SkillGames.live

Eine Plattform für Online Spiele und Turniere

https://SkillGames.live

19. November 2026

Inhaltsverzeichnis

1 Ein persönlicher Weg **5**

2 Regeln für Spiele / Turniere **9**

3 Spielbeschreibung **13**

4 Preisgeld **23**

5 Spiele / Turniere starten **31**

6 Races (Wettrennen) **35**

7 Bei Spielen und Turnieren zuschauen **39**

8 Die Menüs **41**

9 Rating und Ranglisten **45**

10 Die Konsole **47**

Kapitel 1

Ein persönlicher Weg

Ich hatte daran Interesse, seriöse Online-Spiele zu entdecken – und warum sollte man damit nicht auch Geld gewinnen können? Ich stieß auf eine Vielzahl verschiedener Online-Spiele. Doch nach einer anfänglichen Begeisterung folgte bald die Ernüchterung: Mit den meisten dieser Spiele lässt sich gar kein Geld verdienen. Bei vielen anderen wiederum hängt alles vom sogenannten Glück ab – etwa beim Würfeln oder beim Kartenspiel, wenn einfach nie die richtige Karte kommt. Das führte dazu, dass ich nicht nur viele Partien verlor, sondern auch Geld einbüßte. Genau das hatte ich mir nicht vorgestellt.

Da mein Interesse an Online-Spielen – und insbesondere an Online-Turnieren – weiterhin bestand, suchte ich als Software–Entwickler nach einer Möglichkeit, solche Turniere selbst anzubieten. Ich wollte eine faire Methode schaffen, um mit Online-Spielen Geld zu verdienen. Vor allem wollte ich jene frustrierenden Erlebnisse vermeiden, bei denen man hart trainiert und gut spielt – und am Ende trotzdem verliert. Nur weil die Würfel nicht mitspielen oder

der Gegner genau im richtigen Moment noch genau die eine Karte zieht, die meine Hand noch übertrifft (etwa beim Poker). Mit einer fairen Methode, um mit Online-Spielen Geld zu verdienen, meine ich: Man sollte die Möglichkeit haben, zu üben, sich zu verbessern und schließlich erfolgreich zu sein – genau wie im echten Leben.

Kurz gesagt: Wer gut ist, sollte auch gewinnen.

Vor einigen Jahren, als sich meine Mutter von einem Schlaganfall erholte, nutzte sie Computerprogramme, um ihr leicht beeinträchtigtes Gehirn zu trainieren. Diese Programme brachten mich auf die entscheidende Idee! Nach jahrelanger Entwicklung und Verfeinerung der Software ist eine Sammlung von Online-Spielen, Wettrennen und Turnieren entstanden, die ähnlich wie Online-Schach funktionieren (wobei die Spiele deutlich einfacher als Schach sind!): Man kann entweder allein spielen oder gegen andere Gegner online antreten. Das ist sowohl ohne Geldeinsatz möglich, als auch im Rahmen von Spielen, Races und Turnieren mit einer kleinen Startgebühr – bei denen man dann hoffentlich den großen Gewinn nach Hause nimmt!

Ein weiterer Vorteil unserer Spiele: Sie trainieren unser Gehirn. Sie fördern unsere Fähigkeiten. Sie verbessern das Denkvermögen und beschleunigen unsere Reaktionszeit. Zudem helfen sie auch dabei, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Auf diese Weise kann jeder nicht nur Spiele und Geld gewinnen – auch die Lebensqualität verbessert sich spürbar!

Genau das möchten wir mit unserem Angebot ermöglichen. Unsere Spiele sind einfach gestaltet, sodass jeder – ganz gleich mit welchen

Vorkenntnissen – mitspielen und dabei Geld gewinnen kann – und das auf legale Weise. Wir sind staatlich als Plattform anerkannt, die nicht unter den Begriff Glücksspiel fällt.

SkillGames.live ist eine PWA (Progressive Web App) mit einfacher und übersichtlicher Grafik. Wir empfehlen Ihnen, die Anwendung zu installieren, damit Sie immer die aktuellste Version benützen – egal, ob am PC, Laptop, Tablet oder Smartphone. Die Registrierung ist kostenlos. *Für viele Benutzer beginnt der eigentliche Spaß so richtig dann, wenn sie nicht mehr nur für sich alleine spielen, sondern live gegen andere antreten!*

Wir wünschen viel Vergnügen, viel Erfolg bei der Verbesserung der Fähigkeiten und viele Siege in unseren Turnieren!

Kapitel 2

Regeln für Spiele / Turniere

Es gibt zwei Arten von Spielen bzw. Turnieren:

1. Spiele, bei denen alle Teilnehmer gleichzeitig spielen (mit einer beliebigen Anzahl an Spielenden), und
2. Spiele, bei denen die Teilnehmer abwechselnd spielen (dies ist natürlich nur bei genau zwei Spielenden möglich).

In jedem Spiel müssen die Teilnehmer eine Aufgabe lösen. Diese Aufgaben haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade – manche sind sehr einfach, andere anspruchsvoller.

Wer eine Aufgabe korrekt löst, erhält 1 Punkt. Ist die Lösung falsch, erhalten alle anderen Teilnehmer jeweils 1 Punkt. Haben mehrere Teilnehmende die richtige Lösung, erhält die Person, die am schnellsten war, 1 Punkt.

