

Weitere Programme aus dem Hause Jung:

Vielen Dank für Ihr Interesse an meinen gesammelten Werken. Im folgenden finden Sie eine Aufzählung meiner sämtlichen Programme. Klicken Sie die Namen einfach an, um näheres zu erfahren.

Alle der beschriebenen Programme benötigen Windows 3.1. Sollten weitere Hard- oder Softwarebedingungen gefordert sein, wird dies bei dem jeweiligen Programm genannt.

- [Das Lernprogramm Pauker](#)
- [Das Lernspiel Wilerno](#)
- [Das Brettspiel Winopoly](#)
- [Das Kartenspiel Mau Mau](#)
- [Das Kartenspiel WCanasta](#)

Alle genannten Programme werden ständig erweitert, Sie erhalten bei jeder Bestellung, ob Voll- oder Testversion, auf jeden Fall die Version, die dem neuesten Stand entspricht.

[Bitte hier klicken und den dann erscheinenden Bestellbogen ausdrucken und absenden an:](#)

Christian Jung
Steckentalstr. 63
66386 St.Ingbert-Oberwürzbach

Tel: 06894 / 870251
Fax: 06897 / 870948

CompuServe: 100414,673

Bestellung

Bitte diesen Bestellschein ausdrucken, ausfüllen und abschicken an:

Herrn
Christian Jung
Steckentalstraße 63

Tel: 06894 / 870251
Fax: 06894 / 870948

66386 St.Ingbert-Oberwürzbach

Ich bestelle hiermit folgende Programme:

<input type="checkbox"/>	Testversionen Ihrer Spiele zum Kennenlernpreis für nur	5 DM
<input type="checkbox"/>	Testversionen Ihrer Lernprogramme zum Kennenlernpreis für nur	5 DM
<input type="checkbox"/>	Gesamtpaket Pauker mit allen Lektionen für nur	70 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion Pauker ohne Lektionen für nur	40 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion Winopoly für nur	40 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion Wilerno für nur	40 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion Mau Mau für nur	20 DM
<input type="checkbox"/>	Vollversion WCanasta für nur	35 DM

Besonders günstige Paketangebote:

<input type="checkbox"/>	Pauker Gesamtpaket und Wilerno Vollversion zum Sonderpreis von	90 DM
<input type="checkbox"/>	Pauker Vollversion ohne Lektionen und Wilerno Vollversion für nur	60 DM

Alle Programme werden im Diskettenformat 3,5 HD geliefert.

Den Gesamtbetrag in Höhe von _____ DM bezahle ich

- ☐ bar (**Bitte aus Sicherheitsgründen als Einschreiben abschicken**)
☐ per Scheck
☐ per Überweisung auf Postbank Saarbrücken, BLZ: 590 100 66, Konto: 890 70-668
(Beleg liegt bei)
☐ per Nachnahme (zuzüglich 6 DM für die Damen und Herren der Post)

Bitte liefern Sie schnellstmöglich an:

Vorname, _____
Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

Tel./Fax: _____ / _____

Ort, Datum

Unterschrift

Das Brettspiel Winopoly

Winopoly, das klingt doch fast wie Monopoly ? Und genau das ist es auch, was hinter diesem Brettspiel steckt. Es heißt Winopoly und nicht Monopoly, weil zum einen die Firma Parker, die Monopoly geschaffen hat, nicht mit einer Computerversion einverstanden war und zum anderen, weil es besser als das Original ist. (Sonst bin ich übrigens nicht so eingebildet...)

Bei Winopoly geht es darum, durch geschickten Kauf von Geschäften und deren Ausbau Ihre Gegner in die Pleite zu treiben. Sie ziehen dazu über das Spielfeld, dessen Felder aus verschiedenen Geschäften und sog. Aktionsfeldern bestehen. Wie schon gesagt, die Geschäfte kann man käuflich erwerben, um dann von Ihren Mitspielern Gelder zu kassieren, wenn diese auf eines Ihrer Geschäfte ziehen. Besitzt man eine ganze Kette von gleichen Geschäften, also z.B. alle Apotheken, so kann man diese noch einrichten, Personal einstellen und ähnliches, wodurch sich deren Wert natürlich um das Vielfache steigert.

