

Kinderprogramm für PC und MAC auf CD-ROM

DM 8,50 / SFR 9,- / ÖS 70,- / LFR 207,- / HFL 10,75



LERNEN UND SPIELEN AM PC

HOTEL

Das riesige Spielvergnügen für Kids

Mäusejagd im Grandhotel

für Windows 3.1(1)/95/98 und Macintosh



Auf den Innenseiten:

Die verhexte 6

das lustige Würfelspiel für kleine und große Kinder

Pädagogisch wertvoll
empfohlen ab
6 Jahren

Tips zum Spiel



Hallo, Freunde! Ich bin Mauz, der Hotelkater. Glaubt bloß nicht, daß ich auf Mäusejagd gehe! Wozu hat man denn Personal? Ich erzähle euch aber, wie diese vertrackte Mäusegeschichte begonnen hat. Natürlich braucht ihr euch meinen Sermon nicht jedesmal neu anzuhören: Ein Mausklick genügt, und ich ziehe mich zurück. Wenn ihr Hilfe braucht, könnt ihr ruhig mal auf meinen Katzenkorb klicken. Aber macht euch keine falschen Hoffnungen – ich habe alsolut keine Lust, grüne Mäuse zu jagen – schließlich bin ich pensioniert und genieße meinen wohlverdienten Ruhestand!

Bevor das Abenteuer losgeht, müßt ihr den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Vorsicht: Das Spieltempo steigt von Level zu Level. Wer nicht zur schnellen Truppe gehört, versucht sein Glück erst mal auf Level 1 – die Ausreißer werden ohnehin mit jeder gefangenen Maus schneller!



Mit Musik geht alles besser – auch die Mäusejagd im Grandhotel! Wenn ihr beim Spielbeginn die Musik einschaltet, habt ihr nach der erfolgreichen Jagd noch das Vergnügen, die Musikinstrumente zu suchen und die Orchesterprobe mitzuerleben!



Auf geht's. Das Mausometer verrät, in welchem Zimmer sich die grünen Chaoten verstecken. Alarm: Wenn der Maudetektor pfeift, klickt ihr mit der Maus, wartet auf das Ende der Musik, und schon kann die Jagd beginnen. Schaut euch genau um – jedes Möbelstück, jeder Gegenstand ist verdächtig!



Wenn euch die Ausreißer immer wieder durch die Lappen gehen, könnt ihr die blaue Tasche anklicken, um dem Jagdglück mit einer Falle nachzuhelfen – dann huschen die frechen Biester vorübergehend nicht ganz so schnell durch die Gegend. Auf Level 1 könnt ihr 10, auf Level 2 nur noch 5 und auf Level 3 schließlich gar keine Fallen aufstellen.



Wie wär's mit einer kleinen Pause? Keine Angst, ihr braucht beim nächsten Start nicht wieder

von vorne anzufangen. Beim Spielabbruch werdet ihr gefragt, ob das Spiel gespeichert werden soll. Ein Klick auf okay, und der Spielstand wird samt Datum und Uhrzeit gesichert. Um das Spiel zu beenden, klickt ihr auf das Hotelsymbol links unten auf dem Bildschirm.



Die letzte Maus hat sich auf dem dunklen Dachboden versteckt. Nur gut, daß es einen Lageplan gibt, der verrät, in welcher Ecke des Speichers sich der letzte Mausmusikant aufhält. Waidmannsheil! Wenn die Jagd glücklich beendet ist, kann das Konzert mit dem Großen Grünen Mäuseorchester beginnen!



Installation der CD-ROM

Hinweis für die Eltern: Die Mäusejagd im Grandhotel läuft auf jedem Mac und jedem PC mit Windows 3.x oder Windows 95/98. Da das Spiel über die Sprachausgabe erklärt wird und erst mit Musik richtig Spaß macht, ist eine Soundkarte – ebenso wie die Maus – unabdingbar.

