

HISTORION BABYLONS FLUCH

... und Geschichte wird zum Abenteuer

Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden



Historion-Babylons Fluch ... und Geschichte wird zum Abenteuer
ISBN 3-938760-51-6

© Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden 2005
Alle Rechte vorbehalten.

... und Lernen wird zum Abenteuer	4
Systemvoraussetzungen	5
Installation	6
Starten von Historion-Babylons Fluch	6
Hauptmenü	7
Spielnavigation	10
Die Geschichte von Historion-Babylons Fluch	17
Das Wissen von Historion-Babylons Fluch	18
Lernadventures – ein Abenteuer für die ganze Familie	20
Lust auf noch mehr Lernadventure?	21
Tipps und Tricks	22
Das Team von Historion-Babylons Fluch	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'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 Herausforderungen konfrontiert. Erst das Bestehen aller Gefahren, sowie das Lösen vieler Rätsel 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.

Historion-Babylons Fluch repräsentiert einmal mehr eine völlig neue Art, spielerisch seinen Wissenshorizont zu erweitern.

Während des Spiels in historischen Umgebungen wird es dem Spieler ermöglicht auf einen umfangreichen, enzyklopädisch aufbereiteten Wissensteil zuzugreifen. In den Szenen eingebundene "Hotspots" führen zu diesen interessanten, reich bebilderten Kapiteln.

Systemvoraussetzungen

Prozessor: 450 Mhz Pentium III
Betriebssystem: Windows 98SE/ME/2000/XP

RAM (Hauptspeicher): 128 MB
Festplattenspeicher: 400 MB
Grafikkarte: OpenGL-fähige 3D-Grafikkarte mit
mindestens 16 MB, besser 32 MB.
CD: 16-fach CD-ROM-Laufwerk
Sound: 16 bit Soundkarte
Sonstiges: DirectX 8.1b (mitgeliefert)



Installation/Deinstallation

Legen Sie zur Installation bitte die CD-ROM Historion-Babylons Fluch CD1 in Ihr Laufwerk und lassen Sie sich den Inhalt des Datenträgers anzeigen, falls Sie nicht den Autorun aktiviert haben. Unter Windows öffnen Sie dazu den Explorer. Beenden Sie bitte vor der Installation alle anderen Programme. Ein Doppelklick auf das Programm Setup.exe startet das Installationsprogramm. Folgen Sie den dort gezeigten Anweisungen. Die Installation erfordert bis zu ca. 600 MB freien Festplattenspeicher.



Historion-Babylons Fluch benötigt DirectX 8.1b und den Bink Player. Diese werden automatisch installiert, falls sie auf Ihrem System fehlen.



Historion-Babylons Fluch wird unter Windows im Verzeichnis c:\programme\Braingame\Babylons Fluch installiert, zusätzlich befindet sich das Icon im Startmenü in der Programmgruppe Braingame\Babylons Fluch. Im Verlauf der Installation haben Sie die Möglichkeit, ein anderes Verzeichnis für die Installation auszuwählen.

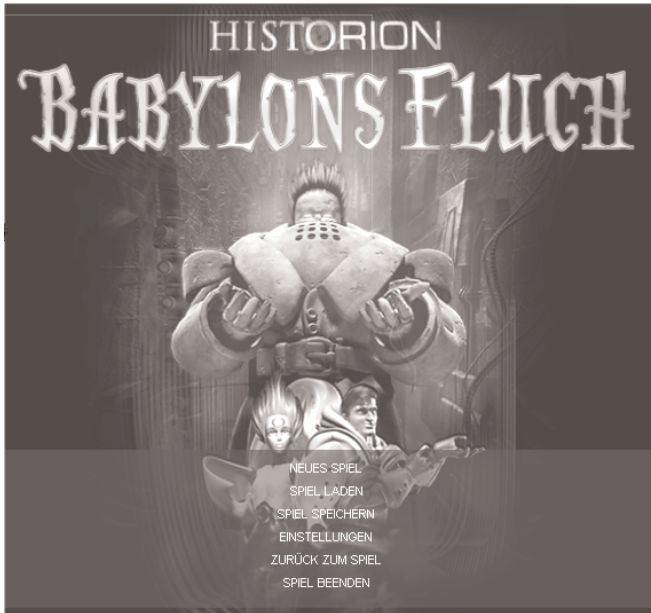


Alle Daten, die installiert werden, können mit der Deinstallation leicht wieder gelöscht werden. Legen Sie dazu die CD Historion - Babylons Fluch CD1 ein und klicken in der Programmgruppe Braingame\Babylons Fluch auf das Symbol Historion-Babylons Fluch Deinstallation.

