

Over Maxi Puzzels

Welkom bij Maxi Puzzels, het puzzelspel. Maxi Puzzels heeft alles in huis als het gaat om het maken en het spelen van fantastische puzzels.

Maxi Puzzels heeft een Opslagkamer, waar u uw puzzles kunt beheren, een Speelkamer, waar u puzzles kunt oplossen, een Ontwikkelkamer, waar u uw eigen puzzles kunt maken, een Aanpaskamer, waar u puzzels kunt aanpassen en een Presentatiekamer, waar u uw complete puzzels kunt uitstallen. Maxi Puzzels biedt u gereedschappen aan, waardoor u heel gemakkelijk een jigsaw puzzelspel kan maken

Hieronder worden enkele tools van Maxi Puzzels opgesomd:

- U maakt gebruik van de Ontwikkelkamer als u eigen puzzels wilt maken. Hierbij kunt u uw foto's of afbeeldingen importeren, de afmeting hiervan aanpassen, rondingen aanbrengen, achtergrondmuziek toevoegen en een verrassingseffect toevoegen. U kunt u nieuw gemaakt puzzels aan uw vrienden of kennissen geven.
- Als u uw puzzel wilt aanpassen, kunt u op bezoek gaan in de Aanpaskamer en de vorm van de puzzel veranderen, zoals de afmeting van de stukken, de soort ronding, de rotatie, het verrassingseffect enz.
- Maxi Puzzels bevat verschillende rondingen die u aan uw puzzel kunt toevoegen en andere onderdelen die er aan bijdragen een perfecte puzzel te maken.
- In de Speelkamer help de afbeelding op de achtergrond u bij het oplossen van een moeilijke puzzel.
- Als u een puzzel klaar heeft, kunt u deze bekijken in de 3D Presentatiekamer. Hier kunt u doorheen lopen, uw verzameling beheren en trots zijn op uw behaalde prestaties.
- Wij bereiden geheel gratis in elkaar gezette puzzels voor u voor, die u kunt downloaden op onze website.
- Wij hebben voor u diverse versies van Maxi Puzzels voor u klaar liggen. In iedere versie van Maxi Puzzels, treft u 20 hoogwaardige fotopuzzels aan en 2 puzzels van een andere versie van Maxi Puzzels. Alle puzzels kunnen aangepast worden, zodat u een aanzienlijk aantal nieuwe puzzels ter beschikking heeft.

Copyright (c) 2000 Tibo Software. Alle rechten voorbehouden.

Heeft u een cadeau gekregen?

Dankzij dit kunt u ook cadeaus maken en versturen. Als u niet met de Maxi Puzzels wilt werken en u de cadeau? wilt verwijderen, dient u het programma Maxi Puzzels via Start, Configuratiescherm, Software te verwijderen.

Het hoofdvenster is een cadeau

Afspelen

Klik op Afspelen om de geselecteerde puzzel te openen in de [Speelkamer](#).

Meerdere...

Klik op Meerdere... om alle kenmerken van het spel zichtbaar te maken.

Help

Klik op Help om het helpmenu op te roepen.

Afsluiten

Klik op Afsluiten om het spel af te sluiten.

Voor meer informatie zie [Over Maxi Puzzels](#).

Opslagkamer

Overzicht

Dialogvenster expositie

Panels

Hoofdpaneel

Gereedschapspaneel

Infopaneel

Informatie over een puzzel

Informatie die op een puzzel wordt vermeld

Infopaneel

Om...

Om een puzzel te openen

Om een nieuwe puzzel te maken

Om een puzzel te wijzigen

Om een puzzel te selecteren

Om een puzzel tentoon te stellen in de galerie

Om een puzzel te verwijderen

Om de naam van een puzzel te wijzigen

Om als verrassing een puzzel te maken

Over Opslagkamer

Al uw puzzels worden opgeslagen in de Opslagkamer. De tools die u hier aantreft helpen u bij het opslaan en verzorgen van uw puzzels. Puzzels kunnen net zoals foto's opgeslagen worden in een tabel. Als u een puzzel wilt oplossen, moet hem selecteren en vervolgens in de Speelkamer plaatsen. Verder kunt u ook heel gemakkelijk puzzels aanpassen of cadeaus maken voor uw vrienden of kennissen. Als vrienden u een puzzel cadeau geven, treft u die hier aan. Vanuit deze kamer kunt u Maxi Puzzels ook afsluiten.

{button ,JI(^>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Informatie die op een puzzel wordt vermeld



De puzzel is gedeeltelijk opgelost.



De puzzel is af.



De puzzel bevat 25 stukken en deze worden niet willekeurig gedraaid als zij over het bord verspreid liggen.



De puzzel bevat 25 stukken en deze worden niet willekeurig gedraaid als zij over het bord verspreid liggen.



De taart laat zien hoer de puzzel is opgelost.



Een nieuwe puzzel in de Opslagkamer.

Wilt u meer informatie over de puzzel te weten komen, ga dan naar [het venster Info](#).

