

Der Große Preis

ein Computerspiel nach der Fernsehshow,

programmiert von Robert Runkel

Anleitung

Regeln

Das Programm ist der ZDF-Fernsehshow mit Wim Thoelke nachempfunden. Ziel des Spiels ist es, durch das richtige Beantworten der gestellten Fragen möglichst viele Punkte zu erhalten. Dabei werden hier nicht, wie in anderen Quizshows üblich, mehrere mögliche Lösungen vorgegeben, sondern die Spieler erhalten die Punkte nur, wenn sie die richtige Antwort ohne Hilfe durch das Programm finden. (Selbstverständlich steht es dem Spielleiter oder der Spielleiterin frei, im Verlauf des Spieles zu verschiedenen Fragen Hilfen anzubieten.)

Gespielt wird einzeln oder in Gruppen. Ein Mitspieler oder eine Gruppe beginnt und wählt eine Frage aus, indem er / sie ein Feld benennt, z.B. Kopfrechnen - 20 oder Verschiedenes - 40. Der Spielleiter oder die Spielleiterin drückt auf den Fragebutton. Auf dem darüber liegenden Feld erscheint eine Frage aus dem gewählten Themengebiet. Wer die Frage als erstes richtig beantwortet, erhält die Punkte und darf das nächste Feld auswählen. Wird die Frage falsch beantwortet, erhält niemand die Punkte und der Mitspieler / die Gruppe, der / die zuletzt dran war, wählt das nächste Feld. Nach einem Druck auf den Antwort-Button des jeweiligen Feldes wird die richtige Lösung angezeigt.

Spezielle Felder

Joker: Wenn nach dem Drücken des Frage-Buttons ein Joker erscheint, erhält der Mitspieler oder die Gruppe, der / die das Feld ausgewählt hat, 100 Punkte, ohne dass dafür eine Frage beantwortet werden muss.

Risiko: Die Gruppe setzt aus ihrem Punktekongent einen bestimmten selbst gewählten Betrag ein. Bei der richtigen Antwort, wird dieser Betrag zu dem Punktekonto hinzu gezählt, bei einer falschen Antwort werden die Punkte abgezogen. Auf eine Risiko-Frage kann nur der Mitspieler / die Gruppe antworten, die das Feld ausgewählt hat. Wenn der Mitspieler / die Gruppe bisher keine Punkte gesammelt hat, wird die auf dem Feld vorgesehene Punktzahl bei einer richtigen Antwort vergeben. Ist die Antwort falsch, bleibt das Punktekonto auf Null stehen. Negative Punktzahlen gibt es nicht. Setzt der Mitspieler / die Gruppe mehr Punkte ein, als auf dem Konto vorhanden sind, weist das Programm darauf hin und das Dialogfeld zur Eingabe erscheint erneut.

Die Joker- und Risiko-Felder werden beim Drücken des Frage-Buttons durch einen Zufallszahlengenerator festgelegt. Die Anzahl und Lage der Felder verändert sich bei jedem Durchgang.

Varianten

Variante 1: Ist der Spielleiterin / dem Spielleiter die richtige Lösung der Frage bekannt, so kann sie / er, ohne den Antwort-Button zu betätigen, eine Rückmeldung an den Mitspieler oder die Gruppe geben. In diesem Fall

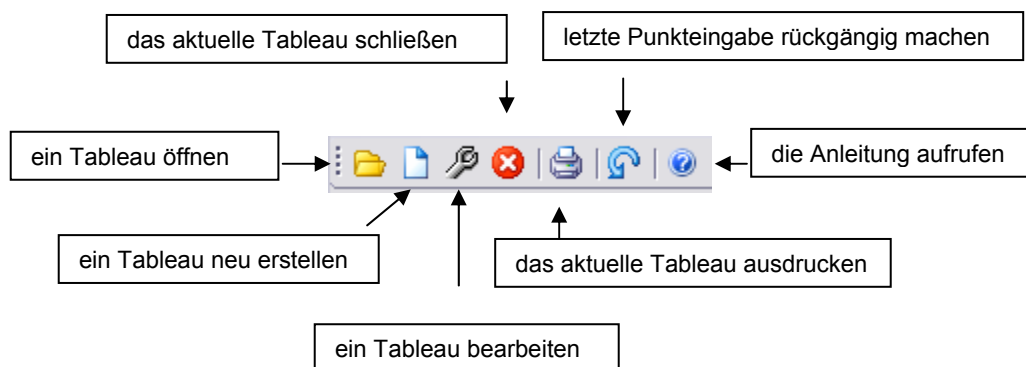
sehen die anderen Mitspieler / Gruppen die Lösung noch nicht und die Frage kann an sie weitergegeben werden. Jeder Mitspieler / jede Gruppe, der / die eine falsche Lösung genannt hat, scheidet für diese Frage aus und darf erst bei der nächsten Frage wieder mitarbeiten.