Starten von Historion - Babylons Fluch

Nach Beenden der Installation wird Historion-Babylons Fluch durch Doppelklick auf das Icon auf dem Desktop oder auf das Icon in der Programmgruppe Braingame\Historion-Babylons Fluch gestartet. Legen Sie bitte vor Spielbeginn die CD-ROM Historion-Babylons Fluch CD 2 ein.

Zu Beginn des Spiels erscheint das Hauptmenü. Hier können Sie ein neues Spiel beginnen, gespeicherte Spielstände laden oder über die Einstellungen auf Grafik- und Soundoptionen zurückgreifen.



Hauptmenü

Im Verlauf des Spiels öffnet und schließt man das Optionsmenü über die ESC-Taste. In dieser Zeit pausiert das Spiel. Von hier aus lassen sich verschiedene Einstellungen vornehmen:

Neues Spiel

Hier können Sie ein neues Spiel beginnen.

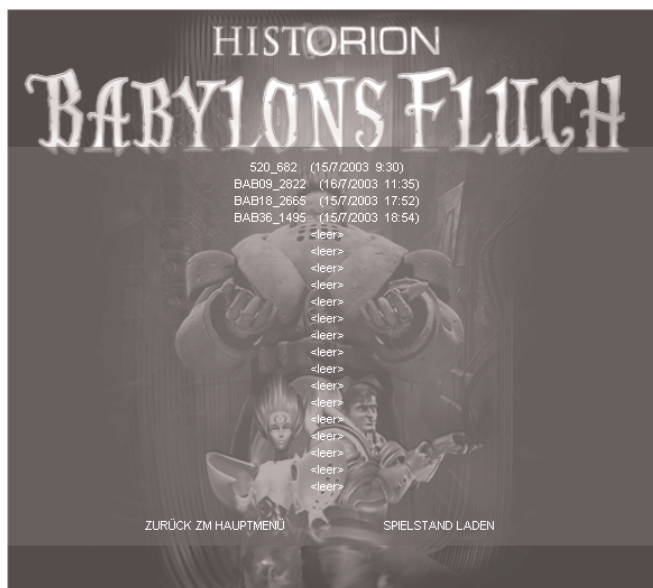


Laden eines Spielstands

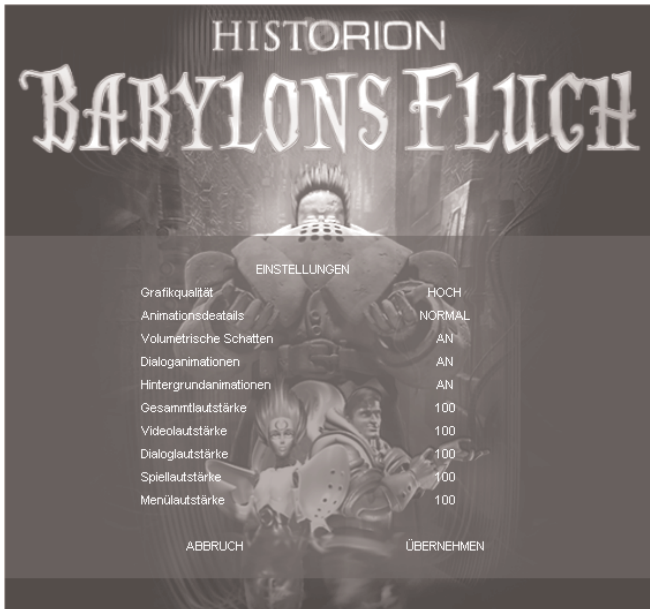
Möchten Sie Ihr Spiel an einer zuvor gesicherten Stelle weiterspielen, so klicken Sie in der Optionsübersicht auf LADEN. Die Liste aller gesicherten Spielstände erscheint. Wählen Sie einen Spielstand aus und klicken Sie auf OK. Sofort gelangen Sie an die ausgewählte Stelle im Spiel.

