



Hier wird das Spiel "Super JokerMemo" erklärt. Nicht nur mit Text, sondern auch in Bildern.

Viel Erfolg.

Auf der Downloadseite gibt es noch die Version 25.3. Doch dieses Bild ist von Version 26 (Beta), das dort auch heruntergeladen werden kann. Trotzdem, die Anweisungen/Hilfen hier, Version 25.3, sind vergleichbar.



Die Kopfzeile vor dem Spiel und wenn man auf die Umschalttaste klickt, das Auge



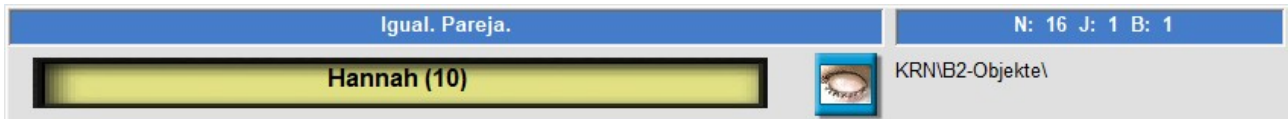
Die Kopfzeile (hier in Spanisch) vor dem Spiel und während des Spiels wenn man die Schaltflächen zuschaltet. Das geschieht mit der Augen-Schaltfläche.

Die rot markierten 3 Tasten betreffen das Spiel. Die blau markierten 3 Tasten das Auswählen von Bildern, bzw. Themen. Die gelb markierten 3 Tasten betreffen Informationen und Hilfen. Die grün markierten 3 Tasten Optionen und Funktionen.

Die beiden blauen Textfelder zeigen Informationen an - je nachdem was gerade gebraucht wird. Ob vor, oder während des Spiels unterscheidet sich.

Das Mädchen, das die Tür öffnet, bedeutet aufseiten des Programms das Verlassen einer Funktion/Seite und mit dem gelben Pfeil bedeutet es das Programm selbst zu verlassen. Die Hand ist der Mauscursor mit der man die Schaltflächen bedient, oder Karten auswählt – während des Spiels.

Die Kopfzeile während des Spiels



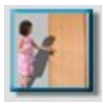
Die Kopfzeile (hier in Spanisch) zeigt oben Informationen für das laufende Spiel. Darunter den Namen des Spielers der nun dran ist, sowie seine momentane Punktezahl.

Das geschlossene Auge zeigt, dass die Buttons (Schaltflächen) ausgeschaltet sind. Durch Klick auf diese Schaltfläche werden (auch während des Spiels) die Schaltflächen wieder zugeschaltet.

Oben rechts werden die Karten gezeigt, die sich noch im Spiel befinden. Hier sind es noch 16 Karten, 1 Joker und eine Bonuskarte.

Warum schalten sich die Schaltflächen aus? Weil man während des Spiels nicht aus Versehen auf eine klicken möchte und weil man am Anfang knapp an leerem (grauem) Raum ist. Man muss nämlich zum Weiterschalten auf die "Tischplatte" klicken – also auf den Hintergrund.

Allgemeine Schaltflächen



Eine häufig erscheinende Schaltfläche um eine Funktion oder Seite zu verlassen.



Die gleiche Schaltfläche, aber mit gelbem Pfeil. Das bedeutet, dass man das Programm selbst verlassen möchte.



Eventuell zusätzliche Informationen.



Die rot unterstrichenen Schaltflächen



Diese Taste hat die Funktion ein neues Spiel zu beginnen. Das kann man auch während eines laufenden Spiels. Es kann ja sein, dass man unterbrechen muss und danach lieber noch mal anfangen möchte, oder einer der Mitspieler wegmuss und so die anderen neu anfangen möchten.



Die Menge der Karten im Spiel kann mit dieser Taste (Schaltfläche) bestimmt werden. Es kann mit gerade mal 10 Karten (für ganz kleine Kinder) angefangen werden bis hin zu über 100 Karten. Joker- und Bonuskarten je Runde können auch variieren. So kann man es spannend und vielseitig gestalten. Bei alten (kleinen) Monitoren keine zu große Anzahl wählen.



Das Bild (des Programmierens mit 12 Jahren) verweist auf die Namenslisten der Mitspieler. Es können 6 unterschiedliche Listen geführt werden und sehr viele können in einer Runde mitspielen. Die Listen können abgespeichert werden. So hat man sie immer zur Hand.