Variante 2: Um von Anfang an mit der Risiko-Option arbeiten zu können, kann jedem Mitspieler / jeder Gruppe ein Punktekongent von bis zu 200 Punkten zu Beginn des Spieles als Grundkapital zugestanden werden.

Einsatz in der Klasse

Um mit einer kompletten Klasse zu spielen, benötigt man einen Beamer. Es empfiehlt sich, Spielgruppen zu bilden und die Spielregeln um die oben beschriebene Variante 1 zu ergänzen, damit die Punkte, wenn eine Gruppe die falsche Lösung genannt hat, nicht ersatzlos verfallen. Dazu es nötig, dass der Spielleiterin / dem Spielleiter die Lösungen bekannt sind. Die Spielleitung kann sowohl von einer Lehrerin / einem Lehrer oder von einer Schülerin / einem Schüler übernommen werden. Dazu erhält die Spielleiterin / der Spielleiter ein Lösungsblatt. Die Textdateien mit den Fragen und Lösungen können entweder direkt ausgedruckt oder, um eine übersichtlichere Darstellung zu erhalten, vorher in ein Tabellenkalkulationsprogramm importiert werden (s. Kapitel "Unicode-Text-Dateien importieren").

Grundlegende Programmfunktionen



Alle Funktionen lassen sich auch über die Menüleiste aufrufen.

Öffnen eines Quizspiels

Um ein neues Spiel zu beginnen, öffnen Sie zunächst ein Rätseltabelleau. Nach dem Druck auf den Button oder die Auswahl des Menüpunktes „Ein Rätseltabelleau öffnen“ im Datei-Menü zeigt ein Dialogfeld eine Auswahl von vorbereiteten Spielen an. Über ein Dialogfeld werden Sie dann gebeten, die Anzahl der am Spiel beteiligten Gruppen einzugeben. Es können höchstens sechs Gruppen mitspielen. Die nicht benötigten Labels werden deaktiviert. Außerdem können Sie über die Combobox in der Werkzeugleiste oder den entsprechenden Menüeintrag ein Startpunktekonto bis 200 Punkte eingeben.

Startpunktekonto festlegen:

Punkte

Hat eine Gruppe oder ein Mitspieler eine Frage richtig beantwortet, werden durch einen Druck auf den „Punkte addieren“-Button unterhalb des jeweiligen Gruppen-Labels die Punkte für die Gruppe gutgeschrieben. Wenn man versehentlich der falschen Gruppe die Punkte zugeteilt hat, kann man sie mithilfe des Rückgängig-Buttons wieder abziehen und der richtigen Gruppe zuordnen.

Fragen und Antworten selbst erstellen

Das Programm verarbeitet Textdateien, deren einzelne Fragen und Antworten durch Tabulatorzeichen voneinander getrennt sind. Um einen Frage- und Antwortkatalog selbst zu erstellen, benutzt man entweder die im Programm vorgesehene Funktion oder ein Tabellenkalkulationsprogramm (z.B. Microsoft "Excel" oder Open Office "Calc"). Die Fragen und Antworten gibt man in folgendem Format ein:

