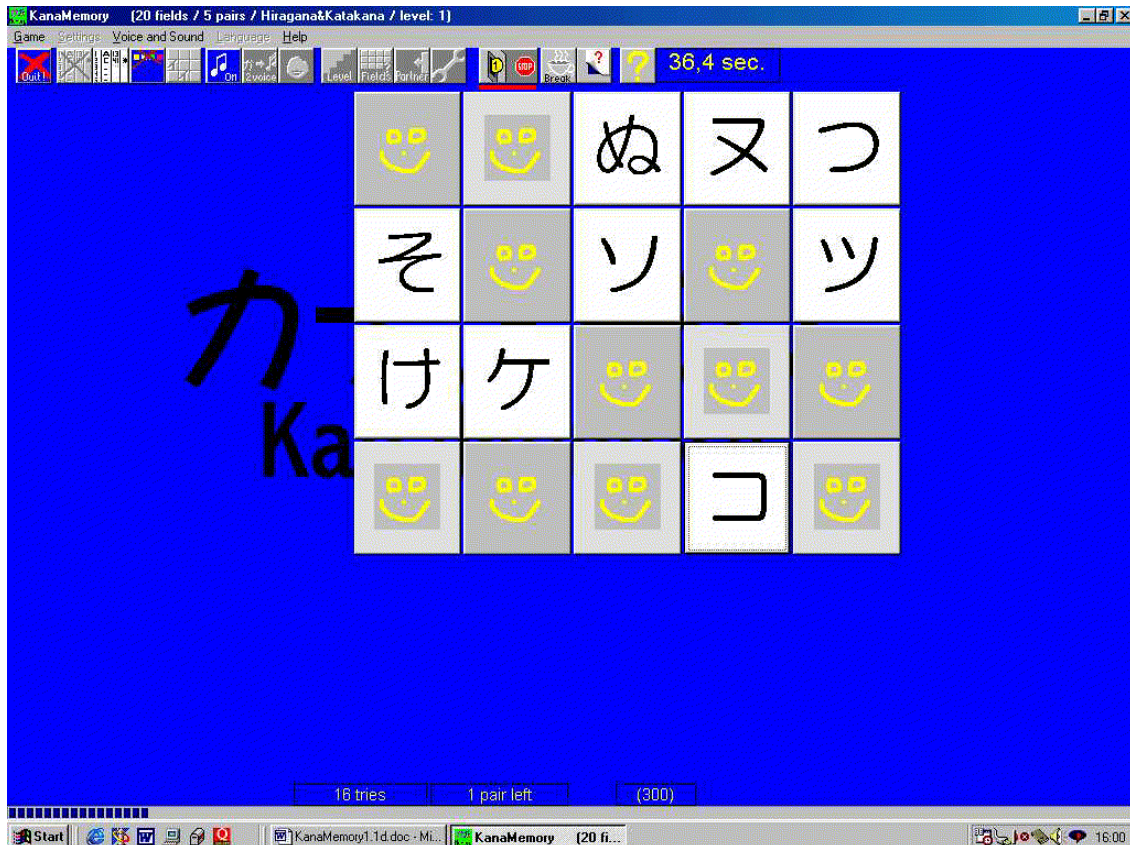


"KanaMemo

jetzt auch mit

KanaTrainer*"

für win95/98/200/XP0



Ansicht des Monitors beim Spiel Hira- gegen Katakana auf 20 Feldern. Spielstufe 1

1. Zweck des Spiels

KanaMemo ist ein *Konzentrationsspiel*, das das Lernen von Hiragana- und Katakana-Zeichen erleichtert. Spielziel ist, größere Sicherheit bei der Identifikation der Silbenzeichen zu schaffen.

2. Spielweise

Unter den maximal 60 Feldern, die auf dem Monitor erscheinen, sind bis zu 30 *Paare* von Hiragana- oder Katakanazeichen, Angaben in Romaji oder die entsprechenden Laute versteckt. Wenn Sie ein Feld anklicken, wird der Inhalt gezeigt. Versuchen Sie nun, ein passendes Gegenstück dazu zu finden.

