

HOPP ODER TOP

Computerspiel

SPIELEN WIE IM FERNSEHEN!

Commodore 64 & 128

(im C-64 Modus):

Starten mit LOAD":*",8,2

Alle Commodore AMIGA

(mit mindestens 512k RAM):

Wenn Ihr Rechner nach dem Einschalten nach der Work-bench-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):

Diskette in Laufwerk A, Rechner starten, Maus-Doppelklick auf HOT.PRГ

IBM und 100% Kompatible

(mit mindestens 256k RAM):

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

KURZÜBERSICHT

Jeder Kandidat erhält ein Basiskonto von 20 Mark/Punkten. Jede richtig beantwortete Frage wird dem betreffenden Spieler mit 5 Mark vergütet. Bei einer falschen Antwort werden 5 Mark von seinem Konto abgezogen. Zwischen den "normalen" Fragen gibt es pro Durchlauf 3 GESCHENKEBOUTIQUEN und 3 BONUSFRAGEN. Am Ende jedes Spiels steht die alles entscheidende TEMPORUNDE.

Wenn weniger als 3 "menschliche" Kandidaten teilnehmen, stellt der Computer die übrigen. Computer-Kandidaten verfügen über unterschiedliche Spielstärken.

SPIELBEGINN

1. Zunächst werden Sie gebeten, Ihren Vornamen (max. 8 Buchstaben!) und eine 4-stellige persönliche(!) GEHEIMNUMMER einzugeben. Die Geheimnummer ist für Sie sehr wichtig, damit Sie sich gegenüber der Computer-Regie "ausweisen" können, sobald Sie beim nächstfolgenden Spielauftritt erneut als wiederkehrender CHAMPION antreten. Merken Sie sich Ihre Geheimnummer gut!
2. Sie haben die Wahl, HOPP ODER TOP entweder (A) mit Originaltexten von Thomy Aigner zu spielen, die bei jedem Spielauftritt anders sein werden, oder (B) mit sehr kurzen Standardtexten, die den Spielablauf erheblich beschleunigen, die jedoch nicht sonderlich abwechslungsreich sind. Beim Spiel mit Standardtexten wird vorausgesetzt, daß Sie die Regeln - insbesondere einige Feinheiten, die Ihnen Thomy Aigner nur in seinen Moderatorentexten vermittelt - bereits genau kennen!
3. Jeder Spieler hat eine eigene REAKTIONSTASTE, mit der er sich ins Spiel drücken kann, z.B. wenn er glaubt, die richtige Antwort auf eine Frage zu wissen. (Spieler EINS = linke SHIFT-Taste / Spieler ZWEI = LEER-Taste / Spieler DREI = rechte SHIFT-Taste)

GESCHENKEBOUTIQUEN

Hier kann der jeweils führende Kandidat viele Punkte verlieren oder hinzugewinnen, indem er ein bestimmtes Produkt "kauft", das ihm vom Moderator schmackhaft gemacht wird. Der "Kauf" kann erfolgen, sobald Thomy dazu auffordert. Wenn Sie evtl. dann noch unentschieden sind, wird er Ihnen noch ein paar kleine Zusatzangebote machen. Sie können kaufen, indem Sie Ihre REAKTIONSTASTE drücken, solange der Moderator versucht, Sie zu überzeugen.

Bei Punktegleichstand von zwei oder drei führenden Kandidaten, gibt es eine regelrechte "Versteigerung", weil mehrere Personen gleichzeitig "kaufen" dürfen.

Wenn Sie "gekauft" haben, wird Ihnen der betreffende Betrag von Ihrem Konto abgezogen. Dies können Sie jedoch durch die richtige Beantwortung von zwei ZUSATZFRAGEN vermeiden: Es wird Ihnen nichts abgezogen, wenn Sie eine Zusatzfrage richtig beantworten. Sie können den eingesetzten Kaufpreis sogar nochmal extra als Zusatzpunkte auf Ihrem Konto gutgeschrieben bekommen, wenn beide Antworten korrekt sind!

Beispiel: Ihr Kontostand ist 40 und Sie kaufen etwas für 12 Mark ein. (a) Sie beantworten keine Zusatzfrage richtig und Ihr Konto steht bei 28 Punkten. (b) Sie beantworten eine Zusatzfrage richtig und Ihr Konto hat wieder 40 Punkte. (c) Sie beantworten beide Fragen richtig und Ihr Konto wächst um 12 Mark auf 52 Punkte!

Risikobereitschaft kann sich also lohnen. Es darf gezockt werden!

