

CD-ROM 1: Windows 95 / Windows 98

Diese CD-ROM verfügt über eine Autostart-Funktion, welche das Programm bzw. die Installationsroutine automatisch startet. Sollten Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, so verfahren Sie bitte nach folgenden Punkten, um das Programm zu installieren:

1. Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie <Start>, <Ausführen> und geben Sie „D:\setup.exe“ ein („D“ müssen Sie evtl. durch den für Ihr CD-ROM-Laufwerk gültigen Laufwerksbuchstaben ersetzen).
3. Folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine.

CD-ROM 2: Macintosh

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf das Programm-Icon, welches nun in einem neuen Fenster erscheint.

Hotline

Tel: 089 / 22 90 53

Fax: 089 / 290 88 - 160

E-Mail: hotline@usm.de

Unsere aktuellen Hotline-Zeiten können Sie ebenfalls unter der oben angegebenen Rufnummer erfahren.

Beachten Sie bitte auch die Produktübersicht auf der Innenseite dieser Karte.

USM.DE UNITED SOFT MEDIA

Thomas-Wimmer-Ring 11 · D-80539 München

Fax 089-29088-160 · E-Mail: info@usm.de

Bestelltelefon 089-24 23 48 03

www.usm.de


NAVIGO
by USM

Sofies Welt

Über die Geschichte
der Philosophie
Jostein Gaarder



USM.DE UNITED SOFT MEDIA


NAVIGO

INSTALLATION

Windows-Version

- Die CD-ROM „Sofies Welt“ in das CD-ROM-Laufwerk legen.
- Über den Arbeitsplatz in Windows 95 das CD-ROM Laufwerk auswählen und Doppelklicken, um den Inhalt der CD anzuzeigen.
- Das Programm Setup.exe durch Doppelklicken starten und die Anweisungen befolgen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Dadurch wird die erforderliche Software auf dem System installiert.

Anschließend:

- Unter Windows 95 wird ein Eintrag im Start-Menü eingerichtet.
- Sobald die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine entsprechende Mitteilung.

Macintosh-Version

- Die CD-ROM „Sofies Welt“ in das CD-ROM-Laufwerk legen.
- Den Ordner „Sofies Welt“ auf die Festplatte ziehen und durch Doppelklick öffnen.
- Wenn zusätzliche Software auf das System installiert werden muß, erscheinen Anweisungen, die befolgt werden müssen.
- Zum Starten des Programms das Programmsymbol doppelklicken.

EINLOGGEN

Herzlich willkommen! Wir freuen uns, Dich in DYAU, einem elektronischen Universum, zu begrüßen.

Einloggen – das erste Mal

In der Eröffnungsszene erscheint ein Dialogfeld, das zur Eingabe des Benutzernamens auffordert.

- Gib hier Deinen Namen ein und drücke die Eingabetaste.
- Der eingegebene Name wird gespeichert.
- Direkt nach der Anmeldung meldet sich Alberto, Dein philosophischer Begleiter.
- Wenn Du seine Botschaft gelesen hast, schließt Du das Dialogfenster, indem Du in das Schließfeld oben links klickst. Damit beginnt Deine Reise.

Einloggen – alle darauffolgenden Male

Wenn Du bei der nächsten Sitzung *denselben vollständigen Namen* verwendest, fragt Dich das Programm, ob Du mit der gleichen Szene anfangen möchtest, bei der Du das letzte Mal aufgehört hast.

Wenn Du diese Frage mit „JA“ beantwortest, bringt Dich das Programm dorthin.

Wenn Du verneinst, beginnst Du wieder von vorn, bei den *Anfängen*.

Wenn Du irgendwo anders anfangen möchtest, klickst Du in der Spilleiste am unteren Bildschirmrand auf eine der Szenen, die Du bereits besucht hast.

BEENDEN

Wenn Du „Sofies Welt“ verläßt, schreibt das Programm Deine persönliche Benutzerinformationen in eine Datei auf der Festplatte.

Bei der nächsten Anmeldung – vorausgesetzt, Du benutzt denselben Namen – wird diese Datei eingelesen. Das Programm weiß dann genau, welche Szenen Du bereits besucht und wie Du auf Albertos Fragen geantwortet hast.