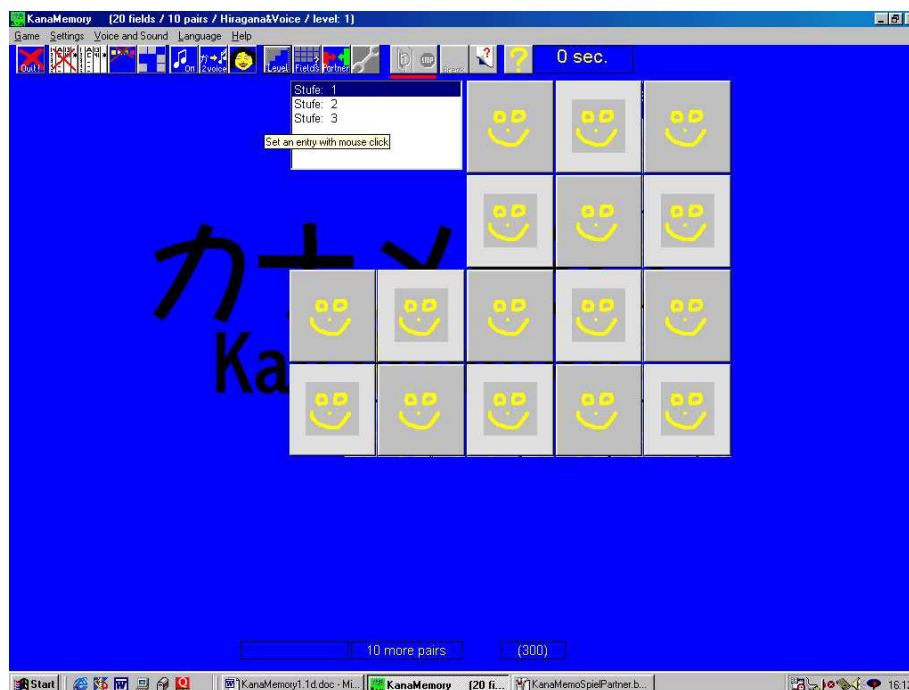
Bei einem Fehlversuch werden das zuerst angeklickte Feld und das zuletzt gezeigte Feld wieder gelöscht. Man muss versuchen, sich die Position der Feldinhalte zu merken. Das fällt umso leichter, je besser man mit den Zeichen und den Lesungen vertraut ist. Sie werden merken, dass Sie die Zeichen immer schneller zu identifizieren lernen. Haben Sie ein Paar gefunden, bleibt es für das weitere Spiel gesperrt. Sie können die gefundenen Paare anzeigen oder verschwinden lassen. Ist die von Ihnen gewählte Paarzahl erreicht, endet die Spielrunde. Die Zeit, die Sie aufgewandt haben, um alle Paare zu finden, wird in einer *Rangliste* gespeichert. Dies bietet Anreiz, die Lösung noch schneller zu finden.

(Während des Spiels läuft am unteren Rand ein *Zeitmesser*. Im ersten Spiel nach dem Start sind 5 Minuten vorgegeben, danach wird jeweils die vorangehende Bestzeit vorgegeben. Danach verschwindet die Anzeige).

3. Wahlmöglichkeiten

3.1. Felder, Paare, Stufen.

Sie können eine *Feldzahl* zwischen 20 und 60 und eine Paarzahl zwischen 5 und 30 wählen. In 3 Stufen stehen alle Kana-Zeichen (Hira- und Katakana) einschließlich daku- und you-on für das Spiel zur Verfügung.



