

Kurzanleitung

Willkommen beim Enigma Puzzle – ein Spiel so schwierig wie der Rubik-Würfel. Dieses Puzzle wurde von Douglas A. Engel erfunden und es bestand ursprünglich aus zwei sich durchdringenden Scheiben in einer Plastikhalterung. Dies ist eine Adaption für Windows Computer.

Konzept

In der Mitte des Programmfensters sehen Sie die eigentliche Spielfläche. Sie besteht aus zwei kreisrunden Scheiben, die sich in der Mitte etwas überschneiden. Auf jeder Scheibe befinden sich sechs *Steine* im Wechsel mit sechs *Knochen*. Die *Steine* sehen wie übergewichtige Dreiecke, die *Knochen* wie unterernährte Rechtecke aus.

Da sich die Scheiben durchdringen, haben sie zwei Steine und einen Knochen gemeinsam. Wird eine Scheibe, sagen wir die obere, nun um 60 Grad gedreht, dann werden ein Stein und ein Knochen, die vorher auch zur unteren Scheibe gehört haben, durch einen neuen Stein und einen neuen Knochen ersetzt.

Gleich neben der Spielfläche sind vier Schalter mit kleinen Pfeilen angeordnet. Mit diesen Schaltern können die beiden Scheiben gedreht werden. ↶ bedeutet zum Beispiel, dass die obere Scheibe um 60 Grad nach links gedreht werden soll. Die Drehungen sind auch mit Mausbewegungen möglich. Dazu müssen Sie mit der Maus auf einer Scheibe klicken und mit gedrückter Maustaste ein Bewegung in die gewünschte Richtung ausführen und dann die Maustaste loslassen.

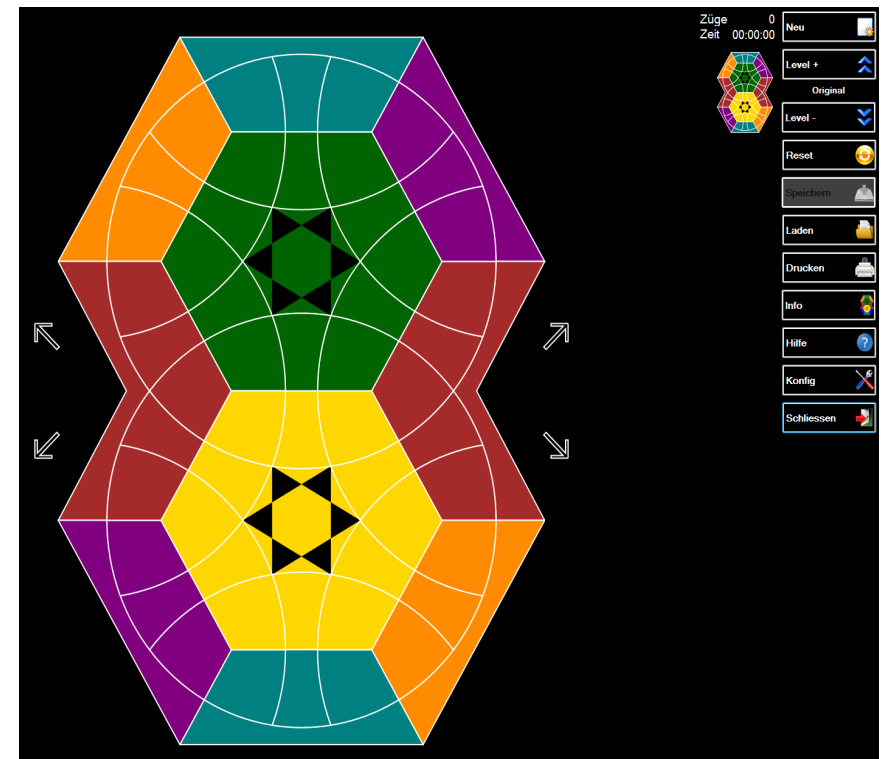
Rechts finden Sie eine Reihe von Schaltern, mit denen das Spiel gesteuert werden kann. Die Funktionen der Schalter sind weiter unten im Detail beschrieben. Sie erklären sich aber fast von selbst.

Beim ersten Start ist der Spiellevel so eingestellt, dass die Spielfläche dem Original von Douglas A. Engel entspricht (dies ist der zweithöchste Level). Es empfiehlt sich aber mit einfacheren Levels anzufangen. Klicken Sie dazu auf den Schalter **LEVEL -**. Gleich oberhalb des Schalters wird der aktuelle Level angezeigt. Der jeweils aktive Level wird gespeichert und bei den folgenden Starts von Enigma wieder hergestellt.

Mit dem Schalter **NEU** starten Sie ein neues Spiel. Gleich neben den Schaltern für die Einstellung des Spiellevels wird die Originalkonfiguration des aktuell gewählten Levels angezeigt. Dort sehen Sie also wie die Scheiben aussehen müssen, um das Puzzle zu lösen.

Sie können ein laufendes Spiel unterbrechen, indem Sie das Programm **SCHLIESSEN**. Beim nächsten Start wird das Spiel wieder hergestellt und Sie können weiter puzzeln.

Enigma-Puzzle

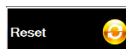


Copyright
Michael Hodel

Funktion der Schalter



Damit starten Sie ein neues Spiel. Die Scheiben werden zufällig ein paar Mal gedreht. Wie oft die Scheiben gedreht werden und ob die Drehungen angezeigt werden, können Sie im Konfig-Dialog einstellen.



