

WINTERFEST

Handbuch

Einführung 2

Installation 3

Spiel starten..... 7

Deinstallation 8

Rechnervoraussetzungen 9

Endnutzerbedingungen..... 10

Hilfe und Kontakt 11

Hauptmenü 12

Mauszeiger 14

Spielsteuerung..... 16

Karte 18

Notizbuch..... 20

Gespräche 22

Minispiele..... 24

Alex' Reise in eine andere Welt 26

Einige Bewohner und Bewohnerinnen 27

Mitwirkende..... 30

Gesundheitshinweise 34



Hallo und willkommen beim Lernspiel



Ich bin eine sprechende Ratte und begleite Alex auf seiner Reise...

Oh, vielleicht sollte ich noch nicht zu viel verraten.

Zuerst erkläre ich besser, wie du das Spiel startest.

Auf den nächsten Seiten ist alles beschrieben.

Viel Spaß beim Lesen und später dann beim Spielen!

Pssst, noch etwas! Ich habe dich gerade geduzt. Das werde ich ab jetzt und im gesamten Spiel tun. Das ist in Spielen so üblich!



Übrigens, auf einigen Seiten findest du besonders wichtige **Tipps** von mir!

1. Lege die DVD ins Laufwerk ein.



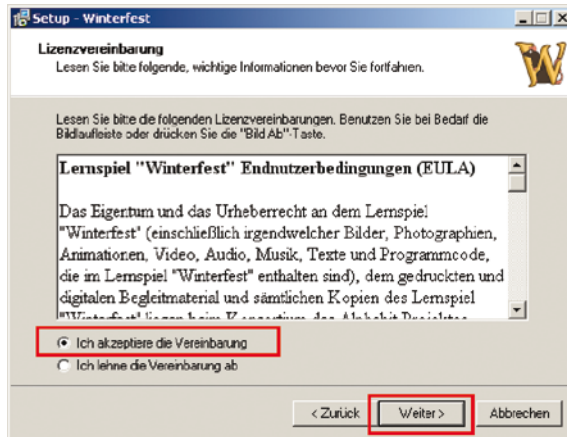
2. Das Installationsprogramm startet automatisch. Klicke auf **Weiter**, um Winterfest zu installieren.



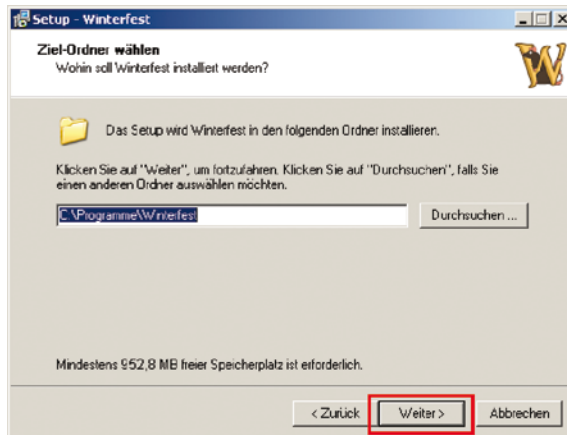
Startet das Installationsprogramm nicht automatisch, musst du folgendes tun:

- Klicke auf den **Windows-Start-Button** unten links.
- Jetzt klicke in der angezeigten Liste auf das Wort **Arbeitsplatz**.
- Mache einen Doppelklick auf **Winterfest**.
- Jetzt mache einen Doppelklick auf **setup** oder **setup.exe**

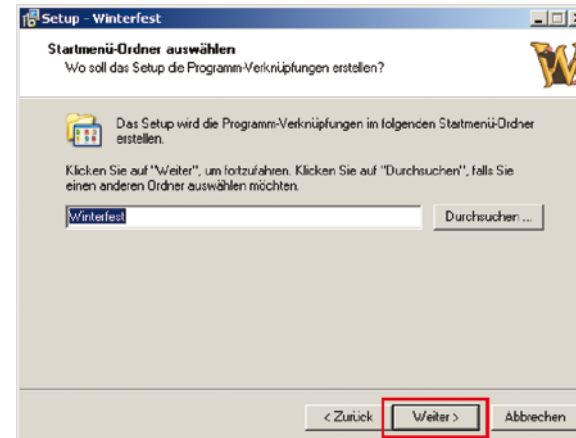
- Klicke auf **Ich akzeptiere die Vereinbarung** und danach auf **Weiter**.