Wahl der Stufe über Icon

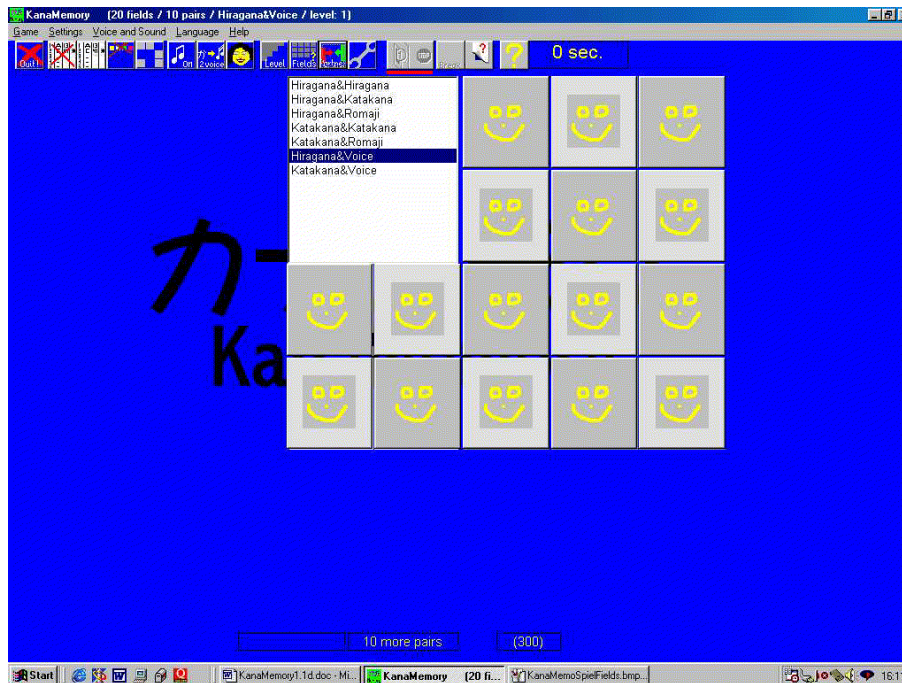


Stoptaste

Änderungen der Spielbedingungen können jederzeit nach Klick auf die Stoptaste ("Münzeinwurf") vorgenommen werden. Die laufende Runde wird dann jedoch verworfen. Das Spiel startet danach mit dem ersten Klick auf ein Feld.

3.2. KanaPartner.

Sie können Kana-Paare suchen oder die Romaji-Entsprechung oder den passenden Laut zu den Kana.



Einstellung der Spielpartner

3.3. Ton und Feldanzeige



Ton aus



Ton an



Ton nur bei Sieg

Ein Ton ist zu hören, wenn Sie ein Paar gefunden haben. Ein Signal ertönt, wenn Sie eine Runde erfolgreich beendet haben. Sie können den Ton ganz abschalten oder nur bei Ende der Runde erklingen lassen. Wenn Sie es geschafft haben, den Rekord in der Rangliste zu verbessern, ertönt Applaus.

Die gelösten Felder können angezeigt bleiben oder gelöscht werden. Für die Einstellungen benutzen Sie das Menu oder die Icons. Die Einstellungen werden bei Spielende gespeichert und stehen damit jederzeit wieder zur Verfügung.

3.4. Stimme

Wenn Sie die Option "Kana&Voice" gewählt haben, wird beim Anklicken der Felder der Laut des jeweiligen Zeichens wiedergegeben. Sie können wählen, ob dabei nur das Voice-Feld oder auch das Kana-Feld gelesen werden soll (Icon für "1 voice" bzw. "2 voice").