Bringt die Spielfläche wieder in den Originalzustand des aktuellen Spiellevels. Ein laufendes Spiel wird abgebrochen.

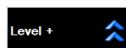


Diese Funktion erlaubt es, den aktuellen Stand eines Spiels zu speichern, damit Sie später weiter spielen können. Sie erhalten einen **SPEICHERN UNTER** Dialog und können einen Dateinamen für den aktuellen Spielstand festlegen. Der Dateityp muss auf **ENIGMA** eingestellt sein.

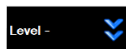
Sie können aber auch nur das Bild als JPEG-Datei speichern. Dazu wählen Sie im **SPEICHERN UNTER** Dialog den entsprechenden Dateityp (**IMAGE**).



Damit lässt sich ein gespeichertes Spiel wieder herstellen. Sie erhalten einen **DATEI ÖFFNEN** Dialog in dem Sie die Datei mit dem gespeicherten Spiel auswählen können.



Damit erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad der Spielfläche. Die Spielfläche wird in die Grundstellung des Levels gebracht.



Damit reduzieren Sie den Schwierigkeitsgrad der Spielfläche. Die Spielfläche wird in die Grundstellung des Levels gebracht.



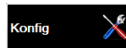
Mit diesem Schalter können Sie die Spielfläche ausdrucken. Es wird nur die eigentliche Spielfläche auf eine A4-Blatt gedruckt. Der Druck erfolgt nach einer Nachfrage auf dem Standarddrucker.



Damit wird ein kleiner Dialog gestartet, der ein paar Informationen zum Programm liefert.



Hier finden Sie die Anleitung zum Programm. Es wird diese Anleitung als PDF-Dokument angezeigt. Das geht natürlich nur, wenn auf dem Rechner ein PDF-Viewer installiert ist.



Ein Klick auf diesen Schalter startet den Konfigurationsdialog. Mehr Informationen dazu finden Sie weiter unten im Abschnitt Konfiguration.



Damit beenden Sie das Programm.

Spielen

Wenn Sie ein Spiel starten (Schalter **Neu**), dann dreht der Computer die beiden Scheiben zufällig nach links oder rechts, so dass die Teilstücke auf den Scheiben an anderen Positionen zu liegen kommen. Durch die abwechselnde Drehung der beiden Scheiben um Vielfache von 60 Grad in wahllosen Richtungen geraten die Steine und Knochen völlig durcheinander.

Wie oft der Computer drehen soll und ob die Drehungen angezeigt werden, kann in der Konfiguration festgelegt werden.

Ziel des Spiels ist es natürlich die Scheiben durch geschicktes Drehen wieder in den Originalzustand zu bringen. Wie man die Scheiben drehen kann wird im folgenden Abschnitt erklärt. Der Rahmen bleibt immer fix und gibt die Zielposition der Farben vor.

Scheiben drehen

Die beiden Scheiben in der Spielfläche lassen sich ganz einfach per Mausklick auf die Schalter OL, UL, OR und UR drehen. Bei einem Touchscreen reicht eine Berührung mit dem Finger. Die Schalter haben folgende Bedeutung:

- die obere Scheibe wird 60 Grad nach links gedreht
- die untere Scheibe wird 60 Grad nach links gedreht
- die obere Scheibe wird 60 Grad nach rechts gedreht
- die untere Scheibe wird 60 Grad nach rechts gedreht

Drehen mit einer Mausbewegung

Die Drehungen sind auch intuitiv per Mausbewegung oder, auf einem Touchscreen, mit einer Fingerbewegung möglich. Dazu muss mit der Maus auf der entsprechenden Scheibe geklickt und dann bei gehaltener Maustaste die Maus in die gewünschte Richtung bewegt werden. Beim Loslassen der Maustaste wird die Drehung ausgeführt. Bei einem Touchscreen macht man dasselbe mit dem Finger. Die Drehbewegung passt sich dem Startpunkt und der Richtung der Mausbewegung an. Probieren Sie es einfach aus.

In der Mitte der Spielfläche, wo sich die Scheiben überschneiden, gehört alles oberhalb der Mittellinie der Spielfläche zur oberen Scheibe und alles darunter zur unteren Scheibe.

Lizenz

Hiermit wird unentgeltlich, jeder Person, die eine Kopie der Software und der zugehörigen Dokumentationen (die "Software") erhält, die Erlaubnis erteilt, uneingeschränkt zu benutzen, inklusive und ohne Ausnahme, dem Recht, sie zu verwenden und zu kopieren, und Personen, die diese Software erhalten, diese Rechte zu geben, unter den folgenden Bedingungen:

Der obige Urheberrechtsvermerk und dieser Erlaubnisvermerk sind in allen Kopien oder Teilkopien der Software beizulegen.

DIE SOFTWARE WIRD OHNE JEDE AUSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE GARANTIE BEREITGESTELLT, EINSCHLIESSLICH DER GARANTIE ZUR BENUTZUNG FÜR DEN VORGESEHENEN ODER EINEM BESTIMMTEN ZWECK SOWIE JEDLICHER RECHTSVERLETZUNG, JEDOCH NICHT DARAUF BESCHRÄNKT. IN KEINEM FALL SIND DIE AUTOREN ODER COPYRIGHTINHABER FÜR JEDLICHEN SCHADEN ODER SONSTIGE ANSPRÜCHE HAFTBAR ZU MACHEN, OB INFOLGE DER ERFÜLLUNG EINES VERTRAGES, EINES DELIKTES ODER ANDERS IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE ODER SONSTIGER VERWENDUNG DER SOFTWARE ENTSTANDEN.