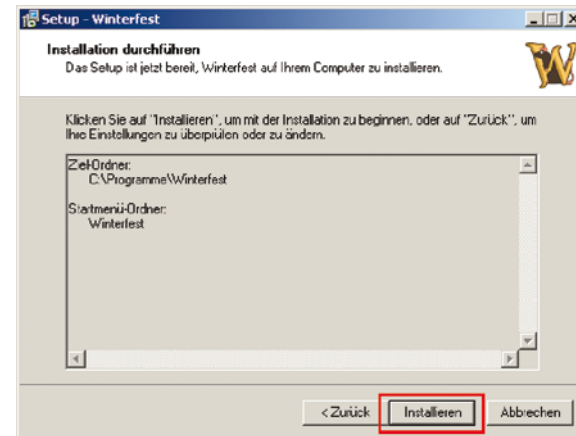
- Klicke auf **Weiter**.



- Klicke auf **Weiter**.



- Klicke auf **Installieren**.



7. Klicke auf **Fertigstellen**.



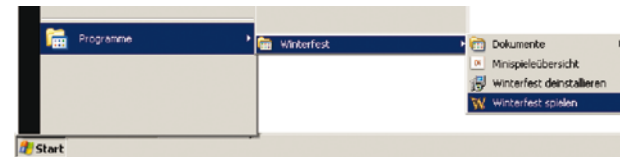
Du hast die Installation richtig durchgeführt, wenn auf dem Bildschirm das Winterfestlogo erscheint.



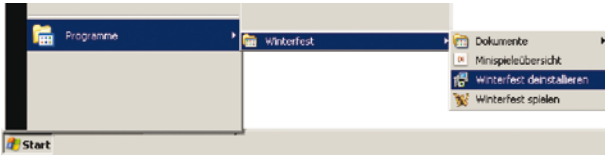
1. Auf dem Bildschirm befindet sich dieses **Winterfest-Symbol**. Klicke darauf und das Spiel beginnt.



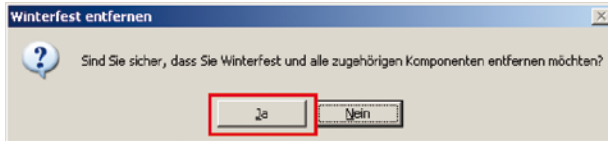
2. Klicke auf **Start** und wähle unter **Programme** die Programmgruppe **Winterfest** und dort den Eintrag **Winterfest spielen**.



1. Klicke auf **Start** und wähle unter Programme die Programmgruppe **Winterfest** und dort den Eintrag **Winterfest deinstallieren**.



2. Klicke auf **Ja**, um die folgende Sicherheitsabfrage zu beantworten und Winterfest zu entfernen.



3. Klicke auf **OK**, um die Bestätigung zu schließen.



- mind. Microsoft Windows XP
- Pentium IV, 2 GHz
- 512 MB RAM
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- 2 GB freier Festplattenspeicher
- Bildschirmauflösung: mind. 1024x768 Pildpunkte
- DVD-Laufwerk



Wenn du das Spiel nicht starten kannst, liegt es vielleicht an der **Rechenleistung** deines Computers.

Lernspiel Winterfest Endnutzerbedingungen (EULA)

Das Eigentum und das Urheberrecht an dem Lernspiel Winterfest (einschließlich irgendwelcher Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Texte und Programmcode, die im Lernspiel Winterfest enthalten sind), dem gedruckten und digitalen Begleitmaterial und sämtlichen Kopien des Lernspiels Winterfest liegen beim Konsortium des Alphabit Projektes.

Partner im Alphabit Konsortium sind:

- Deutsches Institut für Erwachsenenbildung (DIE)
- Deutscher Volkshochschul-Verband (DVV)
- Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung (IGD)
- Volkshochschulverband Mecklenburg-Vorpommern (VHS-MV)

Das Lernspiel Winterfest wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge geschützt als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum.

