

can

TEACH ME PC!®



# Englisch

you  
describe  
what  
feel?  
explain



EINE WINDOWS - CD-ROM

# III plus

aus sprache  
grammatik  
unregelmäßige Verben  
redewendungen  
satzbau  
vokabeln  
Handbuch



# English II Plus

HANDBUCH

# Credits:

*Programm & Idee:*

RALF C. HOFFMANN

*Vokabular:*

CHRISTINA SVOJANOVSKY  
STEPHANIE WATSON  
HOLGER HOFFMANN  
JULIA MÜLLER

*Grammatik:*

CHRISTINA SVOJANOVSKY RALF  
C. HOFFMANN

*Sprachausgabe:*

STEPHANIE WATSON  
MORGAN FENELLON

*Zusätzliche Hilfe:*

AYEOLA GAMBLE  
ROBERT STEJSKAL

*Verpackung & Handbuch:*

RALF C. HOFFMANN

*Projektleitung Sunflowers:*

ARNE PETERS

*Koordination Sunflowers:*

JÜRGEN REUß WIG

*Tester:*

MICHAEL KAIRAT  
SASCHA RAMALI  
GERALD REIMANN  
MATTHIAS STIFFEL  
THOMAS STAHL  
DIRK TUROWSKI

*Bildquellen:*

NEW YORK CITY SLIDE AND VIDEO: COURTESY OF NEW YORK  
STATE DIVISION OF TOURISM.

CALIFORNIA SLIDES: COURTESY OF CALIFORNIA DIVISION OF  
TOURISM, (C) ROBERT HOLMES.

NEVADA SLIDES AND VIDEO: COURTESY OF NEVADA  
COMMISSION ON TOURISM.

MAINE SLIDES: COURTESY OF MAINE OFFICE OF TOURISM.

NEW JERSEY SLIDES: COURTESY OF NEW JERSEY DIVISION OF  
TRAVEL AND TOURISM.

PENNSYLVANIA SLIDES: COURTESY OF PENNSYLVANIA OFFICE OF  
TRAVEL MARKETING.

NEBRASKA SLIDES: COURTESY OF NEBRASKA DIVISION OF  
TRAVEL AND TOURISM.

TENNESSEE SLIDES AND VIDEO: COURTESY OF TENNESSEE  
TOURIST DEVELOPMENT.

VISUAL SYMBOLS: COPYRIGHT PHOTODISC INC./CMCD INC.

# Learn

<b>Einleitung</b> .....	7
Installation .....	8
Programmstart .....	12
Schnelleinstieg .....	14
<b>Vokabeln</b> .....	17
Erste Schritte .....	20
Optionen .....	26
Abfrage .....	31
Editor .....	33
<b>Grammatik</b> .....	53
Kapitel .....	53
Lückentexte .....	56
Verbtrainer .....	59
<b>Sprachlabor</b> .....	63
<b>Game</b> .....	67
<b>Optionen</b> .....	71
Fachwörterglossar .....	71
Wörterbuch .....	72
De-Installation .....	74
<b>Probleme?! .....</b>	77
<b>Index</b> .....	81

## Systemvoraussetzungen

Englisch II Plus setzt folgende Hard- und Software voraus:

- Einen IBM-kompatiblen Computer mit 486 oder Pentium™ Prozessor.
- Ein CD-ROM Laufwerk (möglichst mit doppelter Geschwindigkeit).
- 4 MB Hauptspeicher (8 MB empfohlen).
- ca. 5 MB freier Speicherplatz auf Festplatte.
- Microsoft® Windows™ 3.1 oder Windows™ 95.
- Windows-kompatible Soundkarte.
- Mikrofon (optional).

© 1995 TMA! Ralf C. Hoffmann.  
Lizenziert exklusiv an SUNFLOWERS.  
(P) 1995 SUNFLOWERS GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO.

TEACH ME PC! und TMA! sind eingetragene Warenzeichen von Ralf C. Hoffmann. SUNFLOWERS ist eingetragenes Warenzeichen und Handelsname der Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH. Microsoft und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft Corporation. Windows ist Warenzeichen von Microsoft Corporation. Soundblaster ist Warenzeichen von Creative Technologies Ltd. Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber.

Weder SUNFLOWERS noch die Autoren können eine Gewähr oder Garantie für der Richtigkeit oder Genauigkeit der Angaben in diesem Handbuch geben.

Kein Teil dieser Dokumentation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung der SUNFLOWERS GmbH reproduziert, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form übertragen werden.

# Einleitung

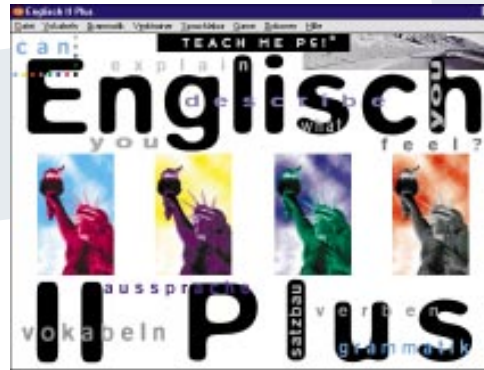
# Einleitung

Englisch II Plus ist das zweite Programm einer dreiteiligen Serie, die Ihnen alle wesentlichen Bereiche der Grammatik, den gesamten Grund- und Aufbauwortschatz und die englische Aussprache nahebringen soll.

Ziel bei der Entwicklung war es, den Computer als professionellen Lehrer einzusetzen. Daher richtet sich das Programm weniger an Leute, die einmal im Jahr ihr Englisch in zwei Stunden „urlaubsfit“ machen wollen, sondern vor allem an Schüler und Erwachsene, die zwar spielerisch, aber dennoch ernsthaft die Sprache lernen wollen.

Durch die hohe Vielseitigkeit (High-End Vokabeltrainer mit ca. 1500 Vokabeln aus dem Aufbauwortschatz, Grammatikkurs mit über 1000 integrierten Aufgaben, Lückentexten und dem Game mit 48 Levels) und Flexibilität wird vermieden, daß man schon nach ein paar Stunden die Programmabläufe auswendig kennt und das Programm somit nutzlos wird. So

werden zum Beispiel alle Grammatikaufgaben nach Zufallsprinzip aus größeren Kontingenten ausgewählt und die Antworten bei jeder Multiple-Choice Aufgabe neu gewürfelt.



In diesem Handbuch erfahren Sie, wie Sie das Programm auf Ihrem PC installieren und wie Sie damit arbeiten. Sollten Sie das Programm aus irgendwelchen Gründen wieder von der Festplatte entfernen wollen („de-installieren“), so erfahren Sie im Kapitel De-Installation, wie dies geht.

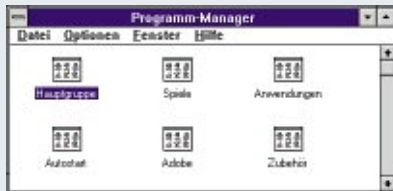
Dieses Handbuch setzt voraus, daß Windows 3.1 oder Windows 95 auf Ihrem Computer installiert ist, und daß Sie in Grundzügen mit Windows und seiner Terminologie vertraut sind. Ausführliche Informationen zu Windows finden Sie in Ihrer Windows Dokumentation.

# Installation

Bevor Sie das Programm installieren, stellen Sie sicher, daß Microsoft® Windows™ 3.1 oder Windows™ 95 bereits auf Ihrem Computer installiert ist. Außerdem muß ein CD-ROM Laufwerk angeschlossen und unter Windows benutzbar sein. Wenn Sie dabei Hilfe benötigen, lesen Sie Ihre Windows-Dokumentation bzw. die Anleitung zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk.

## Installation unter Windows 3.1:

1. Starten Sie Windows 3.1. Die Windows Oberfläche erscheint mit dem Fenster des Programm-Managers.



2. Wählen Sie „Ausführen...“ im Datei-Menü. Der Ausführen-Dialog erscheint.



3. Schreiben Sie „d:\setup“ in das Befehlszeilen-Textfeld (verwenden Sie die korrekte Laufwerksbezeichnung für Ihr CD-ROM Laufwerk). Klicken Sie auf *OK* oder drücken Sie die Eingabetaste.

*ANMERKUNG: Als Alternative zu den Schritten 2 und 3 können Sie den Windows-Dateimanager verwenden, um das Programm SETUP.EXE auf der CD-ROM zu finden; klicken Sie dann doppelt auf dieses Programmsymbol, um das Installationsprogramm zu starten.*





Der Englisch II Plus Installationsdialog erscheint; der standardmäßige Verzeichnisname der Festplatte ist ausgewählt. Wenn Sie das Programm in einem anderen Verzeichnis installieren wollen, geben Sie den Namen ein.

4. Klicken Sie auf „Weiter“. Ein Statusfenster erscheint, das Sie über den Fortschritt der Installation informiert.

Nun werden die wichtigsten Dateien von der CD-ROM auf Ihre Festplatte installiert. Dadurch wird zum einen die Geschwindigkeit von Englisch II Plus drastisch erhöht, zum anderen müssen sich veränderbare Dateien wie die Vokabel-Bibliotheken auf der Festplatte befinden, da die CD-ROM nicht mehr beschrieben werden kann. Außerdem wird im Programm-Manager eine neue Programmgruppe „TEACH ME PC!“ erstellt, die das Abbild für das Englisch II Plus Programm enthält. Auch die Hilfe-Datei zu Englisch II Plus erhält ein Abbild, so daß Sie die Hilfedatei auch benutzen können, ohne sie aus dem Programm (mit F1) aufzurufen.

Am Ende der Installation erscheint ein Dialog, der Ihnen mitteilt, daß die Installation erfolgreich verlief.

## Installation der Video-für-Windows-Treiber:

Anschließend werden Sie gefragt, ob Sie die **Indeo 4.1 Treiber für Video-für-Windows™** installieren möchten. Diese Frage sollten Sie mit „JA“ beantworten, wenn auf Ihrem Computer diese Treiber noch nicht installiert sind - andernfalls lassen sich die Videos im Game nicht abspielen. Die Treiber können Sie jedoch auch zu einem späteren Zeitpunkt installieren, indem Sie das „Video für Windows Setup“ in der „TEACH ME PC!“ Gruppe doppelt anklicken.

Bei der Installation der Video-Treiber müssen Sie zuerst angeben, ob Sie die 16-Bit Treiber für Windows 3.1 oder die 32-Bit Treiber für Windows 95 installieren möchten. Anschließend werden die entsprechenden Treiber installiert.

*Die Video-für-Windows-Treiber benötigen Sie unbedingt, um die Videos in Englisch II Plus sehen zu können. Außerdem werden diese Treiber für die digitalisierte Sprachausgabe gebraucht.*

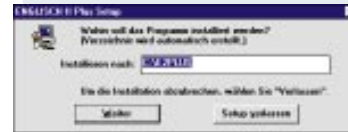
Die Video-für-Windows-Treiber sind ein urheberrechtlich geschütztes Werk von Intel und Microsoft. Daher können wir keine Haftung für deren Funktion oder Tauglichkeit übernehmen.

## Installation unter Windows 95:

1. Starten Sie Windows 95.
2. Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk. Dank des neuen Autoplay-Features von Windows 95 erscheint ein kleines Fenster in der Mitte des Bildschirms mit den Feldern „Ende“, „Installation“ und „Start“.



Bevor Sie das Programm starten können, müssen Sie es installieren. Dazu klicken Sie auf „*Installation*“. (Nachdem Sie das Programm einmal installiert haben, können Sie in Zukunft nach Einlegen der CD einfach „*Start*“ wählen, um das Programm zu starten.)



Der Englisch II Plus Installationsdialog erscheint; der standardmäßige Verzeichnisname der Festplatte ist ausgewählt. Wenn Sie das Programm in einem anderen Verzeichnis installieren wollen, geben Sie den Namen ein.

3. Klicken Sie auf „*Weiter*“. Ein Statusfenster erscheint, das Sie über den Fortschritt der Installation informiert.

Nun werden die wichtigsten Dateien von der CD-ROM auf Ihre Festplatte installiert. Dadurch wird zum einen die Geschwindigkeit von Englisch II Plus drastisch erhöht, zum anderen müssen sich veränderbare Dateien wie die Vokabel-Bibliotheken auf der Festplatte befinden, da die CD-ROM nicht mehr beschrieben werden kann.

Außerdem wird in der Startleiste von Windows 95 eine neue Programmgruppe „TEACH ME PC!“ erstellt, die neben Englisch II Plus auch die Hilfe-Datei sowie die De-Installation enthält. Sie können die Hilfedatei also auch benutzen, ohne sie aus dem Programm (mit F1) aufzurufen.

Am Ende der Installation erscheint ein Dialog, der Ihnen mitteilt, daß die Installation erfolgreich verlief.

## Installation der Video-für-Windows-Treiber:

Anschließend werden Sie gefragt, ob Sie die **Indeo 4.1 Treiber für Video-für-Windows™** installieren möchten. Diese Frage sollten Sie mit „JA“ beantworten, wenn auf Ihrem Computer diese Treiber noch nicht installiert sind - andernfalls lassen sich die Videos im Game nicht abspielen. Die Treiber können Sie jedoch auch zu einem späteren Zeitpunkt installieren, indem Sie das „Video für Windows Setup“ in der „TEACH ME PC!“ Gruppe doppelt anklicken.

Bei der Installation der Video-Treiber müssen Sie zuerst angeben, ob Sie die 16-Bit Treiber für Windows 3.1 oder die 32-Bit Treiber für Windows 95 installieren möchten. Anschließend werden die entsprechenden Treiber installiert.

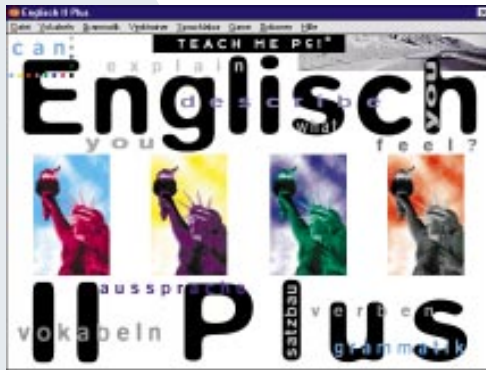
*Die Video-für-Windows-Treiber benötigen Sie unbedingt, um die Videos in Englisch II Plus sehen zu können. Außerdem werden diese Treiber für die digitalisierte Sprachausgabe gebraucht.*

Die Video-für-Windows-Treiber sind ein urheberrechtlich geschütztes Werk von Intel und Microsoft. Daher können wir keine Haftung für deren Funktion oder Tauglichkeit übernehmen.

# Programmstart

## Unter Windows 3.1

Um Englisch II Plus zu starten, klicken Sie zweimal auf dessen Symbol im Programm-Manager. Der Hauptbildschirm erscheint mit seiner Menüleiste. Über diese Menüs haben Sie Zugang zu allen Programmteilen.



## Unter Windows 95

Wie schon bei der Installation können Sie auch für den Programmstart die Autoplay-Funktion von Windows 95 benutzen: dazu legen Sie einfach nach dem Start von Windows 95 die CD-ROM ein. In dem Fenster, das daraufhin automatisch erscheint, klicken Sie auf Start, um in den Hauptbildschirm von Englisch II Plus zu gelangen.