Themengebiet 1	Themengebiet 2	Themengebiet 3	Themengebiet 3	Themengebiet 5
Frage 1 zu Themengebiet 1	Frage 1 zu Themengebiet 2	Frage 1 zu Themengebiet 3	Frage 1 zu Themengebiet 4	Frage 1 zu Themengebiet 6
Frage 2 zu Themengebiet 1	Frage 2 zu Themengebiet 2	Frage 2 zu Themengebiet 3	Frage 2 zu Themengebiet 4	Frage 2 zu Themengebiet 5
Frage 3 zu Themengebiet 1	Frage 3 zu Themengebiet 2	Frage 3 zu Themengebiet 3	Frage 3 zu Themengebiet 4	Frage 3 zu Themengebiet 5
Frage 4 zu Themengebiet 1	Frage 4 zu Themengebiet 2	Frage 4 zu Themengebiet 3	Frage 4 zu Themengebiet 4	Frage 4 zu Themengebiet 5
Frage 5 zu Themengebiet 1	Frage 5 zu Themengebiet 2	Frage 5 zu Themengebiet 3	Frage 5 zu Themengebiet 4	Frage 5 zu Themengebiet 5
Antwort 1 zu Themengebiet 1	Antwort 1 zu Themengebiet 2	Antwort 1 zu Themengebiet 3	Antwort 1 zu Themengebiet 4	Antwort 1 zu Themengebiet 5
Antwort 2 zu Themengebiet 1	Antwort 2 zu Themengebiet 2	Antwort 2 zu Themengebiet 3	Antwort 2 zu Themengebiet 4	Antwort 2 zu Themengebiet 5
Antwort 3 zu Themengebiet 1	Antwort 3 zu Themengebiet 2	Antwort 3 zu Themengebiet 3	Antwort 3 zu Themengebiet 4	Antwort 3 zu Themengebiet 5
Antwort 4 zu Themengebiet 1	Antwort 4 zu Themengebiet 2	Antwort 4 zu Themengebiet 3	Antwort 4 zu Themengebiet 4	Antwort 4 zu Themengebiet 5
Antwort 5 zu Themengebiet 1	Antwort 5 zu Themengebiet 2	Antwort 5 zu Themengebiet 3	Antwort 5 zu Themengebiet 4	Antwort 5 zu Themengebiet 5

Diese Datei muss nun ins txt-Format exportiert werden. In Microsoft Excel klicken Sie bitte im Menü "Datei" auf den Eintrag "Speichern unter..." und wählen Sie den Dateityp "Unicode Text", damit die Umlaute und Sonderzeichen korrekt dargestellt

werden (s. Abb.). Der Platzhalter "dateiname" sollte durch eine sinnvolle Bezeichnung ersetzt werden.



Kopieren Sie die neu erstellte Datei am besten in den Installationsordner des Programms "Der Große Preis".

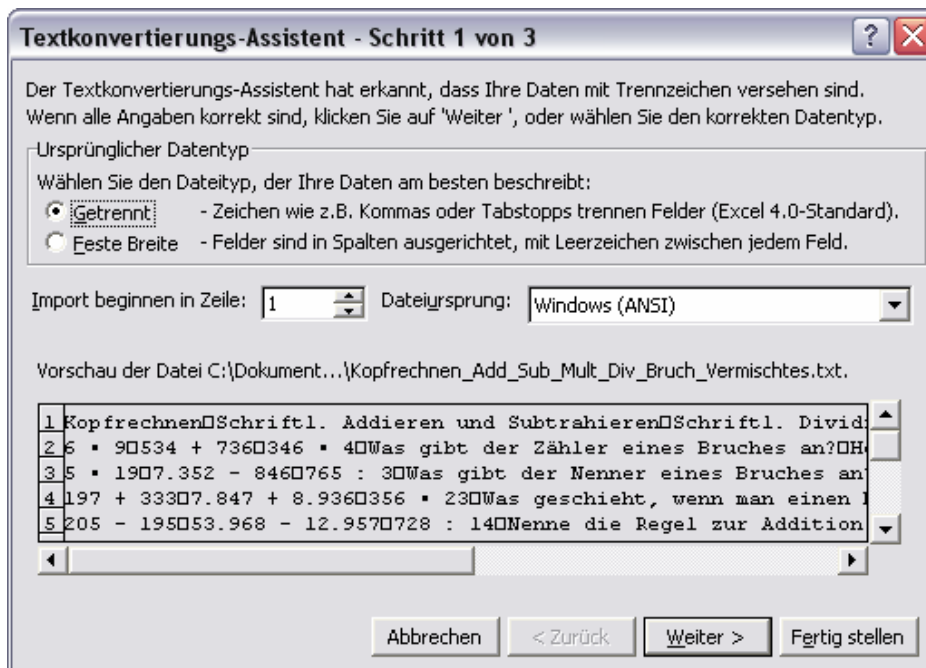
Wenn Sie ein selbst Rätseltableau erstellt haben, senden Sie es mir bitte per E-Mail zu (kontakt@robert-runkel.de). Ich stelle Ihr Tableau auf meiner Website zum Download bereit.

