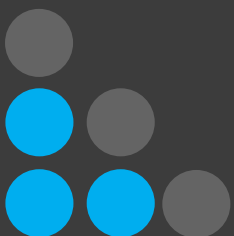


MASTERSHIP

Anleitung

Inhalt

Anleitung	1
Spielprinzip	3
Spiel Starten	3
Neues Spiel	4
Das Spielfeld	5
Hinweise	7



Spielprinzip

Mastermind ist ursprünglich ein rundenbasiertes Brettspiel in dem es darum geht, den Farbcode des Gegners durch logisches Kombinieren herauszufinden, bevor er den eigenen Code errät. Nach jedem Zug muss der jeweilige Spieler den gesetzten Code mit seinen Geheimcode vergleichen und entsprechende Rückmeldung geben. Die Richtigkeit des gespielten Codes wird durch weiße und rote Pins angezeigt. Ein weißes Pin steht für einen richtigen Stein, aber an der falschen Stelle. Ein Rotes Pin steht für einen richtigen Stein an der richtigen Stelle. Die Pins werden in der Regel auf der rechten Seite des Spielfelds gesetzt.

Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Spieler den gegnerischen Code errät.

Spiel Starten

Zum Starten des Spiels klicken Sie einfach auf die .jar Datei "*Mastermind.jar*". Beachten Sie, dass zum Ausführen des Programms Java installiert sein muss.

Wenn das Spiel gestartet wird, kann sofort mit dem Knobeln losgelegt werden. Da Sie vermutlich aber ein paar Einstellungen vornehmen möchten, klicken Sie oben rechts auf "*File*" und "*New Game*" um Änderungen machen zu können.



Neues Spiel

Wenn ein neues Spiel erstellt wird, können Sie verschiedene Spieleinstellungen ändern.

Zuerst kann die Anzahl der verschiedenen Farben verändert werden. Je mehr Farben vorhanden sind, desto kniffliger wird i.d.R. der Spielverlauf.

Danach gibt es einen weiteren Slider für die Anzahl der Spielsteine, die als Code gesetzt werden können. Je mehr Spielsteine zu erraten sind, desto schwieriger wird es.

Die Anzahl der Züge kann im nächsten Slider verändert werden. Falls unendlich viele Züge erwünscht sind, einfach die Checkbox "Infinity" unter dem Slider anklicken.

Mode entscheidet, wie das Spiel gespielt wird.

Normal steht für ein Ratespiel, indem Sie den geheimen Code des Computers erraten müssen.

With Assistant bedeutet ein Ratespiel mit aktivierten Tipps, die mit Hilfe der "Hint" Schaltfläche aufgerufen werden können (später mehr dazu).

Vs AI steht für ein Ratespiel gegen den Computer. Sie setzen Ihren Code und lassen die künstliche Intelligenz raten.

Wenn Sie mit Ihren Änderungen zufrieden sind, klicken sie anschließend auf "OK", um das Spiel zu starten.

New Game

How many different colors?

3 6 9 12 15

How many tokens?

3 6 9 12 15

How many tries?

10 15 20 25 30 35 40 45 50

☐ Infinity

Mode:

