



COKTEL

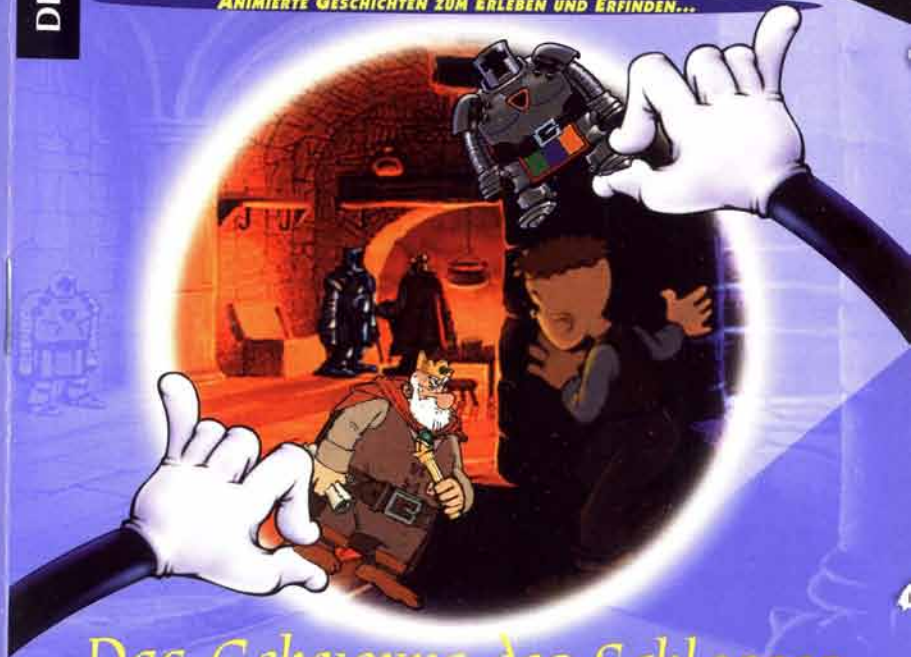
© 1995, SIERRA - COKTEL DEUTSCHLAND
Robert-Bosch-Straße 32
63303 DREIEICH

DEUTSCH

PLAYTOONS

ANIMIERTE GESCHICHTEN ZUM ERLEBEN UND ERFINDEN...

Nr. 3



Das Geheimnis des Schlosses



C O K T E L

S4400520Z06ZZ



Die Geschichte von «Das Geheimnis des Schlosses»

In Zusammenarbeit mit:

Graphik :

Jean-Christophe CHARTER
Frédéric CHAUVELOT
Jacques DIMIER
Patrick DUMAS
Kaki
Millimages
Pascal PAUTROT
Jeff REY

Idee und Art Director:

Jeff REY

Vertonung:

Big wheels
Charles CALLET

Zusammenstellung:

Adrien HERMANS
Stéphane RESSOT
Cécile TURET

Stimmen:

Brigitta Scholz
Peter Semmler

Programmierleitung:

Arnaud DELRUE

Programmierer :

Didier CHEVRIER
Pascal COUTEAU
Daniel LOPES
Mathieu MARGIAQ

Qualitätstest:

Loïc LEMERRE
Alain MINOIX
David REMY-ZEPHIR
Christophe RÔDET
René-Guy TRAMIS

Marketing und Verlag:

Anne-Sophie BAILLY
Jérôme LALIN
Manuelle MAUGER
Anne-Lise PRODEL

Projektleitung:

Valérie COURTIAL



INHALT

Ein Vorwort von Coktel

2

Der Coktel Club

3

Das Konzept der Produktreihe

3

Installation und Start

6

A - Geschichten zum Erleben...

7

B - Geschichten zum Erfinden...

