

Das Handbuch zu Kanagram

Danny Allen

Übersetzung: Burkhard Lück



Das Handbuch zu Kanagram

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--------------------------------|-----------|
| 1 | Einführung | 5 |
| 2 | Kanagram spielen | 6 |
| 2.1 | Spielablauf | 7 |
| 3 | Kanagram einrichten | 8 |
| 3.1 | Vokabeldateien | 9 |
| 3.1.1 | Vokabeleditor | 9 |
| 3.2 | Neue Daten | 11 |
| 4 | Danksagungen und Lizenz | 12 |

Zusammenfassung

Kanagram, ein Buchstabenrätsel für KDE.

Kapitel 1

Einführung

Kanagram ist ein Buchstabenrätselspiel: Zur Lösung müssen Sie die durcheinandergewürfelten Buchstaben eines Wortes wieder in die richtige Reihenfolge bringen und damit das Wort finden. Es gibt keine Zeitbegrenzung und Sie haben beliebig viele Versuche zur Lösung des Rätsels. Zusammen mit Kanagram erhalten Sie einige Vokabeldateien zum Spielen, weitere können Sie aus dem Internet laden.

Kapitel 2

Kanagram spielen

Hier sehen Sie das Programmfenster beim Start von Kanagram mit den wichtigsten Elementen der Benutzeroberfläche. Den größten Bereich des Fenster nimmt die Tafel ein, auf der die Worträtsel angezeigt werden. Auf der rechten Seite befindet sich der Aktenschrank zur Bedienung des Programms:



1. Mit der Vokabelauswahl (**Bild auf / Bild ab**) können Sie schnell die Vokabeldatei wechseln, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Pfeil klicken, um zur nächsten Vokabeldatei zu wechseln oder um zur vorher benutzten Vokabeldatei zurückzugehen.
2. Mitten auf der Tafel steht das Buchstabenrätsel, das zu lösen ist.
3. Mit dem Knopf **Zeitmesser starten/anhalten (Strg+S)** können Sie den Zeitmesser für die Bewertung starten oder anhalten.
4. Wenn Sie auf **Tipp(Strg+H)** klicken, wird ein kurzer Hinweis mit einer Beschreibung des Lösungswortes gegeben.
5. Mit **Wort aufdecken(Strg+R)** wird die das gesuchte Wort angezeigt.

6. Im Eingabefeld geben Sie Ihre Versuche zur Lösung des Rätsels ein.
7. Mit Nächstes Anagramm (**Strg+N**) können Sie zur nächsten Frage wechseln.
8. Mit diesem Knopf **Einstellungen** öffnen Sie den Dialog **Kanagram Einrichten**.
9. Der Knopf **Hilfe** enthält drei ausgeblendete Knöpfe. Diese zusätzlichen Knöpfe werden angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger darauf bewegen. Dann können Sie das **Handbuch zu Kanagram** (diese Dokument), den Dialog **Über Kanagram** und **Über KDE** öffnen.



10. Mit **Modus ändern** können Sie zwischen einem und zwei Spielern wechseln.
11. Mit dem Knopf **Beenden** schließen Sie das Programm.

2.1 Spielablauf

Jetzt kennen Sie die Benutzeroberfläche von Kanagram und können mit dem Spiel beginnen.

1. Mit der Vokabelauswahl wechseln Sie zu einem anderen Thema. Dann wird ein Wort aus der neuen Vokabeldatei mitten auf der Tafel angezeigt. Versuchen Sie nun, aus den durcheinander gewürfelten Buchstaben die Lösung zu erraten.

TIP
Wenn Sie das gesuchte Wort nicht erraten können, klicken Sie auf den Knopf **Tipp**, dann sehen Sie im Aktenschrank eine Hilfe beim Raten.



2. Wenn Sie glauben, die richtige Antwort zu wissen, geben Sie sie im Eingabefeld unterhalb der Tafel ein oder klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Buchstaben, um sie in das Eingabefeld zu verschieben. Ist Ihre Antwort richtig, erscheint das nächste Anagramm, ansonsten springen die Buchstaben zurück in die Tafel.

