



Computerspiel

SPIELEN WIE IM FERNSEHEN!

Commodore 64 & 128

(im C-64 Modus):

Starten mit LOAD "*"8,1

Danach die ENTER-Taste drücken

Alle Commodore AMIGA

(mit mindestens 512k RAM):

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

Atari ST/STE

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

Diskette in Laufwerk A, Rechner starten.

IBM und 100% Kompatible PC

(mit mindestens 256k RAM):

Unter "A>" geben Sie ein: "LINGO" und drücken
danach die ENTER-Taste.

Das Computerspiel 5x5 nach der gleichnamigen Fernsehsendung

DAS SPIEL

Im Spiel geht es darum, 5 Buchstaben lange Wörter zu erraten. Der Computer stellt die Anfangsbuchstaben und das Team, das gerade spielt, versucht das Wort zu erraten und tippt dazu vier Buchstaben ein. Kennt der Computer das Wort nicht, ist die Spielrunde für dieses Team sofort zu Ende und das andere Team darf weiterspielen. Wurde das Lösungswort nicht eingegeben aber immerhin ein Wort, das in der Datenbank von 5x5 vorkommt, dann zeigt der Computer mit roten Viereckchen, welche Buchstaben richtig sind und mit gelben Bällen, welche Buchstaben zwar im Wort vorkommen, aber an der falschen Stelle stehen.

DIE LINGO-RUNDE

Am Anfang jeder Lingo-Runde werden 25 Zahlen an die Spieltafel jedes Teams geschrieben. Die Zahlen werden über einen Zufallsgenerator vom Computer ausgewählt. Von diesen 25 Zahlen werden wiederum 8 Stück über den Zufallsgenerator vom Computer mit gelben Bällen zugedeckt. Die übrigen 17 Zahlen, zusammen mit drei grünen und drei roten Bällen gehen in den Korb, woraus die Spieler im Laufe des Spiels Bälle ziehen müssen.

In dieser Runde spielen zwei Teams gegeneinander. Das Team, das zuerst anfängt, bekommt 5 mal die Möglichkeit, das gesuchte Wort zu finden. Wird das Wort nicht gefunden, ist erst mal das andere Team dran. Der Computer stellt, wenn weniger als 4 Buchstaben schon aufgedeckt sind, einen zusätzlichen Buchstaben. Schafft dieses Team es auch nicht, ist das erste Team nochmal dran. Gelingt es wieder nicht, zeigt der Computer das gesuchte Wort und weiter geht's mit einem neuen Wort.

Jedes Mal, wenn ein Team das gesuchte Wort gefunden hat, bekommt das Team 50 Punkte auf seinem Konto gutgeschrieben und muß zwei Bälle aus dem Korb ziehen. Wird ein Ball mit einer Zahl gezogen, dann wird auf der Spieltafel das Feld mit der entsprechenden Zahl von einem gelben Ball zugedeckt. Entsteht so eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie, so ist es Lingo, und das Team bekommt

100 Punkte auf seinem Konto gutgeschrieben und eine neue Lingo-Runde fängt an. Wird ein grüner Ball gezogen, so darf das Team den Ball behalten. Hat ein Team während des Spiels drei Bälle gesammelt, bekommt es den Bonus-Betrag auf seinem Konto gutgeschrieben. Zieht ein Team einen roten Ball, muß es aussetzen und das andere Team darf weiterspielen.

Das Team, das nach 15 bis 20 Minuten die meisten Punkte auf seinem Konto hat, wird zum Sieger bestimmt. Der Computer fragt, ob dieses Team in der NO-LINGO-RUNDE antreten möchte.

DIE NO-LINGO-RUNDE

Das Team, das diese Runde bestreitet, bekommt 2000 Punkte als Anfangseinsatz. Jedes Mal, wenn ein Team eine Runde weiterkommt, wird die Punktezahl auf seinem Konto verdoppelt. Es werden maximal 5 Runden gespielt (= 64.000 Punkte).

Am Anfang jeder NO-LINGO-Runde werden 25 Zahlen an die Spieltafel geschrieben. Die Zahlen werden über einen Zufallsgenerator vom Computer gestellt. Von diesen 25 Zahlen werden 16 Stück über den Zufallsgenerator vom Computer mit gelben Bällen zugedeckt. Die 25 Zahlen, zusammen mit einem goldenen Ball, gehen in den Korb.

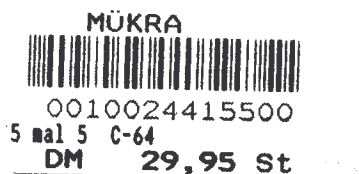
Die NO-LINGO-Runde ähnelt der Lingo-Runde, aber weicht wie folgt davon ab: Man hat nur noch fünfmal die Möglichkeit, das gesuchte Wort zu finden. Der Computer zeigt beim ersten Mal zwei Buchstaben. Für jeden Versuch, das Wort zu finden, muß ein Ball aus dem Korb gezogen werden. Hat man das Wort nicht gefunden, müssen 7 Bälle aus dem Korb gezogen werden. Wird der GOLDENE Ball gezogen, braucht man keine weiteren Bälle mehr zu ziehen. Wenn die Zahlen eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie (=Lingo) bilden, dann ist das Spiel sofort abgelaufen und man verliert alle Punkte auf seinem Konto. Entsteht kein Lingo, so verdoppeln sich die Punkte auf dem Konto. Das Team wird gefragt, ob es weiterspielen oder aufhören möchte. Maximal können 5 Runden gespielt werden (= 64.000 Punkte). Hat man 5 Runden gespielt oder man hört einfach auf, wird der Totalpunktestand ausgerechnet. Dieser ergibt sich aus der Punktezahl von den Lingo- und den NO-Lingo-Runden. Ist die Gesamtpunktezahl höher als die niedrigste Eintragung in der Siegerliste, so wird das Siegerteam in die Liste eingetragen.

WIE MAN DAS SPIEL STARTET.

AMSTRAD CPC Disketten-Version Rechner einschalten, die Diskette in das Laufwerk einlegen und RUN"LINGO

eintippen und dann auf Return drücken.

AMSTRAD CPC Kassetten-Version Rechner einschalten, die Kassette in das Gerät einlegen und RUN"LINGO eintippen und dann auf Return drücken. Danach die Hinweise auf dem Bildschirm befolgen.



5 x 5 Computerspiel nach der GameShow "LINGO". © IDRA Global Entertainment B.V. 1992. Verpackung und Computer Source Codes © 1992 PCSL Software Ireland Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Original SAT.1 Senderlogo © 1992 SAT.1 SatellitenFernsehen GmbH. "5 x 5" Sendungslogo und Titel © 1992 TV 60 Filmproduktion GmbH. Alle Rechte vorbehalten.