Für jedes Spiel läuft ein Countdown. Wer die Zeit überschreitet,

verliert. (Es ist also möglich, dass alle Teilnehmer verlieren.)

Um das Spiel zu gewinnen, ist eine bestimmte Mindestpunktzahl erforderlich. Wer diese Punktzahl als Erster erreicht, gewinnt das gesamte Spiel bzw. Turnier. Sollten mehrere Teilnehmende gleichzeitig die erforderliche Punktzahl erreichen, scheiden alle anderen aus; die verbleibenden Teilnehmer spielen so lange weiter, bis eine Person die höchste Punktzahl erreicht hat.

Beispiel 1:

Es gibt drei Teilnehmende: A, B und C.
Die zum Sieg erforderliche Punktzahl beträgt 4.

Runde 1: A löst die Aufgabe korrekt. Zwischenstand: A:1, B:0, C:0.
Runde 2: B löst die Aufgabe korrekt. Zwischenstand: A:1, B:1, C:0.
Runde 3: C löst die Aufgabe falsch. Zwischenstand: A:2, B:2, C:0.
Runde 4: B löst die Aufgabe falsch. Zwischenstand: A:3, B:2, C:1.
Runde 5: B löst die Aufgabe korrekt. Zwischenstand: A:3, B:3, C:1.
Runde 6: C löst die Aufgabe falsch. Der Punktestand ist: A:4, B:4, C:1.
A und B haben die für den Sieg erforderliche Punktzahl erreicht, aber es herrscht ein Gleichstand. C scheidet aus, während A und B weiterspielen.
Runde 7: A löst die Aufgabe korrekt. Der Punktestand ist: A:5, B:4.
A gewinnt das Spiel und das Preisgeld (bei Spielen oder Turnieren,

bei denen es um Geld geht).

Beispiel 2:

Es gibt 3 Spieler: A, B und C.
Die für den Sieg erforderliche Punktzahl beträgt 2.

Runde 1: Bei A läuft die Zeit ab und A scheidet aus. Der Punktestand ist: B:1, C:1.
Runde 2: B löst die Aufgabe korrekt. Der Punktestand ist: B:2, C:1.
B gewinnt das Spiel und das Preisgeld.

Beispiel 3:

Es gibt 3 Spieler: A, B und C, die gleichzeitig spielen.
Die für den Sieg erforderliche Punktzahl beträgt 2.

Runde 1: A löst die Aufgabe korrekt. Der Punktestand ist: A:1, B:0, C:0.
Runde 2: Bei A läuft die Zeit ab und A scheidet aus. Da jedoch alle Spieler gleichzeitig spielen, läuft zwangsläufig auch bei B und C die Zeit ab! Somit scheiden alle 3 Spieler aus.

Beispiel 4:

Es gibt 4 Spieler: A, B, C und D.
Die für den Sieg erforderliche Punktzahl beträgt 5.

Runden 1–5: D macht durchgehend Fehler und verliert die ers-

ten 5 Runden. Der Punktestand ist: A:5, B:5, C:5, D:0.
Da 5 die für den Sieg erforderliche Punktzahl ist, scheidet D aus (was in den ersten 4 Runden, als D einen Fehler machte, noch nicht der Fall war); A, B und C spielen weiter.

Kapitel 3

Spielbeschreibung

3.1 Spiel: Area7



Das Spielfeld zeigt eine leere Fläche. Zwei Spieler gestalten ihre Bereiche, indem sie ihre Farbe auf einer Linie oder einem Balken platzieren. Durch das Platzieren einer Farbe versuchen sie, einen Bereich einzuschließen. Wer die meisten Bereiche hat, gewinnt! Ein Unentschieden ist möglich.

Spielart: abwechselnd.

Punkte zum Gewinnen: 1

Countdown-Timer: 15 Sekunden pro Runde.

3.2 Spiel: Bälle



Das Spielfeld zeigt eine Anzahl farbiger Bälle. Darunter befinden sich 6 Zahlen. Die Aufgabe besteht darin, die richtige Anzahl farbiger Kugeln aus den 6 möglichen Zahlen unten auszuwählen.

Spielart: gleichzeitig.

Punkte zum Gewinn: 5

Countdown-Timer: 30 Sekunden pro Runde.

3.3 Spiel: Rechnen



Das Spielfeld zeigt Zahlen, die jedoch als Text dargestellt sind. Die Aufgabe besteht darin, alle Zahlen so schnell wie möglich zu addieren und die richtige Summe anzugeben.

Spielart: gleichzeitig.

Punkte zum Gewinn: 5

Countdown-Timer: 3 Minuten pro Runde.

3.4 Spiel: Doppel



Das Spielfeld zeigt Zahlen – wobei nur eine Zahl zweimal vorkommt. Die Aufgabe besteht darin, diese Zahl so schnell wie möglich zu finden.

Spielart: gleichzeitig.

Punkte zum Gewinn: 5

Countdown-Timer: 30 Sekunden pro Runde.

3.5 Spiel: Drei in einer Reihe



Zu Beginn ist das Spielfeld leer. Die Spieler können ihre Spielsteine platzieren, indem sie die Tasten A -E G drücken. Ziel des Spiels ist es, 3 Spielsteine in eine Reihe zu bringen: horizontal, vertikal oder diagonal.

