



lost in... HILFE

> verweist auf einzelne Einträge der Hilfe

Auswahlmenü Hier starten Sie ein neues Spiel, setzen ein begonnenes Spiel fort, wiederholen gespielte >Kapitel, wechseln in die >Interaktive Lernplattform oder ins >Startmenü (um die DVD zu verlassen).

Begleitmaterial Besteht u.a. aus: >Lernhilfen, >Grammatik und Extras, >Kulturinformationen, Liste häufig gestellter Fragen (FAQ), >Komplettlösung, Lizenzvereinbarung, Lies-mich-Datei. Sie finden das Material auf Ihrer DVD (vom Schreibtisch aus klicken Sie =>Start =>Programme =>LOST IN)

Bildwörterbuch (sprechend) Die Räumen von *lost in...* sind voller Gegenstände, die sich nach einem Rechtsklick "vorstellen". Zugleich erscheint eine kleine Textfahne, die Ihnen das Schriftbild anzeigt. Haben Sie die Untertitel eingeschaltet (>Übersetzungshilfen), erscheint die Übersetzung in der >Untertitelleiste. Sie erkennen die Gegenstände des Bildwörterbuchs an dem >Mauszeiger "Auslöser".

Bus Um mit dem Bus zu fahren, klicken Sie ihn an. In der folgenden Ansicht nennen Sie dem Fahrer Ihr Ziel. Zeigen Sie ihm nach Aufforderung das Busticket (aus der >Inventartasche).

Detailansicht (von Objekten) Wenn der >Mauszeiger eine Lupe darstellt, erhalten Sie per Linksklick auf das Objekt eine vergrößerte Ansicht. Für Objekte der >Inventartasche drücken Sie die STRG-Taste (Mac: CTRL), während Sie klicken. Texte können mit einem Rechtsklick >untertitelt und/oder ausgesprochen werden. Zum Verlassen der Detailansicht klicken Sie am Bildrand.

Dialoge /
Dialogfenster /
Dialogauswahl /
Dialogprotokoll

Das Dialogfenster ist das Zentrum von *lost in...* Sie öffnen es mit einem Linksklick auf einen >Dialogpartner oder mit Hilfe des >Spielmenüs (Mund).

In der Dialogauswahl (linker Teil des Dialogfensters) finden Sie die aktuellen Dialogmöglichkeiten. Aktivieren Sie die gewünschte Dialogzeile mit einem Linksklick, wird sie von Sophie/Max gesprochen. Die Antwort des >Gesprächspartners folgt automatisch. Anschließend erscheint der komplette Dialog im Dialogprotokoll (rechter Teil des Dialogfensters). Das Protokoll zeigt – über die Porträts nach Dialogpartnern geordnet - alle bereits gesprochenen Dialoge an. Sie können sich die Dialoge des Dialogprotokolls ohne Auswirkung auf das Spielgeschehen beliebig oft anhören. Länger zurück liegende Dialoge erreichen Sie mit Hilfe des Scrollbalkens/Ziehbalkens rechts. Mit Hilfe der Porträts filtern Sie die Dialoge nach Dialogpartner.

Sind die >Untertitel aktiviert, erscheint die Übersetzung der Dialoge in der >Untertitelleiste.

Die Reihenfolge, in der Sie die Dialoge auswählen, ist Ihre Entscheidung. Als Folge eines aktivierten Dialogs verschwinden eventuell einige der existierenden Dialoge, während neue hinzukommen. Wenn Sie wissen wollen, was Ihr Dialogpartner geantwortet hätte, wenn... - nutzen Sie die >Kapitelwiederholung.

Schließen Sie das Dialogfenster mit einem Klick auf das kleine Kreuz in der oberen rechten Ecke. Schließen und Öffnen haben keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Übrigens: Mit der Leertaste können Sie laufende Dialoge abbrechen.

