

Hilfe zu Classic Pun

Sie befinden sich im Hilfesystem von Classic Pun. Wählen Sie nun einen Unterstrichenen Themenbereich aus, um über diesen mehr zu erfahren.

- [Informationen über Classic Pun](#)
- [Die Spielregeln](#)

- [Das Haupt-Menü](#)
- [Das Optionen-Menü](#)
- [Ein neues Spiel](#)
- [Weiter im alten Spiel](#)
- [Die Siegerehrung](#)
- [Ausstieg aus dem Programm](#)
- [Informationen zu Sound und Grafik](#)

Viel Spaß mit Classic Pun wünscht Ihnen Ihr

Diamond Team

Über Classic Pun

Das Spiel

Classic Pun ist eine Weiterentwicklung des beliebten Brettspiels Scrabble. Es kann mit bis zu 4 Mitspielern gespielt werden und ist keiner Altersbeschränkung unterworfen. Das Ziel des Spieles ist es durch geschicktes anlegen der Spielsteine an andere Wörter, möglichst viele Punkte zu erwerben.

Die Programmierung

Classic Pun wurde mit Turbo Pascal für Windows 7.0 programmiert. Mit DOMINO 2000 begann *Gerhard Stephan* seine Laufbahn als Programmierer. Dieser Domino-Clone wurde als Shareware-Produkt in einigen bekannten Zeitschriften (z.B. Dos-Trend) veröffentlicht. Das nächste Programm, welches immernoch unter Pascal programmiert wurde, war SENSITIV - ein sehr feines Geschicklichkeits -und Denkspiel. Nach diese beiden sehr erfolgreichen Sharewareprodukten, schloß sich der **Staatlich geprüfter technischer Assistent für Informatik** mit dem damals schon sehr geschickten Grafiker *Holger Edrich* zusammen; Diamond Software wurde gegründet. Das erste Programm, welches durch gemeinsame Zusammenarbeit entstand war VIRTUAL SCRABBLE. Dieses Spiel war der Vorgänger von Classic Pun. Es lief noch nicht unter Windows, sondern nur unter Ms-Dos. An einige Funktionen die Classic Pun besitzt, war zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu denken.

Die Grafiken

Unser Grafiker Holger Edrich, der zur Zeit eine Umschulung als **EDV-Fachmann für Bürosysteme UNIX & AS/400 Programmierung** mitmacht, hatte schon frühen Kontakt mit dem Thema Computer. In intensiven Schulungen bei der Firma IBM erlernte Holger Edrich den Umgang und Programmierung der AS/400. Die allerersten Grafiken entstanden noch mit dem Programm POVRAY, einem Shareware-Raytraycer. Doch schon in diesen Bildern bewies Holger Edrich seine Begabung für 3-dimensionales Denken. Die neuen Grafiken entstehen seit einiger Zeit jedoch mit dem 3D-Studio von Autodesk.

Die Spielregeln

- Die Ausgangsposition
- Das Ziel des Spieles

- Welcher Spieler fängt an?
- Das erste Wort
- Erweitern von Wörtern
- Melken von Wörtern
- Punkteverteilung

- Das Ende des Spiels

Die Ausgangsposition

Die Anfangsposition von Classic Pun, läßt sich folgendermaßen definieren:

- im Spielsack befinden 102 Buchstaben aus denen Wörter gebildet werden können.
- das Feld zum legen der Wörter ist 15x15 Punkte groß
- ein Spieler hat jeweils maximal 7 Buchstaben zu seiner Verfügung
- Zu Anfang des Spieles, zieht sich jeder Spieler daher 7 Steine aus dem Spielsack.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, durch geschicktes Anlegen, so viel wie möglich Punkte zu erreichen. Dies erreicht man dadurch daß man die Bonusfelder ausnutzt und den Gegenspieler austrickst.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle Steine angelegt hat, oder wenn zwei Spielrunden lang kein Wort mehr gefunden wurde.

Welcher Spieler fängt an ?

