

# \*tmx808



deutsch | english | français

[tmx808.de](http://tmx808.de)

# \*tmx808

Handbuch

Willkommen!.....	3
Installation des Programms.....	4
Installation der Sprache(n).....	5
Anmeldung .....	6
Hauptmenü.....	7
Sprache auswählen .....	7
Namen ändern.....	7
Optionen.....	8
Trip.....	9
LAB.....	11
FREE FALL .....	12
LAS VEGAS .....	13
SUPER.....	14
RAM.....	15
SENSO .....	16
GAP .....	16
EXIT .....	17
Startparameter .....	17
Chef-Taste .....	17
Deinstallation .....	18

## Willkommen!

*Enjoy this trip.*

\*tmx808 ist weder ein Vokabeltrainer, noch ein Sprachprogramm. Es ist eher eine Reise durch das persönliche Photoalbum von \*tmx, bei der man ganz nebenbei und sehr intuitiv fast 1.000 Begriffe und hunderte von Sätzen einer Fremdsprache lernen kann. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie die Sprache für den Urlaub, das nächste Meeting in London oder einfach für sich selbst lernen möchten.

In diesem Handbuch erfahren Sie, wie Sie \*tmx808 auf Ihrem Rechner installieren und wie Sie damit arbeiten.

*How it began.*

\*tmx hat schon immer etwas mit Sprachen und Photographie zu tun. Also kam uns die Idee, beides noch enger miteinander zu verbinden - vertonte Bilder aus der mehr oder weniger alltäglichen Umwelt, mit denen man wie ein Kind Elemente einer anderen Sprache erleben und begreifen kann, ohne daß dabei eines dieser langweiligen grauenhaften Programme herauskommt, von denen Erwachsene meinen, sie müßten Kindern gefallen.

Um das zu verwirklichen, haben wir uns zuerst überlegt, welche Dinge aus unserer Umwelt wir so wichtig/unwichtig/schön/häßlich/cool oder voll daneben finden, daß man Sie in einer anderen Sprache unbedingt beim Namen nennen können sollte. Das ergab ungefähr 808 Begriffe. Dann haben wir unsere persönlichen Fotoalben geplündert, sind um die halbe Welt gereist, um Hunderte von weiteren Motiven aufzunehmen, etwa wie die Skyline von Chicago, ein Stoppschild in Marrakesch oder die Badewanne meiner Eltern, dabei mehr als ein halbes Dutzend Kameras benutzt (u.a. Leica M6, Leica R7, Makina 67, Lomo, Polaroid, diverse Sony Cybershots), haben diese Aufnahmen dann gescannt und solange mit Photoshop bearbeitet, bis sie das Logo 100% \*tmx verdienten. Nun haben wir gemerkt, daß immer noch ein paar Bilder fehlen, und haben diese skrupellos aus dem Internet gestohlen. Dabei wurde Wert darauf gelegt, daß die Bilder a) grottenschlecht oder zumindest b) miserabel komprimiert sind. Die haben wir dann wiederum solange bearbeitet, bis wir sicher waren, daß die Verantwortlichen diese nicht mehr erkennen würden oder sofort Mitleid mit uns empfinden würden.

Anschließend haben wir ein kleines Programm geschrieben, damit man sich die hübschen Bildchen in lauter lustigen Kombinationen (und natürlich mit Sprachausgabe) zu Gemüte führen kann. Dabei konnten wir nicht unerheblich von der brillanten Technik der berühmten \*tmx Vokabeltrainer profitieren, und die Zeit, die wir bei der Programmierung sparten, gleich wieder für weitere graphische Spielchen und Spielereien verschwenden. Dieses gesamte Unterfangen hat mehr als 3 Jahre gedauert und das (vorläufige) Endergebnis liegt nun auf Ihrer Festplatte.

## Installation des Programms

\*tmx808 wurde speziell mit Hinblick auf die Verbreitung über das Internet entwickelt. Deshalb haben wir alles unternommen, um die Dateigrößen für Downloads zu minimieren. Daher besteht die Software aus einem Basisprogramm und verschiedenen Sprachmodulen.

Das Basisprogramm enthält die eigentliche Software, die Bilder, Grafiken etc. sowie die Installationsroutine für die Sprachmodule. In anderen Worten: ohne das Basisprogramm geht nichts.

Jedes Sprachmodul beinhaltet die Sprachausgabe und die weiteren Inhalte der jeweiligen Sprache. Um \*tmx808 zu nutzen, benötigt man mindestens 1 Sprachmodul. Es lassen sich aber beliebig viele Sprachmodule und damit Sprachen zu einem Basisprogramm installieren, so daß man dann innerhalb des Programms die Sprache wechseln kann.

### Installation des Basisprogramms:

1. Basisversion (*tmx808.exe*) von [www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) herunterladen und auf dem Desktop speichern.
2. Die Datei per Doppelklick ausführen, um die Installation zu starten.
3. Den Anweisungen folgen und dabei das Installationsverzeichnis festlegen (standardmäßig: *c:\Programme\tmx808\*) und sich merken(!).
4. Nach Abschluß der Installation wird \*tmx808 automatisch gestartet. Es erscheint eine Seite, die Sie auf verschiedenen Sprachen willkommen heißt:



WILLKOMMEN WELCOME BIENVENUE  
BENVENUTO

Legen Sie die **Sprache der Benutzeroberfläche** fest - also die Sprache, in der das Programm mit Ihnen kommuniziert, etwa Fehlermeldungen anzeigt - indem Sie auf den entsprechenden Willkommen-Schriftzug klicken. Wenn Sie "Willkommen" wählen, erscheint die Oberfläche des Programm in Deutsch, bei "Benvenuto" auf italienisch. **Wählen Sie also "Ihre" Sprache, und nicht die Sprache, die Sie lernen möchten.**

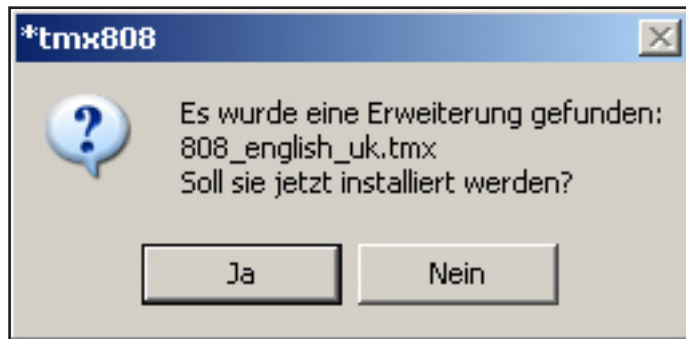
5. Nun weist das Programm darauf hin, daß noch keine Sprache installiert wurde.

## Installation der Sprache(n)

1. Laden Sie ein Sprachmodul (z.B. *englisch\_UK.tmx*) von [www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) herunter (sofern Sie das nicht schon getan haben) und - wichtig! - **speichern Sie es in dem Ordner "mod" im Installationsverzeichnis** (normalerweise also in: *c:\Programme\tmx808\mod\*). Wenn Sie das Sprachmodul nicht an diesem Ort speichern, wird es von \*tmx808 nicht automatisch gefunden.

Alternativ können Sie ein Modul auch von einem anderen Ort installieren. Wenn noch gar keine Sprache installiert wurde, klicken Sie einfach auf "Weiter", um die Datei (z.B. *808\_español.tmx*) zu suchen. Wurde bereits eine Sprache installiert, können Sie auf der Seite Optionen weitere Module suchen und installieren.

2. Jetzt sollte die Meldung erscheinen, daß ein Sprachmodul gefunden wurde:



Wenn Sie mit "Ja" bestätigen, wird das Sprachmodul automatisch installiert.

3. Dazu benötigen Sie in der Regel eine Seriennummer (Lizenzcode), den Sie für die Installation eingeben müssen. Das geht am einfachsten mit Copy-and-Paste, ansonsten bitte die Null und den Buchstaben O nicht verwechseln.

## Anmeldung

Hier werden Sie aufgefordert, Ihren Namen oder ein Pseudonym einzugeben:

BENUTZER: <b>RALF</b>	OK
<input checked="" type="checkbox"/> AUTOMATISCH ANMELDEN	

Dieser Name wird für die verschiedenen Highscore-Listen im Programm verwendet. Wenn Sie sich also als "Rudi Völler" anmelden, werden Ihre phänomenalen Ergebnisse unter diesem Namen berühmt.

Wenn Sie "Automatisch anmelden" aktivieren (Quadrat ist gefüllt), sind Sie beim nächsten Programmstart wieder "Rudi Völler", ohne daß Sie den Namen erneut eingeben müssen. Das ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie das Programm alleine benutzen. Mit "OK" gelangen Sie ins Hauptmenü:

## Hauptmenü

Das Hauptmenü ist der zentrale Ausgangspunkt von \*tmx808:



## Sprache auswählen

Unter dem Schriftzug \*tmx808 wird die aktuelle Sprache angezeigt. Das ist die Sprache, die Sie lernen möchten und die Sie als Modul installiert haben (und nicht die Sprache der Programmoberfläche). Wenn Sie mehrere Sprachen installiert haben, klicken Sie auf die aktuelle Sprache, um zur Auswahl der verfügbaren Sprachen zu gelangen. So können Sie die Sprache innerhalb des Programms wechseln.

## Namen ändern

Wenn Sie das Feld mit dem Namen anklicken, kommen Sie wieder auf die Anmeldeseite (s.o.), wo Sie sich einen schöneren Namen geben können.

## Optionen

Auf der Seite Optionen können Sie verschiedene Programmeinstellungen vornehmen:

**Neues Modul installieren:** Hier lassen sich neue Sprachen installieren, auch wenn sich die entsprechende Datei (z. B. *808\_italiano.tmx*) nicht in dem Verzeichnis für Module (*mod\*) befinden. Es erscheint ein Dialog, mit dem Sie das neue Modul suchen können. Sie sollten allerdings in jedem Fall eine Sicherungskopie von dem Modul anlegen und an einem sicheren Ort aufbewahren, damit Sie etwa beim Kauf eines neuen PCs das Modul erneut installieren können.

**Sprache wechseln.** Wenn Sie mehr als eine Sprache zum Lernen installiert haben, können Sie zwischen den Sprachen wechseln, indem Sie auf die aktuelle Sprache klicken. Das funktioniert auch, wenn Sie die Vollversion einer Sprache und eine Demo einer anderen Sprache installiert haben.

**Sprache der Benutzeroberfläche:** wenn Sie sich beim Programmstart auf der Willkommen-Seite verklickt haben, können Sie das hier wieder richten.

