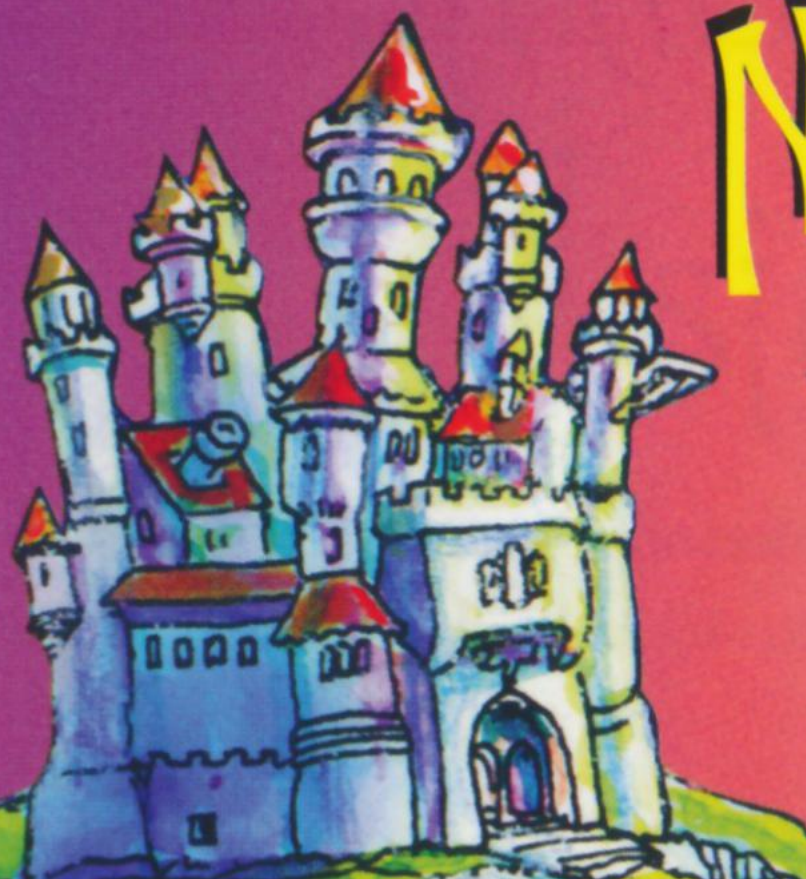


Noitakeinoja Taikoja ja




AHEAD
multimedia



Ravensburger®

Noitakeinoja Taikoja ja

Tervetuloa tekemään "Noitakeinoja ja Taikoja".

Löydät tästä vihosta ohjelmatiedot, ohjeita ja vihjeitä, joista sinulle voi olla hyötyä.

Sisältö

Ohjelmatiedot.....	3
Asenna ja aloita	4
Näin ohjelma toimii.....	6
Tekniset tarpeet	20
Ellei kaikki toimi.....	21
Oikeudet / copyright	22
Lisenssisopimus / takuu	23

Ohjelmatiedot

Noitakoulu on vuosisatojen ajan ollut opinahjona kaikille nuorille noidille ja taikureille. Kuten kaikissa maan muissa noitakoulutuskeskuksissa, joutuivat oppilasparat myös tässä koulussa istumaan pitkästyttävillä taikaloitsutunneilla ja lentämään raskaita lentoharjoituksia. Mutta äskettäin kaikki muuttui. Lukujärjestykseen tuli uusia aineita, kuten avaruuslento ja sammakonpyydystys, ja oppilaat saavat jopa oppia tekemään kultaa. Koulusta on tullut niin suosittu, että nuoret ja toivorikkaat oppilaat nyt tulevat läheltä ja kaukaa osallistuakseen jännittäville oppitunneille.

Mutta kaikki eivät ole yhtä tyytyväisiä muutoksiin. Päänoita ja Mestaritynkuri sallivat ainoastaan vanhan ja pölyttyneen tavan opiskella, ja nyt he ovat vannoneet sulkevansa koulun ikuisiksi ajoiksi. Vain sinä voit estää heitä. Sinun täytyy osoittaa, että uudet keinot todella toimivat. Oppimalla tekemään maagisia juomia, etsimään tähtieläimiä ja hallitsemalla sääkoneen toiminnot, pystyt voittamaan ilkeän noidan ja taikurin. Ellet selviydy saamistasi tehtävistä, noitakoulu tuhoutuu.

Onnea matkaan.

Asenna ja aloita

Ohjelma on hybridi-CD, joka toimii sekä Macintoshilla että PC/Windowsissa. Voidaksesi käyttää ohjelmaa sinulla tulee olla asennettuna QuickTime™. Ellei sitä ole tai käytössäsi on liian vanha versio, voit asentaa uuden version CD-ROM-levyltä.

Macintosh

1. Laita CD-ROM-levy CD-asemaasi ja kaksoisklikkaa symbolia "Asenna Noitakeinoja...". Jos sinulla on useampi kuin yksi kovalevy, voit valita mille levyille haluat asentaa ohjelman.
2. Asennetut osat sijoitetaan kansioon "Noitakeinoja ja Taikoja" kovalevylläsi.
3. Ellei sinulla ole QuickTime™:ää tai ajankohtaista versiota QuickTime™:stä, asennusohjelma kysyy, haluatko asentaa sen tietokoneeseesi. Seuraa ohjeita näyttöpäätteeltä. Tietokone täytyy siinä tapauksessa myös käynnistää uudelleen.
4. Noitakeinoja ja Taikoja voidaan joko käynnistää automaattisesti asennuksen jälkeen tai kaksoisklikkaamalla symbolia "Käynnistä Noitakeinoja ja Taikoja", joka on kansiossa "Noitakeinoja ja Taikoja" kovalevylläsi.

