



BEDIENUNGSANLEITUNG

Dice World Challenge

Der Wurf hat Ihre Form: Kraft, Richtung und Effet kommen von Ihrem Finger.

Deutsch



Willkommen

Dice World Challenge ist ein Würfelspiel, das anders ist als die anderen. Hier drücken Sie nicht auf eine Taste, um eine zufällige Zahl zu bekommen: Sie werfen die Würfel selbst, mit einer Bewegung des Fingers auf dem Bildschirm. Wie schnell Sie wischen, in welche Richtung und wie Sie am Ende die Kurve nehmen, entscheidet, wie die zwei Würfel über den Tisch fliegen, abprallen und rollen.

In der App gibt es vier Spielweisen: den **Wettkampf** am langen Tisch, mit Punkten und jeden Tag einer Weltrangliste; **Nur Würfel**, um bei einem Brettspiel einen bis zehn Würfel zu werfen; **Fünf Würfel**, das Spiel mit dem Punktezetteln; und **Eile mit Weile**. Die letzten beiden spielen Sie auch gegen das Telefon oder mit Freunden, indem Sie das Telefon weitergeben oder mit Telefonen in der Nähe.

Diese Anleitung begleitet Sie Schritt für Schritt. Wenn Sie wenig Zeit haben, lesen Sie wenigstens Kapitel 3: Es erklärt, wie ein guter Wurf gelingt, und das ist das Wichtigste am ganzen Spiel.

So lesen Sie diese Anleitung

Sie müssen kein Experte sein. Jedes Kapitel erklärt eine einzige Sache, Schritt für Schritt, mit Bildern des Bildschirms, so wie Sie ihn auf Ihrem Telefon sehen. Sie können die Anleitung von vorne bis hinten lesen oder direkt zum Kapitel springen, das Sie brauchen.

Die Zeichen in dieser Anleitung

Einstellungen

Ein so geschriebenes Wort ist eine Taste oder ein Eintrag auf dem Bildschirm: Tippen Sie darauf.



Tipp. Ein Trick, um etwas schneller oder besser zu machen.

1

Die Zahlen auf den Bildern gehören zu den Erklärungen daneben.



Achtung. Etwas, das Sie wissen sollten, bevor Sie weitermachen.

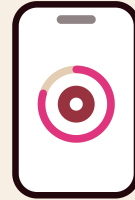
Die Gesten auf dem Bildschirm

Das Telefon bedienen Sie mit den Fingern. Von diesen Gesten ist in der Anleitung die Rede.



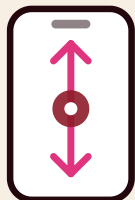
Tappen

Berühren Sie den Bildschirm kurz mit einem Finger und heben Sie ihn sofort wieder an.



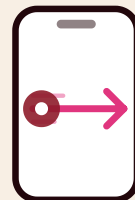
Gedrückt halten

Legen Sie den Finger auf und lassen Sie ihn eine Sekunde ruhig liegen, bis etwas erscheint.



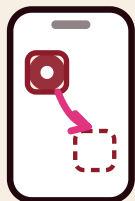
Blättern

Legen Sie den Finger auf und schieben Sie ihn nach oben oder unten, um den Rest der Seite zu sehen.



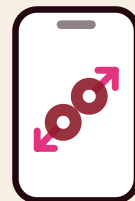
Wischen

Eine schnelle Fingerbewegung nach links, rechts, oben oder unten, wie beim Umblättern.



Ziehen

Halten Sie den Finger auf einem Objekt, schieben Sie es an die gewünschte Stelle und heben Sie den Finger.



Zoomen

Mit zwei Fingern: auseinanderziehen zum Vergrößern, zusammenführen zum Verkleinern.

Die Bilder zeigen die App auf einem iPhone. Auf dem iPad ist der Bildschirm breiter, Tasten und Einträge sind aber dieselben.

Inhalt

1	Erste Schritte	6
	Die App laden, öffnen und den Tisch kennenlernen	
2	Das Menü im Überblick	8
	Wo Sie die Spiele, den Wettkampf und die Einstellungen finden	
3	Der Wurf: so gelingt das Wischen	10
	Die Geste, die die Würfel wirft, in Ruhe erklärt	
4	Der Film des Wurfs und das Ergebnis	15
	Kameraeinstellungen, Zeitlupe, Wiederholung und die Punktetafel	
5	Die Punkte und Tipps für einen guten Wurf	18
	Wie die Punkte berechnet werden und wie Sie mehr holen	
6	Der tägliche Weltwettkampf	19
	World Challenge: die Rangliste mit Game Center	
7	Die Urkunde	21
	Das Diplom Ihres Wurfs, und das des Weltmeisters	
8	Ihr Name, Ihre 10 besten und die Nachrichten	23
	Ihre persönlichen Dinge, die auf dem Telefon bleiben	
9	Nur Würfel	25
	Ein bis zehn Würfel, für Brettspiele	
10	Fünf Würfel	26
	Dreizehn Felder, drei Würfe pro Zug und ein Zettel zum Ausfüllen	
11	Eile mit Weile	30
	Vier Figuren pro Person, mit der 6 hinaus, und schlagen	

12	Mit Telefonen in der Nähe spielen	32
	Jeder auf seinem Telefon, im selben Raum	
13	Würfel, Tuch, Ton und Spur	34
	Ihr Tisch, in Ihren Farben	
14	Bedienungshilfen	36
	Spielen auch ohne genaue Gesten	
15	Gratisversion, Premium und Paket	37
	Was gratis ist, was man kaufen kann und was es kostet	
16	Informationen, Datenschutz und Hilfe	42
	Was die App über Sie weiss (fast nichts) und wie Sie uns erreichen	
?	Häufige Fragen	43
	Antworten auf die häufigsten Zweifel	

Erste Schritte

Die App laden, öffnen und den Tisch kennenlernen

In diesem Kapitel installieren Sie das Spiel und lernen den Hauptbildschirm kennen. Das dauert zwei Minuten, danach sind Sie bereit für den ersten Wurf.

Die App laden

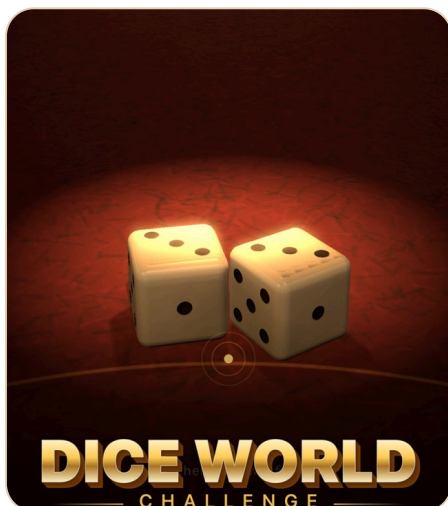
- 1 Öffnen Sie auf Ihrem iPhone den **App Store**, das blaue Symbol mit dem weissen A.
- 2 Tippen Sie unten auf **Suchen** (die Lupe) und geben Sie **Dice World Challenge** ein.
- 3 Sie erkennen die App am Symbol: zwei elfenbeinfarbene Würfel auf dunkelrotem Tuch, mit dem goldenen Schriftzug DICE WORLD.
- 4 Tippen Sie auf **Laden**. Die App ist kostenlos. Wenn das Telefon danach fragt, bestätigen Sie mit Face ID, mit der Seitentaste oder mit dem Code.
- 5 Wenn der Download fertig ist, tippen Sie auf **Öffnen** oder suchen Sie das Symbol auf dem Home-Bildschirm und tippen Sie darauf.



GUT ZU WISSEN

Die App funktioniert auf iPhone und iPad. Sie brauchen kein Konto und keine Internetverbindung, um zu spielen. Internet ist nur für die Weltrangliste und für Käufe nötig.

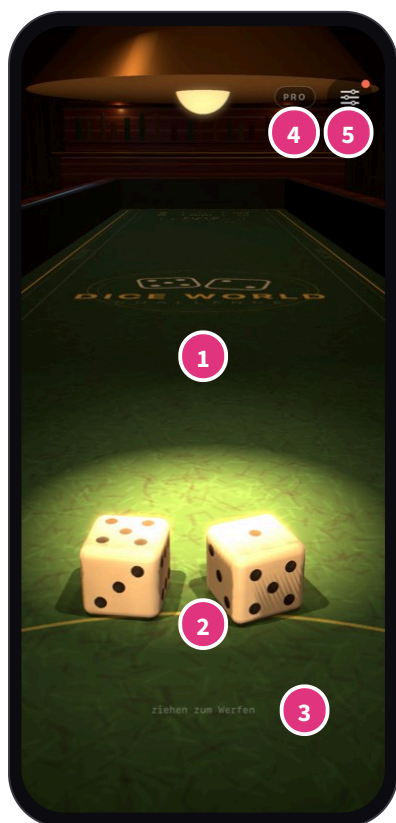
Das erste Öffnen



Sobald Sie die App öffnen, erscheint kurz ein Bild mit den zwei Würfeln und dem Schriftzug **DICE WORLD CHALLENGE**. In dieser Sekunde baut das Telefon den dreidimensionalen Tisch auf: den Raum, das Holz, das Tuch und die Würfel. Dann blendet das Bild aus und Sie sind am Tisch.

Der allererste Wurf nach der Installation kann etwas weniger flüssig sein als die folgenden: Das Telefon bereitet noch die Bilder vor. Ab dem zweiten Wurf läuft alles glatt.

Der Bildschirm mit dem Tisch



- 1 Der **lange Tisch** des Wettkampfs, von der Seite des Werfers aus gesehen. Die zwei Würfel liegen unten bereit, vor Ihnen.
- 2 Der **goldene Kreis**: Hier beginnt der Finger den Wurf.
- 3 Der Hinweis **ziehen zum Werfen** erinnert Sie daran, was zu tun ist.
- 4 Das Siegel **PRO**: grau in der Gratisversion, golden, wenn Sie Premium gekauft haben. Tippen Sie darauf, um zu sehen, was es bietet.
- 5 Die **Menü**-Taste (drei Schieberegler): Hier wählen Sie das Spiel, die Farben, den Wettkampf und alles andere.

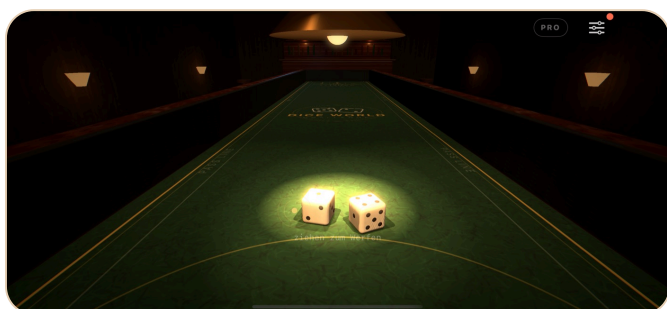
Der ganze Rest des Bildschirms ist Tisch: Es gibt keine weiteren Tasten. Sie spielen mit dem Finger auf dem Tuch und mit dem Menü oben rechts.

Die Sprache

Die App spricht dieselbe Sprache wie Ihr Telefon, sofern es eine der fünfzehn ist, die sie kennt. Sie können sie jederzeit ändern, auch mitten im Spiel: Öffnen Sie das Menü, scrollen Sie zum Abschnitt **SIE** und tippen Sie auf **Sprache**. Der Wechsel geschieht sofort, die App muss nicht geschlossen werden.

Hochkant oder quer

Sie können das Telefon hochkant halten oder zur Seite drehen. Quer sieht der Tisch breiter aus, und geworfen wird genau gleich: Der Finger beginnt unten und bewegt sich zum hinteren Ende des Tisches.



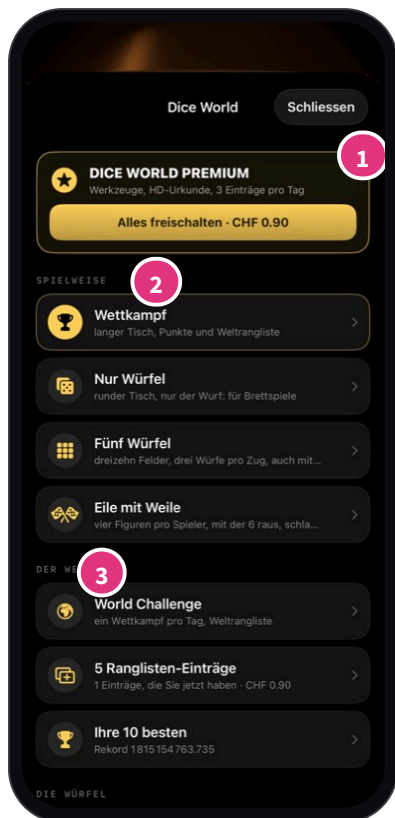
Der Tisch mit dem Telefon quer gehalten.