Ansage: *nur bei einem Voice-Feld*

bei jedem Feld

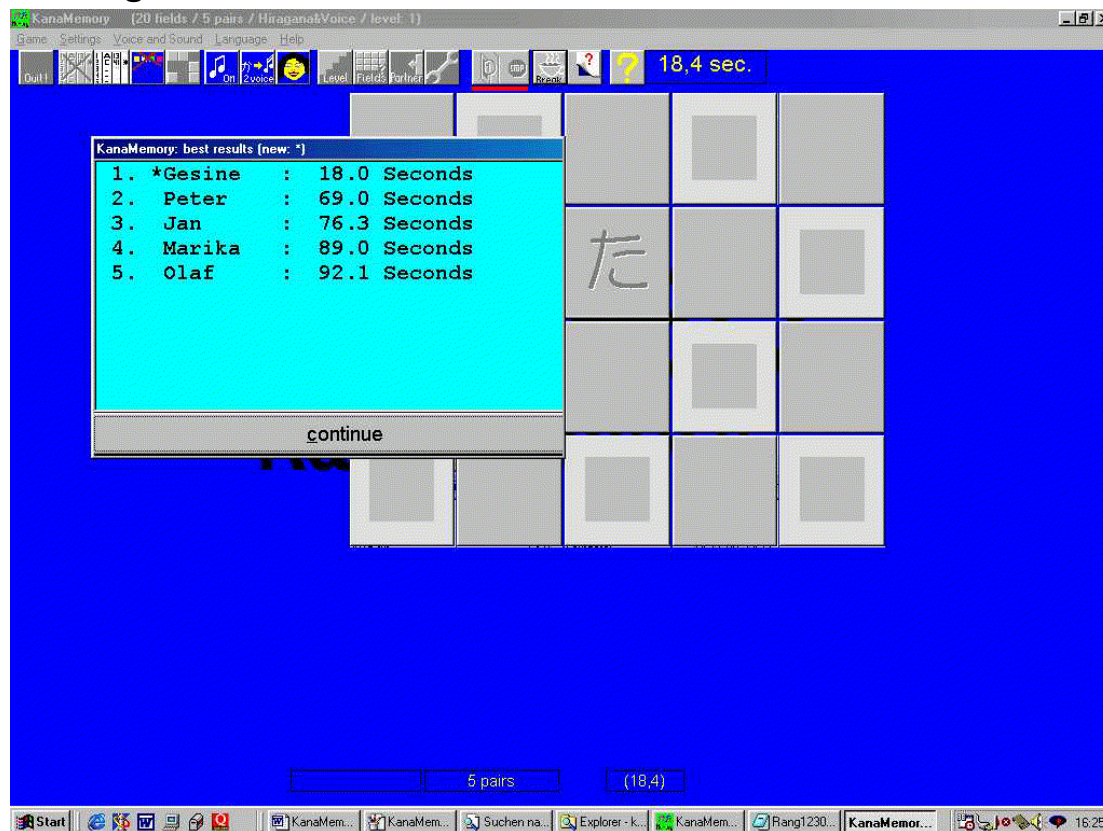
Ferner können Sie die Laute von einer Frauen- oder Männerstimme wiedergeben lassen. (Diese Optionen funktionieren nur, wenn eine Soundkarte installiert ist).

Einschränkung: In der Demo-Version gibt es nur die Frauenstimme, auch wenn die Männerstimme angeklickt ist.

Stimme  *Frau*

 *Mann*

4. Rangliste



1.	*Gesine	: 18.0	Seconds
2.	Peter	: 69.0	Seconds
3.	Jan	: 76.3	Seconds
4.	Marika	: 89.0	Seconds
5.	Olaf	: 92.1	Seconds

Rangliste mit 5 Einträgen. *Gesine ist die schnellste.

Nach Ende einer Runde wird die Zeit mit einer gespeicherten Rangliste verglichen. Sofern die neue Zeit besser ist als die (maximal 10) gespeicherten Werte

oder noch keine 10 Einträge in der Liste enthalten sind, wird die neue Zeit in die Rangliste aufgenommen. Bei einem neuen Rekord ertönt ein Applaus. Mit einem Klick auf das Icon für die Rangliste können Sie jederzeit die Zeiten vorangehender Spiele (bzw. Spieler) einsehen. Die Ranglisten können auch gelöscht werden. Klicken Sie auf das entsprechende Icon.



Rangliste ansehen



Rangliste löschen

Für jede Spielvariante werden gesonderte Ranglisten geführt (Stufe, Feld- und Paarzahl sind entscheidend). Wird eine Variante zum ersten Mal gespielt, wird ein neuer Rangfile angelegt.

5. Spicken

Klicken Sie auf das Icon für "Spicken". Mit der rechten Maustaste können Sie dann "unter" die Partnerfelder schauen und nach dem richtigen Partner für ein Kana suchen. Die Zeit läuft weiter. Wenn Sie spicken, wird Ihre Zeit nicht in die Rangliste aufgenommen. Sobald Sie wieder die linke Maustaste verwenden, wird der Spicker abgeschaltet. Der Spicker zeigt nur *einen* Partner an, den anderen kann man nur hören.

