

# **Sound Line**

das *Spiel mit dem Klanggedächtnis*

KlickMedia GmbH

**Ziel des Spiels**  
**Bedienung des Spiels**  
**Optionen**

**Hints**

**Rechtsausschluß**

## Ziel des Spieles

**Finden Sie die richtige**, vom Computer ausgewürfelte **Geräuschkombination**. Ausgehend von Ihren Einstellungen werden Geräusche entweder **aufbauend** oder **durcheinander** abgespielt. Das heißt, zuerst erklingt ein Ton und eine Taste leuchtet auf. Sie drücken danach diese Taste. Nun spielt der Computer zwei Töne (entweder den ersten und einen neuen [aufbauend] oder zwei neue Töne [durcheinander]). Drücken Sie die Tasten in der gleichen Reihenfolge.

Sie erhalten, nachdem Sie die Reihenfolge vollendet haben eine neue Vorgabe mit jeweils einem Sound mehr. Das Ende des Spieles erfolgt, wenn Sie einen falschen Schalter gedrückt haben.

Ihre Aufgabe ist es nun, so viele Klänge auf einmal im Gedächtnis zu behalten und damit so lange wie möglich im Spiel zu bleiben.

## Bedienung

**Drücken** Sie mit der Maus eine **farbige Fläche** aus den **neun Flächen**, wenn Sie glauben, daß genau diese Fläche vorher vom Computer gedrückt wurde.

Wiederholen Sie den Vorgang für alle vorgespielten Klänge. Das Spiel **beginnt mit einem Ton**.

Nachdem Sie die Reihenfolge vollendet haben, warten Sie auf die neue Vorgabe vom Computer.

Starten Sie ein **neues Spiel** (mit F3 oder Spiel/Neu).

Ändern Sie die Spieleigenschaften in dem Menü Spiel unter dem Punkt **Schwierigkeit/Zufallszahlen**.

## Einstellungen

Folgende Einstellungen können vorgenommen werden:

Die **Schwierigkeit** gibt an, wie lange ein Feld aufblinkt, wenn der Computer Ihnen eine Vorgabe vorspielt.

Die **Zufallszahlen** können vom Computer **aufbauend** oder **durcheinander** erstellt werden.

Wenn Sie *Aufbauend* auswählen, dann wird immer nur der letzte hinzukommende Ton als neuer Zufallston ermittelt. Wählen Sie dagegen *durcheinander*, dann wird die gesamte Reihe durch Zufallszahlen neu ermittelt.

## **Hints/Tips**

**ACHTUNG!!!**

Merken Sie sich ruhig das Klangbild oder die Zahlen auf den Schaltflächen oder ein geometrisches Muster um weit vorwärtszukommen.

## **Rechtsausschluß**

Für sämtliche Hardware- oder Softwarebeschädigungen, die bei Anwendung dieser Software entstehen können, kann keine Verantwortung übernommen werden. Das Programm wurde auf mehreren Systemen getestet.

