

Programm

SuperHirn

Handbuch

robbisoft
<http://www.robbisoft.ch/>

Inhaltsverzeichnis

1 Programm SuperHirn.....	3
2 Funktionsweise.....	3
3 Spiel speichern und laden.....	4
4 Optionen.....	4
5 Informationen.....	5
6 Spielidee.....	5
7 Support.....	6

1 Programm SuperHirn

Es gilt eine Kombination aus den Ziffern 0 – 9 zu erraten. Es sind maximal 15 Versuche möglich. Man kann wählen, ob eine Kombination aus vier oder sechs Ziffern bestehen soll. Wenn der Wunsch vorhanden ist, kann zusätzlich eine Uhr mitlaufen. So ist ersichtlich, wie lange man für das Finden der Kombination benötigt hat.

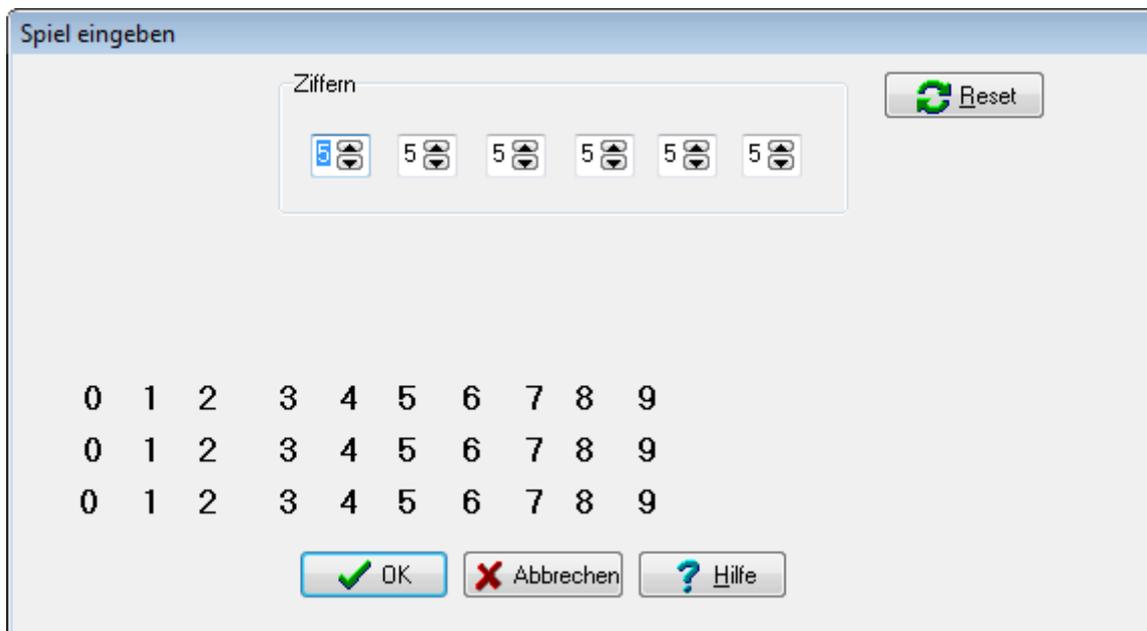
Mit diesem Programm ist es möglich, die grauen Hirnzellen zu trainieren. Damit bleibt man im Alter länger fit.

2 Funktionsweise

Nach dem Start des Programms, kann sofort mit Spielen begonnen werden. Denn eine Kombination zum Erraten ist bereits vorhanden.



Ein Spiel kann über das Menü Extras->Spiel gestartet werden oder man ruft den Dialog mit Ctrl.+A auf. Wird mit der Maus gearbeitet, kann der Spieldialog auch über das Icon aufgerufen werden.



Um ein Spiel einzugeben, kann man entweder die gewünschten Ziffern in die Felder eingeben oder mit den Buttons auf der rechten Seite verändern. Die einfachste Variante um eine Kombination einzugeben ist, wenn man die bereit gelegten Ziffern auf ein Kombinationsfeld schiebt. Die Ziffern werden verschoben in dem man die linke Maustaste festhält und danach die Maus an einen beliebigen Ort schiebt. Die Ziffern können auf dem Eingabefenster beliebig platziert werden. Wird der Dialog mit OK abgeschlossen, wird die Kombination ins Spiel übernommen und geprüft, wie gut sie mit dem gesuchten Resultat übereinstimmt.

