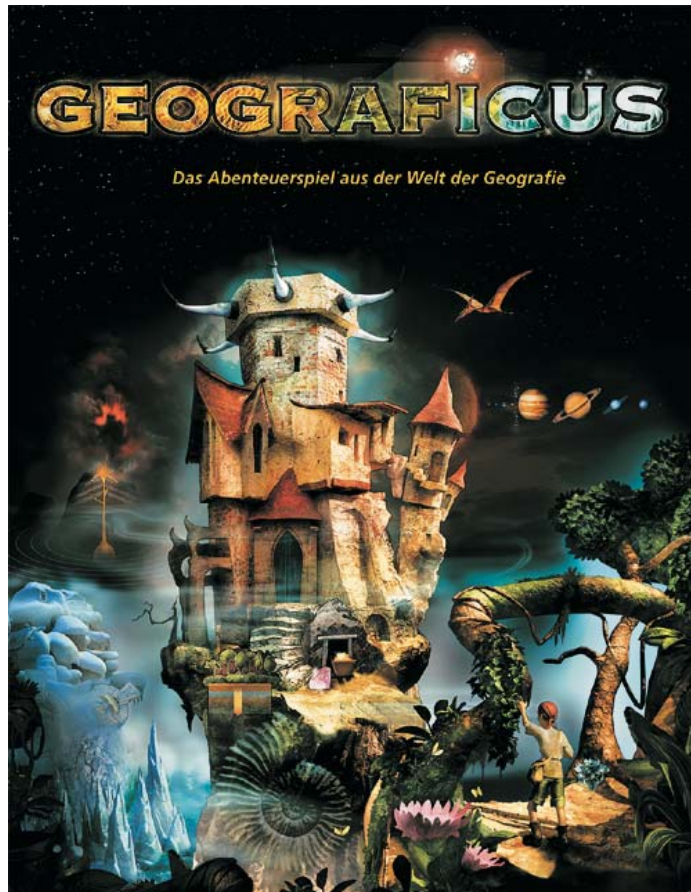




HANDBUCH

GEOGRAFICUS

Das Abenteuerspiel aus der Welt der Geografie

Inhaltsverzeichnis

1. Systemvoraussetzungen	3
2. Installation	3
3. Starten von GEOGRAFICUS	4
4. Programmeinstellungen	4
5. Die Geschichte von GEOGRAFICUS	7
6. Die Spielnavigation	8
7. Das Wissen von GEOGRAFICUS	10
8. Die Rätsel	12
9. Lernadventures – ein Abenteuer für die ganze Familie	13
10. Tipps und Tricks	14
11. Das Team von GEOGRAFICUS	15

Das Abenteuerspiel aus der Welt der Geografie

Mit unseren Lernadventures machen wir das fast Unmögliche wahr: Lernen mit Spaß und Spannung. Oder umgekehrt: Ein spannendes Spiel und nebenbei gibt's jede Menge lehrreiche Informationen. Egal von welcher Seite Sie's anpacken, die einzigartige Verbindung von Elementen aus der Welt der Spiele und der Lernsoftware wird auch Sie begeistern.

Als Spieler schlüpfen Sie in einem Lernadventure in die Rolle des Helden. Dieser erlebt eine Geschichte und wird auf seiner Mission mit mehr oder weniger schwierigen Rätseln und weiteren Herausforderungen konfrontiert. Erst deren Lösung macht den weiteren Weg frei. Mit dem Erreichen des nächsten Levels ist nicht nur der virtuelle Held besser ausgestattet, auch der Spieler wird erfahrener und beginnt Stück für Stück die Zusammenhänge jener Welt, durch die er sein elektronisches Pendant bewegt, zu verstehen. Am Ende, nach Lösung aller Rätsel, ist das Adventure „geknackt“ – der Spieler hat die Welt gerettet, den bösen Wissenschaftler unschädlich gemacht oder die Prinzessin befreit. Das ganz Spezielle an den Lernadventures ist nun, dass zum erfolgreichen Bestehen aller Herausforderungen nicht nur Kombinationsgabe und Logik nötig sind – Wissen ist der Schlüssel zum Erfolg.