Wichtige Schaltflächen auf der Seite für die Mitspieler



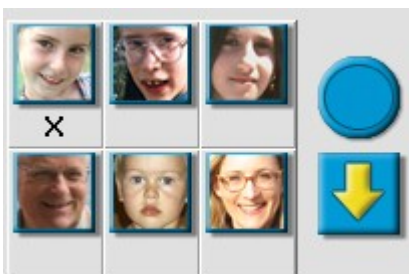
Diese Taste alphabetisiert die Namensliste. Um sie zu speichern, muss man aber auf die gelbe Pfeiltaste klicken, damit die geänderten Eintragungen für diese Liste schon mal geschrieben / gespeichert werden.



Diese Taste alphabetisiert die Namensliste, aber sortiert die aktiven Spieler nach vorne. Um sie zu speichern, muss man aber auf die gelbe Pfeiltaste klicken, damit die geänderten Eintragungen für diese Liste schon mal geschrieben / gespeichert werden.



Der Stift hat zwei Funktionen. Unten beim weißen Feld löscht er es, damit man einen neuen Namen schreiben kann. Oben bei den eingetragenen Namen fügt ein Klick auf den Stift, den unten geschriebenen Namen an die Stelle wo der Bleistift sich befindet. Ist das Feld unten (weiße Feld) leer, dann kann man mit einem Klick auf den Bleistift oben das jeweilige Feld löschen.





Ein neues Spiel beginnen

Natürlich kann man ein laufendes Spiel abbrechen, um ein neues zu beginnen. Zum Beispiel, wenn ein Mitspieler vorzeitig gehen muss. Doch das Programm fragt (hier in Englisch) ob man das wirklich möchte, damit man nicht aus Versehen das Spiel abbricht.

Unter Einstellungen/Sprachen kann man das Programm so einstellen, dass es beim nächsten Start die wichtigsten Seiten automatisch zeigt. Es fragt dann nach dem *Thema der Karten*, die *Mitspieler* und die *Kartenmenge*, ohne das man für jede dieser Seiten wieder auf den Umschalter (das Auge) klicken muss.



Ja oder nein, die Frage, ob man das Spiel verlassen möchte.
Oder, ob man das Programm verlassen möchte.
So passiert das nicht irrtümlich.

Die Kartenmenge bestimmen (Anzahl der Karten im Spiel)

Choose the Amount of Cards in a Game

Cards: 15 Joker: 1 Bonus: 2
Cards: 12 Pairs: 6

Accept choice

10:0:0	40:2:4	60:4:0	77:2:3	98:0:0
14:0:0	44:0:0	60:1:3	77:2:5	98:2:0
15:1:0	44:2:0	60:3:5	77:1:10	98:3:1
15:1:2	45:1:0	66:0:0	84:0:0	98:1:3
15:0:1	45:1:2	66:2:0	84:2:0	98:3:5
18:0:0	45:2:3	66:3:1	84:3:1	98:3:7
18:1:1	50:0:0	66:1:1	84:2:2	98:5:11
20:2:0	50:2:0	66:2:2	84:2:4	105:2:3
32:0:0	50:3:1	66:3:3	84:2:10	105:10:11
32:2:0	50:4:2	66:2:4	90:0:0	105:8:9
32:1:1	50:1:1	76:0:0	91:1:0	105:5:6
40:0:0	50:2:2	77:1:0	91:4:1	105:4:5
40:2:0	60:0:0	77:3:0	91:2:3	105:3:4
40:1:3	60:2:0	77:1:2	91:3:8	105:1:0

Mind: Start with smaller numbers to check what your monitor can cope with.

Hier in Englisch sieht man die Seite für die Anzahl der Karten im Spiel. Das Spiel kann man auf mehrere Sprachen umschalten.

Choose the Amount of Cards in a Game

Cards: 15
Joker: 1
Bonus: 2

Cards: 12 Pairs: 6

10:0:0	40:2:4	60:4:0
14:0:0	44:0:0	60:1:0
15:1:0	44:2:0	60:3:0
15:1:2	45:1:0	66:0:0
15:0:1	45:1:2	66:2:0
18:0:0	45:2:3	66:3:0
18:1:1	50:0:0	66:1:0

Nun ein Ausschnitt in Originalgröße.

Man sieht: 15 Karten werden gewählt und dabei 1 Joker und 2 Bonuskarten. Das sind 12 Karten. 1 Joker, 2 Bonuskarten. Die 12 Karten sind im Grunde 6 Bilder, denn jede muss ja 2x vorhanden sein. Also muss man 6 Paare finden und kann auf 2 Bonuskarten hoffen, aber erwischt unter Umständen den Joker.