1. Der Endnutzer / die Endnutzerin hat das Recht, eine Kopie des Lernspiels Winterfest auf seinem persönlichen Rechner zu installieren und für private Zwecke zu nutzen.
2. Der Endnutzer / die Endnutzerin darf Dritten eine Kopie des Lernspiels Winterfest ausschließlich für private Zwecke zur Verfügung stellen, indem der Dritte diese auf seinem persönlichen Rechner installiert. Der Endnutzer hat sicherzustellen, dass der Dritte vor der Installation von den Endnutzerbedingungen Kenntnis nimmt und diesen zustimmt.
3. Der Endnutzer / die Endnutzerin hat das Recht, das Lernspiel Winterfest für die Lehre im Rahmen der Grundbildung einzusetzen und zu diesem Zweck Kopien des Lernspiels Winterfest auf den Schulungsrechnern zu installieren.
4. Darüber hinausgehende Nutzungsrechte am Lernspiel Winterfest werden dem Endnutzer nicht eingeräumt.

5. Der Endnutzer / die Endnutzerin ist insbesondere nicht berechtigt,

- das Lernspiel Winterfest und die Begleitmaterialien weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen, zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen oder
- das Lernspiel Winterfest zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompileieren oder zu disassemblieren.

6. Der Endnutzer / die Endnutzerin stellt das Alphabit Konsortium von Ansprüchen aus Produkthaftung und Produzentenhaftung frei.

Wenn du Fragen zur **Installation** des Lernspiels hast oder **Unterstützung bei Fehlermeldungen** brauchst, dann wende dich bitte an:

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.
Obere Wilhelmstr. 32
53225 Bonn

E-Mail:
winterfest@dvv-vhs.de

Auch wenn du andere **Fragen zum Lernspiel Winterfest oder zum Projekt Alphabit** hast, kannst du dich gerne an die oben genannten Adressen wenden.

Wenn du hier klickst,
startet ein neues
Spiel.



Im Menüpunkt **Einstellungen** kannst du die Lautstärke verändern. Wenn du auf **Spiel beenden** klickst, wird dein Spielstand gespeichert.



NIMM

Wenn du auf einen Gegenstand klickst, nimmt Alex ihn und steckt ihn in seine Tasche.



REDE

Klickst du auf eine Person, beginnt ein Gespräch zwischen ihr und Alex.



BENUTZE

Wenn du auf einen Gegenstand klickst, kannst du ihn benutzen oder öffnen.



VERLASSE

Klickst du auf eine Tür oder einen Durchgang, verlässt Alex diesen Ort und die Stadtkarte wird angezeigt.



BETRACHTE

Machst du einen Rechtsklick auf einen Gegenstand oder eine Person, schaut Alex genau hin und gibt einen Kommentar dazu.



WEITER

Dieser Mauszeiger erscheint während eines Gesprächs. Machst du einen Rechtsklick, wird der nächste Satz gesprochen und im Textfeld angezeigt.



GEHE

Alex geht genau an die Stelle, die du auf dem Bildschirm anklickst.



KOMBINIERE

Klickst du auf einen Gegenstand und lässt die Taste gedrückt, bleibt er am Mauszeiger hängen. Du kannst ihn nun auf einen anderen Gegenstand ziehen und die Maustaste loslassen. Jetzt hast du die Gegenstände miteinander kombiniert. Das kannst du übrigens auch in Alex' Tasche machen.



Manchmal erscheint an jeder der beiden Maustasten ein Zeichen. Probiere nacheinander beide aus, um alle Hinweise zu erhalten.

Notizbuch

Das Notizbuch hat drei Bereiche: Rätsel, Wortschatz und Tagebuch. Sie helfen dir, einen guten Überblick zu behalten.

Karte

In der geöffneten Karte kannst du dich per Mausclick von Ort zu Ort bewegen. Gibt es neue Orte, leuchtet die Karte auf.



Textanzeige

Die Bezeichnung der Objekte, die der Mauszeiger gerade auf dem Bildschirm berührt, wird hier oben angezeigt.

Lupe

Sie markiert alle Objekte auf einem Bildschirm, die für den Spielverlauf wichtig sind.

Hauptmenü

Wenn du auf dieses Symbol klickst, öffnet sich das Hauptmenü. Dort kannst du zahlreiche Einstellungen verändern und das Spiel beenden.