War die CD beim Start von Windows 95 bereits eingelegt, so können Sie im 'Arbeitsplatz'-Fenster das Symbol für die CD-ROM doppelklicken, um so das Autoplay-Fenster zu starten.

Wenn Sie nicht möchten, daß nach Einlegen der CD-ROM das Autoplay-Fenster automatisch erscheint, halten Sie nach dem Einlegen die Umschalt-Taste ('Shift') gedrückt.

Natürlich haben Sie auch die Möglichkeit, Englisch II Plus über die Task-Leiste von Windows 95 zu starten.

## Online Hilfesystem

Das Hilfesystem ist ein bequemer und schneller Weg, um Informationen direkt am Bildschirm zu erhalten, etwa über eine Funktion, die Sie verwenden wollen. Sie erreichen die Hilfe, indem Sie eine der folgenden Methoden verwenden:

- Wenn Sie mit der Benutzung des Windows Hilfesystems nicht vertraut sind, verwenden Sie den Befehl „*Hilfe benutzen*“ im Hilfe-Menü, um eine Beschreibung der Möglichkeiten sowie einen Kurzlehrgang (Hilfegrundlagen) zu erhalten. Weitere Informationen entnehmen Sie Ihrer Windows Dokumentation.
- Wählen Sie den Befehl „*Inhalt*“ im Hilfe-Menü, um in das Inhaltsverzeichnis des Hilfesystems zu gelangen.
- Alternativ dazu können Sie an jeder Stelle des Programms die Taste F1 drücken, um die Online Hilfe aufzurufen.
- Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Thema suchen, benutzen Sie den Befehl „*Suchen...*“ im Hilfe-Menü.

Um die Online Hilfe zu beenden, schließen Sie das Hilfe-Fenster. Sie befinden sich wieder an der Stelle im Programm, an der Sie waren, als Sie die Online Hilfe aufgerufen haben.

## Bubble-Hilfe

Bei der Bubble-Hilfe erscheint ein gelber Informationskasten, sobald Sie die Maus über ein Symbol bewegen. Auf diese Weise können Sie sich mit den Funktionen der Symbole vertraut machen, ohne jedesmal die Anleitung oder die Online-Hilfe zu Rate ziehen zu müssen.

- Die Bubble-Hilfe schalten Sie über den Menüpunkt „*Online-Hilfe*“ im Hilfe-Menü an und aus.



# Schnelleinstieg

Wenn Sie mit der Bedienung von Windows vertraut sind und nicht die Geduld besitzen, erst die ganze Anleitung zu lesen, gibt Ihnen dieser Abschnitt ein paar wichtige Hinweise zum „Durchstarten“. Das Programm enthält jedoch eine Menge von Details und Funktionen, die nicht auf den ersten Blick sichtbar sind. Deshalb sollten Sie auf diese Anleitung zurückgreifen, wenn Sie das Programm „professionell“ nutzen wollen, etwa zum Anlegen eigener Bibliotheken.

## Allgemeines

- Mit F1 gelangen Sie an jeder Stelle des Programms in das Hilfesystem.
- Mit F12 erhalten Sie bei allen Aufgaben zum Eintippen einen Hinweis.
- Klicken Sie die Prozentanzeigen an, um jederzeit eine Auswertung zu erhalten.

## Vokabeltrainer

Bevor Sie die **Abfrage** beginnen, müssen Sie Einstellungen auf der Seite **Vokabeln/Optionen** vornehmen. Laden Sie dort zuerst eine Bibliothek aus dem Verzeichnis VOKABELN. Dann können Sie eine Vielzahl von Abfrageparametern einstellen, wobei Sie an der Maske erkennen, ob die Einstellung gültig ist - bei der traurigen Maske kann eine Abfrage nicht stattfinden (Sie haben z. B. nur „tödliche“ Vokabeln aktiviert, die Bibliothek hat aber nur leichte bis mittlere). Mit dem „GO“-Symbol oder über das Menü gelangen Sie in die Abfrage.



## Grammatik

Klicken Sie das Lippen-Symbol an, um sich die Beispiele auf den Erklärungsseiten vorlesen zu lassen. Begriffe, die im Text unterstrichen sind, werden auf Mausklick erklärt (Hypertext).



Wie man schon an diesen Beispielen sieht, gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten der regelmäßigen Steigerung, nämlich mit *-er/-est* oder mit *-er/-estest*.

## Verbtrainer

Vor der **Abfrage** sollten Sie die Einstellungen dafür vornehmen. Dazu läßt sich auf der Seite **Verben** jedes der 120 Verben einzeln an- und ausschalten. Ebenso lassen sich unter **Zeiten** die einzelnen Zeitformen selektieren. Da sich diese Einstellungen auch speichern lassen, können Sie den Verbtrainer Ihrem individuellen Kenntnisstand anpassen, indem Sie mit ein paar Verben beginnen und nach und nach weitere dazu nehmen. In der **Abfrage** müssen Sie die entsprechenden Formen eintippen, wobei teilweise mehrere Möglichkeiten als richtig gelten.



## Sprachlabor

Das Sprachlabor dient dazu, das Verständnis von gesprochenem Englisch zu fördern und die eigene Aussprache zu verbessern. Es enthält über 100 einzelne Sätze, die Sie sich vorlesen lassen können, indem Sie den Schalter mit dem Mundsymbol anklicken. Sofern Sie über ein Mikrofon verfügen und es korrekt angeschlossen ist, können Sie mit REC den Satz aufnehmen, um anschließend über PLAY Ihre Aussprache mit der des Programms zu vergleichen. Wenn die Diktat-Funktion angeschaltet ist, können Sie den Satz eintippen, um zusätzlich Ihre Rechtschreibung zu trainieren. Dabei können Sie sich mit F12 eine Hilfestellung geben lassen.



## Game

Im Game wollen Sie Ihren Lebensunterhalt als New Yorker Privatdetektiv verdienen. Kein leichter Job. Zu viele Fehler lassen Ihre Karriere platzen, bevor sie so richtig begonnen hat. Nutzen Sie die Speicherfunktion, um nach einem Scheitern nicht wieder ganz von vorne anfangen zu müssen. Übrigens werden die Aufgaben im Game aus einem enormen Kontingent per Zufallsprinzip ausgewählt - wenn Sie es also einmal schaffen, den Fall zu lösen, heißt das noch lange nicht, daß es Ihnen auch ein zweites (oder drittes, viertes...) Mal gelingt!





The background is a vibrant, abstract composition of swirling colors. It features a gradient from deep, dark purple at the edges to bright, glowing cyan and white in the center. The overall effect is reminiscent of a nebula or a digital data visualization. The glowing white lines are irregular and organic, creating a sense of movement and depth.

V o k a b e l n

# Vokabeln

Englisch II Plus enthält einen vollständigen Vokabeltrainer, mit dem man nicht nur ca. 1.500 Vokabeln und Redewendungen aus dem Aufbauwortschatz samt ihrer Aussprache lernen kann, sondern auch eigene Bibliotheken anlegen kann. Dazu benutzen Sie verschiedene Bildschirmseiten:

Der **Editor** dient zum Anlegen und Verändern von Bibliotheken. Sie brauchen den Editor nicht, wenn Sie nur aus den 30 Bibliotheken lernen wollen, die das Programm bereits enthält.

Unter **Optionen** stellen Sie die Parameter für die Abfrage ein (z. B. Schwierigkeitsgrad, Richtung, Prozentsatz von Eintipp-Aufgaben).

In der **Abfrage** schließlich findet das eigentliche Vokabel-Training statt.



Eine *Bibliothek* ist eine Sammlung von bis zu 800 Vokabeln, die man in der Abfrage lernen kann. Dabei gibt es eine Besonderheit zu beachten: jede Vokabel besitzt eine Richtung (*Englisch-Deutsch* oder umgekehrt), in der sie abgefragt wird. Dadurch akzeptiert das Programm bei Aufgaben zum Eintippen bis zu 12 verschiedenen Übersetzungen in jeder Richtung. Gleichzeitig muß aber eine Vokabel doppelt - nämlich einmal *Englisch-Deutsch* und einmal umgekehrt - vorhanden sein, wenn sie in beide Richtungen abgefragt werden soll.

Beispiel: Wenn das Programm nach *big* fragt, kann man *groß*, *bedeutend*, oder *dick* eingeben. Andersherum kann man aber *groß* nicht nur mit *big*, sondern auch mit *large*, *tall*, oder *wide* übersetzen. Dadurch ist Englisch II Plus herkömmlichen Vokabeltrainern weit voraus.

## Erste Schritte

Der Vokabeltrainer mit seiner Menge an Einstellungs-möglichkeiten und Befehlen mag auf den ersten Blick etwas abschreckend wirken. In Wirklichkeit ist er jedoch simpel, wenn man einmal die grundlegenden Prinzipien verstanden hat. Deshalb sollten Sie sich ein paar Minuten Zeit nehmen, um sich in der folgenden Übung mit den wichtigsten Funktionen vertraut zu machen.

1. Wählen Sie auf dem Hauptbildschirm im Vokabel-Menü den Befehl „Editor“, um im den Vokabeleditor zu gelangen (Strg-E).



2. Klicken Sie auf das Ladesymbol in der linken oberen Ecke oder benutzen Sie den Menüpunkt „Datei: Laden“, um eine Bibliothek zu öffnen. Es erscheint ein Dialog zum Laden von Bibliotheken. Sie befinden sich in dem Verzeichnis, in dem Sie das Programm installiert haben (in der Regel C:\E2PLUS); die Dateispalte links dürfte keine Einträge enthalten. Um eine Bibliothek zu laden, müssen Sie sich erst in das Unterverzeichnis VOKABELN begeben. Dazu klicken Sie den Eintrag VOKABELN in der Verzeichnisspalte rechts *doppelt* an. Daraufhin erscheinen links in der Dateispalte verschiedene Bibliotheken (ABSICHT.ASC u.s.w.). Wählen Sie von diesen LEHRGANG.ASC aus und klicken Sie auf OK. In der Listbox sehen Sie die Vokabeln, die geladen wurden. Unterhalb der Listbox können Sie sehen, wo Sie sich in der Bibliothek befinden: 1/125 bedeutet, daß die erste von 125 Vokabeln angezeigt wird.



3. Um etwas Ordnung in die Bibliothek zu bringen, klicken Sie auf das ABC-Symbol oder wählen den Befehl „Sortieren“ im Bearbeiten-Menü. Die Vokabeln sind nun in alphabetischer Reihenfolge.



4. Klicken Sie auf den großen schwarzen Pfeil nach rechts, um ein wenig in der Bibliothek zu blättern. Diese Methode ist jedoch etwas mühsam, um größere Strecken in der Bibliothek zurückzulegen - dazu benutzen Sie die Listbox:



5. Falls die Bibliothek mehr Vokabeln enthält, als in der Listbox angezeigt werden können, erscheint ein Rollbalken auf der rechten Seite. Klicken Sie den quadratischen Block

zwischen den zwei kleinen Pfeilen mit der Maus an und halten Sie die (linke) Maustaste gedrückt - Sie können nun durch die Bibliothek „scrollen“, indem Sie diesen Block mit der Maus nach oben oder unten



ziehen. Bewegen Sie den Block auf diese Weise nach unten, bis Sie die Vokabel „simultaneously“ gefunden haben. Das große E vor der Vokabel gibt an, daß dies eine englische Vokabel ist, was für den Computer nicht selbstverständlich ist. Lassen Sie den Rollbalken los und klicken Sie den Eintrag „E simultaneously“ in der Listbox an. Das Programm springt direkt an diese Stelle. In den Eingabefeldern erscheint die Vokabel mit ihren Bedeutungen und weiteren Angaben.



6. Der Schwierigkeitsgrad erscheint mit „Kinderleicht“ etwas untertrieben. Klicken Sie deshalb das Feld „Kinderleicht“ an. Es erscheint eine Liste der möglichen Schwierigkeitsstufen. Klicken Sie diejenige an, die Ihnen angemessen erscheint, z. B. „Mittel“.



7. Nun sehen Sie, daß bei den Bedeutungen ein Fehler unterlaufen ist: nicht *gleichzeitig*, sondern *gleichzeitig* ist die richtige Übersetzung von *simultaneous*. Um dies zu ändern, klicken Sie mit der Maus auf das Wort *gleichzeitig* und verbessern es mit den Cursor-Tasten und „Entfernen“ oder „Backspace“.
8. Unter dem Vokabelfeld befinden sich zwei kleine Schalter. Mit dem linken davon können Sie sich die aktuelle Vokabel vorlesen lassen, wenn das Play-Symbol schwarz erscheint. Dies geht allerdings nur, wenn der Vokabel eine Sprachaufnahme zugeordnet ist, denn sonst weiß das Programm ja gar nicht, was es vorlesen soll. Wenn die Vokabel nicht mit einer Sprachdatei verknüpft ist, erkennen Sie dies an dem grauen Play-Symbol. Wie Sie diese Verknüpfungen mit dem rechten Schalter mit den 3 Punkten selbst erstellen, erfahren Sie weiter hinten in diesem Kapitel.

9. Jetzt können Sie noch ein paar neue Vokabeln eingeben. Da neue Vokabeln immer am Ende der Bibliothek angelegt werden müssen, spingen Sie zunächst dorthin\*. Die letzte Zeile in der Listbox dürfte nur ein „E“, aber keine Vokabel enthalten. Daran erkennen Sie, daß diese Position in der Bibliothek (noch) leer ist. Sollte die letzte Vokabel *nicht* leer sein, sondern z. B. „D vergiften“ lauten, so klicken Sie diese Zeile an, um zu dieser (vollen) Vokabel zu springen und blättern dann einmal nach rechts (vgl. Schritt 4) - das Programm erzeugt dann automatisch eine leere Position am Ende der Bibliothek. Die Positionsanzeige in der Bibliothek sollte zweimal die gleiche Zahl anzeigen (z. B. 125/125), was bedeutet, daß Sie sich wirklich am Ende der Bibliothek befinden, und die Eingabefelder auf der rechten Seite sollten alle leer sein.



- \* So springen Sie an das Ende der Bibliothek: ziehen Sie den Rollbalken des Listfensters mit der Maus ganz nach unten und klicken die letzte Zeile an. Wenn diese Zeile nicht leer ist, klicken Sie einmal auf den schwarzen Pfeil nach rechts (vgl. Schritt 5).

