



MATHE-POWER

TM & © 1996 Saban. All rights reserved.

POWER RANGERS ZEO,
and all related logos, names and
distinctive likenesses therein
are the exclusive property of
Saban Entertainment Inc., and Saban
International N.Y.

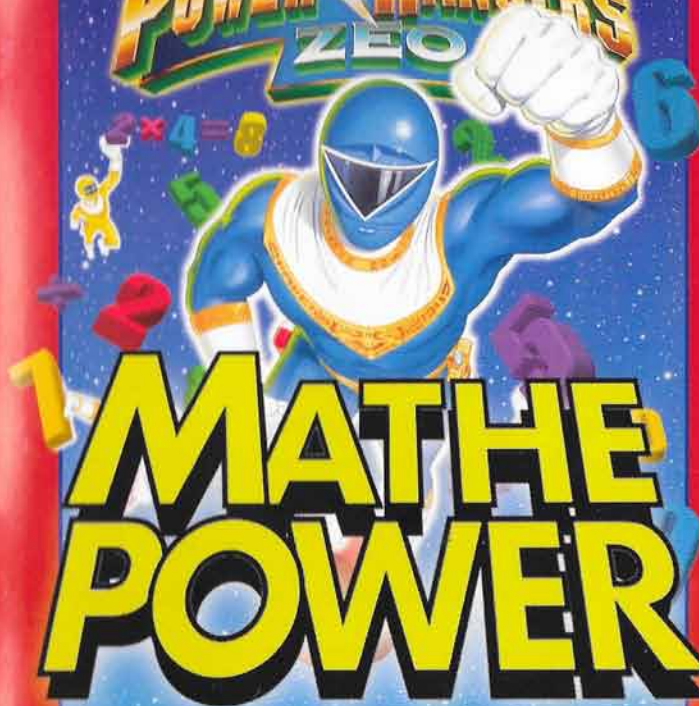
© für die deutschsprachige Ausgabe:
Burgschmiet Verlag GmbH 1997.



NOVOTRADE



$$2 \times 4 = 8$$



MATHE POWER

NOVOTRADE

POWERACTIVE LEARNING: POWERACTIVE LEARNING: POWERACTIVE LEARNING





präsentieren
MATHE-POWER

INSTALLATION AM PC

Bevor Ihr Kind *Mathe-Power* benutzen kann, müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren. So wird's gemacht:

Installation von Mathe-Power unter Windows

1. Starten Sie Windows.
2. Legen Sie die *Mathe-Power* CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Klicken Sie auf dem Programm-Manager-Bildschirm von Windows erst **Datei** und dann **Ausführen** an.
4. Geben Sie in der Befehlszeile **D:\SETUP.EXE** ein (Sollte **D:** nicht Ihr CD-ROM-Laufwerk sein, ersetzen Sie **D** in obiger Befehlszeile durch den richtigen Buchstaben). Klicken Sie **OK**, um die Installation zu starten.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation abgeschlossen ist, erscheint auf Ihrem Bildschirm wieder der Programm-Manager. Dann erscheint hier eine neue Gruppe **Saban Software**, die das **Mathe-Power** Symbol enthält.



6. Doppelklicken Sie auf das **Mathe-Power** Symbol, um das Programm zu starten. Jedesmal, wenn Sie das Programm benutzen, muß sich die CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden.

Installation von Mathe-Power unter Windows '95

Wenn Ihr Computer das Windows '95-Betriebssystem hat, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Legen Sie die *Mathe-Power* CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Machen Sie einen Doppelklick oder einen Klick mit der rechten Maustaste auf das **Arbeitsplatz**-Symbol auf Ihrem Desktop und wählen Sie die Option **Öffnen** aus.
3. Wählen Sie **Aktualisieren** aus dem Pull Down-Menü **Ansicht** aus. Doppelklicken Sie auf das **Mathe-Power** Symbol.
4. Doppelklicken Sie auf das **Setup**-Symbol und folgen Sie dann den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.
5. Klicken Sie auf **OK**, um zum Programm-Manager zurückzukehren.
6. Öffnen Sie das Verzeichnis **Saban Software** und starten Sie das Programm mit Doppelklick auf das **Mathe-Power** Symbol. Zur Ausführung des Programms muß sich die CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden.

