

CD-ROM-Spiel • WIN und MAC kompatibel

Pettersson und Findus

Die Gespenster- Erschreckmaschine

spannendes Abenteuer

6 Game-in-Games

hoher Wiederspielwert

ab 6 Jahren

CD-ROM • WIN • MAC

KIDDINX

Die „Gespenster-Erschreckmaschine“

Angeblich treiben in Schweden Gespenster ihr Unwesen. Kater Findus glaubt fest daran, eines gesehen zu haben. Er fürchtet sich so sehr, dass Pettersson ihm verspricht, eine „Gespenster-Erschreckmaschine“ zu bauen. Sie soll das Gespenst gehörig erschrecken, damit es wegreht und nie wiederkommt.

Um die Maschine bauen zu können, brauchen Pettersson und Findus deine Hilfe! Die Einzelteile für die „Gespenster-Erschreckmaschine“ kannst du dir im Hühnerstall oder mit Erbsen in der Schießbude erspielen. Dazu brauchst du aber eine ganze Menge Erbsen, die du in vielen lustigen Spielen gewinnen kannst. Fahr ein spannendes Rennen in der Seifenkiste, sammel Mucklas auf dem Dachboden, schlage Pettersson und Findus beim „Vorsicht-Hund-Kartenspiel“ oder wirf in der Küche Schattenbilder an die Wand. Die Hühner und die Federn, die du für den Bau der „Gespenster-Erschreckmaschine“ benötigst, kannst du im Stall beim „Eierfangspiel“ gewinnen. Als besonderes Extra kannst du dir die Karten von „Vorsicht-Hund“ auch ausdrucken und zu Hause mit deinen Freunden spielen.

Also, viel Spaß beim Gespensterfangen!



Kurzübersicht:

- 3 Systemanforderungen / Installation
Installation und Deinstallation
Windows® / Apple® Macintosh®
- 4 Was du zum Spielen wissen musst!
- 5 Die Symbolleiste
- 6 Technische Probleme
und wie du sie beseitigen kannst
- 7 Lizenzregelung
Lizenz und Beschränkung



Systemanforderungen

Mindestanforderungen Windows®

- 98/NT 4.0/2000/ME/XP
- Pentium 266 MHz
- Grafikkarte (16 Bit)
- Soundkarte (16 Bit)
- CD-ROM-Laufwerk
- mind. 32 MB freier RAM verfügbar
- mind. 50 MB freier Festplattenspeicher

Installation auf einem Windows-PC™

Lege die CD-ROM „Pettersson und Findus - Die Gespenster-Erschreckmaschine“ bei eingeschaltetem Computer in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die Autostart-Funktion für dein CD-ROM-Laufwerk aktiviert wurde, wird die Installation automatisch

beginnen und du kannst die beiden folgenden Schritte überspringen.

Wenn die Installation nicht von selbst startet,

dann öffne das **Arbeitsplatz-Symbol** auf deinem Desktop per Doppelklick mit der Maus,

wähle dein CD-ROM-Laufwerk aus und **starte die Setup.exe-Datei** ebenfalls durch Doppelklick.

Jetzt läuft das Installationsprogramm. Folge nun der Anleitung auf dem Bildschirm.

Nach der Installation wirst du im Startmenü der Windows®-Taskleiste unter

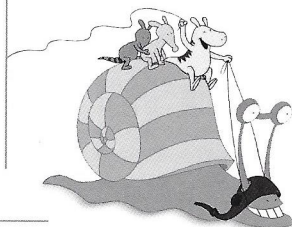
„Programme“ einen Menü-Eintrag und auf deinem Desktop ein Symbol für deine Pettersson und Findus-CD-ROM finden.

Deinstallation Windows®

Klicke auf „**Start**“ in der **Windows®-Taskleiste** und dann auf **Programme**.

Klicke im Ordner „Pettersson und Findus“ auf „Pettersson und Findus - Entfernen“.