Der erste Spieler wird nach dem Zufallsprinzip durch den Computer ermittelt. Der Computer durchläuft alle Spieler und bleibt dann nach einer gewissen Zeitspanne an demjenigen Spieler hängen, der danach auch anfängt.

Das erste Wort ...

Das erste Wort, muß immer über den Mittelpunkt gelegt werden. Geschieht dies nicht, so ist der Zug ungültig.
Die Schreibweise eines Wortes ist nur gültig, wenn diese von OBEN nach UNTEN, oder von LINKS nach RECHTS erfolgt.

Also z.B.

R
A oder RAUM
U
M

Das Erweitern von Wörtern

Falls schon Wörter auf dem Spielfeld gelegt worden sind, so können diese nur noch erweitert werden. Das bedeutet, daß kein Wort ohne Anschluß an ein anderes gelegt werden darf.

1.) Möglichkeit :

Der Spieler bekommt die Punkte für das Wort **EINE**.

```
-----  
| | | | | | | |  
-----  
| | | | | | | |  
-----  
| | N | E | G | E | R |  
-----  
| | | | | I | | |  
-----  
| | | | | N | | |  
-----  
| | | | | E | | |  
-----
```

2.) Möglichkeit :

Der Spieler bekommt die Punkte für das Wort **GEHEN**.

```
-----  
| | | | G | | | |  
-----  
| | | | E | | | |  
-----  
| | B | A | H | N | | |  
-----  
| | | | E | | | |  
-----  
| | | | N | | | |  
-----  
| | | | | | | |  
-----
```

3.) Möglichkeit :

Der Spieler bekommt die Punkte für das Wort **WINDIG**.

```
-----  
| | | | | | | |  
-----  
| | | | | | | |  
-----  
| W | I | N | D | I | G |  
-----  
| | | | | | | |  
-----  
| | | | | | | |  
-----  
| | | | | | | |  
-----
```


4.) Möglichkeit :

Der Spieler bekommt die Punkte für die Wörter **WEGE** und **HUNDE**.

			H				
			U				
			N				
			D				
		W	E	G	E		

5.) Möglichkeit :

Der Spieler bekommt die Punkte für die Wörter **AULA**, **NA** und **DU**.

	W	A	N	D			
			A	U	L	A	

Das Melken von Wörtern

Mehr Punkte durch das "Melken" von Wörtern

Das geschickte Erweitern von Wörtern nennt man "Melken". Auf diese Art und Weise kann man sehr viele Extrapunkte erreichen. Aber Vorsicht, der Gegner kann auch "Melken".

z.B. EINE
EINER
KEINER

Punkteverteilung

Die Punkteverteilung erfolgt nach folgendem Schema :

Buchstabenwert:

	Joker	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü
Wert	--	1	3	4	1	1	4	2	2	1	6	4	2	3	1	2	4	10	1	1	1	6	3	8	10	3	6	8	6	
Anzahl	2	5	2	2	4	15	2	3	4	6	1	2	3	4	9	3	1	1	6	7	6	6	1	1	1	1	1	1	1	1

Bonusfelder:

<i>Zyan</i>	: Doppelter Buchstabenwert
<i>Blau</i>	: Dreifacher Buchstabenwert
<i>Violett</i>	: Doppelter Wortwert
<i>Rot</i>	: Dreifacher Wortwert

Verschiedene Bonusfelder können auch miteinander kombiniert werden. Wenn Sie z.B. auf zwei violette Felder ein Wort legen, dann verdoppelt sich der Wortwert zweimal, daß heißt er vervierfacht sich.

Der Sieben Punkte Bonus:

Wenn Sie mit allen sieben Buchstaben Ihrer Buchstabenleiste ein Wort bilden können, bekommen Sie eine Zusatzbonus von 50 Punkten.

Das Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle Steine angelegt hat, oder wenn zwei Spielrunden lang kein Wort mehr gefunden wurde.

Wenn das Spiel beendet ist, so wird den Spielern die noch Spielsteine besitzen, der Wert der übriggebliebenen Steine abgezogen.

Danach ist das Spiel beendet.