Installation von QuickTime auf Ihrem PC

Um *Mathe-Power* auf Ihrem Computer laufen zu lassen, benötigen Sie die **QuickTime Version 2.0.3** oder neuer. Nur wenn Sie die aktuellste Version von QuickTime benutzen, erhalten Sie die beste Video-Playback-Qualität. Die aktuellste Version von QuickTime ist deshalb auf Ihrer *Mathe-Power* CD enthalten.

Zu Beginn der Installation von *Mathe-Power* durchsucht das Programm ihre Festplatte nach eventuell vorhandenen Versionen von QuickTime. Wird QuickTime nicht gefunden oder findet sich eine ältere Version von QuickTime, erscheint ein Dialogfeld, das

Ihnen anbietet, die aktuellste Version von QuickTime zu installieren. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie **Ja** und die neue Version wird als Bestandteil der *Mathe-Power* Installation automatisch installiert. Wollen Sie auf das Update verzichten, drücken sie **Nein**.
2. Sollte auf Ihrem Computer eine ältere Version von QuickTime installiert sein und Sie entschließen sich, das Update zu installieren, erscheint eine weitere Anzeige. Diese fragt Sie, ob Sie Ihre alten QuickTime-Dateien behalten wollen, oder ob sie gelöscht werden sollen. Wir empfehlen Ihnen, ältere Versionen besser vollständig zu löschen, um eventuell auftretende Kompatibilitätsprobleme von vornherein auszuschließen.
3. Folgen Sie weiter den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm bis die Installation abgeschlossen ist und der Programm-Manager wieder erscheint.

Löschen von Mathe-Power von der Festplatte unter Windows

So können Sie *Mathe-Power* schnell und bequem von Ihrer Festplatte löschen:

1. Legen Sie die *Mathe-Power* CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicken Sie das **Arbeitsplatz**-Symbol auf dem Windows-Desktop an.
3. Klicken Sie einmal auf den Buchstaben, der Ihr CD-ROM-Laufwerk symbolisiert (gewöhnlich D oder E).
4. Doppelklicken Sie auf die **SETUP.EXE**-Datei-Schaltfläche. Klicken Sie einmal auf die **Uninstall**-Schaltfläche und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
5. Nach Beendigung des Löschvorgangs erscheint ein Dialogfeld, das Sie informiert, daß das Programm von Ihrer Festplatte gelöscht wurde.

INSTALLATION AUF DEM MACINTOSH

1. Schalten Sie Ihren Macintosh an und warten Sie, bis der Macintosh-Desktop erscheint. Wenn Sie gerade andere Programme laufen haben, schließen Sie sie besser, um mehr Platz im Arbeitsspeicher zu bekommen.
2. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Wenn das **Mathe-Power** Symbol auf Ihrem Desktop erscheint, machen Sie einen Doppelklick darauf. Wenn Sie das Programm zum ersten Mal starten, richtet es automatisch einen Ordner mit der Bezeichnung **Saban** auf Ihrer Festplatte ein und kopiert alle Programmdateien hinein. (Dabei muß die CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk bleiben.)
4. Wenn die Installation abgeschlossen ist, öffnen Sie den **Saban**-Ordner auf Ihrer Festplatte und doppelklicken Sie auf das **Mathe-Power** Symbol, um das Programm zu starten.

Installation von QuickTime auf Ihrem Macintosh

Um *Mathe-Power* auf Ihrem Macintosh laufen zu lassen, benötigen Sie **QuickTime Version 2.1** oder neuer. Nur wenn Sie die aktuellste Version von QuickTime benutzen, stellen Sie sicher, daß Sie die beste Video-Playback-Qualität erhalten. Die aktuellste Version von QuickTime ist daher auf Ihrer *Mathe-Power* CD enthalten. So installieren Sie sie auf Ihrer Festplatte:

1. Öffnen Sie durch einen Doppelklick den **Systemordner** auf Ihrer Festplatte.
2. Doppelklicken Sie auf den **Systemerweiterungen**-Ordner. Wenn Sie eine QuickTime-Erweiterung sehen, wählen Sie Information aus dem Pull-down Menü **Ansicht**. Handelt es sich um eine QuickTime-Version 2.0 oder älter, schließen Sie das **Information**-Fenster und ziehen Sie die Erweiterung in den Papierkorb. Achtung: Papierkorb nicht leeren!
3. Schließen Sie den **Systemerweiterungen**-Ordner und den Systemordner.



