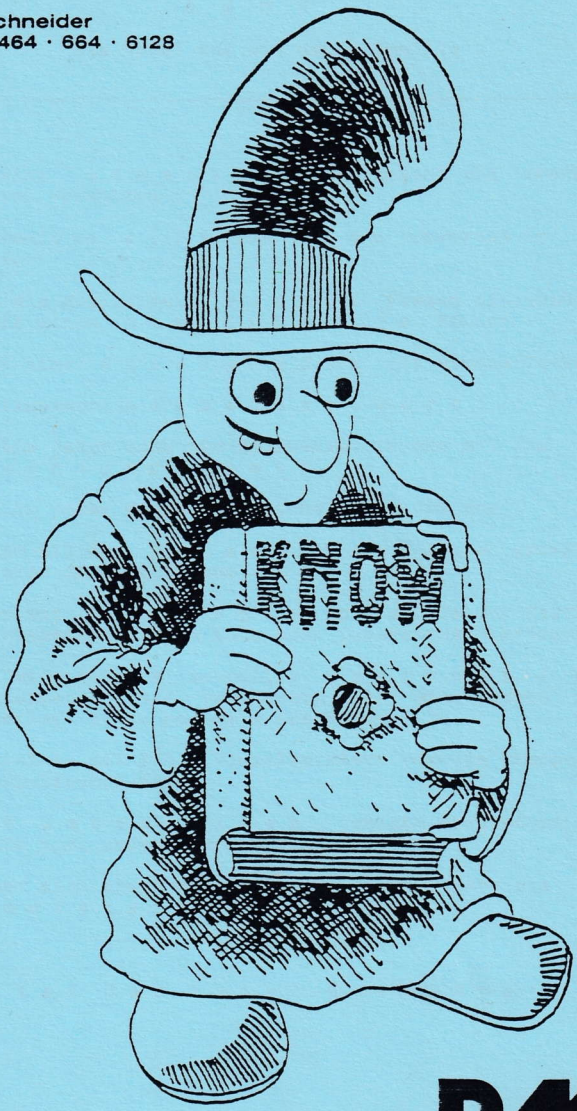
KNOW

Wissen ist Macht...

für Schneider
CPC 464 · 664 · 6128



DMV
Software

L E I S T U N G S M E R K M A L E
(Eine kleine Auswahl)

Von:

K N O W

Das Spiel für die ganze Familie

K N O W :

1. Kann eine u n b e g r e n z t e Anzahl von Fragen und Antworten verwalten !

2. Hat ständig ca. 4 0 0 Fragen p l u s Antworten im Speicher!

3. Bietet die Möglichkeit e i g e n e Fragen einzugeben, und zwar mit einem k o m f o r t a b l e n Editor !

4. Besitzt eine S u p e r g r a f i k mit Window-Technik !

5. Ist vollkommen m e n u e g e s t e u e r t !

6. Zeigt bis jetzt noch nie dagewesene Tricks mit dem V i d e o c o n t r o l l e r !

7. Stellt zu jeder Frage 5 mögliche Antworten vor !

8. Kann man mit der g a n z e n F a m i l i e spielen, da jeder eine Mindest-Chance von 1 - 5 hat !

9. Muß man mit S t r a t e g i e spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt !

10. Wurde mit äußerst schnellen S u c h r o u t i n e n ausgestattet , die verhindern, daß eine schon richtig beantwortete Frage nochmals erscheint !

11. Ist spielbar mit 1 - 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon !

12. Erkennt a u t o m a t i s c h , welche Fragebögen auf der Diskette noch unbeantwortet sind !

13. Zeichnet sich nicht nur durch die o. g. Punkte als höchste z u k u n f t s s i c h e r aus !

I s t d a s S p i e l ü b e r h a u p t !

Grundsätzliches
zu
K N O W

---

1. HARDWARE

1.1 RECHNER : Schneider CPC 464/664/6128

1.2 DATEN-
TRÄGER : Diskette (Kassettenversion a. A. möglich)

1.3 MONITOR : Grün- oder Farbmonitor (Abfrage integriert)

2. SOFTWARE

2.1 KATEGORIE: Frage- und Antwortspiel

2.2 COPYRIGHT: 1987 BY Daten & Medien Verlag

2.3 AUTOR : Jürgen Möller

3. Spiel

3.1 ZIEL DES
SPIELS : möglichst viele Fragen richtig zu beantworten und in den meisten Wissensgebieten der Beste zu sein.