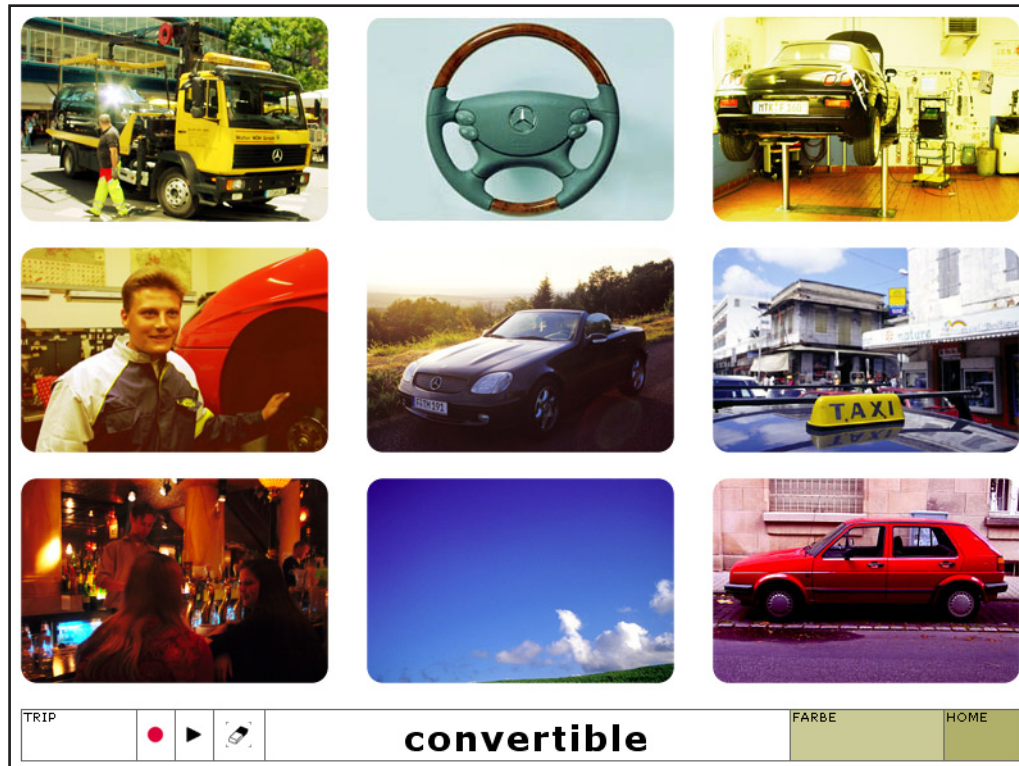
**MP3:** An verschiedenen Stellen des Programms (z. B. SUPER) hören Sie Musik, wenn \*tmx808 entsprechende MP3-Dateien findet. Standardmäßig sucht das Programm im Unterverzeichnis *mp3\* des Installationsverzeichnisses. Indem Sie also MP3-Dateien in dieses Verzeichnis kopieren (oder verschieben), bestimmen Sie selbst, ob und welche Musik Sie hören. Wenn Sie das Verzeichnis leer lassen, gibt es keine Musik. Kostenlose Tracks von \*tmx finden Sie übrigens unter [www.tmx808.de](http://www.tmx808.de). Alternativ können Sie auch einen anderen Ort wählen, indem Sie auf [...] klicken. Außerdem können Sie die Musik probenhören und die **Lautstärke einstellen**.

**Deinstallation:** Wie Sie \*tmx808 deinstallieren wird am Ende dieser Anleitung beschrieben. In den Optionen haben Sie die Möglichkeit, die Einträge in der Registry zu löschen und etwaige Verknüpfungen auf dem Desktop oder im Startmenü entfernen zu lassen.
















## Trip

TRIP bietet eine Art virtueller Reise durch die verschiedensten Gebiete von Auto bis Sexualität. Wenn Sie auf das Feld Trip klicken, startet die Reise an einem beliebigen (d.h. zufällig ausgewählten) Punkt. Alternativ können Sie auch eines der Bilder auf dem Hauptmenü anklicken, um direkt zu dem entsprechenden Thema zu gelangen. Nun erscheinen 9 Bilder, die thematisch mehr oder weniger verwandt sind - eines davon fällt allerdings mit Absicht oft aus dem Rahmen.



Wenn Sie den Mauszeiger über ein Bild bewegen, wird unten das entsprechende Wort und ein Symbol angezeigt. Das Symbol dient dem besseren Verständnis, da die Bilder oft mehrdeutig sind. Wenn auf dem Bild etwa eine Kuh zu sehen ist, und das Symbol für Essen und Trinken erscheint, ist nicht die Kuh, sondern Rindfleisch gemeint.

Hier eine Übersicht der Symbole:

	Abstrakter Begriff (Farbe, Zahl o.ä.)		Blume, Pflanze
	Form (nicht Inhalt, z. B. Dose, Tube)		Essen und Trinken
	Inhalt (nicht Form, z. B. Creme, Milch)		Geld (wichtige Sache)
	Landschaft, Ort		Ort, Stadt, Platz
	Mensch, Körperteil		Tier
	Sache		Aktivität, Verb
	Wetter		

**Klicken Sie die Bilder mit der linken Maustaste an**, um das Wort vorgelesen zu bekommen. Tip: bei vielen Bildern gibt es mehr als einen Begriff.

Und so beginnen Sie den Trip: Das Bild in der Mitte ist der aktuelle Standort. Wenn Sie das Bild in der Mitte mit der **rechten Maustaste** anklicken, bewegen Sie sich fort - das Programm wählt dann erneut 8 weitere Bilder aus, die es mit dem Bild in der Mitte assoziiert. Diese Bilder haben dann eine mehr oder weniger starke gedankliche Verbindung zu dem Bild in der Mitte. Oft ist diese Assoziation leicht zu erkennen, manchmal aber auch gar nicht. Das ist durchaus beabsichtigt, denn auf einer echten Reise wissen Sie ja auch nicht immer, was auf Sie zukommt.

Wenn Sie dagegen eines der 8 äußeren Bilder mit der **rechten Maustaste** anklicken, wandert es in die Mitte und ist nun selbst das neue Zentrum. Gleichzeitig assoziiert das Programm 8 neue Bilder darum herum, die nun in irgendeiner Form zu dem neuen Bild passen (sollten). Auf diese Weise bewegen Sie sich fort und können die verschiedensten Themen durchqueren. Dabei helfen die scheinbar fehlerhaften Assoziationen, sich aus einem Gebiet zu entfernen - ohne Sie wären Sie beispielsweise bei den Buchstaben gefangen...

Falsch abgebogen? Wenn Sie aus Versehen das falsche Bild ausgewählt haben, können Sie mit der **Backspace-Taste** wieder einen Schritt zurück.


Über **FARBE** verändern Sie die Hintergrundfarbe. Mit **HOME** gelangen Sie wieder in den sicheren Hafen des Hauptmenüs.

## LAB



Im **LABOR** finden Sie die nach unserer unmaßgeblichen Auffassung wichtigsten Sätze zum Nachplappern.

 Mit diesem Feld springen Sie zum nächsten Satz.

 Hier lassen Sie sich den aktuellen Satz oder Ausdruck vorlesen. Daneben befindet sich ein **Eingabefeld** (wenn der Diktatmodus eingestellt ist), in das Sie den Satz mit möglichst wenig Fehlern eintippen sollen. Dabei erhalten Sie mit **F12** eine Hilfe. **Sonderzeichen** gibt man ähnlich wie auf dem Handy ein: erst den einfachen Buchstaben (z. B. a), dann solange **F1** drücken, bis das gesuchte Zeichen erscheint (z. B. â).

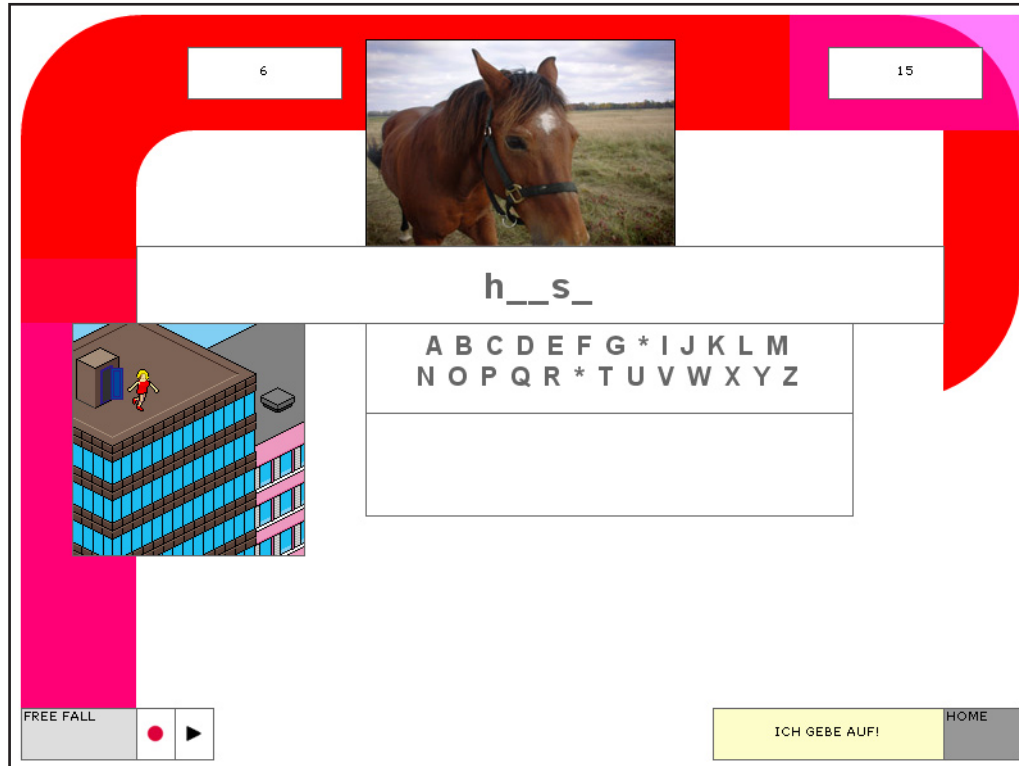
 Über den Rekorder können Sie Ihre eigene Aussprache aufnehmen und mit der des Programms vergleichen.

Unten links wird das **Thema** angezeigt - über dieses Feld gelangen Sie zur Auswahl der Themen und zu weiteren Einstellungen.

Mit **HOME** retten Sie sich wieder ins Hauptmenü.

## FREE FALL

Retten Sie eine junge, attraktive Frau auf dem Dach eines Hochhauses vor dem Sprung in die Tiefe. Wie bei dem Klassiker Hangman (Galgenmännchen) müssen die Buchstaben eines Wortes oder Begriffs geraten werden. Dazu kann man entweder die **Buchstaben anklicken** oder die **Tastatur benutzen**.



Achtung: Jeder Fehler wird gnadenlos von der Schwerkraft bestraft.

PS: Wer das unglückliche Ende unserer Protagonistin als zu makaber empfindet, der sei nur daran erinnert, daß Generationen zuvor unzählige unschuldigen Zeitgenossen an den Galgen brachten...

## LAS VEGAS

Bei LAS VEGAS geht es darum, möglichst lange zu überleben.



Das Spielprinzip ist simpel: das Programm spuckt nacheinander Kombinationen aus einem Bild und einer Vokabel aus. Der Benutzer muß schnell entscheiden, welche davon richtig sind - d.h. ob Bild und Vokabel zusammenpassen - und diese **anklicken**. Für jeden korrekten Klick erhält man einen Punkt und verbessert seine Gesundheit. Falsche Kombinationen läßt man besser in Ruhe, denn die haben ungefähr dieselben Auswirkungen auf die Gesundheit wie Rauchen: die Lebenserwartung verringert sich. Wer lange genug durchhält, kann sich in der Highscore-Liste verewigen.

## SUPER

SUPER bietet Superlearning in verschiedenen Varianten, bei denen man sich Vokabeln relativ schmerzfrei zu Gemüte führen kann.