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können folgende Optionen ausgewählt werden.

- [Das Optionen-Menü](#)
- [Ein neues Spiel](#)
- [Weiter im alten Spiel](#)
- [Die Siegerehrung](#)
- [Ausstieg aus dem Programm](#)

Ist ein Spiel schon aktiv, so erscheint dieses als kleines Icon eingeblendet in der linken, unteren Ecke. Wenn das Spiel wieder aktiviert werden soll, so muß man das Icon mit einem Doppelklick anwählen oder auf den Menüpunkt [Neues Spiel](#) klicken.

Neues Spiel

Zuerst wird man nach den Spielernamen der einzelnen Personen gefragt und welche Einstellungen man eventuell für den Computer vornehmen will; also die Spielerkonfiguration.

Wenn dies geschehen ist, so kann man sich in der Vollversion das gewünschte Wörterbuch auswählen. In der Prüfversion wird standartmäßig das Wörterbuch Allgemein benutzt.

Hat man nun das passende Wörterbuch ausgewählt, so ermittelt der Computer wer anfängt.

- Legen von Wörtern mit Mausbedingung
- Falsches Wort zurücknehmen
- Direkteingabe
- Wörterbuch
- Wort-Info
- Spielsack
- Tauschen
- Reihenfolge
- Weiter
- zurück zum Hauptmenü
- Die Pause - Taste
- Die Hilfe - Taste
- Die Panik - Taste
- Geschwindigkeit an den Computer anpassen

Die Punkteauswertung erfolgt nach einem festen Schema : siehe Punkteauswertung

Computer anpassen

Wenn sie im Spiel während die Zeit abläuft, die Tasten 1 - 9 betätigen, so können Sie damit den Aufbau der Uhr verändern.

Haben Sie z. B. einen sehr langsamen Computer, so kann es sein, daß Ihr Rechner mehr Zeit damit verbringt die Uhr aufzubauen, als am Spiel zu rechnen. Hier empfiehlt es sich, den Aufbau der Uhr zu verlangsamen, also z.B. alle 3 Sekunden. Um dies zu erreichen, müssen Sie die Taste 3 drücken.

Als Voreinstellung wurde der 2 Sekunden-Takt gewählt.

Falsches Wort zurücknehmen

Wenn Sie mit der Maustaste ein falsches Wort gelegt haben sollten, so können Sie diese mit der BACKSPACE Taste rückgängig machen.

Spieler-Konfiguration

In diesem Menü können Sie die Einstellungen der einzelnen Spieler einstellen.

Spieler - Konfiguration :

Im Feld Spielername wird einfach nur der neue Name des Mitspielers eingetragen.

Computer - Konfiguration :

Hier kann man schon etwas mehr Einstellungen ändern.

Auf der rechten Seite der Dialogbox kann man verschiedene Computervoreinstellungen auswählen (Looser - Weltmeister). Je nachdem, welches man auswählt, verändern sich auch die Schiebepalken in dem oberen Teil der Dialogbox.

Wortschatz : Je höher der Wortschatz ist, desto besser wird der Computer. Allerdings benötigt er dann auch längere Bedenkzeiten.

Wortsuche : Ist die Wortsuche auf Schlampig gestellt, so nimmt er das erst Beste Wort und Verwendet es für seinen Spielzug. Dieses erhöht die Suchgeschwindigkeit sehr stark.

Wortlaenge : Mit diesem Regler ist es möglich, den Computer dazu zu bewegen, nicht immer die besten, aber immer die längsten Worte zu benutzen.

In der Prüfversion sind die Balken nicht veränderbar.

Hinweis :

Mit den Pfeil-Buttons nach links und nach rechts, kann man den Spieler wechseln, den man einzustellen wünscht. Somit ist es möglich, bis zu vier Spieler einzustellen.

Wörter mit der Maus legen

Wenn Sie einen Spielstein in Ihrer Spielleiste anklicken, so verwandelt sich der Mauscursor in den gewählten Stein. Dieser Spielstein kann jetzt auf jede Position des Spielfeldes bewegt und dann gesetzt werden.