Doch keine Angst: Niemand wird mit den Rätseln allein gelassen, jederzeit kann auf die umfangreichen Lerninhalte zugegriffen werden. Dort stehen jede Menge Informationen zur Verfügung, didaktisch und anschaulich aufbereitet, ganz im Zeichen von Praxisnähe und Allgemeinwissen. Wenn es nun gelingt, das neu erworbene Wissen in die Tat umzusetzen, kann das Abenteuer weitergehen – und die Welt gerettet werden!

1. Systemvoraussetzungen

PC

Prozessor:	500 MHZ Pentium III
Betriebssystem:	Windows 98SE/ME/2000/XP
RAM (Hauptspeicher):	64 MB
Festplattenspeicher:	100 MB
16-fach CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte	
Sonstiges: Quicktime 6 (mitgeliefert)	

Mac

Prozessor:	400 MHZ PowerPC ab G3
Betriebssystem:	System 8.6 / OS X ab 10.2
RAM (Hauptspeicher):	64 MB
Festplattenspeicher:	100 MB
16-fach CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte	
Sonstiges: Quicktime 6 (mitgeliefert)	

2. Installation

Legen Sie zur Installation bitte die CD-ROM in Ihr Laufwerk und lassen Sie sich den Inhalt des Datenträgers anzeigen. Unter Windows öffnen Sie dazu den Explorer, bei einem Mac doppelklicken Sie das CD-Symbol direkt auf dem Schreibtisch.

Beenden Sie bitte vor der Installation alle anderen Programme. Ein Doppelklick auf „Setup.exe“ startet das Installationsprogramm; beim Mac starten Sie je nach Betriebssystem „Setup classic.exe“ bzw. „Setup OSX“. Folgen Sie den dort gezeigten Anweisungen. Die minimale Installation erfordert ca. 100 MB freien Festplattenspeicher.

GEOGRAFICUS benötigt „Quicktime 6.0“. Sollte es auf Ihrem Rechner fehlen, so wird dies angezeigt und auf Wunsch wird Quicktime automatisch installiert.

GEOGRAFICUS wird unter Windows im Verzeichnis „c:\programme\Braingame\geograficus“ installiert, zusätzlich befindet sich das Icon im Startmenü in der Programmgruppe „BrainGame\Geograficus“. Unter Mac wird im Verzeichnis „Braingame“ auf Ihrer Festplatte installiert. Im Verlauf der Installation haben Sie die Möglichkeit, ein anderes Verzeichnis für die Installation auszuwählen.



Start-Icon



Deinstallations-Icon

Alle Daten, die installiert werden, können leicht wieder gelöscht werden. Klicken Sie dazu in der Programmgruppe „BrainGame\Geograficus“ auf das Symbol „Geograficus Deinstallation“. Bei Mac klicken Sie auf „Delete classic“ bzw. „Delete OSX“.

3. Starten von Geograficus

Nach Beenden der Installation wird GEOGRAFICUS durch Doppelklick auf das Icon auf dem Schreibtisch oder in der Programmgruppe „Braingame\Geograficus“ gestartet. Legen Sie bitte vor Spielbeginn die CD-ROM ein.



Geos Flugmobil ist bereits startklar

4. Programmeinstellungen

In der rechten unteren Bildschirmecke befindet sich die Funktionsschaltfläche OPTIONEN, die sichtbar wird, sobald Sie mit der Maus darüber rollen. Mit einem Klick oder Taste 'O' öffnet sich die Übersicht, in der Sie verschiedene Programmeinstellungen vornehmen, einen Spielstand speichern oder laden und das Spiel beenden oder neu starten können.



Schaltfläche für Programmeinstellungen

4.1 Einstellungen

Sprecher an/aus

Durch Klick auf JA oder NEIN können Sie den Sprecher im Lernteil ausschalten. Der Text wird dann nicht mehr vorgelesen.

