



SHOWME

Ein Programm zum Erlernen und Üben von Begriffen.

Inhaltsverzeichnis

1	Copyright	2
2	Lizenzbestimmungen für LifeTool Softwareprogramme.....	2
3	Allgemeiner Ablauf.....	3
4	Optionendialog.....	7
4.1	Allgemeine Einstellungen	7
4.2	Spezielle Einstellungen für die einzelnen Übungen	7
4.3	Steuerung.....	9
5	Pädagogische und psychologische Aspekte.....	11
5.1	Lernpsychologische Aspekte.....	11
5.2	Didaktische Überlegungen	11
6	Installation.....	13
7	Systemvoraussetzungen.....	13
8	Projekt.....	13

SEHR GEEHRTER KUNDE

Wir bedanken uns sehr herzlich für den Erwerb eines LifeTool Softwareprogramms. Um die Benutzung von Anfang an so einfach wie möglich zu gestalten, haben wir dieses Handbuch mit wichtigen Informationen und praktischen Tipps für Sie zusammengestellt. Falls Sie weitere Fragen haben, stehen Ihnen die MitarbeiterInnen in der Verkaufsstelle des Produktes gerne zur Verfügung. Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Programm.

1 Copyright

LifeTool Software ist mit einem Kopierschutz versehen. Die Software darf nur nach Maßgabe der lizenzrechtlichen Bedingungen benutzt werden. Es ist rechtswidrig, die Software auf ein anderes Medium zu kopieren. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von LifeTool darf kein Teil dieser Unterlagen vervielfältigt, verliehen, vermietet oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch oder mechanisch) dies geschieht. Microsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen, MS-Windows ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Markenzeichen oder Produktnamen sind eventuell Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer und werden hier lediglich zu redaktionellen Zwecken ohne Absicht einer Warenzeichenverletzung verwendet.

2 Lizenzbestimmungen für LifeTool Softwareprogramme

Einzelplatz

Der Erwerb einer Einzelplatzversion berechtigt zum Betrieb der Software auf einem Computer. Nach einer einmaligen Installation wird das Programm nur dann ausgeführt, wenn die Original CD-Rom eingelegt ist. Das Copyright bestimmt unter anderem, dass das Programm nicht vervielfältigt werden darf.

Es ist allerdings erlaubt, die Einzelplatzversion auf beliebig viele Rechner zu installieren und zu verwenden, mit der Einschränkung, dass zum Betrieb des Programms die Original CD-Rom im CD-Rom Laufwerk eingelegt sein muss. Eine parallele Verwendung des Programms ist nicht möglich.

Mehrplatzlizenz

Der Erwerb einer Mehrplatzlizenz berechtigt zur Installation und Betrieb der Software auf beliebig vielen Rechnern. Pro Bestelladresse kann nur eine Mehrplatzlizenz des jeweiligen Programms erworben werden.

Mit der Mehrplatzlizenz wird das Programm gemeinsam mit einem speziellen, auf die Bestelladresse lizenzierten Code geliefert. Mit diesem Code wird der gesamte Inhalt des Programms auf den jeweiligen Rechner installiert. Dies ermöglicht den parallelen Betrieb des Programms auf beliebig vielen Rechnern, ohne dass die Original CD-Rom im CD-Laufwerk eingelegt sein muss. Eine Installation oder Verwendung an anderen Adressen als die der Bestelladresse ist nicht zulässig.

2er, 5er und 15er Lizenz

Beim Erwerb dieser Lizenz werden je nach Bestellung 2, 5 oder 15 einzelne CD-Rom des bestellten Programms geliefert und auf die Bestelladresse lizenziert. Die Installation und Schutzbestimmungen entsprechen der Einzelplatzversion.

Grundsätzlich ist es bei allen LifeTool Softwarelizenzen für PädagogInnen und TherapeutInnen erlaubt, die Software zu Hause zur Vorbereitung des Schulunterrichts oder der Therapie zu nutzen, nicht jedoch für SchülerInnen oder KlientInnen.

3 Allgemeiner Ablauf

Hinweis: Beide Startanimationen können durch einen Klick übersprungen werden.

