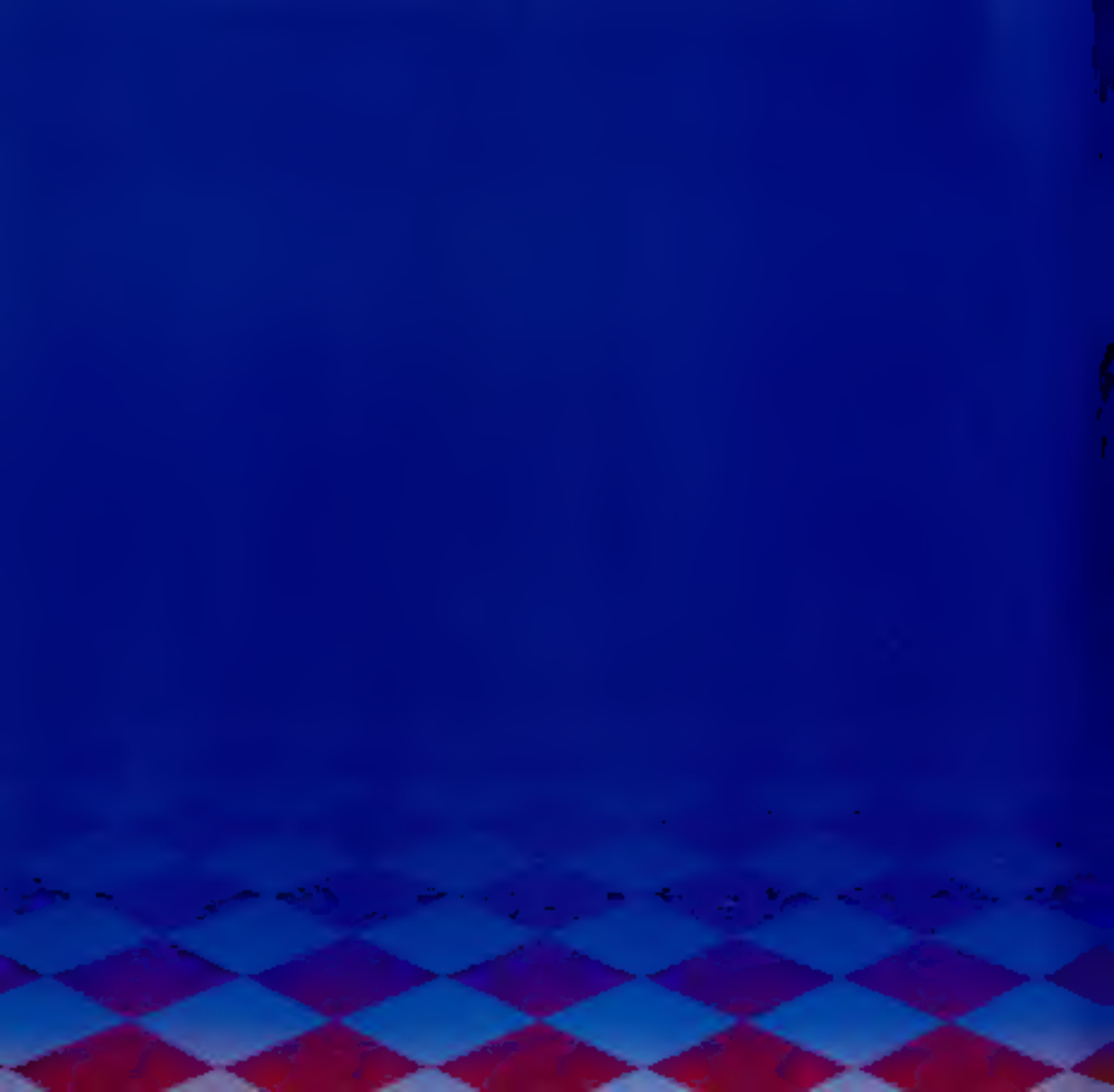


editie
1998

10 VOOR TAAL



INHOUDSOPGAVE

Installatie	4
Systeemeisen	4
Spel opzet	5
Opties en helpfuncties	5
Oefenen en nog eens oefenen; de knikkers van het spel	6
En nu echt serieus: op naar de finale	11
Probleemoplossen	13



INSTALLATIE

1. Zorg dat de CD-ROM in uw CD-ROM speler zit en zorg dat Windows of Windows 95 opgestart is.
2. Heeft u Windows 3.x als besturingssysteem, kies dan Starten uit het Bestandsmenu van Programma'sbeheer. Werkt u met Windows 95, klik dan op de Startknop en kies vervolgens voor Uitvoeren.
3. Tik in d:\setup waarbij d: de schijffletter van uw CD-ROM speler is.

