

Das Willy Werkel Web

Lokalisierung:
SoliMedia Productions
GmbH, Erfurt
Stephan Eichhorn,
Scinius Development

Übersetzung:
Dagmar Brunow

© Möllers & Belling-
hausen Verlag GmbH,
München 2003
© PAN Vision, 2002.

Terzio Verlag
Heilmannstraße 15
81479 München

Surf doch mal im Internet bei Willy vorbei – es lohnt sich!
Unter www.affenterz.de/willy gibt es tolle Bauteile zum
Runterladen. Außerdem kannst du mit anderen Willy
Werkel-Fans diskutieren, wichtige Infos austauschen
und E-Mail Postkarten versenden.
Willy freut sich auf deinen Besuch!



Klappt was nicht?

Du kommst nicht weiter oder hast techni-
sche Probleme? Jede Menge Hinweise und
Tipps findest du im Internet unter www.terzio.de/support.

Brauchst du weitere Hilfe, wende dich an die **Terzio Hotline!**
Telefon: 0180-55 88 66-1 (0,12 €/Min.)
Fax: 0180-55 88 66-2

E-Mail: terzio@hotline-service.de

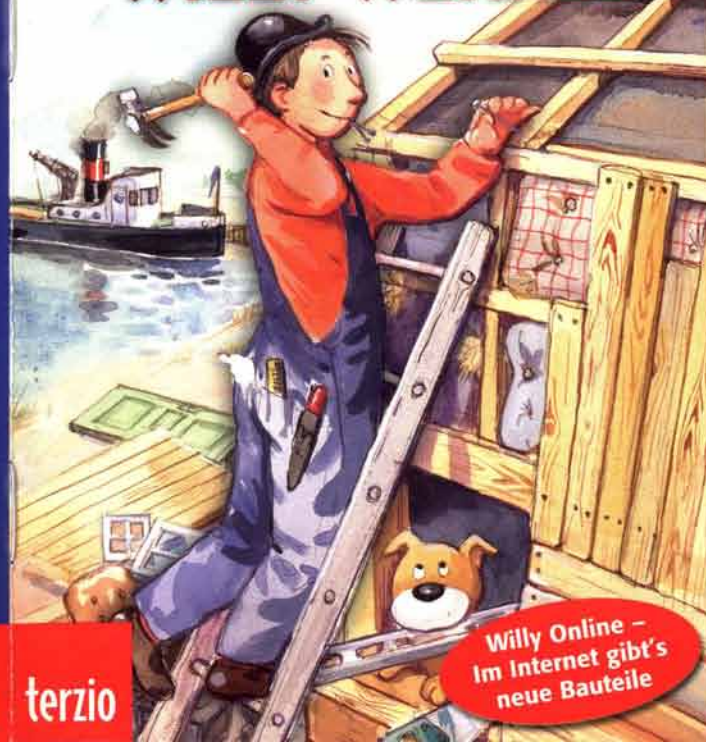
Du erreichst uns Montag bis Freitag
von 10⁰⁰ – 18⁰⁰ Uhr.

Wir freuen uns darauf, dir weiterzuhelfen!

www.terzio.de
www.affenterz.de

terzio terzio

Häuser bauen mit WILLY WERKEL



Willy Online –
Im Internet gibt's
neue Bauteile

6-10 Jahre



Hilf Willy, sein zerstörtes
Haus wieder aufzubauen!



Bau dir dein eigenes
Traumhaus!



Du erfährst vom Häuser-
bau in fernen Ländern.



LEVANDE BÖCKER



LEVANDE BÖCKER

Systemvoraussetzungen

Multimedia PC:

- Pentium II Prozessor 200 Mhz
- 64 MB RAM
- 100 MB freier Festplattenspeicher
- 16 x speed CD-ROM-Laufwerk
- Grafikkarte: Auflösung 800x600 bei 16-bit Farbtiefe
- Quick Time 5 (auf der CD-ROM)
- Windows 95/98/ME/XP

Mac:

- System 9, OS X ab 10.1.
- PowerPC 300 Mhz
- 64 MB RAM, bei OS X: 256 MB RAM
- 100 MB freier Festplattenspeicher
- 16 x speed CD-ROM-Laufwerk
- Auflösung 800x600 bei 16-bit Farbtiefe
- QuickTime 5 (auf der CD-ROM)

So startest du die CD-ROM

Multimedia PC:

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein.
2. Falls Windows Autoplay aktiviert ist, startet die Installation automatisch.
3. Wähle ansonsten auf der CD-ROM die Datei **setup.exe** und starte mit Doppelklick die Installation.
4. Folge dann einfach den Hinweisen während der Installation.
5. Das Programm startet direkt.
6. Andernfalls klicke auf Start → Programme → Terzio → Häuser bauen mit Willy Werkel.
7. Wenn du die Einleitung überspringen möchtest, dann drücke einfach die Leertaste.