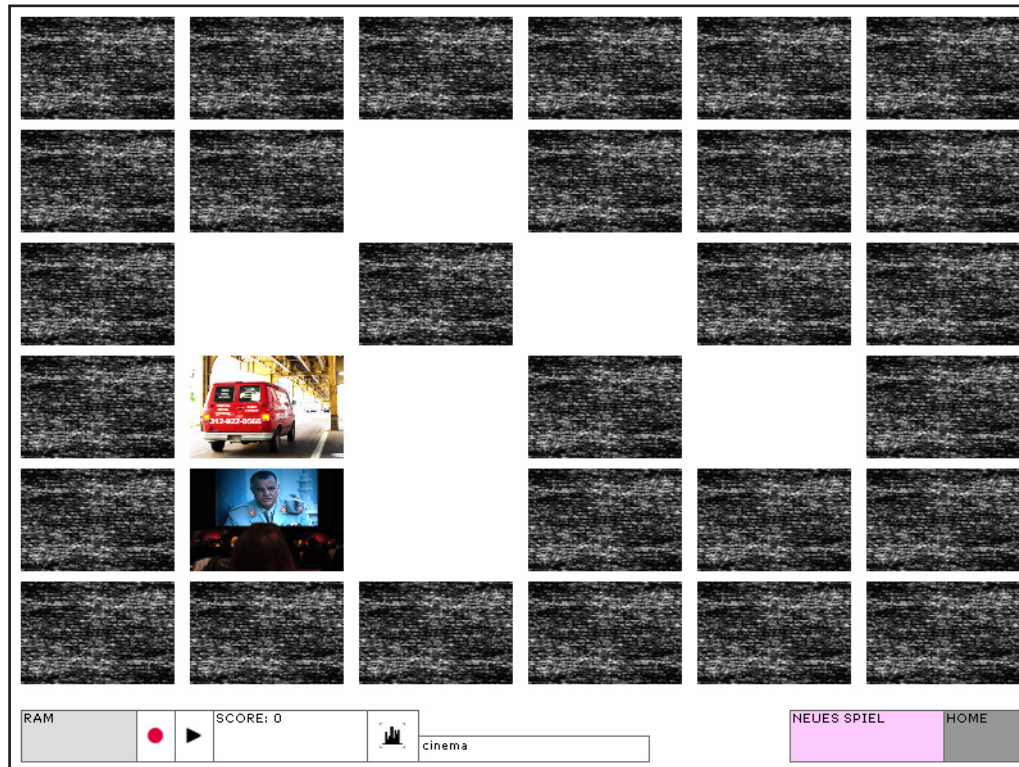


Dabei wird jeweils ein Bild und der dazugehörige Begriff angezeigt und vorgelesen. Je nach **Modus** geschieht dies in unterschiedlicher Reihenfolge (Bild, Text, Ton oder Bild, Ton, Text etc.). Auf diese Weise lassen sich die Begriffe besser einprägen, da einmal der visuelle, und einmal der akustische Eindruck im Vordergrund steht. Außerdem läßt sich die **Geschwindigkeit** verändern.

Die Lautstärke der Musik (falls vorhanden) läßt sich auf der Seite Optionen anpassen.

## RAM

RAM (= Random Access Memory) basiert auf einem bekannten Brettspiel, bei dem es darum geht, Paare von identischen Karten ausfindig zu machen.



Von den 6 x 6 verdeckten Karten können immer 2 per Mausklick aufgedeckt werden. Wenn die beiden Karten identisch sind, verschwinden sie und Sie erhalten einen Punkt. Wenn Sie zwei verschiedene Karten aufdecken, obwohl Sie eigentlich ein Paar hätten aufdecken können (weil Sie den Partner der 1. Karte schon zuvor gesehen haben), bekommen Sie einen Punkt abgezogen. Sie können also solange umdrehen, bis alle Karten verschwunden sind. Mit **Neues Spiel** geht es wieder von vorne los.

Natürlich gibt es auch hier eine Highscore-Liste.



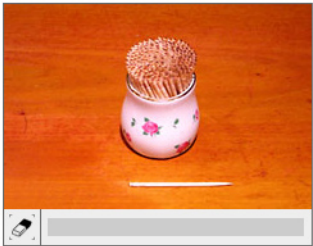



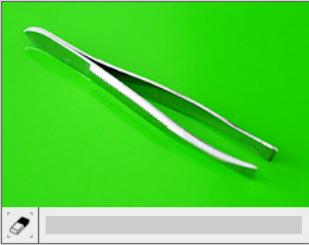
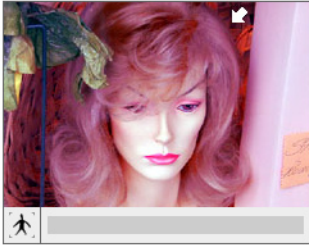
## SENSO

Ein weiteres nettes Spiel. Sie sehen 4 Bilder, von denen zunächst nur eines aufblinkt, während das entsprechende Wort vorgelesen wird. Klicken Sie dieses Bild an. Nun blinken 2 Bilder nacheinander auf und Sie sollen die Sequenz mit der Maus wiederholen. Mit jedem Mal wird die Sequenz um 1 Bild länger. Dabei bringt jeder richtige Klick bare Punkte, und zwar je mehr, desto länger die Sequenz ist. Damit es nicht langweilig wird, tauscht \*tmx808 auch ab und zu ein Bild aus. Bei einem Fehler fliegen Sie raus und es geht wieder von vorne los. Auch hier gibt es natürlich eine Highscore-Liste.

## GAP

Bei GAP geht es darum, 6 Bildern die passenden Begriffe zuzuordnen:

The screenshot shows the GAP game interface. It features six image boxes arranged in a 2x3 grid. Each box contains an image and a small icon in the bottom-left corner. Below the images are six labels in a 2x3 grid. At the bottom of the interface are three buttons: a yellow 'GAP' button, a pink 'NEW GAME' button, and a green 'HOME' button.

		
		
hairdresser	electric shaver	lipstick
tweezers [pl]	wig	toothpick

GAP      NEW GAME      HOME

Dazu zieht man einfach die Begriffe mit der Maus (bei gedrückter Maustaste) in das passende Feld unter dem Bild. Um die Sache interessanter zu machen wählt \*tmx808 die Bilder thematisch zusammenhängend aus.



## EXIT

Unschwer zu erraten, verläßt man hier das Programm.

## Startparameter

Wenn Sie nicht wissen, was ein Startparameter ist, können Sie diesen Abschnitt ruhig überblättern. In den meisten Fällen werden Sie das nie brauchen. Es gibt aber Situationen, in denen es sinnvoll ist, dem Programm einen Parameter zu übergeben. Dazu wählt man entweder im Startmenü “Ausführen...” und gibt dann “c:\Programme\\*tmx808\\*tmx808.exe” *parameter* ein, wobei der Pfad natürlich korrekt sein muß und statt *parameter* einer der folgenden Werte steht. Oder (eleganter) man erzeugt eine Verknüpfung auf dem Desktop, klickt diese mit der rechten Maustaste an, wählt dann *Eigenschaften* und gibt dort dieselbe Zeile als Ziel ein. Hier eine Übersicht über die Parameter:

*n=Paul*

erspart einem das Anmelden. Eine bequeme Option, wenn mehrere Leute das Programm auf einem Computer benutzen: man erzeugt für jeden Benutzer eine Verknüpfung auf dem Desktop, nennt sie entsprechend (z. B. “\*tmx808 Stan” und “\*tmx808 Ollie”) und gibt als Parameter *n=stan* bzw. *n=ollie* an. Dann kann jeder das Programm über sein Symbol starten und ist sofort angemeldet.

*l=deutsch*

Legt die Sprache fest. Nur interessant, wenn mehrere Sprachen installiert sind, besonders in Kombination mit dem n-Parameter. So kann Stan deutsch und Ollie italiano lernen.

*window*

Sorgt dafür, daß \*tmx808 im Fenster ausgeführt wird. Sinnvoll etwa, wenn man Windows mit mehreren Bildschirmen betreibt.

*nosex*

Dieser Parameter verwandelt \*tmx808 in eine jugendfreie Version, bei der einige Bilder (etwa primäre Geschlechtsmerkmale) nicht enthalten sind.

## Chef-Taste

Mit **ESC** können Sie das Programm jederzeit minimieren.

## Deinstallation

Bei der Installation von \*tmx808 werden keine Dateien in System-Verzeichnisse installiert. Daher läßt sich die Software grundsätzlich deinstallieren, indem man das Installationsverzeichnis (in der Regel *C:\Programme\tmx808\*) einfach löscht. Zuvor können Sie noch folgende Spuren beseitigen:

Wenn bei der Installation eine **Verknüpfung auf dem Desktop** und ein **Eintrag im Startmenü** erzeugt wurde, kann man beides manuell löschen oder im Programm den entsprechenden Befehl auf der Seite OPTIONEN aufrufen.

Die **Einträge in der Registry** lassen sich ebenfalls unter OPTIONEN löschen.

Jetzt können Sie das Installations-Verzeichnis löschen und \*tmx808 ist verschwunden.

Idee, Programm, Design: Ralf C. Hoffmann

Photos: Ralf C. Hoffmann, Christina Hoffmann

Tester: Christina Hoffmann, Hans J. Herrmann

[www.tmx808.de](http://www.tmx808.de) | [www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) | [www.tmx.de](http://www.tmx.de)

(c) 2002, 2003 \*tmx / Ralf C. Hoffmann. Alle Rechte vorbehalten. TMX ist eine eingetragene Marke von Ralf C. Hoffmann.

**\*tmx808**



[tmx808.com](http://tmx808.com)

# \*tmx808

Manual

Welcome!.....	21
Installation .....	22
Installing the language(s).....	23
Logging on .....	24
Main menu.....	25
Selecting the language.....	25
Changing names .....	25
Options.....	26
Trip.....	27
LAB.....	29
FREE FALL .....	30
LAS VEGAS .....	31
SUPER.....	32
RAM.....	33
SENSO .....	34
GAP .....	34
EXIT .....	35
Start parameters.....	35
Boss Key .....	35
Deinstallation .....	36

## Welcome!

### *Enjoy this trip.*

\*tmx808 is no conventional vocabulary-trainer, nor a language course. More like a virtual trip through the private photo archives of \*tmx, which allows you to learn more than 1,000 words and expressions on the way. No matter if you are interested in a language for your summer vacation or the meeting next week in London or just for the heck of it - \*tmx808 provides a very relaxed approach that uses both halves of your brain

\*tmx808 is neither a vocabulary trainer nor a language program. It is rather a trip through the personal photo album of \*tmx, during which you can incidentally and very intuitively learn almost 1,000 terms and hundreds of sentences of a foreign language. It does not matter at all whether you want to learn the language for your holiday, that next meeting in London or simply for yourself.

This manual will show you how to install \*tmx808 on your computer, and how to work with it.

### *How it began.*

\*tmx has always had something to do with languages and photography, which gave us the idea of combining them more closely with one another - pictures from the more or less daily environment, with which, like a child, you can experience and understand elements of another language, without it turning into one of those terribly boring programs that adults think would only be interesting for children.

In order to bring this about, we first considered what things in our environment we consider so important/unimportant/beautiful/ugly/cool or completely incidental that one ought to be able to refer to them by name in a foreign language. This produced around 808 terms. Then we plundered our own personal photo albums, and travelled half way around the world in order to take more pictures, such as the skyline of Chicago, a stop sign in Marrakech or my parents' bath-tub, using over half-a-dozen different cameras (including a Leica M6, Leica R7, Makina 67, Lomo, Polaroid and various Sony Cybershots), then scanned these photographs and edited them in Photoshop, until they deserved the name 100% \*tmx. We then noticed that there were still a few photographs missing, so we unscrupulously stole these from the Internet. Great care was taken to ensure that the pictures were a) absolutely awful or at least b) terribly compressed. These were in turn edited until we were sure that those responsible for them would either no longer recognise them or would immediately take pity on us.

Finally we wrote a small program, so that these beautiful little pictures can be taken to heart in any combination required (and naturally with a spoken text). We thereby profited greatly from the brilliant technology of the famous \*tmx vocabulary trainer, and were able to waste the time saved on programming for further graphic fun and games. This whole process took more than 3 years, and the (provisional) final result is now on your hard disk.

## Installation

\*tmx808 has been specially developed with distribution over the Internet in mind. We have therefore done everything possible to minimise the file sizes for downloading. The software therefore consists of a basic program and different language modules.