Hinweis : Die Spielsteine dürfen nicht kreuz und quer gesetzt werden, sondern müssen der logischen Reihenfolge nach gelegt werden.

Hinweis : Die Spielsteine dürfen nicht "gezogen" werden. Das bedeutet für den Anwender, daß er nur 1x auf den Spielstein klickt, dann wieder losläßt und beim hinlegen des Steines noch 1x die linke Maustaste betätigt.

Direkteingabe eines Wortes

Durch das drücken der SPACE-Taste erscheint ein Eingabefeld, welches Ihnen erlaubt ein Wort zu schreiben. Wenn Sie jetzt die RETURN-Taste betätigen legt der Computer das Wort an die freie Stelle. Gibt es mehrere Anlegemöglichkeiten so erscheint eine Vorschlag-Box, in welcher man sich die Legestelle aussuchen kann.

Wörterbuch

Im Wörterbuch, welches im Spiel durch anklicken des Wörterbuch-Buches (Buch rechts auf Regal) aktiviert wird, haben Sie einen kompletten Überblick über alle verfügbaren Worte des Wortschatzes.

Insgesamt sind ca. 5000 Worte in der Prüfversion vorhanden und ca. 2000 mit Beschreibung.

Im Wörterbuch können Sie jetzt verschiedene Funktionen auswählen:

- [Wort eintragen](#)
- [Wort löschen](#)
- [Text hinzufügen](#)
- [Bilder hinzufügen](#)

Wort in Wörterbuch eintragen

Tragen Sie einfach ein Wort in das obere Eingabefeld in der linken Ecke ein und bestätigen Sie mit der RETURN-Taste. Ist das Wort schon vorhanden, so wird es nicht mehr übernommen.

Wort aus Wörterbuch löschen

Um ein Wort aus dem Wörterbuch zu löschen, wählen Sie das gewünschte Box einfach in der Liste an und betätigen Sie den Wort löschen Schalter. Es erfolgt nun eine Abfrage, ob Sie das Wort wirklich löschen möchten. Bestätigen Sie diese Abfrage mit JA, wird das Wort gelöscht.

Text in Wörterbuch hinzufügen

Zu jedem Wort, das im Wörterbuch steht können Sie eine Beschreibung hinzufügen. Nachdem Sie die Box Wort Hinzufügen betätigt haben, können Sie jetzt eine Beschreibung zu einem Wort vornehmen. Sind Sie damit fertig betätigen Sie einfach mit Ja und die Wort - Beschreibung wird übernommen. Diese Beschreibung können Sie dann immer wieder aufrufen.

Ein Bild zum Wörterbuch hinzufügen

Zu jedem Wort können Sie sich außer einer Wortbeschreibung auch ein Bild hinzufügen. Dabei müssen nur Sie 2. Voraussetzungen beachten !

1. Es können nur Bilder im BMP - Format eingefügt werden.
2. Sie müssen die Bilder in das Verzeichnis c:\Scrddata\Bilder\ kopieren.

Wort - Information

Wenn Sie im Spiel auf das W-Info Buch drücken, erhalten Sie eine Liste über alle Wörter die bis zur jetzigen Spielszene liegen. Aus dieser Liste können Sie sich nun das Wort das Sie nicht kennen auswählen (Wenn Wortinformation vorhanden) und sich eine Information (~~Duden~~) anzeigen lassen. Dies kann sehr lehrreich sein !

Der Spielsack

Wenn Sie im Spiel in der linken oberen Ecke auf das Spielsacksymbol, Schlüsselbrett, drücken erscheint eine neue Grafik. Aus dieser Grafik können Sie Informationen über noch vorhandene Spielsteine einer Spielszene und Wertigkeit der einzelnen Buchstaben entnehmen.

Spielsteine Tauschen

Wenn Sie im Spiel auf der unteren Leiste auf die Schrift **Tauschen** drücken, erscheint eine Grafik die es ihnen ermöglicht Spielsteine zu Tauschen. Drücken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Stein, den Sie Tauschen möchten, danach erscheint der Stein an der ersten Stelle in der Tauschen - Grafik. Im Anzeigefeld Gesamt sehen Sie den gesamten Punktwert aller Steine die Sie eintauschen, und unter jedem einzel Stein noch einmal die einzel Punkte.