{button ,JI(^>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Infopaneel

Naam

Naam van de puzzel

Grootte

De afmeting van de puzzel in pixels

Opgelost

Hier kunt u zien hoever u bent met het oplossen van de puzzel. Dit wordt weergegeven tussen de 0 de 100%

Attr

s - [Afmeting Cadeau Opslaan](#)

o - [Originele Puzzel](#)

Tijd

De tijd die u verbruikt heeft om de puzzel op te lossen **Datum**

De datum wordt u de puzzel heeft opgelost

{button ,JI(^>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Hoofdpaneel

Maak gebruik van het Hoofdvenster om naar andere kamers te gaan, cadeaus te mailen, een Maxi Puzzels te bestellen of het helpmenu op te roepen.

Spelen

Klik op Afspelen om de geselecteerde puzzel in de [Speelkamer](#) te openen

Maken

Klik op Maken om naar de [Ontwikkelkamer](#) te gaan en een nieuwe puzzel te maken.

Cadeau Versturen

Maak gebruik van deze eigenschap om puzzels als een [cadeautje](#) te versturen naar een van uw vrienden of kennissen. Selecteer een of meerdere puzzles en klik op Cadeau Versturen om het [dialogvenster Cadeau Versturen](#) te openen, waarin u de eigenschappen van het cadeau kunt instellen.

Galerie

Klik op Galerie om de [Presentatiekamer](#) te bezoeken

Help

Klik op Help om het Helpmenu op te roepen.

Afsluiten

Klik op Afsluiten op het spel af te sluiten.

{button ,JI(>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Gereedschapspaneel

Maak gebruik van het venster Gereedschappen om gebruik te maken van de andere functies van de Opslagkamer.

Aanpassen

Klik op Aanpassen om de geselecteerde puzzle te openen in de [Aanpaskamer](#).

Verwijderen

Selecteer een of meerdere puzzels die u wilt verwijderen en vervolgens op Verwijderen. De puzzels die u verwijderd heeft kunt u niet meer herstellen. U kunt de puzzels ook verwijderen door op de Delete-toets te drukken van uw toetsenbord.

Weergeven

Klik op Weergeven om het [dialogvenster weergeven](#) te openen, waarin u kunt aangeven waar u uw puzzel wilt weergeven.

Verspreiden

Selecteer een of meerdere puzzels en klik vervolgens op Verspreiden om de puzzel(s) te verspreiden.

Naam wijzigen

Selecteer een puzzel en klik op Naam wijzigen, als u de naam van de puzzel wilt veranderen.

Over

Klik op Over om het venster op te roepen waarin informatie staat over het programma, de registratienaam, de versie en overige informatie van uw aangeschafte Maxi Puzzels.

Webpagina's

Klik op Webpagina's om naar de homepage te gaan van Maxi Puzzels.

Opties

Klik op Opties om het dialogvenster Opties weer te geven. In dit venster kunt u een taal selecteren of de achtergrondkleur instellen.

{button ,JI(>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Dialogvenster Expositie

In dit dialogvenster kunt u aangeven waar u de complete puzzel wilt tonen.

Dialogvenster Opties

Tentoonstellen in galerie

Selecteer de optie weergeven in de galerie om de puzzel in uw Presentatiekamer weer te geven.

Instellen als achtergrond

Met deze optie kunt u de huidige achtergrond van uw bureaublad vervangen met de afbeelding van de puzzel.

{button „JI(>main!,`SR_INDEX`)”} [Verwante Onderwerpen](#)

Om een puzzel te openen

U kunt twee methoden gebruiken:

1. In de Opslagkamer selecteert u de puzzel en klikt u vervolgens op Afspelen of drukt u op de Entertoets.
2. Of dubbelklikt u op de puzzel.

Opmerking

Als de afmeting van uw puzzel groter is dan de afmeting van uw monitor, kunt u niet puzzelen en de puzzel aanpassen. Verander dan a.u.b. de resolutie van uw beeldscherm.

{button ,JI(>main!,`SR_INDEX')}} Verwante Onderwerpen

Om een nieuwe puzzel te maken

1. Klik in de Opslagkamer op Maken om de Maakkamer binnen te treden
2. Klik op Importeren in het venster Afbeelding om het dialoogvenster Bestand openen te openen.
3. Zoek uw bestand op uw computer of op uw lokaal netwerk en open dit bestand.
4. Stel de eigenschappen van de toekomstige puzzel in.
5. Druk op de knop OK.
6. Voer de naam in van uw nieuwe puzzel en klik op de knop OK.

{button „JI(>main!,`SR_INDEX`) } Verwante Onderwerpen

Om een puzzel te wijzigen

1. Selecteer in de Opslagkamer een puzzel.
2. Klik op aanpassen in het venster Gereedschappen om terecht te komen in de Aanpaskamer.
3. Pas de puzzel aan.
4. Door op de knop OK te klikken bevestigt u alle wijzingen.

Opmerking

Als de afmeting van uw puzzel groter is dan de afmeting van uw monitor, kunt u niet puzzelen en/of de puzzel aanpassen. Verder dan a.u.b. de resolutie van uw beeldscherm.