Spielmodus: abwechselnd.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1

Countdown-Timer: 25 Sekunden pro Spieler.

3.6 Spiel: Vier in einer Reihe



Zu Beginn ist das Spielfeld leer. Die Spieler können ihre Spielsteine platzieren, indem sie die Tasten A – G drücken. Ziel des Spiels ist es, 4 Spielsteine in eine Reihe zu bringen: horizontal, vertikal oder diagonal.

Spielmodus: abwechselnd.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1

Countdown-Timer: 25 Sekunden pro Spieler.

3.7 Spiel: Fünf in einer Reihe



Zu Beginn ist das Spielfeld leer. Die Spieler können ihre Spielsteine platzieren, indem sie die Tasten A – I drücken. Ziel des Spiels ist es, 5 Spielsteine in eine Reihe zu bringen: horizontal, vertikal oder diagonal.

Spielmodus: abwechselnd.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1

Countdown-Timer: 25 Sekunden pro Spieler.

3.8 Spiel: Errate es



Errate die richtigen Buchstaben, um den korrekten Satz (oder die korrekten Sätze) zu bilden. Es sind maximal 3 Fehlversuche erlaubt.

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 5

Countdown-Timer: 3 Minuten pro Runde.

3.9 Spiel: Buchstaben



Das Spielfeld zeigt die Buchstaben eines Vornamens in durcheinandergewürfelter Reihenfolge. Ziel ist es, die Buchstaben neu anzuordnen, um den korrekten Vornamen zu bilden!

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 3

Countdown-Timer: 5 Minuten pro Runde.

3.10 Spiel: Mastermind



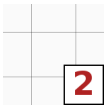
Die Spieler können aus sechs Farben wählen und vier davon in die dafür vorgesehenen Felder einsetzen. Dazu wählt man zuerst die Farbe und anschließend das Feld aus. Ziel ist es, die richtigen Farben in der korrekten Reihenfolge zu erraten. Jede Farbe darf dabei nur einmal vorkommen!

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 2

Zeitlimit: 3 Minuten pro Runde.

3.11 Spiel: Move 9



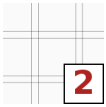
Ziel des Spiels ist es, die farbigen Kugeln so zu sortieren, dass die Reihen von oben nach unten mit ROTEN, GELBEN und BLAUEN Kugeln gefüllt sind!

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1

Zeitlimit: 3 Minuten.

3.12 Spiel: Move 16



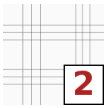
Ziel des Spiels ist es, die farbigen Kugeln so zu sortieren, dass die Reihen von oben nach unten mit ROTEN, GELBEN, BLAUEN und GRÜNEN Kugeln gefüllt sind!

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1

Zeitlimit: 3 Minuten.

3.13 Spiel: Move 25



Ziel des Spiels ist es, die farbigen Kugeln so zu sortieren, dass die Reihen von oben nach unten mit Kugeln in den Farben ROT – GELB – BLAU – GRÜN – SCHWARZ gefüllt sind!

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1

Countdown-Timer: 3 Minuten.

3.14 Spiel: Bilder



Auf dem Spielfeld sind zahlreiche Bilder zu sehen. Die Aufgabe besteht darin, so schnell wie möglich das Bild zu finden, das exakt mit dem allerersten Bild ganz oben übereinstimmt!

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 5

Countdown-Timer: 30 Sekunden pro Runde.

3.15 Spiel: Sprichwörter



Auf dem Spielfeld sind verschiedene Wörter in ungeordneter Reihenfolge zu sehen. Ziel ist es, die Wörter so anzuordnen, dass der korrekte Satz (oder die korrekten Sätze) entsteht.

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 3 (bei Turnieren: 5)

Countdown-Timer: 3 Minuten pro Runde.

3.16 Spiel: Puzzle



Auf dem Spielfeld ist ein Puzzle zu sehen. Ziel ist es, das Puzzle korrekt zu lösen.

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1 (bei Turnieren: 2)

Countdown-Timer: 4 Minuten pro Runde.

3.17 Spiel: Turm



Auf der linken Seite des Spielfelds sind 7 Scheiben zu sehen, die nach ihrer Größe geordnet übereinandergestapelt sind. Ziel des Spiels ist es, alle Scheiben auf die rechte Seite zu verlagern. Dabei darf jedoch keine größere Scheibe auf eine kleinere Scheibe gelegt werden!

Spielmodus: gleichzeitig.

Benötigte Punkte zum Sieg: 1

Countdown-Timer: 10 Minuten.

Kapitel 4

Preisgeld

Das Preisgeld für Spiele und Turniere ergibt sich aus der Multiplikation des Startgelds mit einem Faktor.

$$\text{Preisgeld} = \text{Startgeld} * \text{Faktor}$$

Dieser Faktor variiert je nach Spiel oder Turnier, sowie in Abhängigkeit von der Anzahl der Teilnehmer an einem Turnier.

4.1 Preisgeld für Spiele

Spiele können mit bis zu 5 Spielern gespielt werden. Der Gewinner erhält ein Preisgeld.

Bei 1 Spieler gibt es selbstverständlich weder eine Startgebühr noch ein Preisgeld.

4.1.1 2 Spieler

Bei 2 Spielern beträgt der Faktor 1,40.