The basic program contains the actual software, the pictures, graphics etc. together with the installation routine for the language modules. In other words: nothing works without the basic program.

Each language module contains the language texts and the further contents of the relevant language. In order to use \*tmx808 you will need at least 1 language module. However, any required number of language modules, and thus languages, can be installed with the basic program, so that you can switch between languages within the program.

Installation of the basic program:

1. Download the basic version (tmx808int.exe) from [www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) and save it on your Desktop.
2. Run the file by double-clicking on it in order to start the installation.
3. Follow the instructions displayed, choose the installation directory (default: c:\Programmes\tmx808\ ) and make a note of it (!).
4. On completion of the installation, \*tmx808 will start automatically. Most likely, a page will appear, welcoming you in different languages:



WILLKOMMEN WELCOME BIENVENUE  
BENVENUTO

Set the User interface language - the language in which the program communicates with you and displays any error messages - by clicking on the relevant welcome message. If you select “Welcome”, the user interface will be displayed in English, or Italian if you select “Benvenuto”. You should here select “your” language, and not the language you would like to learn.

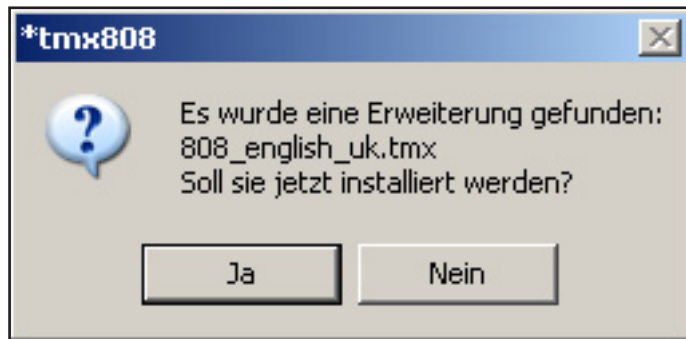
5. The program will now inform you that no language has been installed yet.

## Installing the language(s)

1. Download a language module (e.g. englisch\_UK.tmx) from [www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) (if you have not yet done so) and - important! - save it in the folder “mod” in the installation directory (normally therefore in: c:\Programmes\tmx808\mod\). If you do not save the language module in this folder, it will not be automatically found by \*tmx808.

Alternatively you can also install a module from another location. If no language has yet been installed, click on “Continue” in order to look for the file (e.g. 808\_espagnol.tmx ). If a language has already been installed, you can search for and install other modules on the Options page.

2. A message should now appear informing you that a language module has been found:



If you confirm the message by clicking “Yes”, the language module will now be installed automatically.

3. To do this, you usually need a serial number (license code), which you must enter during the installation. This is done most easily using copy-and-paste, otherwise take care not to confuse the zero and the letter O.

## Logging on

Here you will be requested to enter your name or a pseudonym:

BENUTZER: <b>RALF</b>	OK
<input type="checkbox"/> AUTOMATISCH ANMELDEN	

This name will be used for the various high-score lists in the program. So if you log on as “Liberace”, your phenomenal scores will become famous under this name.

If you activate “Log on automatically” (by checking the box), you will again be “Liberace” at the next program start, without having to enter the name again. This is helpful especially when you are using the program alone. Now click “OK” to access the main menu:



## Main menu

The main menu is the central starting point of \*tmx808:



## Selecting the language

The current language is displayed below the text \*tmx808. This is the language that you would like to learn and which you have installed as a module (and not the language of the program interface). If you have installed several languages, click on the current language in order to select from the available languages. In this way you can switch between languages from within the program.

## Changing names

If you click on the field containing the name, you will return to the log-on page (see above), where you can give yourself a nicer name.

## Options

The Options page is used for making various program settings:

**Install new module:** Here you can install new languages even if the relevant file (e.g. 808\_italiano.tmx ) is not in the modules directory (mod\). A dialogue box appears, via which you can search for the new module. However if you downloaded the module, you should always make a back-up copy of the module and keep it in a safe place, so that you can install it again, for example if you buy a new computer.

**Change language:** If you have installed more than one language you would like to learn, you can switch between the languages by clicking on the current language. This also works in you have installed the full version of one language and the demo version of another language.

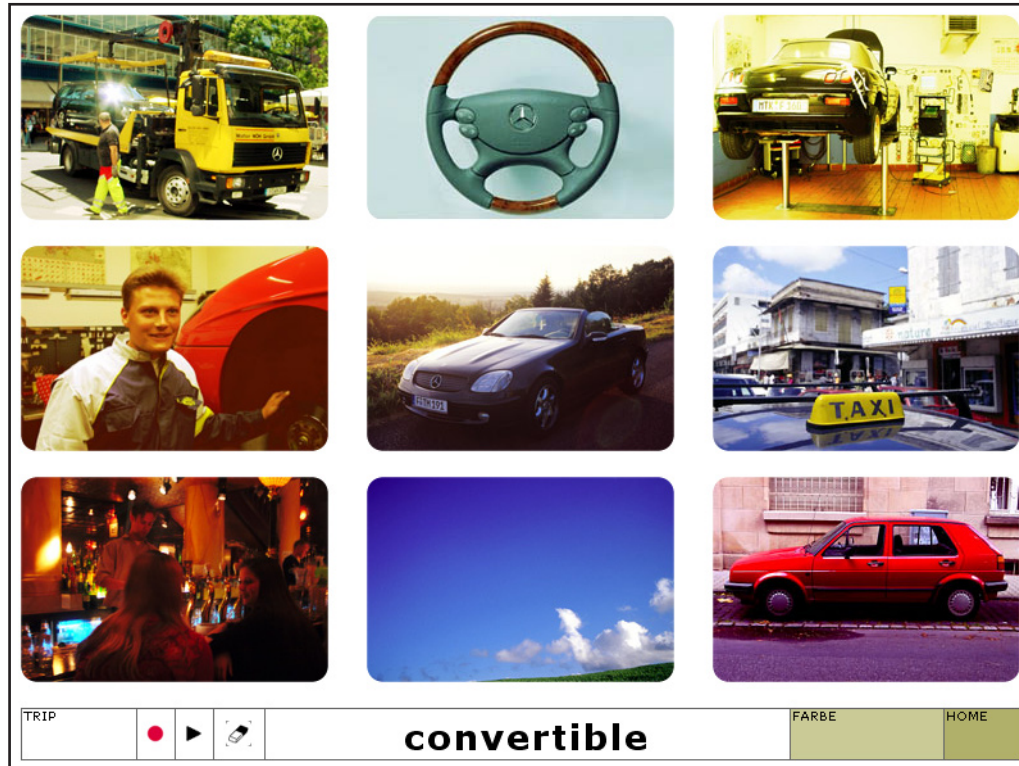
**User interface language:** If you clicked on the wrong language on the welcome page when starting the program, you can correct this here.

**MP3:** At various points in the program (e.g. SUPER), you will hear music if \*tmx808 can find relevant MP3 files. As the default setting, the program looks in the sub-folder mp3\ of the installation directory. You can therefore decide whether and which music you would like to listen to by copying or moving MP3 files into this directory. If you leave the directory empty, there will be no music. Free tracks from \*tmx can also be found under [www.tmx808.de](http://www.tmx808.de). Alternatively you can also select another location by clicking on [...]. You can also sample the music and set the volume.




**Deinstallation:** How to deinstall \*tmx808 is described at the end of these instructions. In the Options, you also have the capability of deleting the entries in the registry and removing any shortcuts on the Desktop or in the Start menu.




## Trip

TRIP offers a sort of virtual journey through the various areas from Auto to Sexuality. If you click on the Trip box, the journey starts at a random point. Alternatively you can also click on one of the pictures in the main menu to access the relevant topic directly. 9 pictures now appear, which are more or less thematically related - one of them however often intentionally falls out of the frame..




If you move the mouse pointer over a picture, the corresponding word and a symbol will be displayed below. The symbol is intended for better understanding, since the pictures are often ambiguous. If for example the picture shows a cow, and the symbol for food and drink appears, this means beef instead of a cow. An overview of the symbols is given below:

-  Abstract term (colour, number etc.)
-  Food and drink
-  Content (not form, e.g. cream, milk)


-  Flower, plant
-  Form (not content, e.g. can, tube)
-  Money (important thing)

 Landscape, place


 Person, part of body

 Object

 Weather

 Place, town, square

 Animal

 Activity, verb

Click the pictures with the left mouse button in order to have the word read out to you. Tip: for many pictures there is more than one term.

And this is how you start the trip: The centre picture is the current location. If you click the picture in the centre with the right mouse button, you move on - the program then selects 8 other pictures, which it associates with the picture in the centre. These pictures have a more or less strong conceptual association with the picture in the centre. Sometimes this association is quite easy to recognise, and sometimes not. This is quite intentional, because on a real journey, you never know exactly what you are going to come across.

If however you click one of the 8 pictures around the side with the right mouse button, it moves into the middle, and now becomes the new centre. The program now displays 8 other associated pictures around it, which (should) go with the picture in some way or other. In this way you can move around and change the topic as required. The apparently faulty associations help you to get away from a particular area - so that you do not get stuck on a particular letter ...

Taken a wrong turn? If you accidentally select the wrong picture, you can go one step backward by pressing the **Backspace** key.


Click **COLOUR** to change the background colour. Click **HOME** to return to the safe haven of the main menu.

## LAB



In the LAB you will find what in our humble opinion are the most important phrases and sentences for practising.

 With this box you can jump to the next sentence.

 Here you can have the current phrase or sentence read out. Next to it is an entry field (if the dictation mode is set), into which you should type the sentence with the fewest possible errors. **Help** can be obtained by pressing **F12**. **Special characters** are entered in the same way as on a mobile phone: first enter the plain letter (e.g. a), and then hold down **F1** until the required character appears (e.g. â).

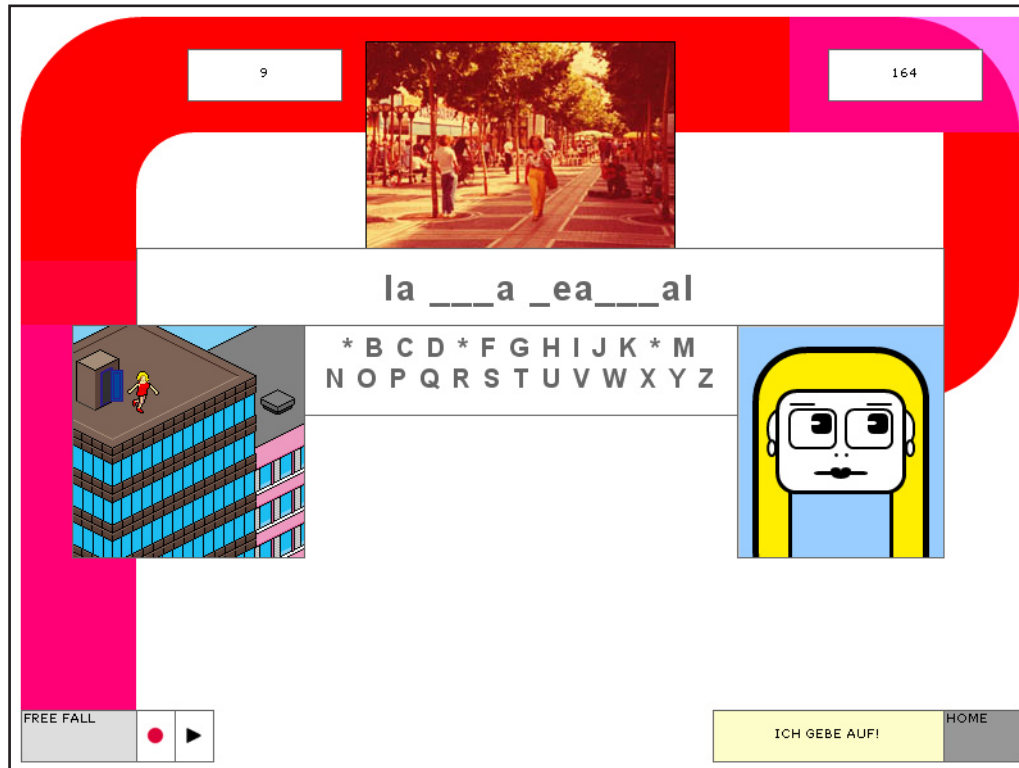
 By means of the recorder, you can record your own pronunciation and compare it to that of the program.