Hilfetexte an/aus

Sie können entscheiden, ob Sie die Hilfetexte nutzen wollen oder nicht. Schalten Sie diese aus, erscheinen sie nicht mehr in der linken unteren Ecke des Spielscreens und das Zeichen für „Gegenstand einsetzen“ (s. S. 9) wird nicht mehr angezeigt.

Animation an/aus

Legen Sie fest, ob Animationen automatisch abgespielt werden sollen oder nicht, indem Sie AUS oder AN einstellen.

Bildblenden einstellen

Um die Blenden zwischen den einzelnen Bildern an- oder auszuschalten, klicken Sie auf die entsprechende Markierung. Wenn Sie die Blenden ausschalten, beschleunigt dies zwar vor allem bei langsameren Rechnern den Bildwechsel, man verliert jedoch den Effekt der weichen Übergänge.

Lautstärke einstellen

Durch Klicken und Ziehen der kleinen Pfeilsymbole auf der Lautstärkeskala können Sie die Lautstärke aller Musikstücke, Geräusche und Sprecher von GEOGRAFICUS pauschal einstellen.

Bildschirmhelligkeit einstellen

Stellen Sie die Helligkeit und den Kontrast Ihres Monitors bitte so ein, dass auf dem Helligkeitswerte-Balken alle Graustufen gut erkennbar sind.

4.2 Sichern eines Spielstands

Möchten Sie Ihr Spiel beenden, später aber weiterspielen, so klicken Sie in der Übersicht auf SPEICHERN. Eine Liste aller gesicherten Spielstände erscheint. Klicken Sie einfach auf ein leeres Feld, um einen neuen Eintrag vorzunehmen oder klicken Sie auf einen vorhandenen Eintrag, um diesen zu überschreiben. Klicken Sie dann auf SPEICHERN.

Zusätzlich können Sie mit der Tastenkombination STRG-S den aktuellen Spielstand als „Quicksave“ sichern. Jedes erneute Drücken von STRG-S überspeichert den vorherigen Quicksave-Stand. Ein „Quicksave“ ist jedoch immer nur im aktuellen Spiel verfügbar.



Schaltfläche zum Speichern des Spielstands

4.3 Laden eines Spielstands

Möchten Sie Ihr Spiel ab einer zuvor gesicherten Stelle weiterspielen, so klicken Sie in der Übersicht auf LADEN oder drücken Sie die Taste 'L'. Die Liste aller gesicherten Spielstände erscheint. Wählen Sie einen Spielstand aus und klicken Sie auf LADEN. Sofort gelangen Sie an die ausgewählte Stelle im Spiel.



Schaltfläche zum Laden des Spielstands

4.4 Beenden oder Neustart von GEOGRAFICUS

Klicken Sie in der Übersicht auf BEENDEN/NEU. Sie können wählen, ob Sie das Spiel beenden oder direkt ein neues Spiel beginnen möchten. Vergessen Sie nicht vorher Ihren aktuellen Spielstand zu speichern.



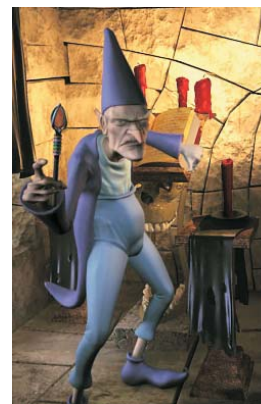
Schaltfläche zum Beenden des Spielstands

5. Die Geschichte von GEOGRAFICUS

In einem fernen Land, in einer anderen Zeit, wird der junge Geo zu dem berühmten Wissenschaftler Geograficus gerufen, denn Balvin, der letzte noch lebende Feuerdrache der Erde, ist verschwunden. Geo soll sich nun auf die Suche machen und herausfinden, was es mit dem mysteriösen Verschwinden des Drachens auf sich hat. Für die gefährliche und schwierige Reise gibt ihm Geograficus den Stein der Weisheit mit auf den Weg, den er einst von Balvin erhalten hat. In diesen wertvollen Kristall übertrugen die Feuerdrachen über viele Jahrtausende all ihre Kenntnisse und ihr Wissen über die Welt und unser Planetensystem. Mit dem Stein der Weisheit im Gepäck macht sich Geo auf den Weg.