Beispiel:

$$\begin{aligned} \text{Startgebühr} = 1,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 1{,}40 \\ \text{Startgebühr} = 5,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 7{,}00 \\ \text{Startgebühr} = 10,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 14{,}00 \end{aligned}$$

4.1.2 3 Spieler

Bei 3 Spielern beträgt der Faktor 1,80.

Beispiel:

$$\begin{aligned} \text{Startgebühr} = 1,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 1{,}80 \\ \text{Startgebühr} = 5,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 9{,}00 \\ \text{Startgebühr} = 10,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 18{,}00 \end{aligned}$$

4.1.3 4 Spieler

Bei 4 Spielern beträgt der Faktor 2,40.

Beispiel:

$$\begin{aligned} \text{Startgebühr} = 1,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 2{,}40 \\ \text{Startgebühr} = 5,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 12{,}00 \\ \text{Startgebühr} = 10,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 24{,}00 \end{aligned}$$

4.1.4 5 Spieler

Bei 5 Spielern beträgt der Faktor 3,00.

Beispiel:

$$\begin{aligned} \text{Startgebühr} = 1,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 3{,}00 \\ \text{Startgebühr} = 5,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 15{,}00 \\ \text{Startgebühr} = 10,00 &\Rightarrow \text{Preisgeld} = 30{,}00 \end{aligned}$$

4.2 Preisgeld bei Turnieren

Das Preisgeld ergibt sich aus der Multiplikation der Startgebühr mit einem Faktor. Die Höhe dieses Faktors hängt von der Anzahl der Spieler im jeweiligen Turnier ab. Je höher die Teilnehmerzahl, desto höher ist der Faktor – und damit auch das Preisgeld.

4.2.1 Bei einer Spieleranzahl von 3 bis 10:

Erster Platz: Faktor: 2,50

Beispiel:
Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 1,00 erhält 2,50.
Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 5,00 erhält 12,50.
Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 10,00 erhält 25,00.

4.2.2 Bei einer Teilnehmerzahl von 11 bis 20 Spielern:

Erster Platz: Faktor: 3,00
Zweiter Platz: Faktor: 2,00
Dritter Platz: Faktor: 1,00

Beispiel:
Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 1,00 erhält 3,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 2,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 1,00.

Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 5,00 erhält 15,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 10,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 5,00.

Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 10,00 erhält 30,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 20,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 10,00.

4.2.3 Bei einer Teilnehmerzahl von 21 bis 30 Spielern:

Erster Platz: Faktor: 3,50
Zweiter Platz: Faktor: 2,50
Dritter Platz: Faktor: 1,50

Beispiel:
Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 1,00 erhält 3,50.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 2,50.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 1,50.

Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 5,00 erhält 17,50.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 12,50.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 7,50.

Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 10,00 erhält 35,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 25,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 15,00.

4.2.4 Bei einer Teilnehmerzahl von 31 bis 40 Spielern:

Erster Platz: Faktor: 4,00
Zweiter Platz: Faktor: 3,00
Dritter Platz: Faktor: 2,00
Vierter Platz: Faktor: 1,50

Beispiel:
Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 1,00 erhält 4,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 3,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 2,00.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 1,50.

Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 5,00 erhält 20,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 15,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 10,00.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 7,50.

Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 10,00 erhält 40,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 30,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 20,00.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 15,00.

4.2.5 Bei einer Teilnehmerzahl von 41 bis 50:

Erster Platz: Faktor: 4,50
Zweiter Platz: Faktor: 3,50
Dritter Platz: Faktor: 2,50
Vierter Platz: Faktor: 2,00
Fünfter Platz: Faktor: 1,50

Beispiel:
Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 1,00 erhält 4,50.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 3,50.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 2,50.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 2,00.
Das Preisgeld für den fünften Platz beträgt 1,50.

Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 5,00 erhält

22,50.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 17,50.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 12,50.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 10,00.
Das Preisgeld für den fünften Platz beträgt 7,50.

Der Gewinner eines Turniers mit einem Startgeld von 10,00 erhält 45,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 35,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 25,00.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 20,00.
Das Preisgeld für den fünften Platz beträgt 15,00.

4.2.6 Bei mehr als 50 Spielern:

Erster Platz: Faktor: 5,00
Zweiter Platz: Faktor: 4,00
Dritter Platz: Faktor: 3,00
Vierter Platz: Faktor: 2,50
Fünfter Platz: Faktor: 2,00

Beispiel:
Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 10,00 erhält 5,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 4,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 3,00.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 2,50.
Das Preisgeld für den fünften Platz beträgt 2,00.

Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 5,00 erhält

25,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 20,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 15,00.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 12,50.
Das Preisgeld für den fünften Platz beträgt 10,00.

Der Gewinner eines Turniers mit einer Startgebühr von 10,00 erhält 50,00.
Das Preisgeld für den zweiten Platz beträgt 40,00.
Das Preisgeld für den dritten Platz beträgt 30,00.
Das Preisgeld für den vierten Platz beträgt 25,00.
Das Preisgeld für den fünften Platz beträgt 20,00.

Kapitel 5

Spiele / Turniere starten



Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung, wie Sie Spiele und Turniere spielen können.