The **Topic** is shown at the lower left - this field allows you to select other topics and settings.

Click **HOME** to take yourself back to the main menu.

## FREE FALL

Save an attractive young lady on the roof of a skyscraper from a long fall. Like the classic Hangman, you have to guess the letters of a word or term. You can do this either by clicking the letters or using the keyboard.

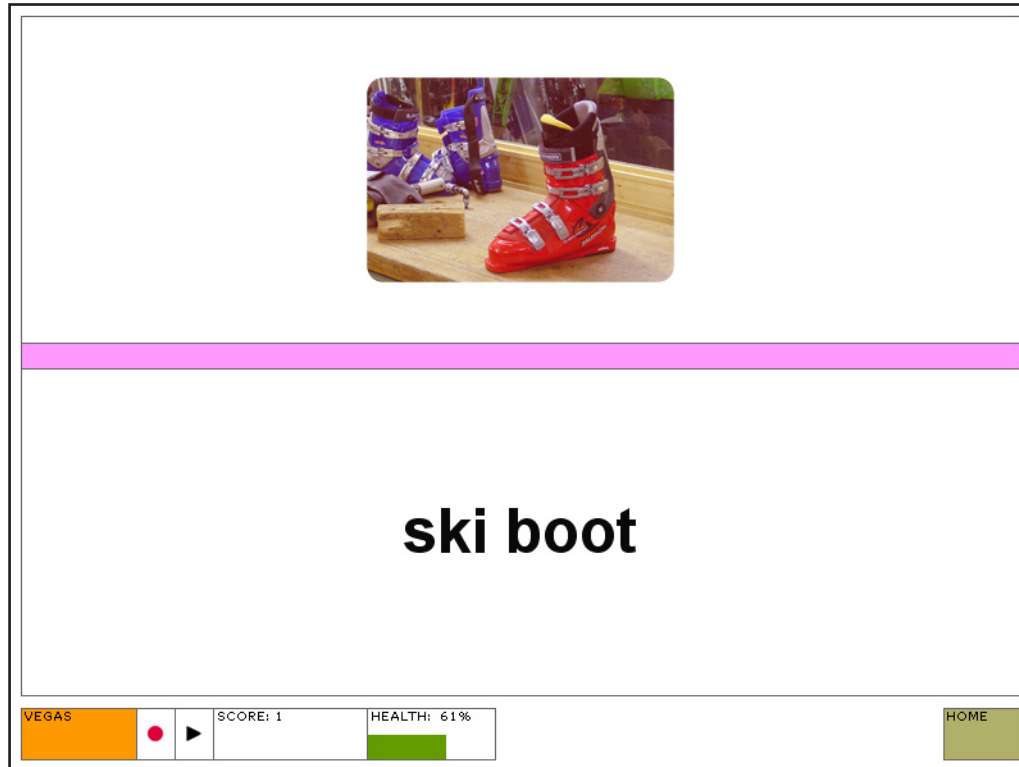


Note: Every mistake will be mercilessly punished by the force of gravity.

PS: Anyone who finds the unfortunate end of our protagonist too macabre should be reminded that generations ago, countless innocent people were sent to the gallows...

## LAS VEGAS

In LAS VEGAS, the objective is to survive as long as possible.



The principle of the game is simple: the program spouts out combinations of pictures and words one after the other. The user must decide quickly which of these is correct - i.e. whether the picture and the word go together - and click them. Every correct click gives the player a point, and improves his health. Wrong combinations are better avoided, since they have approximately the same effect on health as smoking: your life expectancy is reduced. Anyone who can survive long enough becomes immortalised in the high-score list.

## SUPER

SUPER offers superlearning in different variants, in which you can commit words to memory in a relatively painless way.



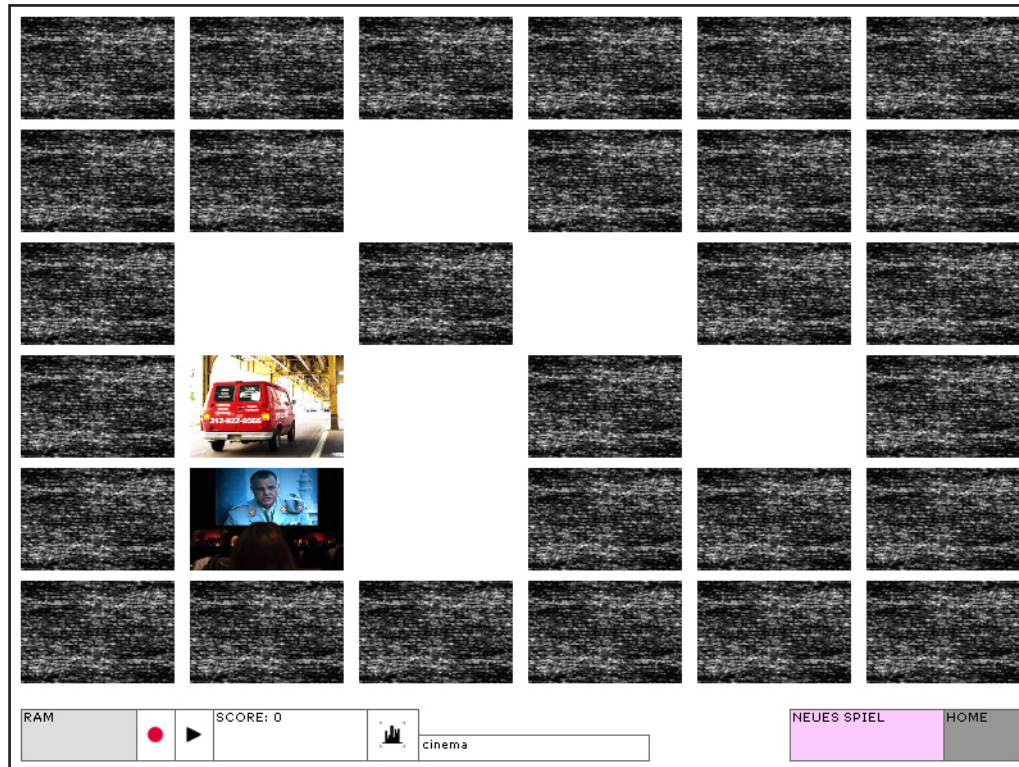
A picture is displayed together with the relevant term and read out. This takes place in a different sequence, depending on the **mode** (picture, text, sound or picture, sound, text etc.). This helps the terms stay in the memory better by emphasising first the visual impression and then the audio impression. The **speed** can also be adjusted.

The volume of the music (if available) can be adjusted on the Options page.



## RAM

RAM (= Random Access Memory) is based on a well-known board game, in which the object is to match pairs of identical cards.



2 of the 6 x 6 face-down cards can be turned over at a time by clicking them with the mouse. If two identical cards are turned over, they disappear and the player gets a point. If you turn over two different cards when you could have turned over an identical pair (because you have already seen the partner of the 1st card), you lose a point. You can therefore keep turning the cards over until they have all disappeared. With **New Game**, you start again from the beginning.

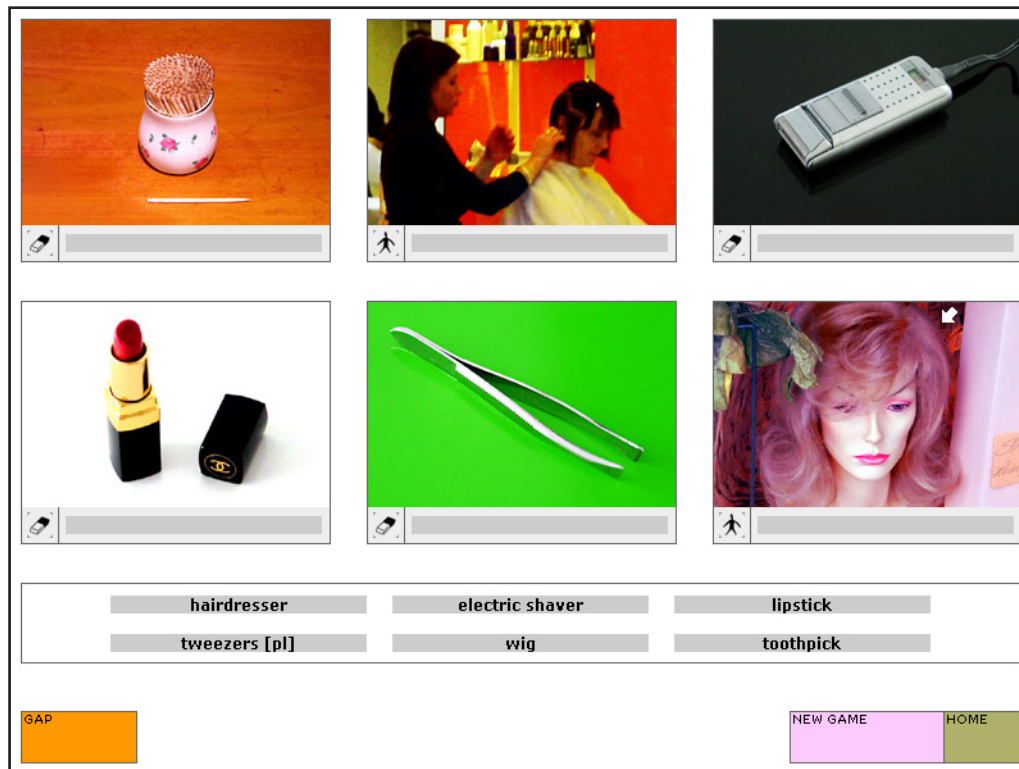
Naturally there is also a high-score list here too.

## SENSO

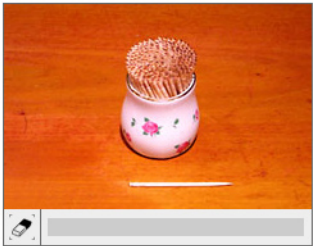



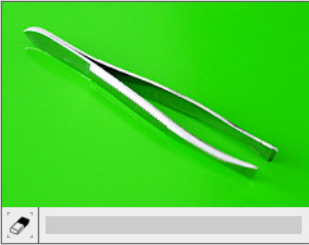
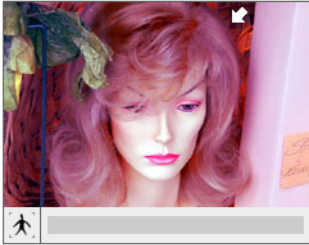
Another good game. You see 4 pictures, of which only one flashes at first, while the relevant word is read out. Click on this picture. Now 2 pictures appear one after the other, and you have to repeat the sequence with the mouse. Every time, the sequence becomes 1 picture longer. Every correct click brings you points, and the longer the sequence, the more points you get. To prevent it becoming too boring, \*tmx808 also replaces a picture now and again. If you make a mistake, you have lost, and the game starts again from the beginning. Naturally there is also a high-score list here too.

## GAP

The aim in GAP is to allocate the right words to 6 pictures:



The screenshot shows the GAP game interface. It features six picture boxes arranged in a 2x3 grid. Each box contains a picture and a small icon (a hand or a person) in the bottom-left corner. Below the pictures is a word bank with six words: hairdresser, electric shaver, lipstick, tweezers [pl], wig, and toothpick. At the bottom of the interface, there are three buttons: a yellow 'GAP' button, a pink 'NEW GAME' button, and a green 'HOME' button.