Nach der Installation und dem Starten des Programms befinden Sie sich in der **Hauptauswahl**.



Hier können Sie das Spielmaterial auswählen. Das Programm bietet neben Themen des Alltags (**Grundwortschatz**) Übungen zu **Buchstaben, Zahlen, Mengen, der Uhr, Farben, Formen-Größe und Farben-Formen-Größe**.

In der Menüleiste am unteren Bildschirmrand stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung. Die Auswahl kann dabei über Mausklicks oder die Tastatur erfolgen (F-Tasten bzw. Esc):



Mit einem Klick auf den **Hilfeknopf** kann in jedem Fenster eine kurze Spielbeschreibung aufgerufen werden.



Hier geht es zum **Optionendialog**, wo Sie aus vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten wählen können, um das Spiel optimal an den Benutzer anzupassen. Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.



Hier geht es zum „**Diplom**“, das den Spielfortschritt dokumentiert. Es werden nur Ergebnisse ins „Diplom“ eingetragen, die mit einem der sechs vorgegebenen Schwierigkeitsgrade erspielt wurden.



Durch Klicken auf die beiden Dreiecke links und rechts des Würfelsymbols können Sie den **Schwierigkeitsgrad** wählen (1 bis 6). Übungen, die in einem der Schwierigkeitsgrade absolviert werden, werden im „Diplom“ protokolliert.



Um mit **individuellen Einstellungen** zu spielen, wählen Sie bitte dieses Symbol. Ergebnisse, die mit dieser Einstellung erspielt werden, werden nicht im „Diplom“ gespeichert.



Menüleiste sperren/entsperren: Das Schloss-Symbol zeigt an, ob die Menüleiste für Mausclicks gesperrt ist oder nicht (wählbar im Einstellungsmenü).



Wählen Sie diese Einstellung, um ungewollte Betätigungen in der Menüleiste zu vermeiden. Die Auswahl der einzelnen Buttons erfolgt in diesem Fall über die Tastatur.

