

# 1. Steuerung des Spieles

## 1.1 Windows

- der Zeiger wird mit den Cursortasten bewegt
- die Auswahl erfolgt mit der Leertaste
- Abbruch mit ESC

## 1.2 GP2X

- der Zeiger wird mit dem Stick bewegt
- die Auswahl erfolgt mit der Taste B
- Abbruch mit SELECT

# 2. Hauptmenü



Der braune Pfeil markiert den gerade ausgewählten Menüpunkt

- |                |                           |
|----------------|---------------------------|
| <b>START</b>   | → Starten des Spieles     |
| <b>AUSWAHL</b> | → Auswahl eines „Stapels“ |
| <b>BEENDEN</b> | → Beenden des Programmes  |

Der Pfeil wird mit Hilfe der Steuerungstasten bewegt und der ausgewählte Menüpunkt mit Hilfe der Auswahltaste ausgewählt.

Das Programm kann nur über den Menüpunkt „Beenden“ beendet werden, die Abbruchtaste hat hier keine Funktion.

Beim Starten des Programmes wird der „Kartenstapel“ geladen, welcher im Menüpunkt „Auswahl“ angezeigt wird.

## 2.1 Auswahl des „Kartenstapels



An dieser Stelle kann man einen vorher erstellten „Kartenstapel“ laden. Die Auswahl erfolgt an dieser Stelle mit „←“ oder „→“ (beim GP2X „Stick links“, „Stick rechts“).

Dazu wurde vorher die Datei **MEMORY.INI** gelesen.

z.B.

[Karten]

Anz= 6

1= Zahlen

2= Formen

3= Familie

4= Tiere

5= Fliegen

6= Pflanzen

ANZ =           Anzahl der „Kartenstapel“

1= Zahlen       Unterverzeichnis, in welchem sich die Karten befinden

### 3. Karten



Für die „KartenStapel“ müssen im entsprechenden Verzeichnis ( siehe Punkt 2.1) folgende Dateien vorhanden sein :

Bild1 bis Bild12	→ die einzelnen Karten
Rueckseite	→ die Rückseite der Karten
Zeiger	→ der Zeiger

Die einzelnen Dateien müssen im Windows-Bitmap Format, unkomprimiert, mit 8 oder 24Bit Farbtiefe vorliegen und 44x44 Pixel groß sein.

**ALLE PIXEL DER FARBE** rot:255, grün:0, blau:128 (Hex: FF 00 80) werden als transparent behandelt.

Viel Spaß mit dem Programm wünscht:

Heiko Jonscher

Görlitz, den 06.03.2007