3.2 WERTUNG: Punktebewertung
pro richtiger Antwort: mind. 125 Pkt.
max. 500 Pkt.
pro Wissensgebiet : 1000 Pkt.

3.3 END-
WERTUNG: jeder Spieler bekommt am Ende des Spiels die Möglichkeit, folgende Daten einzusehen:

1. wieviele Fragen er in dem jeweiligen gestellt bekam
2. wieviele er davon richtig beantwortete
3. wieviele Punkte er jeweils bekam

3.4 ANDERER
EINSATZ: z. B. als VOKABELTRAINER
(der Einsatzbereich ist vielfältig und ist nur von den eingegebenen Fragen abhängig)

Bedienung vom

E D I T O R

Die wichtigste Regel:

NIEMALS mit einem SYSTEM-RESET aus dem Editor aussteigen.
(die gerade bearbeiteten Daten wären verloren)

DER AUFBAU DER FRAGEN UND ANTWORTEN:

Der Editor sorgt dafür, daß immer 5 Fragen mit 5 Antworten zwischen- und abgespeichert werden (ein sog. "BLOCK").

Das eigentliche Problem liegt darin, 5 Fragen zu finden, deren Antworten zu JEDER Frage passen könnten.

1. Frage - Wer gewann am 10.12.1934 ...
2. Frage - Wann erreichte Hugo M. das ...
3. Frage - Wie alt war Knut H. am ...
4. Frage - Wo steht das Gemälde ...
5. Frage - Wieviele Konzerte schrieb

WARUM ist das ein Fehler?
Sie werden es sicher schon wissen!
Die Antworten zu den einzelnen Fragen sind zu verschieden.

Im Spielgeschehen läuft es nämlich folgendermaßen ab:

Eine Suchroutine sucht das gerade ausgewählte Wissensgebiet nach einer Frage ab, die noch nicht beantwortet ist. Wenn Sie eine Frage findet, wird sie gestellt und danach werden 5 Antworten zur Auswahl gestellt. Diese Antworten entsprechen genau den Antworten zu den 5 Fragen aus dem Block, d. h. egal welche Frage aus dem Block gestellt wird, es werden immer die gleichen Antworten zur Auswahl gestellt.

Nun würde es bei unserem Beispiel zu folgender Situation kommen:

gestellte Frage: (z. B.)	Antworten: (zur Auswahl)
WIE ALT WAR KNUT H. AM ...	1. JESSE JONES
	2. 10.01.1981
	3. 69
	4. PARIS
	5. 4

Es wäre ein leichtes, die richtige Antwort zur erraten, denn es wird ja nach einer Zahl gefragt und die kommt ja nur in Antwort 3 und 5 vor.

3. Frage: Wieviele Lire sind 1 DM? " : 22
4. Frage: Wieviele qm war der größte Kuchen? " : 23
5. Frage: Wieviel kg sind ein Zentner? " : 50

DENN: egal welche Frage gestellt wird, es würden nur Antworten kommen, die Zahlen darstellten.

FRAGEN EINGEBEN: nachdem Sie sich also 5 Fragen und 5 Antworten zusammengestellt haben, ist folgende Reihenfolge ratsam:

1. KNOW starten
2. Menue-Punkt 'EIGENE FRAGEN EINGEBEN' anwählen
3. Das Wissensgebiet, in dem die Fragen eingegeben we4rden sollen, anwählen

Jetzt erscheint folgendes Menue:

1. FRAGEN (i. d. W.) EINGEBEN
2. WISSENSGEBIERT ÄNDERN
3. KATALOGISIEREN
4. SPIELEN
5. FRAGEN AUSDRUCKEN

Wenn Sie jetzt Fragen eingeben wollen, wählen sie ----(1)
Wenn Sie das Wissensgebiet wechseln wollen----------(2)
Wenn Sie den Disketteninhalt sehen wollen----------(3)
Wenn Sie wieder in das erste Menue wollen----------(4)
Wenn Sie Fragen auf dem Drucker haben wollen----------(5)

Wählen Sie bitte Punkt (1)

Eine Suchroutine prüft jetzt, ob auf der Diskette schon ein oder mehrere Files für dieses Wissensgebiet existieren. (Wenn ja, so wird immer das zuletzt bearbeitete File nachgeladen, der Name auf der Diskette gelöscht, und ein BACKUP dieses Files erstellt.)

Jetzt geben Sie einfach Ihre Fragen ein, richten sie aus und beenden jede Eingabe mit der ENTER-Tast. Danach geben Sie die zugehörigen Antworten ein, FERTIG!

ERINNERN SIE SICH - NIEMALS MIT EINEM SYSTEM-RESET ABBRECHEN!

Wollen Sie nach Eingabe der Fragen aus dem Wissensgebiet heraus, so können Sie entweder Punkt (5) = SPIELEN anwählen oder Punkt (2) WISSENSGEBIET ANWÄHLEN. In beiden Fällen werden die gerade im Speicher befindlichen Daten auf Diskette gesichert.