{button ,JI(>main',`SR_INDEX')} Verwante Onderwerpen

In de Opslagkamer kunt u een of meerdere puzzels op verschillende manieren selecteren.

Om een puzzel te selecteren

1. Klik in de puzzel op de linkermuisknop.

Om een gebied te selecteren

1. Ga met de muisaanwijzer op een leeg gebied staan van het bord.
2. Druk op de linkermuisknop en verplaats de muisaanwijzer.
3. Laat de muistoets weer los.

Houd de CTRL-toets ingedrukt om andere puzzels toe te voegen aan de huidige selectie. De geselecteerde puzzels lichten dan op en kunnen afzonderlijk verplaatst worden.

Om de selectie ongedaan te maken

1. Plaats uw muisaanwijzer op een lege plek op het bord.
2. Klik op de linkermuisknop.

{button ,JI('>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Om een puzzel tentoon te stellen in de galerie

In de galerie worden alleen de complete puzzels weergegeven.

1. Selecteer in de Opslagkamer de complete puzzel.
2. Klik op Weergeven in het venster Gereedschappen.
3. In het geopende dialoogvenster weergeven selecteert u de optie Weergeven.
4. Klik op de knop OK om de Presentatiekamer te bezoeken.
5. Klik in het venster 3D Weergave op Lege muur.
6. Klik op de knop OK om de Presentatiekamer te verlaten.

{button ,JI(>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Om een puzzel te verwijderen

1. Selecteer in de Opslagkamer een of meerdere puzzels.
2. Klik in het venster Gereedschappen op Verwijderen. U kunt de puzzel ook verwijderen door op de Delete-toets te drukken.

{button ,JI(>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Om de naam van een puzzel te wijzigen

1. Selecteer in de Opslagkamer een puzzel.
2. Klik in het venster Gereedschappen op Naam wijzigen, om het dialoogvenster Nieuwe Naam te openen.
3. Voer een nieuwe naam in en klik aansluitend op de knop OK.

{button ,JI(>main',`SR_INDEX')} Verwante Onderwerpen

Om als verrassing een puzzel te maken

Maak gebruik van een verrassingseffect, als u een verrassing wilt maken voor een van uw vrienden of kennissen of een moeilijkere puzzel in elkaar wilt knutselen.

1. Selecteer in de Opslagkamer een puzzel.
2. Klik in het venster Tools op Aanpassen om de puzzel te openen in de Aanpaskamer.
3. Vink in de Aanpaskamer de optie Verrassing aan.
4. Klik op de knop OK.

Tip

Als u aan al uw puzzels een verrassingseffect wilt toevoegen die u aan uw vrienden of kennissen stuurt, moet u de puzzels niet aanpassen in de Aanpaskamer. Nadat u op Cadeau Versturen geklikt heeft vinkt u de optie Verrassing aan in het [dialogvenster Cadeau Versturen](#).

{button ,JI(>main',`SR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Speelkamer

[Overzicht](#)

Panels

[Gereedschapspaneel](#)

Sneltoetsen

[Sneltoetsen](#)

Om...

[Om een puzzelstuk te selecteren](#)

[Om een puzzelstuk te verplaatsen](#)

Over de Speelkamer

De belangrijkste kamer in de Maxi Puzzels is de Speelkamer. Via de Opslagkamer heeft u toegang tot de Speelkamer, als u een puzzel geselecteerd heeft. U opdracht is het om deze puzzel op te lossen. Als u de Speelkamer verlaat, wordt de plaats van ieder stuk automatisch opgeslagen op een disk. Als u de volgende dag weer verder wilt werken aan de puzzel in de Speelkamer, treft u de stukken op exact de zelfde plek aan als toen u de Speelkamer voor de laatste keer heeft verlaten. Als de puzzel voorzien is van een Verrassingaseffect zijn sommige functies niet beschikbaar. Vergeet niet u opgeloste puzzel weer te geven in de Presentatiekamer of naar een van uw vrienden of kennissen te sturen.

{button ,JI(>main',`PR_INDEX') } [Verwante Onderwerpen](#)

Gereedschapspaneel

De functies in het venster Gereedschappen kunnen u van dienst zijn bij het oplossen van de puzzelen.

Redden

Klik op Redden om de bovenste stukken afzonderlijke te kunnen verplaatsen. Maak gebruik van de optie Redden als u sommige stukken van de puzzel niet aantreft op het bord. De kleinere stukken kunnen bedekt zijn door grotere stukken die aan elkaar gesloten zijn.

Achtergrondafbeelding

Klik op Achtergrondafbeelding om de verborgen [achtergrondafbeelding](#) te verbergen of weer te geven. Deze optie is niet beschikbaar als de puzzel de verrassing is.

Afbeelding

Klik op Afbeelding om het venster Afbeelding te verbergen of weer te geven. Deze optie is niet beschikbaar als de puzzel de [verrassing](#) is.

Help

Klik op Help om het helpmenu weer te geven.

Terug

Klik op Terug om de Speelkamer te verlaten. Het spel wordt automatisch opgeslagen.