DAS ABENTEUER PHILOSOPHIE

DY AUS enthält zwanzig Szenen, in denen die philosophischen Ideen und Lehren aus den verschiedenen Epochen, anfangen von der Mythologie des alten Griechenland bis hin zum Existentialismus und zur Sprachphilosophie des 20. Jahrhunderts, vorgestellt werden. Hier werden die „großen Fragen“ über Gott und die Welt auf eine ganz neue Art präsentiert.

Wann immer Du eine Szene betrittst, versuche mit dem Cursor überallhin zu klicken. Man kann nie wissen, wo sich Spielanleitungen und Spiele, Videofilme oder Botschaften verstecken.

Wenn etwas aktivierbar ist, verändert sich der Cursor und wird zur Hand oder zum Pfeil. Du mußt die Antworten auf manche Fragen und Denkaufgaben herausfinden, ehe sich das Tor zur nächsten Szene öffnet.

Um voranzukommen, kannst Du auf die Philosophieleiste zugreifen, die am oberen Bildschirmrand erscheint. Die dort enthaltenen Texte und Filme werden Dir die Informationen liefern, die Du brauchst, um Deine Reise fortzusetzen.

Je weiter Du in das Abenteuer vordringst, desto mehr wird Dir bewußt werden, daß nichts wirklich so ist, wie es auf den ersten Blick scheint. DY AUS birgt ein großes Geheimnis. Dieses zu lüften, wird Dir erst gelingen, wenn Du Deine Vorstellungen von der Wirklichkeit und von der Identität kritisch unter die Lupe genommen hast.

Tip

In DY AUS bist Du in der Hand eines höheren Geistes. Wenn er Dich irgendwo nicht weiterkommen läßt, am besten in eine vorherige Szene gehen und es nochmals versuchen.

ZUGRIFF AUF DIE SPIELLEISTE

- Um die Spielleiste sichtbar zu machen, fährst Du mit dem Cursor an den unteren Bildschirmrand. Nach einer kurzen Pause erscheint die Leiste.
- Es ist nicht möglich, anhand der Spielleiste in neue noch nicht besuchte Szenen zu gelangen. Hingegen hast Du über die Spielleiste direkten Zugang zu den folgenden Funktionen: *Internet*, *Hilfe*, *Credits* und *Beenden*.
- Sobald Du eine Szene abgeschlossen hast, erscheint ein Puzzlestein und der Name der Szene wird in die Spielleiste am unteren Bildschirmrand aufgenommen.
- Du kannst Dich auf der Spielleiste hin- und her bewegen und bereits besuchte Szenen erneut aufrufen. Zum erneuten Aufrufen einer bereits besuchten Szene, markierst Du ihren Namen mit dem strichförmigen Cursor und klickst mit der Maustaste.

Die Spielleiste

Nach Abschluß einer Szene erscheint auf der Spielleiste jeweils eine neue Szene.



Klicken ruft eine bereits besuchte Szene auf.

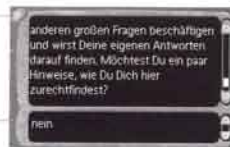
Gespräche mit Alberto und Sofie

Unterwegs kannst Du Dich in vielen Szenen mit Alberto und Sofie, den Hauptfiguren der Handlung, unterhalten. Dazu verwendest Du das Dialogfenster wie folgt:

- Warte, bis der Cursor im Texteditor-Feld blinkt, ehe Du eine Eingabe machst.
- Schreibe Deine Antworten in das untere Texteditor-Feld und drücke zum Schluß die Eingabetaste. Darauf erscheint Deine Antwort unter der Frage im Lesefeld.
- Benutze den Rollbalken, um den ganzen Dialog zu erfassen. Denke daran, Alberto und Sofie unterhalten sich mit Dir aus ihrer virtuellen Welt. Auch wenn Du mehrmals die gleiche Szene besuchst, wiederholen Sie sich nicht einfach.
- In manchen Szenen kannst Du das Dialogfenster erst schließen und weitermachen, wenn Du eine Frage richtig beantwortet hast.
- Vor dem Weitergehen muß Du das Dialogfenster stets schließen.