Folge den Anweisungen auf deinem Bildschirm.



Mindestanforderungen Apple® Macintosh®

- Mac OS 8.6 oder höher
- PPC 266 MHz
- CD-ROM-Laufwerk
- mind. 32 MB freier RAM verfügbar
- mind. 50 MB freier Festplattenspeicher

Installation auf einem Apple® Macintosh®

Lege die CD-ROM „Pettersson und Findus - Die Gespenster-Erschreckmaschine“ bei eingeschaltetem Computer in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Öffne das **Symbol für die Pettersson und Findus-CD-ROM** auf deinem Desktop mit einem Doppelklick und **kopiere den Ordner** für die

Installation **auf deine Festplatte**.

Öffne den Ordner „Pettersson und Findus“ auf deiner Festplatte und **starte das Spiel durch Doppelklick auf „Start“**.

Deinstallation Macintosh®

Ziehe den **Ordner „Pettersson und Findus“** in deinen **Papierkorb**.





Was du zum Spielen wissen musst

Zum Spielen brauchst du hauptsächlich die Maus. Was du in den einzelnen Spielszenen tun kannst, zeigt dir der Mausanzeiger auf dem Bildschirm.

Der Mausanzeiger



Die Hand erscheint über allen Dingen, die du mit der Maus anklicken kannst. Das können Orte und Gegenstände sein. Ein Klick und der ausgesuchte Gegenstand oder Ort wird aktiv. So kannst du z. B. bestimmen, wo du als nächstes hingehen möchtest. Bei einigen Spielen kannst du dir einen Schwierigkeitsgrad aussuchen, der durch Figuren oder Gegenstände symbolisiert wird. Das Symbol, das du dir ausgesucht hast, ist für diese Spielrunde dein Cursor.

Die Tastatur

Beim Seifenkistenrennen musst du die Tastatur benutzen. Mit der rechten und linken Pfeiltaste lenkst du die Seifenkiste, mit der Leertaste kannst du bremsen.

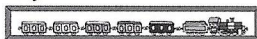
Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels kannst du dir eines von vier Gespenstern aussuchen. Wenn du es anklickst, verschwindet das Bettlaken und du kannst der Figur, die du dann siehst, einen Namen geben. Mit der ausgesuchten Figur kannst du ein einmal begonnenes Spiel später fortsetzen, d.h. dein Spielstand wird automatisch gespeichert. Wenn du beim nächsten Mal dieselbe Figur auswählst, spielst du an der Stelle weiter, an der du das Spiel verlassen hast. Hast du das Spiel 1x komplett durchgespielt, wird dein Spielstand automatisch gelöscht.

Einführungsgeschichten

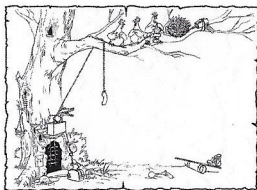
Die Einführungsgeschichte am Anfang des Spiels erklärt dir, warum Findus plötzlich solch eine große Angst vor Gespenstern hat und wie ihm Pettersson helfen möchte. Wenn du diese Geschichte schon kennst oder lieber gleich losspielen möchtest, kannst du sie mit einem Mausclick überspringen. Dasselbe gilt auch für die Erklärungen in den einzelnen Spielen.

Zug



Der Zug ist die Spieluhr. Wenn ein Spiel beginnt, fährt der Zug los. Die Spiele sind beendet, sobald der Zug verschwunden ist.

Bauplan



Am Baum im Hof, an dem die „Gespenster-Erschreckmaschine“ gebaut werden soll, hängt ein Bauplan. Wenn du diesen anklickst, kannst du sehen, wie die Maschine zusammengesetzt wird und was für Gegenstände du benötigst. Klickst du auf den Hilfebutton, erklärt dir Pettersson, wie die Maschine funktioniert. Sobald du einen Gegenstand richtig am Baum platziert hast, wird dieser im Plan farbig markiert. So kannst du sofort erkennen, was dir noch fehlt.