Im Spiel sind die Angaben auch in Deutsch. Karten statt Cards, Paare statt Pairs.



Die maximal 18 Mitspiellernamen die in eine Liste eingetragen werden können.

The interface is titled "Choose or Add Players" and has two sorting options: "Alphabetical ABC" and "Active Players first ABC".

Player's Name	Player's Name	Player's Name
Hannah	Helmut	
Nicole	Jennifer	
Carl	Jessica	
Cynthia	Peter	
Elisabeth		
Hans		

Below the table, there is a "Delete box content" button and a "New Name" input field with a "Type in New Player" label. To the right are "OK" (thumbs up) and "Help" (question mark) buttons, with the text "Finished. Save list." below them.

On the left, under "Different Lists of Names", there are six avatars in a 2x3 grid. A blue circle with a yellow arrow points to the bottom-right avatar. A hand icon points to the "New Name" input field.

Click the question mark to get some help. White box: Type name. Pencil (left of boxes): Insert name. Green boxes: Names listed. Lighted: Names activated to play. Kid-Pics: Possible name lists. OK: save and exit. Arrow button: Save only.

Man schreibt neue Mitspieler in das weiße Feld, das man mit dem Stift (der daneben ist) auch löschen kann. Dann nutzt man die Bleistifte oben, um den geschriebenen Namen in eines der Felder oben einzutragen.

Die Gesichter stehen für die 6 Listen. Klickt man auf ein Gesicht, erscheint eine andere Liste. Der blaue Punkt ist eine Lampe die rot oder gelb leuchtet. Man muss dann auf den gelben Pfeil klicken, damit die Änderungen der Liste gespeichert werden.

Mit der **ABC** Taste alphabetisiert man die Namen, aber mit der **ABC**-Taste sortiert man die aktiven Spieler, im gelb leuchtenden Feld, nach vorne. Man markiert die Spieler die sich beteiligen durch klick auf das dunkle (grünliche) Namensschild und es leuchtet auf – es ist aktiv.

Mit der Daumen-Taste kann man die momentane Auswahl für das Spiel übernehmen.

Die blau unterstrichenen Schaltflächen



Mit dieser Taste (Schaltfläche) kann man eine Seite aufrufen, wo man aus vielen Gruppen ein Thema wählen kann, um sie als Spielkarten zu nutzen. Details bitte unter Spielkarten schauen.

Diese Schaltfläche öffnet eventuell heruntergeladene zusätzliche (neue) Bilder. Im Programm selbst ist eine Beispielgruppe enthalten so, dass man im Grunde eine mehr hat.

Diese Taste (Schaltfläche) dient dem einlesen eigener Bilder. Wie man sie von seinen Bildern erstellt und wo sie hinterlegt werden müssen, wird später erläutert.

Was könnten das für "eigene Bilder" sein? Nun, ich wurde oft in den 90ern (als ich das Programm schuf) gefragt, ob ich das nicht ermöglichen könnte. Seit 2017 (wo ich das Programm neu überarbeitet habe) gibt es diese Möglichkeit. Menschen möchten gerne Bilder für das Memospiel von sich, ihrer Familie, den Kindern, Haustieren und Urlauben machen. Das ist dann echt ein Spaß. Ich habe lange daran gearbeitet das zu ermöglichen.

Die volle Auswahl aller Spielkarten (56 Gruppen) in Version 25



Führt man mit der Hand (Cursor, Mauszeiger) über die kleinen Bilder (die Auswahl) links, dann kann man im oberen weißen Textfeld Informationen zu dem Thema bekommen und sieht die Gesamtzahl der Bilder in dieser Gruppe.

Unten ist eine Auswahl der Bilder aus dieser Gruppe zu sehen. Darunter sind die Bonuskarte und die im Spiel enthaltenen Jokerkarten zu sehen.

Die beiden weißen Felder darunter zeigen den Titel der Gruppe und wiederholen den Text vom Feld oben. Allerdings bleibt diese Auswahl und das erste Bild der Gruppe stehen. Dieses durch Klick gewählte Gruppe wird beim Klick auf die Daumentaste (oben rechts) für das Spiel genommen.

Mit den Pfeiltasten kann man in Einzelnen, oder in fünf Schritten durch die Bilder blättern um sich mehr ansehen zu können.