EINFÜHRUNG IN DIE BEDIENUNG
VON
K N O W

Nach erfolgreichem Laden des Initialisierungsprogrammes sehen Sie folgendes auf dem Bildschirm:

1. Eine Steinwand, die Sie durch das gesamte Spiel einschließlich des Editors begleitet.

2. Im oberen linken Bereich eine Spinne und das KNOW-Label.

3. Und natürlich KNOWY, der Typ in der oberen rechten Ecke, der im Spiel darüber entscheidet, ob eine Frage richtig berantwortet ist oder nicht, und danach seinen Kommentar abgibt sowie Punkte verteilt.

******* Drücken Sie jetzt bitte die geforderte Taste *******

Die Spinne und das KNOW-Label verschwinden und es erscheint das erste Menue mit folgenden anwählbaren Optionen:

1. Erklärungen zum Spiel
2. Spielen
3. Eigene Fragen eingeben
4. Spiel neu starten
5. Programm beenden

Mit den Cursortasten kann man jetzt die gewünschte Option anwählen und diese mit der Copytaste bestätigen.

************ Wählen Sie bitte Option 2: Spielen ************

Es erscheint das zweite Menue, in dem Sie die gewünschte Spieleranzahl anwählen können. (wenn Sie mit mehr als 4 Spielern dieses Spiel spielen wollen, so können Sie dies natürlich auch, müssen sich dafür aber in Mannschaften aufteilen.)

*************** Bitte Spieleranzahl anwählen ***************

Nach dem Bestätigen der Spieleranzahl erscheint das dritte Menue, das nach der zu spielenden Punktzahl fragt. Zum Testen des Programms reichen erstmal 10.000 Punkte.

************ Bitte 10000 anwählen und bestätigen ************

Jetzt wird nach dem Namen der Spieler bzw. der Mannschaften gefragt. Bitte geben Sie die einzelnen Namen ein und bestätigen Sie diese mit der ENTER-Taste.

************** Bitte jeweiligen Namen eingeben *************

Nach der Namenseingabe folgt die Aufforderung, die Diskette mit den jeweilig gewünschten Fragen einzulegen und danach eine Taste zu drücken.

Da sich auf der eingelegten Disketten-Seite auch Fragen befinden, drücken Sie einfach eine Taste.

********** Bitte eine Taste drücken **********

Hiermit ist die Intialisierung abgeschlossen und der Ladevorgang für das eigentliche Spiel beginnt.

Nach erfolgtem Start des eigentlichen Spielprogramms bietet sich folgendes Bild:

1. Die fünf Wissensgebiete werden angezeigt.
2. Der Auswahlblock rotiert links daneben.
3. KNOWY gibt den Namen des ersten Spielers aus und fordert ihn auf, ein Wissensgebiet anzuwählen.

***** Der erste Spieler bitte COPY oder FEUER drücken *****

Der Auswahlblock bleibt daraufhin links neben einem Wissensgebiet stehen. Aus diesem Wissensgebiet wird jetzt eine Frage zufällig ausgewählt und ausgegeben. An der Stelle, wo sich die Wissensgebiete befanden, werden danach 5 Antworten ausgegeben.

Aus den 5 möglichen Anworten können Sie sich jetzt die richtige aussuchen, indem Sie entweder mit den Cursortasten oder mit dem Joystick den Auswahlblock neben die gewählte Antwort stellen und dann COPY bzw. FEUER drücken.

********* Bitte entweder COPY oder FEUER drücken *********

Nun kommt der große Auftritt von K N O W Y :

Er schlägt das bis jetzt festgehaltene allwissende Buch auf und entscheidet, nach Durchsicht desselben, ob die Antwort richtig oder falsch war. Bei beiden Möglichkeiten gibt KNOWY seinen Kommentar zu der Antwort und verteilt bei richtiger Beantwortung Punkte. Die verteilte Punktzahl ist abhängig von der Anzahl der vorherigen Fehlversuche, diese Frage zu beantworten.

Sollte die Antwort falsch sein, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

Erreicht ein Spieler die vorher angewählte Punktzahl (in unserem Beispiel 10000 Punkte), so folgt die Endauswertung.

ERST NACH DER ENDAUSWERTUNG STEHT DER SIEGER FEST, da nochmal Punkte für den Besten in dem jeweiligen Wissensgebiet verteilt werden.

K L E I N E T I P S

FÜR

K N O W

---

1. Der MEMORY-EFFEKT:

Merken Sie sich die Antworten, die sich Ihre Mitspieler aussuchen und falsch sind ...

DENN: Wenn die Frage das nächste Mal an Sie gestellt, ist Ihre Chance schon auf 1:4 gestiegen.

2. Der BONUS-TRICK:

Suchen Sie nicht wahllos ein Wissensgebiet aus, sondern versuchen Sie UNBELIEBTE Wissensgebiete zu 'stoppen'...