Was hat Balvin von seiner Insel vertrieben?



Doch Vorsicht: Der böse Zauberer Balthasar hat seine Finger mit im Spiel! Irgendwie hat er es geschafft, hinter das über lange Zeit gut gehütete Geheimnis der Feuerdrachen zu kommen und dieses zu seinem Vorteil zu nutzen.

Auf seiner Suche begegnet Geo so manchem magischen Helfer, der ihn auf die Probe stellt. Wem kann er wirklich trauen? Wie können ihm eine verzauberte Kröte oder ein sprechendes Buch weiterhelfen?

Nur wenn es Geo gelingt, das Geheimnis des Zauberschlosses aufzudecken, wird er Balvin aus der Gefangenschaft befreien können. Die abenteuerliche Reise führt Geo zur Dracheninsel, quer durch den Dschungel, zum Zauberschloss auf der Vulkaninsel, zur Eisinsel und in das tiefste Innere der Erde. Eine atemberaubende Lorenfahrt durch ein Bergwerk und eine spektakuläre Seilbahnfahrt über eine tiefe Schlucht sind nur einige der vielen Hindernisse, die es zu überwinden gilt.

6. Die Spielnavigation

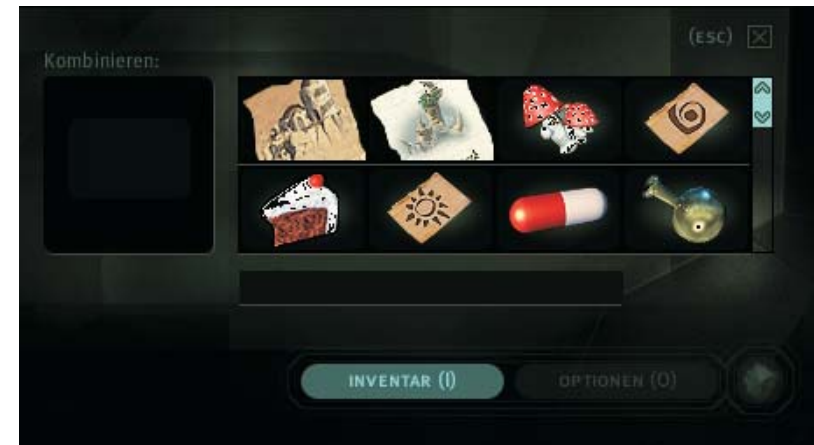
In der rechten unteren Bildschirmecke befinden sich neben der Funktionsschaltfläche OPTIONEN zwei weitere Schaltflächen, welche die Verwaltung der gesammelten Gegenstände und die Navigation zwischen Spiel- und Lernteil ermöglichen:



6.1 Inventar

Hier öffnet sich durch Anklicken Ihre persönliche Inventar-Box, in der die Gegenstände sichtbar sind, die Sie im Spiel bereits gesammelt haben. Da nur acht dieser Gegenstände gleichzeitig gezeigt werden, können Sie über die Pfeiltasten, die sich rechts neben den Gegenständen befinden, in Ihrem Inventar blättern und so alle Gegenstände in dem Sichtfenster betrachten und gegebenenfalls benutzen.

An vielen Stellen im Spiel können Sie Gegenstände einsammeln, die Sie später sinnvoll wieder einsetzen oder benutzen müssen, z.B. ein Schlüssel, mit dem Sie eine Tür aufschließen können. Wenn sich ein Gegenstand mitnehmen lässt, so verwandelt sich der Mauszeiger in eine Hand. Klicken Sie nun auf den Gegenstand, wird er in der Inventar-Box abgelegt.



Inventar-Box zur Verwaltung aller gesammelten Gegenstände

Wenn Sie einen Gegenstand an einer bestimmten Stelle wieder einsetzen möchten, ziehen Sie ihn aus der Inventar-Box einfach dorthin und lassen die Maustaste los. Haben Sie sich in Position oder Gegenstand getauscht, rutscht dieser automatisch zurück in die Inventar-Box.