Dreht sich der Bildschirm nicht, prüfen Sie, ob die Ausrichtungssperre ausgeschaltet ist: Wischen Sie von der oberen rechten Ecke nach unten und achten Sie auf das Schloss mit dem runden Pfeil.

Das Menü im Überblick

Wo Sie die Spiele, den Wettkampf und die Einstellungen finden

Das Menü ist die Schaltzentrale des Spiels. Es öffnet sich mit der Taste mit den drei Schieberegler oben rechts und schliesst sich mit **Schliessen**, ebenfalls oben rechts. Jeder Eintrag ist eine grosse Kachel: Tippen Sie einmal darauf.

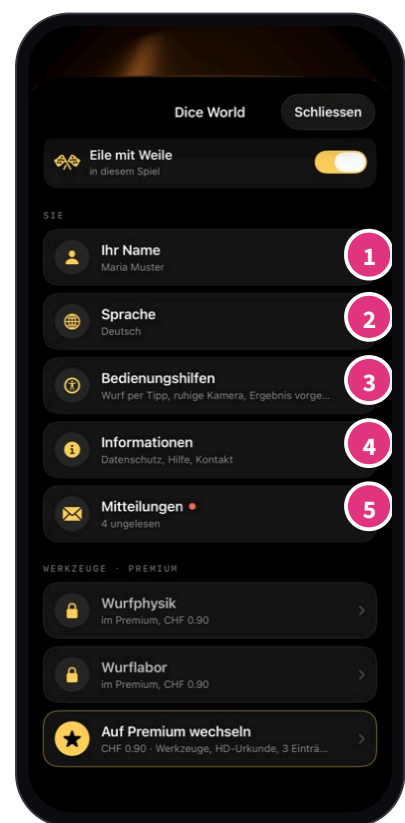


- 1 Die **Premium-Karte** mit dem goldenen Rand. Sie erscheint nur, solange Sie Premium noch nicht gekauft haben.
- 2 **SPIELWEISE:** **Wettkampf**, **Nur Würfel**, **Fünf Würfel** und **Eile mit Weile**. Die gewählte Spielweise hat den goldenen Kreis.
- 3 **DER WETTKAMPF:** die Weltrangliste, zusätzliche Einträge und Ihre zehn besten Würfe. Nur sichtbar, wenn Sie den Wettkampf spielen.

Wenn Sie im Menü nach unten scrollen, finden Sie die anderen Abschnitte:

Abschnitt	Wozu er dient
DIE WÜRFEL	Die Farbe der Würfel: alle gleich oder jeder anders (Kapitel 13).
DAS TUCH	Zehn Farben für das Tischtuch (Kapitel 13).
TON	Das Rauschen des Fingers und die Vibration beim Werfen (Kapitel 13).
DIE WISCHSPUR	Die Leuchtspur, die dem Finger folgt (Kapitel 13).
SIE	Ihr Name, die Sprache, die Bedienungshilfen, die Informationen und die Nachrichten.
WERKZEUGE	Zwei Werkzeuge für Neugierige, in Premium enthalten (Kapitel 15).

- 1 **Ihr Name** : der Name, der auf der Urkunde steht.
- 2 **Sprache** : fünfzehn Sprachen, jederzeit umstellbar.
- 3 **Bedienungshilfen** : um ohne genaue Gesten zu spielen (Kapitel 14).
- 4 **Informationen** : Version, Kontakt, Datenschutz, Käufe wiederherstellen.
- 5 **Mitteilungen** : die Neuigkeiten des Spiels. Ein oranger Punkt zeigt, dass neue da sind.



GUT ZU WISSEN

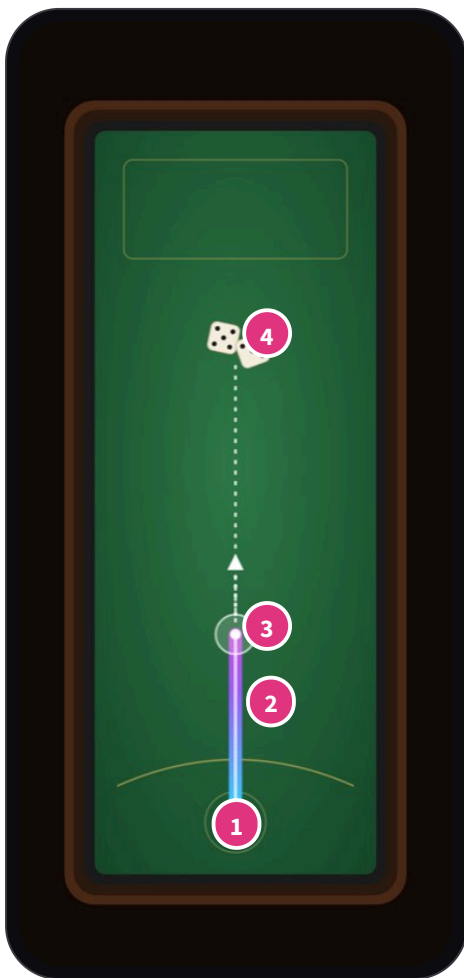
Gibt es eine neue Nachricht, hat auch die Menü-Taste am Tisch einen kleinen orangen Punkt. So sehen Sie es, ohne etwas zu öffnen.

Der Wurf: so gelingt das Wischen

Die Geste, die die Würfel wirft, in Ruhe erklärt

Das ist das wichtigste Kapitel. In Dice World wirft nicht das Telefon die Würfel, sondern Sie: mit einer Fingerbewegung, dem **Wischen**. Sie ziehen den Finger über das Glas und heben ihn in voller Fahrt ab. Es ist wie Würfeln mit der Hand, nur dass die Hand Ihr Finger ist.

Die Geste in vier Schritten



Der Tisch von oben: Der Finger steigt vom goldenen Kreis auf, die Würfel setzen seinen Lauf fort.

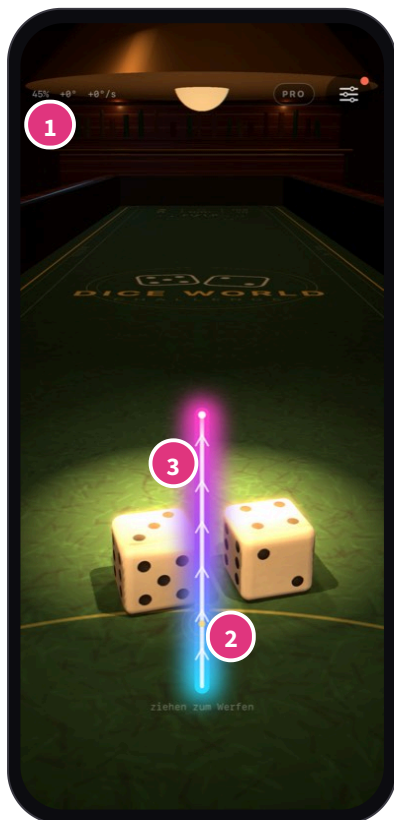
- 1 **Legen** Sie die Fingerkuppe unten in der Mitte auf den goldenen Kreis.
- 2 **Ziehen** Sie den Finger nach oben, zum hinteren Ende des Tisches, und **werden Sie dabei schneller**: zuerst langsam, am Schluss rasch.
- 3 **Heben** Sie den Finger vom Glas, während Sie noch schnell unterwegs sind, ohne vorher anzuhalten.
- 4 Die Würfel **starten** in die Richtung Ihrer Geste, mit der Geschwindigkeit, die Sie beim Abheben hatten.



ACHTUNG

Der häufigste Fehler: Den Finger auf dem Glas anhalten und erst dann abheben. Dann rollen die Würfel langsam oder gar nicht los, weil der Finger im Moment des Loslassens stillstand. Denken Sie an einen echten Wurf: Die Hand öffnet sich, während sich der Arm noch bewegt.

Beim Werfen: die Spur und die drei Zahlen



- 1 Oben links erscheinen, während der Finger gleitet, **drei Zahlen**: die **Kraft** in Prozent, die **Richtung** in Grad (0° ist gerade) und der **Effet** (wie stark sich das Handgelenk dreht).
- 2 Die **Leuchtspur** folgt dem Finger: Sie beginnt blau und wird rosa. Je schneller Sie sind, desto breiter und heller wird sie.
- 3 Die **weißen Pfeile** in der Spur zeigen, in welche Richtung Sie gehen.

Die drei Zahlen helfen beim Lernen. Nach ein paar Würfeln wissen Sie von selbst, welche Geste 30 % ergibt, welche 60 % und welche schief geht. Stört Sie die Spur, können Sie sie im Menü ausschalten (Kapitel 13).



GUT ZU WISSEN

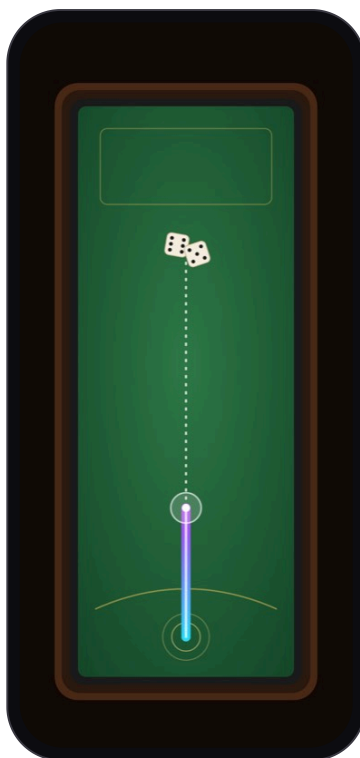
Das Ergebnis steht nicht vorher fest: Es entscheiden die Physik, die Zusammenstöße und die Banden, genau wie an einem echten Tisch. Zwei gleiche Gesten ergeben nicht dieselbe Zahl, weil die Würfel jedes Mal anders in der Hand liegen.

1. Die Kraft: Es zählt das Tempo, nicht die Länge

Die Kraft ist **die Geschwindigkeit des Fingers im Moment, in dem Sie ihn abheben**. Ein langer, aber langsamer Wisch gibt wenig Kraft; ein kurzer, aber schneller Wisch kann viel Kraft geben. Bei 100 % fliegen die Würfel bis ans Ende und prallen hart gegen die Bande.



Zu sanft: Die Würfel bleiben in der Tischmitte liegen.



Richtig: Sie laufen weit und halten vor dem Ende an.



Zu stark: Sie prallen an die hintere Bande und kommen zurück.