Reihenfolge der Spielsteine tauschen

Wenn Sie im Spiel auf der unteren Spielleiste das Symbol Spielsteine Tauschen drücken (durch zwei waagerechte Pfeile dargestellt) erscheint eine Grafik, die es ihnen ermöglicht Spielsteine zu Tauschen. Jetzt können Sie die Steine die Sie verschieben möchten durch anklicken mit der linken Maustaste verschieben. Danach erscheinen die Steine in der Grafik, in der Reihenfolge wie Sie sie durch drücken der linken Maustaste gesetzt haben.

Das Symbol Weiter

Wenn Sie im Spiel auf der unteren Leiste auf die Schrift **Weiter** drücken, ist Ihr Spielzug (unwiderruflich!) beendet und der nächste Spieler (Computer) ist jetzt dran.

Zurück zum Hauptmenü

Wenn Sie im Spiel auf die rechte Maustaste drücken, erscheint ein Fenster mit drei Funktionen. Durch betätigen des Schaltfensters kommen Sie zurück in das Hauptmenü.

In diesem Fenster können Sie noch zwei weitere Funktionen auswählen.

- [Aufruf der Statistik](#)
- [Aufruf Spielbrett - Setup](#)
- [Anzeige aller Spieler](#)

Das Statistik Feld

Wenn Sie im Auswahlfenster **Statistik** anklicken, dann erscheint eine neue Grafik in der Sie Statistische Werte über das Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt erhalten. Aus den Kuchen - Diagrammen können Sie die Durchschnittspunktzahl von jedem Spieler sehen, wieviel Wörter jeder Spieler zum derzeitigen Zeitpunkt gelegt hat und die Durchschnittliche Zeit pro Zug.

Die Statistik beinhaltet noch:

- **Besondere Wörter.**
- **Gesamtspielzeit.**
- **Wieviel besondere Buchstaben jeder Spieler gelegt hat.**
- **Wieviel Wörter im derzeitigen Spiel liegen.**
- **Die Durchschnittslänge der gelegten Wörter.**

Das Spielbrett - Setup Feld

Wenn Sie im Auswahlfenster **Setup** anklicken, erscheint eine neue Grafik. In dieser Zweidimensionalen Grafik sehen auf der linken Seite Ihr Spiel, das Sie gerade Spielen.

Das Spielbrett - Setup hat einige nützliche Funktionen die Sie nutzen können. So können Sie zum z.B. die Anzahl der Buchstaben erhöhen. Außerdem können Sie die Anzahl der einzelnen Buchstaben manipulieren, indem Sie die blauen Pfeile neben dem entsprechenden Buchstaben anklicken.

Eine weiter nützliche Funktion Im Setup ist das *Zurückgehen* und *Weitergehen* von Spielzügen durch anklicken der Schrift - Symbole (**ZURÜCK** u. **WEITER**).

Im Feld für **Spielzug Anzahl** können Sie entnehmen wieviel Spielzüge getätigt wurden, während im Feld **Aktiver Zug** der gegenwärtige Zug angezeigt wird. Dies kann sich z.B. ändern wenn Sie mit dem Symbol **ZURÜCK** Spielzüge zurückgegangen sind. Im Feld **Spieler** steht der gegenwärtige Name des Spielers.

Mit den Symbol **OK** , werden Ihre Änderungen wirksam. Wenn Sie jedoch **ABBRUCH** wählen, werden die Änderungen nicht übernommen.

Durch das anklicken des Schriftfeldes **Speichern/Laden** können Sie sich ein Spielstand abspeichern bzw. laden. Der **Unterschied** zum Speichern/Laden im Optionen - Menü liegt darin das nur die Spielszene abgespeichert wird (ohne Spielernamen, ohne Zeit, ohne Punkte usw.). So können Sie zum Beispiel eine Spielszene einladen und unter Ihrem Namen weiterspielen. Sie können sich natürlich auch eine Spielszene selbst erzeugen an der Sie dann im Spiel weiterspielen können.

