

Bibelfuchs

Spiel Spaß Puzzle Quiz

Bibelfuchs

CD-ROM für Windows-PCs

in Jewel-Case.

ISBN 3-438-01922-1

€(D) 12,00/€(A) 13,50/sFr 21,20

Spiel und Spaß für Kinder, Jugendliche und Erwachsene: 999 Multiple-Choice-Fragen, 99 Fotos zum Puzzlen und 33 Schwedenrätsel.

Spiel
Spaß
Puzzle
Quiz



Technische Voraussetzungen:

PC mit Microsoft Windows® 95, 98, ME, NT, 2000, CD-ROM-Laufwerk. Benutzbar direkt von der CD.

Bestell-Hotline: 07 11 / 7 18 12 32

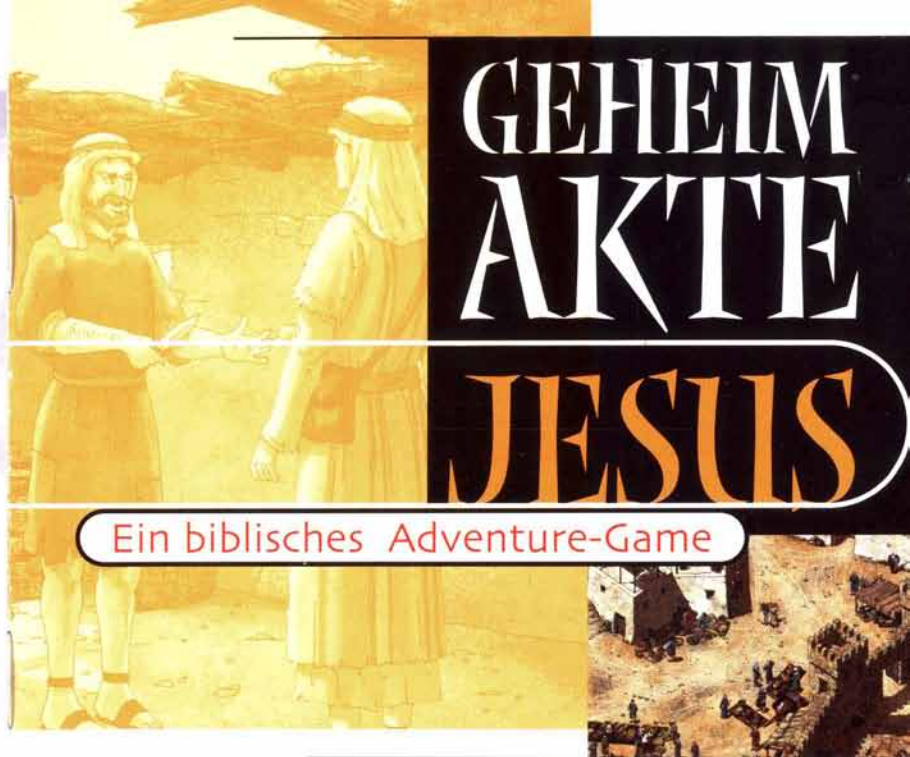
vertrieb@dbg.de

Änderungen vorbehalten

GEHEIM AKTE

JESUS

Ein biblisches Adventure-Game



Deutsche Bibelgesellschaft



Verlag Katholisches Bibelwerk

Impressum

Die CD-ROM »Geheimakte Jesus«
ist eine Produktion des

fhb
freies historiker büro
Vinzenz-Fecker-Straße 2
51469 Bergisch Gladbach
Tel.: 02202 – 920029
Mail: post@fhb.de
www.fhb.de

im Auftrag der
Deutschen Bibelgesellschaft, Stuttgart
www.bibelgesellschaft.de

Alle Urheberrechte an der Produktion
werden durch das fhb vertreten.
Alle Nutzungsrechte an der CD-ROM liegen
bei der Deutschen Bibelgesellschaft, Stuttgart

Geheimakte Jesus.
Ein biblisches Adventure-Game
© 2002 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart

Bibeltext:
Gute Nachricht Bibel. Revidierte Fassung 1997
der »Bibel in heutigem Deutsch«
Durchgesehene Ausgabe in neuer Rechtschreibung
© 2000 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart

ISBN 3-438-01917-5

Zum Einstieg

Wir schreiben das Jahr 31 nach Christi Geburt, genauer gesagt das Jahr 15 der Regierung des römischen Kaisers Tiberius; denn noch ist Jesus ja nicht bekannt und der Kalender noch nicht auf seine Geburt hin berechnet. Und berühmt ist der Wanderprediger aus der fernen römischen Provinz Galiläa schon gar nicht. Um in die Geschichte einzugehen, dazu braucht es einiges! Noch gibt es keine Telefone, keine Computer oder Tageszeitungen, die in Sekundenschnelle jede Nachricht rund um den Erdball verbreiten. Nur wirklich bedeutende Ereignisse werden niedergeschrieben.