QuickTime installieren: Du benötigst für das Intro zu Beginn des Spiels das Programm QuickTime ab Version 5. Es wird in der Version 6.3. auf der CD-ROM mitgeliefert. Für eine nachträgliche Installation öffne den Ordner „QuickTimeInstaller“ auf der CD-ROM. Er befindet sich im Ordner „**Setup**“ unter „**3rdParty**“. Mit einem Doppelklick auf „**QuickTimeInstaller.exe**“ startest du das Installationsprogramm. Hast du einen Macintosh, dann öffne den Ordner „**QuickTime installieren**“ auf der CD-ROM. Mit einem Doppelklick auf „**QuickTime installieren**“ startest du das Installationsprogramm.

Mac:

1. Lege die CD-ROM ins Laufwerk ein.
2. Wähle „**Installer (Classic)**“ oder „**Installer (OS X)**“, je nachdem welches System du hast.
3. Folge dann Schritt für Schritt den Anweisungen.
4. Klick dann auf das Symbol „**Starte Häuser bauen**“ auf dem Desktop.

So findest du dich zurecht

Die Werkzeugkiste: Unten rechts in der Ecke siehst du eine Werkzeugkiste. Wenn du sie anklickst, erscheint eine Kiste mit mehreren Wahlmöglichkeiten:

Wenn du bei Willy zu Hause bist:

- Hier siehst du die Dinge, die Willy gefunden hat. Manche von ihnen helfen ihm bei seinen Aufträgen. Wenn du die Sachen anklickst, bekommst du einen Tipp, wofür man sie gebrauchen kann.
- Programm beenden.

Wenn du mit dem Auto oder Schiff unterwegs bist:

- Zu Willy nach Hause zurückkehren.
- Hier siehst du die Dinge, die Willy gefunden hat. Manche von ihnen helfen ihm bei seinen Aufträgen.
- Programm beenden.

Der Mauszeiger:

Der Mauszeiger sieht aus wie ein Handschuh. Er hilft dir, dich in Willys Welt zu bewegen.

Wenn der Handschuh gebogene Finger hat, kannst du etwas mitnehmen oder aufheben.



Die Speicherfunktionen

Speichern im Fotoalbum: Auf Willys Bauplatz steht eine Kamera und an der Garage hängt ein Fotoalbum. Wenn du auf die Kamera klickst, kannst du das Haus, das du gerade gebaut hast, fotografieren. Das Foto landet dann im Fotoalbum. Auf diese Weise wird das Haus gespeichert. Wenn du willst, kannst du Häuser, die du früher gebaut hast, hier wieder abrufen und dann umbauen. Wenn du das „**Drucker**“-Symbol anklickst, kannst du dir das Bild auch ausdrucken.

Speichern auf der Festplatte:

Du kannst das Haus auch auf der Festplatte abspeichern, um es an deine Freunde zu mailen. Dazu klickst du den Ordner mit dem roten Pfeil an. Deine Konstruktion wird auf der Festplatte unter **Terzio/WillyHaus/Häuser** gespeichert. Von dort kannst du es als Anhang an deine Freunde verschicken. Wenn du eine Mail mit einem Haus als Anhang bekommst, musst du das Haus (Name des Hauses.cst) in dem Ordner „**Häuser**“ abspeichern. Diesen findest du auf deiner Festplatte unter **Terzio/WillyHaus**.

Starte nach dem Speichern die CD-ROM und gehe ins Fotoalbum. Such dir eine leere Seite aus und klicke auf den Ordner mit dem roten Pfeil. Es öffnet sich ein grünes Fenster. Wähle dein gespeichertes Haus aus der Liste aus und klicke auf „**OK**“. Das Haus steht jetzt auf dem Bauplatz und du kannst daran weiterbauen.

Das Armaturenbrett

Wenn du Willys Garage verlässt und mit dem Auto oder Schiff unterwegs bist, erscheint am unteren Bildschirmrand das Armaturenbrett. Hier findest du wichtige Informationen, die dir bei deinen Unternehmungen helfen können.

Landkarte: Wenn du mit dem Schiff oder Auto unterwegs bist, siehst du Willys Welt von oben. Die Landkarte hilft dir, Willys Freunde leichter zu finden.