{button ,JI(`>main`,`PR_INDEX`)} [Verwante Onderwerpen](#)

Sneltoetsen voor de Speelruimte

Toets	Functie
Num +	Inzoomen afbeelding
Num -	Uitzoomen afbeelding
Tab of P	Weergeven/verbergen venster Afbeelding
G	Weergeven/verbergen achtergrondafbeelding
R	Help
Esc	Terug

{button ,JI(>main',`PR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Om een puzzelstuk te selecteren

In de Speelkamer kunt u een of meerdere stukken op verschillende manieren selecteren.

Om één puzzelstuk te selecteren

1. Klik met de linkermuisknop op een stuk.

Om een gebied te selecteren

1. Plaats de muisaanwijzer op een leeg gebied op het bord.
2. Druk op de linkermuisknop en verplaats de muis.
3. Laat de muisknop weer los.

Houd de CTRL-toets ingedrukt om andere stukken toe te voegen aan de huidige selectie. De geselecteerde stukken lichten op en kunnen verplaatst worden als een afzonderlijk stuk.

Om de selectie ongedaan te maken

1. Plaats de muisaanwijzer op een leeg gebied op het bord.
2. Klik op de linkermuisknop.

{button ,JI(>main',`PR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Om een puzzelstuk te verplaatsen

Puzzelstuk optillen en laten vallen

In Maxi Puzzels kunt u gebruikmaken van twee methoden:

Methode 1:

Optillen: de muisaanwijzer op een stuk neer en houd de linkermuisknop ingedrukt. Nu kunt u het stuk verplaatsen en draaien, maar u moet hierbij wel de linkermuisknop ingedrukt houden.

Loslaten: de muisknop los. Hierdoor wordt het stuk losgelaten.

Methode 2:

Optillen: de muisaanwijzer op een puzzelstukje neer. Klik op de linkermuisknop. Nu kunt u dit stukje verplaatsen en draaien, u hoeft hierbij echter niet de linkermuisknop ingedrukt te houden.

Loslaten: nogmaals op de linkermuisknop. Nu wordt het stukje losgelaten.

Opmerking

De 2e methode wordt gebruikt als u meer tijd wilt hebben om het stuk te verplaatsen.

Puzzelstuk verplaatsen

1. Til het stuk op.
2. Verplaats de muisaanwijzer.
3. Laat het stuk los.

Puzzelstuk roteren

1. Tilt het stuk op.
2. Klik op de rechtermuisknop om de stuk naar rechts te draaien of houd de CTRL-toets ingedrukt en klik op de rechtermuisknop om een stuk naar links te draaien.
3. Laat het stuk los.

Verbonden Puzzelstukken

Als twee stukken met elkaar verbonden krijgt u een klikgeluid te horen. De stukken kunnen dat verplaatst worden als een afzonderlijk stuk.

{button ,JI('>main', 'PR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Presentatiekamer

Overzicht

Knoppen op het bord

Knoppen op het bord

Vensters

Venster 3D Weergave

Tijdelijk venster Afbeelding

Sneltoetsen

Sneltoetsen

Om...

Een afbeelding ophangen

Een afbeelding verwijderen

De Presentatiekamer

De Presentatiekamer is bedoeld om u complete puzzels te tonen. U kunt ze gemakkelijk aan de muur ophangen. U kunt uw collectie heel gemakkelijk beheren met de muis.

{button ,JI(^>main',`GR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Knoppen op het bord



Klik op Go(Start) om het venster 3D Weergave via uw muis te kunnen besturen.



Klik op OK om alle wijzigingen die u heeft aangebracht te bevestigen en de Presentatiekamer te verlaten.



Klik op Annuleren om de Presentatiekamer te verlaten. Alle wijzigingen worden nu genegeerd.



Klik op Help om het helpmenu op te roepen

{button ,JI(>main',`GR_INDEX')} Verwante Onderwerpen

Venster 3D Weergave

Toetsenbord

Maak gebruik van de pijltjestoetsen die naar boven en naar beneden wijzen om vooruit en terug te gaan. Met de rechter en linker pijltjestoetsen kunt u naar links en rechts bewegen.

Muis

Klik op Go(Start) om u in de galerie via de muis te kunnen verplaatsen. Door naar boven of naar beneden te wijzen beweegt u zich voorwaarts of achterwaarts. Door naar links of rechts te bewegen kunt u naar links of rechts draaien. Maak gebruik van de Esc-toets of de rechtermuisknop om de galerie te verlaten

Afmeting weergave

Maak gebruik van de knoppen in de linker beneden hoek van het venster, om de afmeting van de weergave te wijzigen. U kunt hiervoor ook de "+" of "-"toetsen van het numerieketoetsenbord gebruiken.

Opmerking

Een kleiner weergave gebied verbetert de kwaliteit van de animatie op een langzamer systeem.

{button ,JI(^>main',`GR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Paneel Tijdelijke Foto

Ophangen

Klik op Ophangen om de afbeelding te verplaatsen van het venster Tijdelijke afbeelding naar de muur.

Verplaatsen

Klik op Verplaatsen om de afbeelding van de muur te verplaatsen naar het venster Tijdelijke afbeelding.

