

Wer wird unser Millionär v3.7

(letzte Änderung 9.2.02)

Das Spiel

Ich setze voraus, dass die Fernsehshow mit Günter Jauch bekannt ist. Wie dort werden einem Kandidaten 15 Fragen gestellt, denen er jeweils die richtige von vier angebotenen Antworten zuordnen muss. Jede richtige Antwort verdoppelt die Gewinnsumme, eine falsche Antwort wirft den Kandidaten auf 1000€ oder 32000€ zurück, wenn er diese Gewinnstufen schon erreicht hatte.

Nach Programmstart muss zunächst eine Fragendatei ausgewählt und geladen werden. Dann geht es einfach immer im Kreis herum: Klick auf **[Frage]**, eine der vier Antworten und dann **[Richtig ?]** zur Überprüfung. Bei Auswahl der richtigen Antwort rutscht der Gewinnzeiger eine Stufe nach oben, bei falscher Antwort rutscht er auf 32000€ / 1000€ / 0€ zurück.

Optimal an das Original angepasst kann gespielt werden, wenn ein Beamer vorhanden ist oder die Schülerbildschirme über Mastereye, NetOp o.ä. in einen Demo-Modus geschaltet sind.

Ein Schüler wird als Kandidat ausgeguckt, der Lehrer (oder ein anderer Schüler) ist Quizmaster. Als Preise eignen sich z.B. ein Gummibärchen/Bonbon für 1.000 €, ein Schoko-/Müsliriegel für 32.000 € und eine Tafel Schokolade für 1.000.000 €.

Wie im Fernseh-Vorbild kann der Kandidat auf **drei Joker** zugreifen:

Joker 50:50: das Programm streicht zwei falsche Antworten per Zufallsgenerator durch

Joker Publikum (schieben) der Kandidat muss sich umdrehen oder wird vor die Tür geschickt, die Klasse stimmt ab, das Ergebnis wird dem Kandidaten mitgeteilt ('schieben' siehe auch *Aufrufparameter*)

Joker Anrufen: jemand aus der Klasse darf gefragt werden.

Alternativ kann man die Schüler auch an mehreren PCs spielen (und dabei natürlich lernen) lassen, es fehlt dann aber ein wesentliches Element durch die Zuschauer. Der Telefonjoker kann hier durch den Lehrer gespielt werden, der Publikumsjoker wird durch einen Frage-schieben-Joker ersetzt.

Eigentlich müsste das Programm inzwischen »Wer wird unser **Multi**-Millionär?« heißen, denn im Gegensatz zur Originalversion ist das Spiel bei Gewinnmitnahme oder Abbruch durch eine falsche Antwort *nicht* beendet und der Kandidat kann mit den übrigen Fragen der gleichen Fragendatei weiterspielen. Der bis dahin erzielte Gesamtgewinn wird dann ebenfalls angezeigt.

Besonders interessant wird die Sache, wenn über den **Aufrufparameter -b##** die Anzahl der möglichen Durchläufe vorher festgelegt wird. Dann erscheint nämlich ein neuer Menüpunkt »Bestenliste«. In diese Liste kann (muss) sich jeder Spieler nach seinen Durchläufen mit Namen eintragen und es lässt sich so leicht ein Gesamtgewinner für die ganze Gruppe ermitteln. Zur besseren Vergleichbarkeit wird neben dem Namen des Spielers auch der Titel der Fragendatei gespeichert. Die Bestenliste kann gespeichert und später wieder geladen werden, um so ggf. einen Lernfortschritt zu dokumentieren.

Installation

Erzeugen Sie einen neuen Ordner auf z.B. Laufwerk C: und nennen Sie ihn WWM. Kopieren Sie die Datei WWM3.EXE und die gewünschten Fragendateien in diesen Ordner. Erstellen Sie eine Verknüpfung zu WWM3.EXE auf dem Desktop und ab jetzt ist das Spiel einsatzbereit.

Das Programm besteht im Wesentlichen nur aus der Datei **WWM3.EXE**. Es muss nicht eigens installiert werden, es nimmt keinerlei Veränderungen an der Registry vor und mit Löschen der Programmdatei ist es auch schon wieder vollständig deinstalliert. Lediglich die Dateien **WWSelect.INI** und **WWBestenliste.TXT** im Windows-Verzeichnis müssen ggf. noch gelöscht werden.