Die Aktionsfelder haben unterschiedliche Bedeutung: So muß man beispielsweise auf dem Fragefeld eine Frage zur Allgemeinbildung beantworten und kann so 3000 Taler gewinnen oder verlieren. Auf dem Kasinofeld wird eine Runde 17&4 gestartet, wobei man auch hier Riesensummen gewinnen oder verlieren kann.

Winopoly kann von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Diese können entweder alle menschlicher Natur sein oder aber auch vom Computer gesteuert werden. Spiele können gespeichert und wieder geladen oder auch selbst zusammengestellt werden.

Besitzer von Soundkarten können jeder Aktion des Spiels einen eigenen Sound zuordnen, der z.B. dann abgespielt wird, wenn man auf ein bestimmtes Feld kommt oder würfelt. Lassen Sie sich von den vielen mitgelieferten Sounds und der eigens für Winopoly komponierten Hintergrundmusik überraschen !

An Hardware wird benötigt:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft (am besten > 286)
- 2 MB RAM
- Maus
- Soundkarten werden unterstützt

Preis der Vollversion: 40 DM

Das Kartenspiel Mau Mau

Zu Mau Mau braucht man eigentlich nicht viel zu sagen: Es handelt sich dabei um das allgemein bekannte Kartenspiel, das hier von vier Spielern, die auch vom Rechner gesteuert werden können, gespielt wird.

In dieser Mau Mau Version wird um Geld gespielt. Dabei hat logischerweise derjenige Spieler die besten Chancen auf einen Ranglistenplatz, der die meisten Taler abkassiert hat.

Mau ist für Besitzer von Soundkarten doppelt interessant, weil es sowohl durch viele Sounds als auch durch eine wunderschöne, eigens für das Spiel komponierte Hintergrundmusik, viel für Auge und Ohr hergibt...

An Hardware wird benötigt:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft
- 1 MB RAM
- Soundkarten werden unterstützt
- Maus

Preis der Vollversion: 20 DM

Der Pauker für Windows

Vom Programm Pauker gibt es eine DOS- und eine Windows-Version. Im folgenden wird lediglich die Windowsversion beschrieben, sollten Sie noch ohne Windows arbeiten, können Sie beim Autor nähere Informationen über die DOS-Version erfahren.

Sicher kommt jeder Computerbesitzer, der hin und wieder mal was pauken muß, früher oder später auf die Idee, diese Arbeit zusammen mit seinem Elektronenfreund zu erledigen. Doch ist dieser bekanntlich nicht gerade der gescheiteste, was besonders bei etwas komplexeren Abfragen schnell zur Last werden kann. Es ist daher sicher wünschenswert, daß ein Lernprogramm viele verschiedene Funktionen zum Abfragen bereitstellt. So etwa eine zum Lernen von Vokabeln und eine zum Üben von Grammatik, wobei man hierbei schon wieder unterscheiden könnte zwischen Einsetzübungen (Lückentexte) oder Umformübungen. Auch die Allgemeinbildung sollte dabei nicht vergessen werden. Es soll hier ein Programm vorgestellt werden, daß versucht, sich dieser Funktionen anzunehmen um dabei den Frust der Paukerei etwas aufzulockern. Die Rede ist vom Programm Pauker:

Er ist untergliedert in eine Funktion zum Abfragen von Vokabeln (mit oder ohne Lösungsvorschläge), eine weitere zum Üben von Grammatik und außerdem noch in eine Funktion, die sich dem Abfragen von Lückentexten widmet. Alle Fragen werden in Lektionen gespeichert, die bis zu 300 Fragen aufnehmen können. Der Anzahl dieser Lektionen sind keine Grenzen gesetzt. Der Umgang mit diesen Lektionen wird durch einen Dateimanager erleichtert.