Speichern eines Spielstands

Möchten Sie Ihr Spiel an einer bestimmten Stelle sichern, so klicken Sie auf SICHERN. Eine zunächst leere Liste wird angezeigt, in die 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. Klicken Sie dann auf SICHERN. Nach dem Sichern ihres Spielstands gelangen Sie automatisch zum Ausgangsmenü zurück. Durch erneutes Betätigen der ESC-Taste oder durch Benutzen des Schließen-Buttons gelangen Sie wieder in das Spiel zurück.



Einstellungen



Es können verschiedene Optionen für die Bilddarstellung gewählt werden. Dies kann nützlich sein, wenn man einen älteren Rechner mit geringer Leistung und schwacher Grafikkarte besitzt. Es empfiehlt sich, die Einstellungen einfach auszuprobieren, um eine möglichst flüssige Darstellung zu erzielen.

Zusätzlich können Sie die Lautstärke von Musik, Geräuschen und Sprache pauschal einstellen.



Spielnavigation

Steuerung des Helden



Sie schlüpfen in die Rolle von Tom und steuern seine Figur durch die Welt von Historion. Tom muss dabei kämpfen, Dialoge führen, laufen und rennen. Soll Tom an eine bestimmte Stelle in der Szene laufen, so genügt ein Klick an die Stelle, an die er sich bewegen soll. Soll er rennen, so genügt ein Doppelklick.

Wandelt sich das einfache Symbol des Handschuhs an einer bestimmten Stelle in das Symbol "Szenenwechsel", so wird Tom eine angrenzende Szene betreten, wenn an diese Stelle geklickt wird.

Kampf

In der digitalen Welt finden auch Kämpfe statt. In der Geschichte war die Menschheit teilweise äußerst brutal. In der Historionwelt muss man jedoch keine Angst haben. Es fließt kein Blut, denn besiegte Gegner sind nicht aus Fleisch und Blut, sondern es sind digitale Monster, die beim "Sterben" quasi nur gelöscht werden. Das zeigt sich dadurch, dass sie in einem grünen Licht verschwinden. Größere Gegner können nur mit großen Schwertern besiegt werden. Im Laufe des Spiels muss Tom darauf achten, dass er verschiedene Waffen kauft, tauscht oder findet. Mit Schilden kann sich Tom schützen. Er ist dann weniger verletzlich, wenn er angegriffen wird. Aber auch Tom kann einen Kampf verlieren, denn manche Gegner sind nicht zu unterschätzen. Das Spiel wird dadurch beendet. Daher sollte man vor kritischen Szenen den Spielstand sichern und immer darauf achten, dass Tom genügend Lebensenergie besitzt.



Konstitution/Energieanzeige

Die Energieleiste im unteren linken Bereich der Menüleiste gibt den gegenwärtigen Stand von Toms Lebensenergie wieder.



Der Balken ist farbig in drei Bereiche unterteilt. Wenn Tom auf irgendeine Art Schaden nimmt, zum Beispiel durch einen Kampf, so verringern sich die Energieeinheiten. Ist der Energiebalken im roten Bereich oder sogar ganz leer, verschwindet Tom aus dem Spiel. Das heißt, seine holografische Abbildung löst sich auf und das Spiel wird beendet. Tom hat aber oft die Möglichkeit, seinen Energiebalken mit so genannten Energiepacks wieder aufzufüllen. Die Energiepacks erhält Tom von besiegten Gegnern, da diese aus dem Spiel verschwinden und ihre Energie zurück lassen.

Sie können bis zu vier solcher Energiepacks aufnehmen die Sie dann neben Ihrem Energiebalken sehen können.

Über die E-Taste wird die Energie eines der Vorratspacks auf

den Energiebalken angewendet, so dass sich dieser wieder vollständig auflädt.