10. Sie wollen nun die deutsche Vokabel *schön* eingeben. Klicken Sie eine der beiden Flaggen an, um die Richtung der Vokabel von *Englisch-Deutsch* auf *Deutsch-Englisch* umzudrehen. Dies ist wichtig, damit das Programm weiß, ob die Vokabel englisch oder deutsch ist, um sie in der richtigen Richtung abfragen zu können. Nun tippen Sie in das obere Eingabefeld neben der deutschen Flagge das Wort *schön* ein. Schon während Sie die einzelnen Buchstaben eintippen, blättert das kleine Wörterbuch unten auf der Seite mit und bleibt dann bei



*schön* mit den Bedeutungen *fine; beautiful; lovely; fair; nice* stehen. Jetzt

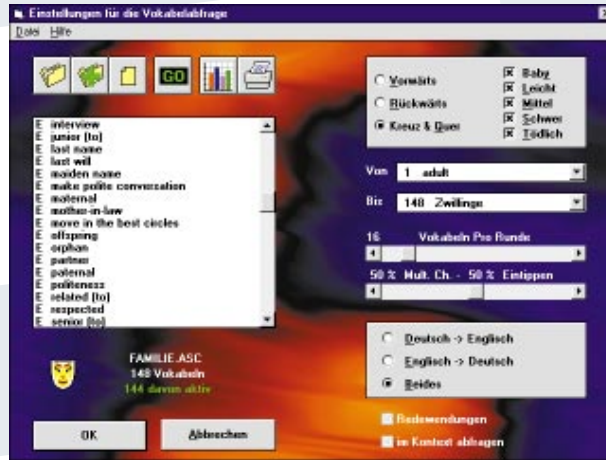
brauchen Sie nur das Übernehmen-Symbol (Buch mit dem Pfeil nach oben) anzuklicken, und die Bedeutungen aus dem Wörterbuch werden automatisch in die Bibliothek übernommen:



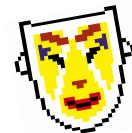
Auf diese Weise sparen Sie sich eine Menge Tipparbeit bei den Vokabeln, die das Programm schon aus dem Wörterbuch kennt. Wenn Ihnen die Bedeutungen nicht reichen, klicken Sie einfach das Eingabefeld „*Weitere:*“ an, und tippen *handsome* ein. [Sie können es auch in das obere Bedeutungsfeld eintippen, wobei Sie die neue Bedeutung von der anderen mit *Semikolon und Leerzeichen* trennen müssen. Benutzen Sie kein Komma, um verschiedene Bedeutungen zu trennen!]. Nun brauchen Sie nur noch die Schwierigkeit einzustellen (vgl. Schritt 6), und der neue Eintrag ist fertig.

11. Wenn Sie noch weitere Vokabeln eingeben möchten, blättern Sie einmal nach rechts, um wieder einen leeren Eintrag zu erhalten, und geben die nächste Vokabel ein (wie in Schritt 10 beschrieben).

12. Wenn Sie aufhören möchten, wechseln Sie mit dem Befehl „Optionen“ im Datei-Menü auf den Einstellungsbildschirm. Hier legen Sie fest, wie die Abfrage stattfinden soll. Unter der Listbox sehen Sie, wieviele Vokabeln die Bibliothek enthält, und wieviele davon aktiv sind. Aktive Vokabeln sind solche, die bei den aktuellen Einstellungen abgefragt werden könnten. Die Zahl der aktiven Vokabeln kann zwischen Null und der Gesamtzahl der geladenen Vokabeln schwanken, je nach Einstellung. Damit eine Abfrage möglich ist, müssen mindestens so viele Vokabeln aktiv sein, wie abgefragt werden sollen - dann ist die Maske fröhlich. Haben Sie dagegen zu wenig aktive Vokabeln, ist die Maske traurig, und Sie können die Abfrage nicht beginnen (z. B. weil Sie 20 Vokabeln pro Runde eingestellt haben, die Bibliothek aber nur 15 enthält). Diese Abhängigkeit können Sie leicht überprüfen:



13. Wählen Sie (soweit nicht schon eingestellt) die Richtung „Beides“, indem Sie dieses Feld anklicken. Aktivieren Sie alle 5 Schwierigkeitsstufen mit der Maus, so daß ein Kreuz neben jeder Stufe steht. Schalten Sie nun die Redewendungen an, indem Sie auch diesen Schalter anklicken. Nun müßten alle Vokabeln aktiv sein, da jede Vokabel die eingestellten Kriterien erfüllt, und die Maske ist fröhlich.



14. Stellen Sie die Richtung „*Deutsch-Englisch*“ ein. Die Zahl der aktiven Vokabeln geht auf etwa die Hälfte zurück. Stellen Sie nun den Abfragemodus „*Kreuz & Quer*“ ein und ziehen Sie den Schieberegler „*Vokabeln pro Runde*“ auf 25. Die Maske wird nun traurig, da weniger als 25 Vokabeln aktiv sind. Wenn Sie nun noch nacheinander die Schwierigkeitsgrade abschalten, senkt sich die Zahl der aktiven Vokabeln bis auf Null.

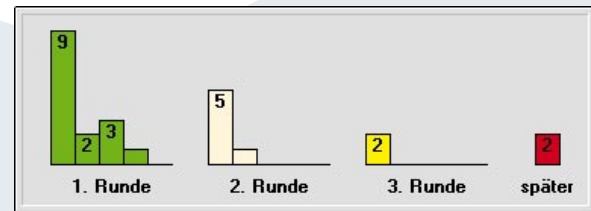
15. Nun sind Sie an der Reihe - experimentieren Sie mit den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten, bis Sie und die Maske damit zufrieden sind. Dabei brauchen Sie keine Angst zu haben, etwas zu „verstellen“ oder kaputtzumachen, da sich die Einstellungen nicht auf die Bibliothek selbst auswirken.

16. Klicken Sie nun das Abfrage-Symbol („*GO*“) an, oder wählen Sie den Befehl „*Abfrage*“ im Datei-Menü, um die eigentliche Abfrage zu starten. Bei Multiple-Choice Aufgaben wählen Sie die richtige aus 6 möglichen Antworten mit der Maus aus. Bei den Eintipp-Aufgaben geben Sie die Übersetzung per Tastatur ein. Oft werden verschiedene Eingaben als richtig angesehen (das richtet sich nach der Anzahl der Bedeutungen, die Sie im Editor verändern können). Wenn Ihnen gar keine Antwort einfällt, drück-



ken Sie F12, um einen Tip zu bekommen. Wenn Ihre Antwort leichte Fehler enthält, korrigiert das Programm Ihre Eingabe und Sie haben die Möglichkeit, sich zu verbessern.

17. Klicken Sie auf das Feld mit der Prozentanzeige, um eine detaillierte Auswertung zu bekommen. Die kleinen Balken geben an, wieviele Vokabeln Sie beim wievielten Versuch und in welcher Runde gelöst haben. Der Schwerpunkt dieses Diagramms ist umso weiter links (im grünen Bereich), je mehr Vokabeln Sie auf Anhieb lösen, und umso weiter rechts (im roten Bereich), je mehr Fehler Sie machen. Klicken Sie die einzelnen Säulen mit der Maus an, um eine exakte Prozentanzeige zu erhalten. Wenn Sie die Abfrage nicht bis zum Ende machen wollen, können Sie jederzeit mit „*Ende*“ in das Hauptmenü zurückkehren.





# Vokabel-Optionen

Auf dieser Bildschirmseite nehmen Sie die Einstellungen für die Vokabelabfrage vor. In der Listbox sehen Sie, ob sich schon Vokabeln im Speicher befinden. Bevor Sie die eigentlichen Einstellungen vornehmen, sollten Vokabeln geladen sein, damit Sie sehen können, wie sich die Einstellungen auswirken.



## Vokabel-Optionen: Datei-Menü

Mit den Funktionen des Datei-Menüs werden Bibliotheken geladen, gespeichert oder ausgedruckt. Die meisten Funktionen lassen sich auch über Symbole auswählen.

**Neu.** Mit diesem Befehl entfernen Sie eine Bibliothek aus dem Arbeitsspeicher. Dabei werden alle Vokabeln gelöscht. Haben Sie neue Vokabeln eingegeben oder bereits vorhandene verändert, sollten Sie sie zuerst speichern, bevor sie „Neu“ benutzen, da sonst alle Änderungen verloren gehen.



*Hinweis: Dieser Befehl wirkt sich nur auf den Arbeitsspeicher aus. Bibliotheken bzw. Vokabeln, die auf Festplatte oder Diskette gespeichert wurden, werden davon nicht berührt.*

**Laden.** Mit diesem Befehl können Sie eine Bibliothek in den Arbeitsspeicher laden. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie das Laufwerk, ein Verzeichnis sowie die gewünschte Datei auswählen. Die 30 Bibliotheken, die bei dem Programm dabei sind, finden Sie im Verzeichnis VOKABELN.



*Achtung: Beim Laden gehen die Vokabeln im Speicher verloren. Haben Sie also neue Vokabeln eingegeben oder bereits vorhandene verändert, sollten Sie zuerst „Speichern“ benutzen oder die neue Bibliothek mit „Dazuladen“ anhängen.*

**Dazu laden.** Ebenso wie „Laden“ dient dieser Befehl dazu, eine Bibliothek von einem Laufwerk (Diskette, Festplatte oder CD-ROM) in den Arbeitsspeicher zu laden, um diese Bibliothek dann abzufragen oder zu bearbeiten. Im Gegensatz zu „Laden“ werden jedoch Vokabeln, die sich gerade im Speicher befinden, nicht gelöscht, sondern die neue Bibliothek wird einfach an das Ende der bereits vorhandenen Vokabeln geladen. Dies funktioniert solange, bis die Obergrenze für den Umfang einer Bibliothek erreicht ist (800 Vokabeln).



*Auf diese Weise kann man leicht einzelne Bibliotheken zusammenfügen: man lädt die erste Bibliothek (z. B. ZEIT) mit „Laden“ und dann alle weiteren (z. B. AUSSEHEN und ZAHLEN im Verzeichnis VOAKBELN) mit „Dazuladen“. Dann speichert man das ganze unter einem neuen Name (z. B. MIXED) mit „Speichern als“.*

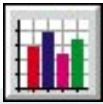
**Speichern.** Mit dem Befehl „Speichern“ können Sie eine Bibliothek auf Festplatte oder Diskette speichern. „Speichern“ fragt Sie nicht nach einem Namen - es wird vielmehr der Name benutzt, den die



Bibliothek schon hat. Soll die Bibliothek dagegen einen neuen Namen erhalten oder in einem anderen Verzeichnis gespeichert werden, müssen Sie „Speichern als“ benutzen.

**Speichern als.** Mit der Funktion „Speichern als“ können Sie Ihre Bibliothek als Datei auf einem Datenträger speichern. Die Datei kann entweder unter einem neuen Namen oder in einem anderen Verzeichnis gespeichert werden. Es empfiehlt sich, das Dokument in regelmäßigen Abständen zu speichern, um bei Strom- oder Geräteausfall einem Datenverlust vorzubeugen.

1. Im Dateimenü die Option „Speichern als“ wählen. Es erscheint ein Dialogfenster zur Auswahl des Pfades, in dem die neue oder umbenannte Datei gespeichert werden soll.
2. Das gewünschte Verzeichnis aus dem Listenfeld der Verzeichnisse auswählen.
3. Einen neuen Dateinamen eingeben, oder eine Datei zum Überschreiben markieren.
4. Mit *OK* die Datei speichern.



**Info.** Mit diesem Befehl öffnen Sie ein zweites Fenster, das Ihnen anzeigt, wieviele Vokabeln die Bibliothek enthält, und in welche Wortarten und Richtungen (*Englisch-Deutsch* oder umgekehrt) sich diese Vokabeln aufteilen.

	Deutsch- Englisch	Englisch- Deutsch
Namen:	36	37
Verben:	20	28
Adjektive:	27	48
kleine Wörter:	1	1
Wörter mit Verb:	0	8
Wörter ohne Verb:	0	8
Vokabeln gesamt:	182	198
Wörter mit Paragraf:	0	198



**Abfrage beginnen.** Mit diesem Befehl können Sie direkt zum Abfragefenster wechseln, um die aktuelle Bibliothek abzufragen. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie keine unmöglichen Einstellungen für die Abfrage gewählt haben (etwa 30 Vokabeln pro Runde, wenn nur 20 geladen sind). Ob eine Abfrage mit den aktuellen Einstellungen möglich ist, erkennen Sie an den Masken im Optionsfenster.

**Drucker einrichten.** Hier können Sie den Drucker und den Druckertreiber angeben, der für die Druckfunktionen benutzt werden soll. Standardmäßig werden die aktuellen Windows-Einstellungen benutzt, die Sie in der Windows-Systemsteuerung festgelegt haben. Bei Fragen zur Auswahl und Einstellung des Druckertreibers sollten Sie Ihre Windows-Dokumentation zu Rate ziehen.



**Drucken.** Mit diesem Befehl können Sie die aktuelle Bibliothek ausdrucken. Dabei wird der Druckertreiber benutzt, den Sie mit dem Befehl „*Drucker einrichten*“ oder der Windows-Systemsteuerung eingestellt haben. Der Ausdruck, der das Layout eines Vokabelhefts hat, ist nützlich, um eigene Bibliotheken korrekturzu lesen oder aber um auf herkömmliche Weise zu lernen, wenn man keinen Computer zur Verfügung hat. Die besten Ergebnisse erzielen Sie auf dem Papierformat DIN A4.



**Karteikarten drucken.** Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, die aktuelle Bibliothek als *beidseitig bedruckte* Karteikarten auszugeben, wobei jeweils 21 Vokabeln auf ein Blatt im DIN A4 Format passen. Falls Ihr Drucker in der Lage ist, festeres Papier bzw. dünnen Karton zu bedrucken, erhalten Sie sogar echte Karteikarten. In einem Dialogfenster können Sie eine Bezeichnung für die Bibliothek angeben, die nicht auf 8 Zeichen begrenzt ist. Außerdem läßt sich eingeben, um wieviele Millimeter die Rückseiten nach rechts oder links verschoben werden sollen. Dies dient dazu, Abweichungen auszugleichen, die dadurch entstehen, daß die Fläche, die der Drucker tatsächlich bedrucken kann, nicht immer genau mit der Seite übereinstimmt. Den genauen Wert ermitteln Sie, indem Sie zunächst ein Blatt zur Probe ausdrucken und es gegen das Licht halten, um zu sehen, ob die Schnittlinien genau übereinander liegen.



Nun fordert das Programm Sie auf, die entsprechende Anzahl von Blättern einzulegen, damit die Vorderseiten gedruckt werden können. Anschließend müssen Sie dieselben Blätter umgedreht einlegen, damit die Rückseiten bedruckt werden. Je nach Druckertyp kann es sein, daß Sie etwas experimentieren müssen, bis die Blätter für den Druck der Rückseiten die richtige Orientierung haben.

## Vokabel-Optionen: Einstellungen

**Die Maske.** Um bei der Menge von Einstellungsmöglichkeiten den Überblick zu behalten, können Sie an der Maske jederzeit erkennen, ob die Einstellung eine Abfrage zulässt. Ist die Maske unglücklich, ist eine Abfrage unmöglich - etwa weil *Englisch-Deutsch* eingestellt ist, die Bibliothek aber nur deutsche Vokabeln enthält.

**Abfragerichtung.** Hier haben Sie die Wahl zwischen *Vorwärts*, *Rückwärts* und *Kreuz- & Quer*. Bei *Kreuz & Quer* wählt das Programm eine Reihenfolge nach dem Zufallsprinzip.

**Schwierigkeitsgrad.** 5 Stufen von *Kinderleicht* bis *Tödlich* können einzeln aktiviert werden. Natürlich nur, wenn die Bibliothek sinnvolle Angaben dazu enthält.

**Von - Bis.** Wenn Sie nicht aus der gesamten Bibliothek lernen möchten, können Sie hier Grenzen für die Abfrage angeben. Ob *Von* vor *Nach* kommt spielt keine Rolle, da das Programm die beiden Angaben automatisch tauscht, wenn es nötig ist.



**Vokabeln pro Runde.** Bei der Abfragerichtung *Kreuz & Quer* bestimmen Sie hier, wie groß die Abfragerunde sein soll. Bei *Vorwärts* und *Rückwärts* gibt es diese Option nicht, da *Von* und *Bis* die Größe der Runde angeben.