Wie Sie sehen bietet Ihnen das Spielbrett - Setup ein Vielzahl von interessanter Funktionen die Sie nutzen können Mit dem Schrift - Symbol **Drucken**, können Sie sich Ihr Spiel (ob am Ende oder zwischendurch) ausdrucken lassen. So können Sie sich ein Archiv von Spielen schriftlich sammeln. Der Ausdruck beinhaltet folgende Punkte.

- Das Spielfeld mit allen Wörter die Liegen in Farbe (wenn Farboption vorhanden).
- Das Datum des gespielten Spiels.
- Die Uhrzeit des gespielten Spiels.
- Der Spieltakt (Zeit für die Spielzüge) z.B 4. Minuten.
- Der Name aller teilnehmenden Spieler und deren erreichte Punktzahl.
- Bemerkungen (die Sie sich zu dem Spiel mit Ausdrucken lassen können).

Durch anklicken des Schrift - Symbols **RESET** stellen Sie wieder den Ursprünglichen Zustand her. Das heißt das alle Buchstaben wieder Ihre originale Anzahl haben. Auch die Gesamtanzahl ist wieder original (102).

Anzeigen aller Spieler

Wenn Sie im Auswahlfenster **Spielpunkte** anklicken, dann erscheint ein kleines Fenster in dem Sie alle Spieler sehen. Sie bekommen in diesem Fenster alle Namen der Spieler die im Spiel Spielen und deren Punkte zu sehen .

Die Pause Taste

Wenn Sie im Spiel die Taste (**P**) drücken können Sie das Spiel, also die Zeit, anhalten. Dies kann von Vorteil sein wenn Sie zum Beispiel im Duden nachlesen wollen ohne Zeitverlust.

Die Hilfe Taste

Wenn Sie im Spiel die Taste (H) drücken, können Sie sich vom Computer Wortvorschläge anzeigen lassen. Es öffnet sich ein kleines Fenster und der Computer fängt an für Sie mögliche Wörter zu suchen. An dem roten Balken können Sie erkennen wie weit der Computer ist. Ist die Wortsuche abgeschlossen öffnet sich ein neues Fenster, indem Sie nun alle möglichen Wortvorschläge die der Computer gefunden hat sehen. Wenn Sie das Schaltfeld **Vorschau** anklicken, wird Ihnen der Computer eine mögliche Anlegestelle zeigen, die Sie aber nicht annehmen müssen. Wenn Sie mit **OK** bestätigen wird das entsprechend ausgewählte Wort übernommen.

Vorsicht !! Bei benutzung der Hilfe - Taste wird Ihnen nur die Hälfte der der eigentlichen Punktzahl berechnet.

Tip !! Sie können dies umgehen indem Sie erst im Scroll -Balken mit OK und dannach noch mit dem Schaltfeld OK bestätigen.

Die Panik Taste

Wenn Sie aus einem wichtigen Grund das beenden müssen und der Computer ist am Zug so, können Sie durch drücken der Panik - Taste (**Esc**) das Spiel beenden ohne das Sie das Spiel durch einen Reset unterbrechen. zu müssen.

Weiter im alten Spiel

Durch betätigen des Schaltfeldes **Pun Weiter** im Hauptmenü gelangen Sie wieder ins Spiel zurück. Angenommen Sie möchten mitten in einem Spiel eine Einstellung in dem Menü - Punkt Optionen vornehmen und möchten danach wieder ins Spiel zurück, so kommen Sie über das Schaltfeld **Pun Weiter** wieder ins Spiel zurück.

Beenden des Spiels

Im Hauptmenü finden Sie im Sonnenuntergang das Symbol **ENDE**. Durch klicken mit der linken Maustaste auf das Symbol können Sie das Spiel verlassen.

