

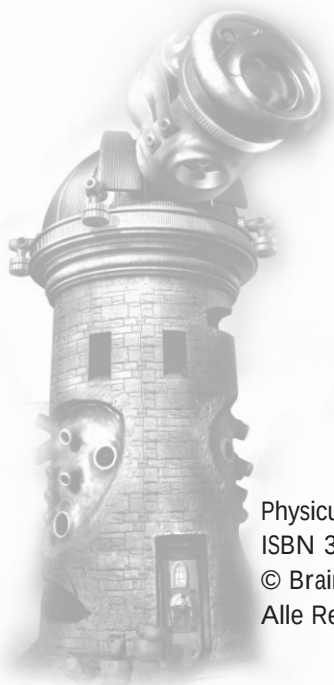
PHYSICUS

Die Rückkehr

... und Physik wird zum Abenteuer

„Es gibt für uns Physiker nur noch
die Kapitulation vor der Wirklichkeit.“

Friedrich Dürrenmatt: Die Physiker. 2. Akt

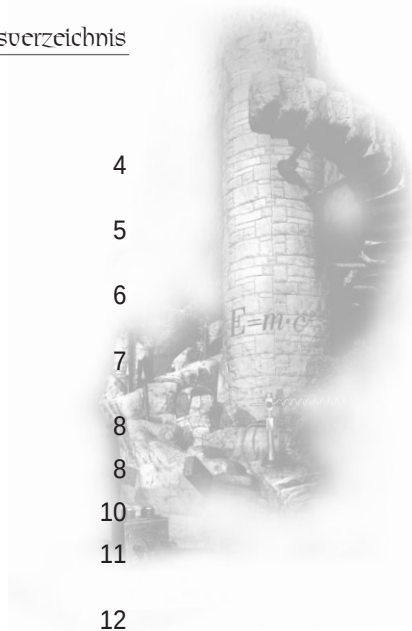


Physicus – Die Rückkehr ... und Physik wird zum Abenteuer
ISBN 3-938760-53-2

© Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden 2005

Alle Rechte vorbehalten.

... und Lernen wird zum Abenteuer	4
Systemvoraussetzungen	5
Installation und Deinstallation	6
Starten von Physicus – Die Rückkehr	7
Programmeinstellungen (Optionen)	8
Sichern und Laden eines Spielstands	8
Einstellungen	10
Beenden	11
Die Geschichte in Physicus – Die Rückkehr	12
Spielnavigation	14
Fortbewegung	14
Benutzen von Gegenständen	15
Das Wissen in Physicus – Die Rückkehr	16
Der Laptop	16
Hilfetexte	17
Der „Eject-Knopf“	18
Navigation in den Kapiteln	18
Handsymbole	19
Lernadventures – Ein Abenteuer für die ganze Familie	20
Lust auf noch mehr Lernadventures?	21
Tipps und Tricks	22
Das Team von Physicus – Die Rückkehr	23



... und Lernen wird zum Abenteuer

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 Erfahrungen. Egal von welcher Seite Sie es anpacken, die einzigartige Verbindung von Elementen aus der Welt der Spiele und einer Lernsoftware wird auch Sie begeistern.

In einem Lernadventure schlüpfen Sie als Spieler in die Rolle des Helden oder der Heldin. Dieser erlebt eine Geschichte und wird auf seiner Mission mit mehr und weniger schwierigen Herausforderungen konfrontiert. Erst das Bestehen aller Gefahren, sowie das Lösen vieler Rätsel machen den weiteren Weg frei. Mit dem Erreichen des nächsten Levels ist nicht nur der virtuelle Held besser ausgestattet, auch Sie als Spieler werden erfahrener und beginnen Stück für Stück die Zusammenhänge jener Welt, durch die Sie sich bewegen, zu verstehen. Am Ende, nach dem Lösen aller Rätsel, ist das Adventure «geknackt» – Sie haben die Welt gerettet, den bösen Wissenschaftler unschädlich gemacht oder die Prinzessin befreit.

Physicus – Die Rückkehr repräsentiert einmal mehr eine völlig neue Art, spielerisch seinen Wissenshorizont zu erweitern. Wieder nach dem Vorsatz: Weg vom Frontalunterricht, hin zum aktiven, erfahrungsorientierten Lernen.