Sie müssen nicht angemeldet sein, um bei SkillGames.live Spiele zu spielen; ein Benutzerkonto bietet jedoch klare Vorteile. Jeder angemeldete Spieler erhält für jedes Spiel eine Wertung (Rating). Zudem kann ein Spieler mit einem Benutzerkonto nicht nur an einzelnen Spielen, sondern auch an Online-Turnieren teilnehmen. Außerdem hat ein angemeldeter Spieler die Möglichkeit, um Geld zu spielen und hohe Gewinne zu erzielen! (sobald diese Funktion freigeschaltet ist)

Auf der Startseite kann ein Spieler Spiele oder Races (Wettren-

nen) oder Turniere.auswählen.

Für jedes Spiel und jedes Turnier stehen verschiedene Spielräume zur Verfügung. In jedem Raum wird genau eine Partie gespielt. Durch die Auswahl eines Spiels und einer Teilnahmegebühr (0,00 für freie Spiele) betritt der Spieler einen entsprechenden Raum.

Beispiel 1:

Wählt ein Spieler auf der Startseite 2 Spieler und anschließend Move 9 mit einer Teilnahmegebühr von 0,00 aus, so gelangt er in einen Raum für genau dieses Spiel. Da es sich um ein Spiel für 2 Personen handelt, muss der Spieler kurz warten, bis eine weitere Person den Raum betritt. Sobald ein weiterer Spieler den Raum betritt, beginnt die Partie automatisch.

Beispiel 2:

Wählt ein Spieler auf der Startseite Double (Doppel) aus und entscheidet sich anschließend für 3 Spieler mit einem Startgeld von 1,00, so betritt er einen Raum für genau dieses Spiel. Da es sich um ein Spiel für 3 Personen handelt, muss der Spieler kurz warten, bis zwei weitere Teilnehmer den Raum betreten. Sobald dies geschehen ist, beginnt das Spiel automatisch.

Beispiel 3:

Wählt ein Spieler auf der Startseite 1 Spieler und anschließend Balls (Bälle) aus, so gelangt er in einen Raum für dieses spezielle Spiel. Da es sich um ein Einzelspiel handelt, beginnt die Partie

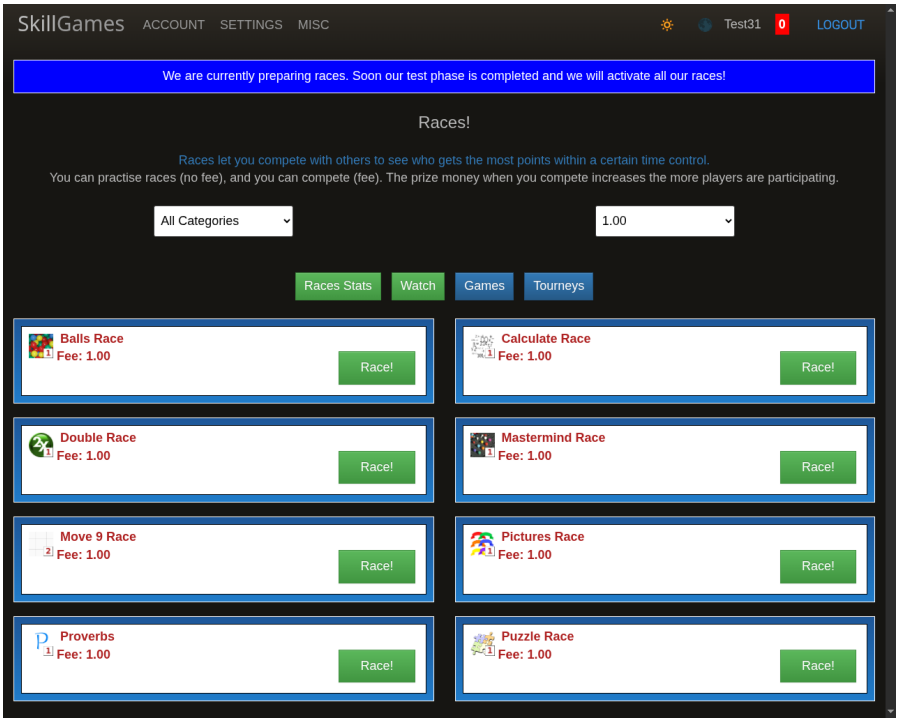
sofort.

Beispiel 4:

Wählt ein Spieler auf der Startseite Tourneys (Turniere) aus, gelangt er in den Turnierbereich. Wird ein bestimmtes Turnier (mit der jeweils angegebenen Startzeit) ausgewählt, erscheint ein Countdown bis zum Turnierbeginn. Zum festgelegten Zeitpunkt startet das Turnier automatisch.

Kapitel 6

Races (Wettrennen)



Bei Races (Wettrennen) tritt man gegen andere an, um zu ermitteln, wer innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens die meisten Punkte erzielen kann. Die Regeln für diese Wettrennen entsprechen denen für reguläre Spiele oder Turniere. Der einzige Unterschied besteht darin, dass es kein Zeitlimit **pro Spielzug** gibt, sondern ein Zeitlimit für **das gesamte Wettrennen**. Je nach Wettrennen gelten unterschiedliche Zeitlimits.

Ein solches Wettrennen erstreckt sich über einen Monat – es beginnt am ersten Tag des Monats und endet am letzten Tag des Monats. Innerhalb dieses Zeitraums kann ein Benutzer beliebig viele Wettrennen absolvieren. Gewertet wird dabei das beste Ergebnis (d. h. die höchste erreichte Punktzahl).