Das Optionen Menü

Im Optionen - Menü können Sie einige Voreinstellungen für das Spiel einstellen. So können Sie z.B. Sound ein und ausschalten, oder die Textfarbe für die Steine ändern, und Sie können ein Spiel zu jedem Zeitpunkt Speichern und Später wieder Laden (Wenn Sie z.B. ein Unterbrechung vornehmen müssten) usw.

- [Spiel Speichern/Laden](#)

- [Sound ein/aus](#)

- [Textfarbe ändern](#)

- [Zurück](#)

- [Bemerkungen ein/aus](#)

- [Spielname](#)

- [Wörterbuch](#)

- [Zeit einstellen](#)

Zeit einstellen

Die Voreinstellung in der Prüfversion ist der 4 Minuten Takt. In der Vollversion ist dieser Zeittakt variable einstellbar.

Spiel Speichern/Laden

Diese Funktion ermöglicht Ihnen ein Spiel zu **Speichern** und zu **Laden**, das Sie zu einem späterem Zeitpunkt weiterspielen möchten. Klicken Sie mit der Maus auf einen freien Platz (1 , 2 , 3 , 4 , 5), dann erscheint ein noch freier Balken , auf diesen Sie nun einen Namen eintragen können. Bestätigen Sie danach mit Return oder einem Mausclick.

Beim Laden ist der Vorgang gerade umgedreht. Durch anklicken des entsprechend gekennzeichneten Balken mit der Maus und anschließendem bestätigen mit Return, wird das Spiel automatisch geladen.

Sound einschalten/ausschalten

Diese Funktion ermöglicht Ihnen die Sound - Effekte ein und auszuschalten. Dies sind insbesondere das Drum - Set (Snare, Bas, Crasch, Tom), sowie die Effekte (Denke, Schrei, Tür knirschen, Applaus).

Die Textfarbe ändern

Durch Auswahl des Schalters **Textfarbe** öffnet sich ein Fenster, in welchem Sie die Textfarbe der Spielsteine nach Ihren Wünschen ändern können. Sie können durch Mischen der drei Grundfarben (R,G,B) jede beliebige Farbe erzeugen, und als Text für Ihre Spielsteine benutzen.

Das Schaltfeld Zurück

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Schaltfeld (**Zurück**) klicken, gelangen Sie wieder ins Hauptmenü .

Das Schaltfeld Bemerkungen ein/aus

Werden Ihnen die Bemerkungen der Frauenstimme zu lästig, können Sie sie mit einem Mausklick auf das dazugehörige Schaltfeld aus und auch wieder einschalten.

Voreinstellung der Spielernamen

Wenn Sie oft mit den gleichen Spielern spielen, können Sie eine Voreinstellung der Spieler vornehmen. Das hat den Vorteil, daß Sie vor Spielbeginn nicht immer wieder die Spieler und Computernamen eingeben müssen.

Die Siegerehrung

Die Siegerehrung wird nach jedem beendetem Spiel automatisch aufgerufen. Sie wird durch eine Grafik dargestellt und beinhaltet Platzierung, Punkte und wieviel Spieler am Spiel teilgenommen hatten. Der letzte Punkt (Wieviel Spieler am Spiel teilgenommen hatten), kann man sich durch betätigen der linken Maustaste auf die jeweilige Tür in der Grafik sperate anzeigen lassen. In die Siegerehrung gelangt man auch durch Auswahl im Hauptmenü durch Mausclick auf das Symbol **Optionen**.

- [Statistik](#)
- [Tür 1 2 3 4](#)
- [Setup](#)
- [Zurück](#)

Aufruf des Spielbrett - Setup's

Durch Drücken auf die (1 , 2 , 3) erscheint im Bild (Hauptmenü Bild) der Name des Spielers, Datum des Spiels, und die erreichten Punkt.

Es ist möglich durch drücken auf die Schrift **Setup** das Spiel auf dem Spielbrett - Setup anzuzeigen, zurückzuverfolgen und gegebenenfalls auch auszudrucken. Sie können aber nichts mehr ändern.