4. Öffnen Sie das **Mathe-Power** CD-Fenster. Dann öffnen Sie den QuickTime 2.1-Ordner. Dort finden Sie die Symbole für QuickTime, QuickTime PowerPlug und QuickTime Musical Instruments. Ziehen Sie diese drei Dateien in den Systemordner Ihrer Festplatte. Klicken Sie **OK** in den Dialogfeldern, die dann erscheinen.
5. Zur Initialisierung Ihrer neuen QuickTime Version müssen Sie Ihren Computer erneut starten. Nach dem Neustart können Sie den Papierkorb leeren.

Installation von Sound Manager 3.1 auf Ihrem Macintosh

Um den **Mathe-Power** Soundtrack auf Ihrem Mac laufen zu lassen, muß die **Sound Manager Version 3.1** oder höher auf Ihrem Macintosh installiert sein. Damit es keine Probleme gibt, ist die aktuellste Version von Sound Manager auf der **Mathe-Power** CD-ROM enthalten. So machen Sie den Upgrade:

1. Öffnen Sie durch einen Doppelklick den **Systemordner** auf Ihrer Festplatte.
2. Machen Sie einen Doppelklick auf den **Systemerweiterungen**-Ordner. Wenn Sie ein **Sound Manager-Symbol** sehen, öffnen Sie es mit einem Mausklick. Dann wählen Sie Information aus dem Pull-down Menü **Ansicht**.
3. Handelt es sich um eine Sound Manager-Version 3.0 oder älter; schließen Sie das Information-Fenster und ziehen Sie das **Sound Manager-Symbol** in den Papierkorb. Achtung: Papierkorb nicht leeren!
4. Schließen Sie den **Systemerweiterungen**-Ordner. Kehren Sie zum **Systemordner** zurück und öffnen Sie das **Kontrollfelder**-Fenster.
5. Öffnen Sie den **Sound Manager 3.1**-Ordner auf Ihrer **Mathe-Power** CD.
6. Ziehen Sie das **Sound Manager-Symbol** und das **Kontrollfelder-Symbol** in den **Systemordner** Ihrer Festplatte.
7. Klicken Sie auf **OK** in den erscheinenden Dialogfeldern und starten Sie Ihren Computer erneut.



Löschen von Mathe-Power auf Ihrem Macintosh

1. Öffnen Sie den **Saban** Software-Ordner auf Ihrer Festplatte.
2. Ziehen Sie das **Mathe-Power** Symbol in den Papierkorb.
3. Starten Sie Ihren Macintosh erneut.
4. Leeren Sie den Papierkorb.

2. WILLKOMMEN IM KONTROLLRAUM

Die Übungen

Mathe-Power enthält 18 mathematische Übungen. Jede davon ist dazu ausgelegt, eine wichtige mathematische Fertigkeit zu trainieren:

ADDITION

- Fehlende Summe
- Fehlender Summand
- Dezimalstellen

SUBTRAKTION

- Fehlende Differenz
- Fehlender Subtrahend/Minuend
- Dezimalstellen

SCHÄTZUNG

MULTIPLIKATION

- Fehlendes Produkt
- Fehlender Faktor
- Dezimalstellen

DIVISION

- Fehlender Quotient
- Fehlender Divisor/Dividend
- Dezimalstellen

BRÜCHE

- Brüche kürzen
- Brüche runden
- Brüche addieren
- Brüche subtrahieren
- Dezimal- und Prozentzahlen

Bei jeder Übung wird Ihrem Kind eine Gleichung vorgegeben, in der eine Zahl fehlt und dazu fünf mögliche Antworten. Immer wenn Ihr Kind die richtige Antwort auswählt, bekommt es einen Teil eines Zord. Sobald Ihr Kind alle zehn Teile zusammenhat, wird es mit einem Videoclip belohnt, der zeigt, wie die Power Rangers einen ihrer gefährlichen Gegner besiegen.