Het setup-programma zal vervolgens een programmagroep aanmaken met daarin twee iconen:

1. Het 10 voor Taal programma-icoon. Door op dit icoon te dubbelklikken start u het 10 voor Taal programma.
2. Een Leesmij.txt bestand met informatie over de 10 voor Taal CD-ROM.

SYSTEEMEISEN

10 voor Taal werkt alleen onder Windows 3.1x, Windows 95 of Windows NT. U heeft een 486 (liefst DX) processor nodig met 8 megabyte geheugen (4 megabyte is mogelijk voldoende, maar met name onder Windows 95 is 8 MB aan te raden), een 1 MB videokaart en een dubbelspeed CD-ROM speler. Een 16-bits geluidskaart in de computer is nodig om het geluid van de CD te kunnen beluisteren, maar is niet noodzakelijk.

SPEL OPZET

Het uiteindelijke doel van het spelen van het 10 voor Taal spel is het met zoveel mogelijk punten voltooien van de acht spellen en de eindfinale. Daartoe kunt u zelf eerst trainen met de acht onderdelen van het spel, zodat u goed beslagen ten ijs komt wanneer u echt de strijd aangaat met uw medespelers.



OPTIES EN HELPFUNCTIES

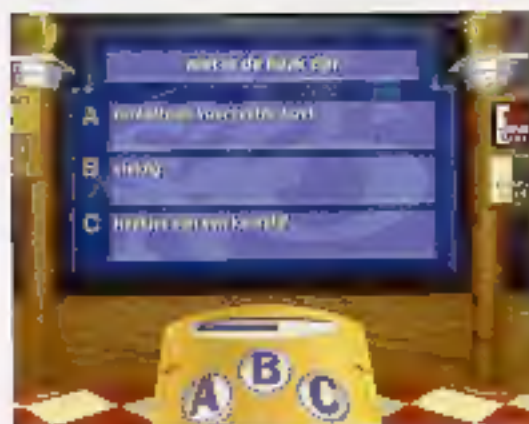
U kunt natuurlijk bepaalde instellingen zelf aan- of uitzetten. Zo kunt u ervoor kiezen om zonder geluid of animaties te spelen. Het spel is met meerdere personen te spelen, dat wil zeggen dat u bij het spelen van het gehele spel, inclusief finale spel, maximaal vier personen kunt opgeven waartussen de strijd wordt aangeboden.



Er is een duidelijke helpfunctie die alle mogelijkheden van de knoppen uitlegt. Om de helpfunctie op te roepen drukt u in het hoofdscherm op de helpknop.

Alle opties en helpfuncties zijn tijdens het spelen van de verschillen-

de spelonderdelen op te roepen via de spelconsole. Zo kunt u, door op het rode pijltje links op de console te klikken, geluid en animaties aan- en uitzetten. Het pijltje aan de linkerkant van de console laat u kiezen uit: terug naar het hoofdscherm, help en stop.



Na het beantwoorden van de vraag of het verstrijken van de tijd komt bovenop de spelconsole een driehoekje naar boven, met daarop een vraagteken danwel een pauzeteken. Met behulp van het vraagteken kunt u meer informatie over de oplossing opvragen. Wanneer het pauzeteken verschijnt kunt u door daarop te klikken nog even rustig naar de oplossing kijken.

OEFENEN EN NOG EENS OEFENEN: DE KNIKKERS VAN HET SPEL

Hieronder volgt per spel een uitleg over de doelstellingen en de punten-telling van de verschillende spellen.

ZOEK DE FOUT

Wat moet u doen?

U krijgt tien zinnen te zien. In elke zin is een taalfout gemaakt. Met behulp van de muis kunt u ieder woord van de zin laten oplichten. Klik op het foute woord. De computer laat vervolgens de verbeterde zin zien.



PUNTENTELLING

Als u spelniveau "expert" gekozen heeft zijn er maximaal 200 punten te verdienen. Voor elk goed antwoord krijgt u bij spelniveau "beginner" 10 punten, bij spelniveau "gevorderde" 15 punten en bij spelniveau "expert" 20 punten.

HOMONIEMEN

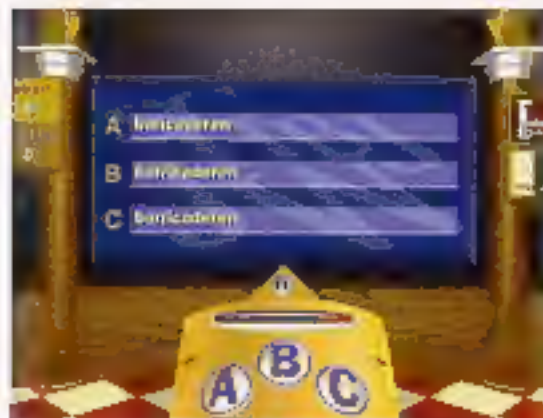
Wat MOET U DOEN?