Verwijderen

Klik op Verwijderen om de afbeelding te verwijderen uit het venster Tijdelijke afbeelding en de galerie.

Opmerking

Als u per ongeluk een afbeelding verwijderd heeft, dient u op de knop Annuleren te klikken en de Presentatiekamer te verlaten. Al wijzingen die zijn aangebracht worden niet opgeslagen.

{button ,JI(>main',`GR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Sneltoetsen voor de Expositieruimte

Toets	Functie
G	Start
Ruimte	Ophangen & Verplaatsen
Verwijderen	Wis de afbeelding uit het venster Tijdelijke afbeelding
Esc	Stoppen met lopen door de 3D galerie

{button ,JI(>main!,`GR_INDEX`)} [Verwante Onderwerpen](#)

Om een foto op te hangen

1. De afbeelding die u wilt ophangen bevindt zich in het venster Tijdelijke afbeelding.
2. Zet uw muisaanwijzer op een lege plek op de muur.
3. Klik op de linkermuisknop om de afbeelding op te hangen.

Tip

U kunt hiervoor ook het toetsenbord gebruiken, zie [sneltoetsen](#).

{button ,JI(`>main`,`GR_INDEX`)} [Verwante Onderwerpen](#)

Om een foto te verwijderen

1. Plaats de muisaanwijzer op een afbeelding op de muur.
2. Klik op de linkermuisknop om de afbeelding op te hangen.
3. In het venster Tijdelijke afbeelding Klik op Remove(Verwijderen of druk op de Delete-toets).

Tip

U kunt hiervoor ook het toetsenbord gebruiken, zie sneltoetsen.

{button ,JI(`>main',`GR_INDEX')} Verwante Onderwerpen

Ontwikkelkamer

[Overzicht](#)

Knoppen op het bord

[Knoppen op het bord](#)

Panels

[Paneel Beeld](#)

[Paneel Puzzelstuk](#)

[Paneel Allerlei](#)

Om...

[Om achtergrondmuziek in te voegen](#)

Over De Creatieruimte

In de Ontwikkelkamer kunt u snel en gemakkelijk uw eigen puzzel maken. In de Ontwikkelkamer kunt u zowel gemakkelijke als moeilijke puzzels maken. Importeer uw foto of afbeelding, voeg muziek in, maak de puzzle en stuur hem naar een van uw vrienden of kennissen. Een fluitje van een cent.

{button ,JI(>main!,`CR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Knoppen op het bord

Klik op OK om een nieuwe puzzel te maken en verlaat de Ontwikkelkamer.



Klik op Annuleren om de Ontwikkelkamer te verlaten



Klik op Help om het venster Help op te roepen.

{button ,JI(>main',`CR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Paneel beeld

Maak gebruik van het venster Afbeelding om de afbeeldingen in te stellen.

Importeren

Klik op Importeren om een beeldbestand te laden van uw computer of uw lokaal netwerk. Als de afmeting van een afbeelding te groot is, wordt de afbeelding schermafmetingen, automatisch verkleint.

Internetstock

Klik op Internetstock om de webpagina van Maxi Puzzels te bezoeken. Nadat u wat afbeeldingen gevonden heeft, download deze dan naar uw computer om klik op Importeren om deze afbeeldingen te laden.

Grootte

Maak gebruik van de Schuifregelaar om de afmeting van de puzzel te veranderen. Met behulp van de pijlen kunt u de afmeting nauwkeuriger aanpassen.

Maximale afmeting

Klik op Maximale afmeting, om de afbeelding te herstellen naar zijn oorspronkelijk formaat. Als de afmeting van de afbeelding te groot is, wordt de afbeelding schermafmetingen, automatisch verkleint.

{button ,JI(>main',`CR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Paneel puzzelstuk

Maak gebruik van het venster Stukken om de algemene eigenschappen van een stuk in te stellen.

Willekeurig

Klik op Willekeurig om de Afmeting, de Chaos en de soort Ronding willekeurig in te stellen.

Groote

Maak gebruik van de Schuifregelaar om de afmeting van de rand van een stuk te veranderen. Met behulp van de pijlen kunt u de afmeting nauwkeuriger aanpassen.

Chaos

Maak gebruik van de Schuifregelaar om de waarde van de Chaos te veranderen. Met behulp van de pijlen kunt u deze waarde nauwkeuriger in te stellen.

Type Curve

Selecteer een afronding voor uw puzzel.

Opmerking

De verschenen stukken kunnen niet verschoven worden. Combineer a.u.b. niet een erg kleine puzzel met een grote waarde aan chaos en een gedeeltelijke ronding.

{button ,JI(>main','CR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Paneel allerlei

Maak gebruik van het venster Diverse om de verschillende eigenschappen van de puzzel in te stellen.

Roterend

Vink de optie rotatie aan om willekeurig alle stukken te kunnen draaien, gedurende de tijd dat ze op het bord verspreid liggen.

Verrassing

Vink dit aankruisvakje aan om er voor te zorgen dat de puzzle voorzien wordt van een verrassingseffect.

Muziek

Klik op Muziek om muziek toe te voegen aan de achtergrondmuziek puzzel.