Poisto-ohjelma

Mikäli haluat poistaa "Noitakeinoja ja Taikoja" pois kovalevyltäsi, voit joko heittää kansion "Noitakeinoja ja Taikoja" kovalevyltäsi roskakoriin tai käyttää asennusohjelmaa CD-ROM-levyllä.

Windows

Windows 3.1x

Ellei sinulla jo ole ohjelmaryhmää "Ahead Multimedia", niin se syntyy, kun ohjelma asennetaan.

1. Laita CD-ROM-levy tietokoneeseesi ja valitse "SUORITA" Tiedostonhallinnassa. Jos sinulla on useampia kovalevyjä, voit valita mille kovalevyille haluat asentaa ohjelman.

2. Kirjoita "x:\install.exe", missä x on CD-ROM-asemasi tunnus (tavallisimmin "D").
3. Asennusohjelma kysyy, haluatko asentaa QuickTime™:n. Jos vastaat "KYLLÄ", käynnistyy Apple Computers QuickTime™-asennus. Seuraa ohjeita näyttöpäätteeltä.
4. Voit nyt käynnistää ohjelman klikkaamalla symbolia "Noitakeinoja ja Taikoja" ohjelmaryhmässä "Ahead Multimedia".

Windows 95

Asennusohjelma luo "Ahead Multimedia" -nimisen kansion. Sen löydät ohjelmamenusta.

1. Laita CD-ROM-levy tietokoneeseesi. Ellei ohjelmaa ole aikaisemmin asennettu, asennusohjelma käynnistyy automaattisesti. Jos sinulla on useampia kuin yksi kovalevy, voit valita mille kovalevyille haluat asennuksen.
2. Asennusohjelma kysyy, haluatko asentaa QuickTimen. Jos vastaat "KYLLÄ" käynnistyy Apple Computers QuickTime™-asennus. Seuraa ohjeita näyttöpäätteeltä.
3. Voit nyt käynnistää ohjelman. Seuraavan kerran laittaessasi levyn CD-asemaasi, ohjelma käynnistyy automaattisesti. Jos et halua että ohjelma käynnistyy automaattisesti, pidä Shift-näppäintä alaspainettuna kun laitat levyn asemaasi.

Poisto-ohjelma

Mikäli haluat poistaa ohjelman kovalevyltäsi, käynnistä "Noitakeinoja ja Taikoja poisto" Ahead Multimedia -kansiossa. Kaikki ohjelmaan kuuluvat osat pyyhkiytyvät kovalevyltäsi.

Näin ohjelma toimii

Yleisiä ohjeita

Peliä voi pelata kolmella tasolla. Tason voi päättää koulun portilla. Valmistaudu etsimään huoneisiin piilotettuja asioita tai esineitä, jotka helpottavat tehtävien ratkaisemista. Jos haluat keskeyttää äänessä olevan hahmon, voit klikata hiirellä tai painaa välilyöntitangenttia.

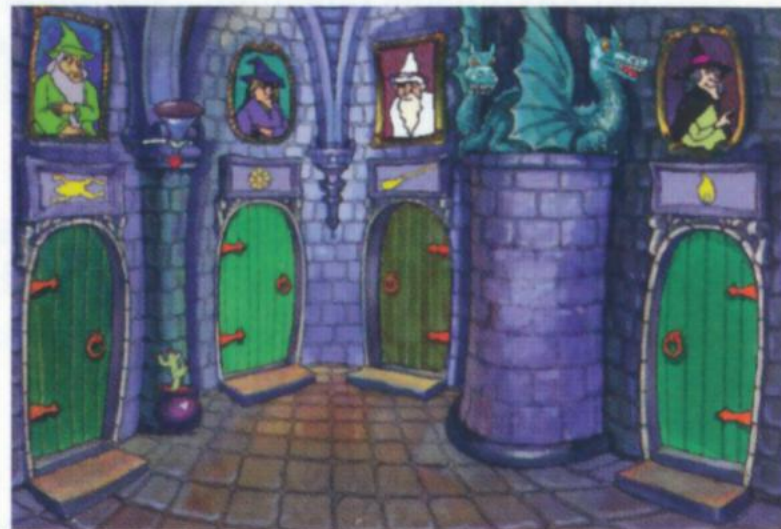
Alkuun pääsy

Aluksi olet noitakoulun portilla. Soita kelloa, valittavana on kolme tasoa. Koulun sisällä tapaavat Mestari taikurin ja Päänoidan, jotka kertovat tehtävistä, jotka sinun täytyy ratkaista. Klikkaa jompaa-kumpaa ovea, niin pääset eteenpäin. Vaaleanpunainen on nuorille noidille, sininen nuorille taikureille.



Käytävä 1

Jokaisessa käytävässä on neljä huonetta. Joka huoneessa on tehtävä, joka sinun on ratkaistava. Klikkaa ovea päästäksesi huoneeseen. Kun olet onnistunut ratkaisemaan tehtävän, oven yläpuolella oleva taulu muuttuu.



Hissi

Kun olet selvinnyt kaikista käytävän neljästä huoneesta, voit mennä seuraavaan kerrokseen hissillä, joka on piilossa pilarissa käytävän keskellä. Kun olet hississä, valitset haluamasi kerroksen, mutta muista – seuraavaan kerrokseen päästäksesi sinun on pitänyt ratkaista kaikki edelliset tehtävät. Pääset hissillä myös pelihuoneeseen, missä voit pitää pienen lepotauon pelaamalla pelin kesken raskaan koulunpelastamistyön. Päästäksesi pelihuoneeseen klikkaa hissien sisäpuolta.



Apu

Jos tarvitset apua, klikkaa oikealla alhaalla näkyvää taikasauvaa.