Hinweise für die Fragendateien (siehe auch Fragendesigner)

Diesen Abschnitt können Sie eigentlich getrost überspringen. Er dient nur zur Ihrer Information und spiegelt die Genese des Programms wieder.

Die Steuerdatei mit den Fragen kann im Prinzip mit jedem beliebigen Textprogramm erzeugt werden, **muss aber im ASCII-Format** vorliegen. Wer sie mit Word oder einem anderen gängigen Textprogramm gestalten will, muss anschließend beim Speichern das **Textformat** wählen. Wenn Ihr Textprogramm Sie warnt, dass Sie beim Speichern alle Formatierungen verlieren, haben Sie wahrscheinlich das richtige Format ausgewählt.

Viel eleganter und einfacher lässt sich eine Fragendatei aber mit dem integrierten **Fragen-Designer** (s.u.) bearbeiten.

Ursprünglich habe ich das Programm mit **Mediator** geschrieben, da man mit Hilfe dieser Entwicklungsumgebung sehr schnell zu vorzeigbaren Ergebnissen kommt. Es hat sich aber gezeigt, dass die programmtechnischen Fähigkeiten des Mediators für den gewünschten Zweck nicht ausreichen. Dennoch hat die Existenz der Mediator-Version zu einer Menge von Fragendateien geführt. Um diese beim Wechsel auf Delphi nicht zu verlieren, wurde der Aufbau der Fragendatei so gewählt wie er ist, nämlich mit **[Sektionen]**, wie sie bei vielen Ini-Dateien üblich sind:

In der **[ersten Sektion]** wird das Thema festgelegt, das während des ganzen Spiels am Bildschirm angezeigt wird. Die Zahl hinter „Fragen =“ zeigt dem Programm an, wieviele Fragen die Datei enthält. Hier dürfen Sie nicht übertreiben, sonst bricht das Programm beim Laden der Datei mit einer Fehlermeldung ab.

Der Text hinter „Autor =“ wird ab 1000€ Gewinnsumme angezeigt und verschwindet bei 32000€ wieder. Wenn hier nichts steht, wird auch nichts angezeigt, der Hinweis kann also entfallen, die Zeile „Autor =“ aber nicht.

```
[Thema]
Thema=
Fragen=
Autor=
```

```
[ 1 ]
FZ1=
FZ2=
FZ3=
Min=
Max=
Antwort_1=1
Antwort_2=0
Antwort_3=0
Antwort_4=0
```

```
[ 2 ]
FZ1=
FZ2=
...
```

Jede Frage stellt eine eigene Sektion dar und besteht aus genau zehn Zeilen:

[Nummer der Frage]

Die Fragen müssen fortlaufend nummeriert werden.

FZ1 - FZ3 nehmen den Fragentext auf. Kurze Fragen sollten in der Zeile „FZ2=“ eingegeben werden, dann erscheinen sie im Spiel vertikal zentriert im Fragenfeld. Längere Fragen sollten so auf die drei Zeilen verteilt werden, dass sich eine optimale Lesbarkeit ergibt.

Min und Max legen für jede Frage den Bereich fest, wann sie angezeigt werden soll. Die beiden Zahlen beziehen sich auf den Gewinn, den der Kandidat bisher schon erzielt hat. Wenn die Fragendatei nur 15 Fragen enthält, muss jeder Wert genau einmal vorkommen sonst bricht das Programm mit einer Fehlermeldung ab.

Wenn bei jeder Frage **Min=0** und **Max=500000** steht, erscheinen die Fragen **vollkommen zufällig!**

Direkt vor jeder Antwort muss eine „0“ (für *falsch*) oder eine „1“ (für *richtig*) stehen. Beachten Sie bitte, dass die Ziffer „0“ gemeint ist, nicht der Buchstabe „O“! (Entfällt bei Benutzung des Fragen-Designers.)

Wenn Sie mit einem Textprogramm *mehrzeilige* Antworten (ab v3.3) entwerfen wollen, wird's ein wenig kompliziert. Hier rächt sich die Rückwärtskompatibilität mit der Mediator-Version. Ich habe das Problem so gelöst, dass das Zeichen für <Tab> den Zeilenumbruch darstellt und beim Laden der Datei automatisch in einen Zeilenumbruch konvertiert wird.