Voorgoed

Vink de optie Altijd aan, zodat de muziek voortdurend op de achtergrond wordt afgespeeld tijdens het puzzelen.

Afspelen

Klik op Afspelen om de achtergrondmuziek af te spelen.

Stoppen

Klik op Stoppen om de achtergrondmuziek te stoppen.

Afmeting Cadeau Opslaan

Klik op Afmeting Cadeau Opslaan om de afmeting van de puzzel aan te passen en het aantal stukken van de Afmeting Cadeau Opslaan. Deze optie is niet beschikbaar in de Aanpaskamer.

{button „JI(>main`,`CR_INDEX`)} Verwante Onderwerpen

Om achtergrondmuziek in te voegen

U kunt achtergrondmuziek toevoegen aan uw puzzel.

Op het venster Diverse:

1. Klik op Muziek om het dialoogvenster Bestand Openen te openen.
2. Maak gebruik van de Look In box en het venster dat de bestanden en mappen opsomt, om het bestand of de map aan te wijzen waarin zich het muziekbestandje is opgeslagen. Selecteer het bestand en klik vervolgens op Openen.
3. De achtergrondmuziek kunt u controleren met de knoppen Afspelen en Stoppen.

{button ,JI(>main',`CR_INDEX')} Verwante Onderwerpen

Aanpaskamer

Overzicht

Knoppen op het bord

Knoppen op het bord

Over de Aanpaskamer

In de Aanpaskamer kunt u heel gemakkelijk de eigenschappen van de puzzel aanpassen. Bestaat de puzzel uit veel stukken? In de Aanpaskamer kunt u aangeven uit hoeveel stukken de puzzel moet bestaan. Bovendien kunt u hier een ander achtergrondmuziekje importeren of een [verrassingseffect](#) maken

In de Aanpaskamer treft u dezelfde vensters aan als bij de [Maakkamer](#) behalve het venster Afbeelding.

{button ,JI(>main',`MR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Knoppen op het bord

Klik op OK om de wijzingen die u heeft aangebracht te bevestigen en verlaat de Aanpaskamer.

Klik op Annuleren om de Aanpaskamer te verlaten.



Klik op Help om het helpmenu op te roepen.

{button ,JI(>main',`MR_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Cadeau

Overzicht

Dialogvensters

Het dialoogvenster Cadeau versturen

Om...

Een cadeau maken

Geschenkruimte

Met Maxi Puzzels kunt u van de opgeslagen puzzels een cadeau maken en deze naar uw vrienden of kennissen sturen. Maxi Puzzels voegt aan het cadeau de vereiste bestanden toe waardoor uw vrienden er gelijk mee kunnen spelen. Uw vrienden krijgen eveneens naast de mogelijk te puzzelen de mogelijkheid om zelf nieuwe puzzels te maken. Zo kunnen ze u weer een cadeautje teruggeven voor u geven cadeau.

Het gemaakte cadeau is niet erg moeilijk. Het is een execute bestandje die u een naam heeft gegeven. Dit bestand kan verstuurd worden via e-mail of op een disk gebrand worden. Als uw computer MAPI bevat, kunt het cadeau via e-mail versturen. Uw vrienden kunnen het cadeau eenvoudig openen door op het bestandje te klikken.

Als uw vrienden een Maxi Puzzels bezitten, wordt hun Opslagkamer groter gemaakt voor uw puzzel.

{button ,JI(>main',`GT_INDEX')} [Verwante Onderwerpen](#)

Dialogvenster Geschenk versturen

Maak gebruik van het venster Cadeau versturen om de eigenschappen van het cadeau in te stellen.

Dialogvenster Opties

Naam

Voer een naam voor het cadeau in. Gebruik a.u.b. niet een van de volgende karakters: / \ * < > " : . ? |

Inleidend bericht

Voer een bericht in voor uw vriend dat wordt weergegeven voordat hij het cadeautje uitpakt op zijn computer.

Versturen

Klik op Versturen om het cadeau via e-mail te versturen naar de ontvanger. Om de optie Versturen in Maxi Puzzels te kunnen gebruiken, moet u Microsoft Exchange, Microsoft Outlook of een ander mailprogramma geïnstalleerd hebben dat compatibel is met Messaging Application Programming Interface (MAPI).

Opslaan Als

Klik op Opslaan als om het cadeau op te slaan op de harde schijf of diskettestation.

Annuleren

Klik op Annuleren om het maken van een cadeau te staken.

{button ,JI(>main',`GT_INDEX')} Verwante Onderwerpen

Om een geschenk te maken

1. Selecteer in de Opslakamer een of meerdere puzzels, die u als een cadeautje wilt inpakken. Als u niet weet hoe de instelling van het beeld (resolutie) bij uw vriend of kennis is en of zij wel of niet beschikken over een volledige versie (Maxi Puzzels of Maxi Puzzels Entry), mail dan alleen puzzels die een afmeting hebben waarvan u weet dat zij het cadeau kunnen uitpakken.
2. Klik op Cadeau Versturen van het hoofdvenster, om het dialoogvenster Cadeau Versturen.
3. te openen Voer de naam en het inleidende berichtje in.
4. Als u alle puzzels wilt voorzien van een verrassingseffect vink dan de optie aan Voorzie alle puzzels van een verrassingseffect.