Word Bank:

- hairdresser
- electric shaver
- lipstick
- tweezers [pl]
- wig
- toothpick

Buttons: GAP, NEW GAME, HOME

To do this, simply drag the words with the mouse (drag-and-drop) into the box below the picture. To make it more interesting, \*tmx808 selects pictures with a thematic connection.

## EXIT

Not difficult to guess - this is where you exit the program.

## Start parameters

If you do not know what a start parameter is, you can simply skip over this section. In most cases you will never need this. There are however situations in which it is helpful to give the program a particular parameter. To do this, either select "Run..." in the start menu and then enter "c:\Programmes\tmx808\tmx808.exe" parameter, where the path must of course be exactly right, and where instead of parameter one of the following values is found. Or (more elegant) create a shortcut on the Desktop, click on it with the right mouse button, select Properties and enter the same line as the target. An overview of the parameters is given below:

*n=Paul*

saves logging on. a convenient option if several people use the program on the same computer: a shortcut is created on the Desktop for each user, named accordingly (e.g. "tmx808 Stan" and "tmx808 Ollie") and the parameter entered as n=stan or n=ollie. Every user can then start the program using his own symbol and will be logged on immediately.

*l=english*

Specifies the language. Only relevant if several languages are installed, specially in combination with the n-parameter. In this way, Stan can learn German and Ollie Italian.

*window*

Ensures that \*tmx808 runs in the window. Helpful if you are running Windows with several screens.

*nosex*

This parameter converts \*tmx808 into a version for children, in which some pictures (such as specific sexual characteristics) have been deleted.

## Boss Key

The program display can be minimised at any time by pressing the **ESC** key.

## Deinstallation

First check if Windows can uninstall \*tmx808 automatically (this depends on the type of installation). Open Control Panel, double click the Add/Remove Software icon and see if there is an entry for tmx808. Otherwise you can remove \*tmx808 manually:

No files are copied into system folders when \*tmx808 is installed. The software can therefore be completely deinstalled by deleting the installation directory (normally C:\Programmes\tmx808\). You can also first remove the following traces:

If a shortcut on the Desktop and an entry in the Start menu were created on installation, you can delete them both manually or call up the relevant command on the OPTIONS page within the program.

The entries in the Registry can also be deleted under OPTIONS.

You can now delete the installation directory and \*tmx808 is gone.

Idea, program, design: Ralf C. Hoffmann

Photos: Ralf C. Hoffmann, Christina Hoffmann

Testers: Christina Hoffmann, Hans J. Herrmann

[www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) | [www.tmx808.de](http://www.tmx808.de) | [www.tmx.de](http://www.tmx.de)

© 2002, 2003 \*tmx / Ralf C. Hoffmann. All rights reserved. TMX is a registered trademark of Ralf C. Hoffmann.

**\*tmx808**



[tmx808.com](http://tmx808.com)

# \*tmx808

## Manuel

Bienvenue !.....	3
Installation .....	4
Installation du programme de base :.....	4
Installation des langues.....	5
Connexion .....	6
Menu principal.....	7
Sélection de la langue .....	7
Modification des noms.....	7
Options.....	8
TRIP.....	9
LAB.....	11
FREE FALL .....	12
LAS VEGAS .....	13
SUPER.....	14
RAM.....	15
SENSO .....	16
GAP .....	16
EXIT .....	17
Paramètres de démarrage.....	17
Boss Key (Touche alerte).....	17
Désinstallation .....	18

## Bienvenue !

*Nous espérons que vous apprécierez ce voyage.*

\*tmx808 n'est ni un système classique d'apprentissage de vocabulaire ni un cours de langue. Il s'agit plutôt d'un voyage virtuel dans les archives photographiques privées de \*tmx, qui vous permet d'apprendre plus de 1 000 mots et expressions en cours de route. Peu importe que votre intérêt pour une langue soit lié à vos vacances d'été, à votre réunion prévue à Londres la semaine prochaine ou que vous appreniez pour le fun ! \*tmx808 vous offre une approche très décontractée qui fait travailler les deux hémisphères de votre cerveau.

Le présent manuel a pour objectif de vous montrer comment installer \*tmx808 sur votre ordinateur et comment vous en servir.

*Il était une fois...*

\*tmx a toujours entretenu des rapports étroits avec les langues et la photographie. Nous avons ainsi eu l'idée de rapprocher encore davantage ces deux éléments : les images proviennent de situations quotidiennes grâce auxquelles, tel un enfant, vous pouvez associer des concepts dans une autre langue. Nous ne voulions pas que l'exercice devienne une corvée ou ressemble à l'un de ces programmes que les adultes considèrent comme uniquement réservés aux enfants.

Afin de concrétiser notre idée, nous avons commencé par nous poser la question suivante : quels sont les éléments de notre environnement qui nous semblent vitaux, inutiles, beaux, laids, sympas ou totalement anecdotiques et qu'il faudrait connaître dans une langue étrangère ? Nous avons ainsi trouvé 808 termes. Puis nous avons fait une razzia dans nos albums photos personnels et avons sillonné la planète pour prendre encore plus de clichés, tels que la silhouette de Chicago, un panneau de stop à Marrakech ou bien la baignoire de mes parents. Nous avons utilisé plus d'une demi-douzaine d'appareils photo différents (Leica M6, Leica R7, Makina 67, Lomo, Polaroid et plusieurs Sony CyberShot), nous avons scanné les clichés puis les avons édités dans Photoshop jusqu'à ce qu'ils portent l'empreinte \*tmx à 100 %. Nous nous sommes alors rendus compte qu'il manquait certaines photos, et nous les avons donc piquées sur Internet sans le moindre remords. Nous avons pris grand soin de nous assurer que les photos étaient soit très moches soit terriblement compressées. Nous avons ensuite édité les photos jusqu'à ce que nous soyons certains que leurs auteurs ne les reconnaissent jamais ou, le cas échéant, qu'ils nous prennent en pitié.

Nous avons finalement écrit un petit programme afin que ces merveilleuses images puissent être combinées à loisir avec un texte parlé. Nous avons par conséquent pleinement profité de l'excellente technologie \*tmx du système d'apprentissage de vocabulaire. Nous avons pu perdre tout le temps gagné lors de la programmation à améliorer les aspects graphiques et ludiques. Le processus de développement a pris plus de trois ans et les fruits (temporaires) de ce travail se trouvent désormais sur votre disque dur.

## Installation

\*tmx808 a été conçu pour une diffusion sur Internet. Nous avons donc fait notre possible pour limiter la taille des fichiers à télécharger. Le logiciel se compose ainsi d'un programme de base et de plusieurs modules de langue.

Le programme de base contient le présent logiciel, les images, les graphiques ainsi que la routine d'installation pour les modules de langue. En d'autres termes : rien ne fonctionne sans le programme de base.

Chaque module de langue contient les textes de langue et les contenus du langage correspondant. Pour utiliser \*tmx808, il vous faudra un module de langue au minimum. Vous pouvez cependant installer le nombre nécessaire de modules de langue (et donc de langues) avec le programme de base ; vous pourrez ainsi basculer entre les différentes langues dans le programme.

### Installation du programme de base

1. Téléchargez la version de base (tmx808int.exe) sur le site [www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) et enregistrez-la sur le Bureau.
2. Double-cliquez sur le fichier pour commencer l'installation.
3. Suivez les instructions à l'écran, choisissez le répertoire d'installation (par défaut : c:\Programmes\tmx808\ ) et retenez-le !
4. Une fois l'installation terminée, \*tmx808 se lance automatiquement. Une page en plusieurs langues apparaîtra pour vous souhaiter la bienvenue :



WILLKOMMEN WELCOME BIENVENUE  
BENVENUTO

Définissez la langue de l'interface utilisateur (langue dans laquelle le programme interagit avec vous et affiche les messages d'erreur) en cliquant sur le message de bienvenue correspondant. Si vous cliquez sur « Welcome », l'interface utilisateur s'affichera en anglais et si vous cliquez sur « Benvenuto » l'interface sera en italien. Vous devez à cette étape choisir votre langue et non la langue que vous voulez apprendre.

5. Le programme vous informera qu'aucune langue n'a été installée pour l'instant.

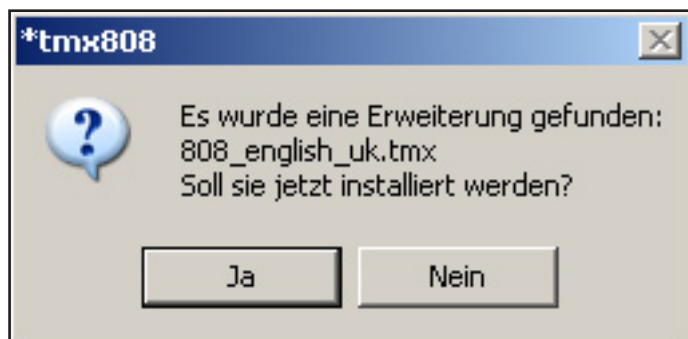


## Installation des langues

1. Téléchargez un module de langue (par exemple, *808\_englisch\_UK.tmx*) depuis **www.tmx808.com** (si vous ne l'avez pas encore réalisé) et, cela est important (!), mémorisez le dans le dossier „mod“ dans le registre d'installation (normalement donc dans: *c:\Programme\tmx808\mod*). Lorsque vous avez mémorisé le module de langue à cet endroit, il ne sera pas automatiquement trouvé par \*tmx808.

Vous pouvez installer également un module à un autre endroit. Si encore aucune langue n'a été installée, cliquez simplement sur «continuer» pour chercher le dossier (par exemple, *808\_espagnol.tmx*). Si une langue a déjà été installée, vous pouvez chercher et installer d'autres modules sur la page d'options.

2. Maintenant un message doit apparaître indiquant qu'aucun module de langue n'a été trouvé :



Si vous confirmez avec «Oui», le module de langue est installé automatiquement.

3. Vous avez besoin pour cela, en règle générale, d'un numéro de série (Code de licence) que vous devez introduire pour l'installation. Cela est le plus facile avec Copy-and-Paste, sinon veuillez ne pas confondre le zéro avec la lettre O.

## Connexion

Vous devrez à cette étape entrer votre nom ou un pseudonyme :

BENUTZER: <b>RALF</b>	OK
<input type="checkbox"/> AUTOMATISCH ANMELDEN	

Ce nom sera réutilisé pour les différentes listes de scores du programme. Par exemple, si vous vous connectez avec l'identité « Renaud », vos scores incroyablement élevés seront célèbres sous ce nom.

Si vous activez la fonction « Connexion automatique » en cochant la case correspondante, vous prendrez de nouveau l'identité « Renaud » lors du prochain lancement du programme, sans que vous soyez obligé d'entrer encore votre nom. Cette option est particulièrement utile lorsque vous travaillez seul sur le programme. Cliquez maintenant sur « OK » pour accéder au menu principal :

## Menu principal

Le menu principal est le point névralgique de \*tmx808 :



## Sélection de la langue

La langue actuelle est affichée sous le texte \*tmx808. Il s'agit de la langue que vous souhaitez apprendre et dont vous avez installé le module (ce n'est pas la langue de l'interface utilisateur). Si vous avez installé plusieurs langues, cliquez sur la langue actuelle afin de choisir dans la liste des langues disponibles. Vous pouvez ainsi basculer entre les langues dans le programme.

## Modification des noms

Si vous cliquez sur le champ contenant le nom, vous reviendrez à la page de connexion (voir ci-dessus) et vous pourrez choisir le nom qui vous conviendra le mieux.