Während des Spiels durch die spannende Handlung sind Sie nie auf sich alleine gestellt: es ist Ihnen als Spieler stets möglich, auf einen umfangreichen, wissenschaftlich aufbereiteten Wissensteil zurückzugreifen, der Ihnen komplizengleich bei der Lösung der Rätsel und Probleme zur Seite steht. Die in den Szenen eingebundenen "Tipps" führen Sie direkt zu diesen interessanten, reich bebilderten Kapiteln.



Systemvoraussetzungen

PC

Windows 98SE/ME/2000/XP

Prozessor: 500 MHz Pentium III

Hauptspeicher: 64 MB RAM

Festplattenspeicher: 100 MB

CD: 16-fach CD-ROM-Laufwerk

Sound: Windows kompatible Soundkarte

Sonstiges: Quicktime 6 (wird mitgeliefert)

Mac

Ab System 8.6 / OS X ab 10.2

Power PC ab G3, 400 Mhz Prozessor

Hauptspeicher: 64 MB RAM

Festplattenspeicher: 100 MB

CD: 16-fach CD-ROM-Laufwerk

Soundkarte

Sonstiges: Quicktime 6 (wird mitgeliefert)



Installation und Deinstallation

Legen Sie zur Installation die CD **Physicus – Die Rückkehr CDI** in Ihr CD-ROM-Laufwerk und lassen sich den Inhalt der CD anzeigen! Unter Windows öffnen Sie dafür den Explorer, unter Mac doppelklicken Sie auf das CD-Symbol auf dem Desktop.

Beenden Sie vor der Installation alle anderen Programme. Mit einem Doppelklick auf das Programm Setup.exe starten Sie die Installation. Folgen Sie den dort gezeigten Anweisungen. Die Installation erfordert ca. 100 MB freien Festplattenplatz.

Physicus – Die Rückkehr benötigt **Quicktime 6.0**. Sollte es auf Ihrem Rechner fehlen, so wird Ihnen dies angezeigt und auf Wunsch automatisch installiert.

Physicus – Die Rückkehr wird unter Windows im Verzeichnis c:\programme\Braingame\physicus_II installiert, zusätzlich befindet sich das Icon im Startmenü in der Programmgruppe BrainGame\Physicus Die Rückkehr. Unter Mac wird **Physicus – Die Rückkehr** im Verzeichnis c:\Braingame installiert.

Im Verlauf der Installation haben Sie natürlich auch die Möglichkeit, ein anderes Verzeichnis für die Installation auszuwählen.



Alle Daten, die installiert werden, können mit der Deinstallation leicht wieder gelöscht werden. Klicken Sie dazu in der Programmgruppe Braingame\Physicus Die Rückkehr auf das Symbol **Physicus – Die Rückkehr** Deinstallation. (Nur für Windows)

Starten von Physicus - Die Rückkehr

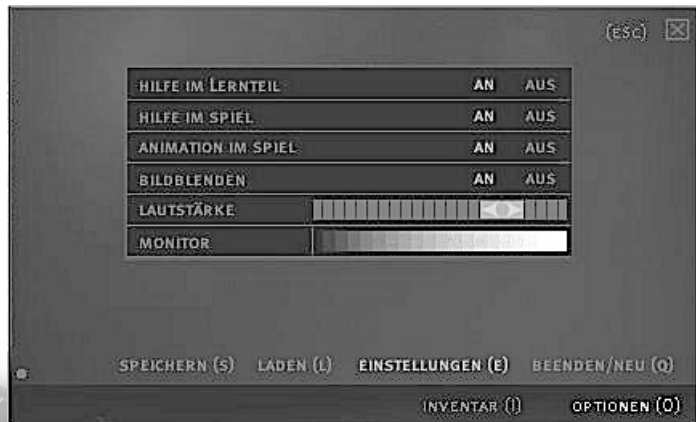
Nach Beenden der Installation wird **Physicus – Die Rückkehr** durch Doppelklick auf das Icon auf dem Desktop oder auf das Icon in der Programmgruppe Braingame\Physicus Die Rückkehr gestartet. Vergewissern Sie sich bitte, dass vor dem Spielbeginn die CD-ROM **Physicus – Die Rückkehr CD2** eingelegt ist.