Ratte

Die Ratte kennt sich in der Stadt und mit ihren Bewohnern und Bewohnerinnen gut aus. Wenn du Hilfe brauchst, kannst du sie um Rat fragen. Aber Vorsicht, sie sagt dir irgendwann die Lösung vor.

Punkte

Hier werden die bisher erreichten Punkte angezeigt.

Tasche

Alle Gegenstände, die Alex einsammelt, landen in dieser Tasche.

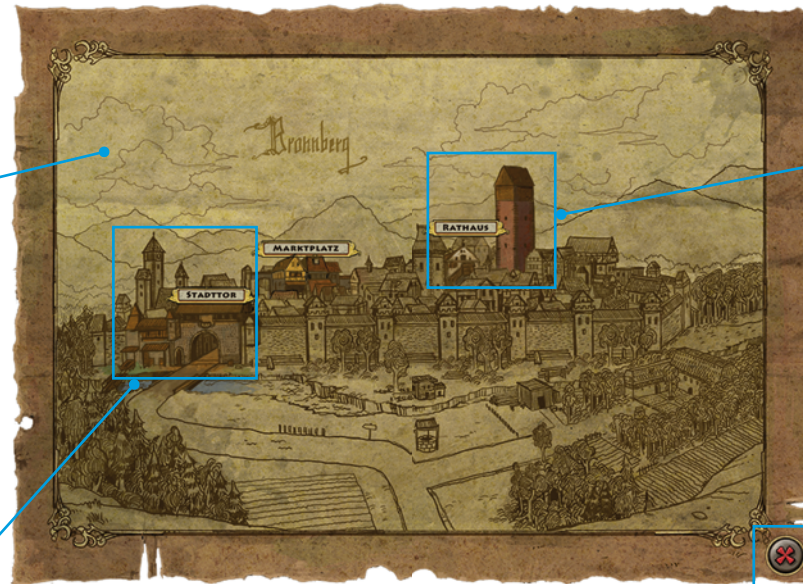
Wenn du diese **Symbole** anklickst, bekommst du Hilfe oder zusätzliche Informationen.

Orte der Stadt

Auf der Karte der Stadt Bronnberg sind alle Häuser und Stadtteile zu sehen.

Erst nach und nach kannst du zu allen Orten gehen.

Sie sind dann farbig und mit einem Schild markiert.

**Rathaus**

Klickst du auf diesen Bereich, schließt sich automatisch die Karte und du kommst zum Rathausplatz.

Stadttor

Wenn du auf diesen Bereich klickst, schließt sich automatisch die Karte und du kommst zum Stadttor mit der Kutschstation.

Karte schließen

Wenn du auf die Kreuz-Taste klickst, schließt sich die Karte.

Es wird nun der Ort angezeigt, an dem Alex zuvor stand.



Schaue immer mal wieder in die Karte. Vielleicht kann ein **neuer Stadtteil** erkundet werden?

Rätsel

In diesem Bereich des Notizbuchs sind alle Rätsel aufgelistet, die du bis jetzt noch nicht gelöst hast.

Tagebuch

Hier kannst du nachsehen, was du bisher erlebt hast: besuchte Orte, Gespräche mit Personen und eingesammelte Gegenstände. Wenn du hier auf eine Person klickst, wiederholt sich das geführte Gespräch noch einmal. Hier kannst du auch die Spielanleitung noch einmal in Ruhe nachlesen.



Wortschatz

Hier kannst du alle einzutragenden oder zu ergänzenden Wörter des Lernspiels in einer alphabetisch geordneten Liste finden.

Notizbuch schließen

Klickst du auf die Kreuz-Taste in der rechten oberen Ecke, schließt sich das Notizbuch.



Wenn du im Notizbuch blättern willst, brauchst du nur auf die **Eselsohren** klicken. Probier es am besten gleich aus.

Gespräch-Partner

An diesem Platz wird die Person angezeigt, die gerade spricht.



Auswahl der Antwort

Die möglichen Antworten des Gesprächspartners sind in diesem Textfeld aufgelistet. Wenn du mit dem Mauszeiger auf den Text einer Antwort klickst, wird diese Zeile hell markiert und laut gesprochen.