Um das Programm auf einem PC zu installieren, legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und starten Windows. Wenn der PC unter Windows 95/98 läuft und die Autorun-Funktion deaktiviert ist, öffnen Sie das Windows-Startmenü und wählen den Befehl **Ausführen**, unter Windows 3.1 (i) rufen Sie denselben Befehl über den Programm- oder den Dateimanager auf und geben im Befehlsfeld **D: START.BAT** ein – vorausgesetzt, das CD-ROM-Laufwerk wird mit D: angesprochen. Darauf erscheint die CD-Menüoberfläche mit folgenden Auswahlfeldern:

- Mäusejagd im Grandhotel** • Das riesige Spielvergnügen
- Demos** • Demoversionen kommerzieller Programme
- AntiVir** • Aktuellste Version der Viren-Software Norman Virus Control
- Shopping & More** • Fordern Sie Ihren Gratis-Katalog an!
- @Pearl** • Installation und Info zum PEARL Online-Dienst

Mit einem Klick auf den Schriftzug **Mäusejagd im Grandhotel** meldet sich das programmeigene Setup-Programm. Nachdem Sie dem Ziellaufwerk und -pfad sowie einer Programminstallation mit Sounddateien zugestimmt haben, klicken Sie auf **Fortfahren**. Darauf werden die Programmdateien in das neue Zielverzeichnis auf der Festplatte hinüberkopiert. Da der Spielablauf **Quicktime für Windows** erfordert, wird auch dieses Hilfsprogramm im Rahmen des Setupverfahrens auf der Festplatte eingerichtet. Klicken Sie also auf **Install** und **Start**, um die entsprechenden Installationsroutinen einzuleiten. Unmittelbar nach Abschluß der Installation erfolgt die Meldung, daß auch die **Mäusejagd im Grandhotel** auf der Festplatte installiert ist und mit dem üblichen Mausklick gestartet werden kann.

Soll die **Mäusejagd im Grandhotel** auf einem Macintosh-Rechner eingesetzt werden, legenn Sie die CD in das CD-Rom-Laufwerk ein und öffnen den Ordner **Mäusejagd mit Ton** oder **Mäusejagd**. Da das Spiel nicht installiert wird genügt ein Klick auf das **Mäusejagd**-Symbol um das Programm zu starten.

TIP: Der Hinweis, daß die **Mäusejagd im Grandhotel** mit einer Farbwiedergabe von 256 Farben am schönsten ist, braucht nur in Falle von Komplikationen beherzigt zu werden.

Die verhexte 6

Das Würfelspiel für große
und kleine Kinder



Start



Spielablauf

Die Mäusejagd ist vorbei, und die Mausmusikanten sitzen nun brav an ihren Plätzen, um den Herrschaften im Grandhotel den Marsch zu blasen, Verzeihung: zum Tanz aufzuspielen. Nur einer fehlt noch – Micky, die Spielmaus! Der jüngste Sproß in der Familie der grünen Mäuse hat das allgemeine Tohuwabohu genutzt, um sich unbemerkt in die Vorratskammer im Keller zu flüchten. Dort lagert der Küchenchef einen herrlich duftenden Schweizer Käse – doch von dem sind nun leider nur noch die Löcher übrig! Jetzt aber möchte Micky zurück zu den Spielkameraden im Großen Grünen Mäuseorchester. Doch das ist gar nicht so einfach, denn der Rückweg ins Freie steckt voller Tücken und Hindernisse. Wollt ihr wissen, was da so alles passieren kann? Dann spielt doch mit!

Maus komm raus!

Für das Würfelspiel mit der verhexten 6 braucht ihr einen ganz normalen Würfel und

ein Mensch-Ärgere-dich-nicht-Männchen für jeden Spieler. Auf die Plätze, fertig, los: Sowie die erste 1 gewürfelt wird, heißt es: „Maus komm raus!“ Und der Wettlauf zum Kellerausgang kann beginnen. Wer die erste 1 würfelt, fängt an und läuft los. Klar, daß jeder nur so viele Felder vorrücken darf, wie der Würfel anzeigt.

Die verhexte 6

Aus der Reihe tanzt die verhexte 6: Wer diese Unglückszahl würfelt, muß 6 Felder zurück (am Anfang des Weges zurück zum Start) und darf erst weiterlaufen, wenn er eine 1 wirft. Doch das ist noch lange nicht alles, denn auf allen Feldern mit Feldnummern, die durch die verhexte 6 geteilt werden können, warten weitere Fallen! Wer schließlich allen Hindernissen zum Trotz als erster das Zielfeld am Ausgang erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Die Fallen

Feld 6 Also diese verhexte 6! Wer in die erste Falle hineintappt, muß noch einmal zurück zum Start.

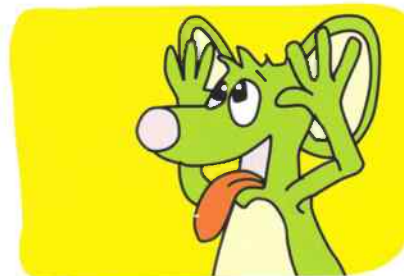
Feld 12 $12:6 = 2$. Ganz richtig: 2. Du mußt eine kleine Pause einlegen und setzt 2 Runden aus.