**Multiple-Choice/Eintippen.** Diese Option kontrolliert das Verhältnis von Multiple-Choice- und Eintipp-Aufgaben.

**Abfragemodus.** Hier haben Sie die Wahl zwischen *Englisch-Deutsch*, *Deutsch-Englisch* und *Beides*. Da jede Vokabel nur in einer Richtung abgefragt wird, brauchen Sie genug Vokabeln in dieser Richtung, wenn Sie nicht beide Richtungen anschalten.

**Redewendungen.** Da Redewendungen oft schwieriger sind als „normale“ Vokabeln, können Sie sie abschalten, um es sich leichter zu machen.

„normale“ Vokabeln, können Sie sie abschalten, um es sich leichter zu machen.

**Kontext.** Ist diese Option aktiviert, werden bei Eintipp-Aufgaben alle Vokabeln, die einen Kontext enthalten, im Satzzusammenhang abgefragt. Hat eine Vokabel zwei Kontexte, wählt das Programm einen nach dem Zufallsprinzip aus. Auf Multiple-Choice Aufgaben hat diese Einstellung keinen Einfluß.

## Die Abfrage

Wenn Sie in dem Fenster *Vokabel-Optionen* Vokabeln geladen und die Einstellungen für die Abfrage vorgenommen haben, beginnt das eigentliche Lernen. Dabei gibt es 2 Aufgabentypen:

### Multiple-Choice

Bei Multiple-Choice wird eine Vokabel angezeigt, und Sie müssen die richtige unter 6 Übersetzungen ausfindig machen. Um planloses Raten zu erschweren, gehören die 5 falschen Antworten der gleichen Wortart an wie die richtige. Auch wird die Reihenfolge der Antworten zufällig ausgewählt. Haben Sie sich für eine Lösung entschieden, zeigt das Programm an, ob Ihre Eingabe richtig oder falsch war. Mit „Weiter“ quittieren Sie diese Information und kommen zur nächsten Aufgabe.

### Eintipp-Aufgaben

Bei diesen Aufgaben zeigt das Programm eine Vokabel an, und Sie müssen eine der Bedeutungen mit der Tastatur eingeben. Ähnlich wie bei einer Textverarbeitung stehen die Pfeiltasten, Entfernen und Backspace zur Verfügung. Sie können den Cursor auch mit der Maus setzen, indem Sie an die gewünschte Stelle klicken. Das Programm erkennt meistens verschiede-

ne Möglichkeiten als richtig an. Mit F12 erhalten Sie eine Hilfe, wenn Ihnen mal nichts einfällt. Die Eingabe muß mit ENTER abgeschlossen werden. Dann kommt eine leistungsfähige Korrekturfunktion zum Einsatz: ist die Antwort fast richtig (z. B. *arroganze* statt *arrogance* oder *undersand* statt *understand*), zeigt das Programm die Fehler an (*arroganze*, *undersand*), und Sie können Ihre Eingabe korrigieren. Scheitert die erste Eingabe völlig, gibt es einen zweiten Versuch. Vor englischen Verben kann man *to* eingeben, braucht es aber nicht (z. B. *to learn*). Das gleiche gilt für viele Präpositionen - sowohl *to inform about*, als auch *inform* wird akzeptiert.



## Kontext-Aufgaben

Dieser Aufgabentyp gehört zu den Eintipp-Aufgaben. Statt nur eine einzelne Vokabel zu übersetzen, muß man eine Lücke in einem Satzzusammenhang ausfüllen. Beispiel: *Susan is brushing her \_\_\_\_\_ (Zähne)*. Hier soll man *teeth* (= Plural von *tooth*) eingeben, während bei der einfachen Variante statt dem Satz nur der Begriff *Zähne* vorgegeben wäre. Diese Aufgaben setzen voraus, daß die Vokabel einen Kontext enthält und in den Einstellungen die Kontext-Aufgaben aktiviert wurden.

## Sprachausgabe

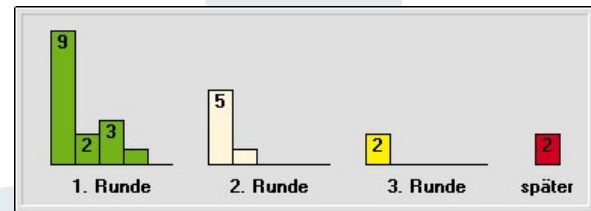
Sofern eine Vokabel mit einer Sprachaufnahme verknüpft ist, können Sie sich die Vokabel mit dem Play-Symbol vorsprechen lassen. Dies ist bei nahezu allen englischen Vokabeln, die sich auf der Englisch II Plus CD-ROM befinden, der Fall. Auf Sprachaufnahmen der deutschen Vokabeln wurde bewußt verzichtet - Sie könnten jedoch mit dem Editor selbst anlegen - genauso wie Sie auch Bibliotheken, die Sie selbst erstellen, "vertonen" können. Wie dies geht, erfahren Sie im Abschnitt über den Editor. Wenn Sie die Sprachausgabe mit dem Play-Symbol gestartet haben, verwandelt es sich in ein Stop-Symbol, mit dem Sie das Vorlesen wieder beenden können. Kann eine Vokabel nicht ausgesprochen werden, erscheint das Play-Symbol nur in grau und läßt sich nicht benutzen.

## Runde um Runde

Damit bei der Abfrage auch wirklich was gelernt wird, merkt sich das Programm die Vokabeln, die nicht gewußt wurden, und wiederholt sie später. Bei *Vorwärts* und *Rückwärts* werden sie in einem zufälligen Abstand wieder eingestreut, während sie bei *Kreuz & Quer* in die nächste Runde kommen. Dies geht solange, bis alle Vokabeln richtig beantwortet wurden.

## Auswertung

Sie können jederzeit Ihren aktuellen Leistungsstand abfragen, indem Sie das Feld mit der Prozentzahl anklicken. Die erste grüne Säule links gibt an, wieviele Vokabeln in der ersten Runde auf Anhieb gelöst wurden, die rechts daneben, wieviele in der 1. Runde beim 2. Versuch usw. Die ganz rote rechts zeigt an, für welche Vokabeln Sie 4 Runden oder länger gebraucht haben (hier: 5). Sie können die einzelnen Säulen anklicken, um genaue Prozentangaben zu sehen.



## Vokabel-Editor

Der Vokabel-Editor dient dazu, neue Bibliotheken anzulegen oder existierende zu verändern oder zu vergrößern. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, eigene Sprachaufnahmen vorzunehmen, und sie mit Vokabeln zu verknüpfen, sodaß die Vokabeln bei der Abfrage später vorgelesen werden können.

Eine *Bibliothek* ist eine Sammlung von bis zu 800 Vokabeln, die man in der Abfrage lernen kann. Dabei gibt es eine Besonderheit zu beachten: jede Vokabel besitzt eine Richtung (*Englisch-Deutsch* oder umgekehrt), in der sie abgefragt wird. Dadurch akzeptiert das Programm bei Aufgaben zum Eintippen bis zu 12 verschiedenen Übersetzungen in jeder Richtung.



Gleichzeitig muß aber eine Vokabel doppelt - nämlich einmal *Englisch-Deutsch* und einmal umgekehrt - vorhanden sein, wenn sie in beide Richtungen abgefragt werden soll.



**Pfeile.** Die schwarzen Pfeile dienen zum Navigieren innerhalb einer Bibliothek. Mit dem Pfeil nach links bewegen Sie sich eine Vokabel in Richtung Anfang der Bibliothek, mit dem nach rechts an das Ende. Die jeweils aktive Vokabel erscheint mit ihren Bedeutungen, sowie Wortart, Schwierigkeitsgrad und möglichen Kontexten in den entsprechenden Eingabefeldern, in denen sie editiert werden kann. Außerdem besitzt die jeweils aktive Vokabel in der Listbox einen farbigen Hintergrund.

Anstelle der Pfeiltasten können Sie auch die Listbox benutzen, indem Sie Vokabeln direkt anklicken.

Um eine neue Vokabel einzugeben, müssen Sie sich zur letzten Vokabel in der Bibliothek begeben, die immer leer ist. Sollte diese letzte leere Vokabel in der Listbox nicht zu sehen sein, klicken Sie die letzte in der Listbox erreichbare (volle) Vokabel an und blättern dann mit dem Pfeil einmal nach rechts.

Die aktuelle Position in der Bibliothek wird zwischen den Pfeilen angezeigt. Die Zahl unter dem Strich gibt die Anzahl der Vokabeln an, die Zahl darüber, welche davon gerade angezeigt wird.



**Info-Box.** Die Info-Box zeigt den Namen der Bibliothek an, die sich im Speicher befindet, sowie die Anzahl der darin enthaltenen Vokabeln. Die maximale Länge einer Bibliothek beträgt 800 Vokabeln.

**Listbox.** Die Listbox stellt den einfachsten Weg dar, sich in einer Bibliothek zu bewegen. Klicken Sie eine Vokabel an, um sie zur aktuellen Vokabel zu machen. Sie erscheint daraufhin in den Eingabefeldern (rechts von den beiden Flaggen) mit ihren Bedeutungen, so daß Sie sie bearbeiten oder löschen können. Die aktuelle Vokabel ist in der Listbox farbig unterlegt.



Die Buchstaben „E“ für Englisch und „D“ für Deutsch vor jeder Vokabel in der Listbox geben die Richtung der Vokabel an. Die Richtung der aktuellen Vokabel erkennen Sie außerdem an den Flaggen.

Um neue Vokabeln einzugeben, müssen Sie sich zuerst an das Ende der Bibliothek begeben. Dazu bewegen Sie die Bildlaufleiste am rechten Rand der Listbox nach unten und klicken

die letzte Zeile an, die in der Regel nur ein „E“ am Anfang enthält. Sollte sie nicht leer sein, blättern Sie mit dem schwarzen Pfeil nach rechts.

Statt der Listbox kann man auch die beiden schwarzen Pfeile benutzen, um durch eine Bibliothek zu blättern.

### Vokabel

Mit dem Begriff *Vokabel* ist nicht nur ein einzelnes Wort gemeint, sondern auch die Informationen, die nötig oder hilfreich sind, um dieses Wort zu lernen. Dabei sind folgende Einträge vorgesehen, die im Editor geändert werden können:

*fault*

Die eigentliche englische oder deutsche Vokabel. Dies ist bei der Abfrage immer die Zeile, die Sie angezeigt bekommen.

*Fehler; Versehen*

Eine oder mehrere Bedeutungen der Vokabel, die mit *Semikolon und Leerzeichen* getrennt werden. Bei der Abfrage sind dies entweder die Lösungen, die Sie anklicken müssen (Multiple-Choice), oder die Sie eintippen können (Eintipp-Aufgabe), wobei jede der Bedeutungen als richtig erkannt wird.

*Schuld*

Weitere Bedeutung(en), die aus Platzgründen bei Multiple-Choice-Abfragen nicht erscheinen. Beim Eintippen werden auch sie als richtig angesehen.

*Englisch*

Gibt die Richtung der Vokabel an (*Englisch-Deutsch* oder umgekehrt). Die Vokabel wird immer nur in dieser Richtung abgefragt.

*Nomen*

Die Wortart wird benötigt, damit das Programm bei Multiple-Choice-Abfragen die falschen Antworten in der gleichen Wortart aussuchen kann. Dadurch wird Raten erschwert.

*Leicht*

Der Schwierigkeitsgrad wird bei den Einstellungen für die Abfrage berücksichtigt. Man kann dann z. B. angeben, daß man keine „tödlichen“ Vokabeln lernen will.

*It's my (fault).*

Jede Vokabel kann bis zu 2 Kontexte enthalten. Sie wird dann bei Eintipp-Aufgaben nicht allein, sondern im Satzzusammenhang abgefragt.

## Vokabelfeld

Wie man mit etwas Mühe errät, werden in dieses Feld die eigentlichen Vokabeln eingegeben. Damit die Vokabel später in der richtigen Richtung abgefragt werden kann, müssen die Flaggen entsprechend eingestellt sein. Ebenso sollten Sie die Wortart und den Schwierigkeitsgrad einstellen.



Für das Prinzip des Vokabeltrainers ist es wichtig zu verstehen, daß die Abfrage immer in der Richtung Vokabel → Bedeutung vor sich geht. Bei Aufgaben zum Eintippen zeigt das Programm die Vokabel an, und man muß die Bedeutung eingeben. Bei Multiple-Choice wird ebenfalls die Vokabel angezeigt, und man hat die Auswahl zwischen 6 verschiedenen Antworten, von denen eine die richtige Bedeutung ist.

Will man auch die umgekehrte Richtung abgefragt werden, also die Vokabel selbst (und nicht die Bedeutung), muß man die Vokabel ein zweites Mal anlegen.

## Beispiel:

Gibt man *race* als Vokabel mit den Bedeutungen *Rennen; Rasse* ein, muß man nie *race* als Antwort eingeben, weil die Abfrage immer *Englisch-Deutsch* ist. Also gibt man noch *Rennen* als Vokabel mit den Bedeutungen *run; race; running* und vielleicht auch *Rasse* mit *race* und *breed* ein. Auf diese Weise werden bei Eintipp-Aufgaben in jeder Richtung verschiedene Bedeutungen als richtig erkannt.

Die Bibliothek enthielte dann folgende Vokabeln:

E	<i>race</i>	➔	<i>Rennen; Rasse</i>
D	<i>Rennen</i>	➔	<i>run; race; running</i>
D	<i>Rasse</i>	➔	<i>race; breed</i>

Schon hier erkennt man, daß sich die englische und die deutsche Sprache nicht 1 zu 1 gegenüberstellen lassen.

## Bedeutungsfelder

Es gibt 2 Eingabefelder für Bedeutungen, die bis zu 12 verschiedene Übersetzungen aufnehmen können. Bei Eintipp-Aufgaben werden alle Bedeutungen als richtig angesehen. Bei Multiple-Choice wird nur das obere Feld für die Antworten benutzt, da in den Antwortfeldern nur begrenzter Platz zur Verfügung steht. Wenn die Option „*M.-Choice kontrollieren*“ angeschaltet ist, weist das Programm darauf hin, falls die Bedeutung(en) in dem oberen Feld zu lang sind.



Bedeutungen werden mit *Semikolon und Leerzeichen* voneinander getrennt: *gehen; laufen*

Auch optionale Teile (z.B. Präpositionen) sind möglich: *reden (von/über)* würde *reden, reden von* und *reden über* als richtige Eingaben zulassen. Sogar zwei Klammern sind möglich: *(with) respect (to)*.