Dialogpartner	<p>Gesprächspartner von Max und Sophie. Wenn Sie mit rechts auf einen Dialogpartner klicken, stellt er sich vor. Klicken Sie mit links auf ihn, öffnet sich das >Dialogfenster.</p>
Erste Hilfe	<p>Schnellübersicht der Funktionen von <i>lost in...</i> .Sie öffnen sie mit einem Klick auf das Fragezeichen im >Spielmenü.</p>
Grammatik	<p>Eine Kurzgrammatik finden Sie im >Begleitmaterial der DVD. Interaktive grammatische Übungen finden Sie in der >Interaktiven Lernplattform.</p>
Interaktive Lernplattform	<p>Zutritt über das >Auswahlmenü oder das >Spielmenü. Einzelne Übungen, die zu Ihrem jeweiligen Spielstand passen, erreichen Sie über einen Klick auf die rot-weißen Plakate direkt aus dem Spiel.</p> <p>Die Lernplattform läuft unabhängig von der Spielhandlung. Bitte lesen Sie zur interaktiven Lernplattform auch die >Lernhilfen im >Begleitmaterial der DVD.</p> <p>Übrigens: Die Lernplattform verfügt über eine Einzelwortübersetzung (>Übersetzungshilfen). Anders als bei den >Dialogen des Spiels, ist sie nicht kontextabhängig, sondern funktioniert wie ein gängiges Wörterbuch.</p>
Installation	<p>Hilfe zur Installation und zum Spielstart finden Sie weiter vorne im Handbuch. Bei Problemen finden Sie erste Hilfe im >Begleitmaterial (Technische-Hilfe).</p>
Inventargegenstand/Inventartasche	<p>Inventargegenstände sind Objekte, die Sie im Laufe des Spiels aufheben, mitnehmen und anwenden können. Sie erkennen einen Inventargegenstand an dem >Mauszeiger "Greifer" und können ihn per Linksklick "aufheben". Sie sehen den Gegenstand nun in der >Detailansicht. Wenn Sie die Ansicht schließen, wandert das Objekt automatisch in die >Inventartasche.</p> <p>Die Inventartasche öffnen Sie, indem Sie die blaue Tasche des >Spielmenüs oder Max/Sophie anklicken.</p> <p>Das Verwenden (zeigen, geben, benutzen) von</p>

	<p>Inventargegenständen ist eine zentrale Aktion von <i>lost in...</i>. Öffnen Sie dazu die Inventartasche, klicken Sie den Gegenstand mit links an, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie ihn mittig auf das gewünschte Ziel (Dialogpartner oder Ort). Dort lassen Sie los. Umgehend erfolgt eine Reaktion auf Ihre "Tat". Für eine >Detailansicht eines Inventargegenstandes klicken Sie ihn in der Inventartasche bei gedrückter STRG-Taste (Mac: CTRL) mit links an.</p>
Kapitel / Kapitelwiederholung	<p>Mit jedem der 10 Kapitel erhöht sich der Schwierigkeitsgrad der Sprache.</p> <p>Sobald Sie ein Kapitel abgeschlossen haben, können Sie es <i>wiederholen</i>, d.h. Sie spielen es neu und von Anfang an. Ihre Entscheidungen und gewählten Dialoge haben aber nur innerhalb dieses Kapitels Auswirkungen. Erreichen Sie das Ende des Kapitels, kehren Sie automatisch ins >Auswahlmenü zurück. Ihr eigentlicher >Spielstand wird nicht beeinflusst. Um ein Kapitel zu wiederholen, gehen Sie ins Auswahlmenü (über >Spiel beenden oder das >Startmenü).</p> <p>Übrigens: Die >Lernhilfen im >Begleitmaterial geben Anregungen, wie Sie die Kapitelwiederholung sinnvoll einsetzen können.</p>
Komplettlösung	<p>Teil des > Begleitmaterials. Zeigt Schritt für Schritt den Weg durch das Spiel, sollte aber nur im Notfall verwendet werden.</p>
Lernplattform	<p>siehe >Interaktive Lernplattform</p>
Lernhilfen	<p>Teil des >Begleitmaterials. Sie geben wichtige Tipps und Hilfen zum spielerischen Lernen mit <i>lost in...</i> (Spielerisch-Lernen, Info-zu-Sprache-und Kultur etc)</p>
Mauszeiger	<p><i>lost in...</i> verwendet fünf verschiedene Mauszeiger, die sich bestimmten Situationen bzw. Aktionsmöglichkeiten zuordnen lassen:</p>



Neutrale Haltung: keine Aktionsmöglichkeiten



"Auslöser": >Dialoge starten, >Übersetzungshilfen anzeigen, >Bildwörterbuch abfragen, Türklingel betätigen etc.