Doch nun zum Kern des Programms: Dem Abfragen: Beim Fragen nach Vokabeln besteht die Möglichkeit, fünf Worte der Muttersprache in fünf Worte der Fremdsprache à 100 Zeichen Länge zu übersetzen, außerdem steht ein Hinweisfeld mit einer Länge von 500 Zeichen zur Verfügung. Die Vokabeln einer Lektion werden in zufälliger Reihenfolge abgefragt, wobei die Vokabeln, die man nicht wußte, am Ende der Abfrage noch einmal gefragt werden. Dies geht dann solange, bis man alle Fragen richtig beantwortet oder die Abfrage abgebrochen hat.

Wie schon erwähnt, kann der Pauker allerdings noch mehr als nur Vokabeln abfragen. So wird das Üben von Grammatik dadurch erleichtert, daß das Programm selbst "lernen" kann. Dies geschieht durch das Anlegen sogenannter Synonymdateien, in denen zum Beispiel zu finden ist, daß im Englischen kein Unterschied zwischen "do not" und "don't" besteht. Das bedeutet, daß der Pauker solche und ähnliche, vom Benutzer eingebare Sprachfeinheiten erkennen und beim Abfragen berücksichtigen kann. Außerdem kann er bei falscher Zeichensetzung mal ein Auge zudrücken, wenn Sie das möchten.

Es ist übrigens mit dieser Abfragefunktion auch möglich, Multiple-Choice-Lektionen einzugeben. Dabei stehen dann vier mögliche Antworten zur Wahl, von denen nur die richtige ausgesucht werden muß. Auch das Hinweisfeld steht hier zur Verfügung,

wodurch diese Art der Dateien hervorragend für das Abfragen von Allgemeinwissen geeignet sein dürfte, da man zu jeder Frage noch einen die Lösung erleuternden Hinweistext eingeben kann. Dieser wird entweder direkt bei Ausgabe der Frage oder erst nach Eingabe der Lösung angezeigt.

Ein letzter Typ des Abfragens wurde nur kurz erwähnt: Die Lückentexte. Hat man einen Text mit dem Editor des Paukers eingegeben, bestimmt man, welche Worte zu Lücken werden sollen und fertig ist die Lektion. Dabei werden auch solche Fragen berücksichtigt, die nach einer Reihe von Antworten fragen, wie beispielsweise der Frage nach den sechs Staaten, die der EG seit Anfang an angehören. Hier spielt die Reihenfolge der Eingaben keine Rolle, aber jede Antwort darf nur einmal gegeben werden.

Im übrigen kann man auch ohne den Computer lernen, indem man sich einen Fragebogen mit dazugehörigem Antwortblatt ausdrucken läßt. Natürlich kann eine Lektion auch ganz normal, also nicht als Fragebogen, gedruckt werden, wobei die Windows-True-Type-Schriften unterstützt werden.

Zur Testversion des Paukers werden nur einige Demo-Lektionen mitgeliefert, die eigentlichen Lektionen kann man nur zur Vollversion erhalten. Es sind dies ein englischer Grund- und Aufbauwortschatz (ca. 3500 Vokabeln), Übungen zur englischen Grammatik (Grundlagen), ein französischer Grund- und Aufbauwortschatz (ca. 3000 Vokabeln), Übungen zur französischen Grammatik (Grundlagen), ein spanischer Wortschatz (ca. 5000 Vokabeln), ein lateinischer Wortschatz (ca. 3000 Vokabeln) und Übungen zur Allgemeinbildung, Rechtschreibung, Verkehrswissen und einiges mehr in deutscher Sprache. Die Grundversion des Paukers dürfte mit 40 Mark nicht zu teuer sein, die einzelnen Lektionen können gegen Aufpreis mitbestellt werden. Mit allen Lektionen kommt man dann auf einen Gesamtbetrag von 70 Mark und erhält das sogenannte Gesamtpaket.