## Options

La page Options sert à configurer le programme :

**Installation d'un nouveau module** : Vous pouvez installer de nouvelles langues même si le fichier correspondant (par exemple 808\_italiano.tmx) ne se trouve pas dans le répertoire des modules (mod\). Une boîte de dialogue apparaît pour vous permettre de localiser le nouveau module. Si vous avez téléchargé le module, nous vous recommandons d'en faire une copie de sauvegarde que vous conserverez dans un endroit sûr ; vous pourrez ainsi réinstaller le module si vous achetez un nouvel ordinateur, par exemple.

**Modification de la langue** : Si vous avez installé plusieurs langues à apprendre, vous pouvez basculer entre les langues en cliquant sur la langue actuelle. Cela marche aussi si vous avez installé la version complète d'une langue et la version démo d'une autre langue.

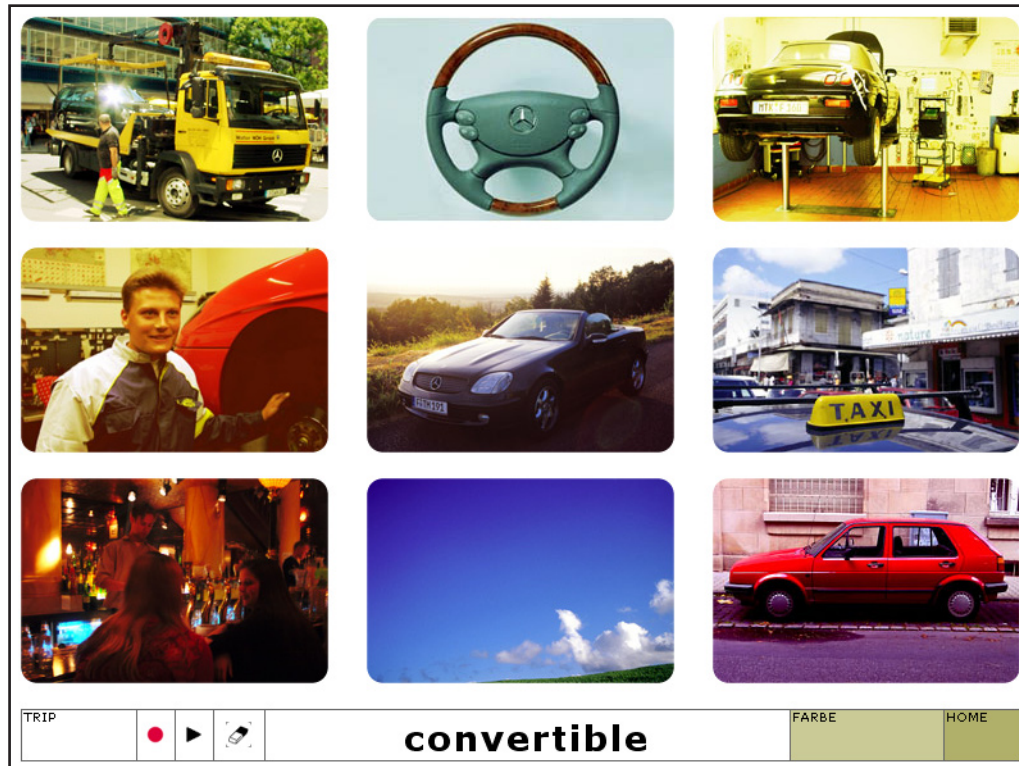
**Langue de l'interface utilisateur** : Si vous vous êtes trompé de langue sur la page d'accueil au lancement du programme, vous pouvez la modifier ici.

**MP3** : Dans diverses sections du programme (par exemple : SUPER), vous entendrez de la musique si \*tmx808 trouve les fichiers MP3 correspondants. Par défaut, le programme recherche les fichiers dans le sous-dossier *mp3\* du répertoire d'installation. Ainsi, vous pouvez écouter la musique de votre choix en copiant ou en déplaçant les fichiers MP3 dans ce répertoire. Si vous laissez le répertoire vide, aucune musique ne sera jouée. Des pistes libres de droit de \*tmx sont également disponibles sur [www.tmx808.com](http://www.tmx808.com). Vous pouvez aussi sélectionner un autre emplacement en cliquant sur [...]. Vous pouvez également échantillonner la musique et régler le volume.

**Désinstallation** : La procédure de désinstallation de \*tmx808 est décrite à la fin des présentes instructions. Dans les Options, vous pouvez également supprimer les entrées du registre et tous les raccourcis du Bureau ou du menu Démarrer.














## TRIP

TRIP (voyage) offre une sorte de périple virtuel sur divers thèmes, de l'automobile à la sexualité. Si vous cliquez sur la zone Voyage, le voyage commence au hasard. Vous pouvez également cliquer sur l'une des images du menu principal pour accéder directement au thème souhaité. Neuf images apparaissent. Elles sont toutes plus ou moins sur le même thème, sauf une qui se détache souvent intentionnellement des autres.



Si vous déplacez le curseur de la souris sur une image, le mot correspondant et un symbole apparaissent dans la partie inférieure de la fenêtre. Le symbole facilite la compréhension car les images sont souvent ambiguës. Si par exemple, l'image qui représente une vache est accompagnée du symbole de l'alimentation, c'est la viande de bœuf qui est évoquée et non la vache elle-même.

Vous trouverez ci-dessous un aperçu des symboles :

	Terme abstrait (couleur, numéro, etc.)		Fleur, plante
	Contenant (et non le contenu, par exemple une canette, un tube)		Alimentation
	Contenu (et non le contenant, par exemple de la crème, du lait)		Argent (chose importante !)
	Paysage, lieu		Place, ville, square
	Personne, partie du corps		Animal
	Objet		Activité, verbe
	Météo		

A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur les images pour que le mot vous soit lu. Astuce : pour beaucoup d'images, il y a plusieurs termes.

Et voici comment débute le voyage : l'image centrale représente le lieu actuel. Si vous cliquez sur l'image centrale avec le bouton droit de la souris, le voyage se poursuit. Le programme sélectionne alors huit autres images associées à l'image centrale. Ces images ont un rapport conceptuel plus ou moins éloigné avec l'image centrale. Parfois, le lien est évident à trouver, parfois il ne l'est pas du tout. Tout est fait exprès car, au cours d'un voyage réel, vous ne savez jamais ce qui va se passer.

Cependant, si vous cliquez avec le **bouton droit** de la souris sur l'une des huit images entourant l'image centrale, l'image sélectionnée prend la place de l'image centrale. Le programme affiche désormais huit autres images associées, qui ont (ou devraient avoir) un rapport avec l'image sélectionnée. Ainsi, vous pouvez vous déplacer et changer de thème comme vous le souhaitez. Les associations apparemment incorrectes vous aident à vous échapper d'un thème particulier, ainsi vous ne restez pas bloqué sur une lettre particulière...


Vous prenez le mauvais chemin ? Si, par erreur, vous avez sélectionné une mauvaise image, vous pouvez revenir une étape en arrière en appuyant sur la touche d'effacement arrière.


Cliquez sur COULEUR pour modifier la couleur d'arrière-plan. Cliquez sur HOME (accueil) pour revenir au havre de paix du menu principal.

## LAB



A la section **LAB(O)**, vous trouverez les expressions et les phrases qui, à notre humble avis, sont les plus importantes pour s'entraîner.

 Utilisez ce bouton pour aller à la phrase suivante.

 Ici, l'expression ou la phrase courante peut vous être lue. A droite, se trouve un champ d'entrée (si le mode dictée est activé), dans lequel vous devez saisir la phrase en faisant le moins d'erreurs possible. Pour obtenir de l'aide, appuyez sur F12. Saisissez les caractères spéciaux de la même manière que sur un téléphone portable : entrez d'abord la lettre non accentuée (par exemple a), puis maintenez la touche F1 enfoncée jusqu'à ce que le caractère souhaité apparaisse (par exemple â).

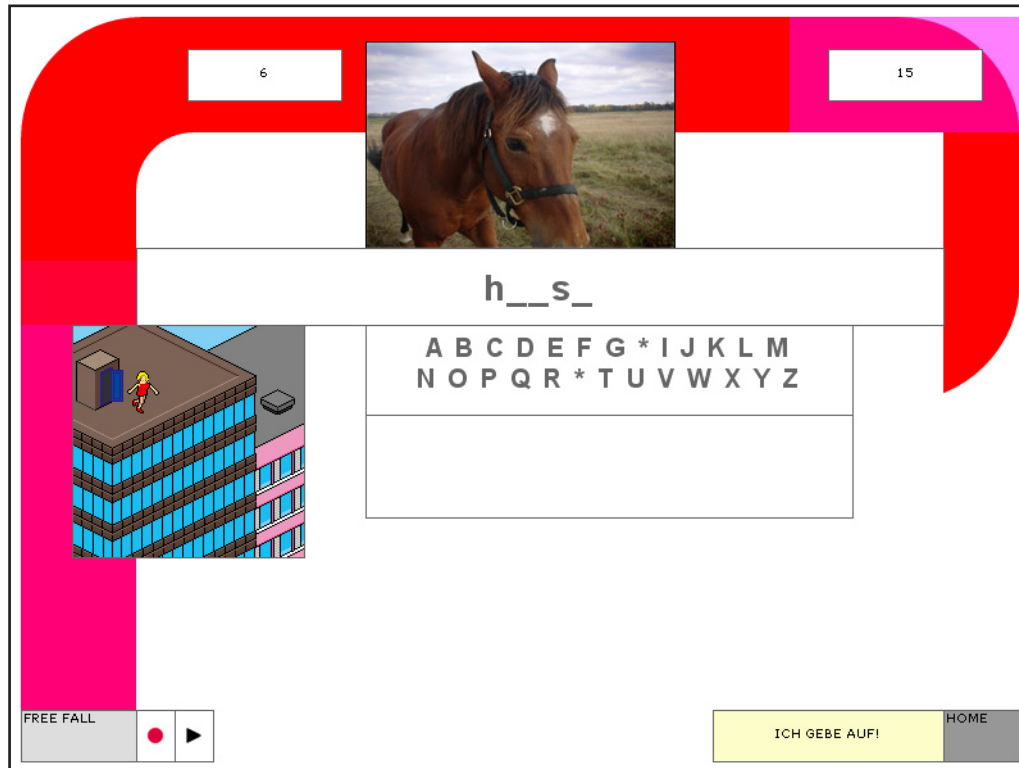
 Grâce à l'enregistreur, vous pouvez enregistrer votre propre prononciation et la comparer à celle du programme.

Le Thème apparaît dans le coin inférieur gauche – ce champ vous permet de sélectionner d'autres sujets et paramètres.

Cliquez sur HOME (accueil) pour revenir au menu principal.

## FREE FALL

CHUTE LIBRE : Sauvez d'une chute vertigineuse une séduisante jeune fille sur le toit d'un gratte-ciel. Comme pour un pendu classique, vous devez deviner les lettres d'un mot ou d'un terme. Cliquez sur les lettres ou utilisez le clavier.