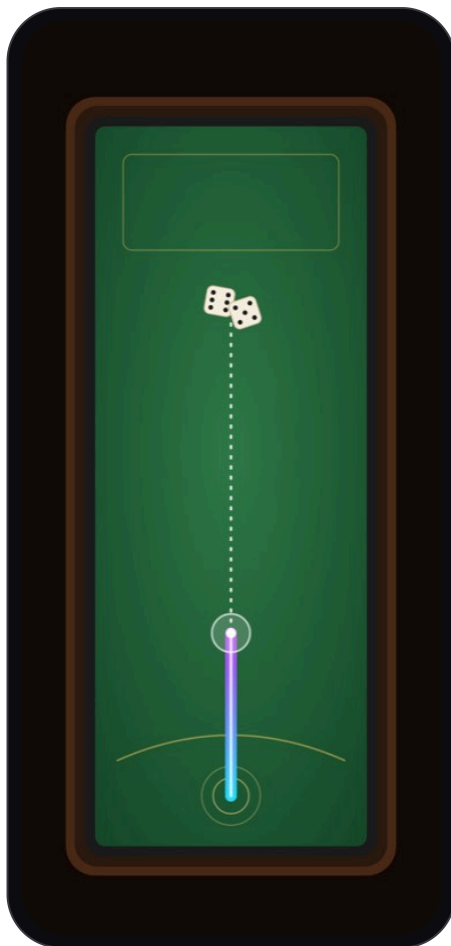


TIPP

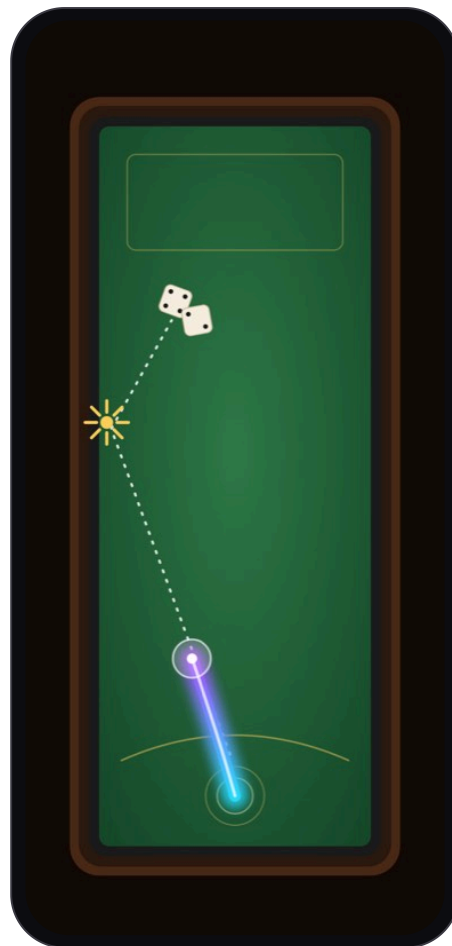
Versuchen Sie es zu Beginn mit **35 bis 50 %** Kraft. In diesem Bereich laufen die Würfel lange über das Tuch, ohne hinten anzuschlagen. Danach steigern Sie sich Schritt für Schritt.

2. Die Richtung: gerade werfen

Die Richtung ist die Linie vom Punkt, an dem Sie den Finger aufgesetzt haben, bis zum Punkt, an dem Sie am schnellsten waren. Neigt sich die Geste nach links oder rechts, laufen die Würfel zur seitlichen Bande, prallen ab und verlieren Punkte. Die Gradzahl hilft Ihnen: nahe 0° heisst gerade.



Gerade (etwa 0°): Die Würfel bleiben in der Tischmitte.



Schief (zum Beispiel -20°): Die Würfel treffen die seitliche Bande.

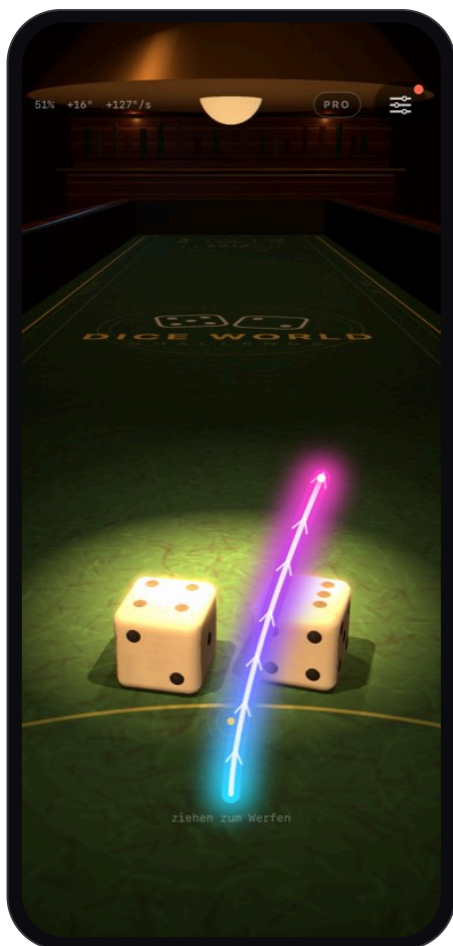


TIPP

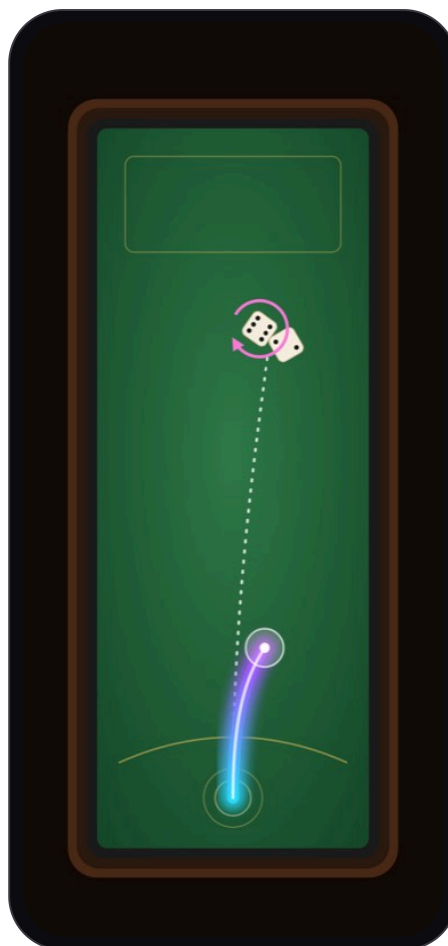
Halten Sie das Telefon gerade vor sich und führen Sie den Finger zur Mitte des oberen Bildschirmrands. Mit dem Daumen biegt die Geste gern nach aussen ab: Wenn Sie den Daumen benutzen, zielen Sie etwas nach innen.

3. Der Effet: die Drehung des Handgelenks am Schluss

Der Effet ist die Drehung, die Sie den Würfeln mitgeben. Er entsteht aus der **Kurve der Geste**, vor allem auf dem letzten Stück vor dem Abheben, so wie wenn Sie beim Werfen das Handgelenk drehen. Eine Kurve nach rechts dreht die Würfel im Uhrzeigersinn, eine Kurve nach links gegen den Uhrzeigersinn. Etwas Effet lässt die Würfel um sich selbst drehen und bringt Punkte; zu viel treibt sie zur Seite.



Ein Wisch, der am Schluss nach rechts abbiegt: Der Effekt steigt.



Die Würfel starten mit Drehung.

Wenn der Wurf nicht losgeht

Was passiert	Warum	Was tun
Der Finger bewegt sich, aber die Würfel starten nicht	Die Geste war zu kurz (weniger als etwa 1,5 cm) oder zu langsam	Eine längere, entschlossener Bewegung machen und den Finger in voller Fahrt abheben
Die Würfel starten langsam	Der Finger hat vor dem Abheben angehalten	Am Schluss nicht abbremsen: beim Beschleunigen loslassen
Die Würfel gehen immer zur Seite	Die Geste neigt sich zu einer Seite	Auf die Gradzahl oben links achten und nahe bei 0° bleiben
Die Würfel prallen immer hinten an	Zu viel Kraft	Die Geste etwas verlangsamen und unter 55 % bleiben
Ich kann nicht erneut werfen	Das Ergebnis des letzten Wurfs ist noch auf dem Bildschirm	Unten auf NOCHMAL tippen: Die Würfel liegen wieder vor Ihnen

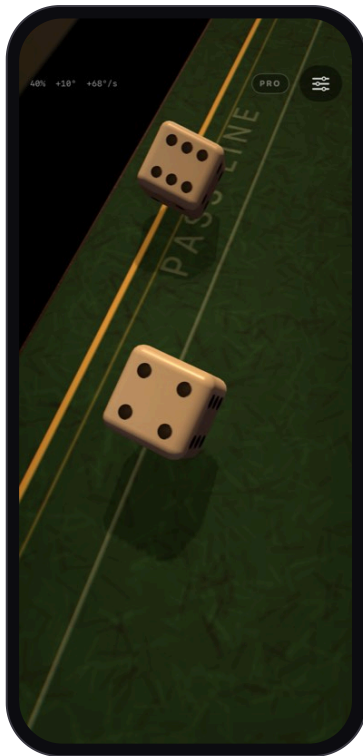
Der Film des Wurfs und das Ergebnis

Kameraeinstellungen, Zeitlupe, Wiederholung und die Punktetafel

Im Wettkampf wird jeder Wurf zu einer kleinen Filmszene von fünf bis acht Sekunden. Mehrere Kameras folgen den Würfeln, wechseln mit einer Überblendung den Blickwinkel und zeigen Ihnen am Schluss aus der Nähe, wie sie liegen geblieben sind. Sie müssen nichts tun: Schauen Sie zu und genießen Sie den Wurf.

Was Sie sehen, der Reihe nach

- 1 Der Start:** Einen Moment lang bleibt der Blick hinter den Würfeln, entlang Ihrer Spur.
- 2 Die Fahraufnahmen:** von hinten, von der Seite, dicht über dem Tuch in Zeitlupe, von oben. Jeder Wechsel geht über eine kurze Schwarzblende.
- 3 Die Wiederholung:** Der stärkste Aufprall des Wurfs wird in Zeitlupe aus einem anderen Winkel gezeigt. Oben links erscheint das Wort **ZEITLUPE** mit einem roten Punkt.
- 4 Die Nahaufnahmen:** erst der eine Würfel, dann der andere, während sie zur Ruhe kommen und ihre Seite zeigen.
- 5 Das Ergebnis:** Die Kamera fährt an die zwei liegenden Würfel heran, und kurz darauf erscheint die Punktetafel.



Die Würfel im Flug über das Tuch.



Die Wiederholung: der stärkste Aufprall, langsam gezeigt.



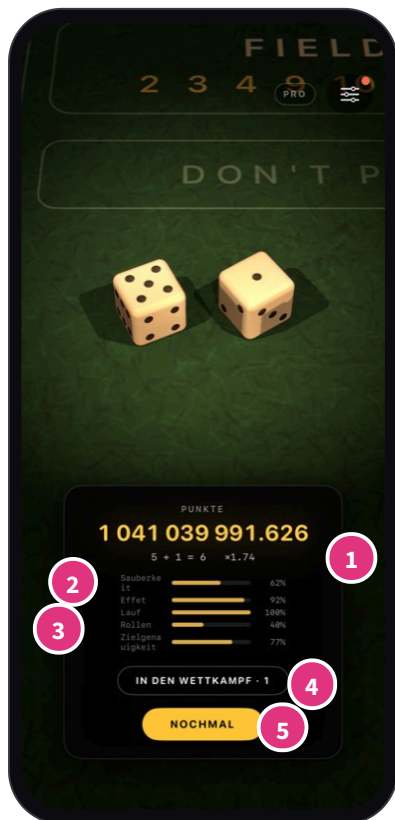
STOP oben links: springt zum Ende.

Eilig? Die Taste STOP

Drei Sekunden nach dem Wurf erscheint oben links die rote Kapsel **STOP**. Tippen Sie darauf, und das Spiel springt direkt zum Ergebnis, ohne Wiederholung und ohne Nahaufnahmen.

Das Ergebnis bleibt dasselbe: STOP kürzt nur den Film, es ändert weder die Würfel noch die Punkte. Die Taste gibt es nur im Wettkampf; in den anderen Spielen dauert ein Wurf ohnehin nur wenige Sekunden.

Die Punktetafel



Solange das Ergebnis auf dem Bildschirm ist, können Sie die Würfel aus der Nähe ansehen: Zwei Finger auf dem Tisch auseinanderziehen zum Vergrößern, mit einem Finger ziehen zum Verschieben.

- 1 **PUNKTE:** Ihre Punktzahl, eine lange Zahl mit drei Nachkommastellen (Kapitel 5 erklärt, warum).
- 2 Die **Augen der Würfel**, ihre Summe und der **Multiplikator** (von $\times 1.00$ bis $\times 2.00$), der belohnt, wie Sie geworfen haben.
- 3 Die **fünf Balken:** Sauberkeit, Effet, Lauf, Rollen, Zielgenauigkeit. Sie zeigen, was gut lief und was nicht.
- 4 **IN DEN WETTKAMPF** : schickt diesen Wurf in die heutige Weltrangliste (Kapitel 6). Die Zahl nach dem Punkt sagt, wie viele Einträge Ihnen bleiben.
- 5 **NOCHMAL** : Die Würfel liegen wieder vor Ihnen, bereit für den nächsten Wurf.