"Lotse": Ortswechsel: >Navigation - Verlassen von Räumen und >Detailansichten



"Greifer": Gegenstände ins >Inventar aufnehmen



"Lupe": >Detailansicht von Gegenständen, >Inventarobjekten, Plakaten etc.

Menüsprache /
Untertitelsprache

Sprache, in der die >Übersetzungshilfen und die Erklärungen der >interaktiven Lernplattform angezeigt werden (Deutsch/Englisch). Ein Wechsel ist jederzeit über das >Start-, >Auswahl- oder >Spielmenü (Flaggen) möglich.

Mobiltelefon

Befindet sich in der >Inventartasche. Um zu telefonieren, öffnen Sie die >Detailansicht (*Strg* bzw. *Ctrl* + Linksklick). Wählen Sie, indem Sie die Nummern per Mausclick eingeben. Klicken Sie dann auf die grüne Taste. Zum Sprechen benutzen Sie die >Dialoge der >Dialogauswahl. Sie beenden das Gespräch mit der roten Taste. Erhalten Sie eine SMS, erscheint diese automatisch. Um sie erneut zu lesen, klicken Sie auf die Taste mit dem Briefumschlag. Blättern Sie per Klick auf die Pfeiltaste. Sie schließen das Telefon am Bildrand oder mit einem zweiten Klick auf die rote Taste.

Navigation /
Bewegen im
Raum

Max/Sophie können auf Ihren Befehl den Ort wechseln. Mögliche Ortswechsel (von Zimmer zu Zimmer, Straße ins Taxi, Bahnhof zu Vorplatz etc.) werden vom >Mauszeiger angezeigt ("Lotse" über Türen, Hinweisschilder etc.). Einige Räume sind zweigeteilt. Wechseln Sie per Klick am Bildrand in den zweiten Teil. Sonderfälle sind das >Taxi und der >Bus.

Spiel beenden / DVD beenden	Klicken Sie auf die Tür im >Spielmenü und Sie gelangen ins >Auswahlmenü. Wollen Sie die DVD komplett beenden, gehen Sie von dort ins >Startmenü und klicken Sie auf <i>DVD verlassen</i> . Die folgenden >Credits können Sie mit der Leertaste oder per Mausklick abbrechen. Ihr >Spielstand wird automatisch gespeichert.
Spielmenü	Öffnet sich mit einem Klick auf den grauen Balken am unteren Bildrand. Das Menü bietet Zugriff auf >Dialogfenster (Mund); >Inventartasche (blaue Tasche); >Übersichtskarte (Faltplan); >Interaktive Lernplattform (Doktorhut); >Untertitel/Untertitelsprache/Menüsprache (Flaggen); >Lautstärke/Ton (Lautsprecher); >Erste Hilfe (Fragezeichen); >Spiel beenden/>Spielstand sichern/Speichern (Tür).
Speichern / Spielstand sichern /	Beim Verlassen des Spiels (>Spiel beenden) wird der Spielstand automatisch gespeichert. Beim nächsten Start von <i>lost in...</i> spielen Sie also an genau der Stelle weiter, wo Sie stehen geblieben sind. In der >interaktiven Lernplattform wird jede absolvierte Übung gespeichert.
Spielernamen / Lernprofil	Mit Ihrem Spielernamen legen Sie ein eigenes Lernprofil an. Hier werden Ihre >Spielstände sowie der Fortschritt in der >Interaktiven Lernplattform gespeichert. Mit Hilfe der Profile können unterschiedliche Lerner auf demselben Computer lernen oder Sie selbst können <i>lost in...</i> auf verschiedene Weisen spielen. Für die Spielhandlung an sich hat der Spielernamen keine Konsequenz. Wenn Sie im >Startmenü einen Spielernamen löschen, löschen Sie alle damit verbundenen Spielstände unwiderruflich!
Spielfigur	Wenn Sie einen >Spielernamen anlegen, entscheiden Sie sich für eine Spielfigur (Max/Sophie). Treffen Sie Ihre Wahl beim ersten Spielen entsprechend des eigenen Geschlechts (siehe >Lernhilfen). Übrigens: Ein Rechtsklick auf Max/Sophie zeigt eine Inhaltsangabe "Was bisher geschah".