*Wichtig: Für optionale Teile bei den Bedeutungen müssen Sie runde Klammern benutzen: think (about).*

## Kontextfelder

Vokabeln lassen sich nicht nur isoliert lernen, sondern auch als Lücke im Satzzusammenhang (Kontext), die es auszufüllen gilt, so daß neben der Vokabel auch ihr konkreter Gebrauch vermittelt wird. Der Kontext wird nur bei Eintipp-Aufgaben herangezogen - auf Abfragen in Multiple-Choice hat er keinen Einfluß. Jede Vokabel kann bis zu 2 Kontexte enthalten. Beispiel:

Vokabel: *guarantee*

Bedeutung: *Garantie*

1. Kontext: *This program comes with a special (guarantee): doesn't rust and doesn't work*

2. Kontext: *Sorry, there is no (\*) for the tyres, only for the wheels.*

Dann sieht die Abfrage so aus, wobei das Programm nach Zufallsprinzip einen der beiden Kontextsätze auswählt.:

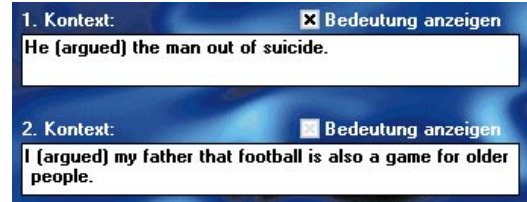
Abfrage: *This program comes with a special \_\_\_\_\_ : doesn't rust and doesn't work*

oder: *Sorry, there is no \_\_\_\_\_ for the tyres, only for the wheels.*

Mit „*Bedeutung anzeigen*“ wird festgelegt, ob neben dem Lückentext auch noch die Übersetzung angezeigt wird. Dies sollte immer dann sein, wenn sich die Bedeutung der Lücke nicht zwingend aus dem Kontext ergibt:

ohne Bed. anz.: *Black is the opposite of \_\_\_\_\_.* (Hier paßt sinngemäß nur *white*)

mit Bed. anz.: *Jack's favorite color is \_\_\_\_\_.* (Hier paßt alles mögliche: *red, yellow, white...*)



## Ändern einer Bibliothek

So verändern Sie eine bestehende Bibliothek:

1. Begeben Sie sich in den Vokabeleditor (Menüpunkt „Vokabeln: Editor“).
2. Laden Sie die Bibliothek in den Speicher, indem Sie das Ladesymbol anklicken oder den Menüpunkt „Datei: Laden“ benutzen.
3. Gehen Sie zu der Vokabel, die Sie verändern möchten. Dazu klicken Sie die Vokabel in der Listbox an oder blättern Sie mit den schwarzen Pfeilsymbolen durch die Bibliothek.



4. Haben Sie die gewünschte Vokabel so gefunden, können Sie sie verändern, etwa indem Sie das Bedeutungsfeld neben der unteren Flagge anklicken, und eine weitere Bedeutung eintippen, die Sie von der vorherigen mit *Semikolon und Leerzeichen* trennen. Oder Sie klicken die Box für den Schwierigkeitsgrad an und verändern diesen auf „*Leicht*“. Natürlich können Sie auch einen Kontext zu der Vokabel eingeben.
5. Möchten Sie weitere Vokabeln verändern, beginnen Sie wieder bei Punkt 3.
6. Wählen Sie „*Speichern*“ oder „*Speichern als*“ um die Veränderungen nicht zu verlieren.



## Eingabe eigener Vokabeln

Um eigene Vokabeln einzugeben, gehen Sie so vor:

1. Begeben Sie sich in den Vokabeleditor (Menüpunkt „Vokabeln: Editor“).

2a. Um eine ganz neue Bibliothek anzulegen, löschen Sie den Speicher mit dem Menüpunkt „Datei: Neu“ oder klicken Sie die leere Seite an. Oder:



2b. Um eine bereits bestehende Bibliothek zu vergrößern, laden Sie die Bibliothek in den Speicher, indem Sie das Ladesymbol anklicken oder den Menüpunkt „Datei: Laden“ benutzen. **Dann müssen Sie an das Ende der Bibliothek gehen, da nur dort neue Vokabeln eingegeben werden können.** Dazu klicken Sie die unterste Vokabel in der Listbox an oder blättern Sie mit den schwarzen Pfeilsymbolen an das Ende der Bibliothek, bis sie die letzte, leere Vokabel erreicht haben.



3. Tippen Sie die Vokabel in das Vokabelfeld neben der oberen Flagge ein. Zeigt die Flagge nicht die richtige Sprache, klicken Sie sie an, um die Richtung umzudrehen. Ist die Option „Ständig nachschlagen“ angeschaltet und hat das



Übernehmen





men. Sonst tippen Sie die Bedeutungen der Vokabel in die Bedeutungsfelder neben der unteren Flagge ein. Trennen Sie mehrere Bedeutungen mit *Semikolon und Leerzeichen* z. B.: *large; tall*. Stellen Sie Schwierigkeitsgrad und Wortart ein. Soll die Vokabel einen Satzzusammenhang erhalten, geben Sie noch diesen Kontext ein.

4. Möchten Sie weitere Vokabeln eingeben, beginnen Sie wieder bei Punkt 3.

5. Wählen Sie „Speichern“ oder „Speichern als“ um die Veränderungen nicht zu verlieren.

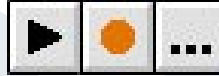
## Sprachaufnahmen im Editor

Die Sprachausgabe im Vokabeltrainer ist nicht auf die Vokabeln begrenzt, die bereits bei Englisch II Plus dabei sind. Es lassen sich vielmehr direkt im Editor eigene Sprachaufnahmen vornehmen. Dazu werden zwei Bereiche des Editors benutzt: die drei Buttons auf der linken Seite () dienen als einfacher Klangrekorder mit dem Sie Sprache aufnehmen, abspielen und speichern können. Die zwei Buttons unter dem Vokabelfeld () sind unabhängig davon und haben die Funktion, bereits vorhandene Sprachaufnahmen mit Vokabeln zu verknüpfen. So geht's:



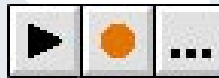
**Aufnahme**

Voraussetzung ist natürlich, daß Sie ein Mikrofon und eine Soundkarte besitzen und beides korrekt angeschlossen ist. Sie starten eine Aufnahme mit dem roten Aufnahmeknopf in der Symbol-Leiste. Während der Aufnahme verwandelt sich der rote Kreis in ein Quadrat - das Stop-Symbol, mit dem Sie die Aufnahme wieder beenden können. Falls Sie dies nicht tun, beendet das Programm die Aufnahme automatisch nach ein paar Sekunden. Daß etwas aufgenommen wurde, erkennen Sie daran, daß jetzt das Play-Symbol aktiv ist.



**Wiedergabe**

Klicken Sie das Play-Symbol (schwarzes Dreieck) an, um Ihre Aufnahme abzuhören. Sollte die Aufnahme zu leise sein, müssen Sie in der Software für Ihre Soundkarte den Aufnahmepegel für ein Mikrofon erhöhen. Sind Sie mit der Aufnahme nicht zufrieden, beginnen Sie einfach wieder bei Schritt 1 und nehmen einen neuen "Take" auf. Dabei wird allerdings die aktuelle Aufnahme gelöscht. Sind Sie mit der Aufnahme zufrieden, sollten Sie sie speichern.



**Speichern**

Zum Speichern benutzen Sie den Schalter mit den 3 Punkten neben dem Aufnahme-Schalter. Es erscheint eine Dateiauswahl-Box, in der Sie einen Pfad und einen Dateinamen für die zu speichernde Klangdatei eingeben. Da Englisch II Plus das Windows-Standard-Format (.WAV) verwendet, sollten Sie auch diese Dateierweiterung benutzen. Nun können Sie die nächste Vokabel aufnehmen oder die eben gespeicherte Aufnahme einer Vokabel zuordnen.

## Sprachdateien zuordnen

So wie eine Vokabel einen Satzzusammenhang enthalten kann, damit sie nicht isoliert abgefragt wird, so kann sie auch mit einer Klangdatei (WAV-Datei) verknüpft sein, sodaß Sie sich die Vokabel bei der Abfrage auch aussprechen lassen können. Bei der Klangdatei kann es sich um eine beliebige Sprachaufnahme handeln, die sich entweder auf der CD-ROM oder irgendwo auf Ihrer Festplatte befindet. Am sinnvollsten dürfte es sein, die Klangdateien gleich im Editor aufzunehmen.

So einfach weisen Sie einer Vokabel eine Sprachaufnahme zu:



### Verknüpfungen erstellen

Klicken sie den Schalter mit den 3 Punkten unterhalb des Vokabelfeldes an. Nun wählen Sie in der daraufhin erscheinenden Dateiauswahl-Box die passende Sprachdatei aus und klicken auf OK. Der Play-Schalter neben dem Verknüpfen-Schalter ist jetzt aktiv, woran Sie erkennen, daß der Vokabel, die sie gerade sehen können, nun eine Sprachaufnahme zugeordnet ist.



### Verknüpfungen überprüfen

Klicken Sie auf Play, um die Sprachaufnahme zu hören und so die Verknüpfung zu kontrollieren. Englisch II Plus spielt nun die Sprachaufnahme ab, die mit der aktuellen Vokabel verknüpft wurde.

*Hinweis: Da die Sprachaufnahme nicht in der Bibliothek enthalten ist, sondern sich als selbständige Datei irgendwo befinden kann (nämlich da, wo Sie sie gespeichert haben), muß diese Datei auch verfügbar sein (z. B. CD-ROM eingelegt). Andernfalls erhalten Sie bei dem Versuch, sie abzuspielen eine Fehlermeldung, da das Programm die Sprachaufnahme nicht mehr finden kann. Deshalb sollten Sie Verzeichnisse, in denen sich Sprachaufnahmen befinden, nicht umbenennen oder verschieben, da dies die Verknüpfungen zerstören würde.*



### Verknüpfung aufheben

Um eine Verknüpfung wieder zu beseitigen, benutzen Sie ebenfalls den Schalter mit den 3 Punkten. Geben Sie in der Dateiauswahl-Box statt eines Dateinamens einen Bindestrich (-) ein und wählen „OK“.



## Vokabel-Editor: Datei-Menü

Mit den Funktionen des Datei-Menüs werden Bibliotheken geladen, gespeichert, erzeugt oder ausgedruckt. Die meisten Funktionen lassen sich auch über Symbole auswählen. Die Befehle des Dateimenüs sind weitgehend mit denen auf der Seite **Optionen** identisch (*Neu, Laden, Dazu Laden* etc.).

### Datei: Zufällig erzeugen

Mit diesem Befehl können Sie neue Bibliotheken erzeugen, ohne selbst eine einzige Vokabel eintippen zu müssen. Dabei übernimmt das Programm nach dem Zufallsprinzip Vokabeln aus dem Wörterbuch und bringt sie auf Wunsch in alphabetische Reihenfolge.

In der Dialogbox können Sie mit den Schiebereglern die Größe der zu erzeugenden Bibliothek und das Verhältnis von englischen zu deutschen Vokabeln eingeben. Außerdem legen Sie fest, ob die Bibliothek auch Redewendungen enthalten darf, die meist schwieriger sind als „normale“ Vokabeln. Wegen des Zufallsprinzips kann es sein, daß die Zahlen, die Sie vorgeben, nicht exakt getroffen werden (die Bibliothek enthält beispielsweise nur 97 statt 100 Vokabeln. Auch weiß der Computer nicht, wie schwierig die einzelnen Vokabeln sind, so daß er sie alle für „*kinderleicht*“ hält.

*Nach dem Erzeugen einer Bibliothek sollten Sie den Befehl „Doppelte entfernen“ benutzen (siehe Bearbeiten-Menü).*



## Datei: Info

Diese Informationen sind nützlich, wenn Sie selbst eine Bibliothek anlegen, die Sie im Multiple-Choice Verfahren lernen möchten. Bei dieser Abfrageart werden zu jeder Vokabel noch 5 weitere als falsche Antworten gebraucht, die von der gleichen Wortart sein müssen. Damit die 5 „falschen“ Vokabeln inhaltlich zum Thema passen, versucht das Programm zuerst, sie aus der Bibliothek auszuwählen. Erst wenn dort keine geeigneten Vokabeln gefunden werden, greift das Programm auf eine interne Quelle zurück. Dies passiert etwa dann, wenn ein Adjektiv abgefragt werden soll, die Bibliothek aber nur 3 Adjektive enthält, so daß 2 nicht mehr aus der Bibliothek genommen werden können. Daher empfiehlt es sich, von jeder in der Bibliothek vorhandenen Wortart mindestens 6-8 Vokabeln zu haben, wenn man sicherstellen will, daß alle falschen Antworten aus der gleichen Bibliothek sind.



	Deutsch - Englisch	Englisch - Deutsch
Namen:	36	37
Verben:	26	28
Adjektive:	37	48
Subst. Wörter:	1	1
Subst. mit Verb:	0	8
Subst. ohne Verb:	0	8
Vokabeln gesamt:	100	138
davon mit Falsch:	0	138

**Optionen** wechselt zu den Einstellungen.

**Abfrage** springt zum Abfrage-Bildschirm.

**Hauptmenü** bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

## Vokabel-Editor: Bearbeiten-Menü

Mit den Funktionen des Bearbeitungsmenüs lassen sich einzelne Vokabeln verändern oder löschen.

## Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Löschen

Mit „*Ausschneiden*“ und „*Einfügen*“ werden markierte Textblöcke verschoben, mit „*Kopieren*“ und „*Einfügen*“ werden sie kopiert. Sobald der Text ausgeschnitten oder kopiert wurde, kann er an einer anderen Stelle im Editor eingefügt werden.

### Text ausschneiden oder kopieren:

1. Den Text mit der Maus markieren, der ausgeschnitten oder kopiert werden soll.
2. Im Bearbeitungsmenü die Option „*Ausschneiden*“ bzw. „*Kopieren*“ wählen.

### Ausgeschnittenen oder kopierten Text einfügen:

1. Den Cursor an die Position steuern, an welcher die Informationen eingefügt werden sollen.
2. Im Bearbeitungsmenü „*Einfügen*“ wählen.

### Text löschen:

1. Den Text mit der Maus markieren, der gelöscht werden soll.
2. Im Bearbeitungsmenü die Option „*Löschen*“ wählen oder die Taste „*Entfernen*“ drücken.

## Entfernen

Mit „*Entfernen*“ löschen Sie eine komplette Vokabel aus der Bibliothek im Speicher. Während neue Vokabeln immer am Ende der Bibliothek eingegeben werden müssen, kann man „*Entfernen*“ an jeder beliebigen Stelle benutzen. Dieser Befehl hat zur Folge, daß die Bibliothek eine Vokabel weniger enthält.



- Um **alle** Vokabeln einer Bibliothek zu löschen, benutzt man „*Neu*“ im Datei-Menü.
- Um Teile einer Vokabel zu löschen (z. B.: eine 3. Bedeutung), wählt man „*Löschen*“ im Bearbeiten-Menü.

## Sortieren



Mit „*Sortieren*“ bringen Sie eine Bibliothek in alphabetische Reihenfolge. Außerdem werden englische und deutsche Vokabeln getrennt, so daß die Bibliothek übersichtlicher wird. Dieser Befehl ist hilfreich, um herauszufinden, ob eine Vokabel doppelt vorhanden ist, um sie dann mit „*Doppelte entfernen*“ loszuwerden.

## Bibliothek mischen

Diese Funktion bringt eine Bibliothek in Unordnung. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn Sie lieber vorwärts oder rückwärts lernen, aber dennoch mal einen neue Reihenfolge der Vokabeln möchten. Oder wenn Sie die Druckfunktion benutzen, um mit den Ausdrucken zu lernen, und verhindern wollen, daß Sie die Abfolge auswendig lernen. Mischen ist das Gegenteil von „*Sortieren*“.