6. MemoryCheck



check on



check off

Damit Sie nicht einfach auf die Tasten klicken, um zufällig übereinstimmende Felder zu finden, schaltet sich in bestimmten Abständen der MemoryCheck ein, der Sie nach dem Inhalt der zuletzt angeklickten Felder fragt. Wenn Sie die Antwort nicht wissen, zeigt sie Ihnen der MemoryCheck an, das ist aber nervend und kostet Zeit. Diese Funktion kann nicht eingesetzt werden, wenn Roumaji im Spiel sind. Sie können auch die Nachfrage-Frequenz verringern oder die Funktion ganz abschalten. Für Anfänger empfiehlt sich eine niedrige Frequenz. Später kann man sie erhöhen.

7. Pause

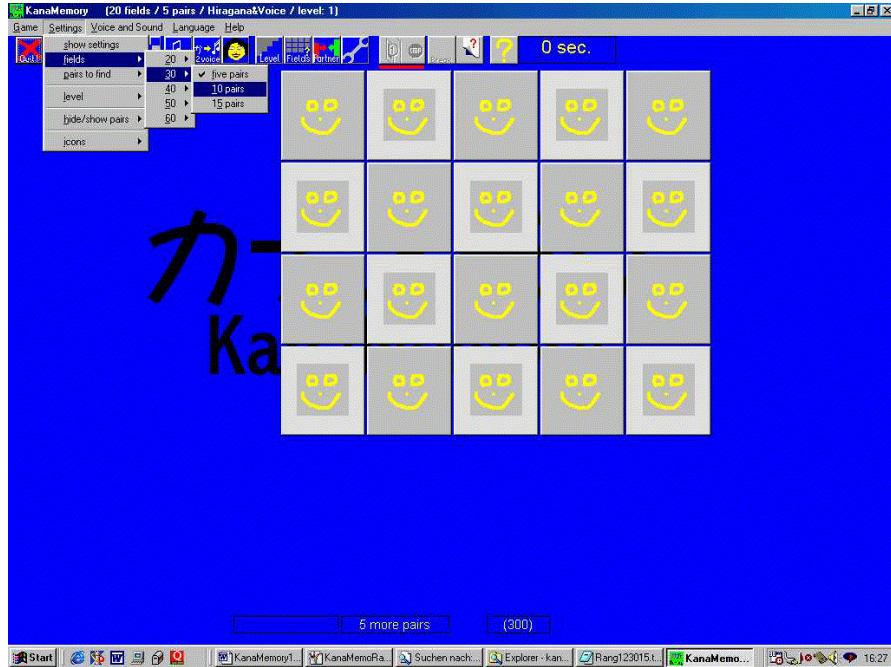
Wenn Sie die Spielrunde unterbrechen müssen, klicken Sie auf die Pausetaste. Die Zeitmessung stoppt, bis die Taste erneut gedrückt wird.