BONUSFRAGEN

Zusätzliche Punkte sind auch bei den BONUSFRAGEN zu gewinnen. Derjenige Kandidat, der eine solche Frage richtig beantwortet, darf eines der 9 Felder auf der Bonustafel aufdecken. Hinter jedem Feld ist eine bestimmte Anzahl Punkte verborgen. Die meisten Felder enthalten "Miniboni" mit 1, 2 oder 3 Punkten. Bei der ersten Bonustafel ist ein Zehn Mark Bonus versteckt, bei der zweiten zusätzlich ein Fünfeizer und bei der dritten zusätzlich noch der Fünfundzwanziger.

Wenn die Antwort auf eine Bonusfrage falsch ist, dürfen es die Kandidaten, die noch keine Antwort gegeben haben, weiter versuchen, bis die Reaktionszeit für diese Frage abgelaufen ist.

TEMPORUNDE

Die Beantwortung der Fragen in der TEMPORUNDE erfolgt im wesentlichen nach den selben Regeln wie bei den "normalen" Fragen. Es gibt jedoch einen wesentlichen Unterschied: Einem Spieler, der eine falsche Antwort gibt, werden nicht nur 5 Punkte abgezogen, er ist auch automatisch für die nächstfolgende Frage gesperrt!

CHAMPIONS & SUPERCHAMPIONS

Natürlich hat derjenige Kandidat, der am Ende der Show die meisten Punkte hat, gewonnen. Er oder sie ist aktueller Champion. Wenn Sie jedoch SUPERCHAMPION werden wollen, müssen Sie SIEBENMAL(!) hintereinander teilnehmen, und jedes Mal gewinnen!!!

Nach jeder Show wird dem Champion die Gewissensfrage gestellt, ob er oder sie weiterspielen will. Sie sollten sich Ihre Antwort auf diese Frage nicht leicht machen, vor allem dann nicht, wenn Sie mit Ihrem bis dahin erreichten Ergebnis bereits die Möglichkeit haben, in die "HOPP ODER TOP Computer-Weltrangliste" aufgenommen zu werden.

Ihr Name wird dort nämlich nur dann eingetragen, wenn Sie - bei einem entsprechenden Gesamtpunktestand (= die Summe aller bis dahin von Ihnen erspielten Punkte!) - sagen: Ich höre jetzt auf! - oder, wenn Sie als SUPERCHAMPION am Ziel sind.

Bei Ihrer Entscheidung, sich ggf. mit Ihrem aktuellen Punktestand in die Liste der Besten eintragen zu lassen, sollten Sie auch bedenken, daß die Gegenspieler, die das Programm für Sie eingeladen hat, stärker werden, je weiter Sie kommen. Andererseits haben wir für jeden SUPERCHAMPION am Ende des Spiels einen besonderen Bonbon eingebaut...

BESONDERE HINWEISE

1. Bei der Eingabe der Antworten werden auf allen Systemen ausschließlich GROSSBUCHSTABEN verwendet. Dementsprechend muß "ß" also immer als "SS" eingegeben werden!
2. Bitte achten Sie bei Ihren Antworteingaben auf die korrekte Rechtschreibung!
3. Auf dem System Commodore C-64 werden die Umlaute Ä, Ö und Ü wie folgt eingegeben: Ä = ; (Semikolon) / Ö = : (Doppelpunkt) / Ü = @ ("Klammeraffe").
4. Sie haben auf allen Systemen die Möglichkeit, die Geschwindigkeit der Textausgabe auf dem Bildschirm mit den Zifferntasten 1, 2 und 3 Ihrer Lesegeschwindigkeit individuell anzupassen.
5. Sie müssen grundsätzlich bei allen Fragen nicht warten, bis der gesamte Fragentext gezeigt wurde. Sie können sich jederzeit ins Spiel drücken, sobald Sie glauben, daß Sie die richtige Antwort kennen!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg mit diesem Spiel!

HOPP ODER TOP als Computerspiel nach der gleichnamigen Reg Grundy Produktion in Zusammenarbeit mit Tele 5. Spielidee und original Sendungslogo (C) 1992 "Grundy" 1990 Television Produktions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titelphoto und Senderlogo Tele 5 (C) 1992 Tele 5. Alle Rechte vorbehalten. Computer Source Codes und Verpackung (C) 1992 PCSL Software GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Commodore, IBM and Atari are registered trademarks of Commodore Business Machines, Inc., International Business Machines, Inc. and Atari Corporation, respectively.