Zu Beginn des Spiels können Sie wählen, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein zuvor gespeichertes Spiel weiter spielen wollen.



Programmeinstellungen (Optionen)

Am unteren Bildschirmrand finden Sie die **Optionen (O)**. Mit Klick darauf öffnet sich das Optionsmenü. Sie können aber auch einfach auf das O Ihrer Tastatur tippen. Im Optionsmenü haben Sie die Auswahl zwischen **Speichern (S)**, **Laden (L)**, **Einstellungen (E)** und **Beenden (Q)**.



Sichern eines Spielstands

Möchten Sie Ihr Spiel an einer bestimmten Stelle sichern, so klicken Sie auf **Speichern (S)**. Eine zunächst leere Liste wird angezeigt, in der Sie verschiedene Spielstände sichern und auch überschreiben können. Klicken Sie einfach auf ein leeres Feld, um einen neuen Eintrag vorzunehmen oder klicken Sie auf einen vorhandenen Eintrag, um diesen zu überschreiben. Ein Klick auf **Speichern** bestätigt dann die Eingaben. Nach einem Klick auf das Schließkreuz oder Tastenbefehl **ESC** gelangen Sie wieder ins Spiel an jene Stelle, die Sie zuvor verlassen hatten.

Sie haben die zusätzliche Speichermöglichkeit eines **Quick-saves**, wofür aber nur ein Speicherplatz reserviert ist. Sie können jederzeit, ohne die Programmeinstellungen aufzurufen, mit

Strg+S speichern und mit **Strg+L** den „schnellgespeicherten“ Spielstand laden. Doch Vorsicht! Nach jedem neuen Quicksave wird der alte überschrieben.



Laden eines Spielstands

Möchten Sie Ihr Spiel an einer zuvor gesicherten Stelle weiter-spielen, so klicken Sie auf **Laden (L)**. Die Liste Ihrer gesicherten Spielstände erscheint. Wählen Sie einen Spielstand aus und klicken auf **Laden**. Nach einem Klick auf das Schließkreuz oder Tastenbefehl **ESC** gelangen Sie wieder ins Spiel an die Stelle, an der Sie den ausgewählten Spielstand gespeichert hatten.

Einstellungen

Bildblenden

Um die Blenden zwischen den einzelnen Bildern an- oder auszuschalten, klicken Sie auf **Bildblenden – AN/AUS**. Wenn Sie die Blenden ausschalten, beschleunigen Sie zwar, vor allem bei langsameren Rechnern, den Bildwechsel, man verliert jedoch den Effekt der weichen Übergänge.

Monitor (Bildschirmhelligkeit einstellen)

Stellen Sie die Helligkeit Ihres Bildschirms bitte so ein, dass Sie auf dem **Graukeil** alle Helligkeitsstufen gut erkennen können!

Lautstärke

Hier können Sie die Lautstärke von Musik, Geräuschen und Sprache regulieren. Um die Lautstärke zu bestimmen, verschieben Sie den waagerechten Lautstärkeregler.

Animation im Spiel

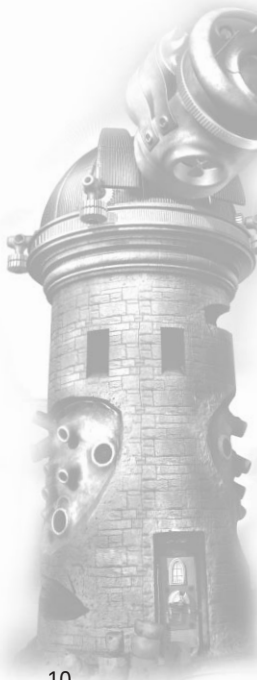
Hier können die Animationen im Spiel ein- und ausgeschaltet werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie einen älteren Rechner mit geringer Leistung und schwacher Grafikkarte besitzten. Es empfiehlt sich, die Einstellungen einfach auszuprobieren, um eine möglichst flüssige Darstellung zu erzielen.

Hilfe im Spiel AN/AUS

Hier können die Hilfetexte in der linken unteren Ecke ein- oder ausgeschaltet werden. Auch das Händchensymbol mit grüner Fläche, welches die Aktionspunkte im Spiel anzeigt, verschwindet beim Ausschalten der Hilfe.