Keskeytä peli:

Käytä nappia alhaalla vasemmalla keskeyttääksesi pelin. Jos olet sisällä jossakin huoneessa, klikkaa nappia kerran päästäksesi käytävään ja toisen kerran lopettaaksesi pelin. Kun lopetat, voit myös tallentaa pelin.



Käytävä 1 – huoneet

Sammakonpyydystys:

Tehtävänä on pyydystää 10 sammakkoa, 10 toukkaa ja 10 kalaa. Käytä lehteä toukkien, haavia sammakoiden ja onkea kalojen nap-paamiseen. Mutta varo sinisiä sammakoita – ne aiheuttavat hankaluuksia. Kokeile klikata suihkukaivoa ja patsaita, saatat saada apua.



Tiikerililja:

Nyt pitää lukea tarkkaan resepti ja tehdä oikea seos, niin tiikerililjat kukkivat. Oikealla seinällä olevassa paperissa kerrotaan kuinka paljon väriä tarvitset liljaa varten. Klikkaa vintiöitä, niin ne aukaisevat ja sulkevat hanat. Jokaisella hanalla on oma vintiökäyttäjä. Kun luulet, että seoksesi on oikea, klikkaa pumpunkäyttäjävintiötä, niin näet millainen kukka kasvaa.

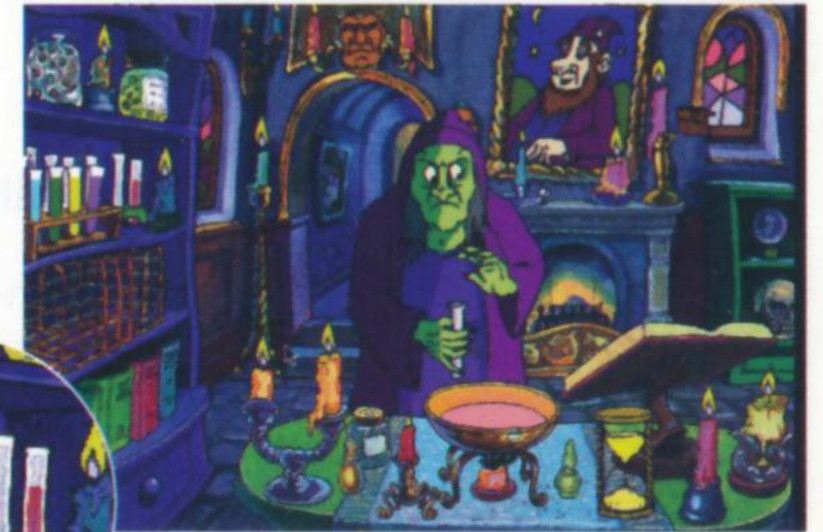


Luudallalento:

Tehtävänä on saada noita lentämään tietty aika. Sinun pitää huolehtia, ettei hän törmää muihin noitiin. Käytä nuolinäppäimiä ohjailemiseen. Ennenkuin lähdet, pitää sinulla olla tarpeeksi kova vauhti. Kuvan alareunan mittarissa on nuoli, kun nopeutesi on riittävä, nuoli muuttuu vihreäksi. Saat vielä lisävauhtia nuolinäppäimistön nuolella oikealle – paina useamman kerran. Kun mittarin nuoli on vihreä, saat noitasi ilmaan nuolinäppäimistön ylös-nuolella tai klikkaamalla lähtö-nappia. Kun olet päässyt ilmaan, käytä ylös- ja alas-nuolinäppäimiä väistelläksesi muita noitia. Pidä huoli, ettet lennä liian nopeasti, mittarin nuolen pitää koko ajan olla vihreä. Jos kuulet toivotuksen, tarkoittaa se sitä että joku haluaa ohittaa sinut – varo selustaasi! Kun aikasi täyttyy, sinua kehoitetaan laskeutumaan. Klikkaa laskeutumisnappia saadaksesi noidan maahan.

Kynttilätaikuutta

Tehtävänä on pitää kynttilät palamassa niin kauan, että noita saa taikakaavansa valmiiksi. Tämä onnistuu klikkaamalla sen väristä putkea, jota noita pyytää. Ikkunat paukkuvat tuulessa, harmilliset otukset yrittävät sammuttaa liekit. Klikkaa kynttilöitä niin ne syttyvät uudestaan.



Käytävä 2

Sääkone

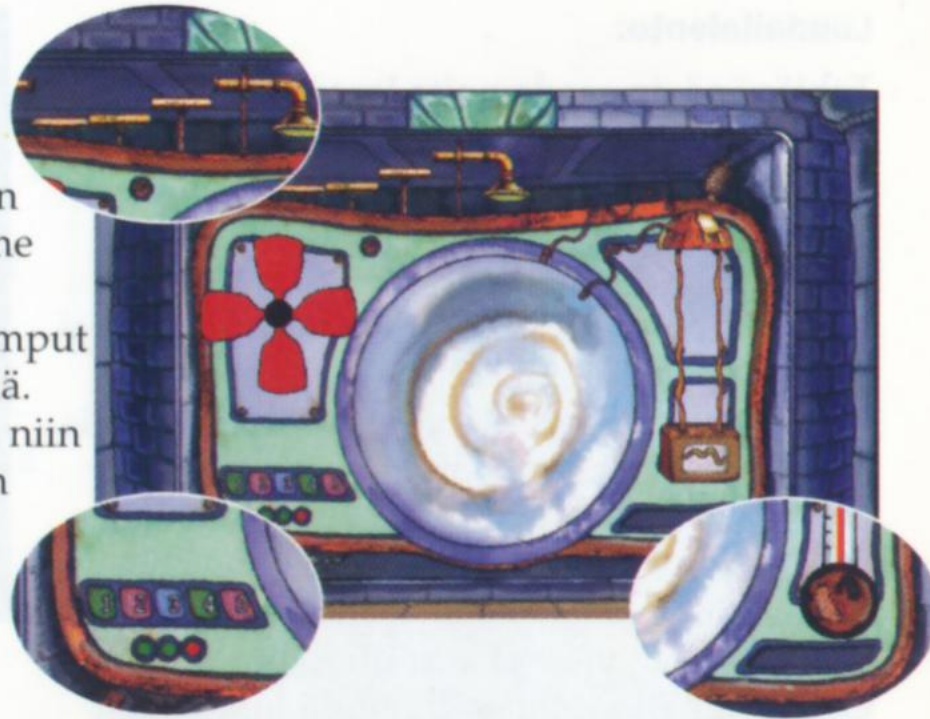
Tehtävänä on tuottaa erilaisia säitä. Oikean sään saamiseksi sinun on selvitettävä kolme tehtävää. Ratkaise ensin numerotehtävät koneen vasemmassa reunassa, niin että lamput näyttävät vihreää, käytä numeronäppäimiä. Järjestä sitten koneen päällä olevat putket, niin että vesi virtaa putkien läpi. Viimein sinun pitää panna oikealla olevat vivut oikeaan asentoon. Sitten näet millainen myrökkä syntyy.