Een homoniem is een woord met verschillende betekenissen. In de vijf volgende opgaven krijgt u eerst een betekenis van het gezochte woord te zien, daarna de tweede betekenis en tenslotte de derde betekenis. Zodra u weet welk woord bedoeld wordt, drukt u met behulp van de muis op de Stropknop. Vervolgens typt u de oplossing in. De computer laat dan het juiste antwoord zien.

PUNTENTELLING

Hoe sneller u het woord weet, hoe meer punten u verdient. U krijgt afhankelijk van het gekozen spelniveau max. 30 punten als u het antwoord weet bij het verschijnen van de eerste betekenis. Weet u het woord bij het verschijnen van de tweede betekenis, dan krijgt u 25 punten. Is ook de derde betekenis





verschenen, dan krijgt u 20 punten voor het goede antwoord. In totaal zijn er, indien gekozen is voor niveau "beginner" 100 punten te verdienen, bij het niveau "gevorderde" 125 punten en bij het niveau "expert" 150 punten.

SPELLING

WAT MOET U DOEN?

In de volgende vijf opgaven is elk woord op drie manieren gespeld. Aan u de taak het goed gespelde woord met de muis aan te klikken. De computer laat vervolgens het juiste antwoord zien.

PUNTENTELLING

Afhankelijk van het gekozen spelniveau zijn in totaal 150 punten te verdienen. Voor elk goed antwoord krijgt u bij spelniveau "beginner" 5 punten, bij spelniveau "gevorderde" 10 punten en bij spelniveau "expert" 15 punten.

GOED OF FOUT

WAT MOET U DOEN?

U krijgt tien opgaven. Zijn de woorden goed of fout gespeld?





Als het woord verschijnt klikt u met behulp van de muis de goed- of fout-knop aan. Vervolgens verschijnt het goede antwoord.

PUNTENTELLING

Afhankelijk van het gekozen spel-niveau zijn in totaal 150 punten te verdienen. Voor elk goed antwoord krijgt u bij spelniveau "beginner" 5 punten, bij spelniveau "gevorderde"

10 punten en bij spelniveau "expert" 15 punten

SPREEKWOORDEN

WAT MOET U DOEN?

Bij deze vijf opgaven krijgt u steeds een cryptische omschrijving. Aan de hand daarvan moet een spreekwoord, uitdrukking of gezegde worden gevonden. Enkele seconden na het verschijnen van de omschrijving krijgt u een deel van de oplossing te zien. Zodra u weet welke uitdrukking bedoeld wordt, drukt u met behulp van de muis op de stopknop en typt u de oplossing in. De computer laat vervolgens het juiste antwoord zien.

PUNTENTELLING

Afhankelijk van het gekozen spelniveau krijgt u voordat de aanwijzing is verschenen max. 20 punten. Weet u het goede antwoord na het verschijnen van de aanwijzing, dan krijg u 15 punten. In totaal zijn er max. 100 punten te verdienen. De maximale te behalen score op spelniveau "expert" is 100 punten, op spelniveau "gevorderde" 75 punten, op spelniveau "beginner" 50 punten.

WOORDHAKKEN

WAT MOET U DOEN?

U krijgt vijf opgaven. Het gezochte woord is steeds in twee delen omschreven. Na enkele seconden krijgt u een hint in welke richting u het antwoord



moet zoeken. Zodra u weet welk woord bedoeld wordt, drukt u met behulp van de muis op de stopknop en typt u de oplossing in. De computer laat vervolgens het juiste antwoord zien.

PUNTESTELLING

Hoe sneller u het woord weet, hoe meer punten u verdient. U krijgt afhankelijk van het gekozen spelniveau max. 25 punten als u het antwoord weet voordat de hint verschijnt. Weet u het woord ná het verschijnen van de eerste hint, dan krijgt u 20 punten. Weet u het woord na het verschijnen van de tweede hint, dan krijgt u 15 punten. In totaal zijn er, indien gekozen is voor niveau "expert" 125 punten te verdienen, bij het niveau "gevorderde" 100 punten en bij het niveau "beginner" 75 punten.

CRYPTOKRONKELS

WAT MOET U DOEN?

U krijgt vijf keer een cryptische omschrijving van een woord. Ook ziet u de eerste en de laatste letter van het gezochte woord. Na enkele seconden verschijnt een deel van de oplossing in beeld, een aantal seconden later verschijnt nog een deel. Zodra u weet welk woord bedoeld wordt, drukt u met behulp van de muis op de stopknop en typt u de oplossing in. De computer laat vervolgens het juiste antwoord zien.