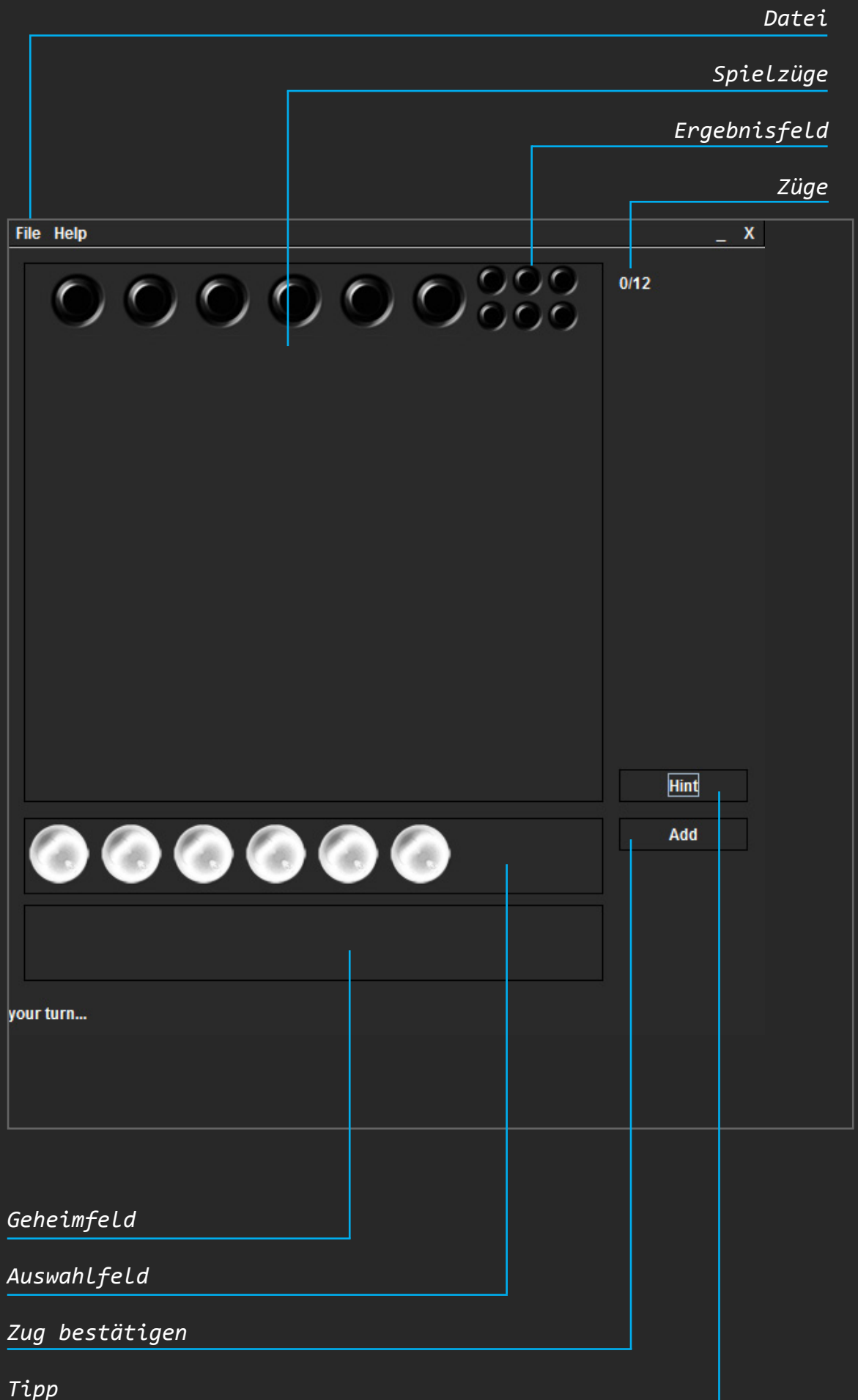
☒ Normal

☐ with Assistant

☐ vs AI

OK Abbrechen

Das Spielfeld



Datei

Von hier aus kann ein neues Spiel gestartet und Spiele geladen oder gespeichert werden.

Spielzüge

Hier werden alle vorherigen Züge angezeigt. Pro Zug werden die bereits hinzugefügten Reihen nach unten verschoben, d.h. der aktuellste Spielzug ist immer der erste von oben.

Ergebnisfeld

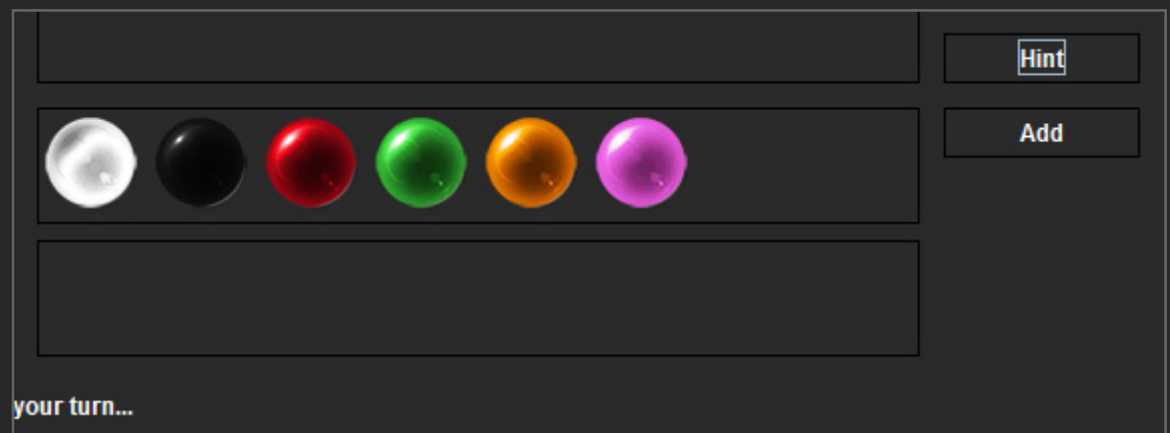
Hier werden die Ergebnisse des gesetzten Farbcodes angezeigt. Ein weißes Pin steht für einen richtigen Stein an falscher Stelle. Ein rotes Pin steht für einen richtigen Stein an richtiger Stelle.

Auswahlfeld

Hier können Sie Ihren nächsten Farbcode festlegen. Ein Linksklick auf den Spielstein verändert seine Farbe. Mit einem Rechtsklick kann ein weiteres Menü geöffnet werden, das alle Farben anzeigt. Wenn Sie fertig sind, können Sie den Code mit einem Klick auf den "Add" Button rechts auf Höhe des Auswahlfelds bestätigen.

Geheimfeld

Hier wird der geheime Code des Gegners bei Ende des Spiels angezeigt.



Zug bestätigen

Hier wird der Farbcode im Auswahlfeld zum Spielfeld hinzugefügt und der Zug beendet.

Tipp:

Falls der Assistent aktiviert ist, kann hier ein Tipp pro Zug abgefragt werden. Das Auswahlfeld wird für das Anzeigen des Tipps benutzt (siehe Abbildung oben).

Züge:

Hier finden Sie die Anzahl der Züge. Die erste Zahl steht für die bereits gemachten Züge, und die zweite die verbleibenden Züge.



Hinweise

- Falls das Spiel verloren oder gewonnen wurde, erscheint eine entsprechende Meldung.
- Am Boden des Spielfeldfensters gibt es eine Textfeld, das den Status des Programms anzeigt.

Viel Spaß beim Knobeln!

Credits

Birk Kauer
Raphael Pavlidis
Nico Meier
Bettina Schuller