Avaruusnoita:

Tehtävänä on auttaa noita planeettaesteradan läpi niin pian kuin suinkin. Auta noita punaääriviivaisten planeettojen välistä. Punainen risti näyttää tien ja kartta auttaa sinua näkemään olinpaikan. Käytä nuolinäppäimiä navigointiin – mitä useammin painat nuolinäppäimiä, sitä hurjempi on noidan vauhti. Punainen ajastin kertoo kuinka kauan aikaa on jäljellä. Yritä välttää törmäämistä planeettoihin – ponnahdat takaisin ja menetät aikaa.

Kissakuoro:

Tehtävä on johtaa kissojen laulua nuottien värien mukaan. Valitse laulu klikkaamalla yhtä pöydän päässä olevista rullista. Katso nuottien väriä ja etsi sitten kissa, jolla on edessään sama väri. Klikkaa sitä. Seuraa nuotteja niin nopeasti kuin



mahdollista. Pieni hämähäkki auttaa sinua siirtymällä vuorossa olevalle nuotille. Varo hiirtä! Hän syö nuotit suihinsa, ellet houkuttele häntä pikku herkkupalalla.

Muuntautumishuone:

Tämän tehtävän ratkaiset tekemällä taikajuoman, jonka avulla hiiri muuntuu leijonaksi. Resepti on seinällä olevassa pergamentissa. Klikkaa pulloa, jonka haluat mustekalan ottavan. Kun pullo on padan päällä, klikkaa pulloa uudestaan ja pisarat alkavat putoilla. Klikkaa kolmannen kerran, niin tippuminen lakkaa. Kun kaikki ainesosat ovat oikein, hiiri saa tipan ja muuntuminen alkaa...

Käytävä 3

Sokkelolento

Tehtävänä on auttaa noita sokkelon läpi ja löytää kultainen portti niin pian kuin voit. Noidan siirtämiseksi paina nuolta ylöspäin. Paina useammin niin noita lentää nopeammin. Käännöksiin käytät nuolia oikealle ja vasemmalle, ja vauhti hiljenee nuolella alaspäin. Kultainen portti on kätkössä jossakin sokkelossa. Sinun on löydettävä se ennen kuin aika loppuu.

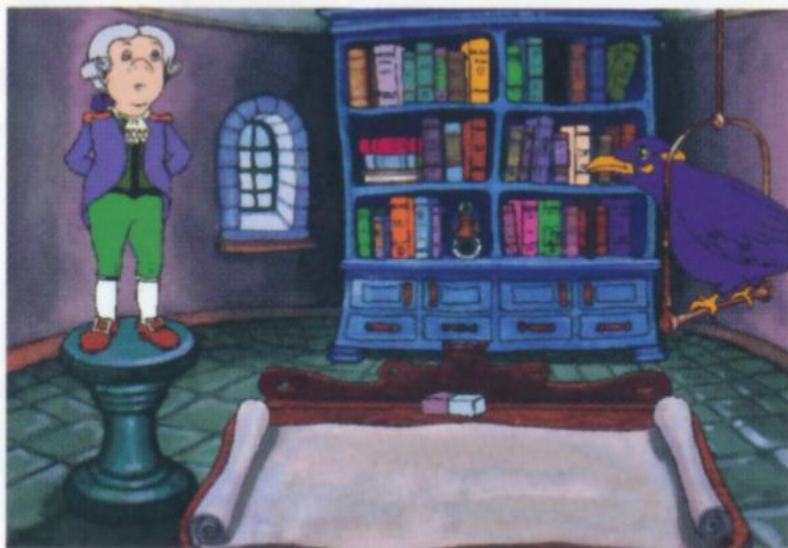
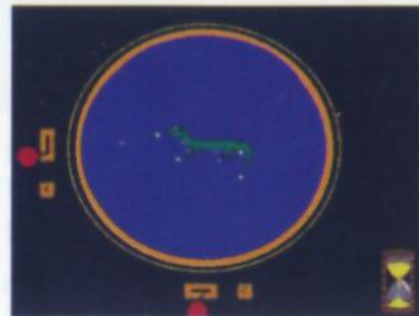
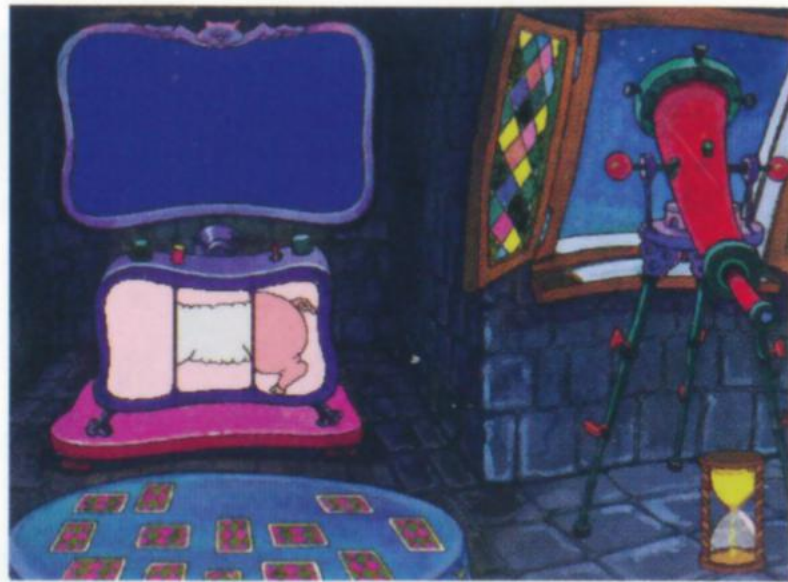