Später Bilder von der Webseite herunterladen und starten



Es ist vorgesehen, dass man später eventuell noch Bilderdateien herunterladen kann (von dieser Seite) und sie mit dieser Schaltfläche vom Rechner einlesen kann.

Dazu müssen diese sich an einer bestimmten Stelle auf dem Rechner befinden. Im Verzeichnis des Programms (bei mir hier Laufwerk B:), das JokerMemo25-Verzeichnis. Dort das Verzeichnis DLO (für Download-Dateien), wo man die Bilder (als Verzeichnis) abgelegt haben muss. Ein Verzeichnis wird mit dem Programm schon mal installiert, damit diese Funktion nicht einfach so leer ist.

Im Verzeichnis JokerMemo25 muss die Datei der Gruppe sein. Und das Verzeichnis mit den Bildern. Das Programm kann nur diese Dateien lesen. Hier 00-Standard2.jmd (JokerMemo-Datei). Sie enthält die Information für die Bilder im Verzeichnis 00-Standard2, Anzahl, Jokerzahl usw.

Sind die Dateien in den richtigen Verzeichnissen, dann können sie so einfach eingelesen werden. Mit der Daumen-hoch-Taste nimmt man die Auswahl an.

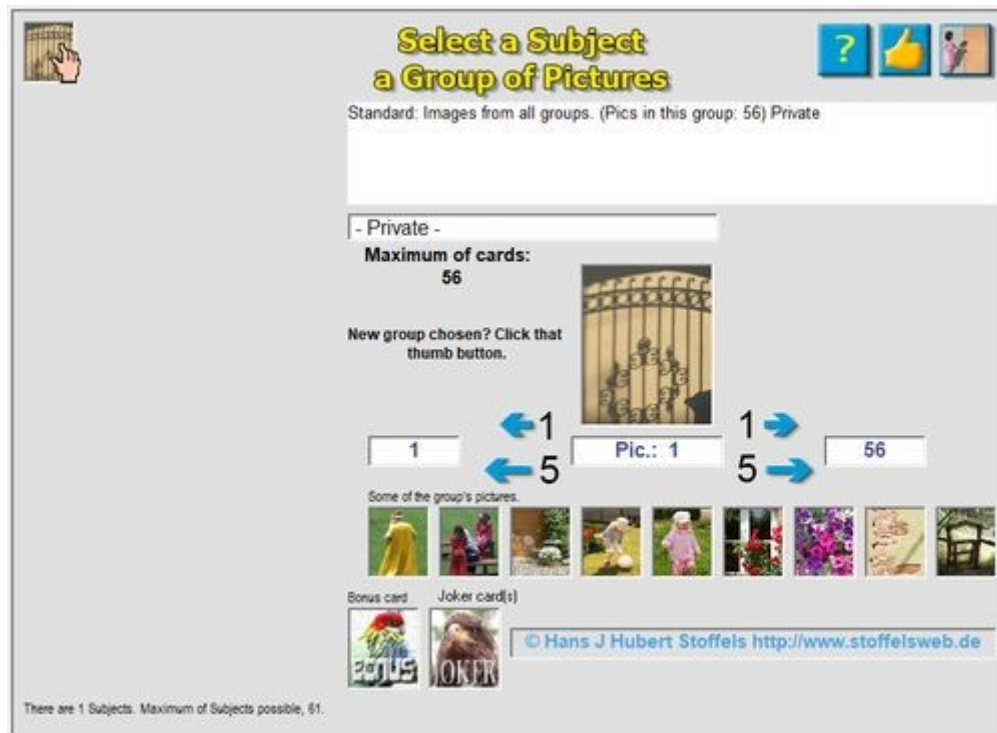
Diese 00-Standard2-Datei ist als Beispiel schon enthalten.

Anmerkung:

Den Direktlink „jokermemo.stoffelsweb.de“ gibt es so nicht mehr. Man kann nur noch über die Hauptseite zum Spiel kommen: <http://stoffelsweb.de/jokermemo> – also in einem „Unterverzeichnis“ der Seite.

Aufgrund hoher Kosten musste ich den Provider wechseln. Beim Neuen gibt es dieses automatische Erkennen der vorgeetzten Verzeichnisse nur als NEUE Verzeichnisse, was zur Doppelbelegung führen würde.