Kapitel 3

Kanagram einrichten

Den Dialog **Einrichten** öffnen Sie durch Klicken auf den Knopf **Kanagram einrichten ...**:

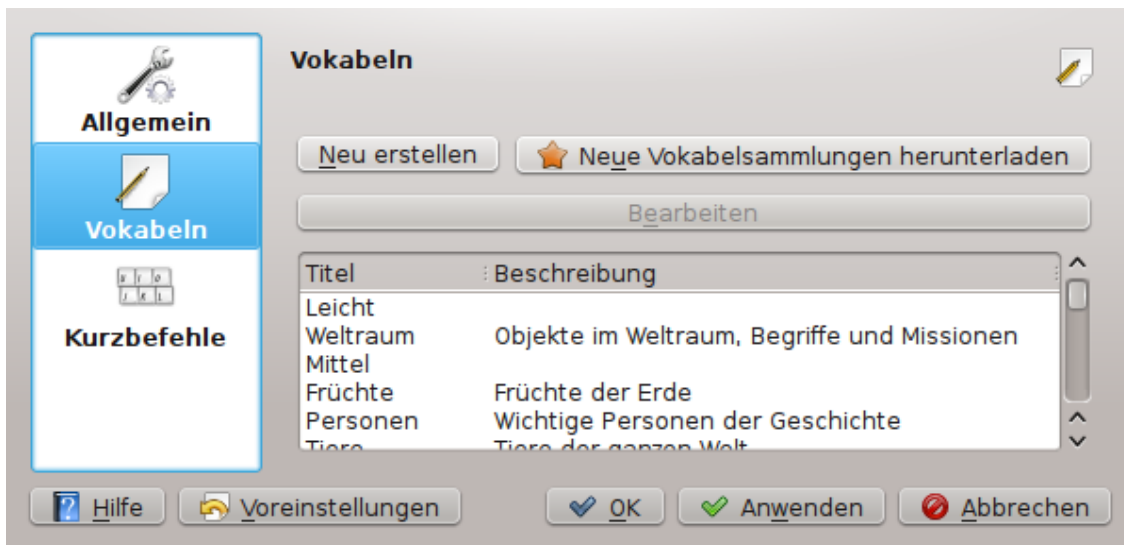


- Im Auswahlfeld **Tipps ausblenden nach:** bestimmen Sie, wie lange ein Tipp angezeigt wird. Hier können Sie einstellen, ob der Tipp nach einer bestimmten Zeit (z. B. 5 Sekunden) ausgeblendet wird, oder die Voreinstellung („Tipps nicht automatisch ausblenden“) unverändert lassen.
- Benutzen Sie das Auswahlfeld **Zeit für das Lösen des Anagramms**, um eine Zeit für die Auflösung des Rätsels einzustellen. In der Voreinstellung gibt es „Keine Zeitbegrenzung“.
- Im Auswahlfeld rechts neben **Spielen in:** wählen Sie die Sprache aus, in der Sie Kanagram spielen wollen. Das ist aber erst möglich, wenn Sie Vokabeldateien in einer anderen Sprache installiert haben.
- Im Auswahlfeld **Zeitmesser für die Bewertung einstellen** können Sie das Intervall für die Zeitmessung für die Bewertung in Sekunden einstellen.
- Mit dem Ankreuzfeld **Bewertungspunkt-Einstellungen** können Sie Einstellungen für die Bewertung von Antworten ein- und ausblenden.
- Mit dem Ankreuzfeld **Töne benutzen** können Sie Klingeffekte ein- und ausschalten.
- Ist **Nur groß geschriebene Zeichen benutzen** angekreuzt, werden in Kanagram nur groß geschriebene Wörter auf der Tafel verwendet.

- Mit **Richtiges Wort vorlesen** können Sie das Vorlesen der Wörter ein und ausschalten. Dazu müssen die Audio-Dateien in den verwendeten Vokabeldateien enthalten sein oder Sie müssen Jovie installieren und einrichten.