Tähtitiedettä:

Tehtävänä on löytää viisi eläintä ja sitten eläinten tähtikuviot ennen kuin aika loppuu. Klikkaa kortteja, niin osa eläimestä näkyy taikaprojektorissa. Yritä löytää kolme korttia, jotka yhdessä muodostavat kokonaisen eläimen. Jos olet tehnyt oikein, näkyy sinisellä kankaalla eläimen tähtikuvio. Katso kuviota tarkasti ja paina se mieleesi. Jos luulet tarvitsevasi apua, klikkaa taikaprojektorissa olevia nappeja. Klikkaa sitten teleskooppia ja käytä vipuja siirtääksesi sitä avaruudessa ylöspäin, alaspäin, oikealle ja vasemmalle. Kun tunnistat tähtikuvion, klikkaa jokaista tähteä, niin eläin alkaa elää. Palaa sitten korttipöydälle ja etsi uusi eläin.

Taikakaavakoe:

Sinun on löydettävä kaikki taikakaavan rivit voidaksesi muuntaa satuhahmon eläimeksi. Rivit on piilotettu värikkäisiin kirjoihin kirjahyllyssä. Klikkaa yhtä kirjaa ja ratkaise siinä oleva tehtävä. ("Löydä 6 virhettä" – klikkaa tonttujen eroavaisuuksia; "Kaksi kuuluu yhteen" – klikkaa niitä kahta tonttua, jotka näyttävät samanlaisilta; "Yksi pois" – etsi tonttu, joka ei kuulu joukkoon ja klikkaa sitä; "Valitse oikea väri" – klikkaa kun tonttujen vaatteet ovat samenväriset.) Kun olet onnistunut ratkaisemaan tehtävän, saat rivin kaavaan. Jos rivi täsmää sen muutoksen kanssa, jonka haluat tehdä, klikkaa sivua. Ellei rivi sovi tarvitsemaasi kaavaan, klikkaa



mitä muuta tahansa mutta ei kirjaa, niin saat rivin pois. Kun sinulla on kaikki neljä riviä oikein, satuhahmo muuntuu. Jos saat väärän rivin, voit pyyhkiä sen pois pyyhekumilla. Yhdessä laatikoista on liimaa, ellet halua että koko kaava pyyhkiytyy. Jos tarvitset apua, etsi linnulle joku pieni makupala.

Alkemia:

Tehtävänä on saada oikea määrä jauhetta suppiloista pataan ja siitä lohikäärmemuottiin, josta sitten syntyy kaunis kultainen lohikäärme. Jokaisessa suppilossa lukee, kuinka paljon jauhetta tarvitset. Vintiöt aukaisevat oikeat suppilot, kun klikkaat oikeata vipua kuvan yläkulmassa. Kun jauhe on kottikärryssä, tyhjennä se oikeaan reikään klikkaamalla kärryä. Klikkaa sitten oikealla olevista vivuista yhtä, niin jauhe valuu reikään ja sitten pataan. Jos jauhe valuu lattialle, tai väärään reikään, klikkaa toista isoa vipua lähettääksesi roskat roskakärryyn. Kun roskakärry on täynnä, voit tyhjentää sen klikkaamalla sitä. Kun luulet, että olet saanut oikean seoksen, klikkaa pataan johtavassa putkessa olevaa vipua niin seos joutuu lohikäärmemuottiin. Vaikeammalla tasolla sinun on varottava, ettei palkeita käyttävä vintiö pääse nukahtamaan.



Tornipeli:

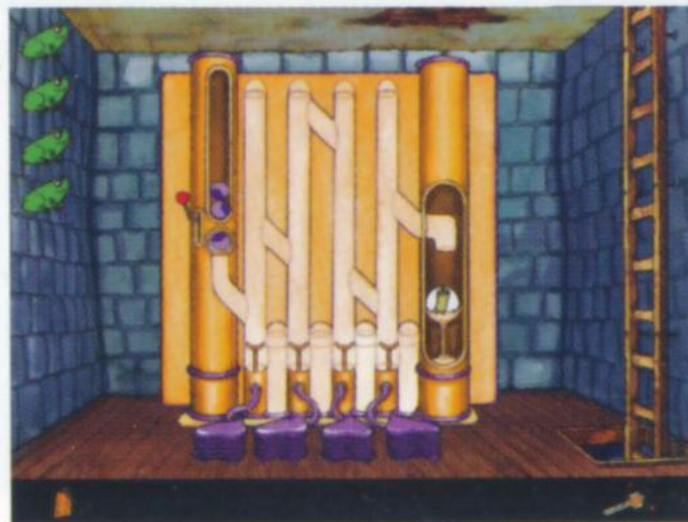
Tornipeli on noitakoulun viimeinen koe. Jokaisesta neljästä tornihuoneesta löydät kristallin, jonka sisällä on pala pergamenttia. Näissä ikivanhoissa kultaisissa rullissa on rivejä salaiseen kaavaan, joka voi pelastaa koulun tuholta. Sanotaan, että kaava toimii vain jos kaikki neljä rullaa kootaan yhteen ja joukko nuoria noitia ja taikureita lukee kaavan ääneen. Sinun pitää keksiä, miten kristallit rikotaan, niin että saat pergamentit esiin. Tornin pohjakerroksessa sitten klikkaat verhoa, niin pääset Lohikäärmesaliin ja saat kuulla miten koulun käy.