Ein Beispiel:

Benutzer A absolviert am ersten Tag des Monats ein Wettrennen und erzielt 3 Punkte. Drei Tage später absolviert Benutzer A dasselbe Wettrennen (d. h. das gleiche Spiel) erneut und erreicht diesmal 5 Punkte. Sein Höchstwert liegt daher bei 5.

Benutzer B nimmt am dritten Tag des Monats an einem Rennen teil und erhält 2 Punkte. Zehn Tage später nimmt Benutzer B an demselben Rennen (d. h. am selben Spiel) teil und erzielt 7 Punkte. Sein Höchstwert liegt somit bei 7, und er führt bis zu diesem Tag den Wettbewerb an.

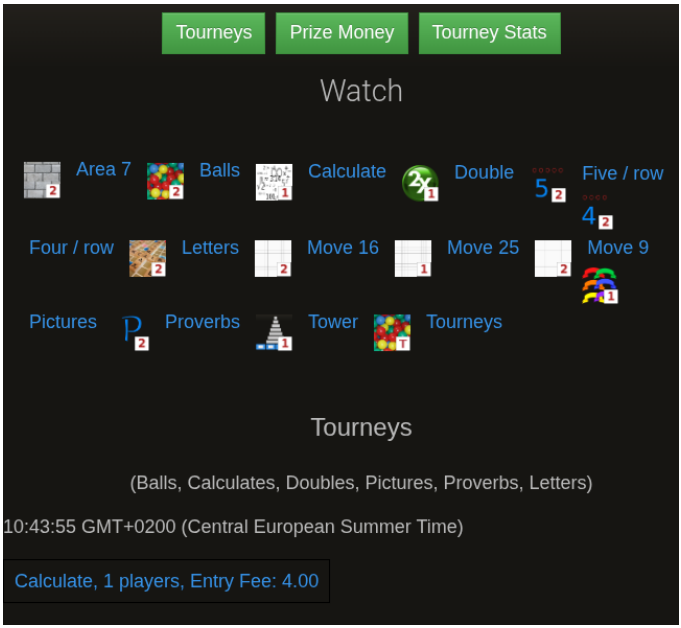
Preisgeld:

Das Preisgeld bei einem Rennen hängt vom Startgeld und der

Anzahl der Teilnehmer ab: Jeder Benutzer, der an einem Rennen teilnimmt, zahlt ein Startgeld, das in einen gemeinsamen Topf fließt. Der Topf setzt sich also aus der Summe aller Startgelder sämtlicher Teilnehmer zusammen. Am Ende des Monats wird das Geld aus dem Topf unter dem Gewinner bzw. den Gewinnern aufgeteilt.

Kapitel 7

Bei Spielen und Turnieren zuschauen



Jeder angemeldete Spieler kann sowohl Spiele als auch Turniere

mitverfolgen.

Um ein Spiel zu verfolgen, gehen Sie bitte zum Menü MISC (Sonstiges) und wählen Sie Watch (Zuschauen) aus.

Anschließend können Sie auswählen, welches Spiel (oder welche Spiele) Sie verfolgen möchten.

Beispiel:

Wenn Sie in der Liste Letters auswählen, werden alle aktuell laufenden Spiele für Letters angezeigt. Dazu gehören alle Spiele mit 1, 2, 3, 4 oder 5 Spielern. Durch Auswahl eines der aufgelisteten Spiele gelangen Sie zur Zuschauerseite für dieses Spiel.

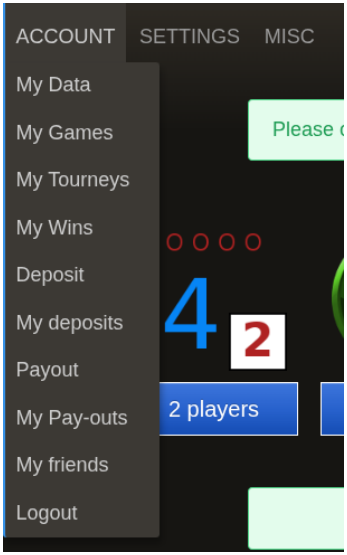
Um ein Turnier zu verfolgen, gehen Sie bitte zum Menü MISC (Sonstiges) und wählen Sie Watch (Zuschauen) aus.

Wenn Sie in der Liste Tourneys (Turniere) auswählen, werden alle aktuell laufenden Turniere angezeigt. Angezeigt werden der Name des Spiels, die Anzahl der Spieler sowie die Teilnahmegebühr. Durch Auswahl eines der aufgelisteten Turniere gelangen Sie zur Zuschauerseite für das jeweilige Turnier.

Kapitel 8

Die Menüs

Menü ACCOUNT:



Dieses Menü ist nur verfügbar, wenn ein Benutzer angemeldet ist.

1. My Data (Meine Daten) führt zum Benutzerkonto-Bereich.

Zu den Untermenüs gehören: Settings (Einstellungen), Deposit (Einzahlen), Change Password (Passwort ändern), change Picture (Bild ändern)und Rating (Wertung).