Der Titelschirm

Junior Power Rangers müssen sich erst zu erkennen geben, um das Power Rangers-Kontrollzentrum betreten zu können:

1. Geben Sie den Namen Ihres Kindes ein und drücken Sie Enter.
2. Lassen Sie Ihr Kind den Helm anklicken, der für seinen Lieblings-Power Ranger steht.
3. Klicken Sie OK an, um zum Hauptbildschirm zu gelangen.
Sehen Sie sich die kurze Videosequenz auf dem Titelschirm an. Um das Video zu beenden drücken sie einmal auf die Maustaste.

Der Hauptbildschirm

Das ist das Kontrollzentrum der Power Rangers - hier wird es ernst. Auf diesem Bildschirm können Sie eine der 18 verschiedenen Übungen auswählen, den Schwierigkeitsgrad bestimmen, die Vorgaben einstellen oder zum Auswertungsbildschirm gelangen.

Eine Übung auswählen

Wenn Sie den Cursor über die mathematischen Zeichen auf den Schwertgriffen bewegen, erscheint eine Box, die Ihnen anzeigt, für welche Art von Übung das jeweilige Zeichen steht. So starten Sie eine bestimmte Übung vom Hauptbildschirm aus:

1. Wählen Sie Ihre **Auto Pilot**, **Zielautomatik** und **Schnell Zielen**-Einstellungen über die Symbole auf dem linken Rand des Hauptbildschirms. Diese Symbole erlauben es Ihnen, die Übung nach Ihren Wünschen zu standardisieren. Und so wirkt

sich jede dieser Einstellungen auf den Programmablauf aus:

Auto Pilot:

Sobald Ihr Kind zehn Gleichungen korrekt gelöst und einen kompletten Zord aufgebaut hat, bekommt es einen Power Ranger-Videoclip zu sehen. Dann kehrt das Programm zum Hauptbildschirm zurück, wo Ihr Kind die nächste Übung auswählen kann. Wenn Sie den Auto Pilot einschalten, läßt das Programm den Hauptbildschirm aus und geht nach dem Ende des Videos direkt zur nächsten Übung des gleichen Schwierigkeitsgrades weiter.

Wenn Ihr Kind alle vier Übungen eines Schwierigkeitsgrades abgeschlossen hat, dann geht der Auto Pilot direkt zur ersten Übung des nächsten Schwierigkeitsgrades über.

Zielautomatik:

Wenn Zielautomatik eingeschaltet ist, dann hält jeder der fünf Power Rangers jeweils eine der möglichen Lösungen der Gleichung hoch, die auf dem Übungsbildschirm angezeigt wird. Wenn man eine Lösung davon auswählt, schießt sie direkt ins Lösungsfeld in der Gleichung.

Um die Sache ein wenig anspruchsvoller zu machen, schalten Sie Zielautomatik aus! Dann sind die fünf Lösungsmöglichkeiten hinter den fünf coins der Power Rangers versteckt. Um eine davon sichtbar zu machen, klickt man einen coin an, dann beginnt sie, auf dem Bildschirm herumzuschweben. Um die Gleichung zu lösen, muß Ihr Kind der richtigen Lösung hinterherjagen und sie anklicken, um sie ins Lösungsstelle zu plazieren.

Schnell Zielen

- Wenn Sie Zielautomatik ausgeschaltet haben, können Sie Schnell Zielen einschalten, um die Geschwindigkeit der herumschwebenden Lösungen zu erhöhen. Solange Zielautomatik eingeschaltet ist, hat Schnell Zielen keinen Effekt.

Sprechblasen-Hilfe

Wenn sie die Maus über den Hauptbildschirm, den Übungsbildschirm oder den Auswertungsbildschirm ziehen, zeigt die Option **Sprechblasen-Hilfe** kleine gelbe Felder, die jeden Bestandteil des Schirms erklären (auf dem Macintosh sind die Felder weiß). Wenn Sie diese Felder nicht sehen wollen, schalten Sie die Sprechblasen-Hilfe aus.