Das Dialogfenster

Schließfeld des Dialogfensters



Rollendes Textlesefeld zur Anzeige von Albertos und Sofies Fragen und Deinen Antworten

Warten, bis der Cursor blinkt, dann Antwort in Texteditorfeld eingeben und Eingabe drücken.

Tip

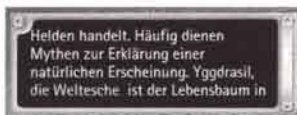
In Fällen, wo Alberto oder Sofie Dir bloß einen Hinweis schicken, oder eine Antwort zu erwarten, erscheint im Dialogfenster kein Texteingabefeld.

DIE BREMSE

 In vielen Szenen erscheint die „philosophische Bremse“, die wertvolle Orientierungshilfen und Denkanstöße bietet.

- Wenn man auf die Bremse klickt, erscheint ein Rolltext mit philosophischen Kurzinformatio- nen zu der betreffenden Szene.
- Hervorgehobene Stichwörter in diesen Texten sind Links, die auf ausführlichere Beschreibun- gen in der Philosophieleiste verweisen.
- Ein Klick auf ein hervorgehobenes Wort bringt Dich direkt an die richtige Stelle.

Das Bremsen-Fenster




Klicke auf ein markiertes Wort im Bremsen- Fenster, um direkt zu dem entsprechenden Text in der Philosophieleiste zu gelangen.

Tip

Um auf der Philosophieleiste wieder zur letzten Szene innerhalb von DY AUS zu gelangen, klickst Du auf die Schaltfläche am unteren Ende des Textes. Dies bringt Dich an die vorherige Stelle zurück.

E-MAIL

 Innerhalb des elektronischen Universums erhältst Du auch E-Mail. Es lohnt sich, die Nach- richten zu lesen. Möglicherweise helfen sie Dir, dem Rätsel von DY AUS auf die Spur zu kommen.

Das E-Mail-Fenster

Eine Video-Anlage

Eine Photo-Anlage

Eine Text-Anlage



VIDEOS IN SZENEN

Viele der Szenen enthalten Filme. Zum Anhalten eines Videofilms: Die Strg-Taste drücken und gleichzeitig mit der Maus auf den Videofilm klicken.

DAS MULTIMEDIA NACHSCHLAGWERK

Über die Philosophieleiste können sämtliche philosophischen und historischen Hintergrundmaterialien eingesehen werden. Der obere Teil ist die Epochenleiste, der untere die Philosophieleiste. Die Informationen sind wie folgt unterteilt:

- 28 Philosophentexte enthalten detaillierte Informationen zu Leben und Werk der bekanntesten Philosophen.
- Acht Epochenleiste bieten interessante Hintergrundinformationen zu den wichtigsten geschichtlichen Epochen, angefangen vom antiken Griechenland bis zu unserem Jahrhundert. Behandelte Themen sind unter anderem „Politik“, „Gesellschaft“, „Große Frauen“ und „Kultur“.
- *Große Fragen* umfaßt die Fragen, die die Menschheit seit jeher beschäftigen, sowie die Antworten großer Denker.
- Die *Philosophiekarte* bietet eine Übersicht über die wichtigsten philosophischen Schulen und zeigt, wie sie sich gegenseitig beeinflussen haben.

ZUGRIFF AUF DIE PHILOSOPHIELEISTE

- Um die Philosophieleiste sichtbar zu machen, fährst Du mit dem Cursor an den oberen Rand des Bildschirms. Nach einer kurzen Pause erscheint die Philosophieleiste mit der Epochen- und der Philosophenleiste.
- Alle historischen und philosophischen Texte sowie die *Großen Fragen* und die *Philosophiekarte* können über die Philosophieleiste in beliebiger Reihenfolge und jederzeit aufgerufen werden. Zum Scrollen der Philosophieleiste bewegst Du die Maus an den rechten bzw. den linken Rand der Leiste.
- Zum Aufrufen eines Bereiches markierst Du das Feld mit dem strichförmigen Cursor und klickst mit der Maustaste.