Das Spielbrett - Setup der Plazierungen 4 - 8 erreichen Sie durch drücken auf das Symbol **S** das sich jeweils rechts auf der Anzeige befindet.

Zurück zum Hauptmenü

Wenn Sie das Symbol (Das Bild mit dem Hauptmenü) anklicken, gelangen Sie wieder in das Hauptmenü zurück.

Die Türen in der Siegerehrung

Je nach dem gegen wieviel Gegner Sie Im Spiel gespielt haben, werden Sie in verschiedene Siegerehrungen aufgenommen. So werden Sie z.B. wenn Sie gegen **einen** Gegner gespielt haben, in die Siegerehrung **eins** aufgenommen, welche durch die Tür mit der Nummer **1** dargestellt wird.

Zuerst befinden Sie sich jedoch in der gemischten Siegerehrung die aber kein so große Aussagekraft besitzt, da man mit vier Spieler im einzelnen weniger Punkte erreichen kann, als mit zwei !!

Vom Scroll - Balken können Sie entnehmen, in welcher Siegerehrung Sie sich gerade befinden.

Aufruf der Statistik

Durch anklicken der Pfeil - Symbole unter der Schrift Statistik, können Sie sich die Statistik zur jeweiligen Platzierung anschauen. Wenn Sie sich z.B. die Statistik zu Platz 7 ansehen möchten so klicken Sie solange auf den entsprechenden Pfeil, bis die Zahl 7 erscheint. Danach können Sie auf Statistik drücken und Sie bekommen die Statistik zu diesem Spiel zu sehen.

Informationen zu Sound u. den Bilddateien

Der Sound

Alle Bemerkungen und Sound - Effekte wurden von unserer entzückenden Mitarbeiterin **Ingeborg Olejnik** gesprochen und bearbeitet. Es ist möglich die Sound - Effekte im Setup optional ein u. auszuschalten.

Die Bilddateien

Bei einigen Wörtern im Wörterbuch ist nicht nur eine Beschreibung vorhanden, sondern noch eine Darstellung durch ein BMP - Bild. Es ist auch möglich, das Sie Ihre eigenen Bilder einbinden. Voraussetzung dafür ist allerdings das die Bilder im BMP - Format vorliegen. Näherer Informationen über Einbinden von Bild - Dateien können Sie aus der Beschreibung [Einbinden von Bilddateien ins Wörterbuch](#) entnehmen

Aus der folgenden Liste können Sie die Namen der Wörter sehen zu denen im Wörterbuch eine Bilddatei vorhanden ist.

- | | | | |
|---------------|---------------|---------------|--------------|
| 1.) Echsen | 11.) Insekt | 21.) Esel | 31.) Perlen |
| 2.) Engel | 12.) Jacht | 22.) Meduse | 32.) Park |
| 3.) Europa | 13.) Jak | 23.) Mokassin | 33.) Pfalz |
| 4.) Gasmasken | 14.) Japan | 24.) Münze | 34.) Piranha |
| 5.) Horn | 15.) Kastell | 25.) Muskat | 35.) Primeln |
| 6.) Hermelin | 16.) Keramik | 26.) Nil | 36.) Radar |
| 7.) Hacke | 17.) Komet | 27.) Notgeld | 37.) Relief |
| 8.) Harfe | 18.) Krake | 28.) Oase | 38.) Seeigel |
| 9.) Iltis | 19.) Kröte | 29.) Oper | 39.) Sphinx |
| 10.) Indianer | 20.) Labrador | 30.) Orgel | 40.) Tanne |
- 41.) Reifen

Wenn Sie diese Funktion interessant finden und erweitern möchten, so können Sie sich zu den unten aufgeführten Konditionen noch BMP - Bilder bestellen.

- | | |
|--------------------------------------|---------|
| () Bilder Zusatzdisketten Nr. 1 - 3 | 5,- DM |
| () Bilder Zusatzdisketten Nr. 1 - 6 | 9,- DM |
| () Bilder Zusatzdisketten Nr. 1 - 9 | 13,- DM |

=====

Porto & Verpackung : +5,- DM

Gesamt : _____