Die Punkte und Tipps für einen guten Wurf

Wie die Punkte berechnet werden und wie Sie mehr holen

Im Wettkampf gewinnt nicht einfach, wer die höchste Zahl würfelt. Es zählt auch, **wie** Sie geworfen haben: Ein sauberer Wurf, der gerade läuft und die Würfel schön drehen lässt, ist mehr wert als ein Wurf, der überall anschlägt, auch wenn dieselbe Zahl fällt.

Die Formel, einfach erklärt

Punkte = Summe der zwei Würfel × Multiplikator. Die Summe geht von 2 bis 12. Der Multiplikator geht von ×1.00 (ein unordentlicher Wurf) bis ×2.00 (ein perfekter Wurf, der in der Praxis nie ganz erreicht wird). Die Zahl, die Sie sehen, wird dann vergrößert und mit zehn Stellen und drei Nachkommastellen geschrieben: So enden zwei Würfe selbst bei Millionen von Spielern fast nie gleich.

Balken	Was er misst	Gewicht	Wie Sie ihn erhöhen
Sauberkeit	Wie oft die Würfel die Banden berühren und zusammenstossen	das wichtigste	Gerade und nicht zu stark werfen: Jede Bande kostet Punkte
Effet	Wie stark sich die Würfel um sich selbst gedreht haben	hoch	Eine leichte Kurve des Fingers am Ende der Geste
Lauf	Wie weit sie auf dem Tuch gelaufen sind	mittel	Genug Kraft, um weit zu kommen
Rollen	Ob die Würfel gerollt statt gerutscht sind	mittel	Ein lockerer, entschlossener Wurf, nicht zu langsam
Zielgenauigkeit	Ob die zwei Würfel nah beieinander liegen	klein	Eine saubere Geste ohne Ruckeln

Der Wurf eines Champions, kurz gefasst

- **Gerade:** die Gradzahl oben links nahe 0°.
- **Mittlere Kraft:** zwischen 35 und 50 %, damit die Würfel weit laufen, aber hinten nicht anschlagen.
- **Ein Hauch Kurve** auf dem letzten Stück, damit die Würfel drehen.
- **In voller Fahrt loslassen:** Der Finger hält nie an, bevor er das Glas verlässt.
- **Immer dieselbe Geste:** Finden Sie eine Bewegung, die funktioniert, und wiederholen Sie sie. Korrigieren Sie immer nur eine Sache.

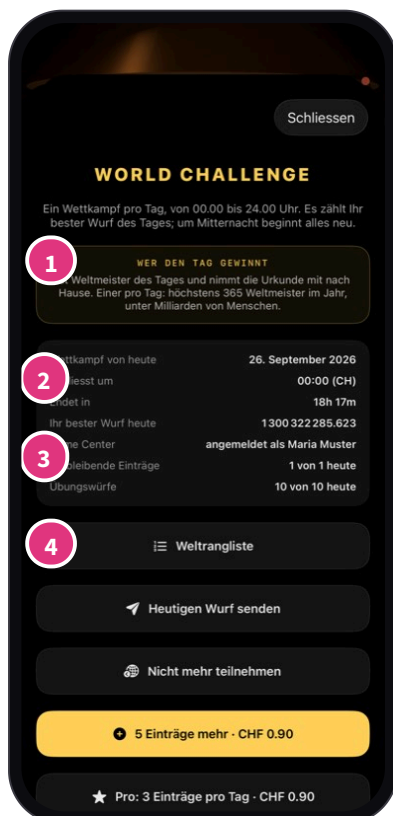
Der tägliche Weltwettkampf

World Challenge: die Rangliste mit Game Center

Jeden Tag gibt es einen einzigen Wettkampf für die ganze Welt. Wer den höchsten Wurf des Tages hat, wird **Weltmeister des Tages**: nur einer pro Tag. Die Rangliste läuft über **Game Center**, den kostenlosen Spieledienst von Apple.

Am Wettkampf teilnehmen

- 1 Öffnen Sie das Menü (oben rechts) und prüfen Sie, ob unter **SPIELWEISE** **Wettkampf** eingeschaltet ist.
- 2 Tippen Sie im Abschnitt **DER WETTKAMPF** auf **World Challenge**.
- 3 Tippen Sie auf die goldene Taste **Mitmachen: Game Center einschalten**.
- 4 Sind Sie auf dem Telefon noch nicht bei Game Center angemeldet, erscheint das Fenster von Apple: Melden Sie sich mit Ihrem Apple Account an. Sind Sie es schon, erscheint oben nur ein kurzer Gruss.
- 5 Fertig: In der Zeile **Game Center** steht „angemeldet als“ und Ihr Game-Center-Name.



Ohne Game Center funktioniert das Spiel genauso: Sie können werfen, Punkte sehen und Ihre zehn besten speichern. Ihre Würfe kommen einfach nicht in die Rangliste.

- 1 **WER DEN TAG GEWINNT**: Das goldene Feld erinnert an den Preis, den Titel des Weltmeisters des Tages.
- 2 Der **Tag des Wettkampfs**, die **Schlusszeit** und die **verbleibende Zeit**.
- 3 Ihr **besten Wurf heute**, Ihr **Platz** in der Rangliste und wie viele **Einträge** und **Übungswürfe** Ihnen bleiben.
- 4 **Weltrangliste** öffnet die Rangliste von Game Center; **Heutigen Wurf senden** schickt Ihren besten Wurf des Tages.

Einen Wurf in die Rangliste schicken

Die Rangliste bekommt nicht jeden Wurf: Sie entscheiden. Wenn die Punktetafel eine Punktzahl zeigt, die Ihnen gefällt, tippen Sie auf **IN DEN WETTKAMPF**. Darunter erscheint **eingetragen**, und der Wurf ist unterwegs. Ein Wurf zählt nur, wenn er besser ist als der, den Sie heute schon geschickt haben.

	Einträge im Wettkampf
Gratisversion	1 pro Tag
Mit Premium	3 pro Tag
Paket „5 Ranglisten-Einträge“	5 zusätzliche, die um Mitternacht nicht verfallen

Sind die Einträge des Tages aufgebraucht, erscheint statt der Taste **KEINE EINTRÄGE MEHR**: Tippen Sie darauf, wenn Sie das Fünferpaket möchten. Die Einträge des Tages stehen ab Mitternacht wieder zur Verfügung.

Wann der Wettkampf schliesst

Der Wettkampf ist einer für die ganze Welt und schliesst für alle im selben Augenblick: um **Mitternacht Schweizer Zeit**. Im Wettkampf-Fenster zeigt Ihnen die App die Schlusszeit in Ihrer Zeitzone und in Schweizer Zeit, zum Beispiel „23:00 · 00:00 CH“, wenn Sie in England leben, dazu den Countdown.

Bis Mitternacht kann sich der erste Platz noch ändern: Jemand am anderen Ende der Welt kann es besser machen. Deshalb wird der Titel erst **nach Schluss des Wettkampfs** vergeben. Bestätigt Game Center am nächsten Tag, dass Sie Erster waren, erscheint im Wettkampf-Fenster die goldene Taste

Weltmeister von gestern: Ihre Urkunde.

Die Mitteilungen

Wenn Sie zum ersten Mal einen Wurf in den Wettkampf schicken, fragt das Telefon, ob die App Ihnen Mitteilungen senden darf. Antworten Sie mit **Erlauben**, erhalten Sie kurz nach Schluss des Wettkampfs einen Hinweis („Der heutige Wettkampf ist geschlossen“) und, wenn Sie gewonnen haben, die Mitteilung „Sie sind Weltmeister!“. Die Mitteilungen entstehen auf Ihrem Telefon: Wir schicken nichts von aussen.

Den Wettkampf verlassen

Im Fenster World Challenge gibt es bei laufender Teilnahme **Nicht mehr teilnehmen**. Nach der Bestätigung kommen Ihre Würfe nicht mehr in die Rangliste; die bereits geschickten bleiben. Mit

Mitmachen: Game Center einschalten können Sie jederzeit zurückkehren.

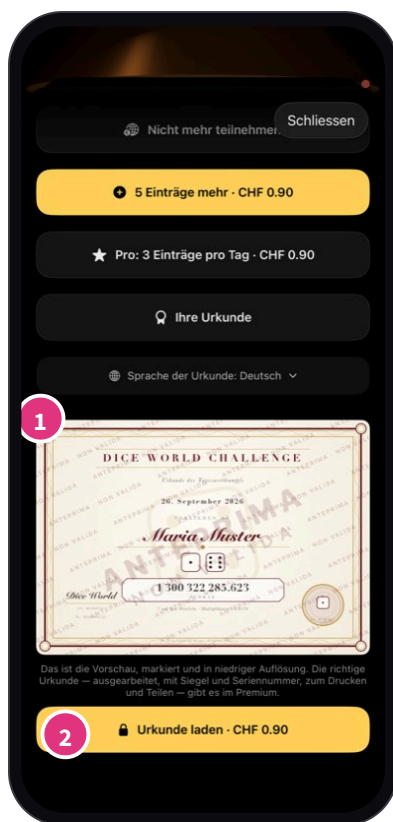
Die Urkunde

Das Diplom Ihres Wurfs, und das des Weltmeisters

An jedem Tag, an dem Sie werfen, können Sie die Urkunde Ihres besten Wurfs ansehen: ein Blatt wie ein Diplom, mit Rahmen, den zwei Würfeln, der Punktzahl und Ihrem Namen. Der Tagessieger erhält die besondere Urkunde **Weltmeister des Tages**, mit Lorbeerzweigen.

Die Urkunde ansehen

- 1 Machen Sie mindestens einen Wurf im Wettkampf, damit es einen besten Wurf von heute gibt.
- 2 Öffnen Sie das Menü und tippen Sie auf **World Challenge**.
- 3 Scrollen Sie nach unten und tippen Sie auf **Ihre Urkunde**. Das Blatt erscheint darunter.
- 4 Möchten Sie die Urkunde in einer anderen Sprache, etwa zum Verschenken, tippen Sie auf **Sprache der Urkunde** und wählen Sie.



- 1 Die Urkunde. In der Gratisversion ist es eine **Vorschau**, quer mit dem Vermerk versehen, dass sie nicht gültig ist.
- 2 **Urkunde laden** führt zu Premium, das die richtige Urkunde gibt.

Die richtige Urkunde

Mit Premium kommt die Urkunde **fein ausgearbeitet und in hoher Auflösung**, mit Siegel und Seriennummer. Darunter erscheinen **Laden** (um sie zu sichern oder jemandem zu schicken) und **Drucken** (auf einem mit dem Telefon verbundenen Drucker).



ACHTUNG

Die Urkunde des **Weltmeisters** lässt sich erst laden und drucken, wenn Game Center den Titel bestätigt hat, also am Tag nach dem gewonnenen Wettkampf. Niemand kann sie sich selbst ausstellen: So behält der Titel seinen Wert.



GUT ZU WISSEN

Die Vorschau ist geschützt: Machen Sie ein Bildschirmfoto, bleibt an der Stelle der Urkunde ein weißes Rechteck. Auf dem Blatt steht der Name, den Sie unter **Ihr Name** eingetragen haben (Kapitel 8).

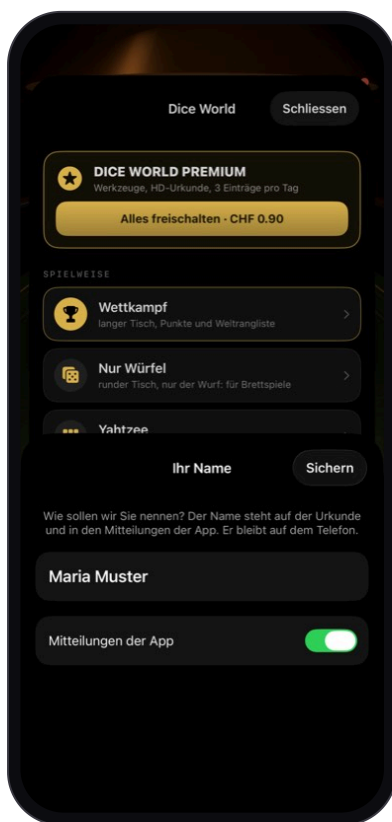
8

Ihr Name, Ihre 10 besten und die Nachrichten

Ihre persönlichen Dinge, die auf dem Telefon bleiben

Im Abschnitt **SIE** des Menüs und im Abschnitt **DER WETTKAMPF** gibt es drei persönliche Seiten. Alles, was darin steht, bleibt auf Ihrem Telefon.