Lautsprecher

Klickst du auf den Lautsprecher, so wird der angezeigte Text vorgelesen.

Weiter-Taste

Wenn du diese Taste anklickst, kannst du den Text, der gerade angezeigt wird, überspringen.



Lies in Ruhe alle **Antworten** und entscheide dann, was Alex antworten soll.

Minispiel-Aufgabe

Klickst du auf die Person am Rand des Dialogfeldes, wird der Aufgabentext vorgelesen und angezeigt.



Notizblatt

Auf diesem oder einem ähnlichen Notizblatt kannst du Schreib- und Rechenübungen machen.

Kreuz-Taste

Wenn du auf diese Taste klickst, wird das Minispiel abgebrochen. Doch es kann jederzeit wieder begonnen werden.

In den Minispielen kannst du viele **Punkte sammeln**. Sagt die Ratte beim dritten Mausklick die Lösung vor, bekommst du leider keine Punkte.

Ratte

Wenn du eine Aufgabe nicht verstanden hast, kannst du die Ratte um Hilfe bitten. Aber Vorsicht, sie sagt dir irgendwann die Lösung vor.

Häkchen-Taste

Du musst diese Taste anklicken, wenn du eine Teilaufgabe oder die gesamte Aufgabe gelöst hast. Hast du eine Aufgabe richtig gelöst, bekommst du von der Ratte ein Lob. Wenn nicht, dann werden deine Einträge rot markiert.



Alex, der Held der Geschichte, lebt gemeinsam mit seiner Mutter in einem kleinen Haus.

Als ein Brief der Bank die Zwangsäumung des Hauses androht, fällt er in Ohnmacht.

Er erwacht am Tor einer mittelalterlichen Stadt. Zuerst lernt er den Torwächter und später auch die anderen Bewohner und Bewohnerinnen von Bronnberg kennen.

Alex will mit allen Mitteln in seine Welt zurückkehren. Er hofft vor allem auf die Hilfe einer weisen Kräuterfrau.

Allerdings muss er sich beeilen, denn sie soll als Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden.

Neuigkeiten gibt es manchmal auch an einem **Ort, an dem du schon einmal gewesen bist!**



Der Torwächter

Der Torwächter hat eine laute Stimme und lässt Alex nicht in die Stadt.

Alex merkt bald, dass der Torwächter nicht gut rechnen kann und hilft ihm bei der Lösung einer Aufgabe.

Dafür darf Alex die Stadt Bronnberg betreten und bekommt einen Stadtplan geschenkt.

Die Ratte

Ich habe mich schon vorgestellt, aber über mich kann man nie genug wissen.

Zum Beispiel bin ich superschlau und helfe Alex bei allen Aufgaben. Er muss mich nur (durch Anklicken) fragen.

Das tue ich alles nur, weil ich schrecklichen Hunger habe!



Der Krämer

Mit dem Verkauf seiner Waren verdient der Krämer sicher viel Geld, denn er trägt edle Kleidungsstücke.

Alex muss einen besonderen Gegenstand aus dem Sortiment des Krämers erwerben.

Als er den gierigen Blick und die selbstgefällige Art des Krämers bemerkt, wird Alex vorsichtig.

Der Kutscher

Der Kutscher ist ein ruhiger Mann.

Er ist verliebt in die schönste Frau der Stadt.

Er bietet Alex einen Tauschhandel an.

Für den Kontakt zu seiner Angebeteten will er Alex den Weg ins Rathaus verraten.



Geheimtipp: Manchmal ist ein Ort in der Stadt größer als die Anzeige des Bildschirms!

Die Bäuerin

Die Bäuerin steht mit ihren Körben voller Gemüse und Obst auf dem Marktplatz.

Alex soll bei ihr die Zutaten für das Festessen abholen.

Die Bäuerin hat viel zu tun und bittet Alex, die Bestellung des Kochs selbst zusammenzustellen und den Preis zu berechnen.

Mit ihren Kunden hält sie gern ein Schwätzchen und kennt daher alle Neuigkeiten und Gerüchte.

Die Gastwirtin

Die Gastwirtin steht von morgens bis abends in ihrer Gaststube und bedient die Gäste.

Sie stellt Alex als Hilfskellner ein und freut sich über seine Kenntnisse im Rechnen und Schreiben.