9



Ein Vorwort von COKTEL

Unsere Kindercomputerprogramme werden grundsätzlich in einer zweifachen Perspektive entwickelt: Einerseits haben sie den Auftrag, dem Kind etwas zu lehren und andererseits das Ziel, es zu unterhalten. Diese Kinderprogramme sind in bestimmte Produktreihen eingeordnet: So gibt es bei uns zum Beispiel Lernprogramme, Kinderabenteuerspiele und Spiele zum Selberbasteln von Geschichten. Sie sind jeweils auf bestimmte Altersgruppen abgestimmt. Die Produktreihen von COKTEL sprechen Kinder und Jugendliche aller Altersstufen an, vor allem aber die Vier- bis Fünfzehnjährigen.

Unser Ziel ist es, im Rahmen der Reihe PLAYTOONS regelmäßig mehrere Titel pro Jahr zu veröffentlichen. PLAYTOONS wendet sich hauptsächlich an Kinder von 4 - 10 Jahren und trägt zur Entfaltung ihrer Kreativität und Phantasie bei.

Die Playtoons-Collection besteht aus zahlreichen spannenden Geschichten mit einem wunderschönen Teil für animierte Geschichten zum Selberbasteln, den es in allen Spielen dieser Reihe gibt. Die tollsten Figuren aus Kindergeschichten, wie zum Beispiel Spirow, wurden ausgewählt und erscheinen sogar in mehreren Spielen. Andere bekannte Helden werden sich bald zu ihm gesellen. Zunächst hat das Kind die Möglichkeit, in eine erstaunliche Traumwelt einzutreten und sie zu durchqueren. Nach einigen Sequenzen kann es dann eine interessante, aus mehreren Bildschirmen zusammengestellte Geschichte, entdecken. Es kann einfach irgendwo hinklicken, um die Figuren und Gegenstände zu animieren und an diesem Abenteuer teilzuhaben.

Dank einer « Aktions » - Sequenz der Playtoons-Reihe kann das Kind seiner Kreativität freien Lauf lassen: Es kann den Bildschirm selbst so gestalten, wie es ihm gefällt, Gegenstände und Figuren importieren und sie in einer neuen Ausstattung animieren. Jede Figur besitzt ihre eigene Intelligenz und Animationsfähigkeit, und kann so das Kind durch verschiedenartige Reaktionen überraschen.

Eine Bilder- und Animationsdatenbank, die sich mit jedem neuen Titel erweitert, erlaubt es dem Kind, eine Vielzahl von Figuren, Gegenständen und Dekors auszuwählen. Die Programme bieten langanhaltenden, kreativen Spielspaß, die die Kinder bei der Entwicklung ihres Vorstellungsvermögens unterstützen.

Falls Sie trotz unserer intensiven Studien und Überlegungen, die wir in die Entwicklung dieses Spiels investiert haben, noch weitere Ideen oder Kritikpunkte haben sollten, so schreiben Sie bitte an COKTEL. Wir werden dann natürlich über Ihre Vorschläge nachdenken und sie entsprechend berücksichtigen.

Ihre Abteilung für Kinderprogramme von Coktel



Der Kundendienst des COKTEL CLUBs

Durch den Kauf eines Computerprogramms, in dem der COKTEL CLUB erwähnt wird, werden Sie automatisch Club-Mitglied. Dazu müssen Sie allerdings Ihre Garantiekarte zurücksenden. Sie erhalten dann von uns eine Mitgliedskarte mit einer Mitgliedsnummer, die Ihnen folgende Leistungen bietet:

- Einen vorrangigen Kontakt mit einem unserer HOTLINE-Berater, der Ihnen täglich von 9h bis 19h zur Verfügung steht und unter der Rufnummer 06103/994040 Ihren Anfragen gerecht wird.
- Die Gewährleistung des Umtauschs aller beschädigten Disketten (soweit sie noch vertrieben werden).
- Einen « Leserbrief »-Service und eine Informationsstelle für Produktneuheiten (ADI's Welt).
- Die Möglichkeit, bestimmte Promotions oder Ermäßigungen, z.B. für Messen, Museen oder Ausstellungen zu bekommen oder an Wettbewerben teilzunehmen, usw.