Sprache	Siehe >Menüsprache /Untertitelsprache
Startmenü / Spielstart	Auswahl eines bestehenden oder Anlegen eines neuen >Spielernamens. Über <i>DVD verlassen</i> kehren Sie auf Ihren Desktop (Schreibtisch) zurück.
Taxi	Reden Sie mit dem Fahrer, bis er Sie auffordert einzusteigen. Im Taxi teilen Sie ihm über die >Dialogauswahl (oder >Inventargegenstände) mit, wohin Sie wollen. Wenn die Fahrt beendet ist, fragen Sie, ob Sie mit Kreditkarte bezahlen können. Nachdem der Fahrer bejaht hat, geben Sie ihm die Karte (aus Ihrer >Inventartasche). Um das Taxi zu verlassen, klicken Sie auf den Bildrand oder verabschieden Sie sich dialogisch.
Übersichtskarte	Sobald Sie einen neuen Ort erreichen können, wird dieser in der Übersichtskarte angezeigt. Sie dient nur der Orientierung. Sie können die Übersichtskarte im >Spielmenü öffnen. Zum Verlassen klicken Sie am Bildrand.
Übersetzungs- hilfen / Untertitel / Untertitel- vorschau / kontextabhäangi- ge Einzelwort- übersetzung / Wörterbuch	Es gibt für jeden einzelnen der Dialoge von <i>lost in...</i> drei zentrale Übersetzungshilfen: Untertitel, Untertitelvorschau und eine kontextabhängige Einzelwortübersetzung. <i>Untertitel</i> übersetzen den Inhalt der Dialoge sinngemäß (wie bei einem Filmuntertitel). Sie werden über das >Spielmenü (Flaggen) ein- bzw. ausgeschaltet und in der >Untertitelleiste angezeigt. Sind sie eingeschaltet, erscheinen sie automatisch, sobald die Dialoge gesprochen werden. Wollen Sie den Untertitel sehen, bevor Sie den Dialog aktivieren, drücken Sie die STRG-Taste (Mac: Ctrl) und klicken Sie mit rechts auf den gewünschten Dialog. Die Untertitelvorschau erscheint dann in einem Textfenster neben dem Dialog.

In >Detailansichten (von Postern, Schildern, SMS oder in Texttafeln) erhalten Sie Untertitel mit einem rechten Mausklick auf den Text. Wo Texte der Detailansichten zu komplex für einen Sprachanfänger sind, funktionieren die Untertitel auch, wenn sie an sich im >Spielmenü (Flaggen) ausgestellt sind.

Beim ersten Spielstart sind die Untertitel standardmäßig ausgeschaltet. Sie können diese Einstellung im >Spielmenü ändern. Ihre Einstellungen werden automatisch gespeichert (>Spielername / Lernprofil).

Die kontextabhängige Einzelwortübersetzung des >Dialogfensters funktioniert für jedes einzelne Wort der Dialoge. Klicken Sie das gewünschte Wort dazu einfach mit der rechten Maustaste an. Kontextabhängig bedeutet: Im Sinnzusammenhang des Satzes übersetzt (und nicht allgemein, wie in einem Wörterbuch). Auch die >Interaktive Lernplattform verfügt über eine Einzelwortübersetzung. Im Gegensatz zum Spiel ist sie nicht kontextabhängig und bietet zusätzlich einige grundlegende grammatikalische Angaben.

Untertitelleiste

Der schwarze Balken über dem >Dialogfenster oder am unteren Bildrand zur Anzeige von >Untertiteln.