Sicher, Scharlatane und Wanderprediger die von sich behaupten, Menschen von ihren Leiden heilen zu können, Tote wieder zum Leben zu erwecken – die gibt es in jenen Jahren zuhauf. Doch einer, der auch noch die Herrschaft Gottes auf Erden ankündigt und die Priester und Mächtigen des Landes herausfordert, das weckt Interesse – nicht nur beim einfachen Volk und der Priesterschaft. Zehn Abenteuer erwarten dich, in denen du Jesus auf die Spur kommst und seinen Jüngern zur Seite stehst. Du musst geheime Schriften entziffern, verborgene Grabkammern finden und gefährliche Aufträge erledigen. Am Ende steht die eine, alles entscheidende Frage: die Frage nach der Bedeutung von Jesus für dich und die Welt.

GEHEIM
AKTE
JESUS

Einsetzbarkeit im Unterricht

Das vorliegende Adventure-Game ermöglicht es Kindern und Jugendlichen, sich der Geschichte Jesu auf spielerische Weise zu nähern. Die realistische Grafik und die spannenden Abenteuer machen die interaktive Begegnung mit Geschichten der Evangelien hoch attraktiv. Zugleich rücken die Ereignisse zur Zeit Jesu durch die Aufbereitung in diesem modernen Medium in ein neues Licht. In einer geschickt entwickelten Dramaturgie werden die Spielerinnen und Spieler selbst zu Helfern der Jünger und von Jesus. Sie werden Zeugen einer Entwicklung, die sich immer weiter zuspitzt und schließlich dramatisch am Kreuz und mit der Auferstehung endet. Auf ihrer Reise durch das antike Palästina lernen die Kinder und Jugendlichen die Lebensgewohnheiten, die Kleidung, Arbeit und Religion jener Zeit anhand folgender Themen kennen:

- **Johannes der Täufer und Jesus aus Nazaret**
- **Die Berufung der Jünger**
- **Die Hochzeit in Kana**
- **Jesus heilt einen Gelähmten**
- **Die Auferweckung des Lazarus**
- **Der Einzug Jesu in Jerusalem**
- **Die Salbung in Betanien**
- **Der Verrat des Judas**
- **Verurteilung und Kreuzigung**
- **Begegnung auf dem Weg nach Emmaus**

Spielelemente und Textinformationen sind auf spannende Weise miteinander verknüpft. Um die gestellten Aufgaben lösen zu können, müssen sich die Spielerinnen und Spieler die Texte der animierten Protagonisten genau anhören. Zur Unterstützung des Lernprozesses können gehörte Textinformationen nachgelesen werden. Lehrerinnen und Lehrern eröffnet sich mit dem vorliegenden Adventure-Game die Chance, einen geschickten Einstieg in den Religionsunterricht zu finden. Biblische Geschichten lassen sich auf spannende Weise einführen.

Gezielt können dann Fragen zu einzelnen Ereignissen und Personen gestellt werden. Bedeutende Informationen, die im Spiel eher beiläufig transportiert werden, können aufgegriffen und vertieft werden. Schließlich bietet sich ein vergleichender Blick auf die biblischen Texte selbst an. Nach der Erfahrung des Spiels werden sie mit größerem Interesse und wacherem Blick gelesen. Das Spiel geht mit der Zeit. Über die Bibel zu sprechen, ist alles andere als »uncool«!

Weiterführende Informationen zum Einsatz der einzelnen Level im Unterricht finden Sie auf der Homepage der Deutschen Bibelgesellschaft (www.bibelgesellschaft.de).

Installation

Lege die CD-ROM in dein CD-Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit startet das Programm automatisch. Falls an deinem Computer die Autostart-Funktion ausgeschaltet ist, öffne das Verzeichnis für die CD auf dem Bildschirm und mache einen Doppelklick auf die angezeigte Datei start.exe.

Steuerung

Die Spielfigur kann mit den Pfeiltasten der Tastatur an jeden Ort gelenkt werden. Dein detektivischer Spürsinn ist hierbei gefragt. Denn in den Städten und Dörfern warten zahlreiche Einwohner darauf, dir wichtige Informationen zu geben. Geh also nicht zu schnell vor, sonst könntest du wertvolle Hinweise versäumen.

Über die Menüleiste sind Gegenstände und die Geheimakte zugänglich, die du im Laufe des Spiels erhältst. Außerdem kannst du hier Einstellungen für das gesamte Spiel vornehmen.