Schauen Sie sich einfach den Aufbau der Beispieldateien an, dann wird Ihnen schnell klar, dass diese ganze Beschreibung viel komplizierter klingt als es in Wirklichkeit ist.

Fragen-Designer

Da die Gestaltung der Fragen und Antworten mit einem Textprogramm nicht ganz unproblematisch ist, kann man diese Aufgabe auch gleich mit dem Fragen-Designer erledigen. Starten Sie das Programm mit dem **Aufrufparameter -f** (s.u.).

Wenn Sie jetzt auf *Datei* klicken, ist dort der Punkt *Fragendatei bearbeiten* anklickbar. Es erscheint der nebenstehende Bildschirm, in dem alle Fragen, Antworten und sonstigen relevanten Angaben direkt editiert werden können.

Der Bildschirm erklärt sich fast von selbst, wenn man sich vorstellt, dass man mit der Lupe auf eine einzige Frage in einer langen Kette von Fragen schaut. Man sieht die Frage, die vier zugehörigen Antworten und die Angaben von Min und Max.

Die richtige Antwort ist grün unterlegt. Um eine andere Antwort als richtig zu markieren, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Buchstaben vor der Antwort. Spielen Sie ein wenig mit den Buttons herum, dann wird Ihnen sehr schnell klar, wie die ganze Sache funktioniert.

Speichern Sie die Datei nach dem Bearbeiten und beenden Sie den Fragen-Designer mit *Datei-zurück*. Alle Fragen, die als Min=-Angabe die 1000000 haben, werden beim Abfragen nicht benutzt. Man hat so die Möglichkeit, innerhalb einer längeren Datei die Fragen ein bisschen thematisch zu sortieren bzw. zu gruppieren und kann vor jede Gruppe eine Art 'Titelfrage' einfügen. Die dort eingegebenen »Kommentar-Fragen« stören beim Programmablauf nicht weiter, so lange sie 1000000 € als Min=-Wert haben.

Der **[Suchen]-Button** ermöglicht eine Suche nach einem Wort oder Begriff in allen Fragen und Antworten. Ein Klick auf diesen Button und es erscheint ein Eingabefeld. Weitere Klicks suchen die Eingabe in allen Fragen und Antworten. Das Suchfenster verschwindet automatisch, wenn der Suchbegriff nicht gefunden wurde. In Verbindung mit den 'Titelfragen' ist der [Suchen]-Button sehr hilfreich in großen Dateien, denn er ermöglicht ein schnelles Navigieren.

Das Sortieren und Gruppieren wird mit den Buttons **[Frage ausschneiden]** und **[Frage einfügen]** zum Kinderspiel. Im Prinzip funktionieren diese Buttons so wie das Ausschneiden und Einfügen von markiertem Text bei jeder Textverarbeitung. Eingefügte Fragen schieben die vorher angezeigte und alle nachfolgenden Fragen *nach hinten*.

Im Gegensatz zur Textverarbeitung, wo Sie immer nur eine Textpassage ausschneiden und wieder einfügen, können Sie hier bis zu 50 Fragen nacheinander ausschneiden und in umgekehrter Reihenfolge wieder einfügen.

Mit Hilfe dieser beiden Buttons lassen sich auch leicht *viele ähnliche Fragen* erzeugen. Schneiden Sie einfach eine Musterfrage aus und fügen Sie sie **mit gedrückter <Shift>-Taste** gleich wieder ein. Die Frage verbleibt nach dem Einfügen im Zwischenpuffer und kann an beliebiger Stelle erneut eingefügt werden. Wird auch dabei wieder die <Shift>-Taste gedrückt, kann die gleiche Frage noch einmal eingefügt werden usw.

