

DINGSDA



Dingsda

Vor allem für Erwachsene ist das Ganze kein Kinderspiel. So wie Sie es vom Fernsehen her kennen, werden auch die Kinder in diesem Computerspiel Ihrer Logik manches Bein stellen.

Es erwarten Sie mehr als 2000 lustige und verzwickte Erklärungen zu allen möglichen und unmöglichen DINGSDAs. Manchmal werden Sie schier verzweifeln, weil Sie einfach nicht draufkommen, was das jetzt wieder für ein DINGSDA sein kann.

Das macht aber gar nichts, denn viel öfter werden Sie einfach lauthals lachen, über die neunmalklugen Computerkinder, über deren offenerzige Umschreibungen und vielleicht sogar ein wenig über sich selbst . . .

(1-4 Spieler)

Einleitung

"Also naja, das ist so 'ne Art Lesebuch für alle, die sich irgendwas gekauft haben und die nicht wissen, wie das dann abgeht. Jetzt mußt du aber wissen, was das ist!" Genau, das ist die DINGSDA Spielanleitung. . .

Laden des Spiels

1541-Version

<LOAD"*",8,2> eintippen und die RETURN-Taste drücken. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.

CMD-Nat-Version von H.t.W

<LOAD"DINGSDA",8,1> eintippen und die RETURN-Taste drücken. <"RUN"> eintippen und die RETURN-TASTE drücken. Das Spiel wird geladen.

Vorbemerkung

Diese Spielanleitung soll Ihnen einen ersten Überblick liefern. Darüberhinaus wird Ihnen dann unser Computer-Showmaster alles weitere sagen.

Ablauf

Im DINGSDA-Computerspiel gibt es drei Spielrunden:

- 1.) ERÖFFNUNGSRUNDE
- 2.) SCHNELLRATERUNDE
- 3.) KLINGELRUNDE

Die Klingelrunde kann nur gespielt werden, wenn mindestens 2 Kandidaten teilnehmen! Sofern Sie als "Probekandidat" alleine spielen, wird der Moderator Sie nach der Schnellraterunde freundlich verabschieden.

Sobald 2 oder mehr Kandidaten spielen, wird der Computer jeweils zwei Team's (A und B) bilden, die gemeinsam antreten. Bei 3 Spielern spielt ein Kandidat alleine als Team B.

ERÖFFNUNGSRUNDE

In dieser 1. Spielrunde werden insgesamt 4 DINGSDA-Begriffe von jeweils (max.) 3 Kindern erklärt. Jedes Kind liefert also eine Erklärung des gesuchten DINGSDAs, wobei die erste Erklärung in der Regel so allgemein ist, daß man schon sehr viel Glück braucht, um den umschriebenen Begriff zu finden. Die zweite Erklärung liefert dann etwas mehr Informationen und die dritte sollte das DINGSDA recht deutlich erkennbar machen.

Die erste Erklärung zum ersten DINGSDA-Begriff ist für Spieler 1 aus Team A. Er/Sie kann sich den Erklärungstext in aller Ruhe bis zu Ende ansehen. Übrigens wird jeder Erklärungstext zweimal als Laufschrift angezeigt, so daß Sie sich keine Sorgen machen müssen, wenn Sie beim Erstenmal nicht genau aufgepaßt haben!

Danach fragt der Moderator den betreffenden Spieler, ob er das gesuchte DINGSDA gefunden hat. Wenn nun der richtige Begriff eingegeben wird, erhält das betreffende Team volle 15 Punkte.

Wird keine Antwort gegeben, oder ein falscher Lösungsbegriff eingetippt, darf sich nun der nächste Spieler des anderen Team's die zweite Erklärung zu diesem DINGSDA ansehen. Für eine richtige Lösung gibt es jetzt allerdings da nur noch 10 Punkte.

Bei einer falschen oder bei gar keiner Eingabe ist nun wieder das andere Team an der Reihe. Jetzt geht es immerhin noch um 5 Punkte. Das Ganze geht also Reih'um!

SCHNELLRATERUNDE

Zunächst muß jedes Team einen Spieler bestimmen, der in dieser Runde allein für das Team raten soll. Es geht darum, in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Begriffe zu erraten, zu denen der Moderator jeweils drei kurze Sätze vorliest, die Kinder von der Sendung zu diesem Begriff aufgeschrieben haben. Beispiel (ZELT):

- (1) DAMIT KANN MAN RUMREISEN
- (2) MAN MUSS ES IMMER WIEDER NEU AUFBAUEN
- (3) DAS IST WIE EIN HAUS AUS STOFF

Nach jedem dieser 3 Sätze kann der Kandidat einen Lösungsvorschlag machen oder "Weiter!" eingeben. Wenn sein Lösungsvorschlag zum 1. oder 2. Satz falsch ist, macht das nichts. Er kann sich den/die noch folgenden Satz/Sätze ansehen und ein neues Lösungswort anbieten. Für jeden richtig gefundenen DINGSDA-Begriff gibt es in dieser Runde 10 Punkte.

KLINGELRUNDE

In der letzten Spielrunde werden 4 bis 5 DINGSDA-Erklärungen vorgetragen, wobei jeder Begriff von einem Kind erklärt wird. Jedes Team hat einen Klingelknopf (Team A = linke SHIFT-Taste, Team B = rechte SHIFT-Taste), auf den ein Kandidat drückt, sobald er der Meinung ist, den gesuchten Begriff erkannt zu haben. Wenn der Begriff richtig erkannt wurde, gibt es 20 Punkte. Wenn er falsch erkannt wurde, hat das gegnerische Team nun die Gelegenheit, die restlichen Ausführungen des Kindes in aller Ruhe bis zu Ende anzusehen, bevor er selbst versuchen darf, den Begriff zu erraten.

In dieser Runde kommt es also auf Risikobereitschaft an: Nur wenn man schneller ist als die Anderen, kann das eigene Team die Punkte machen. Man sollte sich seiner Sache jedoch sehr sicher sein!

Gewonnen hat natürlich das Team, das am Ende die meisten Punkte gesammelt hat. Aber ganz unter uns, Punkte machen und siegen ist bei DINGSDA nun wirklich nicht das Wichtigste.

Texteingaben

Bitte achten Sie darauf, daß bei Ihren Texteingaben die Rechtschreibung stimmt! Falsch geschriebene Wörter wird das Programm sonst als falsche Lösungsvorschläge behandeln.

- * Alle Eingaben erfolgen grundsätzlich mit GROSSBUCHSTABEN (Beim C64 ohne SHIFT-TASTE).
- * Geben Sie immer die EINZAHL ein!
- * Buchstabe Ä = Taste ;
- * Buchstabe Ö = Taste :
- * Buchstabe Ü = Taste (a) >Klammeraffe<
- * Buchstabe ß = SS eingeben

Hard- Software Unverträglichkeiten

Die 1541-Version funktioniert nur auf der 1541. Der Spielspaß leidet darunter, daß Sie zum "Discjockey" werden. Die Ladezeiten bei den einzelnen "Videoclips" sind etwas lang.

Die CMD-Version von H.t.W funktioniert auf den Laufwerken 1571, 1581, auf allen CMD-Geräten und auch in einem Subdirektory. Das Final-Cartridge-III muß ausgeschaltet sein (SYS 64738), da sich der eingebaute Schnellader nicht mit anderen Geräten als dem Laufwerk 1541 verträgt.



Eigene Bemerkungen