Das Konzept der Produktreihe

Jeweils eine bestimmte Geschichte pro Spiel und eine andere zum Selberbasteln

Eine interaktive Geschichte, die man im Laufe der einzelnen Sequenzen lesen, entdecken und hören kann... Dies ist der erste Teil des Playtoons-Konzeptes. Der Spaziergang durch eine Traumwelt regt das Kind dazu an, seine eigenen Welten zusammenzustellen. Dies wird ihm im zweiten Teil ermöglicht.

In der Playtoons-Geschichte zum Selberbasteln findet das Kind in einer zusätzlichen Datenbank Animationen, Figuren und verschiedene Gegenstände der Geschichte. Unter diesen

Comicgestalten kann es seine Lieblingsfiguren aussuchen, um sie in den von ihm zusammengestellten Hintergründen zu animieren. Die belebten Gegenstände und Figuren verhalten sich entsprechend der gewählten Situation. Je nachdem, welche Szene vom Kind zusammengestellt wurde, interagieren die animierten Figuren und Dinge: sie reagieren unterschiedlich auf das jeweils gewählte Bildelement ... und wenn sich zwei Figuren in der gewählten Landschaft begegnen... erscheinen die tollsten Überraschungen!

Durch ständig neue Titel der Playtoons-Reihe vergrößert sich die Bilddatenbank, die sich mit immer neuen Titeln kontinuierlich ergänzt.



Die Geschichte: ein interaktiver Zeichentrickfilm

Wie läuft die Geschichte ab?

Wie in einem Comic oder Zeichentrickfilm wird das Kind in eine fiktive Welt versetzt. Die Geschichte kann es lesen oder anhören, sich von ihr fesseln lassen und sich natürlich dabei großartig amüsieren!

Auf jedem Bildschirm können zahlreiche überraschende und fesselnde Animationen ausgelöst werden. Durch ein originelles Skript, einfallsreiche Grafiken und lebendig gestaltete Figuren wirkt das Ganze besonders humorvoll... Die Animationen werden durch tolle Gags, Erzähleszenen und hochexplosive Comic-Sounds unterstützt. Alle Teile der Geschichte sind mit Musik untermalt. Ein Schauspieler erzählt alle Einzelheiten der Geschichte. Dazu kann das Kind auf Wunsch zu jeder Episode eine Zusammenfassung am Bildschirm erscheinen lassen.

Die Technik: Geschichten zum Selberbasteln

Wie geht man mit dieser Technik um?

Durch die Playtoons-Technik kann, die sich das Kind die Figuren, Gegenstände und Ausstattungen, die es bereits durch vorige Playtoons-Titel erworben hat, beibehalten und in die neue Geschichte integrieren.

Die Ausstattung des Bildschirms besteht aus drei Teilen, das sich das Kind so zusammenstellen kann, wie es ihm gefällt, insbesondere den Himmel, das Umfeld und den Vordergrund. Außerdem kann es auf der Bildfläche (animierte) Gegenstände hinzufügen. Die Figuren können sich in der Geschichte selbständig weiterentwickeln. Man muß ihnen nur sagen, wohin sie sich begeben sollen. In diesem Augenblick beginnen die Figuren ihr Eigenleben. Wenn sie dann im Laufe ihres Lebens andere Figuren oder Gegenstände antreffen, löst das eine bestimmte Handlung aus.

Bei diesem Konstruktionsspiel kann man also unterschiedliche Situationen erzeugen, die aneinandergereiht eine zusammenhängende Geschichte ergeben. Die Geschichte kann sich auch in mehreren aufeinanderfolgenden Bildern abspielen, die das Kind speichern kann. Es ist also dadurch, daß es die einzelnen Handlungen selbst auslöst, der Regisseur des Skripts.

Die Figuren, Gegenstände und Dekors können mit den anderen Titeln der Reihe ausgetauscht werden, um immer reichere Welten zusammenzustellen.