Große Kiste



In der großen Kiste, die im Hof steht, werden alle Gegenstände gesammelt, die du in der Schießbude gewonnen hast. Auch die Federn, die du im Hühnerstall gewinnst, werden hier aufbewahrt.

Wenn du auf die Kiste klickst, erscheint ein Fahrstuhl, in dem du dir die Gegenstände anschauen kannst.

Beim Bauen der „Gespenster-Erschreckmaschine“ musst du die linke Maustaste gedrückt halten, um die Gegenstände aus dem Fahrstuhl zu ziehen. Erst wenn du sie an die richtige Stelle gesetzt hast, kannst du die Maustaste wieder loslassen.

Kartenkiste



In der Kartenkiste, die im Hof steht, werden alle Karten gesammelt, die du in der Schießbude gewonnen hast. Wenn du alle Karten gewonnen hast, kannst du sie ausdrucken, auf Pappe kleben und ausschneiden. Nun kannst du „Vorsicht-Hund“ auch zu Hause mit deinen Freunden spielen.

Komplettlösung

Wenn du nicht weiter weißt, findest du in der Programmgruppe „Pettersson und Findus“ oder auf der CD-ROM in der Datei „Komplettlösung.txt“ die Lösung des Abenteuers.



Die Symbolleiste

Am unteren Rand des Bildschirms gibt es verschiedene Symbole, mit denen du die Lautstärke verstellen, im Spiel navigieren und das Spiel verlassen kannst.

Erbsensack



Hier werden die Erbsen, die du gewonnen hast, gesammelt. Wenn du den Sack anklickst, zeigt dir der Erbsenzähler-Muckla, wie viele Erbsen du schon gesammelt hast.

Grammophon



Wenn du auf das Grammophon klickst, erscheint ein Regler, mit dem du die Lautstärke einstellen kannst.

Pettersson und Findus



Hier bekommst du Hilfe, wenn du nicht mehr weiter weißt oder einfach noch einmal die Erklärung hören möchtest, wie das Spiel funktioniert.

Fahren-Muckla



Hier kannst du das Spiel beenden. Dein Computer merkt sich automatisch, wo du schon warst und so kannst du beim nächsten Mal an derselben Stelle weiterspielen. Klicke dazu beim Starten des Spiels einfach dieselbe Figur an, die du dir auch beim letzten Mal ausgesucht hast.

Muckla



Wenn du hier klickst, erscheinen Mucklas, mit deren Hilfe du den Spielort wechseln kannst. Jeder Muckla steht für einen Ort: ▶

Hof

Seifenkistenrennen

Muckla-Spiel

* Schießbude

Muckla-Höhle

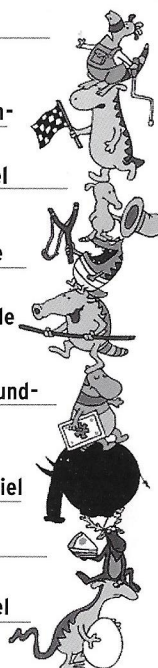
* Vorsicht-Hund-Spiel

* Schattenspiel

Küche

Eierfangspiel

* Diese Mucklas sind erst in der Navigationsleiste sichtbar, wenn du die dazugehörigen Spiele entdeckt hast.





Technische Probleme

Jeder Computer und jede Konfiguration ist anders. Aus diesem Grund kann es vereinzelt zu kleineren Problemen mit der CD-ROM kommen, die aber in der Regel sehr einfach zu beheben sind. Im Folgenden haben wir einige dieser Probleme und deren Lösungen dokumentiert. Eine aktuelle Liste findest du außerdem in der Datei „**readme.txt**“ in der Programmgruppe „**Pettersson und Findus**“ oder auf der CD-ROM.



Erste Hilfe

Hilfe zu weiteren Problemen gibt es in der Readme-Datei!

