

Wichtige Informationen

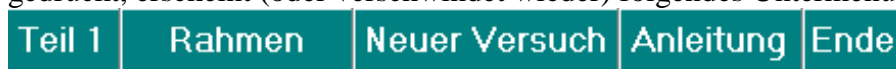
Anleitung:

Es kann in zwei Schwierigkeitsstufen gepuzzelt werden, mit Rahmen (leichter) mit Kontrolle oder ohne Rahmen (schwerer) ohne Kontrolle.

Die Steuerung erfolgt grundsätzlich mit der Maus am PC oder dem Stift eines Activboards am Activboard.

Mit der linken Maustaste oder dem Stift des Activboards werden die Puzzleteile „angefasst“ und bewegt.

Wird der Mausezeiger neben die Puzzleteile geführt und die **rechte Maustaste** gedrückt, erscheint (oder verschwindet wieder) folgendes Untermenü:



Gleiches Passiert durch Betätigen des  Buttons neben der Zeitanzeige unten rechts im Programmfenster.

Mit Rahmen:

Zu Beginn sind die Puzzleteile so angeordnet, dass die grundsätzliche Lage des Puzzlespiels sichtbar ist. Durch Anklicken des Feldes **Neuer Versuch** werden die Puzzleteile gemischt. Mit der Auswahl **Rahmen** wird zum Puzzeln ein **Rahmen** angezeigt, in den die Puzzleteile geschoben werden können. Die Puzzleteile sollen so verschoben und gedreht werden, dass zueinander passende Begriffe oder Bilder entstehen. Mit der Auswahl von **Teil 1** wird ein erstes Puzzleteil vorgegeben und die Uhr unten rechts im Spielfeld beginnt die Spielzeit zu messen. Mit der **linken Maustaste** wird ein Puzzleteil „angefasst“ (Taste gedrückt halten) und verschoben. Wird ein Puzzleteil mit der **linken Maustaste** angeklickt, erscheint ein kleines Quadrat mit dessen Hilfe das Puzzleteil gedreht werden kann. Zusätzlich kann mit dem **Scrollrad** oder mit der **rechten Maustaste** das "angefasste" Puzzleteile gedreht werden. Ist eine richtige Position erreicht, ändert sich die Hintergrundfarbe und der Ergebniszähler zählt diese richtige Position.

Das Spielfeld kann mit dem Schieberegler vergrößert oder verkleinert werden. Ist das Menü nicht sichtbar, ist dies auch mit den **Tasten y und x** möglich.

Mit der Auswahl **Neuer Versuch** wird das Puzzle neu gemischt.

Ohne Rahmen:

Man kann auch ohne Rahmen puzzeln. Diese Spielart entspricht dem freien Puzzeln auf einem Tisch. Die Anzeige kann ebenfalls mit Hilfe des Schiebereglers gezoomt werden (Tasten y und x) und bei dieser Spielart auch nach links - rechts und oben - unten angepasst werden. Hierzu muss man die Tasten a, s und q, w betätigen. Diese Tasten funktionieren nur bei ausgeblendetem Menü.

(-: Viel Erfolg beim Puzzeln :-)

Wichtiger Hinweis:

Die Bilder in dem Ordner Karten dürfen nicht verändert werden. Werden die Bilder verändert, läuft das Programm nicht mehr.

Die Farbqualität der Bildschirmanzeige muss auf „Höchste(32 Bit)“ eingestellt sein.

Das Programm läuft unter allen Windows Betriebssystemen ab Windows 98.

Das Programm unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Es darf nicht ohne Einverständnis des Autors an Dritte weitergegeben werden.

Anmerkung:

Ich habe das Programm mit der größten mir möglichen Sorgfalt erstellt. Trotzdem lassen sich Fehler nie ganz vermeiden. Ich kann jedoch weder die juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung für eventuelle Folgeschäden übernehmen, selbst wenn sie auf Programmfehler zurückzuführen sind. Weiterhin übernehme ich auch keine Garantie dafür, dass die im Programm enthaltenen Funktionen den Anforderungen des Benutzers genügen oder dass der Programmbetrieb reibungslos und fehlerfrei abläuft. Da ich jedoch ein Interesse daran habe, dass Sie mit dem Puzzlespiel zufrieden sind, bin ich für Hinweise auf eventuelle Fehler oder mögliche Verbesserungen jederzeit dankbar.

Martin Reuß

Hier gibt es weitere Mathe- und Physikspiele: www.martin-reuss.de und www.mathe-ist-super.de