Torni, 4. kerros:

Ratkaise, miten saat köyden liikkumaan ja voit laskea alas katossa piilossa olevat kaksi lepakoiden lepopaikkaa. Ota lepakot kiinni ja jaa ne tasaisesti telineisiin, että saat telineet tasapainoon. Silloin lepakot voivat huutaa tarpeeksi kovaa rikkoakseen kristallin.

Torni, 3. kerros:

Täällä sinun on opeteltava ohjaamaan sammakkohyppykonetta. Klikkaa lumpeenlehtiä, niin sammakot hyppivät. Silloin pallo voi liikkua putkien läpi, pudota kristallin päälle ja särkeä sen.

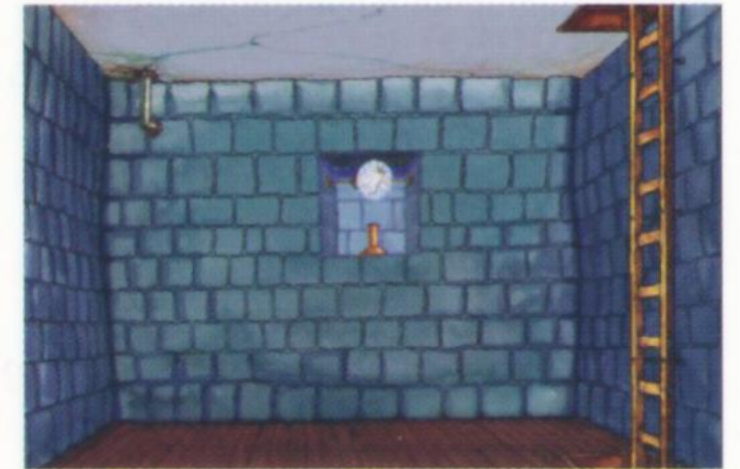


Torni, 2. kerros:

Tässä kerroksessa sinun pitää rikkoa kristalli käyttämällä palavan liekin lämpöä. Tämä on kaasuliekki, mutta kaasu ei pääse virtaamaan, koska jotkut hanoista on suljettu. Sinun on etsittävä kätkeytyt hanat ja käännettävä niitä. Silloin kaasu virtaa vapaasti.

Torni, 1. kerros:

Alimmassa tornikerroksessa sinun on löydettävä ainekset ja kaava niin että voit tehdä liskon. Liskon voi myöhemmin muuttaa lohikäärmeeksi. Kun olet ratkaissut tämän viimeisen tehtävän, mene Lohikäärmesaliin klikkaamalla verhoa. Nyt saat tavata Päänoidan ja Mestari taikurin ja ratkaista koulun kohtalon.



Pelihuone

Pelihuoneessa on paljon piilotettuja pelejä ja arvoituksia. Valitaksesi pelin klikkaa jotakin esinettä huoneessa. Pelimestari kertoo, minkä pelin olet valinnut, ja jos tarvitset vastapelaajan, hän pelaa mielellään.



Hämähäkinverkkopeli:

Tehtävänä on laittaa hämähäkinverkon palaset oikeille paikoilleen. Klikkaa osaa jonka haluat siirtää, sen jälkeen osaa jonka haluat vaihtaa sen tilalle. Palapeli on helpompi sovittaa, jos etsit kulmat ensin ja sovitat sen jälkeen kehyksen jäljellä olevat osat. Kun verkko on valmis, toimii se hämähäkkijahdin pelipaikkana. Pelissä on neljä hämähäkkiä ja neljä kärpäästä. Sinun pitää ohjata karpäsiä ja viedä ne labyrintin loppuun ennen kuin hämähäkit vangitsevat ne. Hämähäkit estävät ulospääsyn verkosta, ja siirtyvät vain, jos karpäset liikkuvat, tai jos viimeisestä siirrosta on kulunut enemmän kuin 30 sekuntia. Jokainen hämähäkki vainoaa omaa karpästään.



Tontut:

Eriväriset tontut on laitettava pelilaudalle. Laittaaksesi tontun laudalle, klikkaat valitsemaasi ja vedät sen ruutuun, johon haluat sen sijoittaa. Tontut ovat vähän vekkuleita, ja niiden pitää seistä tietyn mallin mukaan. Voit panna vain yhden sinisen tontun jokaiseen vaaka- ja pystysuoraan riviin, eivätkä vihreät tontut halua olla punaisten vieressä.



Palapeli:

Kokoa palapeli klikkaamalla paloja ja vetämällä ne oikeille paikoilleen. Jos palanen on lähellä oikeaa paikkaansa, se siirtyy siihen. Kun olet saanut kuvan valmiiksi, siitä tulee palanen isompaa palapeliä.



Noitatanssi:

Kahdeksansakaraisella tähdellä on neljä noitaa. Noitatanssissa jokainen noita pitää siirtää omalle värilleen. Siirtääksesi noitaa, klikkaa ensin noitaa ja sitten ympyrää, mihin haluat noidan siirtyvän. Häntä voi siirtää useamman ympyrän läpi samalla siirrolla, niin kauan kuin ympyrät eivät ole jo aiemmin varattuja. Tanssin voi ratkaista seitsemällä siirrolla, mutta käytettävissäsi on kymmenen.