Ihr Name

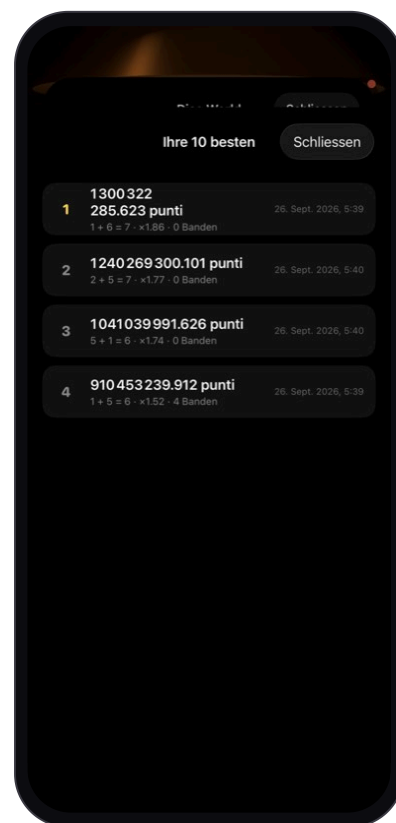


Tippen Sie auf **Ihr Name**, schreiben Sie den Namen so, wie er auf der Urkunde und in den Nachrichten stehen soll, und dann auf **Sichern**. Darunter ist der Schalter **Mitteilungen der App**: Schalten Sie ihn aus, schreibt Ihnen die App keine Nachrichten mehr zu Rekorden.

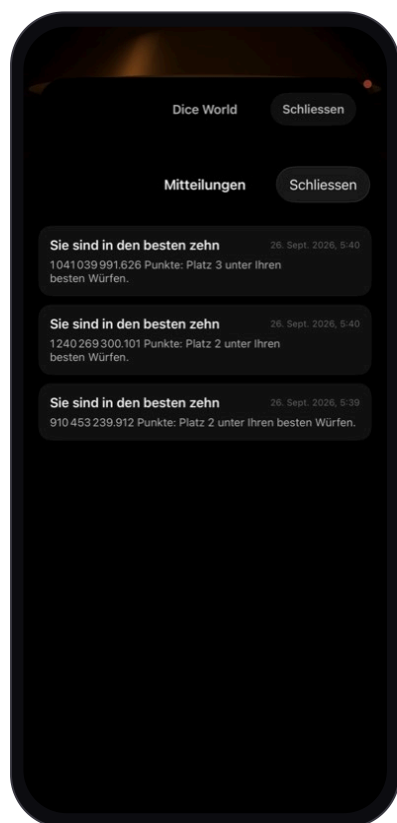
Melden Sie sich bei Game Center an, solange der Name noch leer ist, übernimmt die App Ihren Game-Center-Namen.

Ihre 10 besten

Tippen Sie im Menü, Abschnitt **DER WETTKAMPF**, auf **Ihre 10 besten**. Dort finden Sie Ihre zehn höchsten Würfe aller Zeiten: die Punkte, die Augen der Würfel, den Multiplikator, wie viele Banden sie berührt haben, und den Tag. Es ist Ihr persönliches Tagebuch, auch ohne Wettkampf.



Die Nachrichten



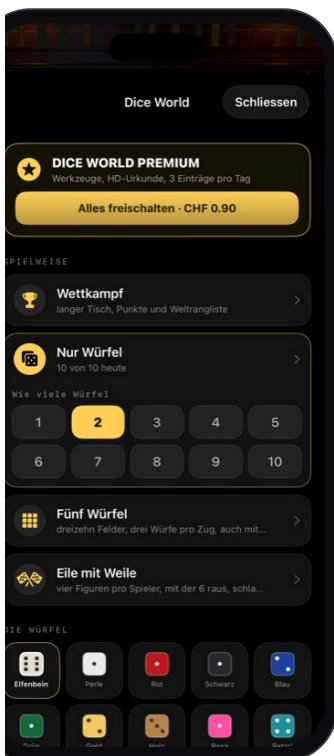
Tippen Sie im Abschnitt **SIE** auf **Mitteilungen**. Hier kommen die kleinen Neuigkeiten des Spiels an: ein gebrochener Rekord, ein Wurf unter Ihren zehn besten, die Teilnahme am Wettkampf, Käufe. Der orange Punkt verschwindet, sobald Sie sie gelesen haben.

Nur Würfel

Ein bis zehn Würfel, für Brettspiele

Sie spielen ein Brettspiel und die Würfel sind verschwunden? **Nur Würfel** ersetzt sie. Der Tisch ist rund, die Kamera steht still, und ein Wurf dauert höchstens vier Sekunden: Die Zahl fällt, und das ist alles, ohne Punkte und ohne Wettkampf.

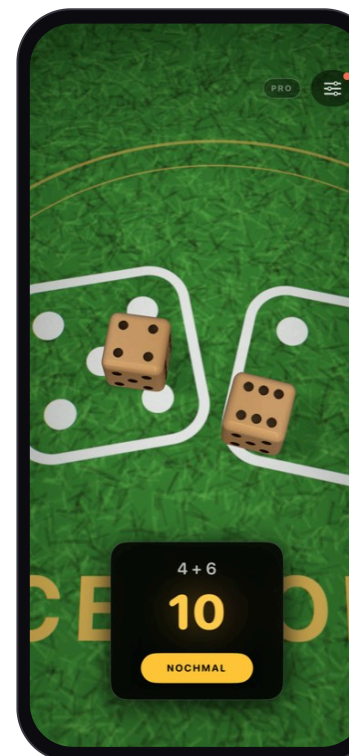
- 1 Öffnen Sie das Menü und tippen Sie auf **Nur Würfel**.
- 2 Tippen Sie im Feld darunter, **Wie viele Würfel**, auf die gewünschte Zahl, von 1 bis 10.
- 3 Schliessen Sie das Menü mit **Schliessen**: Die Würfel liegen vor Ihnen auf dem runden Tisch.
- 4 Werfen Sie mit demselben Wischen wie im Wettkampf: von unten nach oben. Am runden Tisch braucht es weniger Kraft als im Wettkampf: Schon ein gemütlicher Wisch bringt die Würfel auf die andere Seite.



hier wählen Sie, wie viele Würfel.



Der runde Tisch, bereit.



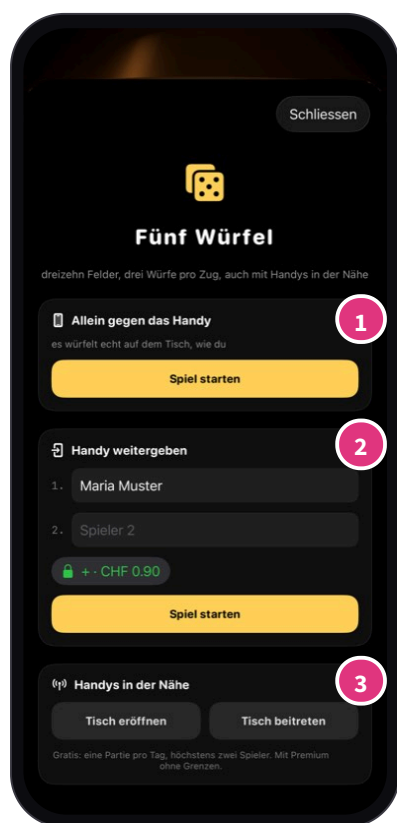
Die Augen und die Summe, gross geschrieben.

In der Gratisversion haben Sie **zehn Würfe pro Tag**, zusammen mit denen des Wettkampfs gezählt. Mit Premium gibt es keine Grenze. Um Mitternacht beginnt die Zählung neu.

Das ist das klassische Spiel mit fünf Würfeln und einem Punktezetteln: In jedem Zug würfeln Sie bis zu dreimal, behalten die Würfel, die Sie brauchen, und tragen das Ergebnis am Schluss in eines der dreizehn Felder ein. Wer am Ende die höchste Summe hat, gewinnt. Im Menü finden Sie es im Abschnitt **SPIELWEISE**, unter

Nur Würfel: Es ist die Kachel **Fünf Würfel** mit dem kleinen Gitter aus Quadraten.

Ein Spiel beginnen



- 1 **Allein gegen das Handy**: Das Telefon spielt gegen Sie und wirft echte Würfel auf den Tisch, genau wie Sie.
- 2 **Handy weitergeben**: Schreiben Sie die Namen der Spieler und geben Sie das Telefon bei jedem Zug weiter. Mit + kommt ein Spieler dazu.
- 3 **Handys in der Nähe**: Jeder spielt auf seinem Telefon (Kapitel 12).

Wählen Sie eine Art und tippen Sie auf **Spiel starten**. Das Blatt schliesst sich, und Sie sind am runden Tisch mit fünf Würfeln.

Ein Zug, Schritt für Schritt

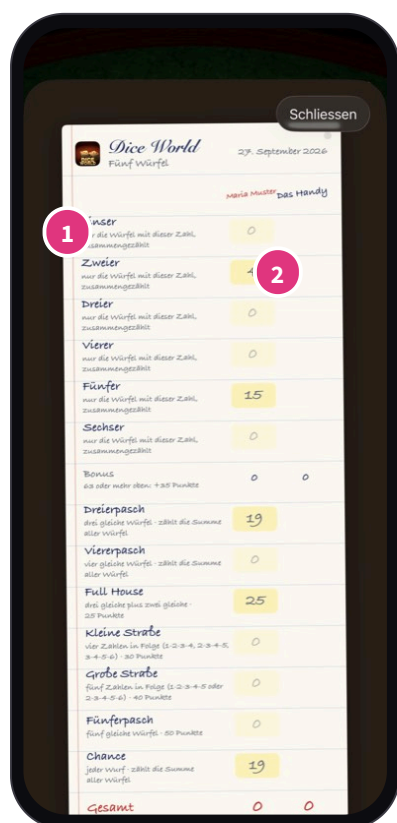
- 1 Oben rechts lesen Sie, wer am Zug ist, den Wurf (1/3, 2/3, 3/3) und die Runde des Spiels (zum Beispiel 4/13).
- 2 Werfen Sie die fünf Würfel mit einem Wisch.

- 3 Darunter erscheinen die fünf gewürfelten Zahlen. **Tippen Sie auf die Würfel, die Sie behalten möchten:** Sie werden golden. Nochmals tippen, wenn Sie es sich anders überlegen.
- 4 Tippen Sie auf **REST WERFEN**: Die behaltenen Würfel rücken nach links zur Seite, die anderen liegen wieder in der Hand. Werfen Sie sie mit einem Wisch.
- 5 Nach dem dritten Wurf, oder früher, wenn Sie zufrieden sind, tippen Sie auf **EINTRAGEN** und wählen das Feld auf dem Zettel.



- 1 **Der Zettel**: öffnet den Punktezettel jederzeit.
- 2 Wer am Zug ist, welcher Wurf und welche Runde.
- 3 Die fünf gewürfelten Würfel: Die goldenen behalten Sie.
- 4 **REST WERFEN** und **EINTRAGEN**.

Der Punktezettell



- 1 Der Name jedes Feldes, darunter mit Bleistift die Regel in Kürze.
- 2 Die Spalte des Spielers am Zug: Die Bleistiftzahlen auf gelbem Grund zeigen, **wie viel jedes Feld** mit den aktuellen Würfeln **wert wäre**. Tippen Sie auf die gewählte Zahl, um sie einzutragen.

Der Zettel bewegt sich wie ein echtes Blatt Papier: mit einem Finger verschieben, mit zwei Fingern auseinanderziehen zum Vergrössern, mit zwei Fingern drehen. Die Taste **Originalgrösse** oben links legt ihn wieder zurecht.

Feld	Was es braucht	Punkte
Einsler ... Sechser	Die Würfel mit dieser Zahl	ihre Summe
Bonus	63 Punkte oder mehr in den sechs oberen Feldern	+35
Dreierpasch	Drei gleiche Würfel	die Summe aller Würfel
Viererpasch	Vier gleiche Würfel	die Summe aller Würfel
Full House	Drei gleiche und zwei gleiche	25
Kleine Straße	Vier Zahlen in Folge	30
Große Straße	Fünf Zahlen in Folge	40
Fünferpasch	Alle fünf Würfel gleich (das Feld unter der grossen Strasse)	50
Chance	Jeder Wurf	die Summe aller Würfel



GUT ZU WISSEN

Jedes Feld kann nur einmal benutzt werden. Bringt Ihnen kein Feld Punkte, müssen Sie trotzdem eines wählen und null eintragen. Würfeln Sie nochmals fünf gleiche, wenn in diesem Feld schon 50 Punkte stehen, erhalten Sie 100 Punkte dazu.

