

Hány-ból egy v1.21 © OP Software Studios 1998

A program FREEWARE, vagyis szabadon terjeszthető (ingyen!), felhasználható, de bárminemű módosítása nem megengedett.

A szoftvert mindenki saját felelősségére használja, az esetleges (a program által okozott) károkért, adatvesztésért a készítő felelősséget nem vállal.

Használat:

A főmenüben, az F1 gombbal indul a játék,
az F2 gombbal lehet változtatni a beállításokon

Beállítások:

- Egy/Sok játékos - az egy játékos módban a kérdéseknél csak egy billentyűleütést fogad el a program, sok játékosnál viszont bármennyit, ilyenkor olyan mint a TV-ben, bár ekkor minden játékosnak összesen 9 másodperce van leütni a billentyűt.
- Teljes kérdésidő/Gomblenyomásra vége - Lehetőség van Egy játékos módban kiválasztani, hogy a kérdéseknél az óra végig számolja-e a teljes hátralevő időt, vagy a billentyű leütése után azonnal megjelenjen az eredmény.
- Zene be/kikapcsolása - Adlib (FM) zene kapcsolgatása. Ha nincs legalább egy adlib kompatibilis hangkártya a gépben (ezt a program detektálja) akkor nem lehet átállítani a kikapcsolt állapotról.
- Kérdésidő 9/18 - Minden kérdésnél egy bizonyos idő áll rendelkezésre, hogy lenyomjuk a helyesnek ítélt válaszhoz tartozó gombot. Alapértelmezett a 9 másodperc, de lehetőség van átállítani 18 másodpercre.

Játékmenet:

Egy játékban összesen 3 forduló és 10 kérdés van. Az első fordulóban 5, a másodikban 4 és a harmadikban egy. Az első, és második forduló működése lényegében megegyezik, mindössze annyi a különbség, hogy a második fordulóban már ravaszabbak a kérdések. A megjelenő kérdést négy válasz követi, melyekből csak egy helyes, a többi kakukktójás. Miután az óra elkezd számolni visszafelé 9-től, akkor kell lenyomni az 1,2,3 vagy 4 -es számbillentyű valamelyikét. Az idő letelte után a gép kijelzi a helyes megoldást. Egyszemélyes játéknál, ha tévesztés történik, a játéknak vége. Többszemélyesnél is legalább egy jó válasznak kell születnie. A harmadik fordulóban csak egy kérdés van, de itt nem választani kell a négy lehetőség közül, hanem egy sorrendet kell felállítani, vagyis a négy megadott lehetőség sorszámát helyes sorrendben kell beadni, tehát itt nem csak egy gomblenyomásra vár a gép, hanem négyre, de csak addig fogadja el a billentyűleütést, amíg számol az óra!

Példa:

Kérdés: Melyik szám nagyobb a másikonál?

Válasz:

1. hat

2. egy

3. hét

4. öt

Megoldás: 2,4,1,3

(Ezt a kérdést természetesen nem tartalmazza a program)

A <PAUSE> gombot nem érzékeli a program, így ilyen módon nem lehet meghosszabbítani a játékidőt.

OP Software Studios

<http://www.o pepe.hu>

opepee@freemail.hu