Treibstoffanzeige: Hier siehst du, wieviel Treibstoff du noch hast. Wenn du keinen Treibstoff mehr hast, musst du an einer der Tankstellen auftanken. Du kannst dein Auto immer bei Daisy Diesel und dein Schiff an Sam Scribblers Anleger auftanken.

Geschwindigkeitsmesser: Der zeigt an, wie schnell du fährst.



Funkgerät: Über das Funkgerät bekommst du nützliche Informationen. Wie bei einem Anrufbeantworter kannst du auch alte Funksprüche abhören. Dazu klickst du auf den roten Knopf.

Der Kran

Den Kran kannst du bei folgenden Personen benutzen:

Bei Luki Lulatsch, Gabriella Gourmet und Gaston Garcon, Mara Marin und Bert Bariton. Klick auf das Kran-Symbol im Armaturenbrett, das an den Orten erscheint, wo der Kran einsetzbar ist. Du kannst den Kran mit dem Bedienungsfeld oder den Pfeiltasten steuern. Mit den Auf- und Ab-Pfeilen steuerst du die Höhe des Krans, mit den Richtungspfeilen seine Reichweite. Mit „Bild auf“ und „Bild ab“ kannst du den Haken auf und ab bewegen. Mit der Leertaste öffnest und schließt du die Baggerschaufel.



Mit dem Auto oder Schiff fahren

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

- Mit der Maustaste: Geh mit dem Mauszeiger vor das Schiff oder Auto. Mit der gedrückten Maustaste kannst du das Schiff oder Auto bewegen.
- Mit der Tastatur: Mit dem Pfeil nach oben steuerst du vorwärts, mit dem Pfeil nach unten rückwärts. Mit den Richtungspfeilen kannst du nach links oder rechts steuern.

So baust du Häuser

Auf Willys Baustelle gibt es ein Steinfundament, das dir anzeigt, wie groß Willys Haus werden kann. Aber du kannst auch ein kleineres Haus bauen und einen Garten drumherum anlegen.

Der Baubalken: Bevor du mit dem Bau beginnst, wirf einen Blick auf die Funktionen im Baubalken am unteren Bildschirmrand. Sie helfen dir beim Hausbau!

Drinnen- und Draußen-Anzeige: Dieses Symbol am Baubalken benutzt du, wenn du das Haus betreten oder verlassen willst. Wenn du das Haus betrtritt, verschwinden die Außenwände, das obere Stockwerk und das Dach, damit du beim Möblieren das gesamte Zimmer im Blick hast.

Stockwerk-Anzeige: Das Symbol benutzt du, wenn du von einem Stockwerk ins andere willst. Die gelbe Farbe zeigt dir an, wo du dich gerade aufhältst.

Papierkorb: Den klickst du an, wenn du deinen aktuellen Bau verschrotten willst. Dann landen alle Möbel wieder in der Garage und du kannst ein neues Haus bauen!

Brecheisen: Mit einem Klick auf das Brecheisen entfernst du ein Dach oder ein Zimmer. Der Mauszeiger sieht dann aus wie eine Hand, die ein Brecheisen hält. Willst du ein Möbelstück aus einem Zimmer entfernen, ziehst du es ganz einfach aus dem Haus.

Rotationsfunktion: Mit den Rotationsfunktionen jeweils ganz links und rechts am Baubalken kannst du um Willys Haus herumgehen.

Baubuch: Die wichtigsten Bauteile findest du im Baubuch am linken Bildschirmrand. Du kannst im Buch Fußböden, Zimmer, Wände und Dächer auswählen. Im Laufe des Spiels wird die Auswahl immer größer. Als erstes suchst du dir ein Zimmer aus, bevor du die anderen Bauteile ergänzt.

Die Zimmer: Als erstes baust du die Zimmer. Klick auf eines der Zimmer im

Baubuch und zieh es mit der Maus zum Fundament. Das Gitternetz zeigt dir an, wo du das Zimmer aufstellen kannst. Am Anfang hat jedes Zimmer nur eine Isolierung aus alten Matratzen. Du musst also noch die Materialien für die Wandverkleidung und den Fußboden aus dem Baubuch auswählen. Für einen Garten oder eine Terrasse wählst du im Baubuch ein Zimmer ohne Wände. Am Anfang bestehen wandlose Zimmer aus Gras, aber du kannst dir beliebiges Bodenmaterial aussuchen. Indem du auf die Shift-Taste drückst, kannst du ein Zimmer auch drehen.