Feld 18 $18:6 = 3$. Du mußt so lange warten, bis du eine 3 wirfst.

Feld 24 $24:6 = 4$. Du darfst erst fortfahren, wenn der verfluchte Würfel eine 4 zeigt.

Feld 30 $30:6 = 5$. Du mußt 5 Felder zurück auf Feld 25.

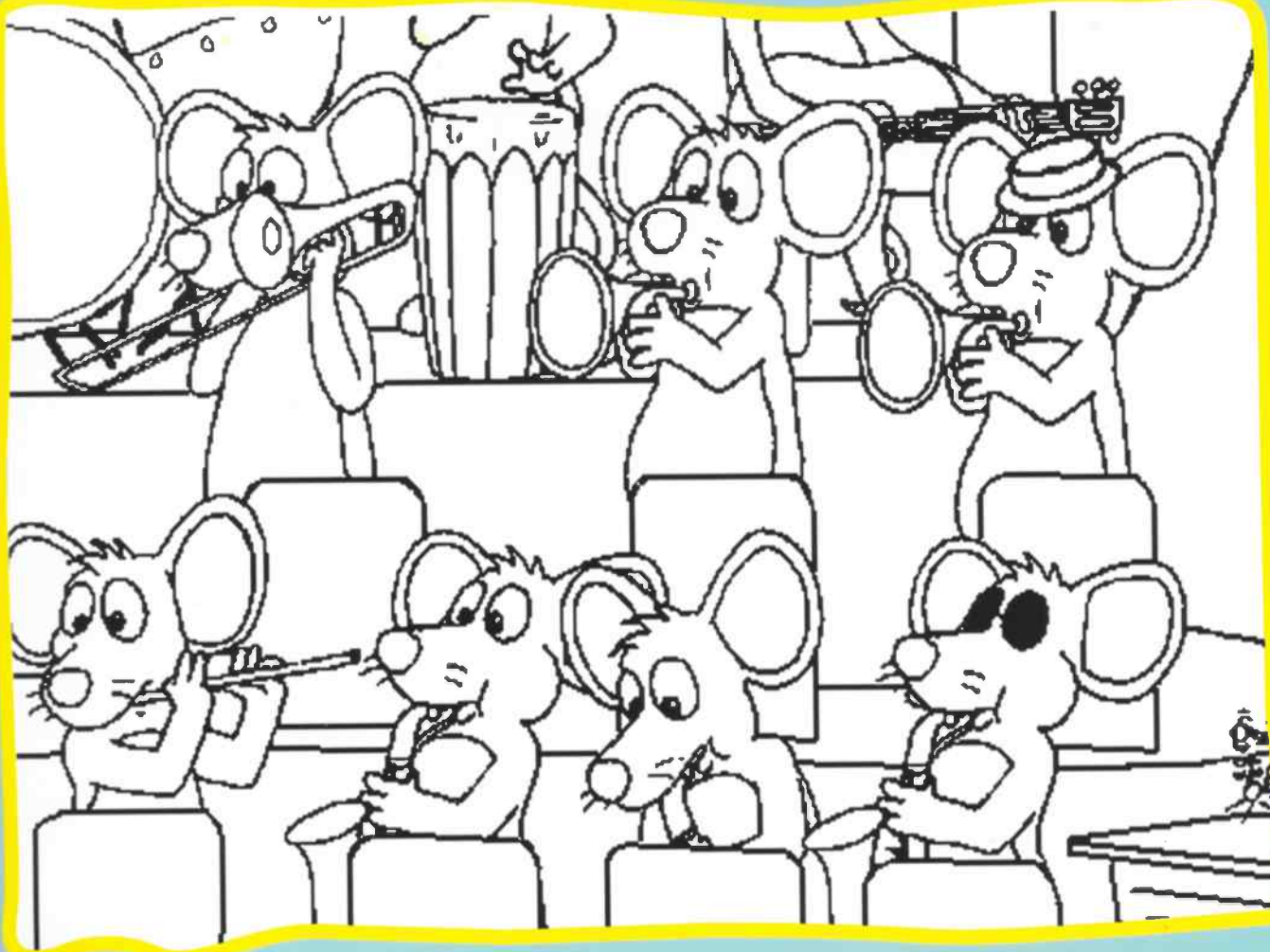
Feld 36 $36:6 = 6$. Du Unglücksrabe – so nah am Ziel und so ein Pech! Leider mußt du zurück zum Ausgangspunkt und noch einmal von vorne anfangen!



aber bunt

Reichlich farblos und blaß – dieses Foto vom Großen Grünen Mäuseorchester! Das läßt sich ändern: Holt eure Farbstifte hervor und malt das Bild schön bunt.