So kann zum Beispiel ein Kind eine Figur aus "Onkel Archibald" neben eine Figur aus "Rummelsdorf hoch zwei" setzen. Peter und Spirou können entweder Freunde oder große Feinde werden, je nach Lust des Kindes! Und das alles in einer Gebirgslandschaft, in einem außergewöhnlichen Haus oder in einer fantastischen Grotte... Sobald es Playtoons installiert hat, sieht es einen Bildschirm, auf dem verschiedene Bilder zu sehen sind. Es kann entweder die Geschichte ansehen oder eine Geschichte selber basteln, indem es auf das Bild seiner Wahl klickt.

PC CD-ROM

Installation

Legen Sie die CD in das CD-ROM Laufwerk ein und starten Sie Windows. Anschließend klicken Sie doppelt auf das Symbol der Hauptgruppe, dann auf Datei-Manager. Klicken Sie dann bitte auf das Feld, das für Ihr CD-ROM Laufwerk steht, damit Sie die Dateien auf der CD sehen können. Klicken Sie dann zweimal auf SETUP.EXE. Nun befinden Sie sich im Setup-Hauptmenü. Dort klicken Sie bitte auf die Taste "Installieren", um Ihr Programm in die Programmgruppe Coktel zu installieren. Dann folgen Sie bitte den Anweisungen am Bildschirm. Sobald die Installation beendet ist, können Sie auf "Verlassen" klicken. Wenn Sie nun das Spiel von der CD aus starten möchten, genügt es, die CD einzulegen und das Playtoons-Icon doppelzuklicken.

VORSICHT: BEI JEDEM NEUEN TITEL DER PLAYTOONS-REIHE MÜSSEN SIE DAS SPIEL NEU INSTALLIEREN, OHNE DABEI DEN INHALT DES VERZEICHNISSES AUF DER FESTPLATTE ZU LÖSCHEN.

Start

Wenn Sie das Spiel von der CD aus starten möchten, legen Sie sie bitte in das CD-ROM Laufwerk und starten Sie Windows. Dann klicken Sie zweimal auf das Playtoons-Icon in der Programm-Gruppe Coktel.

Im Problemfall

Klicken Sie unter Windows zweimal auf das SETUP-Icon in der Programm-Gruppe Coktel. Somit gelangen Sie in das SETUP-Hauptmenü. Wenn Sie nun auf das Icon "Materialtest" klicken, können Sie überprüfen, ob Ihre Konfiguration den Voraussetzungen des CD-ROM entspricht, indem Sie einfach den Anweisungen am Bildschirm folgen.

MAC CD-ROM

Installation

Legen Sie die CD in das CD-ROM Laufwerk ein. Klicken Sie zweimal auf das Icon «PLAYTOONS». Klicken Sie noch zweimal auf das Icon «Playtoons Install» und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ein Alias des Programmes Playtoons wurde erzeugt. Klicken Sie zweimal auf das Icon um Playtoons zu starten.

VORSICHT: BEI JEDEM NEUEN TITEL DER PLAYTOONS-REIHE MÜSSEN SIE DAS SPIEL NEU INSTALLIEREN, OHNE DABEI DEN INHALT DES VERZEICHNISSES AUF DER FESTPLATTE ZU LÖSCHEN.

A - 1 : Eine Geschichte auswählen:



Auf dieser Seite kannst Du folgendes auswählen:

- Eine Geschichte ansehen, die Du bereits hast (Farbbild)
- Einen Auszug einer Geschichte entdecken, die Du noch nicht hast (schwarz-weiß-Bild).

A - 2 Die Geschichte lesen:

Du willst also Deine Geschichte ansehen:



Nach dieser Bilderübersicht kannst Du unter folgenden Möglichkeiten auswählen:



- die Geschichte von Anfang an lesen,



- die Geschichte mit oder ohne Text ansehen,



(Die kleine Fahne weist auf die Fremdsprache hin, in der die kurzen Texte am Bildschirm ebenfalls gelesen werden können.)