Installationsproblem

Das Programm lässt sich nicht installieren oder die Installation kann nicht abgeschlossen werden.

Lösung

Vergewissere dich zunächst, dass dein System die Mindestanforderungen erfüllt.

Vergewissere dich auch, dass keine anderen Programme während der Installation eingeschaltet sind. Schalte alle Bildschirmschoner und alle anderen Programme aus, die im Hintergrund ablaufen.

Der Ton ist zerstückelt oder abgehackt

Die Leistung ist nicht ausreichend, oder der Ton ist zerstückelt zu hören.

Lösung

Vergewissere dich, dass dein System die Mindestanforderungen erfüllt.

Vergewissere dich außerdem, dass keine andere Anwendung (z.B. ein Bildschirmschoner) im Hintergrund läuft.

Versuche deine Hardwaregeschwindigkeit zu verändern, indem du folgende Schritte ausführst: Öffne im Menü „Systemsteuerung“ das Kontrollfeld „Multimedia“, klicke nun unter „Wiedergabe“ auf „weitere

Eigenschaften“ und wähle dann „Leistungen“ aus; jetzt setze die Hardwarebeschleunigung bei „Audio-wiedergabe“ auf 0% (oder 100%) und klicke auf „Übernehmen“. Jetzt muss der Rechner neu gestartet werden.

Sollte unter Windows XP dein **Cursor flackern**, musst du den Schatten deines Mauszeigers deaktivieren.

Gehe dazu auf „Start“, „Einstellungen“, „Systemsteuerung“ und klicke dort erst auf „Maus“ und dann auf „Zeiger“. Hier musst du nun das Häkchen neben „Zeigerschatten aktivieren“ ausschalten.

Konntest du das Problem nicht mit den Hilfen in diesem Handbuch beheben?

Problemlösungen auf dem neuesten Stand findest du in der Datei „**readme.txt**“ auf deiner CD-ROM oder in der Programmgruppe

„**Pettersson und Findus**“ auf deinem Computer.

Wenn du das technische Problem nicht lösen konntest, unterstützt dich unsere technische Hotline. Sie steht dir **montags bis donnerstags von 12 bis 17**

Uhr und am Freitag von 9 bis 14 Uhr unter der folgenden Telefonnummer zur Verfügung:

Tel. 030 / 68 39 10 60
oder per E-Mail unter **hotline@kiddinx.de**



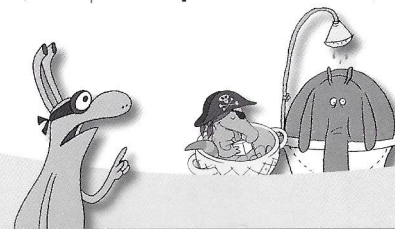
Lizenzregelung

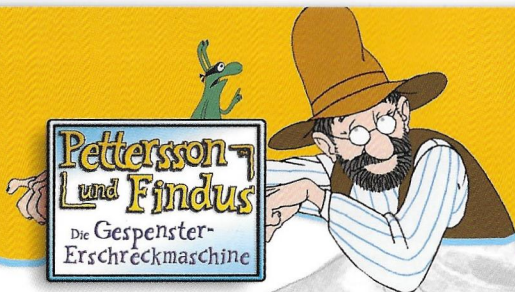
Die Nutzung der Software ist aus urheberrechtlichen Gründen nur unter folgenden Bedingungen gestattet. Bitte lesen Sie diese Bedingungen sorgfältig durch, bevor Sie die Software nutzen.

