

# Beschreibung des Chemie-Memoryspiels ReMeM:BER (Version 01/2016)

## Übersicht

The screenshot shows the ReMeM:BER game interface with the following components and labels:

- Kartenanzahl**: Points to the number '6' in the top toolbar.
- Zufallswahl der Reaktionen**: Points to the dice icon in the top toolbar.
- eigene Auswahl der Reaktionen**: Points to the list icon in the top toolbar.
- Karten mischen**: Points to the circular arrows icon in the top toolbar.
- Karten zudecken**: Points to the green 'X' icon in the top toolbar.
- neue Reaktionen**: Points to the red heart icon in the top toolbar.
- Edukt-Memory**: Points to the first smiley icon in the top toolbar.
- Produkt-Memory**: Points to the second smiley icon in the top toolbar.
- Edukt-Produkt-Memory**: Points to the third smiley icon in the top toolbar.
- Zufalls-Memory**: Points to the fourth smiley icon in the top toolbar.
- Reaktionsnamen-Memory**: Points to the fifth smiley icon in the top toolbar.
- Info-Menü**: Points to the information icon in the top toolbar.
- Anzahl Einzelbilder der animierter Reaktionsmechanismen**: Points to the number '0/0' on the right side of the top toolbar.
- Fortschrittsbalken**: Points to the progress bar on the right side of the top toolbar.
- Nr. 1**: Points to the first card showing a chemical structure of a carboxylate group:  $\text{R}-\text{C}(=\text{O})-\text{O}-\text{C}(=\text{O})-\text{R}$ .
- Nr. 2**: Points to the first card showing a cartoon character.
- Nr. 3**: Points to the second card showing a chemical structure of a carboxylate group:  $\text{R}-\text{C}(=\text{O})-\text{O}-\text{C}(=\text{O})-\text{R}$ .
- Nr. 4**: Points to the second card showing a chemical structure of a carboxylic acid:  $\text{R1}-\text{C}(\text{R2})(\text{H})-\text{C}(=\text{O})-\text{OH}$ .
- Nr. 5**: Points to the third card showing a chemical structure of a carboxylic acid:  $\text{R1}-\text{C}(\text{R2})(\text{H})-\text{C}(=\text{O})-\text{OH}$ .
- Nr. 6**: Points to the third card showing a cartoon character.
- Einzelspieler**: Points to the single player icon in the bottom left.
- Zwei Spieler**: Points to the two player icon in the bottom left.
- Spieler 1: Versuche: 3 // aufgedeckte Karten: 4 // Punkte: 5**: Points to the green status bar at the bottom.

Das Info Menü

The image shows a screenshot of a software information menu. The menu is divided into two sections, 'Nr. 2' and 'Nr. 4'. The 'Nr. 2' section contains four items: 'Klänge' (with a speaker icon), 'Beschreibung (pdf-Datei)' (with a book icon), 'highscore' (with a document icon), and 'ReMeM:BER' (with a globe icon). The 'Nr. 4' section contains one item: 'Reaction Mechanisms Memory: Bonds, Educts, Reactions' (with a chemical reaction image icon), which includes the text 'Version 01/2016'. Five black lines with labels point to specific elements: 'Klang an/aus' points to the speaker icon; 'diese Beschreibung' points to the 'Beschreibung (pdf-Datei)' text; 'Die Highscoretabelle zeigen' points to the 'highscore' text; 'Homepage des Spiels aufrufen' points to the 'ReMeM:BER' text; and 'Versionsnummer' points to the 'Version 01/2016' text.

Item	Icon	Label
Klänge	Speaker	Klang an/aus
Beschreibung (pdf-Datei)	Book	diese Beschreibung
highscore	Document	Die Highscoretabelle zeigen
ReMeM:BER	Globe	Homepage des Spiels aufrufen
Reaction Mechanisms Memory: Bonds, Educts, Reactions	Chemical reaction	Versionsnummer

ReMeM:BER kann im Einzelspielermodus gespielt werden oder mit einem Mitspieler

### Einzelspielermodus

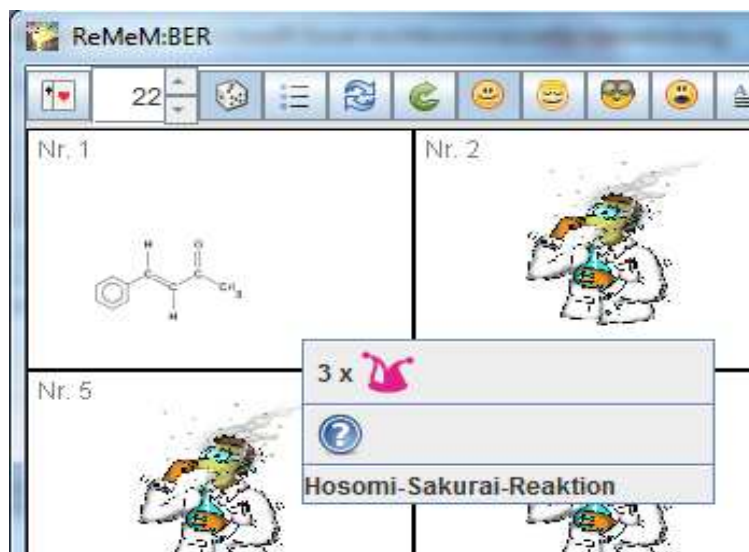
Ziel des Spiels ist, die eigene Punktezahl zu erhöhen und die bisherige Bestzeit zu unterbieten.