Die Philosophieleiste

Historische Epoche Strichmarke zum Auswählen



Philosoph

Tip

In jeder Szene hast Du über die philosophische Bremse direkten Zugriff auf das dazugehörige Textmaterial.

Die Philosophieleiste

DIE PHILOSOPHENTEXTE

Die 28 Philosophentexte enthalten umfassende Informationen über Leben und Werk bedeutender Philosophen. Beim Klicken auf die Schaltflächen „Stichwörter“ und „Nachschlagen“ erscheinen Pop-Up-Menüs.

Stichwörter

Enthält eine Liste mit den Textüberschriften, den Querverweisen („Siehe auch“) und der Bibliographie. Auf diese Weise ist es möglich, schnell direkt an diese Stellen zu gelangen.

Nachschlagen

Enthält die Schaltflächen „Index“, „Zurück“ und „Drucken“.



In den Philosophentexten gibt es rechts und links Pfeile, mit deren Hilfe Du zu den Texten früherer oder späterer Philosophen blättern kannst. Um zur zuletzt besuchten Szene innerhalb von DY AUS zurückzukehren, klickst Du auf den Pfeil am unteren Rand des Philosophietextes. Die Philosophietexte lassen sich mit den Rollbalken nach oben und nach unten scrollen.

Die Philosophieleiste

DIE EPOCHENTEXTE

Die Epochentexte enthalten Hintergrundinformationen zu den acht wichtigsten historischen Epochen. Am unteren rechten Bildschirmrand erscheinen folgende Schaltflächen:

Überblick

Kurzer Überblick über die damalige Zeit, historische und religiöse Hintergründe.

Themen

Das Themen-Menü enthält die Einträge „Politik“, „Wirtschaft“, „Gesellschaft“, „Entdeckungen“, „Kultur“ und „Große Frauen“. Wenn Du auf einer dieser Überschriften klickst, wird in der Textanzeige sofort der betreffende Abschnitt eingeblendet.

Philosophen

„Philosophen“ beinhaltet alle im Text erwähnten Philosophen oder philosophischen Schulen.

Nachschlagen

Enthält die Schaltflächen „Index“, „Zurück“ und „Drucken“.

Videofilme in Epochentexten

Zu jeder Epoche gehört ein Videofilm, der in der rechten oberen Bildschirmcke abgespielt wird. Bewege die Maus über das Bild, das auf der rechten Seite zu sehen ist: Der Cursor ändert sich und gestattet das Abspielen, Anhalten, Zurückspulen und Einzoomen.

DIE GROSSEN FRAGEN

Auf die Seite mit den „großen Fragen“ gelangst Du, indem Du den Cursor an die entsprechende Stelle der Philosophieleiste (ganz links) fährst und dort klickst.

- Es erscheint dann eine Liste mit den „großen Fragen“.
- Sobald Du auf eine bestimmte Frage klickst, wird in der mittleren Spalte der philosophische Hintergrund der Frage erläutert und die Philosophen genannt, die sich mit dem Problem beschäftigt haben.
- Klicke auf den Philosophen, dessen Antwort Dich besonders interessiert, und seine Position wird dargestellt.



Liste der
großen Fragen

Erläuterungs-
spalte

Antwortspalte

DIE PHILOSOPHIEKARTE

Die Philosophiekarte zeigt die Verbindungen und Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Philosophen und philosophischen Bewegungen.

- Der Zeigefinger-Cursor erscheint, wenn auf einem Philosophen oder einer philosophischen Schule eine Kurzinformatio verfügbar ist. Klicke darauf, um die Kurzinformatio einzublenden.
- Die Legende zur Erklärung der Verbindungslinien und Pfeile befindet sich am unteren Bildschirmrand.