Diese Taste öffnet ein Fenster / Seite, um eigene Bilder einzulesen



Es handelt sich um das gleiche Fenster (Seite) wie bei "Spielkarten", aber es lädt nur aus dem Verzeichnis für eigene Bilder, eigene Themen.

Für weitere Informationen wie diese Seite funktioniert zuerst "Spielkarten" anschauen.

Eigene Dateien nutzen ist nicht einfach. Man braucht ein Bildbearbeitungsprogramm um seine Fotos zu bearbeiten und im Format 105x129 Pixel zu speichern.

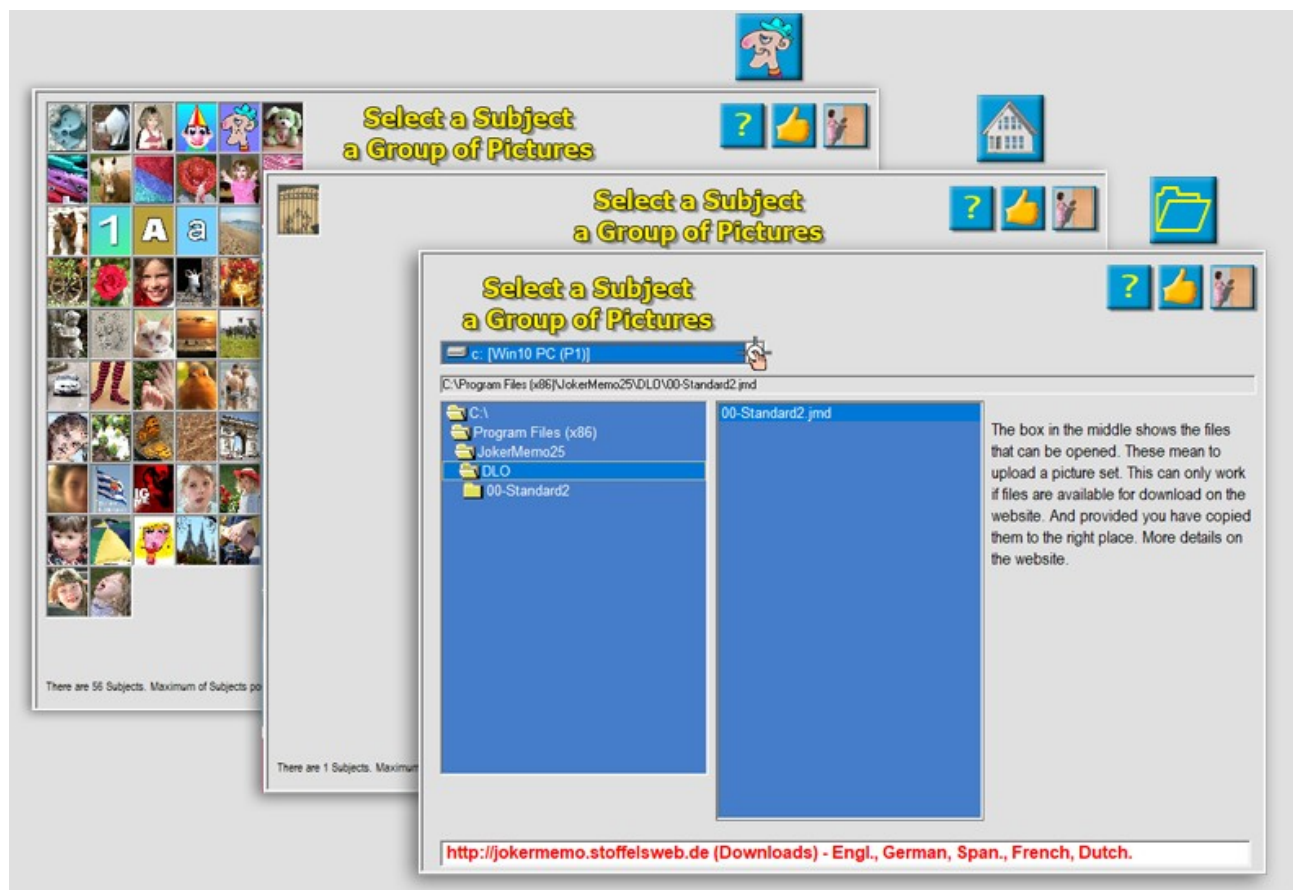
Die eigenen Bilder brauchen ein Verzeichnis und müssen in einem bestimmten Verzeichnis abgelegt werden. Nur so können sie eingelesen werden.