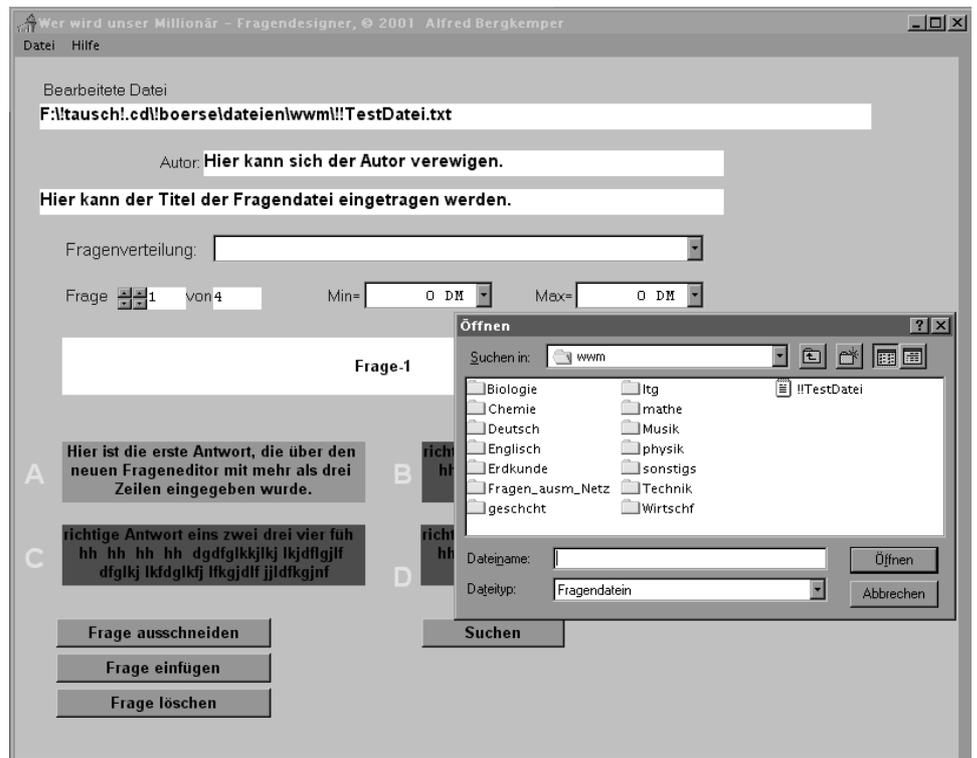
Das Sortieren und Gruppieren wird mit den Buttons **[Frage ausschneiden]** und **[Frage einfügen]** zum Kinderspiel. Im Prinzip funktionieren diese Buttons so wie das Ausschneiden und Einfügen von markiertem Text bei jeder Textverarbeitung. Eingefügte Fragen schieben die vorher angezeigte und alle nachfolgenden Fragen *nach hinten*.

Im Gegensatz zur Textverarbeitung, wo Sie immer nur eine Textpassage ausschneiden und wieder einfügen, können Sie hier bis zu 50 Fragen nacheinander ausschneiden und in umgekehrter Reihenfolge wieder einfügen. Mit Hilfe dieser beiden Buttons lassen sich auch leicht *viele ähnliche Fragen* erzeugen. Schneiden Sie einfach eine Musterfrage aus und fügen Sie sie **mit gedrückter <Shift>-Taste** gleich wieder ein. Die Frage verbleibt nach dem Einfügen im Zwischenpuffer und kann an beliebiger Stelle erneut eingefügt werden. Wird auch dabei wieder die <Shift>-Taste gedrückt, kann die gleiche Frage noch einmal eingefügt werden usw.

Fragen importieren

Inzwischen gibt es in der »[Tauschbörse Unterricht](#)« eine ganze Reihe von Fragendateien zu den verschiedensten Themen. Es bietet sich daher an, für bestimmte Lerngruppen eine Art Sammeldatei zu erstellen, indem man aus verschiedenen Dateien die passenden Fragen zusammensucht und die nicht gewünschten Fragen einfach löscht.

Datei - importieren im Fragen-Designer platziert alle Fragen der ausgewählten Datei *hinter* die Fragen der gerade bearbeiteten Datei und vergibt automatisch neue Fragenummern. *Datei - speichern unter* erzeugt eine neue Datei mit allen Fragen.