Hilfe im Lernteil AN/AUS

Hier können die Hilfetexte am Mauszeiger ein- oder ausgeschaltet werden.



Beenden

Möchten Sie Ihr Spiel beenden, klicken Sie einfach auf BEENDEN/NEU (Q). Vergessen Sie nicht, vorher Ihren aktuellen Spielstand zu sichern.



Die Geschichte in Physicus - Die Rückkehr

Physikus hat in Sachen Lernsoftware Maßstäbe gesetzt. Von Ratgebern und Gremien gelobt und empfohlen, folgt jetzt die lange erwartete Fortsetzung: **Physicus – Die Rückkehr**. Der Lern- und Wissensteil umfasst jetzt noch zusätzlich die Kapitel Atomphysik und Relativitätstheorie. Verblüffend anschaulich und für jedermann verständlich dargestellt, garantiert die spannende Handlung im Spielverlauf einer atemberaubenden 3D-Welt 100-prozentigen Lernspaß. Einstein hätte seine wahre Freude daran.

Ihr Auftrag

Am Ende von Physikus drehte sich der kleine Planet endlich wieder. 3 Jahre später haben die Bewohner und Wissenschaftler den Planeten erneut verlassen. Unheimliche Dinge sind geschehen – Lichtphänomene wurden beobachtet und die Erde bebte... Das Wenige, das Ihnen zur Aufklärung zur Verfügung steht, sind eine defekte Videokassette und ein kleiner Zeppelin, der Sie – mit dem richtigen Schlüssel versehen – an die verschiedenen Handlungsstätten bringt. Die Videokassette zeigt Aufnahmen von seltsamen, Ihnen unbekannten Lebewesen. Als Spieler müssen Sie den Geheimnissen der verschwundenen Wissenschaftler auf die Spur kommen.



Logisches Denken und eine Portion Fachwissen helfen Ihnen, weitere Hinweise zu finden. Dabei werden Sie mit den physikalischen Rätseln nicht alleine gelassen. Sie können jederzeit im Wissens- und Lernteil Nützliches und Wissenswertes zu den Themen Mechanik, Optik, Akustik, Wärmelehre, Elektrizitätslehre, Atomphysik und Relativitätstheorie nachschlagen. Ein wissenschaftlichen Laptop, der das gesamte Wissensspektrum der Physik anschaulich gegliedert gespeichert hat und den Sie ständig bei sich tragen, hilft Ihnen, sich verständlich und leicht nachvollziehbar das anzueignen, was Sie der Lösung der Rätsel einen weiteren Schritt näher bringt: das physikalische Grundwissen, das Sie benötigen und das Ihnen hilft, die kleine Welt auch ein zweites Mal zu retten.



Spielnavigation

Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, verwandelt dieser sich an vielen Stellen in die verschiedensten Symbole:

Fortbewegung

Pfeilsymbole

Sie dienen der Fortbewegung und geben die Richtung an, die Sie mit einem Klick einschlagen können.



vorwärts



180 Grad umdrehen



Rechts drehen



nach oben schauen



Links drehen



nach unten schauen



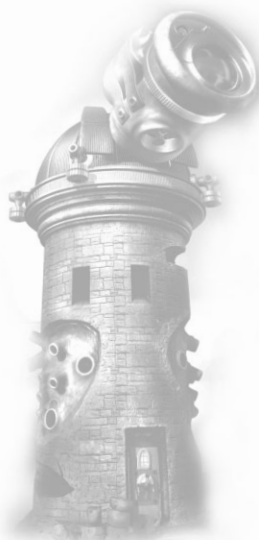
Schritt vor und rechts



Schritt rückwärts



Schritt vor und links



Benutzen von Gegenständen

Zeigefinger

Ein Zeigefinger erscheint, wenn eine Aktion durch einmaliges Klicken ausgelöst werden kann. Zum Beispiel das Drücken eines Schalters.

Hand

Eine Hand erscheint, wenn eine Aktion durch Anklicken und Ziehen mit gedrückter Maustaste ausgeführt werden kann. Zum Beispiel das Ziehen an einem Hebel.



Handsymbol

Sie erscheint über Gegenständen, die mitgenommen werden können.

