

Pettersson und Findus



Eine CD-ROM von Sven Nordqvist



OETINGER
INTERAKTIV

Was braucht dein Computer alles, damit du dir „Pettersson und Findus“ anschauen kannst?

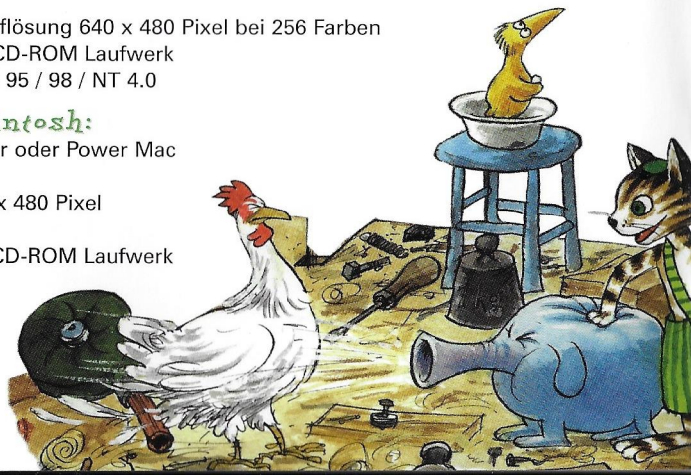
Hier ist eine Liste mit den minimalen technischen Voraussetzungen, die dein Computer haben muss.

Multimedia-PC:

- 486 Prozessor oder schneller
- 8 MB RAM
- Soundkarte
- Grafikkarte / Auflösung 640 x 480 Pixel bei 256 Farben
- Double-speed CD-ROM Laufwerk
- Windows 3.1x / 95 / 98 / NT 4.0

Apple Macintosh:

- 68040 Prozessor oder Power Mac
- 8 MB RAM
- Auflösung 640 x 480 Pixel bei 256 Farben
- Double-speed CD-ROM Laufwerk
- System 7.0 oder höher



So startest du das Programm zum ersten Mal:

Windows 95

1. Leg die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein.
2. Aktiviere den Start-Button und wähle das Kommando „Ausführen“.
3. Nachdem du mit „Durchsuchen“ D:\INSTALL.EXE gefunden hast (D ist hier die Bezeichnung für dein CD-ROM-Laufwerk) starte die Installation.
4. Sobald die Installation beendet ist: Wähle im Startmenü unter „Programme“ die Programmgruppe „Findus“, dort findest du das Findus-Symbol.
5. Mit Doppelklick „Findus“ anklicken und das Spiel beginnt.

3. Starte das Installationsprogramm mit dem Namen „INSTALL.EXE“, indem du es zweimal anklickst.
4. Wenn die Installation abgeschlossen ist, gibt es eine neue Programmgruppe mit Namen „Findus“.
5. Mit Doppelklick „Findus“ anklicken und das Spiel beginnt.

Macintosh

1. Leg die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein. Es wird ein Findus-Ordner angelegt.
2. Klick auf das Symbol „Installiere Findus“ und folge anschließend den Anweisungen, die angezeigt werden.

Windows 3.1x

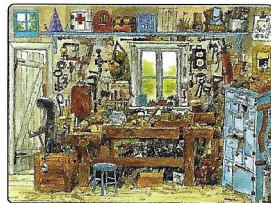
1. Leg die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein.
2. Öffne den „Datei-Manager“ und klicke dort auf das Symbol für das CD-ROM Laufwerk.



Viel Spaß mit „Pettersson und Findus“!

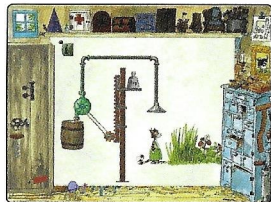
Es gibt viel zu erleben mit „Pettersson und Findus“!

Komm mit in Petterssons Tischlerschuppen und stöbere in seinem Werkzeug, in Schubladen und Sachen. Da gibt es eine Menge zu tun und zu sehen.



Petterssons knifflige Erfindungen

Du bekommst eine Kiste mit verschiedenen Gegenständen. Wenn du sie richtig zusammensetzt, funktionieren Petterssons Erfindungen ganz toll. Hier kommt es darauf an, logisch und technisch zu denken. Leg den Hebel um und die Erfindung startet.



Werkzeug suchen

Hilf Pettersson verschwundenes Werkzeug zu suchen. Dabei lernst du, wie die verschiedenen Werkzeuge heißen und wie sie benutzt werden. Das kann immer nützlich sein!



Sachen bauen

Aus Petterssons Bretterhaufen kannst du bauen, was du willst. Holzautos, verrückte Hubschrauber, Häuser, Fahrräder ... Du kannst deine „Bauwerke“ in der Kiste aufbewahren.



Fünf Brüder

Der große Bruder gibt dir Tipps, wo sich die anderen vier Brüder versteckt haben. Wenn du alle findest, gewinnst du eine goldene Feder.



Erzählungen

Hör zu, was über Pettersson und Findus aus dem Tischlerschuppen erzählt wird und guck dir Sven Nordqvists Bilder an.