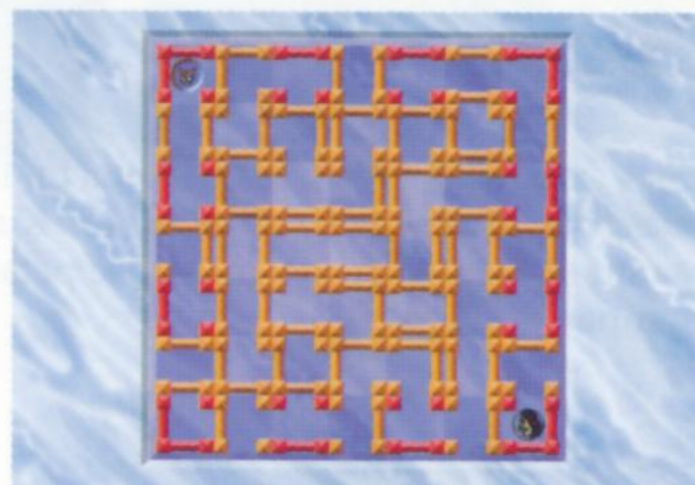
Missä on lepakko?

Tehtävänä on löytää kaikki kuvassa olevat lepakot. Ne ovat piloutuneet hyvin ja sinun on katsottava tarkkaan löytääksesi ne. Klikkaa niitä, kun olet löytänyt ne.



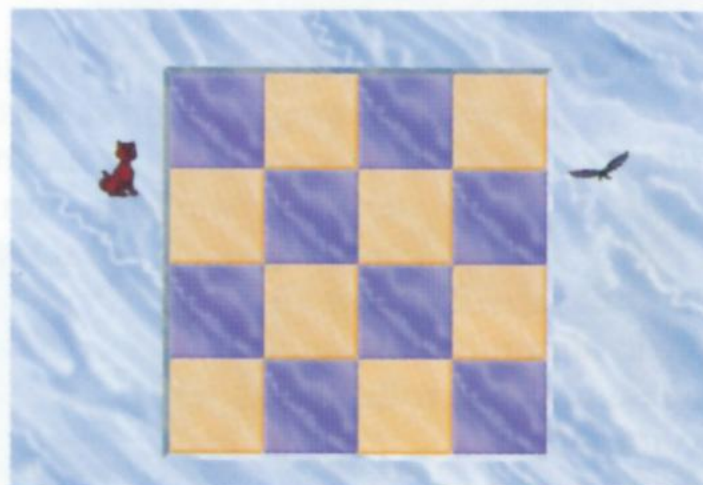
Noitalabyrintti:

Noidan täytyy löytää kissan luo, mutta hänen tiellään on seiniä. Siirrä seinät pois hänen tieltään klikkaamalla sitä seinää, jonka haluat pois. Valitse sitten se seinä, jonka haluat tilalle. Kun luulet, että olet oikeassa, klikkaa noitaa ja katso, kuinka pitkälle hän pääsee.



Kissat ja lepakot:

Tehtävänä on laittaa kissat suoraan riviin mihin suuntaan tahansa. Pelimestari yrittää estää sinua lepakkoitten avulla ja tekee samanlaisen rivin, eli sinun pitää varoa häntä. Klikkaa kissaa pelilaudan vasemmalla laidalla saadaksesi sen ylös. Vedä kissa oikeaan paikkaan hiirellä.



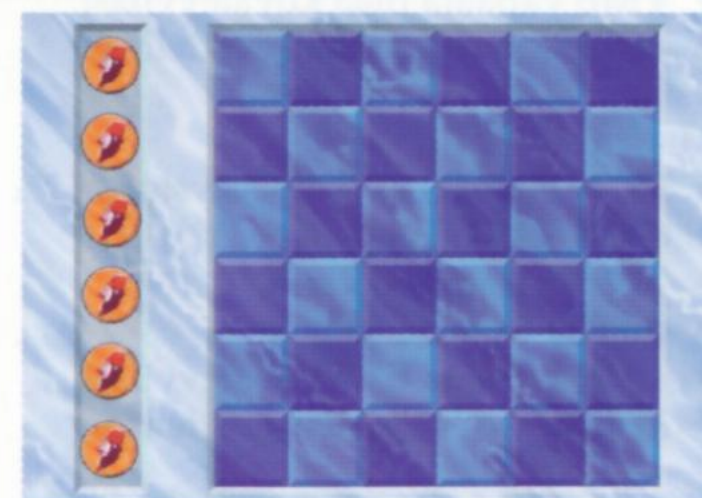
Noitadomino:

Noitadominossa saat kuvallisia pelinappuloita jotka asetetaan pöydälle. Saat laittaa vierekkäin vain sellaisia nappuloita, joissa on sama kuva, ja ellei sinulla ole sopivaa, joudut odottamaan. Pelaat Pelimestaria vastaan, ja se jolta ensin loppuvat kaikki nappulat, voittaa.



Taikurit:

Kuusi taikuria on pantava laudalle. Ne eivät pidä ahtaudesta, ja pysyvät laudalla vain jos ne saavat seistä omassa rivissään pysty- tai vaakasuoraan tai vinottain. Laitat taikurit paikoilleen klikkaamalla niitä ja vetämällä ne oikeille paikoilleen laudalla.



Näkymätön labyrintti:

Tehtävänä on löytää reitti kissalle näkymättömässä labyrintissä. Kissan on päästävä ylempään oikeaan labyrintin ruutuun kätkeytyä reittiä pitkin. Numerot labyrintin alapuolella ja sivussa paljastavat, kuinka monta ruutua kätkeytyä tietä on jokaisessa rivissä. Siirtääksesi kissaa klikkaat sitä ruutua, jonka luulet olevan seuraava kätkeytyllä reitillä. Jos olet oikeassa, kissa siirtyy. Jos olet väärässä, pitää kissan palata ensimmäiseen ruutuun ja aloittaa alusta.