Inventar (I-Taste)



An vielen Stellen kann Tom Gegenstände einsammeln, die er später sinnvoll wieder einsetzen oder benutzen muss. Das einfachste Beispiel ist ein Schlüssel, mit dem er eine verschlossene Tür öffnen kann. Wenn sich ein Gegenstand mitnehmen lässt, so verwandelt sich der Cursor über dem Objekt von einer zeigenden in eine offene Hand. Mit einem Klick auf die linke Maustaste wird der Gegenstand in das Inventar übernommen.



Ändert sich der Handschuh an bestimmten Stellen in das Aktionssymbol, so wird darauf hingewiesen, dass an dieser Stelle ein bestimmter Gegenstand "eingesetzt" oder "verwendet" werden muss. Wenn Tom einen Gegenstand benutzen soll, öffnen Sie das Inventar über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand oder mit der Taste (I). Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand den Sie benutzen möchten und ziehen Sie ihn bei gedrückter Maustaste auf den entsprechenden Bereich im Spielfeld. Wenn er dort angewendet werden kann so vergrößert sich der Gegenstand an dieser Stelle etwas. Lassen Sie dann einfach die Maustaste los.

Das Inventar zeigt alle Gegenstände, die Tom derzeit bei sich trägt.



Alle Gegenstände können in Nahaufnahme im Detailfenster genauer betrachtet werden, indem man sie einfach kurz anklickt. Hier wird eine Erklärung zum Gegenstand, sowie sein Wert in Gold angezeigt.

Unter dem Fenster befindet sich die Information über die gesamte Goldmenge, die Tom zu Verfügung steht.

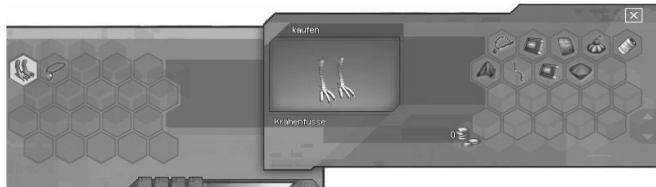
Handelsfenster

Beim Handeln mit anderen Charakteren öffnet sich links neben Toms Inventarfenster ein Handelsfenster.

Das Handelfenster zeigt die Waren des ausgewählten Händlers an und welchen Preis diese haben. Möchte man einen bestimmten Gegenstand kaufen oder verkaufen, so wählt man diesen mit einem Klick aus. Daraufhin erscheint das Objekt im Detailfenster und der zugehörige Kauf- oder Verkaufswerts des Gegenstands wird angezeigt. Um den Handel zu tätigen muss der Button "Handeln" angeklickt werden. Wenn eine ausreichende Goldmenge vorhanden ist, wird der Kauf bzw. Verkauf getätigt.



Aber Vorsicht! Tom sollte genau überlegen, welche Gegenstände sinnvoll für ihn sein könnten. Beim Verkauf eines Gegenstands erhält er meistens weniger Gold, als dieser vorher gekostet hatte.



Waffeninventar (W-Taste)

Im Waffeninventar befinden sich die Waffen und Schilde, die Tom im Verlauf des Spiels findet. Diese können durch einen Klick mit der linken Maustaste aktiviert werden. Ist eine Waffe aktiviert, so wird sie neben Tom in der Übersichtsanzeige angezeigt.

Bei jedem bevorstehenden Kampf wählt Tom automatisch die aktuell zugeordnete Waffe aus. Über den Schließen Button gelangt man zum Spiel zurück.



Dialoge

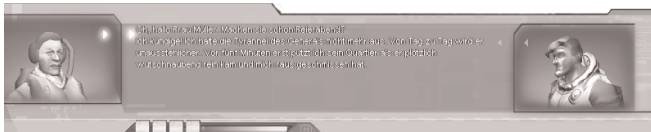


Gespräche mit anderen Charakteren sind wichtige Bestandteile in Historion-Babylons Fluch. Nur durch sie erfährt Tom Wissenswertes, erhält Hinweise und vielleicht auch bestimmte Gegenstände.