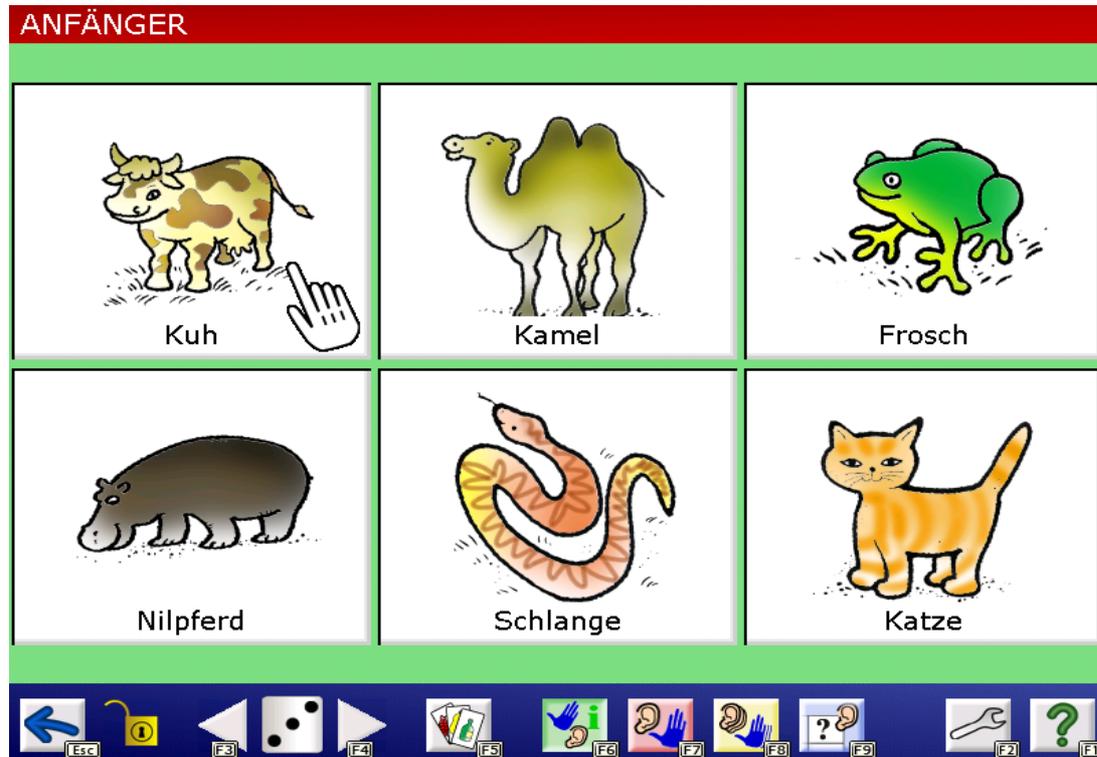


Hier können Sie das **Programm verlassen**.



Durch einen Klick auf das Feld Grundwortschatz kommen Sie zur **Themenauswahl**, wo Sie sich einen Themenbereich aussuchen können. Folgende Inhalte stehen zur Auswahl: Körper, Kleidung, Tiere, Fahrzeuge, Rund ums Haus, In der Küche, Im Wohnzimmer, Im Badezimmer, Im Kinderzimmer, Nahrungsmittel, Kindergarten/Schule und ein Mix aus allen Begriffen. Ein Klick auf das gewünschte Material startet die Übung. Insgesamt werden ca. 350 Begriffe angeboten.

Nach dem Auswählen eines Spielmaterials bzw. eines Themas gelangen Sie zur **Spieloberfläche**. Je nach Einstellung und Auswahl sehen Sie eine Anzahl an Kärtchen auf dem Bildschirm und Sie befinden sich im **Übungsmodus**.



Übungsmodus: Klicken Sie auf die einzelnen Bilder und Sie werden benannt. Dieser Modus dient zum Kennenlernen der einzelnen Bilder und der dazugehörigen Begriffe. Sie können die Bilder anklicken, sooft Sie möchten.

Folgende weitere Spielmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:



Durch einen Klick auf diesen Button starten Sie den Modus **Finden**. Der Computer fordert Sie nun auf, ihm einzelne Bilder zu zeigen. Bei einer richtigen Eingabe wird das entsprechende Kärtchen umgedreht. Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen umgedreht sind.



Durch einen Klick auf diesen Button starten Sie den Modus **Merken**. Nun werden anstelle eines einzigen mehrere Begriffe auf einmal abgefragt. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich der Schwierigkeitsgrad an den Benutzer anpassen. Die Raupe am oberen Bildschirmrand zeigt Ihnen an, wie weit Sie noch vom (eingestellten) Spielende entfernt sind. **Achtung:** Dieser Modus steht Ihnen nur mit dem Kartenmaterial aus der Gruppe Grundwortschatz zur Verfügung.



Durch einen Klick auf diesen Button starten Sie den Modus **Erinnern**, einer einfachen Variante des Memory-Spiels. Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen wieder aufgedeckt sind.

Nach jedem abgeschlossenen Spiel erhalten Sie eine **Rückmeldung** über den Spielverlauf (richtige/falsche Eingaben, ihr Verhältnis in Prozent und die benötigte Zeit). Je nach Erfolg sehen Sie auch eine von zwei verschiedenen Animationen und Sie werden gefragt, ob Sie noch einmal spielen wollen.

- Bei Auswahl „Ja“ startet dieselbe Übung mit dem gleichen Kartenmaterial.
- Bei Auswahl „Nein“ werden die Karten neu gemischt und Sie befinden sich wieder im Übungsmodus. Um neue Karten zu erhalten, klicken Sie bitte auf **Neue Karten**.

Als weitere Buttons auf der Menüleiste finden Sie:



Neue Karten: Ein Klick auf diesen Button unterbricht das aktuelle Spiel, Sie erhalten eine neue Kartenauswahl und befinden sich wieder im Übungsmodus.



Klicken Sie hier, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Das „Diplom“



Im „**Diplom**“ wird der Spielfortschritt protokolliert. Übungen, die sehr erfolgreich (90% der Eingaben richtig oder besser) absolviert wurden, bekommen einen Kasperl.