- oder schließlich direkt in ein Kapitel der Geschichte zu gehen, indem Du gleich auf das entsprechende Bild klickst.

A - 3 Eine Geschichte ansehen und lesen

Die Playtoons-Collection bietet Dir eine Reihe von humorvollen, mysteriösen und phantasievollen interaktiven Geschichten. Man kann diese Geschichten ganz einfach wie einen Zeichentrickfilm ansehen und anhören. Alle sind nach demselben Schema aufgebaut: Interaktive Bildschirme mit animierten Sequenzen.

Interaktive Bildschirme

Dort kannst Du einen Ausschnitt der Geschichte entdecken, den Text der Geschichte lesen und zahlreiche Animationen auslösen, die hinter Figuren und Gegenständen verborgen sind. Du kannst mit Deiner Maus selbst die Bildschirme erforschen, indem Du einfach auf alle möglichen Stellen klickst. Wenn sich der Cursor so verwandelt  heißt das, daß an dieser Stelle eine Animation verborgen ist: Du brauchst dann einfach nur mit der linken Maustaste daraufzuklicken, um sie zu sehen!

Die animierten Sequenzen

Diese Sequenzen sind richtige Filmausschnitte, die Dich in die wunderbare Welt des Zeichentrickfilms entführen! Diese Sequenzen verbinden die interaktiven Bildschirme miteinander. Du kannst natürlich jederzeit die Sequenz unterbrechen, indem Du auf die rechte Maustaste drückst. Du kannst die Geschichte wie ein richtiges Bilderbuch lesen und von einer Seite zur anderen blättern. Fünf Icons stehen durch das Spiel unten am Bildschirm zur Verfügung. Sie bewegen sich, wenn Du mit Deinem Cursor darübergleitest. Ein von Dir ausgewähltes Icon ist immer umrandet.



Hiermit kannst Du zurückblättern.



Hiermit kannst Du die Geschichte weiterlesen oder nach vorne blättern.



Mit diesem Zeichen kannst Du jeweils die Texte zu den entsprechenden interaktiven Bildschirmen erscheinen lassen oder wieder wegklicken.

Sobald eine Sprechblase mit Text am Bildschirm erscheint, wird diese von einem Sprecher vorgelesen. Hier kannst Du:

- Das Vorlesen unterbrechen, indem Du auf die rechte Maustaste drückst.
- Den gesamten Textausschnitt noch einmal anhören oder nur einzelne Teile auswählen. Wenn Du willst, daß man Dir die Geschichte langsam vorliest, kannst Du auch auf jedes einzelne Wort klicken. Wenn Du willst, daß man Dir gleich mehrere Wörter oder Satzteile auf einmal vorliest, mußt Du sie mit dem Cursor markieren, indem Du die rechte Maustaste gedrückt hältst. Sie werden Dir dann nochmal vorgelesen und der Satzteil bleibt dabei markiert.
- Die Sprache wechseln: Dazu brauchst Du nur die Fahne rechts oben in der Sprechblase anzuklicken. Alle obengenannten Lese-Möglichkeiten werden ebenso in der Fremdsprache angeboten.



Wenn Du zum Inhaltsverzeichnis zurückkehren willst, mußt Du hierauf klicken. Man wird Dich nun fragen, ob Du wirklich mit der Geschichte aufhören willst. Antworte dann, indem Du auf JA oder NEIN klickst.



Wenn Du noch mehr Informationen möchtest, kannst Du auf dieses Fragezeichen klicken. Der Cursor verwandelt sich dann selbst in ein Fragezeichen. Damit kannst Du auf das Icon oder den Bildausschnitt Deiner Wahl klicken, um darüber mehr zu erfahren. Es wird Dir dann alles noch einmal genau erklärt. Wenn Du keine weiteren Informationen brauchst, mußt Du auf das Symbol "Verlassen" klicken.

B- Geschichten zum Erfinden...