Mit der Installation wird auch in dieses Verzeichnis eine Standardgruppe installiert, sodass diese Funktion nicht ohne Nutzen ist. Vorgesehen sind die Namen P1-Privat, P2-Privat usw., aber es können auch andere klare Namen gewählt werden wie Die Kinder, Urlaube, Garten usw., je nach Bedarf und Thema.

Der Unterschied zwischen den drei Möglichkeiten.

- Mit dem Button (Cartoon) öffnet man die mitgelieferten Bildgruppen.
- Mit dem anderen Button (Haus) öffnet man eigene Bildgruppen, die in ein bestimmtes Verzeichnis platziert werden müssen.
- Mit dem Button, der ein Verzeichnissymbol zeigt, öffnet man eine Datei (von einem Download) die auch auf einem USB-Stick sein kann.
- Die Funktion mit dem Haus-Button ist nur für Bastler. Die mit dem Cartoon für Jedermann. Die mit dem Verzeichnissymbol für jemanden, der später noch neue Bilddateien herunterladen möchte.
- Für denjenigen der das einfacher findet, der kann auch hier eigenen Bilder platzieren. Dazu braucht es eine Steuerdatei. Dazu an anderer Stelle mehr.

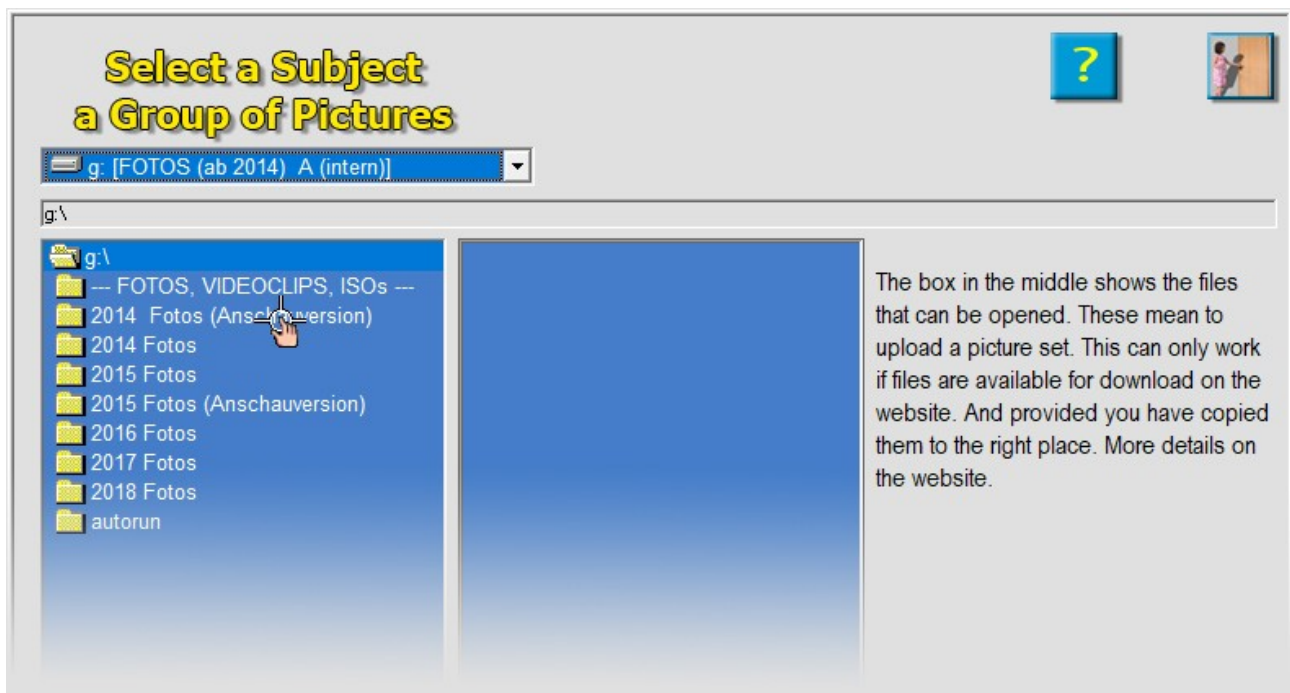
Das Bild oben zeigt die 3 Möglichkeiten. Das unten wie man (seit Version 25.3) auch auf anderen Datenträgern Bilddateien öffnen kann.



Spiel funktioniert nicht: Bilder scheinen nicht zu erscheinen. Karten sind leer, oder es sind nur Rückseiten zu sehen.

