

Vertrieb

Hinweis

Spielprinzip

Bedienung

## **Vertrieb**

Thomas Zacharias  
Waldemarstr. 9  
Rostock  
18057

Tel.: 0381/4905805

## Produktinformation

Das vorliegende Programm ist Shareware.

Shareware bedeutet, daß Sie eine abgespeckte Version eines Programms kostenlos testen dürfen und sich anschließend registrieren lassen. Im Gegenzug erhalten Sie die Vollversion des Programms.

Shareware - Programme werden häufig von Freizeitprogrammierern erstellt. Ich habe, im Glauben daran, daß es doch noch ehrliche Menschen gibt, kaum Funktionseinschränkungen in die Sharewareversion eingebaut. Denken Sie bitte an Ihr reines Gewissen und den Student, der seine Freizeit geopfert hat.

Lassen Sie sich bitte bei mir registrieren. Im Gegenzug bekommen Sie die Vollversion und haben somit Zugriff auf alle Menüpunkte. Die Registrierg Gebühr beträgt 25 DM.

Das Programm wurde mit Microsoft C++ Version 7.0 und dem SDK erstellt.

Danke und Viel Spaß mit "Schlaumeier".

Thomas Zacharias  
Waldemarstr. 9  
Rostock  
18057

Tel.:0381/4905805

## Spielprinzip

"Schlaumeier" ist eine Variante des bekannten Mastermind.

"Schlaumeier" denkt sich eine Farbkombination aus, die sie herausbekommen sollen. Dabei ist logisches Denken, aber auch eine kleine Portion Glück von Nöten.

Nachdem Sie die grossen Kästchen der aktuellen Reihe mit Farben Ihrer Wahl gefüllt haben, überprüft

"Schlaumeier" Ihre Eingabe.

Schlaumeiers Antworten:

-schwarzes Kästchen: Sie haben an einer beliebigen Stelle in der aktuellen Reihe eine Farbe gesetzt, die in Schlaumeiers Kombination an derselben Stelle vorhanden ist.

-weißes Kästchen: Sie haben an einer beliebigen Stelle in der aktuellen Reihe eine Farbe gesetzt, die in Schlaumeiers Kombination ebenfalls irgendwo vorhanden ist.

Je nach Schwierigkeitsstufe haben Sie unterschiedlich viele Versuche, die verborgene Kombination herauszufinden.

In Schlaumeiers Kombination kann eine Farbe auch mehrmals vorkommen (d.h. doppelt, dreifach.....??). Damit das Spiel nicht zu eintönig wird, habe ich diese Entscheidung Schlaumeier überlassen.

## Bedienung



## Datei

Speichern

Laden

Boss

Ende

## Spiel

Neu

Endlos

Lösung

## Feld

Anfänger

Geübter

Profi

## Farben

## Hilfe

Einführung

über..

Beim Drücken dieses Buttons wird Schlaumeier in Aktion versetzt. Er wertet die eingegebene Reihe aus.

Wenn Ihnen Schlaumeier einmal eine scheinbar unlösbare Kombination vorgegeben hat und Sie etwas Abstand brauchen, können Sie das begonnene Spiel speichern.

Diese Funktion ist nur in der Vollversion vorhanden.

Nachdem Sie Kraft geschöpft haben, hilft Ihnen dieser Menüpunkt ein begonnenes Spiel vorzukramen.

Diese Funktion ist nur in der Vollversion vorhanden.



Mit Hilfe dieses Buttons kann das Bild bei endlos vielen Versuchen gescrollt werden. Der rote Pfeil am rechten Bildschirmrand zeigt immer auf die aktuelle Zeile.

Diese Funktion ist nur in der Vollversion vorhanden.

Dieser Menüpunkt ist sicherlich für diejenigen ganz hilfreich, die unbedingt während der Arbeitszeit spielen wollen.

Wie in jedem anderen Programm.

Mit diesem Button beginnen Sie ein neues Spiel.

Dazu brauche ich wohl nichts zu sagen.

Mit diesem Menüpunkt können Sie eine unendliche Versuchsanzahl einstellen.

Diese Funktion ist nur in der Vollversion vorhanden.

Für Nutzer, die die Lösung nicht schnell genug erfahren können, und trotzdem noch weiterspielen wollen.

4 x 7 Spielfeld



5 x 8 Spielfeld

6 x 9 Spielfeld

Es können 4 bis 10 zulässige Farben gewählt werden.

Dieses Hilfsprogramm wird gestartet.

Copyright und Registrieranschrift.

Thomas Zacharias  
Waldemarstr. 9  
Rostock  
18057

## **Farbbox**

Die jeweils aktuelle Farbe wird in der Farbbox ausgewählt und angezeigt.  
können Sie im Menüpunkt Farben einstellen.

Die Anzahl der zulässigen Farben