An manchen Stellen im Spiel müssen zwei Gegenstände miteinander kombiniert werden. Dazu ziehen Sie in der Inventar-Box die gewünschten Gegenstände links in den Bereich „Kombinieren“. Schon steht Ihnen ein neuer Kombinationsgegenstand zur Verfügung.

6.2 Lernteil

Rechts neben der Schaltfläche OPTIONEN befindet sich ein Kristall-Symbol für den „Stein der Weisheit“. Durch Anklicken dieses Symbols kommen Sie in den Lernteil von GEOGRAFICUS.

6.3 Fortbewegung im Spielteil

Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, so verwandelt er sich an vielen Stellen in eines der Pfeilsymbole. Sie dienen der Fortbewegung und geben die Richtung an, die Sie mit einem Klick einschlagen können.



vorwärts gehen



umdrehen



nach rechts gehen



hochgehen



nach links gehen



runtergehen



nach vorne rechts gehen



zurückgehen



nach vorne links gehen

6.4 Interaktionen

Sobald Sie eine Interaktion durchführen können, verwandelt sich der Cursor in eines der folgenden Hand-Icons:



Eine Aktion kann durch Klicken ausgelöst werden.



Eine Aktion kann durch Schieben oder Ziehen mit gedrückter Maustaste ausgeführt werden.



Ein Gegenstand kann ins Inventar aufgenommen werden.



Ein Bildausschnitt kann bei gedrückter Maustaste bewegt werden.



Ein Gegenstand kann eingesetzt werden. Wird nur angezeigt, wenn die Hilfe eingeschaltet ist.

6.5 Tastatursteuerung

Mit der Tastatursteuerung können Sie einfach mit einem entsprechenden Tastendruck in die Inventar-Box oder in das Optionsmenü springen oder zwischen den Bereichen innerhalb des Optionsmenüs wechseln.

Im Spielteil

I	Öffnen des Inventars
O	Öffnen der Optionen
ESC	Schließen des Inventars und der Optionen

Innerhalb des Optionsmenüs

S	Wechsel in den Bereich „Speichern“
L	Wechsel in den Bereich „Laden“
E	Wechsel in den Bereich „Einstellungen“
Q	Wechsel in den Bereich „Beenden/Neu“
B	Beenden des Spiels

7. Das Wissen in GEOGRAFICUS

Um alle Hinweise auf das Verschwinden des Feuerdrachens Balvin zu erhalten und die vielen Hindernisse überwinden zu können, müssen Sie zum Thema Geografie zahlreiche Aufgaben und Rätsel lösen und viele Fragen beantworten. Das für das Spiel wertvolle Wissen können Sie im Lernteil von GEOGRAFICUS nachlesen, indem Sie auf das Kristall-Symbol neben OPTIONEN im rechten unteren Bildschirmbereich klicken.

In sechs Themenbereichen finden Sie ausführliche Informationen über die Grundlagen der Geografie:

Die Erde – Der „blaue Planet“:

Wissenswertes zu unserem Sonnensystem und zur Entstehung der Erde

Bau und Alter der Erde:

Das Innere der Erde, Gesteinskunde und die Entwicklung der Erde

Dynamische Erde:

Spannendes zum Thema Kontinentalverschiebungen und Plattentektonik

Unruhige Erde:

Vulkane, Erdbeben und andere Naturgewalten

Geformte Landschaften:

Verwitterung, Erosion und faszinierende Landschaftsformen

Bodenschätze der Erde:

Erklärung der Entstehung und des Vorkommens von Bodenschätzen und Interessantes zum Thema Edelsteine



Der Lernteil im Stein der Weisheit

Durch Klicken auf die einzelnen Kristall-Bausteine öffnet sich das Inhaltsverzeichnis des gewählten Themenbereichs und die dazugehörigen Kapitel werden angezeigt. Diese können durch Anklicken ausgewählt werden. Damit wird jeweils die erste Seite eines Kapitels gestartet. Von hier aus kann auch jedes andere Kapitel angesteuert oder direkt ein neues Themengebiet gewählt werden. In der linken oberen Ecke befindet sich der „Zurück zum Spiel“-Button, mit dem Sie den Lernteil verlassen können.