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das Projekt Alphabit wird im Rahmen des Förderschwerpunkts »Alphabetisierung/Grundbildung für Erwachsene« von November 2007 bis Oktober 2010 durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

Wissenschaftliche Partner und Teilprojekte



Deutscher Volkshochschul-Verband
Inhaltliche und Methodisch–didaktische Konzeption und Umsetzung sowie Bundesweite Verbreitung des Lernspiels



Deutsches Institut für Erwachsenenbildung
Wissenschaftliche Begleitung und Evaluation



Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung
Gestalterische und Technische Konzeption und Umsetzung sowie Projektkoordination



Volkshochschulverband Mecklenburg-Vorpommern
Erprobung des Lernspiels und Qualifizierung von Kursleitenden



In Zusammenarbeit mit
Daedalic Entertainment GmbH

Deutsches Institut für Erwachsenenbildung

Leitung Wissenschaftliche Evaluation
Thorben Wist

Durchführung von Befragungen
Tim Tjettmers
Thorben Wist

Deutscher Volkshochschul-Verband

Leitung Methodisch-didaktische Konzeption
Maik Neudorf
Barbara Cramm
Sebastian Markus
Heckelmann

Leitung Bundesweite Verbreitung
Maik Neudorf
Barbara Cramm

Beratung
Wolfgang Walk
Claudia Schrader
Silke Gausche
Nina Evers

Leitung Gestaltung Minispiele und Charaktere
Maik Neudorf
Barbara Cramm

Co-Autoren
Anne Hasse
Monika Ingebrand
Werner Kramer
Helene Eden-Wolkenhauer

Minispiele-Tester
Daniel Aßmann
Rita Weckauf

Unterstützung Bundesweite Verbreitung
Daniel Aßmann

Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung

Projektkoordinatorin Alphabit
Steffen Malo

Leitung Technische Umsetzung
Holger Diener

Leitung Design und Grafische Umsetzung
Katharina Schmidt

Leitung Sound
Katharina Schmidt

Gestaltung

Concept Art
Konstantin Meyer
Lars Hübner
Katharina Schmidt

Game Design
Holger Diener
Katharina Schmidt

Entwicklung Minispiele
Holger Diener
Andreas Müller
Katharina Schmidt

Interaktionsdesign
Katharina Schmidt

Interface
Konstantin Meyer
Katharina Schmidt

Spiellogo
Robert Hochstaedter
Juliane Egner

PR Gestaltung
Katharina Schmidt
Anika Kienast

Sound

Sound Design
Hinrich Voelksen

Sound Effekte
Hinrich Voelksen

Programmierung

Leitung Programmierung
Holger Diener

Hauptprogrammierer
Andreas Müller
Daniel Frenz

Programmierung Dialoge

Holger Diener

Entwicklung PrototypenJulia Pöppelmann
Geraldine Heissat**Programmierung Dialogeditor**

Daniel Frenz

Programmierung Editor

Andreas Müller

Programmierung EngineDaniel Frenz
Andreas Müller
Stefan Lüdtkke
Holger Diener
Bernhard Reichert**Programmierung Sound**Mathias Mainka
Claudia Herzig**Programmierung Flash**Tobias Bernhold
Enrico Gutzeit
Holger Diener
Matthias Stanitzek**Tester**Stefan Audersch
Eik Deistung
Daniel Frenz
Steffen Mader
Steffen Malo
Stefan Reinke
Patrick Rosenkranz
Mathias Süß**Beratung**Marek Suchowski
Wolfgang Walk
Volker Wolf**Volkshochschul-
verband Mecklenburg-
Vorpommern****Projektmanagment**
Dr. Marion Buhl**Leitung Erprobung**
Dr. Ursula Menzel**Erprobung in
Volkshochschul-Kursen
(VHS)****VHS-Rostock**
Kerstin Krüger
Anke Schröder
Gaby Zumpe
Manuela Wilfert
Gabi Ansorge
Sigrid Heuer**KVHS-Nordvorpommern**Irene Frese-Melzer
Günter Rösch
Jutta Pollex**VHS-Stralsund**Beate Menzel
Rebecca Wesselhöft
Kristin Kupke**KVHS-Uecker-Randow**Sabine Witthuhn
Brigitte Klink
Eleonore Zilz**KVHS-Ostvorpommern**Rolf Koehler
Ernst Schüler**VHS-Greifswald**