## Doppelte entfernen

Beim Zusammenladen von Bibliotheken oder beim zufälligen Erzeugen kann es passieren, daß Vokabeln mehrfach vorkommen. Mit dieser Funktion können Sie „Doppelgänger“ entfernen, allerdings nur, wenn sie absolut identisch sind und die Bibliothek alphabetisch geordnet ist. Anschließend wird angezeigt, wieviele „Probleme“ übrig sind - das sind Vokabeln, die sich nur in den Bedeutungen unterscheiden. Mit den Funktionen „*Kopieren*“ und „*Einfügen*“ können Sie die Bedeutungen angleichen und dann eine der Vokabeln manuell entfernen. So geht's:

1. Bibliothek alphabetisch sortieren.
2. Im Bearbeitungs Menü die Option „*Doppelte entfernen*“ wählen.

## Aus dem Wörterbuch übernehmen

Mit diesem Befehl kann man sich das Erstellen eigener Bibliotheken stark vereinfachen. Man braucht nämlich Vokabeln, die schon in dem integrierten Wörterbuch enthalten sind, nicht mehr von neuem eingeben, sondern kann sie mit den vorhandenen Bedeutungen und der Wortart übernehmen.



*Beispiel:*

1. Aktivieren Sie „*Ständig nachschlagen*“ im Optionen-Menü, wenn kein Häkchen neben dem Menüpunkt angezeigt wird.
2. Begeben Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten oder der Listbox an das Ende der Bibliothek, um eine neue Vokabel eingeben zu können.
3. Stellen Sie die Flaggen so ein, daß Sie die Richtung der Vokabel anzeigen.
4. Beginnen Sie, die Vokabel in das Vokabelfeld einzutippen. Dabei blättert das Wörterbuch automatisch mit. Wenn die Vokabel im Wörterbuch vorhanden ist, erscheint sie meist schon nach ein paar Buchstaben - nach Eingabe von *rem* erscheint z. B. schon das Wort *remain* mit seinen

Bedeutungen. Wenn Sie die Vokabel nicht sofort finden, können Sie auch mit den blauen Pfeilen im Wörterbuch blättern.

5. Hat das Wörterbuch die Vokabel gefunden, benutzen Sie „*Übernehmen*“, um die Vokabel mit ihrer Wortart und den bekannten Bedeutungen zu übernehmen.
6. Nun können Sie noch weitere Bedeutungen oder Kontexte eingeben.



Das Wörterbuch im Editor

## Vokabel-Editor: Optionen-Menü

Über dieses Menü kann man einige nützliche Einstellungen vornehmen.

**Ständig nachschlagen.** Wenn diese Option aktiviert ist, blättert das Wörterbuch bei jeder Veränderung des Vokabel-Eingabefeldes mit. Wird ein passender Eintrag gefunden, wird dieser angezeigt (*fu* z. B. zeigt *full*), andernfalls die nächste Vokabel (*xx* z.B. zeigt *yard*). Dies ist nützlich, wenn man Vokabeln eingeben möchte, die das Programm schon kennt. Siehe auch: *Übernehmen, Wörterbuch*.

**M.-Choice kontrollieren.** Diese Option kontrolliert die Länge des Textes im Bedeutungsfeld. Ist der Text in diesem Feld zu lang, so daß er nicht mehr in ein Antwortfeld bei der Abfrage im Multiple-Choice Verfahren paßt, zeigt das Programm eine Warnung an. Weitere Antworten sollten Sie dann in dem Feld „*Weitere Bedeutungen*“ eingeben. Wenn Sie sicher sind, daß Sie nie Multiple-Choice verwenden, können Sie die Kontrolle auch abschalten. Siehe auch: *Bedeutungsfelder*.

## Vokabel-Editor: Wörterbuch

Der Editor besitzt eine eingebaute Version des Wörterbuchs, damit man Vokabeln, die schon im Wörterbuch enthalten sind, in den Bibliotheken nicht mehr neu eingeben muß (siehe Abbildung auf S. 40). Das Wörterbuch besteht aus zwei Teilen, einem Englisch-Deutschen und einem in umgekehrter Richtung. Zwischen den beiden Teilen wechseln Sie, indem Sie das Feld „*Englisch-Deutsch*“ (bzw. umgekehrt) anklicken. Innerhalb dieser Teile bewegen Sie sich mit den 4 kleinen Pfeilen.

Die **äußeren Pfeile** springen an den Anfang bzw. das Ende des jeweiligen Abschnitts.

Die **inneren Pfeile** blättern jeweils einen Eintrag im Wörterbuch vor bzw. zurück.

Das **Plus-Symbol** benutzen Sie, um einen neuen Eintrag hinzuzufügen. So läßt sich das Wörterbuch unbegrenzt erweitern.

Das **Minus-Symbol** dient dazu, einen Eintrag zu löschen. Vorsicht, dieser Löschvorgang läßt sich nicht rückgängig machen!

Das **ED-Symbol** benutzen Sie, um einen Eintrag zu verändern („editieren“). Sie können z. B. eine weitere Bedeutung eingeben.

Siehe auch: *Übernehmen, Ständig nachschlagen*.

## Kontext eingeben

Soll eine Vokabel im Satzzusammenhang abgefragt werden, gibt man einfach den oder die Sätze in das entsprechende Eingabefeld ein, wobei man den Abschnitt, der als Lücke erscheinen soll, einfach in runde Klammern setzt:

Vokabel: *drive*  
Bedeutung(en): *fahren*  
Kontext: *I can (drive) 55.*

Wenn die Lücke exakt der Bedeutung entspricht, kann man einen Stern in der Klammer eingeben, um Tipparbeit zu sparen. Den Stern erhält man in der Regel mit der Umschalt-Taste und „+“:

Vokabel: *fahren*  
Bedeutung(en): *drive*  
Kontext: *I can (\*) 55.*

1. Kontext:  Bedeutung anzeigen  
He ([argued]) the man out of suicide.

2. Kontext:  Bedeutung anzeigen  
I ([argued]) my father that football is also a game for older people.

Die Lücke muß aber nicht mit der Bedeutung übereinstimmen. Man kann also auch konjugierte Verbformen oder mehrere Worte als Lücke markieren, so daß man auch unregelmäßige Verben, Pluralformen o. ä. lernen kann:

Vokabel: *drive*  
Bedeutung(en): *fahren*  
Kontext: *He (is **driving**) a black Cadillac.*

Vokabel: *mouse*  
Bedeutung(en): *Maus*  
Kontext: *There are two (**mice**) in the attic.*

Tip: Das Programm erkennt runde und eckige Klammern zur Festlegung der Kontext-Lücke. Geschweifte Klammern {} werden von ihm nicht wahrgenommen. Diese können Sie daher benutzen, um Anweisungen oder Tips zu geben:

Kontext: *Her parents (will move) {**will-Future benutzen!**} to Palm Beach.*  
Kontext: *Where are (my keys) {**meine Schlüssel!**}? I can't find them anywhere.*



## Besondere Möglichkeiten

Bei den Kontexten ist das Programm enorm flexibel: man kann bis zu 12 verschiedene Möglichkeiten für eine einzige Lücke angeben(!), so daß das Programm bei der Abfrage nicht stur auf einer Antwort beharrt. Die verschiedenen Möglichkeiten werden innerhalb der Klammer wieder mit *Semikolon & Leerzeichen* getrennt:

Kontext: *The little girl is (calling; screaming; yelling; crying) for help. But nobody can hear her.*

Kontext: *Arnold is a very (strong; powerful; tough; muscular) man. He is a bodybuilder.*

Jede von diesen Möglichkeiten kann 1 oder 2 optionale Teile enthalten. Diese Teile können Sie bei der Antwort eintippen, brauchen es aber nicht. Dazu benutzen Sie eckige Klammern für die Lücke und runde für die optionalen Teile:

Kontext: *Is he the person you wanted to [talk (to); speak (with)]?*

Kontext: *This is the book [(that) I want (to buy); (which) I want (to get)].*

Wenn in einer der Möglichkeiten nur 1 optionaler Teil vorkommt, kann dieser wiederum alternative Teile enthalten, die mit dem Querstrich getrennt werden:

Kontext: *This is the book which Joe [wants (to get/to buy)] for his mother's birthday.*

Kontext: *I would like to [talk (with/to)] Mr. Jackson, please.*

## Kontrolle

ist besser als Vertrauen. Deshalb können Sie die **Kontextfelder doppelklicken**, um zu sehen, welche Lösungen das Programm Ihren Eingaben zufolge als richtig ansehen würde. Es erscheint ein kleines Fenster, das bis zu 12 Möglichkeiten anzeigt, so daß Sie Syntaxfehler (z.B. Komma statt Semikolon) leicht erkennen.



G r a m m a t i k

# Grammatik

Der Grammatik-Teil besteht aus 12 Kapiteln wie z.B. „Singular und Plural“ oder „Formen der Zukunft“, die identisch aufgebaut sind. Außerdem gibt es einen Übungsteil für Lückentexte.



## Grammatik-Kapitel

Jedes Kapitel ist so aufgebaut, daß sich Erklärungsseiten mit vielen Beispielen und Übungsseiten ständig abwechseln. Am Ende des Kapitels kommt dann eine Abschlußübung, die den Stoff des gesamten Kapitels abdeckt.

### Die Übungen

Die Übungen während der Kapitel bestehen jeweils aus 5 zufällig ausgesuchten Aufgaben (die man auch überblättern kann) und die Abschlußübung aus 10 Aufgaben. Dabei gibt es wie im Vokabeltrainer die Aufgabentypen *Multiple-Choice* und *Eintipp*-Aufgaben.

### Multiple Choice

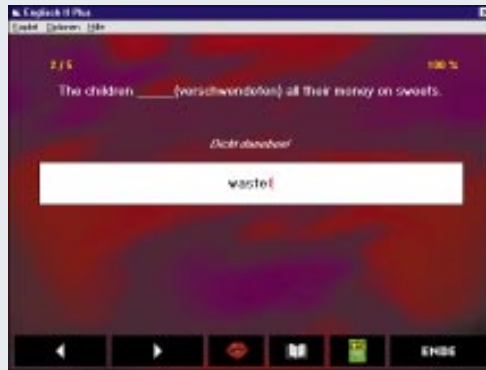
Bei Aufgaben im Multiple-Choice Verfahren werden mehrere Antworten zur Auswahl gestellt, von denen nur eine richtig ist. Der Schwierigkeitsgrad einer Multiple-Choice-Aufgabe hängt stark von der Qualität der falschen Möglichkeiten ab. Im Vokabeltrainer werden 6 Möglichkeiten angegeben, und 4 im Grammatikteil. Haben Sie sich für eine davon entschieden, zeigt das Programm an, ob Ihre Antwort richtig war, und wartet darauf, daß Sie mit „Weiter“ quittieren.

## Aufgaben zum Eintippen

Bei diesem Aufgabentyp müssen Sie die Antwort mit der Tastatur eingeben. Dabei können Sie die Eingabemarke (Cursor) mit den Pfeiltasten oder der Maus positionieren. Zeichen löschen Sie mit der Entfernen-Taste oder der Rücktaste (Backspace).

Mit der Taste F12 erhalten Sie eine Hilfe, wenn Sie nicht weiterwissen. Achtung: bei Grammatik-Aufgaben ist die Länge der Lücken ( ) nicht verbindlich! So kann z.B. *talk*\_\_\_ für *talking* oder *talks* stehen.

Bei fast allen Aufgaben werden mehrere Antworten als richtig erkannt (z.B. *bike* und *bycicle*).



Eine Korrekturfunktion zeigt Tippfehler oder Buchstaben-dreher exakt an, so daß Sie Ihre Eingabe verbessern können.

Die Auswahl der Aufgaben erfolgt immer aus einem Kontingent, das viel größer ist als die Anzahl der bei einem Durchgang abgefragten Aufgaben - meist werden etwa 5 aus 15 und am Ende 10 aus 70-120 präsentiert. Auf diese Weise variieren die Aufgaben bei jedem Durchgang, so daß auch bei mehrmaliger Benutzung immer wieder neue Aufgaben auftauchen.

## Hypertext

Die Erklärungsseiten unterstützen Hypertext, wie er in dem Windows-Hilfesystem vorkommt. Klicken Sie Ausdrücke, die unterstrichen sind, an, um weitere Informationen oder Tips zu erhalten.



## Symbol-Leiste

Die Steuerung erfolgt über die Symbol-Leiste am unteren Fensterrand und über das Menü.



**Zurück.** Mit diesem Symbol blättern Sie in dem Kapitel eine Seite zurück. Es steht auch dann zur Verfügung, wenn Sie gerade in einer Aufgabe sind, so daß Sie die Übungen innerhalb eines Kapitels einfach überblättern können.



**Weiter.** Benutzen Sie dieses Symbol, um zur nächsten Seite zu gelangen. Auch hiermit können Sie eine Übung überspringen.



**Sprachausgabe.** Lassen Sie sich hiermit die Beispiele auf den Erklärungsseiten vorlesen. Nochmaliges klicken stoppt die Sprachausgabe.



**Wörterbuch.** Damit das Verständnis der Grammatik nicht am Vokabular scheitert, haben Sie jederzeit Zugriff auf das Wörterbuch.



**Fachwörterglossar.** Hier werden die lateinischen Fachausdrücke anhand von Beispielen erklärt. Dieses Fenster kann geöffnet bleiben.



**Ende.** Um das Kapitel zu verlassen und in das Hauptmenü zurückzukehren.

## Grammatik-Menü

**Kapitel.** Über dieses Menü können Sie direkt in ein anderes Kapitel verzweigen, ohne den Umweg über das Hauptmenü gehen zu müssen.

**Wörterbuch.** Vokabeln lassen sich jederzeit nachschlagen.

**Fachausdrücke.** Erklärungen der lateinischen Fachausdrücke mit englischen und deutschen Beispielen.



# Grammatik-Lückentexte

In dieser Übung können Sie Grammatik und Vokabeln bunt gemischt trainieren. Wählen Sie zunächst eine Lückentext-Aufgabe in der Auswahl oder überlassen sie dies dem Programm mit „Zufällig auswählen“. Daraufhin erscheint ein Textabschnitt, der eine Reihe von gelben und weißen Lücken enthält. Außerdem können Begriffe unterstrichen sein (Hypertext).

## Gelbe Lücken

Unter dem Textabschnitt finden Sie bis zu 12 Textboxen, die als Lückenfüller für die gelben Lücken dienen. Um eine gelbe Lücke auszufüllen, klicken Sie die passende Textbox unten an, die daraufhin einen gelben Rahmen erhält. Dann klicken Sie die Lücke im Text an. War Ihre Wahl richtig, verschwindet die Lücke, andernfalls weigert sich das Programm.

## Weißer Lücken

Die weißen Lücken müssen mit Hilfe der Tastatur gefüllt werden. Klicken Sie eine weiße Lücke an, so erscheint ein Fenster, in das Sie die Lösung eintippen. Die Bedienung entspricht der einer Eintipp-Aufgabe. Sie erhalten also auch hier mit F12 eine kleine Hilfestellung. Bei einer richtigen Eingabe wird die Lücke ausgefüllt, sonst nicht.

## Hypertext

Wie in den Kapiteln und in dem Fachwörterglossar können Sie unterstrichene Begriffe anklicken, um sich nähere Informationen oder Tips in einem Fenster anzeigen zu lassen. Dieses Fenster verlassen Sie wieder mit *OK* oder dem Schließen-Symbol.