Mit Playtoons kannst Du Dir Deine eigenen Geschichten zusammenstellen und eigene Zeichentrickfilme erfinden! Der Kreativteil ist sehr umfassend. Dort kannst Du nämlich alle Elemente aus allen Spielen dieser Reihe zusammenmischen. Je mehr Titel Du hast, desto größer sind also die Möglichkeiten. Diese werden auch regelmäßig erneuert, um Dir immer noch mehr Spielspaß zu bieten. Diese Erneuerungen sind natürlich vereinbar mit all den anderen Spielen der Reihe, die Du schon hast.

Wenn Du einen wirklich kompletten Baukasten haben möchtest, mußt Du natürlich immer die CD mit der höchsten Nummer einlegen. Wenn Du zum Beispiel Titel Nummer 1 (Onkel Archibald) und Titel Nummer 3 (Das Geheimnis des Schlosses) besitzt, ist es besser, Titel Nummer 3 einzulegen, damit Dir die Elemente beider Spiele zur Verfügung stehen können.

B - 1 Bevor Du beginnst:

Wenn Du zum ersten Mal mit dem Konstruktionsteil spielen willst, wird Dir eine Anleitung zum Ansehen vorgeschlagen. Wenn Du sie ansehen möchtest, und das raten wir Dir, mußt Du nur mit JA antworten, wenn Du darum gebeten wirst. Diese kurze Vorführung wird Dir die wichtigsten Funktionen und Möglichkeiten in diesem Spielteil zeigen. Nach dieser Vorführung kannst Du dann eine bereits erstellte Geschichte im Bauspiel ansehen oder sie natürlich auch nach Belieben fortsetzen. Wenn Du das willst, antworte mit Ja, sobald Du darum gebeten wirst.

Diese Anleitung kannst Du jederzeit wieder aufrufen, wenn Du auf den kleinen Roboter klickst und auf "Anleitung" gehst. (Wenn Du noch mehr Hinweise brauchst, kannst Du auch unter "Benutzung für Fortgeschrittene" nachsehen, zu "Anleitung" oder "Laden des Roboters" gehen).

B - 2 Deine erste Geschichte:

Wir werden nun gemeinsam die einfachsten Möglichkeiten dieses Spielteils kennenlernen. Damit kannst Du dann schon die ersten Bilder Deiner Geschichte erstellen.



Wenn Du noch mehr Hinweise brauchst, klicke einfach jederzeit auf dieses Fragezeichen. Der Cursor verwandelt sich nun ebenfalls in ein Fragezeichen. Damit kannst Du dann auf die Stelle klicken, die Dich interessiert und über die Du noch Genaueres erfahren möchtest. Wenn Du keine Hinweise mehr brauchst, kannst Du auf das Symbol für "Verlassen" klicken.

Bilder und Hintergründe:

Mit drei aktiven Pfeilbildern auf der rechten Seite kannst Du folgende Bildteile verändern:



Den Vordergrund



Die Mitte des Bildes



Den Hintergrund, obere Hälfte (Himmel)

Du brauchst einfach nur auf die jeweiligen Pfeile zu klicken, damit die Bildvorschläge durchrollen.



Mit diesem Zähler siehst Du genau, wie viele Bilder Deiner Geschichte Du bereits erstellt hast. Du kannst höchstens 20 Bilder in eine Geschichte einbauen (Zahl rechts). Wenn Du mit dem Spiel beginnst, befindest Du Dich in Bild 1. Mit den Pfeilen kannst Du dann von einem Bild zum anderen gehen.

Der Katalog mit den einzelnen Konstruktionsteilen:



In diesem Beutel befinden sich alle Teile, die Du verwenden kannst. Klicke mal darauf, um ihn zu öffnen. Alle Elemente sind darin nach Gruppen geordnet. Wenn Du in eine andere Gruppe gehen willst, brauchst Du nur auf diese Pfeile zu klicken.

Wenn Du alle Teile einer Gruppe sehen möchtest, mußt Du auf die Pfeile unten klicken.