2. My Games (Meine Spiele) zeigt eine Liste der letzten 25 Spiele an, die der angemeldete Benutzer gespielt hat.

3. My Tourneys (Meine Turniere) zeigt eine Liste der letzten 25 Turniere an, an denen der angemeldete Benutzer teilgenommen hat.

4. My Wins (Meine Siege) zeigt die Statistik der Siege und Niederlagen des angemeldeten Benutzers an.

5. Deposit (Einzahlung): Hier können Sie Guthaben auf Ihr Benutzerkonto einzahlen.

6. My deposits (Meine Einzahlungen): Eine Übersicht der vom Benutzer getätigten Einzahlungen.

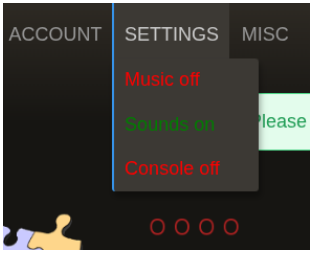
7. Payout (Auszahlung): die Seite zur Beantragung einer Auszahlung.

8. My Payouts (Meine Auszahlungen): eine Übersicht der Auszahlungen des Benutzers.

9. my friends (Meine Freunde): eine Liste von Freunden (nach Wahl des Benutzers), mit der Möglichkeit, diese Liste zu bearbeiten.

10. Logout: meldet den Benutzer ab (genau wie der Link oben rechts auf der Startseite).

Menü EINSTELLUNGEN:

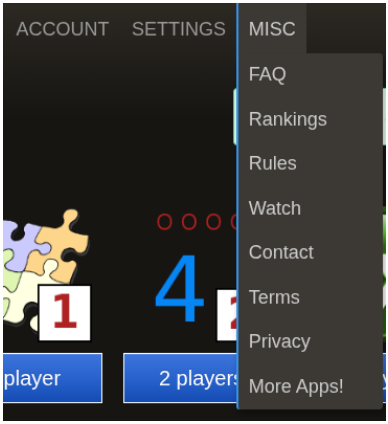


1. Musik ein / aus: schaltet die Hintergrundmusik während des Spiels ein oder aus.

2. Sounds ein / aus: schaltet die Hintergrundgeräusche während des Spiels ein oder aus.

3. Konsole ein / aus: schaltet die Konsole ein oder aus (weitere Details zur Konsole finden Sie weiter unten).

Menü SONSTIGES:



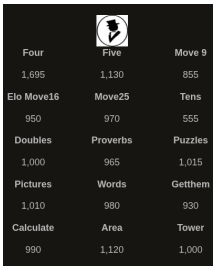
1. Kontakt: Hier können Sie uns direkt kontaktieren.
2. Dokumentation: Links zu der englisch– und deutsch–sprachigen Dokumentation.
3. FAQ: ein Link zu unserer Seite mit häufig gestellten Fragen.
4. Weitere Apps!: ein Link zu weiteren Apps desselben Softwareentwicklers.
5. Datenschutz: ein Link zur Seite mit unserer Datenschutzerklärung.
6. Ranglisten: eine Übersicht der Ranglisten, gruppiert nach Spiel (weitere Informationen zu den Ranglisten finden Sie weiter unten).
7. Regeln: eine Übersicht aller Spiele, einschließlich der allgemeinen und spezifischen Regeln.
8. AGB: ein Link zu unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen.
9. Zuschauen: der Bereich, in dem man Spiele oder Turniere verfolgen kann.

Kapitel 9

Rating und Ranglisten

9.1 Ratings

Für jedes Spiel bieten wir ein Rating-System an. Dabei handelt es sich um einen Zahlenwert, der die Spielstärke eines Benutzers in einem bestimmten Spiel angibt.



Four	Five	Move 9
1,695	1,130	855
Elo Move16	Move25	Tens
950	970	555
Doubles	Proverbs	Puzzles
1,000	965	1,015
Pictures	Words	Getthem
1,010	980	930
Calculate	Area	Tower
990	1,120	1,000

Ein neuer Benutzer beginnt bei jedem Spiel mit einem Rating von 1.000 Punkten. Für jeden Sieg erhält der Benutzer 5 Rating-Punkte dazu. Für jede Niederlage werden dem Benutzer 5 Rating-Punkte abgezogen. Die Ratings eines Benutzers können eingesehen werden, indem man nacheinander Account, Meine Daten und Ra-

ting auswählt.

9.2 Ranglisten

Für jedes Spiel gibt es eine Rangliste. Darin sind die Benutzer mit dem höchsten Rating für das jeweilige Spiel aufgeführt.

Casual Games (Spiele ohne Einsatz) fließen nicht in das Rating eines Benutzers ein (obwohl am Ende des Spiels +5 bei einem Sieg bzw. -5 bei einer Niederlage angezeigt wird); dies gilt nur für Cash Games (Spiele um echtes Geld) und Turniere.

Turniere werden – abhängig vom jeweiligen Spiel – auf das Rating angerechnet.