Het cadeau via e-mail versturen

5. Klik op Versturen op het e-mailbestandje te openen.
6. Voer het adres van de ontvanger in.
7. Versturen.

Het cadeau opslaan op uw harde schijf of diskettestation

5. Klik op Opslaan Als om het dialoogvenster Opslaan Als bestand te openen
6. Geef de directory aan en de naam van het bestand.
7. Opslaan.

Als u problemen heeft bij het verzenden van het cadeau via e-mail

5. Klik op Opslaan Als om het dialoogvenster Opslaan Als Bestand te openen.
6. Geef de naam van de directory aan en de naam van het bestand.
7. Opslaan.
8. Start u e-mailprogramma op.
9. Versturen het cadeau als een bijgevoegd bestand .

{button ,JI('>main','GT_INDEX')} Verwante Onderwerpen

Systeemvereisten

- Microsoft Windows 95/98/NT4/2000 of latere versies
- 486DX of Pentium (aanbevolen) of een zwaardere processor
- 8 MB RAM
- Minstens 15 MB vrij geheugen op de harde schijf
- 16- of 24-bit video
- Resolutie van het beeldscherm 640 x 480 pixels
- Geluiskaart optioneel
- Muis

Technische ondersteuning

U hebt drie opties betreffende de technische ondersteuning voor vragen over de installatie, configuratie of functionaliteit. Deze zijn het Web, e-mail en de post. Kijk a.u.b. op de pagina [Frequently asked questions](#) alvorens u contact met ons opneemt.

Online ondersteuning

Bezoek onze website eens, die 24 uur per dag ter u beschikking staat: <http://www.tibosoftware.com/support.htm>.

Ondersteuning via e-mail

Als u een geregistreerde gebruiker bent, kunt u terecht op het volgende adres: support@tibosoftware.com. Geef dan wel aan welk besturingssysteem en spel u gebruikt.

Ondersteuning per post

Als u een geregistreerde gebruiker bent, kunt u terecht op het volgende adres:

Tibo Software
Varsavska 238
Pardubice 530 09
CZECH REPUBLIC

Contact informatie

Web

Bezoek onze website eens, die 24 uur per dag ter u beschikking staat: <http://www.tibosoftware.com>.

Voor informatie over Maxi Puzzels, zie webpagina: <http://www.tibosoftware.com/jigsawpuzzle.htm>.

E-mail

Als u problemen heeft tijdens het bestellen, neem dan contact met ons op via het volgende adres: sales@tibosoftware.com.

voor algemene informatie zie: info@tibosoftware.com


Post

Tibo Software
Varsavska 238
Pardubice 530 09
CZECH REPUBLIC

Feedback

Tibo Software stelt het zeer op prijs als u op- of aanmerkingen heeft (los van het feit of u nu wel of geen geregistreerde gebruiker bent), alsmede gedetailleerde informatie over eventuele problemen of bugs die u in deze software bent tegengekomen. Stuur ons a.u.b. een mailtje via de website: info@tibosoftware.com.

Overeenkomst

Klik hier  om het document genaamd Overeenkomst weer te geven.

Frequently asked questions

Q: Kan ik mijn eigen jigsaw puzzles maken?

A: Zie natuurlijk ook! [Hoe kan ik een nieuwe puzzel maken.](#)

Q: Zijn er aanvullende jigsaw puzzle verzamelingen?

A: Ja! Wij hebben voor u diverse versies van Maxi Puzzels voorbereidt, en u kunt gratis in elkaar gezette puzzels downloaden. Bezoek onze [website](#) Of zie [Waarom zou ik moeten bestellen?](#)

Q: Een puzzel is erg moeilijk. Kan ik hem gemakkelijker maken?

A: Ja. Pas de puzzel aan in de [Aanpaskamer](#). Verander de afmetingen van een stuk en de waarde van de chaos of vink de rotatie uit.

Q: Kan ik jigsaw puzzles die ik gemaakt heb distribueren?

A: Ja. Maar u moet er wel zeker van zijn alvorens u de puzzel gaat distribueren dat de afbeelding die u gebruikt vrij van royalty's is en er geen copyright op rust.

Puzzels die gemaakt zijn met Maxi Puzzels mogen niet verkocht worden. Puzzels die gemaakt zijn met Maxi Puzzels mogen niet gebruikt worden voor reclamedoeleinden of gebundeld worden met andere producten zonder voorafgaande toestemming van Tibo Software. Zie [Overeenkomst](#) voor meer informatie. Op alle puzzels en afbeeldingen die geleverd worden met Maxi Puzzels zit copyright en mogen daardoor niet gedistribueerd worden.

Q: Kan ik de puzzels distribueren/afbeeldingen die geleverd worden samen met de versie van Maxi Puzzels Edition?