In diesen Gruppen gibt es: Häuser, Inneneinrichtungen, Ausstattungen für Landhäuser, Stadtwohnungen, ganz "seltsame" Gegenstände, Hintergrundmusik, Figuren, Textteile (wie in Comic-Heftchen) ... und vieles mehr... wie Du in den nächsten Titeln sehen wirst.



Einen Gegenstand auswählen und ins Bild einsetzen:

Wenn Dir ein Gegenstand gefällt, kannst Du ihn auswählen, indem Du ihn anklickst und ihn auf Deiner Bildschirmseite abstellen, indem Du erneut klickst. Du kannst einen Gegenstand mehrmals auf der Seite abstellen, wenn Du das willst. Wenn Du diesen Gegenstand nicht noch einmal abstellen willst, dann klicke auf den Beutel. Jetzt kannst Du einen neuen Gegenstand auswählen.

Unbewegliche und bewegliche Gegenstände:

Unbewegliche Gegenstände erscheinen auf weißem, bewegliche auf blauem Hintergrund. Wenn Du die Animation dieser Gegenstände sehen willst, bevor Du sie überhaupt auswählst, kannst Du erst auf das Fragezeichen klicken und damit dann auf den Gegenstand klicken.

Wenn Du alle Teile ausgewählt hast, kannst Du den Katalog verlassen, indem Du auf den Beutel



Fortbewegung und Animationen:



Mit dieser Hand kannst Du jederzeit eine Figur oder einen Gegenstand von einem Ort Deines Bildschirms zu einem anderen versetzen oder sie wieder im Beutel aufräumen.



Mit einem Klick auf dieses Symbol kannst Du eine Animation erstellen: Dazu mußt Du auf die Füße der Figur klicken, die sich bewegen soll. Dein Cursor verwandelt sich

Zauberstab. Anschließend mußt Du auf die Stelle klicken, zu der die Figur gehen soll. Wenn sich Dein Cursor in eine rote Hand verwandelt, heißt das, daß Figuren und Gegenstände untereinander interaktiv werden, also z.B. gemeinsam lachen oder miteinander sprechen. Jetzt kannst Du selbst Animationen erforschen und ausprobieren! Wenn Du möchtest, daß eine Deiner Figuren in ein Haus hinein geht oder auf die nächste Bildschirmseite wechselt, mußt Du auf die Füße der Figur klicken und anschließend auf die Haustüre, oder aber auf den Bildschirmrand.

Dieser Cursor  verwandelt sich dann in einen Pfeil , um Dir zu zeigen, daß Deine Figur auf eine andere Seite oder in ein Haus geht. Wenn die Figur das Haus wieder verlassen soll, brauchst Du nur auf deren Füße zu klicken und anschließend auf den unteren Bildrand. Der Cursor ändert noch einmal seine Form. 

Das Konstruktionsspiel verlassen



Mit diesem Icon kannst Du das Bauspiel verlassen.

B- 3 Benutzung für Fortgeschrittene:

Der Konstruktionsteil bietet Dir unendlich viele Möglichkeiten, Deine eigene Geschichte zu erfinden oder einen kleinen vertonten Zeichentrickfilm zu erstellen.

Einfügen von Texten in die Geschichte:

Du kannst auf jeder Bildseite Deiner Geschichte Sprechblasen mit Text einfügen. Gehe dazu in den entsprechenden Katalog, indem Du auf dieses Icon  klickst.

Dir stehen dann Sprechblasen (oder Textfelder), sowie Buchstaben  zur Verfügung.



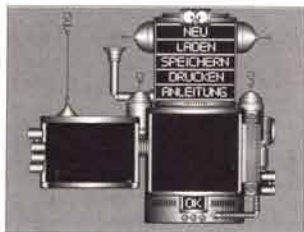
Wähle Dir zuerst mit Deiner Maus eine Stelle aus, an der Du Text einfügen möchtest. Du brauchst dann nur noch den Text mit Deiner Tastatur eingeben, oder wenn Du willst, jeden einzelnen Buchstaben mit Deiner Maus anklicken.