Bestehende Rätseltableaus können auch im Programm bearbeitet und dann unter dem gleichen oder einem anderen Namen abgespeichert werden.

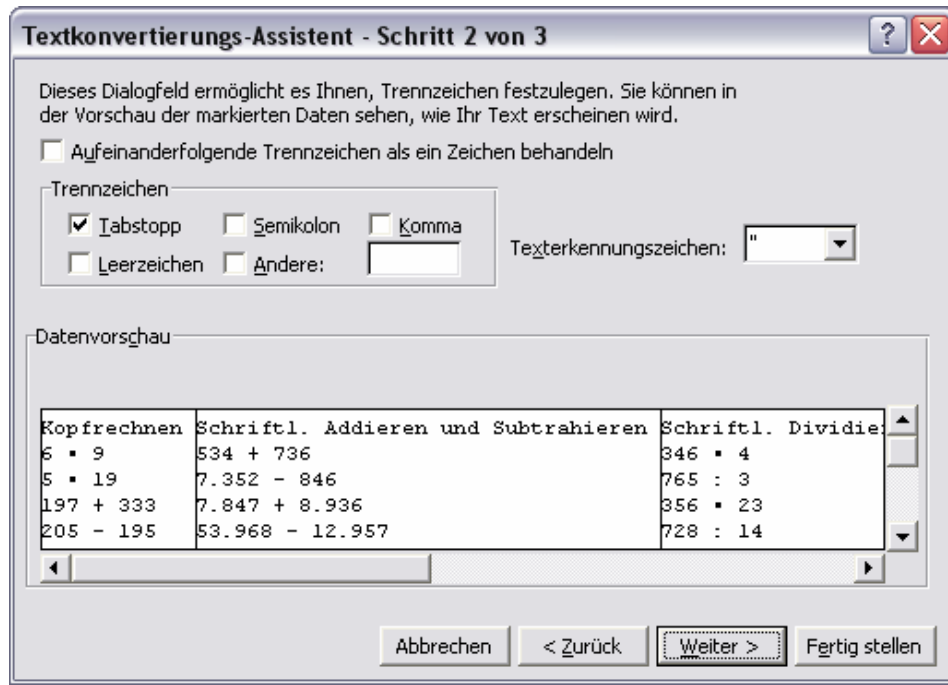
Unicode-Text-Dateien importieren

Tabellenkalkulationsprogramme können tabulatorgetrennte Textdateien importieren. In Microsoft Excel wählt man dazu nur das Symbol "Datei öffnen" oder den entsprechenden Menüeintrag im Datei-Menü. Wählen Sie als Dateityp "Textdateien" (s. Abb.).

Nach dem Betätigen des Schalters "Öffnen" erscheint der Konvertierungsassistent. Im ersten Schritt werden Sie nach dem Dateityp gefragt, der die Datei am besten beschreibt. Wählen Sie, falls noch nicht geschehen, die Option "Getrennt".



Das Trennzeichen "Tabstopp" erkennt der Assistent in der Regel selbst. Falls nicht, machen Sie einen Haken im Feld "Tabstopp".



In Schritt 3 bietet Ihnen der Assistent eine Vorschau. Bestätigen Sie mit "Fertig stellen". Vor dem Ausdruck empfiehlt es sich, die Excel-Datei lesbar zu formatieren (Schriftgröße, Rahmen etc.).