A: Nee. De afbeeldingen mogen alleen voor persoonlijk gebruik binnen Maxi Puzzels gebruikt worden. Op alle puzzels en afbeeldingen die geleverd worden met Maxi Puzzels zit copyright en mogen daardoor niet gedistribueerd worden.

Q: Hoe kan MAPI installeren?

A: Installeer Microsoft Exchange, Microsoft Outlook, Microsoft Outlook Express of een ander mailprogramma.

Q: I wil Maxi Puzzels graag gebruiken voor reclamedoeleinden voor mijn eigen bedrijf. Is dat mogelijk?

A: [Neem contact met ons op.](#) Wij willen graag voor u een aantrekkelijke aanpassing maken van de Maxi Puzzels, al naar gelang uw wensen.

Q: De kleuren van de Maxi Puzzels zijn niet correct. Wat kan ik daar aan doen?

A: Maxi Puzzels werkt het beste met een kleurdiepte van 16 of 24 bits per pixel. [Verander de resolutie van het beeldscherm.](#)

Q: De taakbalk van Windows staat soms over Maxi Puzzels. Wat kan ik daar aan doen?

A: Maxi Puzzels werkt correct als u [de optie Altijd bovenaan heeft uitgeschakeld](#) voor de taakbalk.

Q: Soms kan ik een stuk in de Speelkamer niet vinden. Wat kan ik daar aan doen?

A: Het stuk kan verborgen zijn onder andere stukken. Maak gebruik van de [Help](#)-functie.

Trefwoordenlijst

Achtergrondmuziek

BMP

E-mail

Spookfoto

JPEG

MAPI

Schermafmetingen

Originele Puzzel

Afmeting Cadeau Opslaan

Shareware

Verrassing

TIFF

Achtergrondmuziek

Een muziekbestand dat u kunt invoegen in een puzzel en afgespeeld wordt tijdens het puzzelen.

BMP

Het standaard bitmapformaat op computers die compatible zijn met Windows.

E-mail

(elektronische post) is een dienst voor het versturen van berichten via een computernetwerk.

Spookfoto

De afbeelding die als achtergrond wordt gebruikt in de Speelkamer, om u een handje te helpen

JPEG

(Joint Photographic Expert Group) Een grafisch bestandsformaat.

MAPI

Met het Messaging Application Program Interface (MAPI) kunnen applicaties gebruikmaken van e-mail.

Schermafmetingen

De afmeting van de monitor is een beetje kleiner dan de afmeting van uw beeldscherm.

Originele Puzzel

De originele puzzel bevat foto's of afbeeldingen waarop copyright rust. Daarom mag u deze niet verder gebruiken voor commerciële doeleinden (het een cadeau versturen, als achtergrond gebruiken, kopiëren...).

Afmeting Cadeau Opslaan

De afmeting van de puzzel is kleiner of gelijk aan 620x400 pixels en bestaat uit maximaal 25 stukjes. Een puzzel met een dergelijke afmeting kan op iedere computer geopend worden.

Deze afmeting kent twee beperkingen:

1. Een puzzel die groter is dan 620x400 past niet op een beeldscherm met een resolutie van 640x480.
2. De evaluatie versie van Maxi Puzzels ondersteunt maximaal 25 stukjes.

Als u niet weet op welke resolutie uw vriend of kennis het beeldscherm heeft ingesteld en als u niet weet over welke versie van Maxi Puzzels hij beschikt, kunt het beste de puzzel naar hem toesturen per e-mail .

Shareware

Shareware is een marketingmethode en geen type software. Met de Shareware marketingmethode kunt u eerst een programma uitproberen voordat u het product hoeft aan te schaffen. Een Sharewareprogramma is vergelijkbaar met een programma dat u aantreft in vele magazines, met die uitzondering dat u nu niets hoeft te kopen voordat u het programma kunt uitproberen op uw computer.

Verrassing

De eigenschappen van een puzzel. Indien een puzzel is voorzien van een verrassingseffect, dan is deze niet beschikbaar in:

- de preview in de Opslagkamer
- het venster Afbeelding en als achtergrondafbeelding in de Speelkamer


De speller weet pas welke afbeelding hij of zij te zien krijgt, als de puzzel af is.

TIFF

(Tagged Image File Format) is een bestandsformaat met een hoge resolutie, tag-based image format. TIFF wordt gebruikt voor de universele uitwisseling van digitale afbeeldingen.

Om de schermresolutie te wijzigen

Om de resolutie van het beeldscherm aan te passen, moet u de volgende stappen volgen:

1. Klik hier  om het dialoogvenster Eigenschappen weer te geven.
2. Klik op het tabblad Instellingen.
3. Pas de resolutie van het beeldscherm aan.
4. Start het spel opnieuw op.

Om de optie Altijd op voorgrond uit te schakelen

Om de functie Altijd bovenaan uit te schakelen, moet u de volgende stappen volgen:

1. Klik met de rechtermuisknop op een lege plek op de taakbalk, klik vervolgens in het verschenen menu op Eigenschappen.
2. Klik op het tabblad Opties van de Taakbalk, dient u het aankruisvakje Altijd Bovenaan uit te vinken.
3. Klik op OK.