Liegt die Erfolgsquote darunter, so erhält man die Kasperlmütze. Die Sterne zeigen an, welche Übungen noch nicht bearbeitet wurden. Es werden nur Ergebnisse ins „Diplom“ eingetragen, die mit einem der sechs vorgegebenen Schwierigkeitsgrade erspielt wurden.



Das „Diplom“ kann über das Drucker-Symbol ausgedruckt werden.

4 Optionendialog



Klicken Sie hier, um zum Optionendialog zu gelangen.

Bitte beachten Sie, dass es allgemeine und spezielle Einstellungsmöglichkeiten für die unterschiedlichen Materialien gibt. Um die Bedienung eines Touch-Monitors zu erleichtern, finden Sie auch hier große Schaltflächen. Eine Option ist aktiviert, wenn das Feld grün ist. Ein graues Feld bedeutet, eine Option ist nicht eingeschaltet.

4.1 Allgemeine Einstellungen

Spieler: Hier können Sie für jeden Spieler ein eigenes Profil mit separaten Einstellungen und Ergebnissen anlegen. Das Anlegen eines Spielers empfiehlt sich vor allem dann, wenn mehrere Benutzer auf dem selben Gerät arbeiten. Bei der Erstellung eines neuen Spielers kann zu Beginn aus den vorgegebenen Einstellungen **leicht**, **mittel**, **schwer** oder aus den sechs **Schwierigkeitsgraden** gewählt werden (Stufen 1 bis 6). Die mitgelieferten Profile **Anfänger**, **Fortgeschrittener** und **Experte** dienen als Anregung und können nicht gelöscht werden.

Sprachauswahl: Wählen Sie hier die gewünschte Ländereinstellung. Bei aktiviertem Kästchen „**Immer fragen**“ können Sie die Spracheinstellung bei jedem Programmstart neu festlegen.

Schaltflächen vorlesen: Aktiviert die Vorlesefunktion der Schaltflächen bei verweilendem Mauszeiger (betrifft den Bildschirm Hauptauswahl und Themenauswahl sowie alle Menüleisten).

Menüleiste sperren: Aktivieren Sie diese Funktion, um die Menüleiste für Mausclicks und im Scan-Modus zu sperren. Die Funktionen der Menüleiste können in diesem Fall nur mehr über die Tastatur (F-Tasten und ESC) ausgewählt werden.

Wiederholrate der Anweisung: Legen Sie hier fest, in welchen Abständen der Computer seine Anweisungen wiederholt. Diese Einstellung betrifft nur die beiden Spielmodi **Finden** und **Erinnern** (nicht aber **Merken**)!

4.2 Spezielle Einstellungen für die einzelnen Übungen

Anzahl der Karten: Wählen Sie 2, 3, 4, 6, 8, 9 oder 12 Karten

Beschriftung: Hier können Sie festlegen, ob die Kärtchen beschriftet werden. Sie können auch einstellen, ob **nur Großbuchstaben** oder große und kleine Buchstaben verwendet werden sollen. Zur optimalen Darstellung empfehlen wir die **Schriftart** Verdana.

Einstellungen zum Spiel **Merken** (nur mit Kartenmaterial Grundwortschatz spielbar):

- **Anzahl der Begriffe:** Legt die Anzahl der Begriffe fest, die man sich pro Aufgabe merken muss.
- **Anzahl der Aufgaben:** Bestimmt die Anzahl der Aufgaben bis zum Spielende.
- **mit Mischen:** Wenn aktiviert, werden die Karten nach jeder Aufgabe neu gemischt. Das Kartenmaterial bleibt gleich.
- **Reihenfolge beachten:** Legt fest, ob die genannten Begriffe in der genannten Reihenfolge angeklickt werden müssen.
- **Karten verdecken:** Wenn aktiviert, werden die Karten beim Sprechen der Anweisung verdeckt.

Genauigkeit der Uhr: Hier können Sie festlegen, welche Zeiten die Uhr annehmen kann (ganze Stunden, halbe Stunden, Viertelstunden, auf 5 Minuten genau).