GEHEIMAKTE



RUCKSACK



Wenn du sie einmal gefunden hast, kannst du an bestimmten Stellen die Landkarte benutzen. Öffne die Rucksackleiste durch Klick auf das Rucksacksymbol in der Menüleiste und klicke die Landkarte an. Der Finger-Cursor zeigt dir an, welche Orte du ansteuern kannst. Durch Klick auf SCHLIESSEN kehrst du zum Spiel zurück.



SPIELOPTIONEN



ENDE

GEHEIMAKTE JESUS

Erhaltene Textinformationen kannst du jederzeit auf dem Bildschirm in chronologischer Reihenfolge nachlesen. Klicke hierfür in der nebenstehende Symbol.



Im Verlauf des Spiels wirst du merken, dass du wichtige Personen besuchen, Räume, Türme und Höhlen betreten und Maschinen benutzen kannst. Um diese Szenen zu verlassen, musst du den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand bewegen. Wenn der Abwärts-Cursor erscheint, kannst du die Szene durch Klicken der linken Maustaste wieder verlassen.

Der Hand-Cursor erscheint nur für bestimmte Schaltflächen. Mit dem Hand-Cursor kannst du Gegenstände in den Rucksack ziehen, eine Aktion ausführen oder Objekte einfach verschieben.



Um Objekte zu finden und in deinen Rucksack ziehen zu können, musst du die Umgebung genau beobachten. Vielleicht liegt etwas auf einem Tisch oder hängt an einer Wand. Wichtige Objekte erkennst du, indem du mit dem Mauszeiger über das Bild fährst. Wenn du auf einen wichtigen Gegenstand zeigst, erscheint der Hand-Cursor und gibt dir an, dass du den Gegenstand benutzen kannst.

Andere Objekte werden dir im Spielverlauf einfach gegeben. Alle Objekte, die du im Spielverlauf findest und erhältst, werden in der Rucksackleiste angezeigt. Du kannst bestimmte Objekte an bestimmten Stellen platzieren oder zu bestimmten Zeitpunkten benutzen.

Um einen Gegenstand während des Spiels einzusetzen, öffne deine Rucksackleiste. Wenn du einen Gegenstand anklickst und die linke Maustaste gedrückt hältst, kannst du das Objekt aus der Rucksackleiste auf den Spielbildschirm bewegen. Wenn du einen falschen Gegenstand benutzt hast, springt er automatisch in die Rucksackleiste zurück.

Wenn du einen Level erfolgreich abgeschlossen hast, erhältst du zum Ende des Levels hin einen Text für die Geheimakte. Das Aktenstück beinhaltet wichtige Informationen zu Jesus und den Geschehnissen der einzelnen Level. Du benötigst zehn Aktenstücke, um das Spiel erfolgreich abzuschließen.

Wenn du die Texte lesen möchtest, klicke in der Menüleiste **GEHEIMAKTE** an und wähle eine der Schriftrollen aus.



Abspeichern und Laden von Spielständen

Du kannst deinen Spielstand jederzeit speichern. Wenn du in der Menüleiste auf **SPIELOPTIONEN** und **SPEICHERN** klickst, öffnet sich das entsprechende Dialogfeld. Klicke in der Liste auf ein anderes, bereits gespeichertes Spiel, um dein Spiel unter dessen Namen zu speichern, oder gib einen neuen Namen ein, um ein neues gespeichertes Spiel hinzuzufügen. Wenn du dem Spiel einen Namen gegeben hast, kannst du es speichern, indem du auf die entsprechende Schaltfläche klickst. Durch die Schaltfläche »Abbrechen« oder die Esc-Taste kannst du das Dialogfeld jederzeit wieder verlassen, ohne ein Spiel zu speichern.

Klicke in den Spieloptionen auf LADEN, um das entsprechende Dialogfeld anzuzeigen. Du kannst jedes gespeicherte Spiel laden, indem du einen Speicherspielstand in der Liste anklickst. Wenn du einen Speicherspielstand ausgewählt hast, kannst du ihn durch die Schaltfläche »Öffnen« oder die Eingabetaste laden. Durch die Schaltfläche »Abbrechen« oder die Esc-Taste kannst du das Dialogfeld jederzeit wieder verlassen, ohne ein Spiel zu laden.

Um ein neues Spiel zu beginnen, klicke auf NEUES SPIEL.



Weitere Spieloptionen und Beenden des Spiels

In der Menüleiste kannst du unter SPIELOPTIONEN und WEITERE die Lautstärke für Musik, Sound-Effekte und die Geschwindigkeit der Spielfigur einstellen. Klicke auf OK, um deine Einstellungen zu speichern und/oder zum Spiel zurückzukehren.