Die Schatztruhe

In der Truhe werden alle deine Schätze und goldenen Federn gesammelt, die



du in Goldmünzen umtauschen kannst. Sie wird ständig von einem von dir gewählten Wächter bewacht. Auch wenn du den Computer abschaltest.

Maskerade

Auf Petterssons Hof ist Maskerade.

Alle können ihre Kleider miteinander tauschen. Sogar Federn, Hufe und ...



Verzauberte Augen

Der Tischlerschuppen ist verzaubert, und wenn du genau hinguckst, kannst du Schätze, Fliegen und viel Verrücktes entdecken.



Prillans Federn sammeln

Prillans Federn sind weggeblasen worden, und du sollst sie für sie



einsammeln. Aber pass auf, da lauert ein Feder-Dieb hinter der Klappe ...



Die Musikwerkstatt

Mach dir eine eigene Melodie aus Petterssons Tischlerschuppen-Instrumenten. Setz das Schwein, die Säge und den Wasserschlauch auf deine Weise zusammen. Bewahr die Melodien auf und spiel sie dann deiner Familie vor.



Wer ist der Hobeldieb?

Finde heraus, wer Petterssons besten Hobel gestohlen hat. Hör dir den Zeugen an, denk wie ein Detektiv und kombiniere alle Beschreibungen.



Würstchen schnappen

Die Füßlinge bringen dir bei, was es mit dem Einmaleins auf sich hat. Hier beginnst du mit den Zahlen 1 und 5. Aber nimm dich vor dem Zangosaurier in Acht! Zähl die Füße der Füßlinge!



Porträtmaler Finn Fass

Finn Fass bringt dir das Einmaleins der Zahlen zwischen

1 und 10 bei. Wenn du seinen Laster mit der richtigen Anzahl Fässer belädst, siehst du, wie ein verrücktes Porträt entsteht.



Mäuse einsperren

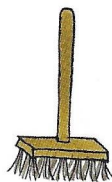
Je schneller du die Mäuse einfängst, umso schneller versuchen

sie abzuhausen. Wie viele goldene Federn du bekommst, hängt davon ab, wie viele Ausbrecher du in zwei Minuten wieder einfängst. Der Computer zählt mit, während du die Mäuse fängst. Nimm dich vorm roten Deckelfresser in Acht.



Käsekästchen

Du kannst gegen Findus im Computer oder gegen einen Freund neben dir spielen. Vier in einer Reihe gewinnen.



Was kannst du alles anklicken und was passiert dann?

Der Besen „fegt alles rein“. Aber pass auf, dass du nicht wegfegst, was du aufbewahren willst. Der Besen kann dir auch helfen, wieder von vorn zu beginnen.



Die Ja- und Nein-Tiere helfen dir, verschiedene Fragen im Spiel zu beantworten.



Das Noch-mal-Tier stellt dir neue Aufgaben und lässt es dich noch mal versuchen, falls du es beim ersten

Mal nicht geschafft hast.

esc

Die hilft dir im Notfall, wenn du es furchtbar eilig hast, das Programm zu verlassen.



Verwahr die Sachen in der Kiste und blättere mit den Pfeilen, damit du wieder findest, was du aufbewahrt hast.



In diesen Spielen kannst du goldene Federn gewinnen. Die Federn werden in der Schatztruhe gesammelt, und dort kannst du sie in Goldmünzen umtauschen.



Klick das Fenster an, wenn du einen Schritt zurückgehen willst.



Hast du Probleme!

Dann ruf einfach an:

Tel: 0 1805/252008

(täglich von 7–24 Uhr)

Oder schick eine E-Mail:

oetinger.hotline@kochmedia.com



© Sven Nordqvist 1996
© GAMOP Samproduktion
Multimedia AB,
Stockholm 1996.

Für die deutsche Ausgabe
in der Übersetzung
von Angelika Kutsch.

© Verlag Friedrich
Oetinger, Hamburg 1997

Verlag
Friedrich Oetinger
Poppenbütteler
Chaussee 53
22397 Hamburg

Spiele, Ideen und Zeichnungen:
Sven Nordqvist

Produktion bei BAJOUM interactive
Design und Programmierung: Linus Feldt
Programmierung: Petter Lidberg
Farbgestaltung: Felicia Kreuger
Bildmontage: Aurora Söderberg
Animation: Mattias Gordon, Gordon Art.
Ton: Christer Molander, Frekvens & Co.
Musik: Bröderna Slut

Produzent:
Ewa Tollmar, A Lot of Media AB

Produktion der deutschen Sprachfassung:
DOCK media GmbH

Sprecher:
Gernot Endemann (Erzähler)
Wolf Rathjen (Pettersson)
Jonas Graaf (Findus)
Bertram Hiese (diverse Rollen)
Friederike Sabin (Fee, Prillan)

Originalfassung von:
Gammafon Multimedia AB
und Opal Buchverlag



OETINGER
INTERAKTIV

DOCK