## Zeit ist Geld

Damit Ihnen bei den Lückentexten nicht langweilig wird, ist die Zeit begrenzt. In der linken oberen Ecke können Sie erkennen, wann Ihre letzte Sekunde schlägt. Sie haben allerdings die Möglichkeit, über den Button „Zeit“ zwischen 90, 120 und 180 Sekunden zu wählen.

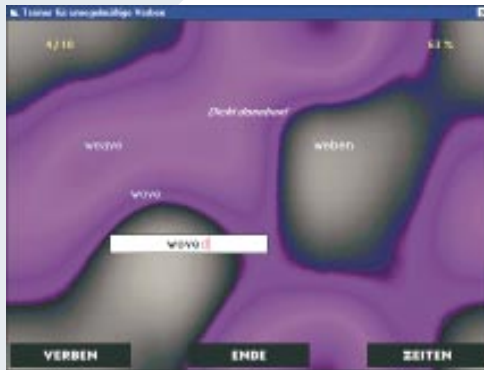


The background is a complex, abstract composition. It features a dark, almost black, field with vibrant, glowing patterns in shades of yellow, orange, and red. These patterns resemble organic, cellular structures or perhaps a microscopic view of a biological specimen. The glowing areas are irregular and interconnected, with some forming distinct, rounded shapes while others are more diffuse and streaky. The overall effect is one of intense energy and dynamic movement.

V e r b t r a i n e r

# Verbtrainer

Der Verbtrainer stellt eine leistungsfähige Möglichkeit dar, um die unangenehmen unregelmäßigen Verben der englischen Sprache zu lernen. Eine Besonderheit ist die enorme Flexibilität - sie können alle Verben und alle Zeitformen einzeln an- und ausschalten, um den Verbtrainer an Ihren individuellen Kenntnisstand anzupassen. Wenn Sie feststellen, daß Sie die eingestellten Verben und Zeiten beherrschen, können Sie weitere hinzunehmen. Der Verbtrainer besteht aus 3 Bildschirmseiten, die Sie über das Hauptmenü direkt anwählen können:



## Verbauswahl

Hier können Sie jedes einzelne der 120 unregelmäßigen Verben aktivieren. Dazu schalten Sie die Verben einfach mit der Maus an (weiß) und aus (schwarz). Um mehrere Verben auf einmal zu markieren, können Sie die Maus bei gedrückter linker Taste darüberziehen. Mit gedrückter rechter Taste können sie mehrere Verben deaktivieren. Um alle Verben auf einmal zu aktivieren oder zu deaktivieren, benutzen Sie **Alle an** bzw. **Alle aus**. Unten auf der Seite erfahren Sie jederzeit, wieviele Verben gerade angeschaltet sind. Diese Einstellung läßt sich auch **speichern**. Mit **Zurücksetzen** können Sie jederzeit den Stand der letzten Speicherung wiederherstellen.





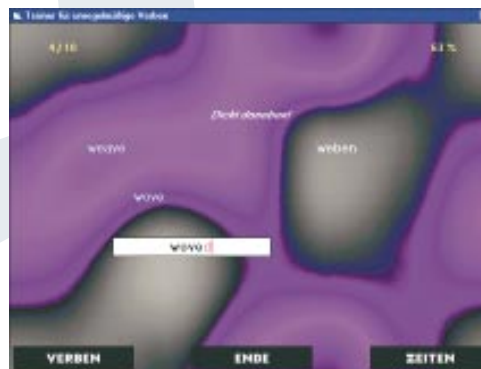
## Zeitenauswahl

Auf dieser Seite legen Sie fest, welche Formen Sie lernen möchten. Zur Auswahl stehen: Infinitiv (z. B. *to go*), Past Tense (*went*), Past Participle (*gone*) und die Übersetzung(en) (*gehen, laufen*). Wenn Sie alle vier Formen aktivieren, wählt das Programm eine davon per Zufallsprinzip als Vorgabe aus, denn sonst könnten Sie gar nicht wissen, welches Verb gerade abgefragt wird. Außerdem legen Sie die Größe einer Abfragerunde fest. Mit **Abfragen** geht's dann los:



## Abfrage

Englisch II Plus gibt Ihnen mindestens eine Form vor und Sie müssen die fehlenden der Reihe nach eintippen. Oft erkennt das Programm mehrere Möglichkeiten als richtig an (z. B. *dreamt* und *dreamed*). Schließen Sie Ihre Eingabe mit Enter ab, um automatisch zum nächsten Eingabefeld zu gelangen. Mit F12 erhalten Sie eine Hilfestellung. Außerdem können Sie eine detaillierte Auswertung abrufen, indem Sie auf die Prozentanzeige klicken.



The background of the image is a complex, abstract pattern of swirling colors. The primary colors are red, orange, and yellow, which blend into each other in a fluid, organic manner. Interspersed within these warmer tones are patches of a deep, dark blue or purple, creating a high-contrast, textured effect. The overall appearance is reminiscent of a liquid surface being stirred or perhaps a microscopic view of a material's internal structure.

Sprachlabor

# Sprachlabor

Das Sprachlabor dient dazu, das Verständnis von gesprochenem Englisch zu fördern und die eigene Aussprache zu verbessern. Es enthält über 100 einzelne Sätze, die Sie sich vorlesen lassen können, indem Sie den Schalter mit dem Mund anklicken. Nun haben Sie eine Reihe von Übungsmöglichkeiten:



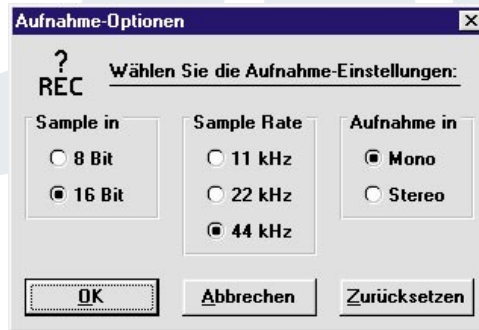
## Vergleich der Aussprache



Sofern Sie über ein Mikrofon verfügen und es korrekt angeschlossen ist, können Sie den Satz aufnehmen, um anschließend Ihre Aussprache mit der des Programms zu vergleichen. Dazu klicken Sie auf das Aufnahme-Symbol (REC) und sprechen den Satz in das Mikrofon. Wenn Sie die Aufnahme nicht mit STOP beenden, schaltet sich die Aufnahme automatisch nach 10 Sekunden ab. Sollte die Aufnahme zu leise sein, müssen Sie in der Software für Ihre Soundkarte den Aufnahmepegel für ein Mikrofon erhöhen. Mit dem PLAY-Symbol können Sie sich Ihre Aufnahme (beliebig oft) anhören - die Aussprache des Programms rufen Sie über den Schalter mit dem Mund auf. Damit Sie auch sehen, was Sie nachsprechen, können Sie die Diktat-Funktion ausschalten.

## Aufnahmequalität einstellen

Über den Schalter mit dem Fragezeichen (?REC) können Sie die Aufnahmequalität einstellen. Dabei sollten Sie nur solche Einstellungen wählen, die Ihre Soundkarte auch unterstützt. Die Stereo-Möglichkeit macht nur Sinn, wenn Sie ein Stereo-Mikrophon besitzen - andernfalls wird nur Speicherplatz verschwendet.



## Diktat

Wenn Sie den Schalter **Diktat** aktivieren, müssen Sie den englischen Satz, der Ihnen vorgelesen wird, wenn Sie auf das Lippen-Symbol klicken, per Tastatur eingeben. Auch hier bekommen Sie mit Hilfe oder F12 eine leichte Unterstützung. Zusätzlich können Sie sich mit dem Schalter **Deutsch** eine Übersetzung anzeigen lassen. Drücken Sie ENTER oder klicken Sie **Korrektur** an, um Ihre Eingabe überprüfen zu lassen. Mit **Weiter** springen Sie gleich zum nächsten Satz.





G a m e

# Game

Das Game bietet die Möglichkeit, Vokabel- und Grammatikkenntnisse unter Beweis zu stellen. Als New Yorker Privatdetektiv haben Sie einen schwierigen Fall zu lösen, wobei 48 Level mit je 12 Aufgaben bewältigt werden müssen. Dabei wechseln sich Vokabel- und Grammatik-Level laufend ab. Was die Bedienung betrifft, so entsprechen die Aufgaben in Multiple-Choice und zum Eintippen denen im Grammatik- und Vokabelteil.

*Damit Sie die Videos betrachten können, müssen Sie (vor dem Programmstart) die aktuellen Indeo 4.1 Video-für-Windows Treiber installiert haben. Dazu starten Sie im Programmanager das Installationsprogramm für diese Treiber, das sich in der Programmgruppe TEACH ME PC! befindet. Diese Treiber benötigen Sie unter Umständen auch, wenn Sie die digitalisierte Sprachausgabe benutzen wollen.*

Das Game enthält insgesamt 3.600 Aufgaben. Davon werden bei einem Durchgang  $48 \text{ (Level)} \times 12 \text{ (Aufgaben pro Level)} = 576$  Aufgaben nach dem Zufallsprinzip abgefragt - dies sind weniger als  $1/6$  aller Aufgaben. Haben Sie also einmal Ihren Job erledigt, heißt dies nicht, daß es Ihnen auch ein zweites (oder drittes...) Mal gelingt...



## Options

Über den Schalter „Options“ haben Sie Zugriff auf ein paar wichtige Funktionen:

Sie können Sie jederzeit Ihren **Spielstand speichern** oder **laden**, so daß Sie Ihre Suche in Etappen vornehmen können. Es erscheint dabei ein Dialog zum Laden bzw. Speichern, mit dem Sie Pfad und Dateinamen für den Spielstand bestimmen können. Die Endung des Dateinamens sollte **.GAM** lauten, damit das Programm die Datei als einen Spielstand erkennt. Ein zulässiger Name wäre beispielsweise **BRIAN21.GAM**.



Außerdem können Sie einen **Neuanfang** machen, wenn Sie merken, daß Ihre Suche nicht so verläuft, wie Sie es sich vorgestellt haben. Achtung: nach einem Neuanfang ist Ihr vorheriger Spielstand verloren, wenn Sie ihn nicht gespeichert haben!

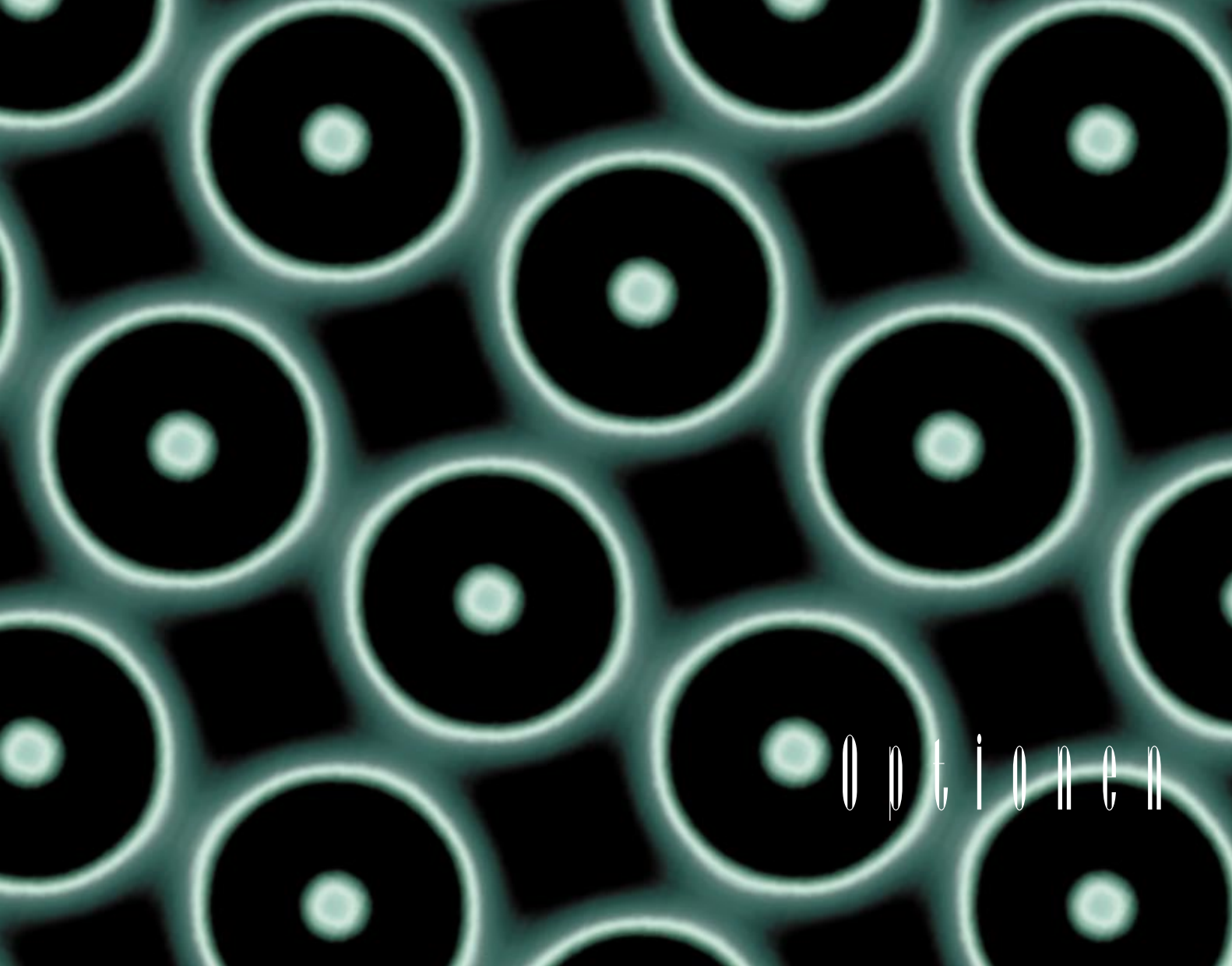
*TIP: Obwohl die Aufgaben im Game bunt gemischt sind, erkennt das Programm, zu welchem Thema eine Aufgabe gehört. Klicken Sie die Prozent-Anzeige rechts oben im Bild an, um sich eine Auswertung zeigen zu lassen, auf der Sie sehen können, wo Ihre Stärken und Schwächen liegen.*

## Help!

Damit Sie der Story des Games folgen können, erhalten Sie auf den Textseiten mit „Help!“ ein paar Tips zu einzelnen Vokabeln. Schließen Sie dieses Fenster mit „Exit!“, um Ihre Jagd wieder fortzusetzen.

## Read it!

Die Story-Seiten das Games können Sie sich per Sprachausgabe vorlesen lassen. Ein zweiter Klick auf „Read it!“ beendet die Sprachausgabe wieder.



optionen



# Optionen

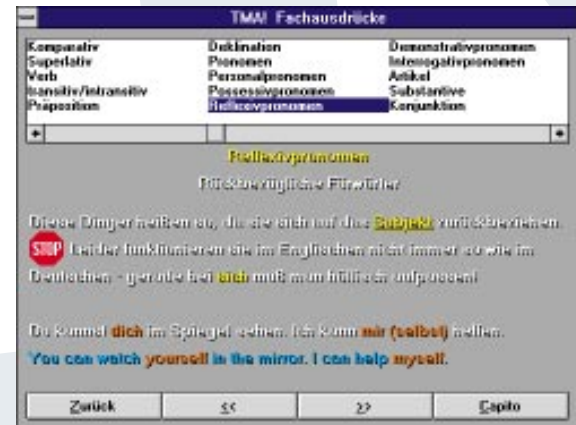
Hier finden Sie eine Reihe nützlicher Werkzeuge. Als Besonderheit können Sie diese Fenster geöffnet lassen, während Sie mit dem eigentlichen Programm weiterarbeiten. Dies ist besonders interessant, wenn Sie Windows in einer Auflösung größer als 640 x 480 betreiben, so daß Sie die Fenster nebeneinander positionieren können.