Kurzinformatio

- Die Kurzinfos enthalten stichwortartige Zusammenfassungen zu den einzelnen Philosophen oder philosophischen Bewegungen.
- Daß eine solche Kurzinformatio vorliegt, erkennst Du daran, daß sich der Cursor in der Philosophiekarte in eine Hand verwandelt. In diesem Moment klickst Du mit der Maus, und die Kurzinformatio wird eingeblendet.
- Vom Kurzinformatio-Text aus kannst Du auf „Mehr Info“ klicken und so direkt zu dem betreffenden Philosophietext gelangen.
- Der Text in den Kurzinfos kann gescrollt werden.
- Zum Schließen der Kurzinformatio klickst Du in das Schließfeld in der oberen linken Ecke des Bildschirms.

INDEX

Der Index enthält eine alphabetisch geordnete Liste sämtlicher Schlagwörter, die in den Texten vorkommen; außerdem gibt es ein Suchtextfeld zur Eingabe eines Suchbegriffs.

- Klicke auf den gewünschten Eintrag in der Wortliste oder gib das Wort in das Suchtextfeld ein.
- Alle Texte, in denen das betreffende Wort vorkommt, werden in der Ergebnisliste rechts angezeigt.
- Wähle hier den gesuchten Text und klicke auf die Schaltfläche „Gehe zu“ oder doppelklicke auf den gewünschten Eintrag. Das Programm ruft dann den betreffenden Text auf.

Das Index-Fenster



„Gehe zu“ ruft den
betreffenden Artikel auf

ZURÜCK

Das Zurück-Menü enthält eine Liste der Abschnitte in der Philosophieleiste, die Du kürzlich besucht hast.

- Es enthält die letzten 50 Einträge, wobei der zuletzt besuchte Abschnitt jeweils an erster Stelle in der Liste steht.
- Wähle einen Eintrag und klicke auf die Schaltfläche „Gehe zu“ – oder doppelklicke auf den gewünschten Eintrag. Das Programm ruft dann den betreffenden Text wieder auf.
- Das Zurück-Menü enthält keine Einträge zu den Stellen, die auf der Philosophiekarte geklickt wurden; hingegen werden die aufgerufenen Kurzinfs vermerkt. Ebenso wenig enthält es die besuchten DYAUS-Szenen.

DIE DRUCKFUNKTION

Mit Hilfe der Druckfunktion können sämtliche Philosophen- und Epochentexte sowie die Kurzinfos ausgedruckt werden.

- Bei Verwendung der Schaltfläche „Drucken“ wird der übliche Windows-Druckdialog angezeigt, in dem Du den angeschlossenen Drucker angeben kannst.
- Wenn die Druckfunktion aktiviert wird, wird nicht nur der gerade angezeigte Text gedruckt, sondern der ganze Abschnitt.
- Die Druckfunktion druckt keine Bilder und weder die *Großen Fragen* noch die *Philosophiekarte*.

Du weißt nicht weiter?

Halte Dich an die Bremse, wenn Du Infos aus der Philosophieleiste brauchst.

Unterlaß es nicht, Deine E-Mail-Nachrichten zu lesen.

Und wenn Du wirklich nicht weiterkommst, dann hole Dir hier einen Tip ... aber immer nur einen auf einmal!

Brauchst Du wirklich einen Tip? – Hast Du alles andere versucht?

:ytrapnetraG
 ?tIhäre tieW red nov eifoS rojaM red ow ,hcID du tsrennirE
 noiprokS tšieh noitalletsnok eiD :nehtyM
 nefleh driw retsolK mi eifoS nov liaM-E sad :gnudalniE
 :ahplatneP
 netnu dIÜB sad ehcielgreV
 ...nenie uD tshcuarb rüt red nenffO muZ :ogel



nennigeb elletS negibeileb renie nA
 neinIL nedareg ni stets leguK eid dnu
 ,negeweb nrehcÖL ieuw tim



red redej ßad ,nellesrehcis iebaD
 tknupsgnagsuA ma egüZ nedneglofhcan
 ,tedne nednehegnarov sed

Tip

Ist dies das Ende? Nicht für Sofie, Alberto und Dich. Denke daran: Ein richtiger Philosoph darf nie aufgeben ...

*Lego ist ein eingetragenes Warenzeichen und wurde in der Legoszene mit besonderer Genehmigung der Lego Group verwendet. – ©1996 The LegoGroup