Dialoge werden auf eine von drei Arten geführt:

1. Wenn sich der Cursor über einer Person in ein Ausrufezeichen verwandelt kann ein Gespräch geführt werden. Durch Klicken auf die Person beginnt das Gespräch, das zusätzlich in dem sogenannten Dialogfenster dargestellt wird.
2. In bestimmten Situationen beginnt die Unterhaltung automatisch, wenn Tom jemandem begegnet.
3. Manchmal führt es zum Gespräch, wenn Sie einen Gegenstand auf eine Person anwenden möchten (z. B. einem Gelehrten ein Buch geben).

In allen Fällen öffnet sich das Dialogfenster und das Gespräch beginnt. Gespräche können entweder über die Leer-Taste übersprungen oder mit dem Schließen-Button des Dialogfenster abgebrochen werden.



Transmitter



Die unterschiedlichen Orte sind für Tom über Transmittercodes erreichbar. Diese erhält Tom erst nach Abschluss des jeweiligen Levels von dem Zentralrechner Mutter. Der Transmittercode wird einfach aus dem Inventar auf einen Transmitter gezogen und schon beginnt die Reise an einen anderen Ort.

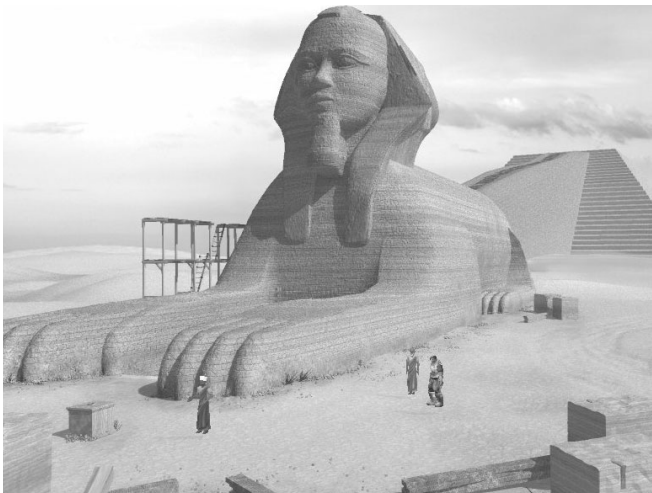
Tastaturbelegung

- I Aufrufen des Inventars
- W Aufrufen des Waffeninventars
- E Aufladen des Lebensenergie mit den Energiepacks
- F5 Quicksave, Hier können Sie das Spiel mit nur einem Tastendruck speichern. Vorsicht es gibt nur einen Quicksavespielstand, ältere werden sofort überschrieben und können nicht wieder aufgerufen werden
- F6 Quickload, Ihr derzeitiger Quicksavespielstand kann mit nur einem Tastendruck geladen werden

Die Geschichte von Historion-Babylons Fluch



In einer fernen Zukunft ist das gesamte historische Wissen der Menschheit in einer gigantischen digitalen Großbibliothek gespeichert – dem Historion. Durch virtuelle Zeitreisen können die Menschen dieser Zeit Geschichte hautnah erleben.



Doch die Geschichte der Menschheit ist in Gefahr: Der babylonische Dämon Anku ergreift als Verbündeter eines Computervirus die Macht über die digitale Vergangenheit im Historion und versucht sie zu seinen Gunsten zu verändern. Tom, unser Held, begibt sich auf eine Zeitreise weit zurück in unsere Vergangenheit quer durch die Jahrhunderte – von 2500 v. Chr. bis 365 v. Chr. – nach Ägypten, Babylon und das antike Griechenland, um dem Mysterium des Dämons auf die Spur zu kommen.

Immer auf der Suche nach den sagemumwobenen altbabylonischen Schriften, die verraten sollen wie der gefährliche Gegner besiegt werden kann, muss der Spieler vielerlei Rätsel lösen und sich vor den Schergen des Dämons in Acht nehmen. Nur wer geschickt handelt und tauscht, seine Kraftreserven im Auge behält und sich vor den Gegenspielern in Acht nimmt, kann die Mission bestehen.