Mit dem Kauf der CD-ROM erhalten Sie von der KIDDINX Entertainment GmbH eine Lizenz an der auf der CD-ROM befindlichen Software einschließlich aller Bilder, die in der Software enthalten sind oder von ihr generiert werden, sowie den dazugehörigen Datenbeständen (alles zusammen „Software“ genannt). Sie erhalten nur das Eigentum an der CD-ROM, nicht jedoch an der Software und der dazugehörigen Dokumentation sowie den geistigen und gewerblichen Schutzrechten. Sie erhalten die nicht exklusive und ausschließlich persönliche Lizenz an der Software, die Ihnen das Recht gibt, die Software auf einer Festplatte eines Einzelcomputers zu installieren und zu nutzen. Die Software enthält urheberrechtlich geschützte Materialien, Know-how und anderweitig geschützte Materialien. Sie sind nicht berechtigt, die Software zu dekompileieren, zu disassemblieren oder im Wege des Reverse Engineering in eine für das menschliche Auge wahrnehmbare Form zurückzuverwandeln. Soweit vorstehend nicht ausdrücklich gestattet, dür-

fen Sie die Software nicht vervielfältigen, verändern, in Netzwerke einspeisen, vermieten, verleihen oder anderweitig vertreiben. Sie dürfen die Software ferner nicht durch Bulletin Boards, Online-Services, Remote-Wahl-einrichtungen oder Netzwerk- oder Telekommunikationsverbindungen, gleich welcher Art, Dritten zugänglich machen. Sie sind ferner nicht berechtigt, von der Software ganz oder teilweise abgeleitete Werke oder Werke, die auf der Software basieren, herzustellen. Im Umfang der vorgenannten Gestattung sind Sie berechtigt, die Ihnen zustehenden Lizenzrechte an der Software auf eine andere Person unter der Bedingung zu übertragen, dass Sie die Original-CD-ROM mit der Software, die dazugehörige Dokumentation, alle Copyright-Vermerke und eine Kopie dieser Lizenzregelung an den Dritten übertragen und dieser Ihnen gegenüber die Beachtung der Lizenzregelung versichert. Wenn Sie die Software an Dritte übertragen, müssen Sie die Software von der Festplatte löschen und dürfen keinerlei Kopien der Software für

Ihren weiteren Gebrauch zurückbehalten. Die Vervielfältigung der schriftlichen Materialien, die der Software beigelegt sind, ist nicht gestattet. Die Software ermöglicht es Ihnen, Bilder auszu-drucken, die urheberrechtlich geschützte Figuren enthalten. Es ist Ihnen deshalb lediglich der Ausdruck der Bilder nur auf Papier und ausschließlich für den persönlichen Gebrauch gestattet, nicht jedoch für gewerbliche oder amtliche Zwecke. Voraussetzung ist in jedem Fall, dass Sie alle Copyright-Hinweise, die in den Bildern enthalten sind, unverändert belassen. Die Nutzung der durch die Software erzeugten Bilder für einen anderen Zweck als mit dieser Lizenzregelung erlaubt, stellt eine Verletzung der Urheberrechte und/oder sonstiger Schutzrechte dar und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern. Macintosh® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc. in den USA und anderen Ländern.





- **Konzept & Titelkonzeption** bvm
Tom Kubischik
KIDDINX Entertainment
- **Drehbuch** Claudius Hagemeister
- **Projektleitung** Wienke Empen
Yordanka Dobрева
- **Programmierung** Joachim Plener
- **Animation & Layout** Evgenia Georgieva
Eleonora Slavtcheva
Petja Popova
- **Grafik & Screendesign** Nelly Davarska
Ivan Pisachev
Yordanka Dobрева
- **Dialog-Regie** Reinhard Brock
- **Sound-Design** Jan Ullman
- **Ton** Robert Lohmaier
- **Musik** Jochen Schmidt-Hambrock
- **Verpackung** www.KBundB.de
- **Gesamtleitung KIDDINX** Karin Godulla

• Es sprechen

Findus: Lilian F. Brock
Pettersson: Achim Höppner
Gustavsson: Horst Raspe
Prillan: Anita Höfer

Hühner: Beate Pfeiffer
Inge Solbrig
Anita Höfer
Spinne: Inge Solbrig
u.a.