Das passiert, wenn die Datei mit den Bilddaten nicht richtig geschrieben wurde, falsch geändert wurde, oder man sie gelöscht, oder falsch benannt hat. Dann kann das passieren. Auch müssen die Verzeichnisnamen eingetragen sein. Sind diese falsch oder nicht vorhanden, oder die Reihenfolge stimmt nicht, dann werden die Bilder nicht gefunden. Das Programm funktioniert nicht.

Erklärungen zu den Steuerungsdateien findet man an anderer Stelle. Auch kann man das Programm *FindHD* herunterladen und starten. Es erklärt einiges und zeigt, wo eigene Dateien hingelegt werden müssen. (Dieses Programm wird nicht mehr bereitgestellt)



Die gelb unterstrichenen Schaltflächen



Taste zum nachträglichen hervorholen der Punkteliste. Nicht mehr möglich, wenn ein neues Spiel bereits gestartet wurde. Dann werden Punkte auf 0 gesetzt.



Auf vielen Fenstern/Seiten befindet sich diese Taste, um Hilfen für diese Seite zu bekommen. Ansonsten kann man vom Programm aus dieser Webseite aufrufen.



Aufrufen dieser und anderer Seiten meiner Software und Kunst.

Schaltflächen auf den Seiten



Ohne Änderung verlassen.



Einstellungen / Veränderungen wählen.



Hilfe



Punkteliste



Die Punkteliste erscheint automatisch am Ende des Spiels. Mit der Taste oben kann man sie zurückrufen, wenn man sie zu schnell weggeklickt hat. Das geht aber nicht mehr, wenn man von hier aus die Taste (Joker) für ein neues Spiel anklickt.

Rechts sieht man die Punkte die man für Gleiche und Bonuskarte bekommt und den Abzug bei einem Joker. Ungleiche Karten bringen keine Punkte, aber der nächste Spieler ist dann dran.

Die eigenen Bilder brauchen ein Verzeichnis und müssen in einem bestimmten Verzeichnis abgelegt werden. Nur so können sie eingelesen werden.

Bitte nicht zu schnell weiterklicken, denn ansonsten sieht man die Punkte nicht und im Spiel ist ein zu schneller Klick unter Umständen schon, der der dem nächsten gehören würde. Da auf den angegebenen Namen achten.



Hilfeseiten



Es gibt viele Seiten im Programm worin die Spielweise erklärt wird und die Funktion der Tasten. Das Fenster (Seite) oben ist das, was am Anfang aufgerufen werden kann um die vielen Tasten (Schaltflächen) der Hauptseite zu erklären.

Auch dieses Bild ist, da das Spiel international ist, hier als englisches Bild zu sehen. Im Spiel sind diese Erläuterungen in Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch oder Niederländisch schaltbar. Dazu dient die Taste unten links, die man im Start- und im Hauptfenster findet, worin die Sprache und auch andere Einstellungen gewählt werden können.

Seite die auf verschiedene Webseiten führt



Der Globus als Schaltfläche ruft ein Fenster (eine Seite des Programms) auf die einige meiner Webseiten zeigt. Auch die dieses Spiels. So kann man aus dem Programm heraus die Seite aufrufen, um sie einem Freund zu zeigen oder zu schauen, ob es zusätzliche Bilder, oder eine neue Version gibt.

Auch hier habe ich einen englischsprachigen Screenshot (Bildschirmfoto) gewählt um nicht in jeder Sprache alle Bilder neu einfügen zu müssen.

Meine Software ist kostenlos. Es können bei Wunsch als Dank Spenden, kleine Beträge, gesendet werden.

Anmerkung:

Wegen Providerwechsel können die Seiten nur noch über normalem Link (nicht als Subdomain mit vorgesetztem Thema) gestartet werden. Sollte sich im Programm eine Direktlink (1x1.stoffelsweb.de) befinden, dann braucht man nur den Verzeichnisverweis wählen: <http://stoffelsweb.de/1x1>

Die grün unterstrichenen Schaltflächen



Die Optionen: Hier kann man einiges einstellen und auch den Ton abschalten. Vor allem wird diese Taste für die Sprachenwahl genutzt.



Eine Option die das Programm schöner und vielseitiger macht. Man kann hier den Rücken einstellen, bzw. ändern. Es gibt viele verschiedene Ansichten für den Rücken der Karten. Schlichtes, buntes, grafisches. Auf meinen Beispielbildern hier sieht man schon mal dass sich da was ändern kann.



