

Findus wartet auf Weihnachten

Version 2 - mit fünf neuen Spielen!

Mit
24
Spielen



OETINGER
INTERAKTIV

Hallo!

Damit das Spiel richtig funktioniert, muss das Datum in deinem Computer stimmen. Pettersson und Findus passen nämlich auf, welcher Tag gerade ist. Deshalb kannst du immer nur die Tür, die auch zum aktuellen Tag gehört, öffnen.

Zum Beispiel: Am 5. Dezember sind die Türen vom 01. - 05. Dezember bereits geöffnet und du kannst die Spiele in der Schatzkiste finden. Die Türen vom 6. - 24. Dezember sind noch verschlossen, diese kannst du erst am jeweiligen Datum öffnen. Am 6. Dezember (Nikolaustag) lässt sich dann die Tür Nr. 6 öffnen und du findest das Spiel dann auch in der Schatzkiste.

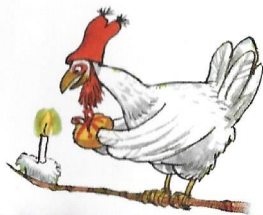
So stellst du das richtige Datum auf deinem Computer ein ...

PC:

Öffne das Startmenü. Öffne den Ordner „Einstellungen“ und dann „Systemsteuerung“. Im Ordner „Datum und Zeit“ kannst du jetzt das richtige Datum eingeben.

Mac:

Öffne den Systemordner deiner Festplatte. Öffne den Ordner „Einstellungen“ und dort den Ordner „Datum und Zeit“. Jetzt kannst du das richtige Datum eingeben.



So startest du „Findus wartet auf Weihnachten“:

Du kannst „Findus wartet auf Weihnachten“ direkt von der CD-ROM aus starten, deshalb musst du die CD-ROM nicht auf der Festplatte installieren.

PC:

1. Lege die CD-ROM „Findus wartet auf Weihnachten“ in dein CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklick auf „Arbeitsplatz“.
3. Doppelklick auf das Symbol für dein CD-ROM-Laufwerk.
4. Doppelklick auf das Symbol „Findus3.EXE“/„Findus3“.
5. Das Programm „Findus wartet auf Weihnachten“ startet und du kannst spielen.

Mac:

1. Lege die CD-ROM „Findus wartet auf Weihnachten“ in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Es öffnet sich automatisch ein Fenster „Findus3“.
3. Klicke auf das Symbol „Findus3“ und das Programm startet sofort.

Kalenderbild:

Im Bild sind 24 Türen versteckt. Du kannst sie finden, wenn du mit deiner Maus über das Bild fährt – verwandelt sie sich in eine Hand, dann hast du eine Tür gefunden. Die Tür öffnet sich, wenn du klickst. Wenn du noch einmal klickst, startest du das Spiel. Wenn du eine Tür geöffnet hast, aber dein Cursor so „☹“ aussieht bedeutet das, dass du aus Versehen oder heimlich versucht hast, Zugang zu einem Spiel zu bekommen, das erst später geöffnet werden darf.



Die Schatzkiste:

Über das Kalenderbild kannst du in die Schatzkiste gehen. Hier siehst du alle Spiele, die du schon gespielt hast und die hinter den geöffneten Türen verborgen sind.

Hierher kannst du immer zurückkommen und die Spiele der vorangegangenen Tage noch einmal spielen, ohne dass du vorher die richtige Tür suchen musst. Jeden Tag erscheint ein neues Spiel in deiner Schatzkiste.

Du brauchst die Schatzkiste, um „Findus wartet auf Weihnachten“ zu beenden. Wenn du dort auf den Button „Kalender beenden“ klickst, kannst du „Findus wartet auf Weihnachten“ beenden.



Das Radio:

Klickst du das Radio an, kannst du die Lautstärke bestimmen.



13

Der Kalender:

Im Kalender wird das Datum des Tages angezeigt.

zum Kalender

Zum Kalender:

Wenn du eine Tür geöffnet hast und siehst, was sich dahinter verbirgt, kannst du „zum Kalender“ anklicken und kommst so zum Kalenderbild zurück.

Spielen

Spielen:

Wenn du beim Kalenderbild bist, musst du erst eine Tür öffnen oder in die Schatzkiste gehen, um ein Spiel zu starten. Wenn du das Spiel dann starten möchtest, klicke „Spielen“ an.

13

zum Kalender

Spielen



Viel Spaß!

Zeichnungen: Sven Nordquist

Produzent: Ewa Tollmar, A LoT of Media

Produktionsassistent: Marianne Noren, Monica Östling,
Gammafon Multimedia AB

Produktion: Silverfish Interactive Games

Programmierer: Johan Sundblad

Spieleprogrammierung: John Boquist, Kalle Paulsson,
Felix af Ekenstam, Niklas Konstenius, Johan Sundblad

Ton: Frekvens & Co, Christer Molander und Pia Andersson

Musikeffekte: Thomas Frykberg

Musik: Bröderna Slut

Programmierung und Design:

3/12 und 18/12: Sofia Lindow

Spielideen und Zeichnungen:

5/12, 8/12, 10/12, 12/12, 16/12, 17/12 und 24/12: Sven Norqvist

Programmierung und Design: Linus Feldt, Bajoum Interactive

Bilder und Text u.a. aus „Morgen, Findus, wird's was geben“
mit Erlaubnis des Verlages Friedrich Oetinger.

Musikeffekte von Thomas Frykberg mit Erlaubnis von
Gammafon Multimedia AB.

Hast du Probleme?

Die aktuelle Hotline findest du im
Internet unter:

<http://www.oetinger-interaktiv.de>