Das Ende des Spiels

Nach dreizehn Runden ist der Zettel voll. Auf dem Tisch erscheint **Spiel vorbei** mit dem Namen des Siegers und seiner Summe. Tippen Sie auf **Der Zettel**, um alle Punkte nochmals anzusehen, oder auf

Spiel verlassen. Um ein Spiel mittendrin zu verlassen, öffnen Sie das Menü und wählen eine andere Spielweise.



GUT ZU WISSEN

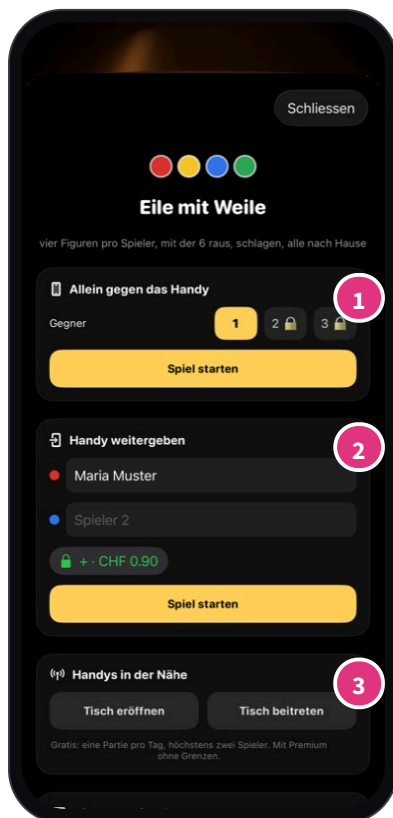
Gratisversion: **ein Spiel pro Tag** mit höchstens **zwei Spielern**. Mit Premium sind die Spiele unbegrenzt und bis zu sechs Spieler möglich.

Eile mit Weile

Vier Figuren pro Person, mit der 6 hinaus, und schlagen

Das Laufspiel, das alle kennen, mit dem kreuzförmigen Spielbrett, das die App zeichnet, und einem echten Würfel, der über den Tisch rollt. Es spielen zwei bis vier, gegen das Telefon oder mit Freunden.

Beginnen



Öffnen Sie das Menü und tippen Sie auf **Eile mit Weile**. Weiter unten auf derselben Seite steht das Feld **Die Regeln in Kürze**.

- 1 **Allein gegen das Handy**: Wählen Sie, wie viele **Gegner** (1, 2 oder 3 Telefone, die selbst spielen), dann **Spiel starten**.
- 2 **Handy weitergeben**: Namen eintragen und das Telefon weitergeben.
- 3 **Handys in der Nähe**: jeder auf seinem Telefon (Kapitel 12).

Die Regeln in Kürze

- Aus dem Hof kommt man mit einer **6**. Solange Sie keine Figur auf der Bahn haben, haben Sie **drei Würfe** dafür.
- Mit der **6** würfeln Sie nochmals.
- Wer auf ein besetztes Feld kommt, **schickt die andere Figur in ihren Hof zurück**.
- Auf den **goldenen Bänkli** sind Sie sicher: Dort kann Sie niemand nach Hause schicken.
- Nach der Runde ziehen die Figuren in die Zielfelder ihrer Farbe ein: Es braucht die **genaue Zahl**.
- Wer zuerst **alle vier** Figuren ins Ziel bringt, gewinnt.

Das Spielbrett und der Würfel



- 1 Die **Spielerschilder**: die Farbe, wie viele Figuren im Ziel sind (zum Beispiel 1/4) und der Name dessen, der am Zug ist. Das **x** daneben dient zum Verlassen des Spiels.
- 2 Das **Spielbrett**: die Höfe in den Ecken, die Bahn, die vier Zielfelder jeder Farbe und die **goldenen Bänkli**.
- 3 Die **Zugzeile**: der gewürfelte Würfel, was gerade geschieht, und die Taste **WÜRFELN**.
- 4 Der **Tisch** mit dem Würfel: Sie können auf **WÜRFELN** tippen oder den Würfel mit einem Wisch werfen.

So ziehen Sie eine Figur

- 1 Wenn Sie am Zug sind, tippen Sie auf **WÜRFELN** oder werfen Sie den Würfel mit einem Wisch.
- 2 Figuren, die ziehen können, haben einen **pulsierenden goldenen Ring**. Das Feld, auf dem sie landen würden, ist mit einem gestrichelten Ring markiert.
- 3 Tippen Sie auf die Figur (oder auf das gestrichelte Feld): Die Figur läuft Feld für Feld.
- 4 Gibt es nur einen möglichen Zug, läuft die Figur von selbst. Gibt es keinen, geht der Zug weiter.

Die Zugzeile sagt Ihnen immer, was geschieht: „zum Rauskommen braucht es eine 6 · Versuch 2/3“, „eine 6: nochmal würfeln“, „kein Zug möglich: der Nächste ist dran“. Am Ende des Spiels erscheinen der Sieger und die Taste **NEUES SPIEL**.



TIPP

Mit dem Telefon quer steht das Spielbrett links und der Tisch mit dem Würfel rechts: Alles ist grösser zu sehen.



GUT ZU WISSEN

Auch hier erlaubt die Gratisversion **ein Spiel pro Tag** mit **zwei Spielern** (Rot gegen Blau). Mit Premium sind die Spiele unbegrenzt und bis zu vier Spieler möglich.

Mit Telefonen in der Nähe spielen

Jeder auf seinem Telefon, im selben Raum

Fünf Würfel und Eile mit Weile lassen sich mit zwei oder mehr Telefonen im selben Raum spielen, **ohne Internet**: Die Telefone sprechen direkt miteinander, wie beim Senden eines Fotos mit AirDrop. Jeder wirft auf seinem Telefon und sieht auf seinem Tisch auch die Würfe der anderen.

Bevor Sie beginnen

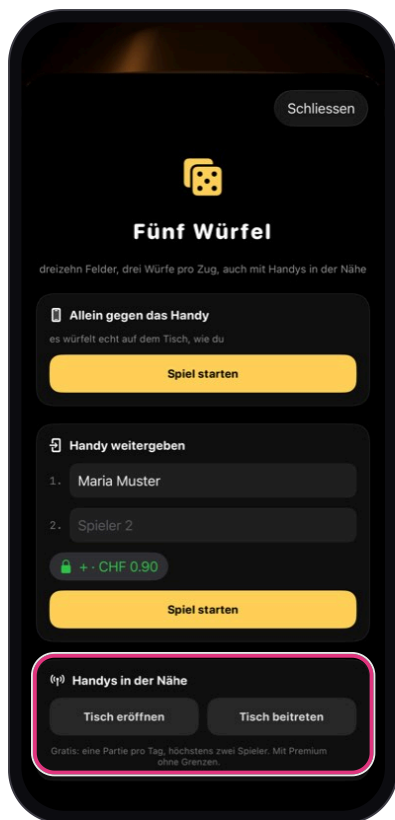
- Auf allen Telefonen muss **Dice World Challenge** installiert und auf dem neuesten Stand sein.
- Schalten Sie **WLAN** und **Bluetooth** ein (eine Verbindung zu einem Netz ist nicht nötig).
- Halten Sie die Telefone nahe beieinander, eingeschaltet und mit geöffneter App.

Wer den Tisch eröffnet

- 1 Öffnen Sie das Spiel im Menü und tippen Sie im Feld **Handys in der Nähe** auf **Tisch eröffnen**.
- 2 Beim ersten Mal bittet das Telefon um Erlaubnis, **Geräte im lokalen Netzwerk zu finden**: Tippen Sie auf **Erlauben**.
- 3 Unter **In Sicht** erscheinen die Telefone der Freunde, die suchen. Tippen Sie neben jedem auf **Einladen**.
- 4 Wenn alle **Am Tisch** sind, tippen Sie auf **Spiel starten**.

Wer dazukommt

- 1 Öffnen Sie dasselbe Spiel und tippen Sie auf **Tisch beitreten**. Erlauben Sie das lokale Netzwerk, wenn das Telefon fragt.
- 2 Warten Sie: Es erscheint „warte auf den Gastgeber...“. Wenn der Gastgeber Sie einlädt, nehmen Sie an.
- 3 Wenn der Gastgeber das Spiel startet, geht Ihr Telefon von selbst an den Tisch.



Das Feld **Handys in der Nähe** steht unten auf der Startseite des Spiels. Bleibt eine Einladung halb hängen oder klemmt etwas, tippen Sie auf **Abbrechen und neu anfangen** : Beide Telefone kehren zu den zwei Starttasten zurück.

Wenn die Verbindung abbricht

Entfernt sich ein Telefon oder sperrt es sich, erscheint das rote Feld **Verbindung verloren: neuer Versuch....** Die App versucht es selbst weiter, und bereits gemachte Züge gehen nicht verloren: Bringen Sie die Telefone wieder zusammen und öffnen Sie die App erneut. Erholt sie sich nicht, tippen Sie auf **Spiel verlassen** .

Scheint das Spiel eine Weile stillzustehen, erscheint **Das Spiel scheint zu stocken** mit der Taste **Angleichen** : Tippen Sie darauf, und die Telefone gleichen sich wieder ab.



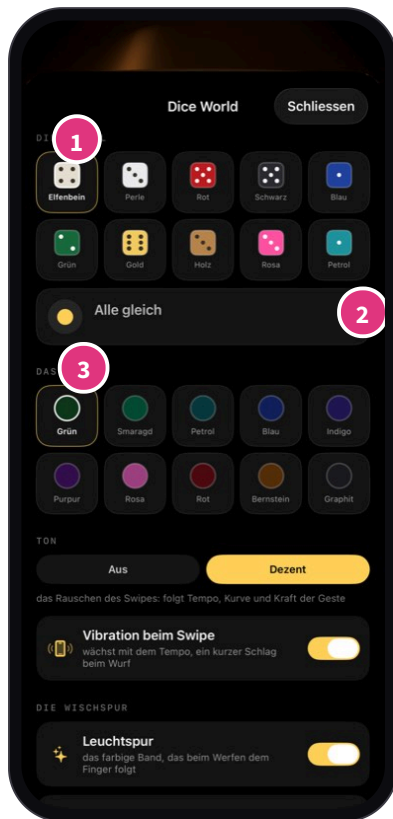
GUT ZU WISSEN

Während eines Spiels mit Telefonen in der Nähe schaltet sich der Bildschirm nicht von selbst aus, damit die Verbindung bestehen bleibt, während Sie auf Ihren Zug warten. In der Gratisversion hat der Tisch höchstens **zwei Spieler**: Für mehr braucht es Premium.

Würfel, Tuch, Ton und Spur

Ihr Tisch, in Ihren Farben

Den Tisch können Sie nach Ihrem Geschmack einkleiden. Die Farben ändern nichts am Spiel und an den Punkten: Sie sind nur zur Freude der Augen.



- 1 **DIE WÜRFEL:** zehn Stile, von Elfenbein über Gold bis Holz. Tippen Sie auf den gewünschten.
- 2 **Alle gleich** / **Jeder anders** : Bei verschiedenen Würfeln tippen Sie oben zuerst auf den Würfel, den Sie einkleiden möchten, dann auf seine Farbe.
- 3 **DAS TUCH:** zehn Farben, vom klassischen Grün über Rot und Blau bis Graphit.

Die Änderung sehen Sie sofort: Der Bildschirm blendet kurz zu Schwarz, und der Tisch kommt in den neuen Farben zurück. Die App merkt sich Ihre Wahl auch nach dem Schliessen.