PUNTENTELLING

Hoe sneller u het woord weet, hoe meer punten u verdient.

U krijgt afhankelijk van het gekozen spelniveau max. 25 punten als u het antwoord weet bij het verschijnen van de eerste aanwijzing. Geef u het goede antwoord, na het verschijnen van de eerste aanwijzing dan krijgt u 20 punten. Is ook de tweede aanwijzing verschenen, dan

krijgt u 15 punten voor het goede antwoord. In totaal zijn er, indien gekozen is voor niveau "expert" 125 punten te verdienen, bij het niveau "gevorderde" 100 punten en bij het niveau "beginner" 75 punten.

ETYMOLOGIE

Wat moet u doen?

Etymologie betekent woordgeschiedenis. In de volgende drie opgaven wordt van een woord telkens op drie manieren de oorsprong verklaard Aan u de taak aan te wijzen wat de ware geschiedenis van het woord is. U kunt uw keuze maken door met de muis op de A-, B- of C- knop te klikken. De computer geeft aan of u het juiste antwoord heeft gegeven.



PUNTENTELLING

Als u spelniveau "expert" gekozen heeft zijn er maximaal 75 punten te verdienen. Voor elk goed antwoord krijgt u bij spelniveau "beginner" 15 punten, bij spelniveau "gevorderde" 20 punten en bij spelniveau "expert" 25 punten.

■ NU EVEN SERIEUS: OP NAAR DE FINALE

Wanneer u de strijd wilt aangaan om de ere titel dient u de "alle spellen + finale" te doorlopen. Aan het einde wordt dan het finalespel gespeeld.

Dit betekent dus:

ZOEK DE FOUT

In elke zin is een taalfout gemaakt. Geef aan wat er fout is.

HOMONIEMEN

Er worden drie betekenissen van een woord gegeven. Zoek het woord.

GOED OF FOUT

Zijn de woorden goed of fout gespeld?

SPELLING

Een woord wordt op drie manieren geschreven. Welke spelling is correct?

SPREEKWOORDEN

Zoek de spreekwoorden of gezegden die cryptisch zijn omschreven.

WOORDHAKKEN

Zoek het woord dat in twee delen is omschreven.

CRYPTOKRONKELS

Zoek het woord dat cryptisch is omschreven.

ETYMOLOGIE

Hoe is het woord of gezegde ontstaan.

Na deze acht spellen zal het laatste en belangrijkste onderdeel van de 10 voorTaal strijd worden gespeeld:

HET FINALE SPEL

WAT MOET U DOEN?

Er verschijnt een woord met drie mogelijke betekenissen. Klik met de muis op de juiste betekenis. De computer geeft het goede antwoord en gaat door naar de volgende opgave. Probeer binnen de tijd tien goede antwoorden te geven.

PUNTENTELLING

Voor elk goed antwoord krijgt u 10 punten. Heeft u 10 goede antwoorden gegeven, dan worden de overgebleven seconden met 10 vermenigvuldigd en bij de score opgeteld. Heeft u alle onderdelen doorlopen, dan komt uw eindscore en die van uw eventuele medespelers in beeld. U kunt dan zien wie met recht een 10 voorTaal heeft gekregen.



PROBLEEMOPLOSSEN

Voor vragen over of problemen met deze cd-rom kunt u de hulplijn 's morgens van 9.00 uur tot 12.00 uur bellen via het volgende telefoonnummer: 0906-7171717 (1 gpm). U kunt ook een e-mail sturen naar 10voortaal@IDG.nl. Let, voordat u ons belt of e-mailt, op de volgende punten:

- Lees eerst deze handleiding goed door.
- Zorg dat Windows draait onder minimaal 256 kleuren
- Probeer bij problemen de computer zo "kaal" mogelijk op te starten. Dit betekent dat uw computer opstart met zo weinig mogelijk drivers, fonts etc. Hiermee voorkomt u geheugenproblemen of conflicten tussen de verschillende programma's.
- Probeer bij Windows een andere instelling van de grafisch kaarten onder Windows (dus bijvoorbeeld een andere resolutie). Vaak worden problemen hiermee opgelost.
- De 10 voor Taal cd-rom maakt gebruik van de fonts "Arial" en "Courier". Deze worden standaard bij Windows meegeleverd.



© 1997 IDG Nieuwe Media / Endemol Interactive bv / Win TV Productions bv
© 10 voor Taal onder licentie van Win TV Productions bv, Amsterdam 1996
© Interactieve structuur, graphics en software IDG Communications Nederland

Een uitgave van IDG Nieuwe Media / IDG Communications Nederland in samenwerking met Win TV Productions bv en Endemol Interactive bv. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door kopiëren, opnamen of enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.