Buchstabenauswahl: Hier können Sie die Buchstabenauswahl einschränken. Ein Klick auf den Button „ABC“ aktiviert oder deaktiviert alle Buchstaben.

Aussprache: Mit oder ohne Mitlaut: **Buchstabe** (zB: „Be“) oder **Laut** (zB: „B“).

Zahlenraum: Legen Sie den Zahlenraum fest, indem Sie eine untere und eine obere Grenze mit Hilfe der Pfeiltasten einstellen.

Mengen: Bestimmen Sie die Mengengröße und wählen Sie die gewünschten Objekte aus.

Farben, Formen: Wählen Sie die gewünschten Farben und Formen. Wählen Sie **Merkmal Größe**, um große und kleine Objekte zu erhalten.

Das **Vorschaufenster** zeigt Ihnen sofort an, wie sich Ihre Einstellungen auswirken. Passen die gewählten Einstellungen nicht zusammen, erhalten Sie statt der Vorschau eine Fehlermeldung. Korrigieren Sie in diesem Fall die gewählten Einstellungen.



Hier können Sie sich die **Ergebnisse** der zuletzt vollständig absolvierten Übungen ansehen.



Die Ergebnisse werden nicht gespeichert und ständig überschrieben, können aber durch Klicken auf das Druckersymbol ausgedruckt werden.



Durch einen Klick auf den Papierkorb können Sie die Ergebnisse löschen. **Achtung:** Es werden auch die Einträge im „Diplom“ gelöscht.

4.3 Steuerung

Das Programm kann wahlweise mit der **Maus**, mit einem **Touch-Monitor** oder mit Tasten im **Scanning-Modus** bedient werden.

Scanning

Folgende Bedienarten können ausgewählt werden:

1-Taster-Scanning

Der Scan-Rahmen wandert automatisch von einem Auswahlfeld zum nächsten. Durch Drücken der Leertaste oder der linken Maustaste (LMT) wird die umrandete Figur ausgewählt. Die Scan-Geschwindigkeit (Verweildauer des Rahmens auf den einzelnen Feldern) kann mit einem Schieberegler unter Scan-Takt eingestellt werden.

2-Taster-Scanning

Der Scan-Rahmen wandert nicht mehr automatisch, sondern wird mit der Eingabetaste, dem Pfeil nach rechts oder der rechten Maustaste (RMT) von einem Feld zum nächsten bewegt. Leertaste oder linke Maustaste wählen das markierte Objekt aus.

3-Taster-Scanning

Der Scan-Rahmen wird mit dem Pfeil nach rechts oder der rechten Maustaste vorwärts, mit dem Pfeil nach links oder der mittleren Maustaste (MMT) wieder zurückbewegt. Leertaste oder linke Maustaste wählen das markierte Objekt aus.

Achtung: Bei Verwendung einer Dreitastenmaus (oder eines äquivalenten Mausgeräts) ist darauf zu achten, dass die Maustasten standardmäßig wie folgt belegt sind (die Standardbelegung muss dabei über den Maustreiber hergestellt werden):

- linke Maustaste (LMT): Linksklick
- mittlere Maustaste (MMT): mittlere Maustaste
- rechte Maustaste (RMT): Rechtsklick

Überblick über Tasten für Scanning-Bedienung

	Auswählen	nach links	nach rechts
Maustasten			
1-Taster-Scanning	LMT		
2-Taster-Scanning	LMT		RMT
3-Taster-Scanning	LMT	MMT	RMT
Tastatur			
1-Taster-Scanning	Leertaste		
2-Taster-Scanning	Leertaste		Pfeil rechts, Enter
3-Taster-Scanning	Leertaste	Pfeil links	Pfeil rechts

Folgende Einstellungsmöglichkeiten sind für alle Bedienungsarten (1-, 2- oder 3-Taster) gleich (im **Vorschaufenster** werden die gewählten Einstellungen angezeigt):

Rahmeneinstellungen: Wählen Sie **Stärke** und **Dicke** des Scan-Rahmens



Sperrzeit: Ist die Sperrzeit aktiviert, ergibt nicht jeder Tastendruck ein gültiges Signal. Nach jeder Betätigung bleiben die Tasten für eine gewisse Zeitspanne (Sperrzeit) gesperrt. Diese Zeitspanne kann mithilfe eines Schiebereglers eingestellt werden. Die Sperrzeit empfiehlt sich für Personen, denen es schwer fällt, nur einmal zu drücken und die zu „Mehrfachklicks“ neigen (zB aufgrund eines Tremors).