Jedes richtige Kartenpaar zählt 2 Punkte.

Im Spiel gibt es eine maximale Anzahl an Jokern, die von der Kartenanzahl abhängt ( 0-10 Karten: 1 Joker, 11-20 Karten: 2 Joker, 21-30 Karten: 3 Joker, etc.).

Es können zwischen 0 und der maximalen Anzahl an Jokern im Spiel vorhanden sein.

Mit einem Rechtsklick wird ein Kontextmenü sichtbar.



Jeder Joker der nicht verwendet wird ergibt einen Zusatzpunkt.

Wenn ein Joker verwendet wird, erhält man nur einen Punkt für das Kartenpaar.

Mit einem Klick auf das "?" erhält man Hilfestellung.

In diesem Fall erscheinen zwei grüne Karten von denen eine die richtige ist.

Diese Hilfe kostet einen Punkt aber der Spieler erhält zwei Punkte, wenn er die richtige grüne Karte auswählt.

Es ist jederzeit möglich, sich den vollständigen Reaktionsverlauf anzusehen, indem man am Fortschrittsbalken zieht.

Wenn man einen neuen Highscore erzielt erscheint eine Meldung am Ende des Spiels (und eine Fanfare ertönt wenn der Klang eingeschaltet ist).

### Zwei-Spieler-Modus

Zwei Spieler können gegeneinander spielen.

Wenn ein Spieler die richtige Kartenpaarung gewählt hat kann er es noch einmal versuchen, sonst ist der Mitspieler am Zug.

Die maximal mögliche Anzahl an Jokern ist zufällig verteilt. Dies bedeutet, dass ein Spieler alle Joker haben kann und der Mitspieler keinen oder beide haben keinen, etc. Wenn ein Spieler einen Joker benutzt hat dann ist als nächstes der Mitspieler am Zug.

Die Spieler können wie oben beschrieben die Hilfefunktion (?) verwenden.

Wenn die richtige grüne Karte gewählt wurde dann hat der aktive Spieler einen weiteren Zug.

Am Ende des Spiels wird das Ergebnis gezeigt.

Beim nächsten Spiel beginnt der jeweils andere Spieler.

### Spielerweiterung

Man kann ReMeM:BER auch mit Animationen spielen, die man selbst entwickelt hat.

Dazu braucht man lediglich diese Animationen in den "examples"-Ordner zu speichern.

Nach dem Start des Spiels muss dann zuerst die alte Highscore Tabelle gelöscht werden (Info-Menü - highscore - Highscore -Tabelle löschen).

Gif-Animationen von Reaktionsmechanismen lassen sich z. B. mit dem Programm

[MyChemise](#) erstellen.

### Installationshinweise

ReMeM:BER ist eine Java-Applikation.

#### Für Windows:

Auf dem PC muss Java (Java-Laufzeitumgebung, jre) installiert sein. Unter diesem Link

<http://java.com/de/download/installed.jsp>

kann geprüft werden, ob der PC über die aktuelle Java-Version verfügt.

Im Downloadbereich kann man die Datei ReMeMBER\_deutsch.zip (kostenlos) herunterladen.

Nach dem Entpacken in einen neuen Ordner lässt sich das Spiel (unter Windows)

normalerweise durch einen Doppelklick auf die Datei ...\\ReMeMBER.bat starten.

Falls das nicht geht, sollte man alle Dateien und Ordner aus dem ReMeMBER-Ordner direkt ins Java-Verzeichnis und zwar in den ...\\jre\\bin-Ordner verschieben.

Sie müssen also direkt im Java...jre\bin-Ordner stehen (und nicht in einem dort neu angelegten Unterordner). Dann sollte sich das Spiel auf jeden Fall durch einen Doppelklick auf die ...jre\bin\ReMeMBER.bat starten lassen.

Alternativ ist für Windows-PCs auch eine Datei mit jre im Downloadbereich verfügbar (ReMeMBER\_jre\_deutsch.zip). Diese einfach in ein neues Verzeichnis entpacken und das Spiel mit einem Doppelklick auf ...jre\bin\ReMeMBER\_jre.bat starten.

#### Für alle Betriebssysteme:

Falls die Java-Laufzeitumgebung auf dem PC nicht vorhanden ist dann diese nach den Anweisungen auf der Seite:

<http://java.com/de/download/manual.jsp>

installieren.

Die Datei ReMeMBER\_deutsch.zip aus dem Downloadbereich herunterladen und in einen Ordner entpacken. Das Spiel mit dem Befehl *java -Xms1024m -jar ReMeMBER.jar* starten.

Manche Java Umgebungen unterstützen nicht die Klänge und führen zu Fehlermeldungen. Dann die Klänge im Info-Menü ausschalten.

ReMeM:BER sollte auf einem PC mit einem modernen Prozessor und genug Arbeitsspeicher installiert werden. Wenn mit vielen Karten gespielt wird, muss auch der Bildschirm groß genug sein. Getestet wurde ReMeM:BER auf einem PC mit 3,2 GHz Prozessor und 16 GB RAM.