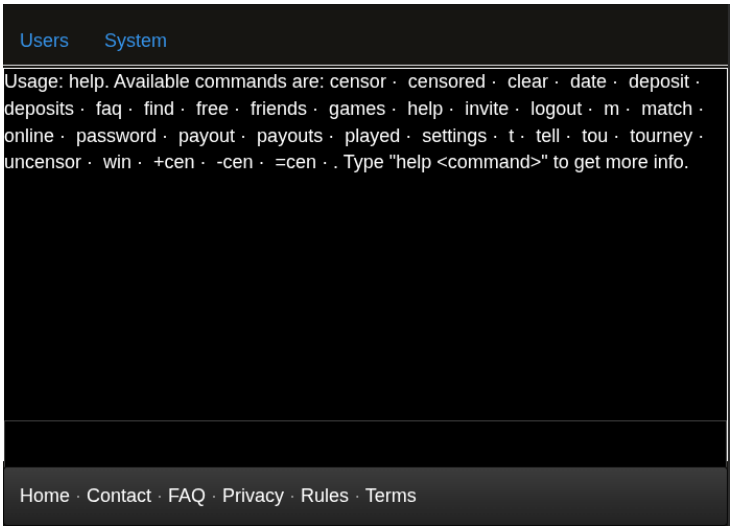
Die Rangliste lässt sich aufrufen, indem man im Menü MISC (Sonstiges) den Punkt Rankings (Ranglisten) auswählt.

Kapitel 10

Die Konsole

Die Konsole ist ein textbasiertes Werkzeug zur Navigation auf SkillGames.live.

Sie ist besonders auf großen Bildschirmen sehr praktisch und kann über den Menüpunkt SETTINGS (Einstellungen) – Console (Konsole) ein- oder ausgeblendet werden.



Die Konsole verfügt über zwei Tabs:

1. Users (Benutzer)

2. System

Der Reiter Users listet Freunde auf, die aktuell zum Spielen verfügbar sind. Durch Auswählen eines Benutzers hat man die Möglichkeit, ihn zu einem Spiel einzuladen.

Der Reiter System dient zur Eingabe von Befehlen.

Verfügbare Befehle sind:

1. +cen, censor: Verwendung: censor (oder +cen) <Nickname>. Hiermit lässt sich ein anderer Spieler zensieren (ignorieren). Ein Benutzer, der einen anderen Spieler zensiert, erhält von diesem keine privaten Nachrichten (Tells) mehr. Die

Standardeinstellung ist, alle privaten Nachrichten (Tells) zu empfangen.

2. '-cen', 'uncensor': Verwendung: uncensor (oder -cen) <Nickname>. Hebt die Zensur für einen anderen Spieler auf. Wer die Zensur für jemanden aufhebt, erhält wieder dessen private Nachrichten. Die Standardeinstellung ist, alle privaten Nachrichten zu empfangen.

3. '=cen', 'censored': Verwendung: censored (oder =cen). Listet alle Spieler auf, die vom Benutzer zensiert wurden.

4. 'clear': Verwendung: clear. Löscht den Inhalt der Konsole.

5. 'date': Verwendung: date. Zeigt das aktuelle Datum und die Uhrzeit an.

6. 'deposit': Verwendung: deposit. Führt eine Einzahlung auf das Benutzerkonto durch.

7. 'deposits': Verwendung: deposits. Zeigt die vom Benutzer getätigten Einzahlungen an.

8. 'faq': Verwendung: faq. Zeigt häufig gestellte Fragen (FAQs) und die dazugehörigen Antworten an.

9. 'find': Verwendung: find. Sucht nach Benutzern und zeigt diese an; bietet zudem die Möglichkeit, sie der Freundesliste hinzuzufügen.

10. 'free': Verwendung: free. Listet Spieler auf, die aktuell verfügbar und spielbereit sind.

11. 'friends': Verwendung: friends. Zeigt die Liste der Freunde des Benutzers an.

12. 'games': Verwendung: games. Zeigt die Liste der verfügbaren Spiele an.

13. 'help': Verwendung: help [Befehl]. Zeigt Hilfeinformationen zu bestimmten Befehlen an.

14. 'logout': Verwendung: logout. Meldet den Benutzer von Skill-Games.live ab.

15. 'match', 'm': Verwendung: match <Nickname> <Spiel> <Einsatz>. Fordert einen Spieler zu einem bestimmten Spiel mit einem festgelegten Einsatz heraus. Verfügbare Spiele sind: area, balls, calculate, doubles, four, five, getthem, letters, mastermind, move9, move16, move25, pictures, proverbs, puzzles, tower.

16. 'online': Verwendung: online. Zeigt an, welche Benutzer gerade online sind.

17. 'password': Verwendung: password. Ändert das Passwort des Benutzers.

18. 'payout': Verwendung: payout. Leitet eine Auszahlung vom Benutzerkonto auf das Bankkonto des Benutzers ein.

19. 'payouts': Verwendung: payouts. Zeigt die vom Benutzer getätigten Auszahlungen an.

20. 'played': Verwendung: played. Ein Überblick über die vom Benutzer gespielten Partien.

21. 'settings', 'edit': Verwendung: settings oder edit. Zeigt die Kontoeinstellungen des Benutzers an oder ermöglicht deren Änderung.

22. 'tell', 't': Verwendung: tell <Nickname> <Nachricht>. Sendet eine Nachricht an einen anderen Spieler (über dessen Nickname).

23. 'tou', 'tourney': Verwendung: tourney. Zeigt verfügbare Turniere an.

24. 'win': Verwendung: win. Zeigt die Gewinne des Benutzers in Cash-Games an (demnächst verfügbar).

Durch die Eingabe von help <Befehl> werden Informationen zu dem jeweiligen Befehl angezeigt.