

## 6. SPIEL-EINSTELLUNGEN: ÄNDERN

(Nur Profi-Version)



Hier erstellen Sie neue Lektionen und können bestehende Lektionen verändern. Sie können neue Lektionen auch mit Hilfe des Assistenten erstellen, der Sie durch alle wichtigen Schritte führt. Vergessen Sie nicht, abschließend die Veränderungen mit "Bibliothek speichern" zu sichern.

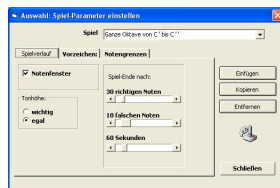
### Lektion auswählen

Durch die Auswahl des Namens der Lektion können Sie sich die Einstellungen für jede Lektion anzeigen lassen. Klicken Sie auf den Pfeil rechts. Wählen Sie zunächst in dieser Liste eine der 20 Lektionen aus. Jetzt werden Ihnen die Parameter diese Lektion angezeigt. Sie können die Werte dann verändern. Eine Änderung betrifft immer nur die gewählte Lektion.

### 6.1. Registerkarte: Spielverlauf

#### Tonhöhe

Hier legen Sie fest, ob beim Klavier die Oktavlage egal sein soll (z.B. für Anfänger).



#### Tipp:

Schalten Sie bei Lektionen für Blechblasinstrumente die Tonhöhe auf "egal". Dann kann der Schüler alle Naturtöne einer Reihe mit der gleichen Taste beantworten. Die Mundstellung (über STRG und ALT simuliert) muss nicht beachtet werden.

Wenn Sie "wichtig" gewählt haben und dann das erste Mal den richtigen Ton, nur leider in der falschen Lage spielen, erscheint eine Warnbox.

#### Spiel-Ende nach

Eine Prüfung endet durch eines von drei Ereignissen:

- Der Spieler hat genügend richtige Antworten gegeben.
- Der Spieler hat zu viele falsche Antworten gegeben.
- Das Zeitlimit wurde überschritten.

Geben Sie hier die entsprechenden Werte ein.

*n* richtigen Noten

Hat der Spieler diese Anzahl an richtigen Antworten gegeben, hat er den Test bestanden. Werte zwischen 20 und 40 dürften hier genügen.

**n falschen Noten**

Legen Sie hier fest, bei wie vielen falschen Noten das Spiel enden soll. Sie sollten Werte zwischen 5 und 15 eingeben. Das Spiel endet dann, wenn diese Anzahl an falschen Antworten erreicht ist.

**n Sekunden**

Als zusätzlichen Anreiz gibt es im Quiz eine Stoppuhr. Hier stellen Sie das Zeitlimit ein. Rechnen Sie 1,5 bis 2 Sekunden pro Note. Bei 30 Noten wären etwa 45-60 Sekunden einzustellen.

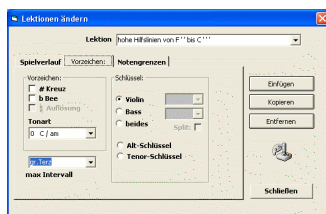
**Notenfenster**

Während eines Fragespiels kann ein Notenfenster eingeblendet werden, in dem alle Noten, die abgefragt werden können, dargestellt sind. Diese Notenzeile kann als Spickzettel verwendet werden.

## 6.2. Registrierkarte: Vorzeichen

**Tonart**

Die Vorzeichen der eingestellten Tonart stehen am Beginn der Notenzeile und wirken sich auf die Darstellung der abgefragten Noten aus. Zusätzlich lassen sich aber auch weitere tonartfremde Halbtöne dazu nehmen:



Sie können die Abfrage von Vorzeichen beeinflussen. Vier Einstellungen sind möglich:

Vorzeichen:

# Kreuz

b Bee

Auflösung

**Tonart**

0 C / am

keine Vorzeichen

Hier werden nur Noten ohne Vorzeichen gefragt.

Vorzeichen:

# Kreuz

b Bee

Auflösung

**Tonart**

2# D / hm

nur Kreuze

In der Lektion werden Noten ohne Vorzeichen und Noten mit Kreuzen gefragt. Im Modus „Lernen“ werden die Halbtöne mit Kreuz-Vorzeichen dargestellt.

Vorzeichen:

# Kreuz

b Bee

Auflösung

**Tonart**

1b F / dm

nur Bee's

In der Lektion werden Noten ohne Vorzeichen und Noten mit Bee's gefragt. Im Modus „Lernen“ werden die Halbtöne mit Bee-Vorzeichen dargestellt.

Vorzeichen:

# Kreuz

b Bee

Auflösung

**Tonart**

0 C / am

Kreuze und Bee's

In der Lektion werden Halbtöne mit wechselnden Vorzeichen abgefragt. Auch im Modus „Lernen“ entscheidet der Zufall, ob die Note mit Bee oder mit Kreuz dargestellt wird.  
*Nur möglich bei Tonart C-Dur/a-Moll*

Vorzeichen:

# Kreuz

b Bee

Auflösungs

Tonart:

4b Ab / fm

### Auflösungszeichen

In Lektionen, die in einer Tonart mit Vorzeichen stehen, ist auch die Darstellung von Noten mit Auflösungszeichen möglich.  
*Nicht möglich bei Tonart C-Dur/a-Moll*

### Max Intervall

Die höchstmögliche Schrittweite zwischen den abgefragten Noten kann hier festgelegt werden. Wählen Sie beispielsweise ein kleines Intervall, entsteht bei „fließenden Noten“ eine musikalisch sinnvolle Melodieführung.