Übrigens: Im Unterverzeichnis *Bilder* auf der CD-ROM gibt's noch fünf weitere Schnappschüsse von der Mäusejagd, die mit jedem beliebigen Grafikprogramm geladen und ausgedruckt werden können!



jetzt wird's



Die Geschichte mit der Maus

Was flitzt über den Bildschirm und hat nur zwei oder drei Beine? Ganz richtig: die Maus. Und warum heißt die Computermouse *Maus*? Weil die Ähnlichkeit mit den vierbeinigen Vetter in der Familie der gemeinen Hausmaus unübersehbar ist, oder etwa nicht? Wie dem auch sei, mit der Maus macht das Spielen und Arbeiten am Computer erst richtig Spaß. Früher, als es die Maus noch nicht gab, war die Verständigung mit dem Computer viel komplizierter. Um den Rechner zum Laufen zu bringen, mußte man am sogenannten DOS-Prompt die entsprechenden Befehle eintippen – DOS heißt das Betriebssystem, ohne das der Computer nicht arbeiten kann und das auch unter der bunten Oberfläche von Windows den Programmbetrieb steuert. Und wißt ihr, was passiert ist, wenn man den falschen Befehl eingegeben oder sich auch nur mal vertippt hat? Wenn nur ein einziger Buchstabe falsch war, hat der Computer schon gestreikt, und der Bildschirm blieb schwarz und leer. Wie gut, daß die Maus erfunden wurde! Mit der Maus ist die Steuerung der Programme viel bequemer. Man braucht keine DOS-Befehle mehr im Kopf zu haben. Ein Klick mit der Maus auf die bunten Bildsymbole auf dem Bildschirm genügt, und schon nimmt der Computer der Programmbetrieb auf.

Wie kann so eine kleine Maus etwas so kompliziertes wie einen Computer steuern?

Wenn ihr die Maus umdreht, seht ihr eine Öffnung mit einem kleinen, beweglichen Bällchen. Dieses Bällchen rollt und dreht sich, wenn ihr die Maus über den Bildschirm jongliert. Elektronische Fühler im Bauch der Maus messen, wohin das Bällchen rollt, und melden dem Computer über das Maus-kabel jede Bewegung. Wo die Maus gerade steht, zeigt der Mauszeiger, mit dem die Mausbewegungen auf dem Monitor kontrolliert und gesteuert werden. Wenn ihr dem Computer mitteilen wollt, was ihr machen möchtet, braucht ihr nur mit dem Mauszeiger auf ein Programmsymbol oder Icon (sprich: Eikon) zu klicken. Die Maus hat nämlich nicht nur eine Kugel und Fühler im Bauch sowie ein Verbindungskabel zum Rechner, sondern auch Tasten, die den Programmbetrieb steuern. Die Macintosh-Maus hat nur eine, die Windows-

Maus hat zwei oder drei Tasten. Wenn ihr mit dem Mauszeiger auf ein Programmsymbol zeigt und dabei die linke Maustaste drückt, wird das Programm markiert, aber noch nicht geladen. Erst ein erneuter Klick oder Doppelklick mit der Maus veranlaßt den Computer, das gewünschte Programm oder Spiel zu starten.



IMPRESSUM

Redaktion: Dr. Marianne Steible

Heft-CD: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

Grafik und Satz: Satzstudio ewe E. Weisenseel, Bad Bellingen

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Str. 1, 79426 Buggingen, Tel.: 07631 360/270, Fax: 07631 360 599

Internet: <http://www.trendverlag.de>

Hotline: 07631-360-300

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn, Telefon 07631/360 503

Verlagskoordination: Vernon Warren, Telefon 07631/360 512

Heftproduktion: Vernon Warren, Telefon 07631/360 512

Druck: Realgraphic Belfort

CD-Konfektion: Bencha Sarl, Illzach-Modenheim

Druckauflage: 80.000

Verkaufspreis: (incl. 16% Mwst.) DM 8,50

Bankverbindung: Volksbank Breisgau-Süd eG, BLZ 680 615 05, Kto-Nr.: 159 492

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Zeitschriftenhandlungen im In- und Ausland entgegen. Ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Sämtliche Veröffentlichungen in diesem Heft erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennahmen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