An Hardware wird benötigt:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft (am besten > 286)
- 1 MB RAM
- 2 MB freier Festplattenspeicher
- Maus
- Soundkarten werden unterstützt

Preis der Vollversion:

- Gesamtpaket mit allen Lektionen: 70 DM
- Pauker ohne Lektionen: 40 DM
- Lektionen einzeln: je 10 DM

Wilerno

Wilerno ist zum einen ein Brettspiel und zum anderen ein Lernprogramm. Allerdings ist es kein Lernspiel für Kinder, sondern ist für Schüler und Erwachsene gedacht, die sich noch nicht zu alt fühlen, um mal ein Spielchen zu wagen und auch ein klein wenig an ihre Bildung in Sachen Fremdsprachen denken.

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine bestimmte Anzahl Vokabeln einer Fremdsprache, die er dann während des Ziehens über das Spielbrett ablegen (und natürlich übersetzen) muß. Dazu befinden sich auf dem Spielbrett Felder mit Oberbegriffen und Ereignisfeldern. Beim Zug auf einen Oberbegriff prüft der Spieler seine Wortliste und ordnet die Vokabeln zu, von denen er glaubt, daß sie zu dem jeweiligen Oberbegriff gehören.

Auf den Ereignisfelder befinden sich verschiedene Spielchen, wie z.B. ein Wortratespiel, ein Silbenrätsel, ein Begrifferraten und noch weiteres. Natürlich gibt es auch ein Feld für die Grammatik...

Auf diese Weise sammeln alle Spieler möglichst viele Punkte, gewonnen hat der Spieler, der als erster alle Vokabeln abgelegt bzw. wer die meisten Punkte abkassiert hat.

Die Vokabeln und Fragen, die in Wilerno verwendet werden, sind keinesfalls fest vorgegeben, sondern können erweitert und geändert werden. Am besten läßt sich dies in Zusammenarbeit mit dem Pauker realisieren, da Wilerno über eine Schnittstelle zum Pauker verfügt.

Wilerno bietet ein grafisch wunderschönes Spielfeld, auf dem alle Oberbegriffe als kleine Bildchen dargestellt sind. Außerdem sind einige Sounds implementiert, die jedoch nur von Besitzern von Soundkarten voll ausgenutzt werden können.

Na, was halten Sie von einem kleinen Spielchen ? Ihre Wilerno - Kopie liegt schon für Sie bereit...

Benötigte Hardware:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft (am besten > 286)
- 2 MB RAM
- 1 MB freier Festplattenspeicher
- Maus
- Soundkarten werden unterstützt

Preis der Vollversion: 40 DM

Das KartenSpiel WCanasta !

Ursprünglich von Rommé abstammend entstand das Kartenspiel Canasta vor ca. 40 Jahren und nahm von da an einen Siegeszug um die ganze Welt an.

Jetzt gibt es endlich die entsprechende Version als Windows-Computerspiel:

- > Spielen Sie mit bis zu vier verschiedenen Computergegnern, auch in zwei Paargruppen. Dabei haben alle Computerspieler verschiedene Spielweisen.
- > Das lästige Punktezählen am Ende jeder Runde können Sie getrost dem Rechner überlassen
- > Komfortabel zu bedienende Oberfläche mit bewegter Kartenanimation.
- > Viele der weit verbreiteten Variationen lassen sich einstellen.
- > Untermalung mit Musik und Geräuschen, wenn Sie eine Soundkarte besitzen
- > Trainieren Sie Ihr Gedächtnis und Ihre Kombinationsfähigkeit

Und wenn Sie noch kein Canasta können, so lernen Sie es schnell und einfach mit den eingebundenen Kurzregeln

An Hardware wird benötigt:

- Windows 3.1 oder neuer
- AT, auf dem Windows 3.1 läuft (am besten > 286)
- 1 MB RAM
- 1 MB freier Festplattenspeicher
- Maus
- Soundkarten werden unterstützt

Preis der Vollversion 35 DM