Wenn du das Spiel beenden willst, klicke in der Menüleiste auf ENDE.



Lizenzbestimmungen

Dieses Handbuch, die Programme, Texte und Grafiken auf den gelieferten Datenträgern sind einschließlich aller ihrer Teile urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ohne Genehmigung der Rechteinhaber ist unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigung in körperlicher und unkörperlicher Form, für Entschlüsselung, Dekompilierung oder Mischung mit anderer Software.

Mit der Installation erklären Sie Ihr Einverständnis mit den nachfolgenden Bestimmungen zur Nutzung des Adventure-Game Geheimakte Jesus. Es handelt sich dabei um einen rechtsgültigen Vertrag zwischen den Rechteinhabern und Ihnen als Anwender (als natürliche oder auch juristische Person). Sollten Sie mit diesen Bestimmungen nicht einverstanden sein, so können Sie das Adventure-Game Geheimakte Jesus gegen Erstattung des Kaufpreises dort zurückgeben, wo es von Ihnen erworben wurde.

Rechtseinräumung:

1. Sie sind zeitlich unbefristet berechtigt, das Adventure-Game Geheimakte Jesus auf einem einzigen Computer unter einem einzigen Betriebssystem zu installieren und zu verwenden. Darüber hinaus wird dem Hauptbenutzer des Computers, auf dem das Adventure-Game Geheimakte Jesus installiert ist, das Recht eingeräumt, eine zweite Installation auf einem tragbaren Computer vorzunehmen, die zur ausschließlichen Nutzung durch ebendiesen Benutzer berechtigt.
2. Das Recht zur Nutzung erstreckt sich auf das Adventure-Game Geheimakte Jesus als Ganzes. Das Nutzungsrecht ist nicht teilbar. Die Bestandteile dürfen nicht für die Verwendung auf mehreren Computern getrennt werden.
3. Sie sind nicht berechtigt, das Adventure-Game Geheimakte Jesus zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

Hinweis:

Für das Adventure-Game Geheimakte Jesus sind für die mehrfache Nutzung innerhalb einer öffentlichen oder auch privaten Einrichtung stark vergünstigte Mehrplatzlizenzen erhältlich. Nähere Auskunft dazu erteilt der Verlag.

Gewährleistung:

Der Hersteller des Programms macht darauf aufmerksam, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computer-Software so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen fehlerfrei arbeitet. Es wird daher nur zugesichert, dass die Software im Sinne der Programmbeschreibung grundsätzlich brauchbar ist. Aus diesen Gründen übernimmt der Hersteller keine Haftung für die Software und die begleitende Dokumentation. Insbesondere übernimmt der Hersteller keine Gewähr dafür, dass die Software und die begleitende Dokumentation den Anforderungen und Zwecken der Erwerber/innen genügt oder die Software mit anderen Programmen zusammenarbeitet. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung der Software sowie der damit beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse trägt der/die Erwerber/in. Der Hersteller haftet nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch grobe Fahrlässigkeit oder Vorsatz seitens der Hersteller verursacht worden ist. Gegenüber Käufern wird auch die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen.

Mitwirkende

Gesamtprojektleitung

Bernd Kockerols, fhb

Bereich Autorenschaft:

Projektleitung:

Oliver Leuffen

Idee und Konzept:

freies historiker büro, Bergisch Gladbach

Feinkonzept, Skript und Text:

Oliver Leuffen

Beratung:

Klaus Schneider, Pfr.

Sabine Schlarmann

Theologische Beratung und Redaktion:

Dr. Winfried Bader, Deutsche Bibelgesellschaft

Dr. Bertram Salzmänn, Deutsche Bibelgesellschaft

Bereich Grafik:

Grafik und Animation:

Joachim Krause

Bereich Sound:

Musik, Komposition, Sounddesign,

Sprachaufnahmen: Stefan Mohr

Produziert bei Mohrmusic

Bereich Programmierung:

Büro.9 Mediengestaltung

Domstraße 77

50668 Köln

Tel. 0221 – 71 09 69 0

Fax. 0221 – 71 09 69 9

www.buero9.de

post@buero9.de

Projektleitung bei

technischer Umsetzung:

Christoph Rath

Thomas Berghaus

Programmierung / Animation:

Christoph Rath

Ute Caspers

Jerome Marshall

Martin Bing

Ivonne Fleischer

Anja Borschberg

Screendesign:

Robert Drakogiannakis

Ute Caspers

Christoph Rath

Sprecher:

Brigitte Carlsen

Falk Happe

Hans-Leo Neu

Ernst-August Schepmann

Philipp Schepmann