DENN: Am Schluß des Spiels werden nochmals Punkte an die Spieler verteilt, die in einem oder mehreren Wissensgebieten die meißten Punkte bekamen!
- DAS KANN SPIELENTSCHEIDEND SEIN -

Zum Editor:

1. Das 'AUSRICHTEN DER FRAGEN':

Es hat sich beim Eingeben einer Frage folgender kleiner Tip bewährt: Geben Sie die Frage so ein, wie Sie sie schreiben würden, und ERST DANN richten Sie diese in dem Window mit der Leertaste aus.

2. RETTEN NACH DEM SYSTEM-RESET:

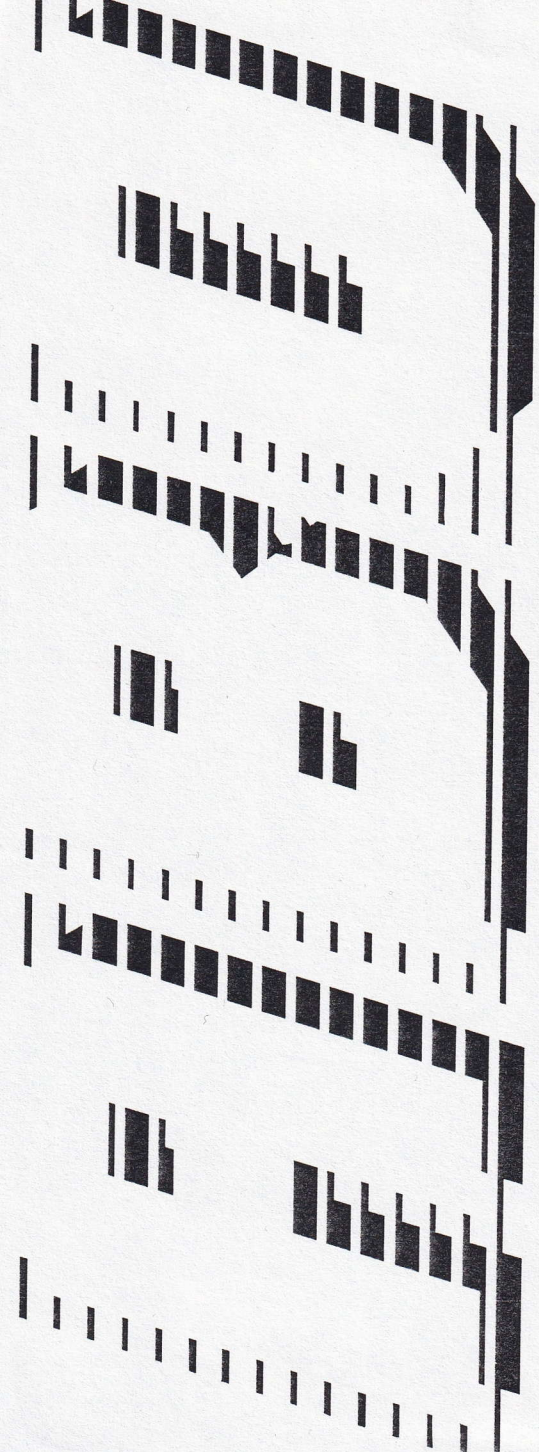
Sollte es Ihnen doch mal passiert sein, daß Sie aus dem Editor mit einem System-Reset ausgestiegen sind, hilft folgende Routine wenigstens die schon vorhanden gewesenen Daten zu retten:

a) merken Sie sich die Wissensgebietnummer (Geographie = 1
--- Sport = 5)

b) schauen Sie auf der Diskette nach, wieviel Wissensgebiete von diesem existieren und addieren Sie 1 dazu.

z. B. CAT = WG2ALT.001 und WG2NEU.002 und WG2NEU.003
In diesem Fall würden 3 existieren (-----.003)

c) geben Sie folgendes ein:
neuname$="WG2NEU.004": altname$=BACKUP.BAK"--->ENTER<
Iren, Oneuname$,Oaltname$---------->ENTER<



Sichern Sie sich Ihre »PC Schneider International« Ausgabe für Ausgabe mit einem zusätzlichen Preisvorteil.

Abonnieren Sie jetzt!
Top-Information für Ihren Schneider Computer.

Natürlich vom führenden Schneider Magazin.

PC Schneider International kostet im Abonnement:

Im Inland und Westberlin:	für 1/2 Jahr	30,– DM
	für 1 Jahr	60,– DM
Im europäischen Ausland:	für 1/2 Jahr	45,– DM
	für 1 Jahr	90,– DM
Im außereurop. Ausland:	für 1/2 Jahr	60,– DM
	für 1 Jahr	120,– DM

BITTE BENUTZEN SIE DIE BESTELLKARTE

DMV GmbH · PC Schneider International
Postfach 250 · 3440 Eschwege · Tel. (0 56 51) 87 02

DMV
Daten- und Medienverlag