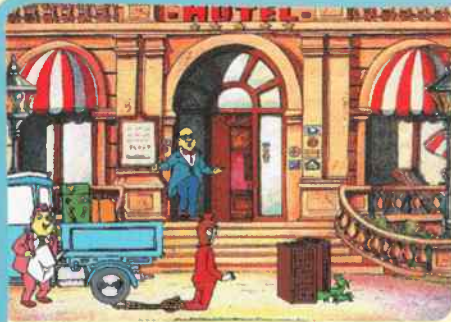
CD kaputt?

Sollte die Heft-CD zerkratzt sein oder sonstige Transportschäden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag kostenlosen Ersatz. Schicken Sie uns bitte die defekte CD (oder ein Stück davon) und einen Umschlag mit Ihrer Adresse. Denken Sie daran, Daß in den Rückumschlag eine CD passen muß! Senden Sie das ganze an die Verlagsadresse, sie steht im Impressum, unter dem Stichwort „CD-Reklamation“.

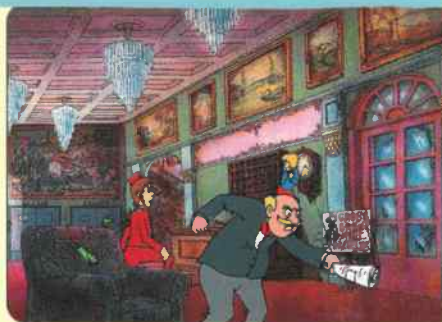
Panik im Grandhotel: Die Mäuse sind los! Arglos öffnet der Butler die Türe der Limousine, um die Herrschaften in Empfang zu nehmen, da ergießt sich eine Flut von grünen Mäusen über das ganze Haus und veranstaltet ein unsagbares Chaos. Ein Mißverständnis, eine Verwechslung? I wo! Der Hoteldirektor höchstpersönlich hatte die Idee, das Große Grüne Mäuseorchester zum Tanztee zu engagieren – damit sich die vornehmen Gäste nicht vor lauter Vornehmheit zu Tode langweilen! Und in der Tat, mit der Langeweile im Grandhotel ist es vorbei: Noch bevor sich der Hoteldirektor von seinem Schrecken erholen kann, flitzen die ausbebüxten Mausmusikanten schon über Treppen und Gänge. „Verrat! Sabotage,“ brüllt der Direktor. „Wo zum Donnerwetter steckt der Butler?“ Doch der hat sich längst in Sicherheit gebracht. Wer soll nun auf Mäusejagd gehen? Der Hotelkater? Der ist viel zu dick und zu verschlafen, um sich aus seinem Korb zu erheben. Bleibt nur noch Timmy, der Boy. Ausgerechnet der Kleinste soll die Mäuse einfangen und den guten Ruf des Grandhotels retten. Ein Glück, daß es Freunde gibt, die den armen Timmy nicht im Stich lassen!

Auf geht's zur

Mäusejagd im Grandhotel



Der Direktor des Grandhotels ist außer sich – ein solches Durcheinander hat es in seinem Hause noch nicht gegeben! Wenn das Chaos nicht schleunigst beendet wird, werden die Gäste noch ihre Koffer packen. Hilf du mit, die Ausreißer einzufangen?



Wahnsinn, was erwachsene Leute in ihrer Hysterie alles anstellen, wenn ihnen eine harmlose kleine Maus über den Weg läuft! Höchste Zeit, daß der Mäusetanz ein Ende findet!



Wo stecken die grünen Mäuse? Von der Küche bis zum letzten Schlupfwinkel auf dem Dachboden ist kein Raum sicher. Und wie schnell die verflixten Biester wieder entwischt sind! Ihr habt schon einiges zu tun, bis alle Mäuse sicher im Netz sind!



Applaus für das Große Grüne Mausorchester: Die Welt im Grandhotel ist wieder in Ordnung! Die Mäuse tanzen nicht mehr, sondern spielen den vornehmen Gästen zum Tanz auf. Ende gut alles gut? Laßt euch überraschen!



Systemvoraussetzungen:

PC-486 oder höher mit 8 MB RAM und 10 MB Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk, Maus, Soundkarte, Grafikkarte mit 256 Farben, Windows 3.x oder Windows 95/98.