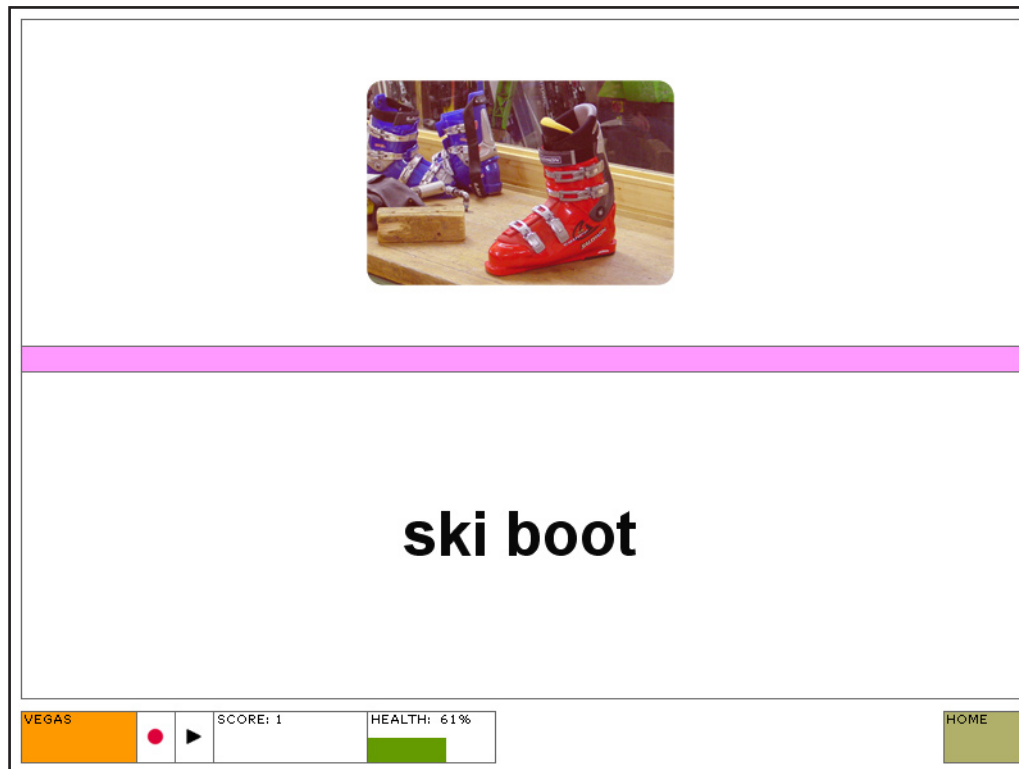
Remarque : La force de gravité punira impitoyablement chaque erreur.

PS : Quiconque trouverait trop macabre la malheureuse fin de notre protagoniste doit se rappeler que, il y a des siècles, un nombre incalculable de personnes innocentes étaient menées à l'échafaud...



## LAS VEGAS

A la section LAS VEGAS, l'objectif est de survivre le plus longtemps possible.



La règle du jeu est simple : le programme affiche des combinaisons d'images et de mots les unes après les autres. Vous devez rapidement décider si la combinaison est correcte, c'est-à-dire si l'image correspond au mot et inversement, et cliquer sur la combinaison correcte. Pour chaque clic correct, vous gagnez un point et votre santé s'améliore. Il vaut mieux éviter de cliquer quand les combinaisons sont erronées car elles font à peu près le même effet que la cigarette : votre espérance de vie est réduite. Quiconque réussit à survivre assez longtemps est immortalisé dans la liste des meilleurs scores.

## SUPER

SUPER est une super méthode d'apprentissage qui utilise différentes variantes pour vous permettre de mémoriser des mots de manière relativement simple.

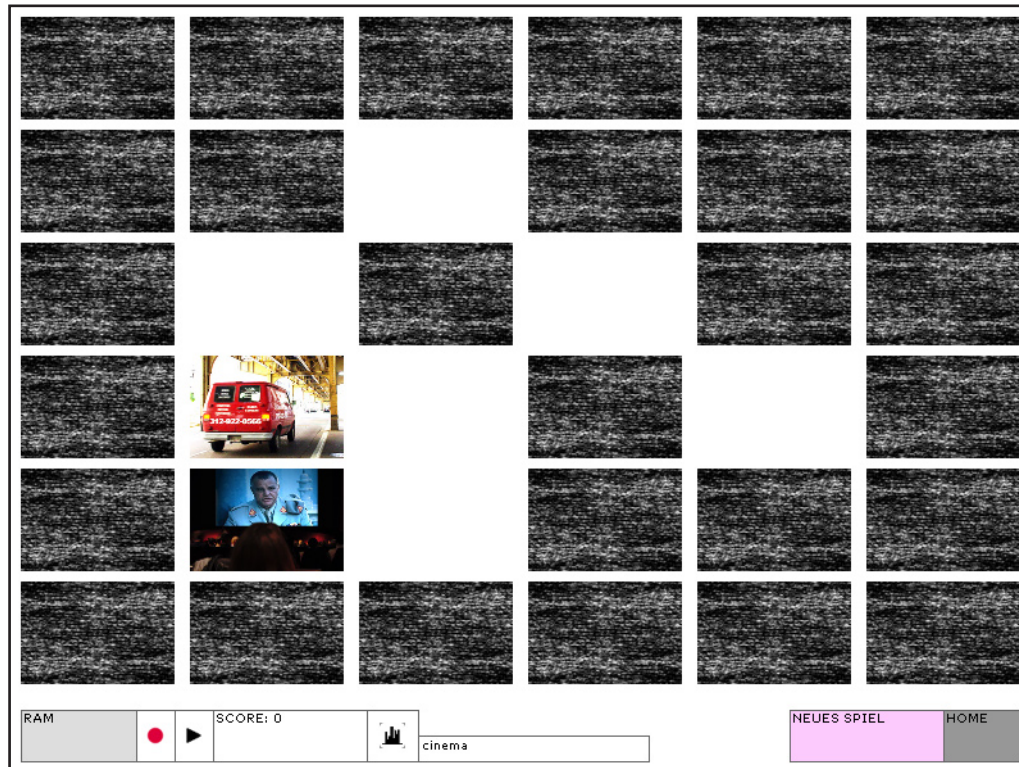


Une image accompagnée du terme correspondant s'affiche. Le terme vous est lu. L'ordre d'apparition des éléments dépend du mode sélectionné (image, texte, son ou image, son, texte, etc.). Il est plus facile de mémoriser les termes si vous sélectionnez d'abord l'effet visuel, puis l'effet audio. Vous pouvez également régler la **vitesse**.

Réglez le **volume de la musique** (si elle est disponible) à la page Options.

## RAM

RAM (= Random Access Memory) est basé sur un jeu de plateau bien connu, dans lequel le but est de former des paires de cartes identiques.



Cliquez sur 2 des 36 cartes retournées pour les découvrir. Si vous retournez deux cartes identiques, elles disparaissent et vous gagnez un point. Si vous retournez deux cartes différentes alors que vous auriez pu retourner une paire identique (parce que vous avez déjà vu le double de la première carte), vous perdez un point. Vous pouvez ainsi continuer à retourner les cartes jusqu'à ce qu'elles aient toutes disparu. Avec Nouveau Jeu, vous commencez un nouveau jeu depuis le début.

Naturellement, il existe ici aussi une liste des meilleurs scores.

## SENSO

Un autre jeu sympa. Quatre images apparaissent. Au début, une seule d'entre elles s'anime et le mot correspondant vous est lu. Cliquez sur l'image animée. A présent, deux images apparaissent l'une après l'autre. Vous devez alors répéter la séquence à l'aide de la souris. A chaque fois, une image est ajoutée à la séquence. Pour chaque clic correct, vous gagnez des points, et plus la séquence est longue, plus vous gagnez de points. Afin que le jeu ne devienne pas trop ennuyeux, \*tmx808 remplace les images régulièrement. Si vous vous trompez, vous avez perdu et le jeu recommence à partir du début.

Naturellement, il existe ici aussi une liste des meilleurs scores.

## GAP

La règle du jeu GAP est de trouver les mots correspondants aux six images :

The screenshot shows the GAP game interface. It features a 2x3 grid of images, each with a small icon in the bottom-left corner and a grey bar below it for word placement. The images are: a container of toothpicks, a hairdresser working on a customer's hair, an electric shaver, a tube of lipstick and its packaging, a pair of tweezers, and a wig on a mannequin. Below the grid is a word bank containing the following words: hairdresser, electric shaver, lipstick, tweezers [pl], wig, and toothpick. At the bottom left is a 'GAP' button, and at the bottom right are 'NEW GAME' and 'HOME' buttons.

Pour ce faire, faites simplement glisser les mots avec la souris (glisser-déposer) dans la case sous l'image correspondante. Pour rendre le jeu encore plus intéressant, \*tmx808 sélectionne des images ayant une connexion thématique.

## EXIT

Ce n'est pas difficile à deviner, par ici la sortie !

## Paramètres de démarrage

Si vous ne savez pas ce qu'est un paramètre de démarrage, il vous suffit de passer outre cette section. Dans la plupart des cas, vous n'aurez jamais besoin de ce qui va suivre. Cependant, dans certaines situations, il est utile de configurer le programme selon des paramètres particuliers. Pour ce faire, sélectionnez l'option « Exécuter » du menu Démarrer, puis entrez le paramètre « c:\Programmes\tmx808\tmx808.exe ». Bien sûr, le chemin d'accès doit être exact. A la place du paramètre, vous devez trouver l'une des valeurs ci-après. Ou alors, vous pouvez aussi, et c'est plus élégant, créer un raccourci sur le Bureau. Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur le raccourci, sélectionnez Propriétés puis saisissez la ligne du paramètre dans la cible. Vous trouverez ci-dessous un aperçu des paramètres :

*n=Paul*

Evite de se connecter. Pratique si plusieurs personnes utilisent le programme sur le même ordinateur : un raccourci est créé sur le Bureau pour chaque utilisateur. Chaque raccourci porte le nom de la personne (exemple : « tmx808 Stan » et « tmx808 Ollie ») et comprend le paramètre entré tel que n=stan ou n=ollie. Chaque utilisateur peut alors lancer le programme en utilisant sa propre icône et sera immédiatement connecté.

*l=deutsch*

Spécifie la langue. N'est utile que si plusieurs langues sont installées, particulièrement en association avec le paramètre n. De cette manière, Stan peut apprendre l'allemand et Ollie l'italien.

*window*

Permet l'exécution de \*tmx808 dans la fenêtre. Utile si vous travaillez sous Windows avec plusieurs écrans.

*nosex*

Ce paramètre convertit \*tmx808 en version pour enfants, dans laquelle certaines images (telles que certaines caractéristiques sexuelles spécifiques) ont été effacées.

## Boss Key (Touche alerte)

La fenêtre du programme peut être réduite à tout moment en appuyant sur la touche Echap (**ESC**).

## Désinstallation

Vérifiez tout d'abord si Windows peut désinstaller \*tmx808 automatiquement (cela dépend du type d'installation). Ouvrez le Panneau de configuration, double-cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes, puis vérifiez si l'entrée pour tmx808 existe. Vous pouvez également supprimer \*tmx808 manuellement :

Aucun fichier n'est copié dans les dossiers système au moment de l'installation de \*tmx808. Par conséquent, le logiciel peut être complètement désinstallé en supprimant le répertoire d'installation (généralement C:\Programmes\tmx808\). Vous pouvez également commencer par supprimer les éléments suivants :

Si, au moment de l'installation, vous avez créé un raccourci sur le Bureau et une entrée dans le menu Démarrer, vous pouvez les supprimer manuellement ou utiliser la commande correspondante sur la page OPTIONS du programme.

Les entrées du Registre peuvent aussi être supprimées dans les OPTIONS.

A présent, vous pouvez supprimer le répertoire d'installation. Voilà, vous avez supprimé \*tmx808.

Idée, programme, conception : Ralf C. Hoffmann

Photos : Ralf C. Hoffmann, Christina Hoffmann

Testeurs : Christina Hoffmann, Hans J. Herrmann

[www.tmx808.com](http://www.tmx808.com) | [www.tmx808.de](http://www.tmx808.de) | [www.tmx.de](http://www.tmx.de)

© 2002, 2003 \*tmx / Ralf C. Hoffmann. Tous droits réservés. TMX est une marque déposée de Ralf C. Hoffmann.