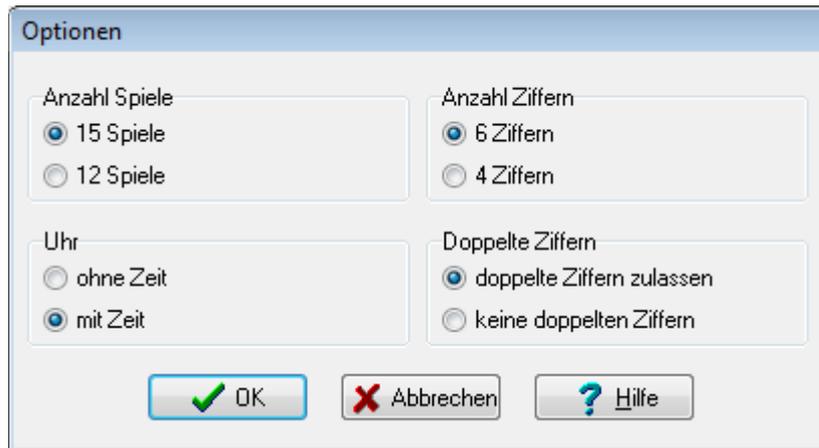
Die Anzahl gut sagt, wie viele Ziffern richtig, aber am falschen Ort sind. Die Anzahl richtig sagt aus, wie viele Ziffern richtig sind und am richtigen Ort stehen. Das Ziel des Spiel ist es, alle richtigen Ziffern am richtigen Ort zu platzieren.

3 Spiel speichern und laden

Ein Spiel kann jederzeit unterbrochen werden, indem man es speichert. Um ein Spiel zu speichern, muss ein beliebiger Dateiname eingegeben werden. Unter diesem Dateinamen kann das Spiel wieder geladen werden, falls der Wunsch da ist, weiter zu spielen. Das Speichern und Laden eines Spiels wird unter dem Menü Datei aufgerufen.

4 Optionen

Mittels der Optionen kann die Spielstärke eines Spiels bestimmt werden. Vier Ziffern zu erraten ist wesentlich einfacher als sechs. Wird auf doppelte Ziffern verzichtet, wird das Spiel ebenfalls einfacher.



In den Optionen kann gewählt werden, ob ein Spiel 12 oder 15 Versuche umfasst.

Mit der Anzahl der zu erratenden Zahlen hat man die Möglichkeit, die Spielstärke zu wählen. Sind nur vier Ziffern zu erraten ist das Spiel einfacher.

Die Option der doppelten Ziffern hat auch auf die Spielstärke einen Einfluss. Sind doppelte Ziffern zugelassen, kann jede beliebige Ziffer doppelt oder sogar mehrfach vorkommen. Dies erhöht die Anzahl der möglichen Kombination um ein mehrfaches.

Mittels der Optionen ist es möglich, eine Uhr zuzuschalten. Diese misst die Zeit, bis eine Kombination erraten wurde. Es ist möglich zu schauen, wer die Kombination am schnellsten erraten kann. Dies kann erreicht werden, indem immer dasselbe Spiel neu gestartet wird. Dies kann erreicht werden, indem man das Spiel vor der ersten Kombinationseingabe speichert, und dann immer wieder neu lädt.

5 Informationen

Die neusten Informationen zum Spiel werden unter der folgenden URL gefunden:

<http://www.robbisoft.ch/>

6 Spielidee

Möchten sich mehrere Personen aneinander messen, dann kann dies wie folgt gemacht werden. Bevor der erste Spieler mit raten beginnt wird das Spiel unter einem bestimmten Namen gespeichert. Nun kann die Zeit gemessen werden bis der Spieler die Kombination gefunden hat. Bevor der zweite Spieler mit dem Raten beginnen kann muss das ursprüngliche Spiel wiederum geladen werden. Danach kann der zweite Spieler mit Raten beginnen.

7 Support

Bei Problemen oder Fragen können Sie sich an die folgende E-Mail Adresse wenden:

support@robsoft.ch