Pause beenden



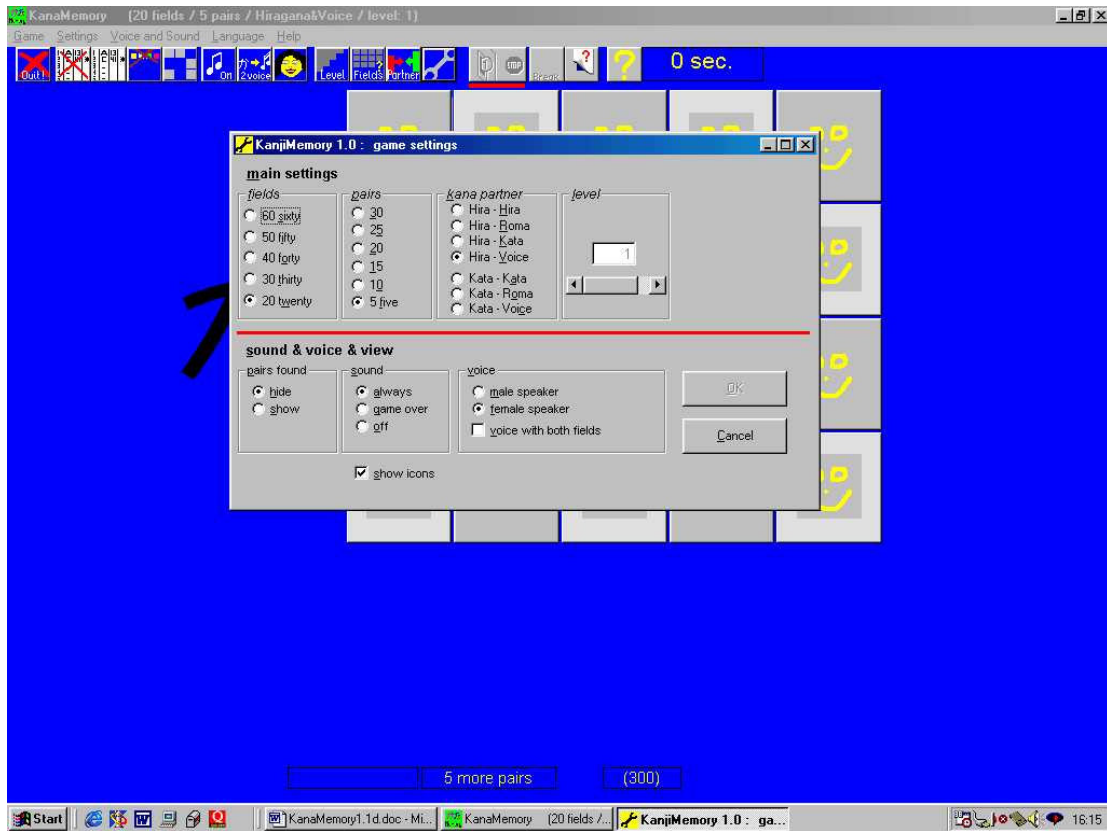
Pause



Einstellungen über die Menüleiste ändern

8. Einstellungen

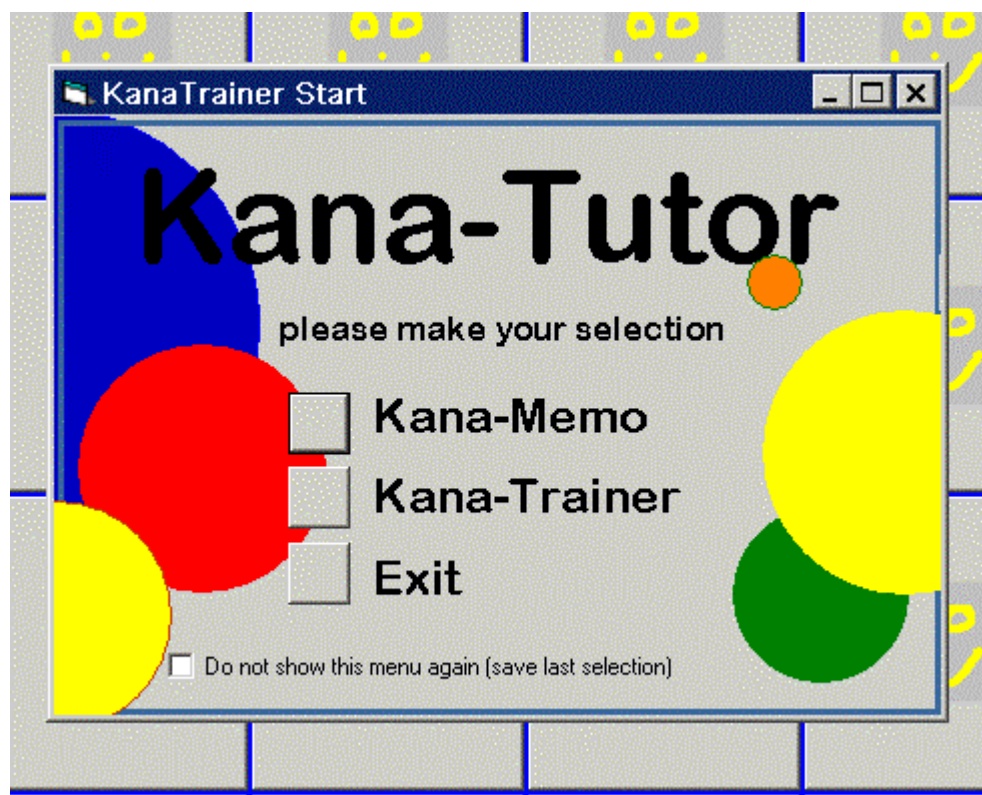
Alle Einstellungen können über Icons, über das Menu oder auf einer Einstellseite vorgenommen werden.