7.1 Navigation innerhalb eines Kapitels

Innerhalb eines Kapitels können Sie mit den Pfeilen in der rechten unteren Bildhälfte seitenweise vor- und zurückblättern oder auch gleich zum nächsten Kapitel weitergehen oder ein Kapitel zurückspringen. Mit Klick auf das Kristall-Symbol gelangen Sie wieder zum Inhaltsverzeichnis.



Die Navigationsleiste im Lernteil

Auf manchen Seiten im Lernteil werden geografische Themen mit Animationen anschaulich dargestellt. Diese animierten Bilder laufen nach dem Start einer Seite einmal automatisch ab. Möchten Sie die Animation erneut sehen, klicken Sie einfach auf den Button SEITE WIEDERHOLEN. Auch im Lernteil können Sie entscheiden, ob Sie die Hilfetexte nutzen möchten oder nicht, indem Sie auf HILFE AN/AUS klicken.

An manchen Stellen im Lernteil gibt es die Möglichkeit, ein Bild in einem größeren Format anzuschauen. Es erscheint die Schaltfläche FOTO/NAHANSICHT im linken oberen Bildschirmbereich.



Viele der eindrucksvollen Fotos gibt es in der Nahansicht

8. Die Rätsel

In GEOGRAFICUS stecken viele geheimnisvolle Rätsel und Aufgaben. Bei manchen zählen Logik und Kombinationsgabe, alle anderen Knobeleyen haben etwas mit Geografie zu tun. Um im Spiel alle Hindernisse aus dem Weg räumen zu können, müssen Sie alle Rätsel knacken und zahlreiche Fragen richtig beantworten. Dazu ist eine gehörige Portion Wissen notwendig ... und diese erhalten Sie im Lernteil von GEOGRAFICUS.

Stoßen Sie zum Beispiel auf eine fest verschlossene Tür oder eine eigenartige Tafel mit losen Puzzlesteinen, so können Sie davon ausgehen, dass sich dahinter ein geografisches Rätsel verbirgt. Erst wenn Sie das Rätsel gelöst haben, ist der weitere Weg frei. Ein intensives Stöbern im umfangreichen Lernteil bringt ganz sicher die Lösung.



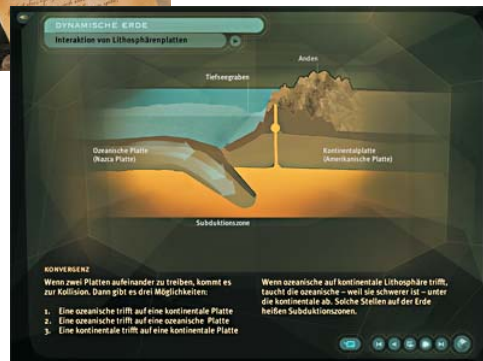
Ein Klick in den Lernteil hilft oft weiter

Auch Gegenstände, die Sie in Ihrer Inventar-Box sammeln und dann richtig anwenden müssen, haben oft eine Bedeutung, die mit den Lerninhalten von GEOGRAFICUS zusammenhängen.

Aber nicht nur Wissen ist gefragt, manchmal muss mit Fantasie kombiniert oder auch einfach um die Ecke gedacht werden. Eine verschlossene Kajüte im Eis oder eine geheimnisvolle Tafel an der Wand – ein Klick in den Lernteil bringt oftmals die zündende Idee. Viel Spaß beim Knobeln!



Nur die richtige Antwort öffnet die Eisentür zum Stollen



9. Lernadventures – ein Abenteuer für die ganze Familie

Gemeinsam knobeln und raten ist einfach spannender und meistens auch erfolgreicher als allein. Das gilt auch für Computerspiele und genauso für unsere Lernadventures.