### Schlüssel

Sie können die Darstellung der Noten im Violin- oder Bassschlüssel erzwingen oder auch Beides zulassen. Die Auswahl des Schlüssels schränkt den Auswahlbereich der Noten ein.

#### *Violin*

Noten von e bis c''' werden im Violinschlüssel dargestellt.

#### *Bass*

Noten von C bis a' werden im Bassschlüssel dargestellt.

#### *Beides*

Noten von C bis c''' können angezeigt werden.

#### *Split*

Wenn Sie "beides" angeklickt haben, haben Sie die Möglichkeit außerdem auch noch "Split-Punkte" festzulegen. Dadurch können Sie genau bestimmen, ab welchem Ton der Bass- und ab welchem Ton der Violinschlüssel verwendet werden soll. Sie können auch einen Überlappungsbereich angeben, in dem beide Schlüssel erlaubt sein sollen. Hier werden die Noten zufällig den Systemen zugeordnet.

*Grundsätzliches:* Score-Trainer stellt im Übergangsbereich der beiden obengenannten Systeme Noten mit bis zu drei Hilfslinien dar (Violinschlüssel runter bis e, Bassschlüssel hoch bis a').

#### *Alt-Schlüssel*

Alternatives System mit einem C-Schlüssel, bei dem das c' von der mittleren Linie durchschnitten wird.

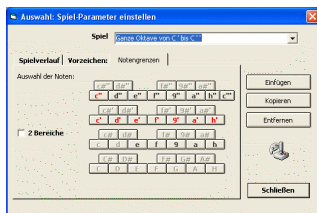
#### *Tenor-Schlüssel*

Wie oben, allerdings wird das c' von der zweitobersten Linie durchschnitten.

## 6.2. Registrierkarte: Notengrenzen

### Auswahl der Noten

Der maximale Notenumfang reicht vom tiefen C des Bassschlüssels (2 Hilfslinien unter den Notenzeilen) bis zum hohen c<sup>'''</sup> des Violenschlüssels (2 Hilfslinien über den Notenzeilen). Dies entspricht 4 Oktaven.



Die vier Oktaven sind in diesem Dialog mit kleinen Schaltflächen nachgebildet. Je nach Einstellung der Registrierkarte „Vorzeichen“ sind die möglichen Noten in schwarzer Schrift dargestellt und wählbar. Wohingegen Noten, die nicht den eingestellten Vorgaben entsprechen grau geschrieben und nicht auswählbar sind.

Jeder anwählbare Ton kann der Lektion durch Anklicken hinzugefügt werden. Diese Noten erscheinen dann rot.

### 2 Bereiche

Wenn das Können des Spielers es erlaubt, erweitert Score-Trainer den Notenumfang automatisch während der Spielrunde um zusätzliche Noten.

Wenn Sie "2 Bereiche" ausgewählt haben, können Sie die einzelnen Noten-Buttons ein zweites Mal anklicken, wodurch sie grün dargestellt werden und diesem Sonderbereich zugeordnet werden.

1. Mal Klicken	Rot	Note wird jedem Spieler zugemutet.
2. Mal Klicken	Grün	Note wird nur bei guten Spielern gefragt.
3. Mal Klicken	Schwarz	Note wird nicht abgefragt.

### Lektionsname: Text ändern

Der Name der Lektion lässt sich verändern. Klicken Sie einfach in die obere Textzeile und schreiben Sie einen neuen Namen.

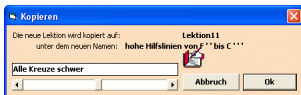
### Einfügen

Wenn Sie eine neue Lektion erstellt haben, können Sie diese danach mit dieser Funktion an einer ganz bestimmten Position in der Bibliothek abspeichern.

Klicken Sie dafür auf den "Einfügen"-Button. Jetzt öffnet sich eine neue Box. Wählen Sie hier mit dem Scroll-Balken eine der 20 Positionen innerhalb einer Bibliothek aus. Wenn Sie dann „OK“ anklicken, wird vor der gewählten Position die erstellte Lektion eingefügt. Alle nachfolgenden Lektionen rutschen um eine Position nach hinten. Die letzte Lektion, also die auf Position 20, geht verloren.

### Kopieren

Speichern Sie die aktuelle Lektion auf eine bestimmte Position in der Bibliothek. Klicken Sie dafür auf "Kopieren". Jetzt öffnet sich eine neue Box. Wählen Sie hier mit dem Scroll-Balken eine der 20 Positionen aus, auf die Sie die neue Lektion speichern möchten. Bei einem Klick auf "OK" wird die ursprüngliche Lektion überschrieben.



**Entfernen**

Wählen Sie eine Lektion aus und klicken dann auf den "Entfernen"-Button, wird dieses Spiel gelöscht.

**Schließen**

Beim Verlassen werden Sie gefragt, ob die veränderten Werte eingetragen werden sollen.