the same name.

Flow

```

Key A      → Start candidate introduction
              (audience screen: each contestant's name + city appear
              one by one with music & applause, ~3 s each)
--- Introduction runs automatically ---
Spacebar   → Show Fastest Finger board (read loop begins)
Spacebar   → Show question (question text visible only)
Spacebar   → Reveal answers + 20-second timer starts automatically
              (contestants enter their order on their own device)
--- Timer runs and closes automatically ---
Spacebar   → Reveal 1st correct answer
Spacebar   → Reveal 2nd correct answer
Spacebar   → Reveal 3rd correct answer
Spacebar   → Reveal 4th correct answer
Spacebar   → Winner sound + winner display
Spacebar   → Hide overlay → hotseat intro begins

```

Note: All keys are **locked** while the candidate introduction is playing.
Only once the overlay has disappeared will Spacebar become active again.

Contestant Input (on contestant device)

Key	Function
A / B / C / D	Type answer letters in desired order
Backspace	Remove the last letter

Key	Function
Enter	Submit the order

Note: After the timer expires, no further input is accepted.

Ad Break & Show Closing

Ad Break

Key W → Start ad break sequence
Key W → End ad break, resume game

The ad break hides the game board and plays a transition sequence.

Show Closing

Key Q → Initiate closing sequence

Q is only available after at least one question has been asked and while no answer is actively being selected. After the closing, press I to start a new show.

Announcement & Hints

TTS Host Announcement

At show start, an **AI voiceover** announces the host by name (e.g. "Welcome — your host: [Name]!"). The announcement plays automatically in sync with the show intro music and requires no key press.

Configuration in the admin panel:

1. Log into the admin panel: `https://millionaer.suchanek.saarland/wmm-admin/login.php`
2. Select "**Ansage & Hilfestellungen**" (Announcement & Hints) in the sidebar
3. Check "**Ansage aktivieren**" (Enable announcement)
4. Enter the **host's name** – leave blank to use the name from the licence registration
5. Choose the **form of address**: Moderator (he) or Moderatorin (she)
6. Optional: **Direkteingabe** – enter a fixed text that will always be spoken exactly as written (placeholders {name} and {titel} available)

7. Click **"Speichern"** (Save)

Quick access: In the live section ("**Live-Eingriff**" → "**Ansage**" tab), the enable toggle, name, and custom text can be adjusted quickly just before or during the show.

Host Notes (Live Overlay)

In the admin panel's live section, the licensee can send a short text note to the host screen at any time. The note appears as an overlay on the host's PC – **invisible to the contestant and audience**.

Typical Use Cases:

- Messages from the production team (e.g. "5 minutes of airtime left!")
- Quick info about the next contestant
- Reminders about special questions or schedule changes
- Technical notes during the live show

How to Use:

1. Log into the admin panel as a licensee: `https://millionaer.suchanek.saarland/www-admin/login.php`
2. Select **"Ansage & Hilfestellungen"** in the sidebar (or "**Live-Eingriff**" → "**Hinweis**" tab)
3. Type the desired text into the input field
4. Click **"Senden"** (Send) – the note appears instantly on the host screen

Note: The displayed text stays visible until it is cleared or overwritten from the admin panel. It is only shown on the host PC – not on the contestant or audience screen. Admin notes and lifeline hints each use a **fixed slot** (top/bottom) and do not shift each other; there is no visible scrollbar.

Replying to Host Notes

While an **active admin note** is shown on the host screen (after game start, not during intro or main menu), the player can **reply discreetly**:

Key	Function
H	Start reply mode – a blinking cursor appears directly below the note text
Typing	Enter reply text (no separate text field)
Enter	Send reply to admin
Esc	Cancel reply

After sending, a brief confirmation "**✓ Antwort gesendet**" (or "**✗ Senden fehlgeschlagen**") appears in the **top hint slot** directly below the admin text. Lifeline hints remain in the **bottom slot** at a fixed position.

Note: Replies are only possible while the admin note is active. If the note is cleared, reply mode ends immediately. The reply appears in the admin panel under **"Ansage & Hilfestellungen"** (once the server API is deployed).

Tutorial Hints

On the same page there is a **"Tutorial Hints"** toggle. When enabled, contextual key guides appear on the host screen showing the currently relevant keys for each game phase (e.g. `I → start intro` , `SPACE → reveal` , `ENTER → confirm`). A manually sent web note always takes priority and replaces the tutorial hint for as long as it is active.

Quick Reference

QUICK REFERENCE – KEYS	
I	Show intro / New game
SPACEBAR	Advance (everything – intro, reveal...)
A B C D	Select answer
ENTER	Confirm answer (irreversible!)
F1	Lifeline: 50:50
F2	Lifeline: Phone
F3	Lifeline: Audience
F4	Lifeline: Switch / Live Audience
G	Toggle audience money ladder
W	Ad break
H	Reply to admin note (when active)
Q	Initiate show closing