

Gewinne die Millionen

Martin Schönhacker



GData Software; CD ROM (ca. 137 MB); ca. Euro 15,92 (öS 219,)

Der überwältigende Erfolg diverser Quiz-Sendungen im Fernsehen sorgt natürlich prompt für entsprechende „Nachbildungen“ als Computerspiel. Auch „Gewinne die Millionen“ ist eines dieser Produkte, und gleich vorweg: auch wenn es auf den ersten Blick so aussehen mag, hat man es hier nicht mit der direkten Umsetzung einer TV-Show zu tun. Allerdings sind Layout und Prinzip so ähnlich, dass man den Eindruck hat, dass die Hersteller mit Absicht nur knapp einer Klage wegen Verletzung des Urheberrechts entkommen sind.

Für bis zu vier Mitspielende geht es um eine virtuelle Summe von zwei Millionen Mark (was für eine Produktion aus dem Jahr 2001 von etwas kurzfristiger Entwicklung zu zeugen scheint). Der Hauptgewinn ist in 15 Stufen zu erreichen. Jede Stufe besteht aus einer Multiple-Choice-Frage mit vier Antwortmöglichkeiten. Zusätzlich darf man im Lauf des Spiels eine falsche Antwort geben, ohne gleich hinaus zu fliegen, und es gibt auch einen 50:50-Joker, der zwei falsche Antworten ausscheidet. Dafür existieren keine „Sicherheitsstufen“, d.h. man riskiert immer das gesamte bisher erspielte (aber immerhin nur virtuelle) Kapital.

Auch ein Moderator ist vorhanden, der aber leider nur einige wenige Texte beherrscht. Es wird also rasch langweilig, wenn er sich bemüht, ein bisschen Spannung zu erzeugen, und zum vierten Mal hintereinander z.B. von sich gibt: „Sie haben viel riskiert (lange Kunstpause) — und gewonnen!“

Nach Angaben der Hersteller enthält das Spiel rund 2.500 Fragen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Leider ist



nicht ganz transparent, was man als schwierig oder leicht einstuft, und so werden besonders außerhalb Deutschlands schwierige Fragen (z.B. „Welche Farbe hat ein 100-Mark-Schein?“) manchmal gleich am Anfang zu Stolpersteinen, während man sich bei anderen Gelegenheiten noch im Bereich der Millionen-Fragen unterfordert fühlt.

Schafft man die 2-Millionen-Mark-Frage, so erscheint noch eine ganz spezielle „Masterfrage“ mit einem im übrigen Spiel nicht vorhandenen Zeitlimit von 20 Sekunden. Wird auch diese korrekt beantwortet, erhält man einen Code, der an den Hersteller eingesandt werden kann. Auf diese Art gibt es dann angeblich auch echte Preise zu gewinnen (was aber nicht mit Erfolg ausprobiert wurde).

Was die programmtechnische Realisierung angeht, so gibt es einige eher unangenehme Details. Zum Beispiel lässt sich die Installation nicht darauf einschränken, den Großteil der Daten von der CD zu verwenden, sondern man muss für die erzwungene vollständige Installation rund 209 MB auf der Festplatte opfern. Allerdings hat das zumindest den angenehmen Effekt, dass die CD danach wirklich nie mehr gebraucht wird, insbesondere auch nicht als Kopierschutzmaßnahme beim Starten. Einem Zeitvertreib zwischendurch (z.B. mittels Laptop beim Warten am Flughafen) steht also fast nichts mehr im Wege.

Ein anderer kurioser Aspekt ist, dass das Programm Teile der Tastatur einfach anektiert. Die Tasten A/B/C/D zum Beispiel, mit deren Hilfe man die Antworten auswählt, funktionieren in anderen Programmen einfach nicht mehr. Das macht nicht nur die Arbeit eines Rezensenten schwer (verzeihen Sie bitte, falls trotz Korrekturlesens in diesem Text ein paar Exemplare der Gattung A/B/C/D fehlen sollten!), sondern verleidet einem auch sonst die parallele Arbeit mit anderen Programmen, was nicht ganz einzusehen ist.

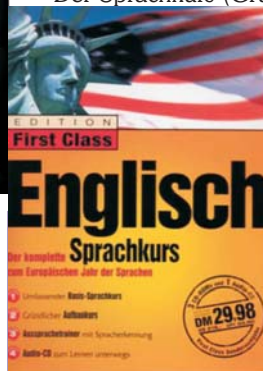
Zu guter Letzt sei noch erwähnt, dass von dem Programm auch Versionen für Palm OS und Windows CE erhältlich sind. Diese wurden aber vom Autor nicht getestet.

Sprachkurs Englisch

Edition First-Class

Martin Weissenböck

Der Sprachkurs (Grundkurs und Fortgeschrittenkurs) kommt auf zwei CDs, die dritte ist ein Aussprachetrainer und die vierte CD eine Audio-CD für Übungen unterwegs.



Das Sprachlabor bietet auf mehr als 2.500 Bildschirmseiten über 10.000 Übungen, in den die Aussprache,

das Hörverständnis und die Grammatik geübt werden.

Der Kurs ist mit einer Entdeckungsreise durch die USA verbunden. Hier ein Bild samt Text:

Am unteren Bildrand ist ein Schieberegler, mit dem die Wiedergabegeschwindigkeit (allerdings ohne Frequenzänderung) eingestellt werden kann. Wird die Alt-Taste gedrückt, erscheint in der Sprechblase der deutsche Text.

Ein Mikrofon sollte vorhanden sein: dann können zur Kontrolle die Sprechübungen aufgezeichnet werden und mit einem Vorschlag verglichen werden.

Der Kurs bietet viele interessante und lehrreiche Stunden. Mit rund 16 Euro ist das Programm auch recht preiswert. Weitere Details unter www.edition-firstclass.de



Fazit: Es handelt sich um ein Quizspiel, das für manche Geschmäcker vielleicht etwas zu offensichtlich den Eindruck erweckt, auf der momentanen Quizwelle mitschwimmen zu wollen. Trotzdem kann es natürlich durchaus Spaß machen, sich auf diese Art die Zeit zu vertreiben und auch immer wieder etwas Neues zu lernen.