Handsymbol mit grüner Fläche

Dieses Symbol erscheint über Bereichen, an denen bestimmte Gegenstände aus dem Inventar eingesetzt werden müssen. Einfachstes Beispiel: Über einem Schlüsselloch erscheint das Symbol, ein Schlüssel muss auf diese Stelle „gezogen“ werden.

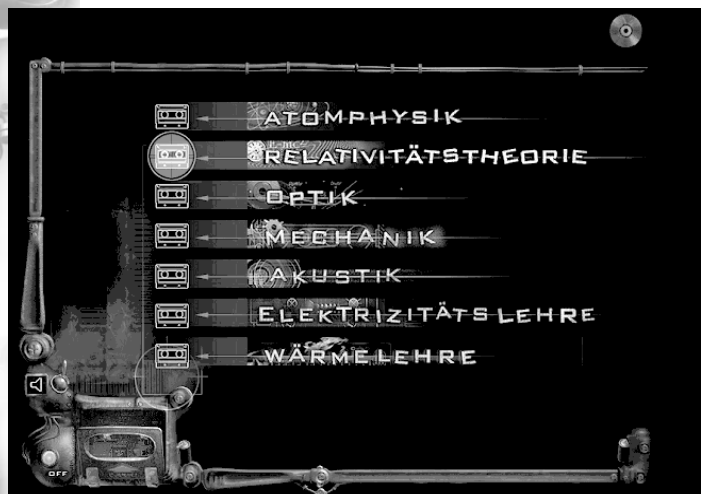
Das Wissen in Physicus - Die Rückkehr

Der Laptop

Sie können den Laptop jederzeit nutzen, um Ihr physikalisches Wissen zu bereichern. Zum Öffnen des Laptops klicken Sie einfach auf den grünen Knopf im linken unteren Bildschirmbereich mit der Bezeichnung **ON**. So gelangen Sie in die Übersicht der sieben großen Hauptgebiete der Physik: Atomphysik, Relativitätstheorie, Optik, Mechanik, Elektrizitätslehre, Akustik und Wärmelehre.



Wenn Sie auf eines der Hauptthemen klicken, so gelangen Sie zum ersten Unterkapitel des ausgewählten Hauptthemas. Um zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie auf den jetzt orangefarbenen **OFF**-Knopf.



Hilfetexte

„Tu-was“-Zeile

Viele Versuche können Sie selbst durchführen. Was Sie dazu auf der jeweiligen Seite mit der Maus tun sollten, erfahren Sie in der „Tu-was“-Zeile am unteren Bildrand



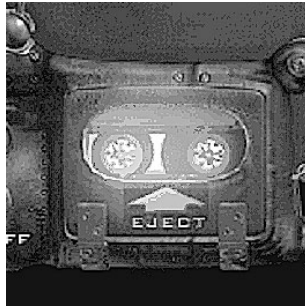
Hilfezeile

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine Stelle fahren, an der eine Aktion möglich ist, so erklärt Ihnen die Hilfezeile am Mauscursor, welche Interaktion Sie an dieser Stelle tätigen können.



Der Eject-Knopf

Durch Klick auf den Pfeil des Kassettenschachts **Eject** Können Sie die Kassette auswerfen, auf der sich jeweils eine der Hauptdateien Atomphysik, Relativitätstheorie, Optik, Mechanik, Elektrizitätslehre, Akustik oder Wärmelehre befindet. Sie gelangen nun wieder zur Kapitel-Übersicht.



Navigation in den Kapiteln

Klicken Sie auf den Button **Inhalt** links neben den Pfeilen, um die Inhaltsübersicht des Lernbereichs zu öffnen.

Mit den **Pfeiltasten** blättern Sie durch die Lernbereiche.