Tekniset tarpeet:

Windows

- 486DX - 66 MHz tai Pentium
- Windows 3.1 (8 MB RAM) tai Windows 95 (16 MB RAM)
- Näyttöpäätte 256 väriä
- 4 x CD-ROM
- 16-bitin äänikortti (Soundblaster-vaihdannollinen)
- 4 MB vapaata tilaa kovalevylläsi
- Erillisiä kovaäänisiä suositellaan

Macintosh

- 68040/25 MHz tai PPC, systeemi 7.x tai myöhempi
- 8 MB RAM
- Näyttöpäätte 256 väriä
- 4 x CD-ROM
- 4 MB vapaata tilaa kovalevylläsi
- Erillisiä kovaäänisiä suositellaan

Ellei kaikki toimi

Aloita tarkistamalla tämän tarkistusluettelon mukaan:

- Toimiiko tietokone tyydyttävästi käyttäessäsi muita ohjelmia?
- Onko kuvapääte asennettu 256 värille?
- Oletko asentanut QuickTime™:n tietokoneeseesi?
- Onko sinulla tarpeeksi muistia käytettävänä? (Kokeile lopettamalla muut ohjelmat.)

Mikäli sinulla edelleen on vaikeuksia, ole hyvä ja ota yhteys tukipalveluumme puhelimitse tai e-postitse. Kun soitat, on hyvä jos voit samalla istua tietokoneesi ääressä.

Tukipuhelin: + 46 (8) 671 09 30
E-posti: support@multimedia.se

Oikeudet/Copyright

Ohjelman on tuottanut PixelMagic Inc. ja Ravensburger Interactive Media GmbH on lisensoinut saksalaisen version. Ruotsalaisen, norjalaisen, tanskalaisen ja suomalaisen version on tehnyt Ahead Multimedia AB.

Alkuperäistuotanto

PixelMagic
Tuottaja – *Conor O’Nolan*
Tuotannon johto – *Sive Cassidy*
Tuotantoryhmä – *Jason Brennan, Pearse Finegan*
Capture Productions Ltd
Tuotannon johto – *Keith McDermott*
Ohjelmointi – *Sean Downey, Cormac Keppel,*
Susan McHugh, Fergus Rice
Grafiikka – *Doreen Fahy*
Väri – *Regan Heavey*
Huulisynkroni – *Edet Graham, Regan Heavey,*
David Fahy
Muotoilu, peli-ideat ja taustadesign –
Anna Nilsen
Animaatio- ja taustavastaava – *Aidan Hickey*
Animaattorit, Brown Bag Animation –
John O’Sullivan, Conor Harney, Una Woods,
Shane O’Donnell
Taustat – *Amy Berena*
Äänitehosteet, Drop-In Music – *Pat Stokes,*
Keith Alexander
Musiikki, Drop-In Music – *Steve McGrath*
Julkaisija – Ravensburger Interactive Media
GmbH – *Thomas Kirchenkamp, Peter Gäbele*

Kiitos – *Lorraine Moran, Doireann Cassidy, Stella Downey, Cormac O’Nolan, Ailbhe O’Nolan*

Suomenkielinen versio

Tuotannon johto – *Ingela Fasth*
Tuotantojohdon assistentti – *Louise Gill*
Grafiikka – *Olle Landsell*
Ohjelmointi – *Björn Jensen*
Markkinointi – *Kristina Lystad*

Äänistudio – Eurotroll AB
Ohjaus, Tuotanto – *Lasse Svensson*
Tekniikka, Äänityöt – *Patrik Ström,*
Måns Eriksson
Suomennos – *Annu Hirvensalo*

Näyttelijät – *Kirsi Blomberg, Marja Heiskanen,*
Annu Hirvensalo, Tuomo Rouhiainen,
Samu Siitajoki

© 1997 PixelMagic Ltd.

© 1997 Ravensburger Interactive Media GmbH,
saksalainen versio

© 1997 suomalainen, ruotsalainen, norjalainen ja
tanskalainen versio, Ahead Multimedia AB.

QuickTime™ and the QuickTime™ logo are
trademarks used under license.

Director® Copyright © 1994, 1996 Macromedia
Inc.

Lisenssisopimus/takuu

Lue lisenssiehdot ennen kuin asennat ja käynnistät ohjelman. Heti kun olet asentanut tai käynnistänyt ohjelman edellytämme, että olet hyväksynyt ehdot.

Ellet hyväksy ehtoja, palauta ohjelma ostopaikkaan kuitenkin kera, niin saat rahasi takaisin.

Saat asentaa ohjelman vain yhteen tietokoneeseen. Et saa levittää ohjelmaa verkossa tai muulla tavoin useammille käyttäjille.

Et saa kopioida, edelleen myydä, leasata tai vuokrata ohjelmaa ilman kirjallista lupaa, jonka myöntää Ahead Multimedia AB.

Ahead Multimedia AB antaa 90 päivän takuun CD-ROM-levyn tuotantovioille. Jotta takuu olisi voimassa, rekisteröintikortti on lähetettävä meille. Ahead Multimedia AB ei anna mitään takuita mahdollisten ohjelmavikojen tai häviöiden varalta, joita voi ilmaantua ohjelmaa käytettäessä.



Ahead Multimedia AB
Box 24135
S-104 51 Stockholm, Sweden
Tel +46 (8) 671 09 00
Support +46 (8) 671 09 30
Fax +46 (8) 662 64 67
www.multimedia.se
E-post: support@multimedia.se
E-post: info@multimedia.se