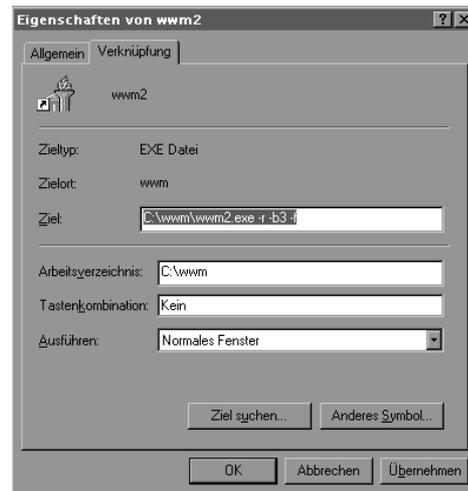


Aufrufparameter

Das Programm lässt sich durch einige Aufrufparameter steuern. Diese müssen direkt hinter dem Programmaufruf mit Leerzeichen getrennt eingegeben werden. Wird das Programm durch Klicken auf ein Icon gestartet, lassen sich die Parameter unter *Eigenschaften-Verknüpfung* in der Zeile *Ziel:* eintragen.

Für die Nicht-Experten: Klicken Sie mit der *rechten Maustaste* auf das WWM3-Icon und aktivieren Sie den Reiter *Verknüpfung*. Im Feld *Ziel* finden Sie bei sich wahrscheinlich ein anderes Laufwerk und einen anderen Ordner.

Lassen Sie alles bis auf »wwm3.exe« wie es ist und schreiben Sie die gewünschten Aufrufparameter *hinter* den bisherigen Eintrag. *Vor* jeden Aufrufparameter gehört mindestens ein Leerzeichen (nichts anderes besagt der Satz ca. 11 Zeilen vorher).



Mögliche Parameter sind:

- f Der **Fragendesigner** wird freigeschaltet. Normalerweise ist diese Programmoption gesperrt, denn mit ihrer Hilfe könnten sich Schüler leicht Zugang zu den richtigen Antworten verschaffen.
- r Die Anzahl der **Restfragen** wird angezeigt. Diese Option ist dann interessant, wenn die Datei mehr als 30 Fragen enthält und mehrfach gespielt werden soll.
Bei Anwendung des Parameters **-n** (s.u.) wird **-r** automatisch auch aktiviert.
- j Der **Publikumsjoker** wird anstelle des neuen Frage-schieben-Jokers benutzt.
- d**LaufwerkPfadName**
Das Programm startet gleich mit einer geladenen Fragendatei. Besonders interessant ist diese Option für den Einsatz des Programms mit jüngeren Schülern oder Anfängern.
Der Menüpunkt *Datei-öffnen* ist bei Einsatz dieses Parameters gesperrt.
- b## **Schulfestmodus mit Bestenliste**
Der Kandidat ist bei Gewinnmitnahme oder einer falschen Antwort nicht gleich draußen, sondern kann bis zu ## Durchläufe spielen. Viele Schüler gehen mit ihrem („ja doch nur fiktiven“) Gewinn leichtfertig um und verspielen ihn schnell. Die neue Option »Gesamtgewinn« reizt jetzt mehr dazu, sorgfältig bzw. strategisch vorzugehen und ggf. lieber abzubrechen als eine hohe schon gewonnene Summe aufs Spiel zu setzen.
Nach den ## Durchläufen wird der Kandidat aufgefordert, seinen Namen einzugeben. Dieser wird zusammen mit seinem Gewinn und dem Titel der Fragendatei in einer Bestenliste einsortiert.
Die Bestenliste kann bei Bedarf gespeichert und später wieder geladen werden.
- k#####
Die Antworten werden nur für eine kurze Zeit angezeigt
Zum Training der Konzentrationsfähigkeit kann man das Programm mit diesem Parameter überreden, die Antworten nur kurz anzuzeigen. Die Zahl hinter dem »k« gibt die Anzahl der Millisekunden an, während der die Antworten sichtbar sind und kann in Schritten von 100ms eingestellt werden.
- n **Neuer Kandidat erhält die Restfragen**
In Kombination mit dem Parameter **-b** kann es aus Gründen der Chancengleichheit sinnvoll sein, einem neuen Kandidaten nicht alle Fragen zu geben sondern nur die, die bisher noch nicht gestellt wurden.
Bei Anwendung des Parameters **-n** wird der Parameter **-r** gleich mit aktiviert.

Beispiel für einen Programmaufruf mit mehreren Parametern:

```
wwm3.exe -dc:\wwm\deutsch\gramm01.txt -j -r -b3 -k8500
```

Das Programm lädt nach dem Start automatisch die Grammatik-Fragen, benutzt den Publikumsjoker und zeigt die Anzahl der Restfragen in der Titelzeile an. Der Fragendesigner ist gesperrt und es können jeweils drei Durchläufe gespielt werden, bevor ein neuer Kandidat sein Glück versuchen kann. Die Antworten werden immer nur für ca. 8,5 Sekunden angezeigt und verschwinden dann.

