

Korte uitleg van de puzzel.

Bij de start van de puzzel ziet u dit diagram in het midden. Door op OK te klikken wordt de puzzel gestart.



De uitleg van de bovenste balk is als volgt:



Hierna volgt de Nederlandse vertaling van de Engelse uitleg.

Opslaan: Lopende puzzels worden automatisch opgeslagen, zodat u kunt vertrekken en er later naar terug kunt gaan. Om door te gaan met een puzzel die aan de gang is, selecteert u dezelfde puzzel op de Jigsaw Explorer-website en gaat u verder met spelen. Jigsaw Explorer onthoudt de tien meest recent niet voltooide puzzels. Puzzels kunnen alleen worden opgeslagen als de cookies van uw browser zijn ingeschakeld en de puzzel niet wordt afgespeeld in de privacymodus van de browser.

Draaien: het draaien van het puzzelstukje kan worden ingeschakeld door de knop met het ronde pijlpictogram op het kleine middenpaneel dat verschijnt wanneer je voor het eerst een puzzel laadt, te wisselen. Je kunt de rotatie in- of uitschakelen nadat het puzzelspel is begonnen door op de menuknop te klikken en "Deze puzzel wijzigen" te selecteren.

Als rotatie is ingeschakeld, kunnen de puzzelstukjes worden gedraaid met het muiswiel of met de linker- en rechterpijltoetsen. Stukken kunnen op een aanraakscherm worden gedraaid door een stuk te

selecteren met een tik en vervolgens door te gaan met tikken op het geselecteerde stuk om het te roteren.

Capture and Release: De functie Capture and Release is een handige methode om snel en efficiënt meerdere puzzelstukjes tegelijk te verplaatsen. Gebruik de knop "Capture and Release" in de werkbalk om de opnamemodus in en uit te schakelen. Leg stukjes vast door erop te klikken of door erover te vegen terwijl je de muisknop ingedrukt houdt. Laat vastgelegde stukken los door in een open ruimte van het speelgebied te klikken, of door over open ruimte te vegen terwijl je de muisknop ingedrukt houdt.

Alleen randen: de knop Alleen randen (met het pictogram van het gestippelde vak) kan worden gebruikt om de binnenste delen te verbergen terwijl u de randdelen monteert. Nadat de randen allemaal zijn samengevoegd, kan de knop worden gebruikt om losse, onbewogen stukken naar de omtrek van het speelveld te verspreiden. Als er minder dan 10 losse stukjes over zijn om in elkaar te zetten (of als de Shift-toets wordt ingedrukt terwijl je op de knop klikt), dan worden alle losse stukjes naar de omtrek verplaatst door op de knop te klikken (handig om ogenschijnlijk 'ontbrekende' stukjes te vinden die moeilijk te zien zijn) .

Timer: de timer kan worden gepauzeerd door erop te klikken.

Herstart puzzel: Een puzzel die al aan de gang is, kan vanaf het begin opnieuw worden gestart door op de programmamenu-knop (meest linkse knop op de werkbalk) te klikken en "Modify this puzzle" te selecteren in het menu. Selecteer vervolgens het gewenste aantal puzzelstukjes om de puzzel opnieuw te starten.

Mute: Normaal staat geluid aan. Klik op Mute en geluid stopt.

Sneltoetsen:

Toetsbeschrijving

- b Laat kort de bovenklep van de doos zien. Oftewel de foto van de puzzel.
- c Schakel de vastleg- en vrijgavemodus in en uit.
- p Pauzeer de timer.
- r Herschik losse, onbewogen puzzelstukken.
- t Wijzig de themakleur.

Esc Berichten negeren, applaus, vastlegmodus, etc.

Vage stukjes: als de puzzelstukjes een beetje wazig of enigszins onscherp lijken, past uw browser waarschijnlijk te veel schaalvergroting toe op de pagina. Probeer de zoominstelling van de browser te verkleinen voor scherpere puzzelstukjes.

Trage prestaties: als de puzzelstukjes traag bewegen, moet u mogelijk de hardwareversnelling van uw browser inschakelen.

Veel plezier en succes.