Vielleicht haben Sie ja als Mutter oder Vater dieses Lernadventure für Ihr Kind gekauft? Dann riskieren Sie doch mal einen Klick. Sie werden sehen, die Bedienung ist kinderleicht und Sie können sich sicher einiges von Ihrer Tochter oder Ihrem Sohn erklären lassen. Vielleicht erinnern Sie sich ja noch an so manches Wissen aus Ihrer Schulzeit – und können so zur Lösung der Rätsel beitragen.

Aber auch wenn Sie als Jugendlicher die Software selbst gekauft haben, zeigen Sie doch mal Ihren Freunden oder auch den Eltern oder Großeltern, womit Sie sich beschäftigen. Die werden erstaunt sein, dass es auch Spiele gibt, die ohne Ballern auskommen und trotzdem spannend sind. Manche Rätsel sind ganz schön knifflig, da hilft es, wenn andere mitdenken. Und auch beim Durchsuchen von Räumen gilt: vier (und mehr) Augen sehen mehr als zwei.

Falls für mehrere Spieler nur ein PC in der Familie vorhanden ist – es können problemlos unterschiedliche Spielstände gesichert werden.

In diesem Sinne, viel Glück bei Ihrer gemeinsamen Mission!

10. Tipps und Tricks

Erforschen Sie alle Szenen sehr genau, damit Sie versteckte Hinweise und Gegenstände nicht übersehen. Jedes Detail kann wichtig sein. Neugier lohnt auf jeden Fall immer, lesen Sie geheime Tagebücher und Notizen genau durch.

Prüfen Sie auch, welche Gegenstände sich mitnehmen lassen, um an anderer Stelle wieder eingesetzt zu werden. Nicht alle Türen in GEOGRAFICUS lassen sich öffnen. Manche wurden von dem listigen Zauberer Balthasar versperrt und die passenden Schlüssel dazu versteckt. Falls Sie einen Schlüssel gefunden haben, können Sie ihn aus der Inventar-Box nehmen und probieren, ob er passt. Manche Gegenstände lassen sich auch durch Übereinanderlegen zu einem Kombinationswerkzeug verbinden.

Bitte beachten Sie die LIESMICH-DATEI und die HOTLINE-DATEI, die mit dem Produkt installiert werden. Die LIESMICH-DATEI gibt Tipps für eventuelle technische Probleme. Die HOTLINE-DATEI enthält weitere nützliche Informationen zum HOTLINE-SERVICE. Beide Dateien können auch direkt von der CD-ROM gestartet werden, falls es Schwierigkeiten bei der Installation gibt.

Falls Sie Hilfe oder weitere Informationen wünschen:

<http://www.braingame.de>
<http://www.geograficus-game.de>

info@braingame.de

11. Das Team von GEOGRAFICUS

Idee / Realisation / Herausgeber

Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden

Projektmanagement / Regie

Axel Ruske

Projektleitung Didaktik / Creative Direction 2D

Anita Pühretmaier

Storyline / Drehbuch / Illustrationen

Sebastian Erb

Art Direction / Animation 2D

Susanne Schwalm (Leitung)

Steffen Conradi

3D-Design / Animationen

Gereon Zwosta (Dracheninseln)

Fikret Yildirim (Bergwerk, Eisinsel)

Vladan Subotic (Vulkaninsel, Schloss)

Christoph Kucher (Character Animation)

Programmierung

Lingoliers / Stephan Dick

Sounds / Ambients

m.u.k.e. / Marc Ruske

Jörg Maier-Rothe

Soundtrack

André Abshagen

Sprecher des Lernteils

Rainer Maria Erhardt

Produktion Sprachaufnahmen

db media, Neuwied

Erstellung Inhalt Lernteil

Dr. Thomas Sollich (Leitung)

Dr. Felix Vogel

Wilfried Kaiser (Recherche)

Dr. Angelika Jung-Hüttl (fachliche Beratung)

Dr. Gregor C. Falk (fachliche Beratung)

Judit Knobloch (fachliche Beratung)

Produktmanagement

Dr. Felix Vogel

Andrea Mertin

Copyright

Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden 2005

Bildnachweis

Wir danken Bernhard Edmaier für die Bereitstellung seiner faszinierenden Fotografien.