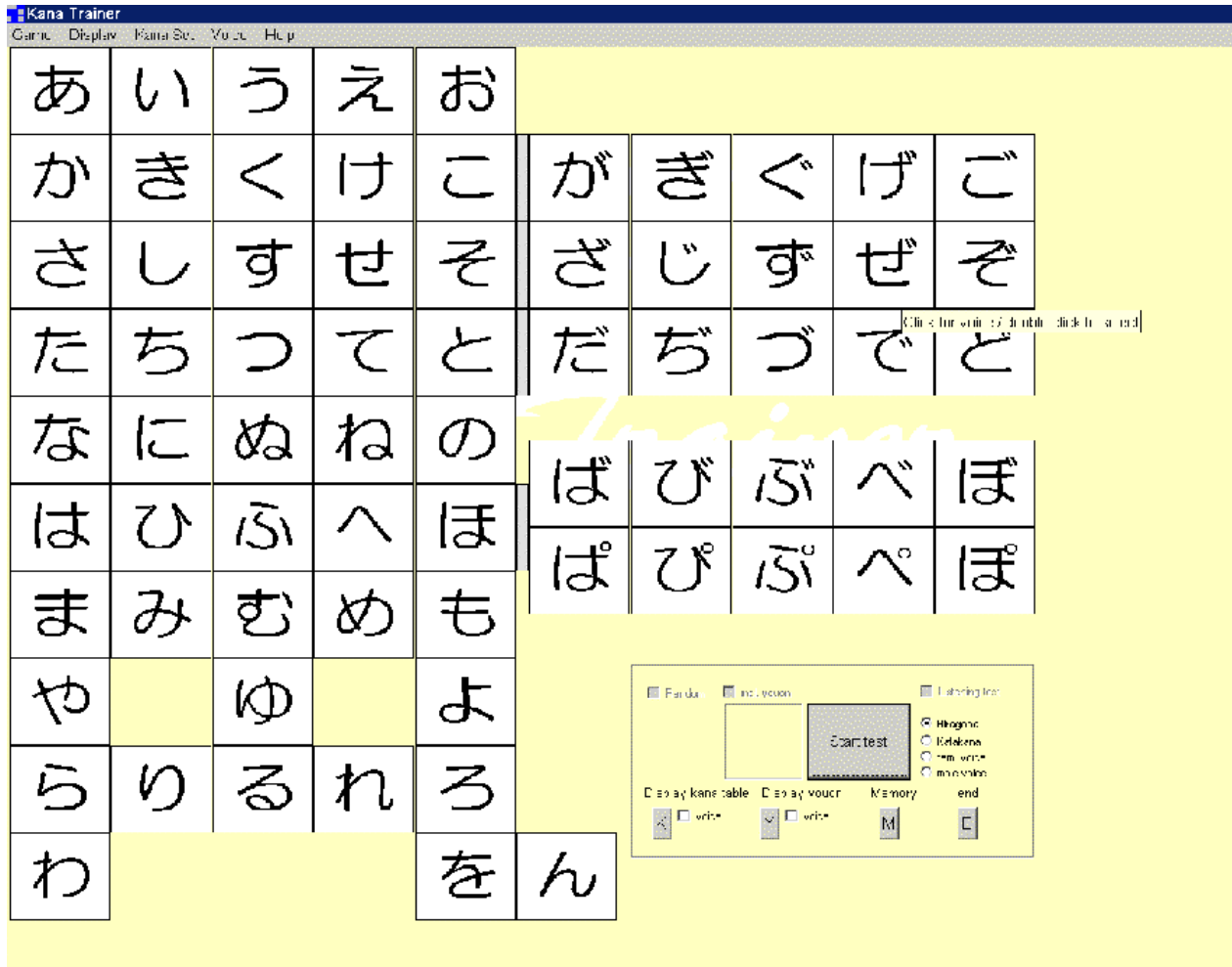
Einstellungen über das Setup-Menü ändern