## Desktop

Wenn Sie Windows in einer höheren Auflösung als 640 mal 480 Punkte betreiben, nimmt das Programmfenster nicht den gesamten Bildschirm ein, sondern der Programm-Manager ist dahinter sichtbar. Wer dies als störend empfindet, kann im Hauptmenü einen einfarbigen Hintergrund wählen, der die Windows-Oberfläche verdeckt. Um zu anderen Anwendungen zu wechseln (etwa dem Programm-Manager), können Sie dennoch die Tastenkombination Alt-Tabulator benutzen, sofern Sie diese in Ihrer Windows-Systemsteuerung (Desktop) aktiviert haben - das Multitasking wird also nicht beeinträchtigt. Näheres hierzu entnehmen Sie Ihrer Windows-Dokumentation.

## Fachwörterglossar

Über das Fachwörterglossar können Sie sich jederzeit die lateinischen Begriffe erklären lassen, die in den Kapiteln auftauchen. Wählen Sie den gesuchten Begriff aus der Listbox, um Erklärungen und Beispiele dazu zu erhalten. Auch hier wird **Hypertext** unterstützt: über unterstrichene Begriffe springen Sie zu deren Erklärung. Mit „Zurück“ wird der Sprung rückgängig gemacht. Mit „<<“ und „>>“ können Sie die Begriffe nacheinander durchblättern. Um das Fenster wieder zu schließen, wählen Sie „Capito“.



## Wörterbuch

Englisch II Plus enthält ein umfangreiches Wörterbuch, auf das Sie jederzeit zugreifen können. Lediglich während der Vokabelabfrage ist dies nicht möglich, damit nicht geschummelt wird.

Die Einträge des Wörterbuchs erscheinen in 2 Textfeldern, darüber wird die Wortart angezeigt. Diese Informationen können Sie nicht direkt ändern - Sie müssen dazu die entsprechenden Befehle benutzen (s. u.). Mit dem Feld „Größe“ bestimmen Sie, ob eine Listbox angezeigt wird, in der Suchergebnisse angezeigt werden.

## Kontrolleiste

Das Wörterbuch besteht aus zwei Teilen, einem Englisch-Deutschen und einem Deutsch-Englischen, in denen man sich wie in einer Datenbank bewegen kann. Das Feld „Englisch-Deutsch“ wechselt zwischen diesen Hälften. Mit den äußeren Pfeilen springen Sie an den Anfang bzw. das Ende der jeweiligen Hälfte, während Sie mit den inneren Pfeilen von Vokabel zu Vokabel blättern.



## Suchen

Es erscheint ein Feld, in das Sie den Suchbegriff eingeben. Dabei können Sie Stern und Fragezeichen als Joker benutzen: das Fragezeichen (?) steht für einen einzelnen Buchstaben, während der Stern (\*) für eine beliebige Zeichenfolge steht. Ein paar Beispiele:

*he\** sucht alle Einträge, die mit *he* beginnen,  
*\*über\** alle Ausdrücke, die *über* enthalten,  
*h??d* findet *hand*, *hard*, *head*, *hold*...

Außerdem müssen Sie die Sprache einstellen, was Sie auch machen können, indem Sie die Fahne anklicken. Mit *OK* sucht das Programm, bis es den Suchbegriff zum ersten Mal gefunden hat, und zeigt das Ergebnis an. Nun können Sie mit „Weiter“ die Suche fortsetzen. Um alle Einträge zu finden, benutzen Sie „Alle“ bzw. „Alle suchen“. Daraufhin erscheinen in der Listbox alle passenden Einträge (benutzen Sie „Größe“, wenn die Listbox nicht zu sehen ist). Um die gefundenen Vokabeln anzusehen, müssen Sie die entsprechenden Einträge in der Listbox anklicken. Bei „Alle“ werden maximal 500 Einträge gefunden.



## Ändern des Wörterbuchs

Mit „Hinzufügen“ können Sie neue Vokabeln in das Wörterbuch aufnehmen, mit „Editieren“ bestehende verändern oder sie mit „Löschen“ entfernen. Um das Wörterbuch zu verändern, müssen Sie eine dieser Möglichkeiten benutzen. Sie können dann Text in den Eingabefeldern eingeben und die Wortart einstellen. Damit die Funktion „Übernehmen“ im Vokabeleditor sinnvoll arbeiten kann, sollten Sie bei den Bedeutungen die gleichen Regeln wie im Vokabeleditor beachten - etwa mehrere Bedeutungen mit Semikolon und Leerzeichen trennen. Anschließend haben Sie die Wahl, die Veränderungen mit „Speichern“ endgültig zu machen oder mit „Abbrechen“ zu verwerfen.

## Pfade einstellen

Damit das Programm laufen kann, müssen die Pfade für das Verzeichnis auf der Festplatte (normalerweise C:\E2PLUS) und das CD-ROM Laufwerk (in der Regel D:) korrekt eingestellt sein. Obwohl diese Pfade bei der Installation automatisch eingestellt werden, kann es sein, daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt verändert werden müssen - etwa wenn Sie eine weitere Festplatte einbauen, so daß das CD-ROM Laufwerk nun E: statt D: heißt.

*Das Programm kann nur gestartet werden, wenn die CD-ROM eingelegt ist und die Pfade stimmen.*

## De-Installation

Wenn es einmal nötig sein sollte, das Programm von Ihrer Festplatte zu löschen, benutzen Sie das Programm „De-Installation“ in der „TEACH ME PC!“-Programmgruppe. Beim Start der De-Installation darf Englisch II Plus oder das Hilfesystem nicht aktiv sein - Sie müssen diese Anwendungen vorher beenden!

**Vorsicht:** Um das Programm nach der De-Installation wieder zu benutzen, müssen Sie es erst wieder neu von der CD-ROM installieren.

Wenn Sie sich entschieden haben, das Programm wirklich zu deinstallieren, werden Sie möglicherweise gefragt, ob Sie das Wörterbuch „retten“ möchten. Dies ist deshalb wichtig, weil alle TEACH ME PC! Englisch-Programme gemeinsam ein Wörterbuch benutzen, was den Vorteil hat, daß Änderungen, die Sie z. B. in Englisch II Plus vornehmen, sofort auch in Englisch II Plus bemerkbar sind. Wenn Sie also außer Englisch II Plus noch ein anderes TEACH ME PC! Englisch-Programm benutzen, müssen Sie unbedingt das Wörterbuch „retten“, wenn Sie bei der Installation danach gefragt werden. Wenn Sie **nicht** gefragt werden, ob Sie das Wörterbuch retten möchten, brauchen Sie sich keine Sorge um das Wörterbuch zu machen - es befindet sich dann an einem (sicheren) Platz.

Ferner haben Sie Möglichkeit, alle Bibliotheken, die sich im Unterverzeichnis VOKABELN befinden, zu „retten“. Dies sollten Sie dann unbedingt tun, wenn Sie Veränderungen an den Bibliotheken vorgenommen haben oder selbst Bibliotheken angelegt haben, die Sie nicht verlieren möchten - etwa weil Sie diese Bibliotheken mit Englisch III Plus nutzen möchten. Wenn Sie mit „JA“ antworten, werden alle Dateien und Verzeichnisse im dem Programmverzeichnis (normalerweise: C:\E2PLUS) mit Ausnahme des Vokabel-Verzeichnisses gelöscht.

PROBLÈME

Probleme

# Probleme?!

Sollten bei der Benutzung des Programms Probleme auftauchen, können Ihnen die folgenden Ratschläge vielleicht bei der Beseitigung helfen.

## Grafikkarte

Englisch II Plus sollten Sie in einer Auflösung von 640 \* 480 Punkten (oder höher) mit **mindestens 256 Farben** und **Smallfonts** (kleine Buchstaben) betreiben. Ideal ist High-Color-Modus (15 oder 16 Bit, d.h. 16.000 oder 32.000 Farben) oder Echtfarb-Modus (24 Bit, d.h. 16,7 Millionen Farben), sofern Ihre Grafikkarte dies unterstützt. Um Ihre aktuelle Auflösung zu sehen bzw. zu verändern, benutzen Sie die Software der Grafikkarte oder das Programm Windows-Setup (in der Hauptgruppe). Näheres dazu erfahren Sie in der Dokumentation Ihrer Grafikkarte sowie Ihren Windows-Handbüchern.

## Videos laufen nicht

Falls die Videos im Game überhaupt nicht laufen, haben Sie wahrscheinlich noch nicht die aktuellen Video-für-Windows Treiber (Indeo 4.1) installiert. Das Installationsprogramm finden Sie in der „TEACH ME PC!“ Programmgruppe.

## Videos ruckeln

Vergewissern Sie sich, daß Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte haben. Diese erhalten Sie vom Hersteller der Grafikkarte. Stellen die Auflösung auf 640\*480 Punkte. Höhere Auflösungen kosten Geschwindigkeit. Benutzen Sie wenn möglich den High-Color-Modus (15 oder 16 Bit, d.h. 16.000 oder 32.000 Farben). Für 256 Farben muß beim Abspielen der Videos die Palette umgerechnet werden, was Zeit beansprucht. Bei Echtfarben (24Bit) sind viele Grafikkarten zu langsam, es sei denn, sie verfügen über eine spezielle Videobeschleunigung.

## Soundkarte

Für die digitalisierte Sprachausgabe benötigen Sie eine (beliebige) Soundkarte, die unter Windows installiert sein muß (Sehen Sie dazu die Dokumentation Ihrer Soundkarte). Bei 8-Bit-Karten müssen Sie die aktuellen Treiber für Video-für-Windows installiert haben, auch wenn Sie die Videos nicht sehen möchten. Auch ist bei 8-Bit Karten die Qualität schlechter als bei 16-Bit-Modellen.

## Apostroph und Sonderzeichen

Den englischen Apostroph (z. B. in *aren't*) findet man auf der Tastatur in der Regel rechts vom „Ä“ über dem Kreuz (Umschalt-Taste und „#“ drücken). Voraussetzung ist natürlich, daß in der Windows-Systemsteuerung die deutsche Tastaturbelegung eingestellt ist. Bei Fragen zur Einstellung der Tastaturbelegung lesen Sie bitte in Ihrer Windows-Dokumentation nach.

## Hotline!

Falls Ihnen all diese Tips nicht weitergeholfen haben und Sie immer noch Probleme mit der Software haben, steht Ihnen die BOMICO-Hotline gern zur Seite. Sie erreichen die Hotline **Montags bis Freitags von 15 bis 17 Uhr** unter der **Telefon-Nummer 06107 - 945 145**.



ABC

Stichwortverzeichnis



# Stichwortverzeichnis

## Symbole

256 Farben 77

## A

Abfrage 31  
Abfrage beginnen 28  
Abfragemodus 30  
Abfragerichtung 30  
Alle 73  
Alle suchen 73  
Ändern des Wörterbuchs 73  
Ändern einer Bibliothek 38  
Apostroph 78  
Aufgaben zum Eintippen 54  
Auflösung 77  
Aufnahme 40, 63. *Siehe Sprachaufnahmen: im Editor*  
Aufnahmequalität 64  
Aus dem Wörterbuch übernehmen 46  
Ausschneiden 44  
Aussprache 63  
Auswertung 25, 32; im Game 68

## B

Bedeutung anzeigen 37  
Bedeutungen 34  
Bedeutungsfelder 36  
Bibliothek 19  
Bibliothek anlegen 33  
Bibliothek mischen 45  
Bibliotheken zufällig erzeugen 42  
Bubble-Hilfe 13

## D

Dazu Laden 27  
De-Installation 74  
De-Installieren 74, 77  
Desktop 71  
Diktat 64  
Doppelte entfernen 45  
Drucken 28  
Drucker einrichten 28

## E

Editor 33  
Einfügen 44  
Eingabe eigener Vokabeln 39  
Einleitung 7  
Einstellungen 30  
Einstellungen für die Vokabelabfrage 26  
Eintipp-Aufgaben 31  
Entfernen 44  
Erste Schritte 20  
Exit 68

## F

Fachausdrücke 55  
Fachwörterglossar 55, 71  
Flaggen 34

## G

Game 67  
Grafikkarte 77  
Grammatik 53  
Größe 72

## H

Hardwarevoraussetzungen. *Siehe* Systemvoraussetzungen  
Help! 68  
Hilfe: Bubble-Hilfe 13; Online Hilfesystem 13

Hintergrund 71  
Hintergrundfarben 55  
Hotline 78  
Hypertext 54

## I

Info 28  
Info-Box 34  
Informationen zu Bibliotheken 43  
Installation: unter Windows 3.1 8; unter Windows 95 10

## K

Kapitel 53  
Karteikarten drucken 29  
Kontext 30  
Kontext eingeben 48  
Kontext-Aufgaben 32  
Kontextfelder 37  
Kopieren 44  
Korrekturfunktion 31

## L

Laden 26  
Lehrgang 20  
Listbox 34  
Löschen 44  
Lückentexte 56

## M

- M.-Choice kontrollieren 47
- Maske 30
- Mikrofon 63
- Multiple-Choice 31
- Multiple-Choice Verfahren 53
- Multiple-Choice/Eintippen 30

## N

- Neu 26
- Neuanfang 68

## O

- Online Hilfesystem 13
- Optionen 71
- Options 68

## P

- Pfade einstellen 74
- Pfeile 33
- Probleme 77
- Programm löschen 74
- Programmstart 12
- Prozentanzeige 25

## R

- Read it! 68
- Redewendungen 30
- Richtung 19

## S

- Satzzusammenhang 48
- Schnelleinstieg 14
- Schwierigkeitsgrad 30
- Setup. *Siehe* Installation
- Sonderzeichen 78
- Sortieren 45
- Soundkarte 78
- Speichern 27
- Speichern als 27
- Spielstand speichern/laden 68
- Sprachaufnahmen: im Editor 40
- Sprachausgabe: im Game 68; im Grammatik-Teil 55; im Vokabeltrainer 32, 40
- Sprachdateien zuordnen 41
- Sprachlabor 63
- Ständig nachschlagen 39, 46, 47
- Suchen 73
- Systemvoraussetzungen 4

## T

Tutorial 20

## U

Übernehmen 46

Übungen 53

## V

Verbauswahl 59

Verbtrainer 59

Vergleich der Aussprache 63

Verknüpfungen 41

Video-für-Windows Treiber 67

Video-für-Windows-Treiber 9, 11

Videos 77

Vokabel 34

Vokabel-Editor 33

Vokabel-Optionen 26, 30

Vokabelfeld 35

Vokabeln pro Runde 30

Vokabeltrainer 19

Von - Bis 30

## W

Weiter 73

Wörterbuch 55, 72

Wörterbuch im Editor 46, 47

## Z

Zeitenauswahl 60

Zeitformen 59

Zufällig erzeugen 42