Marianne von Diest

VHS-Schwerin

Barbara Winkelmann

**KVHS-Mecklenburg-
Strelitz**

Steffen Jahnke

und viele, viele Lernende

Daedalic**Projektleiter**

Matthias Mangelsdorf

Executive Producer

Carsten Fichtelmann

Game DesignFranziska Reinhard
Marc Broszonn**Story**Franziska Reinhard
Marc Broszonn
Stefan Köhler**Dialoge**

Stefan Köhler

Dialog Scripting

Stefan Srb

Hintergrundgrafik

Michael Vogt

Charakter-DesignBenjamin Strobel
Simone Kesterton
Anna Van Tran
Eduard Wolf**Hintergrundcharakter-
Design**

Stefan Srb

Charakter-AnimationBenjamin Strobel
Simone Kesterton
Nadine Greiner
Lisa Neubauer
Anna Van Tran
Eduard Wolf
Sabrina Kutzner
Angelo Madeo
Stefan Srb
Anna-Lena Remme
Franziska Reinhard
Marc Broszonn**Hintergrund-Animation**Franziska Reinhard
Marc Broszonn
Stefan Srb
Wolfram Späth
Dieter Schindler**Interface**Michael Vogt
Matthias Mangelsdorf
Ewelina Malke**Musik**André Navratil
Damian Zur**Sound Editing**

Steffen Boos

Flash ScriptingGordon Adler
Seyed Astaneha
Marc Broszonn
Daniel Edler
Eduard Wolf**Dialogregie**

Matthias Mangelsdorf

SprecherMichael Che Koch
Alianne DiehlRene Anhaus
Gunnar Bergmann
Kora Kittl
Stefan Köhler
Daniel Laatz
Anna-Lena Liefermann
Philipp Mohr
Jan Napitupulu
Thomas Padanyi
Claas Paletta
Ulrike Rinderer
Johanna Schmidt
Hinrich Voelksen**Impressum**Barbara Cramm und
Maik Neudorf
Deutscher Volkshochschul-
Verband e. V.
Obere Wilhelmstraße 72
53225 Bonn

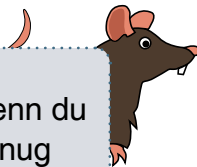
© 2010 Projekt Alphabit



Sie alle
haben dazu
beigetragen,
dass das
Lernspiel
so schön
geworden ist.

- Lege zum Schutz deiner Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein.
- Achte darauf, in einem gut beleuchteten Raum mit ausreichendem Abstand zum Bildschirm zu spielen.
- Bei Schwindelgefühlen, Übelkeit, Muskelzucken, veränderter Sehkraft, Bewusstseinsstörungen oder -verlust, Desorientierung oder Krämpfen brich das Spiel sofort ab und suche einen Arzt auf.
- In seltenen Fällen kann es bei manchen Personen zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie beim Betrachten von Videobildern bestimmten Lichtfrequenzen ausgesetzt sind.
- Solltest du oder eines deiner Familienmitglieder an Epilepsie leiden, frage einen Arzt, bevor du das Computerspiel spielst.

Wichtig: Spiele das Computerspiel nicht, wenn du müde bist oder nicht genug geschlafen hast.





www.lernspiel-winterfest.de

Hier findest du zahlreiche Erläuterungen zum Lernspiel, spannende Hintergrundinformationen und den Link zum kostenlosen Download des Lernspiels.

www.ich-will-lernen.de

In diesem Lernportal kannst du, auch ohne deinen Namen zu nennen, viele Schreib- und Rechenübungen ausprobieren.

Unter „Kurse vor Ort“ erhältst du die Kontaktdaten der Volkshochschule in deiner Stadt oder Gemeinde. Erkundige dich doch dort über das Angebot an Lese-, Schreib- und Rechenkursen.

www.grundbildung.de

Hier können sich Kursleitende und alle Interessierten zum Thema „Alphabetisierung und Grundbildung“ informieren.

Viel Spaß beim Spielen und gute Fortschritte beim Lernen!