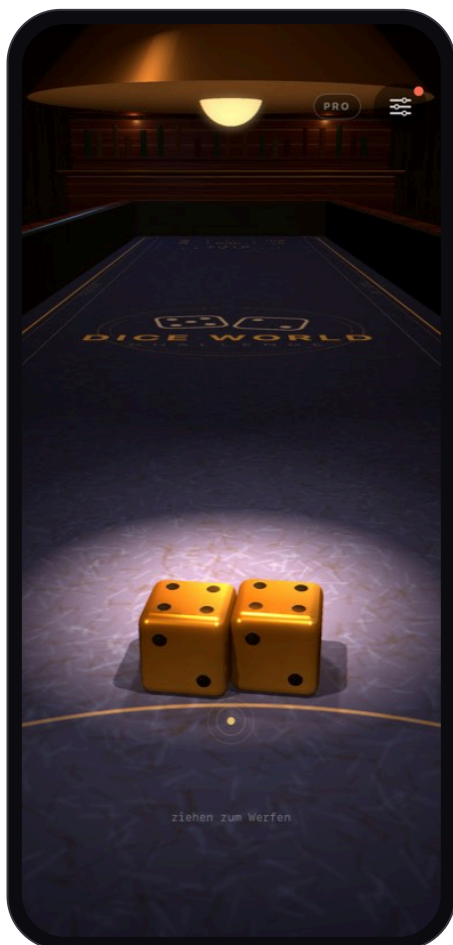
Ton und Vibration

Im Abschnitt **TON** wählen Sie, ob Sie beim Wischen ein leises Rauschen hören möchten, das der Geschwindigkeit des Fingers folgt: **Dezent** schaltet es ein, **Aus** aus. Der Schalter **Vibration beim Swipe** lässt das Telefon vibrieren, während der Finger gleitet, mit einem kleinen Schlag beim Wurf.

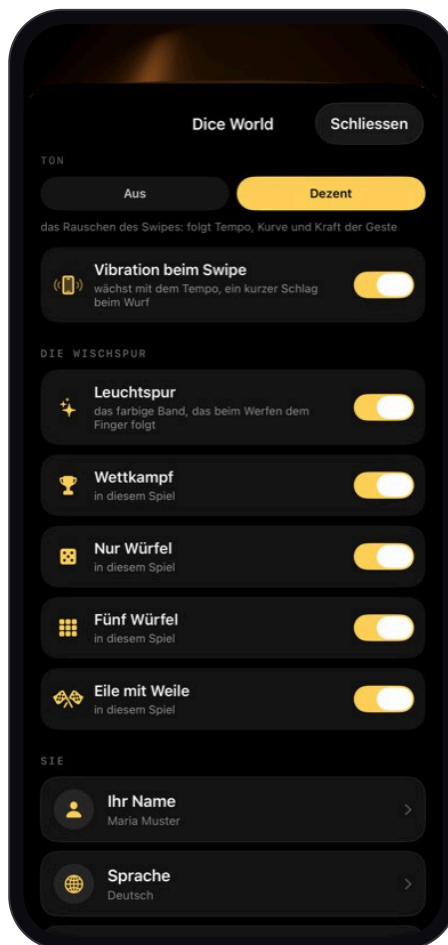
Das Rauschen beachtet den Stummschalter des Telefons. Hören Sie Musik mit einer anderen App, spielt die Musik weiter.

Die Leuchtspur

Im Abschnitt **DIE WISCHSPUR** schaltet **Leuchtspur** die farbige Spur ein oder aus, die dem Finger folgt. Ist sie eingeschaltet, können Sie sie darunter für jedes Spiel einzeln wählen: zum Beispiel ja im Wettkampf und nein bei Eile mit Weile.



Blaues Tuch und goldene Würfel.



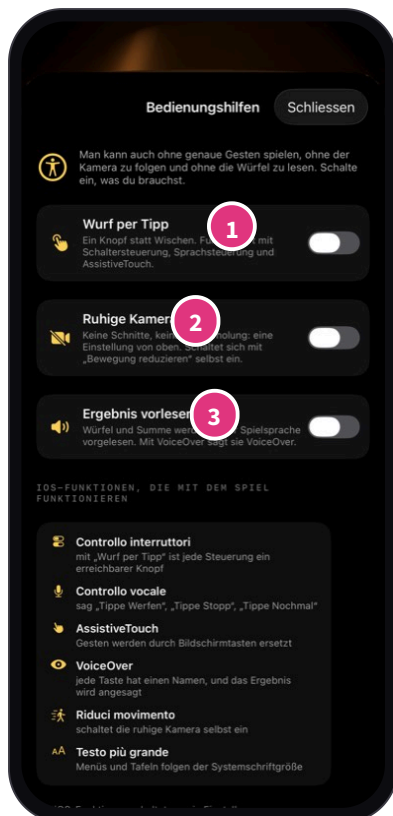
Die Abschnitte TON und DIE WISCHSPUR.

Bedienungshilfen

Spielen auch ohne genaue Gesten

Das Spiel lässt sich auch nutzen, wenn man kein genaues Wischen schafft, bewegten Kameraeinstellungen lieber nicht folgt oder die Würfel schlecht sieht. Öffnen Sie das Menü, Abschnitt **SIE**, und tippen Sie auf

Bedienungshilfen



- 1 **Wurf per Tipp**: Statt des Wischens erscheint eine grosse Taste **WERFEN**. Sie funktioniert auch mit Schaltersteuerung, Sprachsteuerung und AssistiveTouch.
- 2 **Ruhige Kamera**: keine Kamerawechsel und keine Wiederholung, eine einzige Ansicht von oben. Schaltet sich von selbst ein, wenn auf dem Telefon „Bewegung reduzieren“ aktiv ist.
- 3 **Ergebnis vorlesen**: Würfel und Summe werden in der Sprache des Spiels vorgelesen. Mit eingeschaltetem VoiceOver liest VoiceOver sie vor.



Ist **Wurf per Tipp** eingeschaltet, zeigt der Tisch unten die Taste **WERFEN**. Der Wurf hat normale Kraft und Richtung, vom Spiel gewählt, so wie wenn das Telefon wirft.

Die Bedienungshilfen des Telefons schalten Sie unter **Einstellungen** › **Bedienungshilfen** ein. Mit der Sprachsteuerung können Sie sagen: „Tippe Werfen“, „Tippe Stopp“, „Tippe Nochmal“.

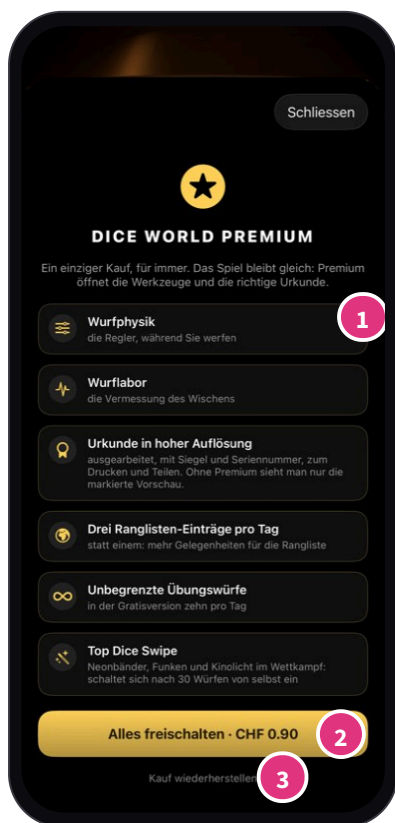
Gratisversion, Premium und Paket

Was gratis ist, was man kaufen kann und was es kostet

Dice World Challenge ist kostenlos zu laden und kostenlos zu spielen, ohne Werbung. Es gibt zwei freiwillige Käufe: **Premium**, das Sie nur einmal bezahlen, und das Paket **5 Ranglisten-Einträge**, das Sie beliebig oft kaufen können.

	Gratis	Premium
Würfe im Wettkampf und bei Nur Würfel	10 pro Tag	ohne Grenze
Einträge in der Rangliste	1 pro Tag	3 pro Tag
Fünf Würfel, Eile mit Weile	1 Spiel pro Tag und Spiel, 2 Spieler	unbegrenzte Spiele, bis 6 Spieler (Fünf Würfel) und 4 (Eile mit Weile)
Urkunde	markierte Vorschau	fein ausgearbeitet, zum Laden und Drucken
Werkzeuge: Wurfphysik und Wurflabor	nein	ja
Top Dice Swipe (Neonbänder und Kinolicht im Wettkampf)	nein	ja, nach 30 Würfeln

Premium kaufen



1 Was Premium enthält, Punkt für Punkt.

2 **Alles freischalten** mit dem Preis: zum Kaufen tippen.

3 **Kauf wiederherstellen**: wenn Sie es schon gekauft haben, etwa auf einem anderen Telefon oder vor einer Neuinstallation.

1 Tippen Sie oben am Tisch auf das Siegel **PRO** oder auf die goldene Karte oben im Menü.

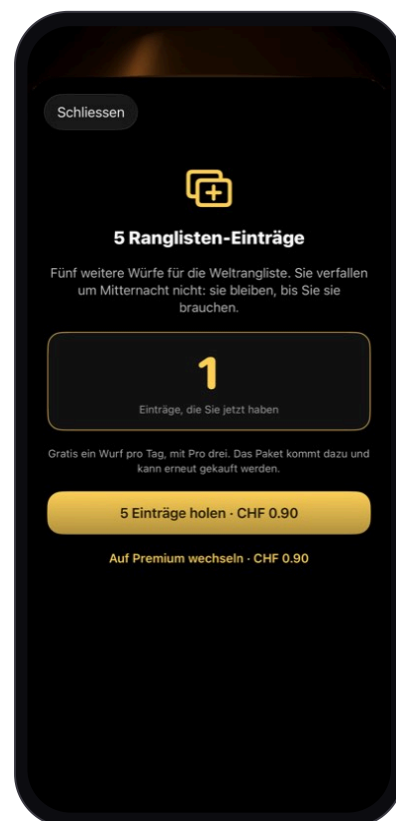
2 Tippen Sie auf **Alles freischalten**. Der Preis steht auf der Taste: in der Schweiz **CHF 0.90**, in anderen Ländern der entsprechende Betrag in Ihrer Währung.

3 Bestätigen Sie mit Face ID, mit der Seitentaste oder mit dem Passwort Ihres Apple Accounts.

4 Das Siegel PRO wird golden. Fertig, für immer.

Das Paket „5 Ranglisten-Einträge“

Es öffnet sich im Menü (Abschnitt **DER WETTKAMPF**, **5 Ranglisten-Einträge**), im Wettkampf-Fenster oder auf der Punkttafel, wenn die Einträge aufgebraucht sind. Gross sehen Sie, wie viele Einträge Sie jetzt haben. Tippen Sie auf **5 Einträge holen**: Auch das kostet **CHF 0.90** und gibt Ihnen fünf zusätzliche Würfe für die Rangliste. Sie verfallen um Mitternacht nicht: Sie bleiben, bis Sie sie brauchen.



Die Werkzeuge von Premium

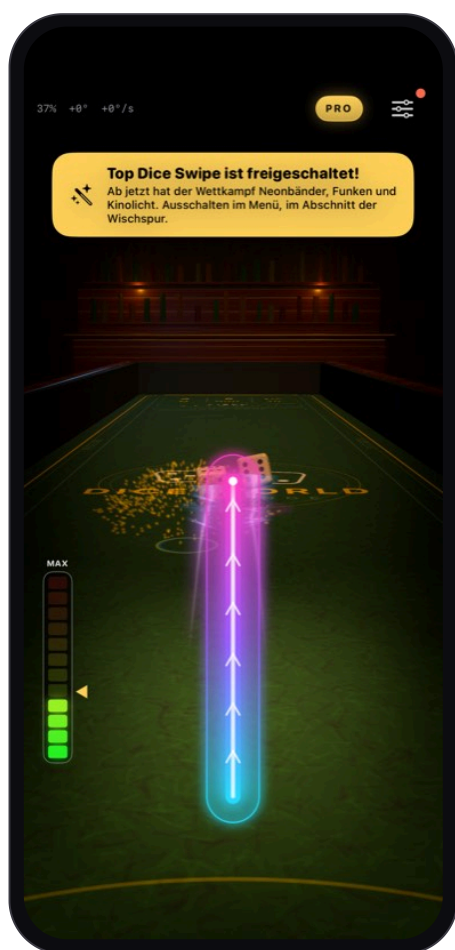
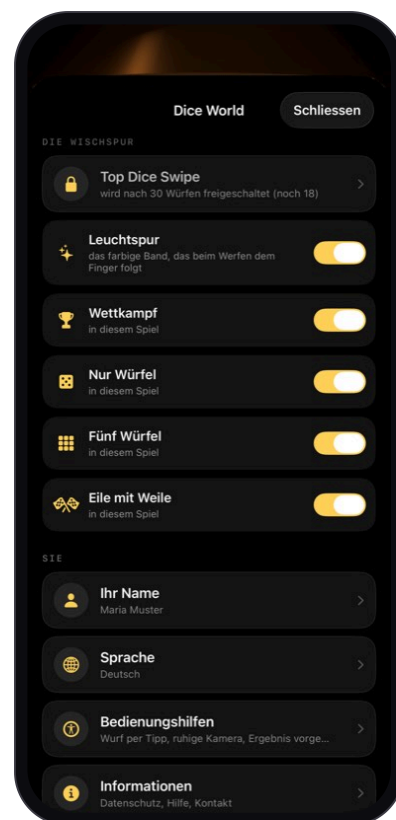
Im Abschnitt **WERKZEUGE** des Menüs gibt es zwei Werkzeuge für Neugierige. **Wurfphysik** öffnet Regler, die ändern, wie sich die Würfel verhalten (zum Beispiel Schwerkraft und Abpraller), während Sie spielen.