Das Wissen von Historion-Babylons Fluch

Um zu dem wertvollen Wissen des Historion zu gelangen, müssen Sie in der Menüleiste auf den Button "Historion" klicken. Daraufhin öffnet sich der Wissensspeicher von Historion und gibt Informationen über die vier historischen Orte frei:

- ♦ Babylon
- ♦ Griechenland
- ♦ Ägypten

Jeder Ort beinhaltet folgende Unterkapitel:

- ♦ Land und Leute
- ♦ Kunst und Architektur
- ♦ Wirtschaft und Technik
- ♦ Religion und Mythologie



Ein Klick auf das Unterkapitel zeigt dessen Inhalt, der auf einfache Weise durch Anklicken geöffnet werden kann. Durch Klick auf das Schließkreuz verlassen Sie die Datenbank und kehren zum Spiel zurück.



Die Ziegelglasur

Für Reisen, die aus der Wüste der Stadt Babylon erreichten, mussten die zentralen und äußeren Zonen der vielen Bauwerke besonders dicht und wasserabweisend sein. Um die Ziegelsteine innen gegen das brennende und das Wasser durchdringen zu lassen, entwickelten die Babylonier Glasuren. Dazu vermischten sie feinen Sand, Soda und Holzasche mit Wasser und verschmolzen die Mischung im Ofen zu einem dickflüssigen Brei. In dieses wurde anschließend zu einem feinen Pulver gemahlen, mit Kupfer, Wasser und einer geringen Menge Kobalt zur fertigen Glasur angerührt und auf die Ziegelsteine aufgetragen. Im Keramikofen verband sich diese Glasurschicht bei etwa 850 Grad mit den Ziegeln und machte sie wasserfest.

Löwe aus dunkelglasierten Ziegeln



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 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!

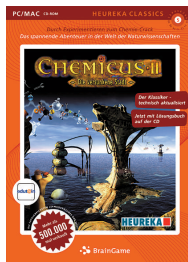
Lust auf noch mehr Lernadventures?

Für alle Freunde spannender Lernadventures gibt es hier Nachschub:



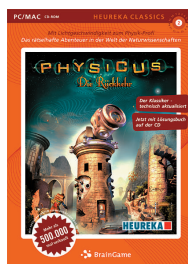
Opera Fatal

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-50-8



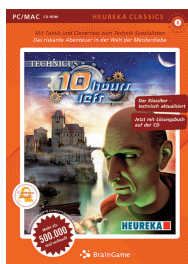
Chemicus II

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-54-0



Physicus – die Rückkehr

CD-ROM für PC/MAC
ISBN 3-938760-53-2



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 zum 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: <http://braingame.de/support/>
<http://www.babylons-fluch-game.de/support.php>

E-Mail: support@braingame.de

Das Team von HISTORION-BABYLONS FLUCH

Idee und Realisation

Braingame Publishing GmbH,
Wiesbaden
www.braingame.de

Projektleitung, Regie

Axel Ruske

3D-Design des Altertums

Fikret Yildirim
Gereon Zwosta
Vladan Subotic

Characterdesign

Christoph Kucher
Dennis Böcklin

3D-Design Historion,Intro/ Extro

Igor Posavec

2D-Design

Susanne Schwalm

Illustrationen

Sebastian Erb
Bernhard Speh

Koordination Lernteil

Dirk Brömmel

Sounds

m.u.k.e.
Marc Ruske, Jörg Maier-Rothe

Soundtrack

André Abshagen

Drehbuch, Dialoge

Carsten Kisslat

Programmierung

Lightcube GmbH, Hamburg

Adran Dalecki

Technische Leitung, 3D-Engine, Tools
Christian Krämer
Spiellogik, Sounds, Tools
Friedrich Seydel
Video, 2D-Programmierung

Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-
2003 by RAD Game Tools, Inc.



Inhaltliche Erarbeitung des Lernteil, Historische Recherche, Beratung:

Susanne Patzelt
Volker Schick
Christina Pannhausen

Produktmanagement HEUREKA- Klett:

Harry Zuber
Brigitte Schilling

Copyright:

Braingame Publishing GmbH
Wiesbaden 2005