Die Wandverkleidung: Im Baubuch findest du verschiedene Materialien für die Wandverkleidung. Zieh das gewünschte Muster zu den Wänden auf den Bauplatz.

Der Fußboden: Um den Fußboden zu verlegen, musst du dich im Haus aufhalten. Such dir aus dem Baubuch einen Fußboden aus und ziehe ihn zum Fußboden auf die Baustelle.

Das Dach: Dächer gibt es in verschiedenen Größen. Im Baubuch suchst du aus, wie. Jedes Dach gibt es in drei unterschiedlichen Längen. Klick das gewünschte Dach an und zieh es zum Haus. Mit der Shift-Taste kannst du das Dach auch drehen, bevor du es anbaust.



Die Möbel und die übrige Inneneinrichtung: In Willys Garage findest du jede Menge Möbel. Im Laufe des Spiels kommen immer neue hinzu! In Willys Garage stehen viele nützliche Sachen in den Regalen. Mit Hilfe des Nummernschilds oben links kannst du dich zwischen den Regalen hin- und herbewegen. Wenn du ein Teil aus der Garage zum Bauplatz mitnehmen willst, ziehst du es zur Türöffnung bis ein roter Pfeil erscheint. Auf diese Weise transportierst du auch Teile vom Bauplatz in die Garage zurück. Wenn du Möbel oder Bauteile austauschen willst, musst du zuerst das darüber liegende Teil entfernen. Sobald du ein Bauteil ausgetauscht hast, ist ein neues Haus entstanden.

Neue Häuserteile aus dem Internet: Im Internet gibt es neue Teile zum Häuserbauen. Hin und wieder tauchen neue Postkarten oder Pakete mit neuen Sachen auf. Wenn du sie benutzen willst, machst du Folgendes: Klick auf das Programmverzeichnis „Häuser bauen - Willys Homepage“ oder geh auf die Homepage von Willy Werkel www.affentz.de/willy). Dort findest du die Pakete. Folge den Anweisungen, wie du die Teile abrufst. Wenn du „Häuser bauen mit Willy Werkel“ startest, findest du die neuen Teile in einem Paket auf Willys Auffahrt.

Das Haus abreißen: Willst du ein völlig neues Haus bauen, musst du das alte abreißen. Du kannst es sicherheitshalber vor dem Abriss fotografieren und speichern. Zum Abreißen klickst du auf den Papierkorb im Baubalken. Nach dem Abriss landen alle Möbel wieder in der Garage.



Originalausgabe

Drehbuch und Idee: Jens Ahlbom, George Johansson, Nikolina Gillgren, Niklas Billström, Johan Svensson
Produzentin: Nikolina Gillgren
Illustrationen: Jens Ahlbom
Musik: Örjan Lidén

Deutschsprachige Ausgabe

Produktion: Solimedia Productions GmbH, Erfurt
Tonproduktion: Stephan Düpre & Holger Buhr, db media, Neuwied
Programmierung: Stephan Eichhorn, Scirius Development
Grafische Bearbeitung: Nadine Moßler, Stephan Eichhorn
Übersetzung Texte CD-ROM und Booklet: Dagmar Brunow
Projektkoordination und Redaktion: Astrid Dennerle, Suse Kaupp
Verpackungsdesign, Umschlaggestaltung, Innenteil: Minkmar und Lengwenus, München
Herstellung: Brigitta Keul, München

Wer hat's gemacht?

Stimmen: Willy Werkel: Bert Cöll; Birgit, die Bäckerin: Petra Glunz-Grosch; Bert Bariton: Frank Bahrenberg; Daisy Diesel: Sina Fischer; Doris Digital: Kordula Leisse; Erik Erzon: Thomas Lang; Ernst Eremit: Harald Krumbein; Fierte Ferrum: Thomas Krause; Fiona Falk: Susanne Reuter; Gabriella Gourmet: Sina Fischer; Gaston Garcon: Erwin Lindemann; Gordon van Gogh: Dieter Gring; Luki Lulatsch: Bernd Nieschalk; Malcolm Müller: Martin Schäfer; Mara Marin: Susanne Reuter; Mia Minardi: Petra Glunz-Grosch; Richard Ratzeputz: Thomas Lang; Sam Scribbler: Felix Hergenbahn; Schauriger Sven: Felix Hergenbahn; Sören Sauertopt: Harald Krumbein; Ture Tapp: Steve Niederprüm; Viola Wallmark: Kordula Leisse

