



Jumpin Jack

Hilfe-Themen

[Allgemeines](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



Jumpin' Jack

Allgemeines

Das Spiel **Jumpin' Jack** ist ein logisches Actionspiel für eine Person.

Der Spieler steuert dabei einen roten Ball, den **Jumpin' Jack**, der von einer grünen Platte zur nächsten springt. Die Platte, die **Jumpin' Jack** verläßt, löst sich dabei auf. **Jumpin' Jack** kann nach links, rechts, oben oder unten springen, nicht jedoch diagonal. Der Sprung kann dabei zu einer unmittelbar benachbarten Platte führen oder über diese oder eine Leerstelle hinweg zur nächsten Platte. Verfehlt **Jumpin' Jack** eine Platte, so stürzt er ab. Das Spiel ist dann zu Ende.

Ziel des Spiels ist es alle Platten zum verschwinden zu bringen. Ist nur mehr eine Platte vorhanden, gelangt **Jumpin' Jack** durch einen Sprung zur nächsten Stufe. Insgesamt sind über 200 solcher Stufen zu lösen.

In der Statuszeile wird die aktuelle Stufe, der Spielcode, der Punkttestand und der Zeitbonus angezeigt.

[Bedienung](#)




[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



Jumpin Jack

Menüstruktur und Werkzeugleiste

Spiel




- Neu  Ein neues Spiel wird gestartet.
- Laden  Ein gespeichertes Spiel wird geladen.
- Beenden  Das Programm wird beendet.

Bestenliste



Die 10 besten Spieler werden in einer Tabelle samt Punktezahl angezeigt.

Hilfe

- Index  Dieses Hilfefenster wird geöffnet.
- Hilfe verwenden  Die Windowshilfe wird gestartet.
- Info  Information über Programm, Versionsnummer und Programmierer wird angezeigt.

[Allgemeines](#)
[Bedienung](#)

Jumpin' Jack **Bedienung**

Die Bedienung des Spiels erfolgt mit der linken Maustaste oder der Tastatur.

Durch Klicken der linken Maustaste auf die Zielplatte wird **Jumpin' Jack** veranlaßt, zu springen.

Mit den vier Richtungstasten kann **Jumpin' Jack** dazu bewegt werden, auf eine benachbarte Platte zu springen. Wird dabei gleichzeitig die **Alt-Taste** gedrückt, so vollführt **Jumpin' Jack** einen doppelt weiten Sprung zur nächsten Platte.

[Allgemeines](#)
[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)

Der Punktestand wird bei jeder Platte, die Jumpin' Jack zum verschwinden bringt, um eins erhöht. Außerdem wird eine eventuell verbliebene Bonuszeit zum Punktestand addiert, falls die Stufe gelöst wurde.

Die Bonuszeit dient als Vorgabezeit für das Lösen einer Stufe. Sie wird aber ständig verringert. Sollte nach dem Lösen der Stufe noch etwas übrigbleiben, wird sie dem Punktstand gutgeschrieben.

Der Spielcode enthält verschlüsselt die aktuelle Stufe und den Punktstand des Spielers. Sie dient dazu, bestimmte Stufen oder Spielstände zu gegebenem Zeitpunkt nochmals durchzuspielen.