Hinweise und Probleme

- Das Programm kann durch eine Textdatei **WWSelect.INI** im Windows-Verzeichnis dazu gebracht werden, die Suche nach der Fragendatei in einem ganz bestimmten Verzeichnis zu starten. WWSelect.INI muss in der ersten (und einzigen) Zeile die vollständige Pfadangabe des Start-Verzeichnisses haben.
- Nach dem Eintippen des Fragentext müssen Sie nicht unbedingt die Maus bemühen, um die erste Antwort anzusteuern. Die Tab-Taste (links neben dem 'Q') erfüllt den gleichen Zweck. Ebenso erreichen Sie auch die übrigen Antwortfelder.
- Wenn Ihnen beim Arbeiten mit dem Fragendesigner der Platz für Fragen ausgeht, wählen Sie einfach *die nächste Frage* an, während die letzte Frage angezeigt wird. Es wird eine neue leere Frage eingefügt und die Gesamtzahl der Fragen erhöht sich automatisch. Ebenso können Sie 'mitten im Feld' eine neue Frage einfügen, indem Sie auf [Frage einfügen] klicken. Wenn nämlich vorher keine Fragen ausgeschnitten wurden, wird eine leere Frage eingefügt.
- Beim Ändern des Min=-Werts springt der Max=-Wert ebenfalls auf den gleichen Wert. Es hat sich gezeigt, dass es besser ist, beide Werte für eine Frage gleich einzustellen. Sie haben aber nach wie vor die Möglichkeit, den Max=-Wert *nachträglich* auf einen anderen Wert einzustellen. Beim Einsatz des Programms als Vokabeltrainer z.B. ist es sicherlich sinnvoller, jeder Frage den ganzen Bereich von 0 - 500000 € zuzuordnen, damit die Reihenfolge zufällig gewählt wird.

Das Programm enthält sicher noch einige kleine Macken und ist an anderen Stellen einfach noch nicht fertig. Bitte sehen Sie's mir nach und nutzen einfach die Teile, die schon funktionieren. Ich werde versuchen, die Fehler nach und nach zu eliminieren.

- Wenn bei Windows 'Große Schriften' für den Bildschirm eingestellt sind, kann es sein, dass die Texte auf einigen Buttons nicht mehr ganz passen und der Bildschirm irgendwie 'unordentlich' aussieht. Das Problem hängt mit der benutzten Programmierumgebung *Delphi* zusammen und es scheint, dass es dafür noch keine geeignete Lösung gibt. Vorerst muss man die Bildschirmschriften in der Systemsteuerung umstellen, wenn man das Spiel so sehen will, wie ich es entworfen habe. Notfalls hilft auch der Menüpunkt *Datei-Schriftart*.
- Bitte beenden Sie den Fragen-Designer nur über *Datei-zurück* und nicht durch Schließen des Fensters! Wenn Sie es versehentlich doch anders gemacht haben, läuft ein Teil des Programms unsichtbar weiter und verhindert, dass es neu gestartet werden kann. Sie müssen dann das Programm mit dem Taskmanager vollständig beenden oder den Rechner neu starten.

Last but not least

An dieser Stelle möchte ich mich für die vielen Hilfen, Hinweise und Beispieldateien bedanken, die mir inzwischen zugesandt worden sind.

- *Werner Biermann* und *Heinz Spiegel* haben sich unermüdlich mit den Fehlern in sehr frühen Beta-Versionen herumgeschlagen und dabei geholfen sie zu lokalisieren. *Reinhard Atzbach* und *Manfred Hartisch* haben wertvolle Hinweise bei der Fehlersuche bei bzw. zur Optimierung der neuen Version mit dreizeiligen Antworten gegeben.
- *Dietmar Zucker* (<http://home.t-online.de/home/dietmar.zucker>) und *Simon Reinhard* (<http://www.picsoft.de>) haben über ihre Homepage Delphi-Routinen zur Verfügung gestellt, die das optische Erscheinungsbild des Programms positiv beeinflusst haben.