3.1 Vokabeldateien

Auf der Einrichtungsseite **Vokabeln** können Sie die installierten Vokabeldateien verwalten. Sie können heruntergeladene Vokabeldateien bearbeiten und löschen, aber auch eigene Dateien erstellen:



- Mit **Neu erstellen** öffnen Sie den Dialog **Vokabeleditor**, in dem Sie eigene Vokabeldateien für das Spiel eingeben können.
- Mit **Bearbeiten** können Sie vorhandene Vokabeldateien ändern, die Sie selbst erstellt oder aus dem Internet heruntergeladen haben.
- Die Vokabeldatei für diese Aktionen wählen Sie aus der Liste der vorhandenen Vokabeldateien.

3.1.1 Vokabeleditor

Mit dem Vokabeleditor können Sie Ihre eigenen Vokabeldateien eingeben und dann damit in Kanagram spielen.

The image shows a dialog box titled 'Vokabeleditor'. It contains the following elements from top to bottom: a text input field for 'Name der Vokabeldatei:', a text input field for 'Beschreibung:', a large empty text area, a button labeled 'Wort entfernen', a button labeled 'Neues Wort', a text input field for 'Wort:', a text input field for 'Tipp:', and two buttons at the bottom labeled 'Speichern' and 'Schließen'.

- Geben Sie einen Namen in das Feld **Name der Vokabeldatei** ein.
- Im Feld **Beschreibung** können Sie weitere Informationen für Ihre Vokabeldatei mit zusätzlichen Erklärungen zum Inhalt eintragen.

ANMERKUNG

Verwenden Sie möglichst kurze Namen und Beschreibungen. Gute Vokabeldateien bestehen aus einer begrenzten Anzahl von Wörtern zu einem einzelnen Themenbereich. Geben Sie mindestens 20 Wörter für jede Vokabeldatei ein, sodass ein Spieler das Thema nicht so schnell bis zum Ende gespielt hat.

- Mit **Wort entfernen** können Sie Wörter aus Ihrer Vokabeldatei löschen.
- Mit **Neues Wort** fügen Sie einen neuen Eintrag in Ihre Vokabeldatei ein, um dann die Daten dazu einzugeben.
- Im Feld **Wort** geben Sie das zu erratende Wort für Ihre Vokabeldatei ein.
- Im Feld **Tipp** geben Sie als Hilfe beim Raten Hinweise für das Wort ein.

ANMERKUNG

Gute Tipps umschreiben das Ratewort eindeutig, aber raffiniert, um dem Spieler weitere Erkenntnisse über das Thema des Rateworts zu geben. Halten Sie die Tipps ziemlich kurz (weniger als 40 Buchstaben).

- Mit dem Knopf **Speichern** wird der Inhalt der neuen Vokabeldatei gespeichert und Sie können dann damit in Kanagram spielen. Im Programm können Sie die neue Vokabeldatei sofort mit der Vokabelauswahl zum Spielen laden.
- Mit dem Knopf **Schließen** beenden Sie den Dialog **Vokabeleditor**, ohne die neue oder geänderte Vokabeldatei zu speichern.

3.2 Neue Daten

Mit **Neue Vokabelsammlungen herunterladen** auf der Seite **Vokabeln** des Einrichtungsdialogs können Sie neue Vokabeldateien aus dem Internet herunterladen:



Um Vokabeldateien aus dem Internet zu installieren, wählen Sie einen Eintrag aus der Liste und drücken dann auf **Installieren**, um diese Vokabeldateien herunterzuladen. Sie können sofort damit spielen.

Wenn Sie eine Vokabeldatei bereits heruntergeladen haben, ändert sich die Beschriftung des Knopfs zu **Deinstalliert**. Damit können Sie dann die Daten wieder entfernen.

Um weitere Informationen über eine Vokabeldatei wie den Autor, eine Beschreibung des Inhalts und die Änderungen zu sehen, drücken Sie auf den Knopf **Details**.

Kapitel 4

Danksagungen und Lizenz

Kanagram

Programm Copyright 2007 Jeremy Whiting jpwhiting@kde.org 2005 Joshua Keel joshua-keel@gmail.com and Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Mitwirkende:

- Sound Effekte: Artemio [unbekannt](#)

Copyright der Dokumentation 2005 Danny Allen danny@dannyallen.co.uk

Übersetzung Burkhard Lücklueck@hube-lueck.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.