Einfacher Pfeil rechts: eine Seite weiter
Einfacher Pfeil links: eine Seite zurück
Doppelpfeil rechts: zum Anfang des nächsten Kapitels
Doppelpfeil links: je nach Kapiteltiefe sinnvoller Sprung zum Anfang des aktuellen, oder zum Anfang des vorherigen Kapitels
Kreisfeil: zeigt die sichtbare Seite noch mal, Animationen werden gegebenenfalls wiederholt

Handsymbole

Zeigefinger:

Anfassen durch Anklicken und/oder Ziehen

Schiebeband :

Anfassen und Ziehen in der angezeigten Richtung



Lernadventures - ein Abenteuer für die ganze Familie

Gemeinsam knobeln und raten ist einfach spannender und meistens auch erfolgreicher als alleine. Das gilt auch für Computerspiele und genau so 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 Ihrem Kind erklären lassen. Vielleicht erinnern Sie sich ja noch an so manches Wissen aus Ihrer Schulzeit.

Aber auch wenn du als Jugendlicher die Software selbst gekauft oder geschenkt bekommen hast, zeige doch mal deinen Freunden oder auch den Eltern oder Großeltern, womit du dich beschäftigst. 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 der gemeinsamen Mission!



Lust auf noch mehr Lernadventures?

Für alle Freunde spannender Lernadventures gibt es hier Nachschub:



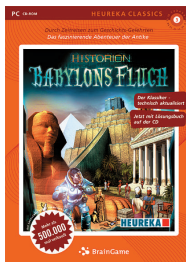
Opera Fatal

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-50-8



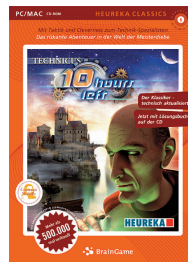
Chemicus II

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-54-0



Babylons Fluch

CD-ROM für PC
ISBN 3-938760-51-6



Technicus – 10 hours left

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-57-5



Mathica

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-52-4



Geograficus

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-55-9

Tipps und Tricks

Erforschen Sie alle Szenen sehr genau, damit Sie versteckte Hinweise und Gegenstände nicht übersehen. Oft geben die Charaktere erst beim wiederholten Ansprechen oder nach einer vorangehenden Interaktion interessante Hinweise.

Untersuchen Sie Ihre Umgebung und übersehen sie keinen Gegenstand, den sie einsammeln können und keine Tür, die vielleicht in einen anderen Raum führt.

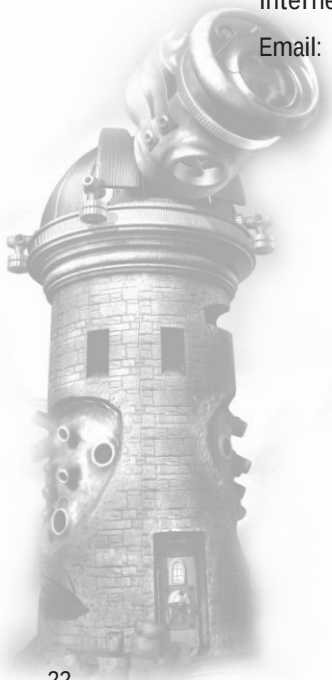
Bitte beachten Sie die Liesmich-Datei und die Hotline-Datei, die mit dem Produkt installiert werden.

Die Liesmich-Datei gibt Tipps für eventuelle technische Probleme. Die Hotline-Datei enthält weitere nützliche Informationen für den Kontakt mit dem Hotline-Service. Beide Dateien können auch direkt von der CD-ROM gestartet werden, falls es Schwierigkeiten bei der Installation gibt.

Falls Sie weitere Hilfe brauchen:

Internet: www.braingame.de/support/

Email: support@braingame.de



Das Team von Physicus - Die Rückkehr

Idee und Realisation:

Braingame Publishing GmbH,
Wiesbaden
www.braingame.de

Axel Ruske

Spielidee, Drehbuch, Regie, Projektmanagement

Anita Pühretmaier

Didaktisches Konzept, Screendesign

Igor Posavec

3D-Design, 3D-Animationen

Susanne Schwalm

Grafisches Konzept, Screendesign, 2D-Animationen

Stephan Dick, Lingoliers,

EDV-Entwicklung, Programmierung, Programmtechnisches Konzept

Marc Ruske m.u.k.e.

Sounds

André Abshagen und Achim Treu

Musik

Dr. Thomas Sollich

Inhaltliches Konzept der Lernteile

Rainer Maria Erhardt

Sprecher der Lernteile

Harry Zuber und Bettina Tuchel

Produktmanagement bei HEUREKA-Klett Softwareverlag GmbH