Haltezeit: Die Haltezeit bestimmt, wie lange eine Taste gedrückt werden muss, bevor sie einen „Klick“ auslöst. Die notwendige Drückdauer kann mithilfe eines Schiebereglers eingestellt werden. Eine Aktivierung der Haltezeit empfiehlt sich bei Personen, die zu kurzen, ungewollten Tastenbetätigungen neigen (zB aufgrund einer Cerebralparese).

Hinweis: Ist eine der beiden Zeiten, Sperrzeit oder Haltezeit, aktiviert, wird Ihnen dies als „Erinnerungshilfe“ im Bildschirm **Hauptauswahl** durch die beiden Symbole angezeigt (rechter Bildschirmrand).

Anschluss von externen Tastern für den Scanning-Betrieb

Für den Anschluss externer Sensoren/Taster können Tastaturemulatoren, Mausemulatoren oder adaptierte Mausgeräte mit Buchsen verwendet werden.

Wichtig: Um im Scan-Modus in das Einstellungsmenü zu gelangen, drücken Sie bitte die Taste **F2**. Die übrigen Funktionen der Menüleiste stehen Ihnen ebenfalls über die **F-Tasten** bzw. **Esc** zur Verfügung.

5 Pädagogische und psychologische Aspekte

Wie bei allen LifeTool Produkten liegen auch diesem Programm pädagogische und psychologische Überlegungen zugrunde.

Das Grundkonzept orientiert sich an dem kindlichen Verhalten (ab dem 2. Lebensjahr), auf Objekte in der Umgebung zu zeigen, um ihre Namen zu erfahren. Zielsetzung des Programms ist das **Erlernen von** alltagsrelevanten **Begriffen** und die **Verknüpfung von Bildern mit deren Bezeichnung**. Darüberhinaus können wichtige funktionelle Aspekte wie **Aufmerksamkeit, Konzentration** und **Gedächtnis** trainiert werden.

5.1 Lernpsychologische Aspekte

- Das Programm ist **kindgerecht** gestaltet, alle Schritte werden sprachlich begleitet.
- ShowMe bietet die Möglichkeit, **in kleinen Schritten zu lernen**. Über das Einstellungsmenü kann der Schwierigkeitsgrad an die jeweiligen Fähigkeiten des Kindes angepasst werden. Nur Einstellungen, die optimal auf das jeweilige Niveau angepasst sind, ermöglichen Freude und rasche Lernfortschritte.
- Die **Rückmeldungen** bezüglich der Richtigkeit jeder Aktion erfolgen akustisch und visuell. Nach jedem Aufgabenblock gibt es eine grafisch veranschaulichte Rückmeldung, die die Anzahl der richtigen und falschen Versuche sowie die Übungszeit anzeigt. Sie dient als **Motivation** für weiteres Üben beziehungsweise als Bestätigung für die erbrachte Leistung.
- Zusätzlich stehen insgesamt 6 verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Verfügung, die den **Spielfortschritt dokumentieren** und deren Ergebnisse in einem „Diplom“ festgehalten werden.

