

LOGICAL - Copyright 1994

Sämtliche Recht bei DEWE-SOFT GmbH  
Programmiert von Daniel Walther

Dieses Programm ist Shareware. Das heißt sie können es beliebig lange nutzen, kopieren und weitergeben. Es unterscheidet sich von seiner Vollversion dadurch, daß es nur 3 Logicals zum Lösen enthält, die Vollversion dagegen 20 bzw. noch mehr. Außerdem kann dann beim Verlassen das aktuelle Logical gespeichert werden, so daß Sie beim nächsten Aufruf ganz normal weiterspielen können.

Bestellen Sie die Vollversion für DM 30,-- plus Porto.

Per Post :                   DEWE - SOFT GmbH  
                                  Büdingen Str. 2  
                                  60435 Frankfurt/Main  
                                  Germany

Per Telefon :               069 / 954321-0       Zentrale  
  954321-15       Support / Entwicklung

Per Telefax :               069 / 540 06 39

Per CompuServe-Adresse : 100335,306

Was ist dieses Logical überhaupt ?

Logical ist ein Logik-Spiel, daß Ihnen hilft, Ihre grauen Zellen zu trainieren und dabei den Spaß nicht aus den Augen zu verlieren. Sie müssen versuchen, durch die wenigen gegebenen Lösungshinweise das gesamte Rätsel zu lösen. Das Rätsel ist gelöst, wenn das gesamte Spielfeld mit Plusen und Minussen ausgefüllt ist. Es gibt dabei pro Kästchen nur 5 Plusse, pro Zeile bzw. Spalte nur jeweils eines. Plusse setzen sie mit der rechten Maustaste, Minusse mit der linken.

Für jedes Logical gibt es 4 Kategorien, die jeweils zusammenhängen. Sie müssen nun versuchen, diese Zusammenhänge aufzudecken. Ein gegebener Tip wäre zum Beispiel, daß Klaus 9 Jahre alt ist. Daraus ergibt sich ein Plus in dem Treffpunkt der

Spalten Klaus und 9 Jahre. Wichtig ist jetzt, daß es pro Spalte bzw. Zeile nur ein Plus geben kann, denn in der Kategorie Alter kann Klaus ja schließlich nicht auch 10 Jahre alt sein, wenn er schon 9 Jahre alt ist. Außerdem wäre die Aussage, daß das 9 Jahre alte Kind Bonbons mag nicht mehr eindeutig. Sollten Sie einmal in diese Situation kommen, nicht genau zu wissen, ob Sie einen Fehler gemacht haben, so können Sie, in dem Sie im Menü Optionen die Automatische Hilfe einschalten, das kontrollieren lassen. Das Programm wird in diesem Fall mit einer Meldung auf sich aufmerksam machen.

Damit wären wir auch schon bei den leichteren Schlußfolgerungen. Ist Klaus also 9 Jahre alt, so müssen Sie für alle anderen Altersstufen ein Minus bei Klaus setzen und bei 9 Jahre für allen anderen Namen außer Klaus. Dadurch könnte es zum Beispiel passieren, daß bei Hubert bei 5,6,7 und 9 Jahre ein Minus steht. Er muß dann logischerweise 8 Jahre alt sein, denn etwas anderes bleibt ihm ja gar nicht mehr übrig. Diese Schlüsse können sie auch automatisieren, in dem Sie Direkte Logische Schlüsse auf an setzen, wiederum im Menü Optionen Automatische Hilfen.

Indirekte Logik heißt in diesem Spiel auch, daß wenn Klaus 9 Jahre alt ist und daß 9 Jahre alte Kind Bonbons mag, daß dann Klaus Bonbons mag. Bzw., daß wenn Klaus keine 9 Jahre ist, daß 9 Jahre alte Kind aber Bonbons mag, daß dann Klaus auch keine Bonbons mag.

Wenn Sie die automatische Hilfe einschalten, so wird ständig kontrolliert, ob Sie bereits einen Fehler gemacht haben und, wenn nötig, ein Meldung ausgegeben. Falsch gesetzte Zeichen lassen sich jederzeit durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste entfernen. Dabei wird daß ganze Feld gelöscht, dann die von Ihnen sonst noch gezeichneten Zeichen wieder gemalt und danach die logischen Schlüsse, sofern automatische Schlüsse eingeschaltet sind. Mit Hilfe des Menüs oder der dazugehörigen Button können Sie zu jedem Zeitpunkt auch sämtliche Schlüsse ziehen oder löschen lassen. Die Option Schlüsse ziehen empfehle ich für Anfänger oder zur Kontrolle, ob noch Eintragungen aus den Lösungshinweisen fehlen.

In Kurzfassung steht diese Datei in der Hilfe, die in das Programm integriert wurde. Sollten Ihnen die Farben wider erwarten nicht gefallen, so haben sie die Möglichkeit, diese über das Farbmenü zu ändern. Bitte beachten Sie, daß Änderungen, die Sie mit OK durchführen zwar aktiv sind, aber nur beim Verlassen des Menüs über den Button Speichern auch auf die Platte geschrieben werden, also beim nächsten starten wieder aktiv sind.

Sie werden schnell merken, daß man solche Logicals nur ein-, höchstens zweimal lösen kann, da man danach die logischen Schlüsse kennt; zumindest wenn man nur 3 Logicals zu Verfügung hat. Mit dieser Version können Sie also testen, ob Ihnen die Spielidee überhaupt zusagt, danach sollten Sie jedoch die Vollversion bestellen, um über eine sehr lange Zeit wahnsinnig viel Spaß zu haben.

Viel Spaß beim Gripstraining wünscht Ihnen

Daniel Walther