Umschalttaste: Diese Taste schaltet nur die während des Spiels abgeschalteten Schaltflächen wieder ein - wenn man sie dann braucht.

Wählen einer Sprache / Einige Optionen (Einstellmöglichkeiten)



Die Taste zum Aufruf des Optionenfensters. Der Seite für Sprache und Einstellungen.

Man kann hier mit der Maus-Taste, den verschiedenen Cursortasten (Mausikons) des Spiels anschauen und verstehen lernen.

Die große Taste unten stellt die Funktion ein oder aus, wonach die Seiten für Bilder, Mitspieler und Kartenmenge automatisch beim Start aufgerufen werden - nacheinander.



Ton ein- und ausschalten.

Hier lässt sich auch der Ton abschalten, oder einschalten.

Man kann auf der ersten Startseite, aber auch hier die Regeln des Spiels als Textdatei aufrufen.



Die Mauscursors zeigen und erklären lassen.



Auswahl der Rückseite / Bild für die Kartenrückseite wählen



Die Wahl der Rückseite. Hier ist das Programm auf Spanisch eingestellt. Das Bild in der Mitte ist die Karte zur Wahl. Das Bilder rechts zeigt die alte Karte. Bei Klick auf die Verlassen-Taste (oben rechts) bleibt die alte Ansicht.

Man kann (gleich wie bei der Bilderthemenwahl) mit Einer oder Fünferschritten durch die Bilder wandern. Hier muss man es auch, denn man muss sie ja einzeln sehen. Mit Klick auf den Daumen-hoch kann man diese dann wählen. Siehe auch Beispiel unten.



Anmerkung:

Dank an die vielen Kinder, die Teil des Spieles wurden und sich des Spiels über die Jahre erfreut haben.

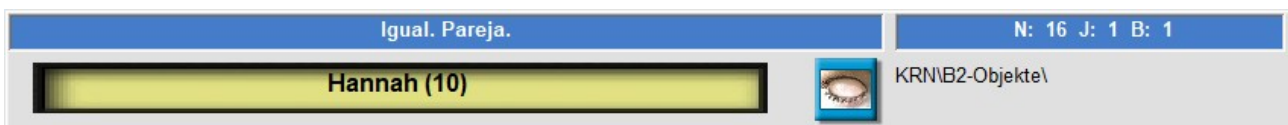


Umschalttaste



Oben die Ansicht beim Start des Programm – wenn kein Spiel läuft. Hat man auf automatischen Start gestellt, erscheint direkt am Anfang die untere Ansicht.

Oben ist das Auge offen – die Tasten sind zu sehen. Unten ist das Auge zu – die Tasten sind deaktiviert. Aber der Spielername ist nun sichtbar. Daher sollte man diese Tasten nur während des Spiels zuschalten, wenn man die Tasten (zum Beispiel um das Spiel abubrechen) diese braucht.



Die Zahl hinter dem Namen des spielenden Kindes sind die Punkte, die es bislang erreicht hat.

VERSIONSÄNDERUNGEN:



An sich sollten diese Änderungen zur Version 27 führen. Doch wegen eines Bugs in der Programmiersprache VB 6 musste ich einiges ändern, um den Error 50003 zu unterbinden. Der einfacher halber habe ich daraufhin die Neuerungen mit den Anpassungen als Version 26.3 freigegeben. Daher sind einige Dinge anders.

Hier eine Änderung, der direkte Webzugang zu den Hilfeseiten. Mehr dazu unten.



Die Themenwahl ist nun, wegen der zum Teil großen Bildermenge je Set, mit einer 10er-Schritt-Taste versehen. Das heißt, man kann in Schritten von 1, 5 und nun mit 10 durch die Bilder der zu wählenden Bildergruppe (Thema) blättern.



Das Gleiche wurde für die privaten Bilder übernommen. Das heißt, die Bilder für private Bildsätze – die hier aber mit 3 Bildergruppen ausgestattet sind, damit diese Funktion nicht leer ist.



Praktisch ist die Taste für 10 Schritte vor allem für die Auswahl der Rückseite der Spielkarten. In Klammern steht die Gesamtzahl. Darüber die momentan gewählte Karte. Rechts die vorherige Karte, bzw. Ansicht, die, die sich im Spiel befindet. Beim Klick auf die Schaltfläche "Daumen-hoch" wird die neue Auswahl nehmen.