Wurflabor zeigt auf schwarzem Grund die Messung Ihres Wischens: Geschwindigkeit, Kurve und Kraft, Punkt für Punkt. Zum Spielen braucht man sie nicht: Sie sind für alle da, die ins Innere des Spiels schauen möchten. Ihre Beschriftungen sind technisch und auf Italienisch.

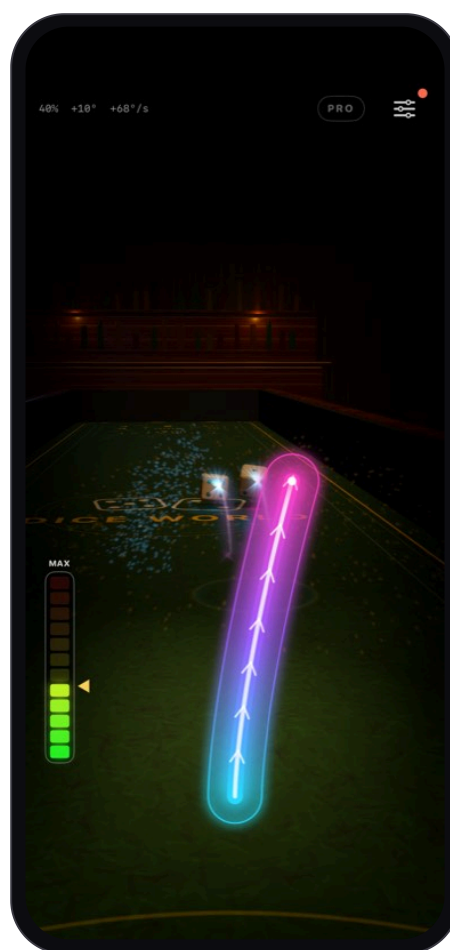
Top Dice Swipe

Top Dice Swipe ist ein besonderes Kleid für den Wettkampf, im Premium enthalten: Hinter den Würfeln ziehen Neonbänder her, bei jedem Aufprall sprühen Funken, das Bild bekommt Kinolicht und am Schluss leuchtet die Siegerseite golden auf. Punkte und Physik ändern sich nicht: Es ist nur fürs Auge.

Es schaltet sich von selbst frei, sobald Sie **30 Würfe** mit der App gemacht haben, in jedem Spiel (auch Würfe vor dem Kauf von Premium zählen). Bis dahin hat der Eintrag Top Dice Swipe im Menü, Abschnitt **DIE WISCHSPUR**, ein Schloss und zeigt, wie viele Würfe noch fehlen. Ohne Premium steht dort «im Premium».



Beim 30. Wurf erscheint die Meldung, nur einmal.



Ein Wettkampfwurf mit Top Dice: Neonband, Kraftbalken, Funken.

Ab dann ist Top Dice eingeschaltet. Wenn Sie den Wettkampf wie immer möchten, schalten Sie es mit dem Schalter **Top Dice Swipe** im Abschnitt **DIE WISCHSPUR** des Menüs aus; einschalten können Sie es jederzeit wieder.



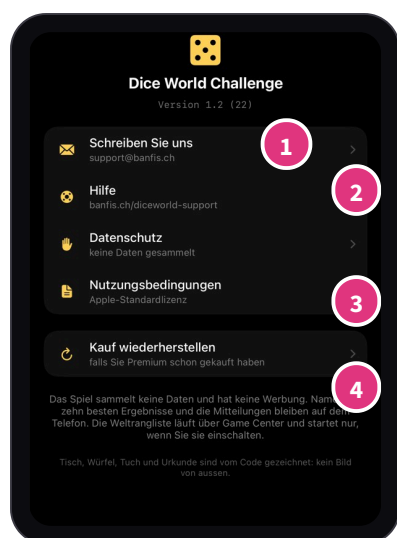
GUT ZU WISSEN

Käufe laufen über den App Store von Apple: Die App sieht Ihre Kartendaten nie. Premium bleibt mit Ihrem Apple Account verbunden: Auf einem neuen Telefon genügt **Kauf wiederherstellen**. Das Paket hingegen gilt auf dem Telefon, auf dem Sie es gekauft haben.

Informationen, Datenschutz und Hilfe

Was die App über Sie weiss (fast nichts) und wie Sie uns erreichen

Tippen Sie im Menü, Abschnitt **SIE**, auf **Informationen**. Dort finden Sie die Versionsnummer der App, die Kontakte und die Regeln zum Datenschutz.



- 1 Die **Version** der App: nützlich, wenn Sie uns schreiben.
- 2 **Schreiben Sie uns** öffnet eine E-Mail an uns; **Hilfe** öffnet die Hilfe-seite auf der Website.
- 3 **Datenschutz** und **Nutzungsbedingungen**.
- 4 **Kauf wiederherstellen**.

Datenschutz, einfach erklärt

- Die App **sammelt keine Daten** und **zeigt keine Werbung**.
- Ihr Name, Ihre zehn besten Würfe und die Nachrichten bleiben **auf Ihrem Telefon**.
- Die Weltrangliste läuft über **Game Center** von Apple und beginnt **nur, wenn Sie sie selbst einschalten**. In der Rangliste sind Ihr Game-Center-Name und Ihre Punkte zu sehen.
- Die Mitteilungen entstehen auf dem Telefon selbst: Niemand schickt Ihnen Nachrichten von aussen.
- Das Spiel mit Telefonen in der Nähe geht direkt von Telefon zu Telefon, ohne Internet und ohne Server.

Die App aktualisieren

Ab und zu veröffentlichen wir eine neue Version mit Verbesserungen. Meistens installiert das Telefon sie von selbst. Zum Prüfen: Öffnen Sie den **App Store**, tippen Sie oben rechts auf Ihr Bild und scrollen Sie zu den Updates: Steht dort Dice World, tippen Sie auf **Aktualisieren**.



HÄUFIGE FRAGEN

Häufige Fragen

Antworten auf die häufigsten Zweifel

? **Bestimmt das Telefon das Ergebnis per Zufall?**

Nein. Keine Zahl steht vorher fest: Die Würfel fliegen, stossen an und rollen nach den Gesetzen der Physik, ausgehend von Ihrer Geste. Die Zahl ist die Seite, die oben bleibt, wenn der Würfel stillsteht.

? **Warum geben zwei gleiche Würfe verschiedene Ergebnisse?**

Weil die Würfel jedes Mal anders gedreht aus der Hand kommen, genau wie in Wirklichkeit. Ihre Geste bestimmt den Weg, das Glück den Rest.

? **Ich habe gewischt, aber die Würfel sind nicht losgerollt.**

Die Geste war zu kurz oder zu langsam. Beginnen Sie beim goldenen Kreis, bewegen Sie den Finger ein paar Zentimeter nach oben und heben Sie ihn ab, während Sie noch schnell sind. Prüfen Sie auch, ob das Ergebnis des letzten Wurfs noch auf dem Bildschirm steht: Dann tippen Sie auf NOCHMAL.

? **Ich kann nicht mehr werfen: Die Übungswürfe seien aufgebraucht.**

In der Gratisversion haben Sie zehn Würfe pro Tag, im Wettkampf und bei Nur Würfel zusammen. Um Mitternacht geht es wieder los. Mit Premium gibt es keine Grenze.

? **Brauche ich Internet zum Spielen?**

Nein. Internet braucht es nur, um Würfe in die Rangliste zu schicken, die Rangliste anzusehen und für Käufe. Telefone in der Nähe verbinden sich auch ohne Internet.

? **Der Wettkampf schliesst um Mitternacht – wo?**

Um Mitternacht in der Schweiz, für die ganze Welt im selben Augenblick. Die App zeigt Ihnen auch die Uhrzeit in Ihrer eigenen Zeitzone.

? **Ich war Erster, aber die Weltmeister-Urkunde fehlt.**

Der Titel wird erst nach Schluss des Wettkampfs vergeben, am nächsten Tag, wenn Game Center die endgültige Rangliste bestätigt. Öffnen Sie am nächsten Tag das Fenster World Challenge: Haben Sie gewonnen, finden Sie die goldene Taste des Weltmeisters von gestern.

? **Ich sehe die Schlusszeit des Wettkampfs nicht, oder ich bekomme keine Mitteilungen.**

Prüfen Sie, ob Sie die neueste Version der App aus dem App Store haben. Für die Mitteilungen schauen Sie unter Einstellungen › Dice World › Mitteilungen, ob sie erlaubt sind.

? Die Taste zum Teilnehmen zeigt einen Fehler.

Es braucht ein Game-Center-Konto. Öffnen Sie die Einstellungen des Telefons, tippen Sie auf Game Center und melden Sie sich mit Ihrem Apple Account an, dann versuchen Sie es nochmals. Es braucht auch eine Internetverbindung.

? Ich habe das Telefon gewechselt: Ist Premium weg?

Nein. Öffnen Sie auf dem neuen Telefon Informationen und tippen Sie auf Kauf wiederherstellen, mit demselben Apple Account. Ihre zehn besten und die Nachrichten sind allerdings auf dem alten Telefon geblieben.

? Kann ich die Spur oder das Rauschen abschalten?

Ja: Im Menü wählen Sie im Abschnitt TON Aus; im Abschnitt DIE WISCHSPUR schalten Sie Leuchtspur aus.

? Der Film des Wurfs ist mir zu lang.

Tippen Sie oben links auf STOP: Sie kommen sofort zum Ergebnis. Möchten Sie immer eine ruhige Ansicht von oben, schalten Sie unter Bedienungshilfen Ruhige Kamera ein.

? Das Telefon wird beim Spielen warm.

Der Tisch ist dreidimensional, mit echten Lichtern und Schatten, und das beschäftigt das Telefon. Es ist normal, dass es etwas warm wird. Stört es Sie, machen Sie eine Pause oder verringern Sie die Bildschirmhelligkeit.

Wenn etwas nicht funktioniert

- 1** Schliessen Sie die App ganz: Wischen Sie vom unteren Rand nach oben und halten Sie in der Bildschirmmitte kurz inne, dann schieben Sie die Karte von Dice World nach oben weg. Öffnen Sie die App wieder über das Symbol.
- 2** Prüfen Sie, ob Sie die neueste Version aus dem App Store haben.
- 3** Starten Sie das Telefon neu.
- 4** Bleibt das Problem, schreiben Sie uns an **support@banfis.ch**: Erzählen Sie, was Sie gerade gemacht haben, und legen Sie wenn möglich ein Bildschirmfoto bei. Die Versionsnummer finden Sie unter **Informationen**.

Brauchen Sie Hilfe?

Wenn etwas unklar ist oder nicht wie beschrieben funktioniert, schreiben Sie uns: Es antwortet ein Mensch, in Ihrer Sprache.



SCHREIBEN SIE UNS

support@banfis.ch

WEBSITE DER APP

lb26.ch/diceworld-support

Richten Sie die Kamera Ihres Telefons auf den Code, um die Seite der App zu öffnen.



Dice World Challenge

Bedienungsanleitung · Ausgabe September 2026