5.2 Didaktische Überlegungen

Wir empfehlen folgende Vorgangsweise für das erste Spielen mit ShowMe:

1. Führen Sie die erste Sitzung von Anfang bis zum Ende mit dem Kind durch.
2. Legen Sie beim ersten Arbeiten einen neuen Spieler an (im **Einstellungsmenü** → **Neuer Spieler** → **Einstellungen übernehmen: leicht**).
3. Verschaffen Sie sich einen Überblick über die verschiedenen **Schwierigkeitsgrade** und wählen Sie denjenigen, der Ihnen am geeignetsten scheint. Beginnen Sie mit dem Material **Grundwortschatz** und überlassen Sie die Auswahl des Themas dem Kind.
4. Geben Sie dem Kind Zeit, im **Übungsmodus** die Bilder und deren Bezeichnungen kennen zu lernen.
5. Starten Sie den Modus **Finden** und beobachten Sie die Reaktion des Kindes. Sie erhalten die Rückmeldung über richtige und falsche Antworten nach Beendigung der Übung.
6. Versuchen Sie auch die beiden anderen Spielmodi **Merken** und **Erinnern**. Je nach Reaktion und Fehlerquote ist es unter Umständen nötig, einen anderen Schwierigkeitsgrad zu wählen.

7. Wenn Sie mit dem Material Grundwortschatz den richtigen Schwierigkeitsgrad gefunden haben, können Sie in der Hauptauswahl je nach Lernziel auch andere Materialien (**Mengen**, die **Uhr**,...) wählen.
8. Weichen die Ergebnisse in den verschiedenen Spielmaterialien zu stark voneinander ab, passen Sie den Schwierigkeitsgrad über das Würfelsymbol für jedes Material separat an.
9. Nutzen Sie auch die Möglichkeit, ein **individuelles Profil** zu erstellen, indem Sie eine passende Voreinstellung übernehmen und diese anschließend individualisieren.
10. Wechseln Sie auch immer wieder ins „**Diplom**“ und drucken Sie dieses aus, um dem Kind einen Überblick über seinen Lernerfolg zu geben.

Zusätzliche Überlegungen:

- Generell empfehlen wir, mit beschrifteten Kärtchen zu spielen, um das ganzheitliche Wortlesen zu trainieren.
- Achten Sie bei allen Sitzungen darauf, dass Sie unter dem richtigen Spieler/der richtigen Spielerin angemeldet sind. So können Sie die Lernfortschritte im „Diplom“ mitverfolgen.
- Tägliche, kurze Spielsitzungen sind längeren Übungsphasen mit größeren Zeitabständen vorzuziehen.

6 Installation

- Legen Sie die CD ShowMe in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.
- Starten Sie die Datei SETUP.EXE und befolgen Sie die weiteren Anweisungen.
- Das Setup erstellt einen Eintrag auf dem Desktop.

Nach der Installation von ShowMe wird ein Testprogramm gestartet. Es werden dabei die Multimediafähigkeit des PCs und die Bildschirmauflösung überprüft. Befolgen Sie bitte die Anweisungen des Programms. Das Testprogramm kann zu einem späteren Zeitpunkt auch über das Startmenü von Windows gestartet werden.

Zur Verwendung des Programms muss die CD-Rom im Laufwerk des Computers sein. Dies gilt nicht für die verfügbaren Mehrplatzlizenzen!

7 Systemvoraussetzungen

Pentium 266 Mhz, ab 64 MB RAM / 128 MB RAM empfohlen, bis zu 90 MB Festplattenspeicherplatz, Bildschirmauflösung, mind. 800 x 600 bei 16-Bit-Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Windows 98 SE / Me / 2000 / XP.

8 Projekt

Konzept: Michael Gstöttenbauer, Thomas Burger

Projektleitung: Karl Kaser

Programmierung: Michael Kittl, Severin Kreuzmayr

Bilder: Paul Mangold

Layout, Grafiken: .Art|Schock® werbeateliers

Tonstudio: www.drex-records.com MultiMedia Vertonung

Sprecherin: Verena Levan

Sounds: Klaus Weinzierl

Beratung: Zentrum Spattstraße gem.GmbH, Linz;
Institut für Familien- und Jugendberatung der Stadt Linz,
Astrid Streinz, Günther Habel

This software uses EldoS Sounds package to play WAV and MP3 streams. EldoS Sounds is a free package, and you can find it on <http://www.eldos.org> EldoS Sounds project manager is Eugene Mayevski, Mayevski@eldos.org

© LifeTool 2004