Merke: Um **Zielautomatik**, **Schnell Zielen**, und die **Sprechblasen-Hilfe** ein- oder auszuschalten, kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück und gehen Sie in die Menüleiste am oberen Rand. Wählen Sie das **Optionen**-Menü aus. Dort wählen Sie die Einstellung aus, die Sie ändern wollen. Wenn Sie vor der Einstellung ein Häkchen sehen, ist sie gerade eingeschaltet; um Sie auszuschalten klicken Sie sie einmal an. Wenn sie ausgeschaltet ist, klicken Sie sie einmal an, um sie einzuschalten. Ganz einfach, oder?

2. Platzieren Sie den Cursor auf eines der mathematischen Zeichen auf den Schwertgriffen, um zu sehen, welche Übung das Zeichen repräsentiert. Klicken Sie das Zeichen an, um diese Übung auszuwählen.
3. Platzieren Sie den Cursor auf einen der Wurfsterne rechts auf dem Hauptbildschirm. So sehen Sie, für welchen Schwierigkeitsgrad der Wurfstern steht. Klicken Sie ihn an, um den angezeigten Schwierigkeitsgrad auszuwählen.
4. Ein kurzes Video wird eingespielt, das einen der gefährlichen Feinde der Power Rangers zeigt.
5. Sobald das Video abgespielt ist, erscheint der Übungsbildschirm. Fünf coins rollen auf den Bildschirm und die Power Rangers erscheinen. Wenn die erste Gleichung über ihren Köpfen auftaucht, kann Ihr Kind loslegen.

DAS ELTERN-KONTROLLZENTRUM

Wie Sie Standardeinstellungen für Übungen mit Hilfe des Kontrollbildschirms für Eltern vornehmen

Vielleicht wollen Sie die Aufmerksamkeit Ihres Kindes gelegentlich auf eine bestimmte Gruppe von Übungen lenken. Das Eltern-Kontrollzentrum ermöglicht es Ihnen, eine begrenzte Gruppe von Übungen auszuwählen, die Ihr Kind bei der folgenden Sitzung durchführen soll.

Um zum Eltern-Kontrollzentrum zu gelangen, klicken Sie das Symbol **Elternkontrolle** oben links auf dem Hauptbildschirm an. Wenn der Kontrollbildschirm für Eltern erscheint, klicken Sie einmal auf die Statusanzeige der Übung, die Sie ausschließen wollen. Daraufhin erscheint **Nicht auswählbar** in jeder Statusanzeige, die Sie anklicken. Nur die verbleibenden Übungen bleiben für Ihr Kind zugänglich. Um eine Übung wieder zu aktivieren, genügt erneut ein einfacher Mausklick.

Jede Statusanzeige steht für einen Schwierigkeitsgrad einer Art von Übung. Sie können aus jeder Statusanzeige auf einen Blick den Fortschritt Ihres Kindes mit jeder Übung erfahren:

- **Aufgabe nicht begonnen** heißt, daß Ihr Kind die Übung noch nicht angefangen hat.
- **Aufgabe nicht beendet** heißt, daß Ihr Kind die Übung angefangen, aber noch nicht abgeschlossen hat.
- **Prozentzahl** zeigt den Anteil der richtig gelösten Fragestellungen an den versuchten Übungen an.

Achtung: Ausführlichere Informationen erhalten Sie, wenn Sie aus der Menüleiste **Auswertung** anklicken und dann aus dem Pull-down Menü **detaillierte Auswertung** auswählen.



Wir empfehlen Ihnen, den AutoPilot einzuschalten, wenn Ihr Kind die von Ihnen vorgegebene Übungssequenz benutzt. Immer wenn eine Übung beendet ist, kommt Ihr Kind automatisch zur nächsten zugänglichen Übung in der Sequenz entsprechend der Reihenfolge, in der die Übungen auf den Schwertgriffen auf dem Hauptbildschirm erscheinen.

Der Übungsbildschirm

ist der Platz in *Mathe Power*, an dem sich am meisten abspielt.

Die Menüleiste

Mit der Menüleiste am oberen Rand des Übungsbildschirms haben Sie fast die gleichen Kontrollmöglichkeiten wie mit dem Hauptbildschirm, ohne daß man den Übungsbildschirm verlassen muß.

