

DINGSDA -Computerspiel-

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

LADEN DES SPIELS (je nach Systemversion)

Commodore 64 & 128

(im C-64 Modus) :

Starten mit LOAD"*",8,2

Alle Commodore AMIGA

(mit mindestens 512k RAM) :

Wenn Ihr Rechner nach dem Einschalten nach der Workbench-Diskette verlangt, legen Sie bitte Disk. 1 ein. Spiel startet dann automatisch. Wenn Sie einen AMIGA 1000 benutzen, müssen Sie vorab Ihre Kickstart-Diskette laden!

Atari ST

(mit mindestens 512k RAM & s/w Monitor) :

Disk. 1 in Laufwerk A, Rechner starten,
Maus-Doppelklick auf DINGSDA.PRG

IBM und 100% Kompatible

(mit mindestens 256k RAM) :

Unter "A)" geben Sie ein: DINGSDA
und drücken danach die ENTER-Taste.

VORBEMERKUNG

Wenn man einmal von den systembedingten Unterschieden absieht, sind die Regeln und der Ablauf dieses Spiels auf jedem Computer weitgehend gleich. Diese Spielanleitung soll Ihnen einen ersten Überblick liefern. Darüberhinaus wird Ihnen dann unser Computer-Showmaster alles weitere sagen.

ABLAUF

Im DINGSDA-Computerspiel gibt es 3 Spielrunden:

1. ERÖFFNUNGSRUNDE
2. SCHNELLRATERUNDE
3. KLINGELRUNDE

Die KLINGELRUNDE kann nur gespielt werden, wenn mindestens 2 Kandidaten teilnehmen! Sofern Sie -als Probenkandidat- allein spielen, wird der Moderator Sie nach der SCHNELLRATERUNDE freundlich verabschieden.

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

1. 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 ersten Mal 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 TEAMS die zweite Erklärung zu diesem DINGSDA ansehen. Für eine richtige Lösung gibt es jetzt allerdingsda 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!

2. SCHNELLRATERUNDE

Zunächst muß jedes TEAM einen Spieler bestimmen, der in dieser Runde allein für das TEAM raten soll. Es geht darum, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Begriffe zu erraten, zu denen der Moderator jeweils 3 kurze Sätze vorliest, die Kinder vor 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 anhören und ein neues Lösungswort anbieten.

Für jeden richtig gefundenen DINGSDA-Begriff gibt es in dieser RUNDE 10 Punkte.

3. KLINGELRUNDE

In der letzten Spielrunde werden 4 bis 5 DINGSDA-Erklärungen vorgetragen, wobei jeder Begriff von einem Kind durchgehend erklärt wird.

Jedes Team hat einen Klingelknopf (TEAM A = linke SHIFT-Taste, TEAM B = rechte SHIFT-Taste. Gilt für alle Computersysteme.) 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 es 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. Geben Sie also auch das ß als SS ein!

(Commodore 64/128: Die Umlaute Ä, Ö und Ü geben Sie bitte als AE, OE und UE ein).

Wir wünschen Ihnen viel Spaß!

DINGSDA als Computerspiel nach der gleichnamigen Fernsehshow. Copyright © (P) 1991 PCSL Software GmbH. Verpackung & Computer Source Codes © 1991 PCSL Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Original DINGSDA-Logo und Titelphoto © Tool 1991. Alle Rechte vorbehalten. Commodore, IBM and Atari are registered trademarks of Commodore Business Machines, Inc., International Business Machines, Inc. and Atari Corporation respectively.