9. KanaTutor

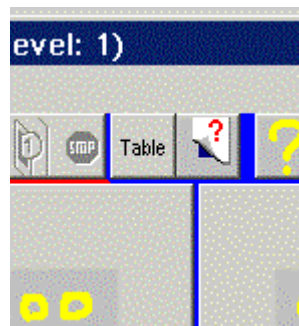
Bei Spielbeginn können Sie auswählen, ob Sie zunächst einige grundlegende Kana-Übungen (Erkennen der Bilder und der Aussprache) machen wollen



Dazu wird Ihnen eine Tabelle der Kana angezeigt und dann Identifizierungstests angeboten.



Aus dem Tutor können Sie jederzeit mit der Memo-Taste zu KanaMemo wechseln. Aus KanaMemo können Sie ebenfalls zum KanjiTutor wechseln, indem Sie das Spiel stoppen und dann den „table“-Icon anklicken.



10. Vertrieb:

"Fachverband Japanisch als Fremdsprache e.V.", Düsseldorf/Bonn (Gemeinnütziger Verein laut Besch. des FA Düsseldorf) (per Adresse: Seminar für Orientalische Sprachen, Nassestr. 2, 53113 Bonn). Fragen, Hinweise, Informationen: <mailto:info@kanji.de>.

11. Installation

Das Programm ist für die Betriebssysteme MS Windows 95/98/2000/XP (deutsch) getestet, eine Garantie für die Lauffähigkeit wird jedoch nicht übernommen.

Starten Sie "KanaMemo.exe" aus Ihrem Download-Verzeichnis oder von der Installations-CD (siehe auch die Hinweise in der TextDatei *install20.txt*. Nach Abschluss der Installation starten Sie das Programm über Ihr Programm-Menü. Beim ersten Start nach der Installation werden die Hilfsdateien mit Sound- und Image-Dateien in das Programm-Verzeichnis kopiert.

Das Programm legt nach dem ersten Spiel eine Datei kanamemo.ini in Ihrem Windows-Verzeichnis an, in die die Benutzer-Einstellungen eingetragen werden. Bitte verändern Sie die Datei nicht eigenmächtig, da Sie sonst evtl. ein Neuinstallation vornehmen müssen.

Es wird empfohlen, die vorgegebenen Installationspfade zu übernehmen, um eine reibungslose Installation zu gewährleisten.

12. Deinstallation

Löschen Sie die vier Unter-Verzeichnisse (wav, pic, data, ico) des KanaMemo-Verzeichnisses. Wählen Sie dann "Einstellungen" und dann "Systemsteuerung" aus dem START-Menü. Klicken Sie auf "Software" und wählen Sie "KanaMemo", um es zu entfernen. Einige Dateien können evtl. nicht automatisch entfernt werden, löschen sie den "KanaMemo"-Ordner daher anschließend manuell.

13. Urheberrecht und Haftung

Copyright: Fachverband Japanisch als Fremdsprache e.V., Düsseldorf/Bonn 1999-2005. Das Programm (oder Teile davon) darf nicht zu Vervielfältigungszwecken kopiert und nicht verändert werden. Der Eigner/Käufer/Benutzer bzw. die Eignerin/ Käuferin/Benutzerin erkennt diese Bedingungen mit dem Erwerb oder mit dem Einsatz des Programms an. Das Urheberrecht gilt auch für leihweise oder zu Test- und Vorführungszwecken überlassene Programme.

Das Programm wurde ausreichend auf mögliche Fehler getestet. Trotzdem ist nicht völlig auszuschließen, dass unter unbekanntenen Voraussetzungen Fehler auftreten, die zu Datenverlust oder Hardwaredefekten führen. Für eventuelle Schäden, die im Zusammenhang mit der Nutzung des Programms auftreten, wird keine Haftung übernommen.

Bonn, im Januar 2005

Die neueste Version dieser Datei finden Sie auch unter <http://www.kanji.de/>