Der Auswertungsbildschirm

Dieser Bildschirm zeigt an, welche Übungen von *Mathe-Power* Ihr Kind bereits geschafft hat und wie Ihr Kind dabei abgeschnitten hat. Um zum Auswertungsbildschirm zu gelangen, wählen Sie **Detaillierte Auswertung** aus dem **Auswertungs-**Menü der Menüleiste oben auf dem Bildschirm.



EIGENTUM

Software©1996 Novotrade International, Inc. All rights reserved.

This documentation and all images, sound and music embodied in the Software

©1996 Saban Entertainment, Inc. POWER RANGERS ZEO, the logo thereof, all character names and distinctive likenesses, SABAN, SABAN INTERACTIVE, POWERACTIVE MATH and POWERACTIVE LEARNING are the exclusive property of Saban Entertainment, Inc., and Saban International N.V.

MACINTOSH is a registered trademark of Apple Computer, Inc.

WINDOWS is a trademark of Microsoft Corporation.

QUICKTIME and the QUICKTIME logo are trademarks used under license.

Gedruckt in Deutschland



MITARBEITER

Saban Interactive

Produktionsleitung

J. David Koch

Produktion

Lynn J. Domenico

Daniel E. Suarez

Christopher J. Holdren

Produktionsassistentz

Barbara Schweke

Pädagogische Beratung

Enid Stagg

Technik und

Videoproduktion

Mark Atkinson

Musik

Shuki Levy, Kussa Mahchi

Musikalische Leitung

Ron Kenan

Musikalische Aufsicht

David Leon

Musikproduktion

Kenneth Burgomaster

Ron Wasserman

Tontechnik

Basson Absanolitch

Musikschnitt

Karl Warme

Technische Assistenz

Jim Dijulio, Frank Bailey-

Meier

Musikassistentz

Jeremy Sweet

Ton

Clive Mizumoto

ADR-Aufnahmen

David Barr,

Annebritt Makebakken

Kevin Newson

David Walsh

Dialogschnitt

Jimmy Tsai

Tonassistentz

Andrew Kines

Marketing Manager

Helen Solomon

Handbuch

Sara Reeder

Testleitung

Robb Flynn

Stimme Alpha 5

Richard Wood

Stimme Tanya Sloan

Nakia Burrise

Stimme Adam Park

Johnny Yong Bosch

Videokompression

Pfeiffer Digital Services

MITARBEITER

Novotrade International

Projektmanager

Soltész Csaba

Künstlerische Leitung

Sultan

Windowsprogramm

Attila Molnár,

István Fey

Ferenc Takács

Macintoshprogramm

Attila Molnár

István Fey

Gábor Palotai

Grafik

Peter Temesi

Andrea Eglesz

Animation

Eva Kovács

Soundeffekte

Attila Dobos

Tester

Csaba Knavér



Besonderen Dank an:

Haim Saban, Peter Dang, Bill Josey, Elie Dekel, Angie Small, Barry Stagg, Mark Ittner, Bill Nault, Eric Rollman, Yvette Gwennap, Mark Pinkser, Jacqui Grunfeld, George Funk, Dawn Rivera-Ernster, Joseph Dunn, Mark Hartsell, Larry Castro, Stephen Friedman, Gergely Czászar, Marianne Seiler, Scott Page-Pagter, Lou Bortone, Tina Delgado, Irma Zaldana, Denny Densmore, Tom Putnam, Karen Carter, JB Levine, Ramona Onesti, Angelee Wood, Xavier Garcia, Glenn Nash, Craig Underwood, Jerry Buettner, Jill Barry, George Leon, Kim Ankrum und Marlene Sanchez.

Ganz besonderen Dank an:

Delven Rutledge, Suzie Parkinson und Nancy Berman.

Produktion – deutsche Lokalisierung:

discreet monsters

by Kögl & Partner Multimedia Solutions GmbH

in Zusammenarbeit mit M2 Gesellschaft für multimediale Systeme GmbH

Türkenstraße 89

80799 München

Tel.: 089-339590

Fax: 089-337255

Übersetzung des Handbuchs

Regine Gimpel