Du kannst natürlich den Text auch wieder ausradieren  oder aber in Großbuchstaben  schreiben. Wenn Dein Text zuende ist, klicke bitte auf OK, um zu bestätigen.

Der Roboter



Wenn Du auf diesen Roboter klickst, hast Du Zugang zu zahlreichen technischen Möglichkeiten: Deine Geschichte speichern, sie ausdrucken und vieles mehr.



NEU Klicke bitte hierauf, wenn Du eine neue Geschichte erfinden willst.

SPEICHERN Die Geschichten, die Du erfindest, kannst Du natürlich auch speichern. Wenn Du auf dieses Feld klickst, erscheint eine Liste. Wähle dann in dieser Liste die Stelle aus, an der Du die Geschichte speichern möchtest und klicke anschließend auf **OK**. Dann erscheint die Tastatur. Gib dann einen Namen für Deine Geschichte ein und bestätige, indem Du auf die OK-Taste drückst. Das Bild für Deine Geschichte erscheint im Fenster links. Jetzt ist sie gespeichert. Wenn Du mehrere Geschichten speichern möchtest, mußt Du sie jedesmal unter einem anderen Namen abspeichern.

LADEN Wenn Du auf dieses Feld klickst, erscheint auf Deinem Bildschirm eine Liste aller Geschichten, die Du bereits gespeichert hast. Wähle hier also eine Deiner Geschichten aus und klicke auf OK. Die Vorführungsgeschichte ist unter dem Namen **BEISPIEL** abgespeichert. Du kannst sie jederzeit laden, wenn Du diese Geschichte fortsetzen willst.

DRUCKEN Wenn Dein Computer an einen Drucker angeschlossen ist, kannst Du Deine Geschichten ausdrucken. Wenn Du die Seite, die gerade am Bildschirm angezeigt ist, ausdrucken möchtest, wähle bitte "Bild für Bild" aus. Wenn Du alle Bilder Deiner Geschichte ausdrucken willst, mußt Du auf die Wahl "4 Bilder pro Seite" gehen. In diesem Falle dauert das Drucken natürlich etwas länger.

ANLEITUNG Wenn Du die Kurzanleitung des Bauspiels noch einmal sehen willst, klicke bitte auf diese Taste.

Deine eigenen Zeichentrickfilme erstellen



Mit dieser Filmkamera kannst Du alles aufnehmen, was auf Deinem Bildschirm passiert und so richtige Zeichentrickfilme erstellen. Wenn Du auf die Kamera klickst, werden Dir mehrere Benutzungsmöglichkeiten vorgestellt.



Hiermit kannst Du die Aufnahme beginnen. Das Lichtband zeigt Dir die Aufnahmedauer.



Hiermit kannst Du die Aufnahme oder das Abspielen einer Deiner Geschichten beenden.



Wenn Du Deine letzte Aufnahme noch einmal sehen möchtest, klicke bitte auf diesen Pfeil.

Filme vertonen

Über die Kamera kannst Du Töne oder sogar Deine eigene Stimme auf zwei verschiedene Arten aufnehmen:



Klicke auf die Icons in dieser Reihenfolge, damit Deine Stimme direkt aufgenommen werden kann, während Du Animationen erstellst.



Klicke auf die Icons in dieser Reihenfolge, wenn Du Deine Stimme zu einer bereits bestehenden Geschichte aufnehmen möchtest.

Paß auf: Wenn Du willst, daß diese Möglichkeit problemlos funktioniert, mußt Du erst überprüfen, ob das Mikrofon richtig angesteckt und laut genug eingestellt ist. Wenn Du in Deinen Geschichten das Mikrofon verwenden willst, ist die Aufnahmedauer automatisch auf 30 Sekunden begrenzt. Die Tonmöglichkeiten (Mikrofon und Hintergrundmusik) können nur bei einer Konfiguration von mehr als 8 MB Ram ausgeschöpft werden.

Wir wünschen Dir stundenlangen Spielspaß mit den Playtoons!