



Alle Rechte vorbehalten - keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Veränderung oder öffentliche Aufführung. Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland. DOS und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Inc. Macromedia Director ist ein Warenzeichen der Macromedia Inc.

#### Haftungsausschluss

Die Ravensburger Interactive Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.

© 1996 Headbone Interactive, Inc.

DIE KICHERERBSEN • BANDE ENTDECKT . . .





## Willkommen in der Zahlenstadt!

Willkommen in der Zahlenstadt, der Hauptstadt der rätselhaften Zahlenwelt!  
Komm mit zu einer spannenden Rundreise und du lernst alle Sehenswürdigkeiten der mathemagischen Stadt kennen. Du kannst mit Pogg dem Frosch bauen, malen, oder beim Stöberstaun Zillionen anderer Dinge tun. Zeige dein ganzes Können beim Zählen mit dem Schwein Wilma und ihrer Bildershow oder knoble an den verzwickten Spaßgeschichten des Affenmädchen Susi. Wir freuen uns riesig darauf, dir zwei neue Mitglieder der Kichererbse-Bande vorzustellen: den Waschbären Chester und den Taxifahrer Zack! Chester und sein Sachensuchen fordern deine sieben Sinne und bei Zacks Liedern wippen alle deine zehn Zehen kräftig mit.

### Headbone Interactive

Geschäftsleitung: Susan Lammers

Verwaltung: Walter Euyang

Leitung: John Gaffney

### Geschäftsentwicklung

Technische Leitung: K. Camille Nims

## Deutsche Bearbeitung:

Produzent: Thomas Kirchenkamp

Projektleitung: Claudio Marianek,  
Gunnar Fuß  
(Screenhouse GmbH)

Lokalisierung: Screenhouse GmbH,  
Stuttgart

Übersetzung, Dialogregie: Michael Bock

Liedtexte: Michael Bock

### Bildbearbeitung und

Programmierung: Siegfried Teuchert

Tonaufnahmen

und -bearbeitung: violet sound Tonstudio  
GmbH, München

Zack: Thilo Schmitz

Pogg: Andreas Borcherding

Wilma: Susanne Czepl

Chester: Ecco di Lorenzo

Susi: Ute Brondor

Schrauben Schrotti: Kai Taschner

diverse Rollen: Michaela Ampler, Katja

Nowack, Beate Pfeiffer,

Claus Brockmeyer,

Thomas Otto,

Egmont Benschkowsky

Verpackungsdesign: d-werk, Ravensburg

Tom Maier

### Besonderen Dank an:

Ursula Behrendt-Roden, Claudia ten Hagen, Heinrich Hüntelmann, Jürgen Kübler, Nadja Wittmann.



## Mitarbeiter bei der Programmerstellung:

**Produzent:** Andrea Futter

**Koproduzent:** Cabell Breckinridge

**Drehbuch:** Elizabeth Heffron

**Figurendesign:** Bill Brown

**Animationen:** Logan Bender

**Leitung der**

**Programmierung:** Tom Wilson

**Programmierung:** Tim Godfrey

**Komposition, Liedtexte**

**und Arrangement:** Sara DeBell

**Illustration:** Miranda Hudson

**Fotocollage:** Mason Doran

**Fotografie:** Scott Larson (Bildershow)

Susan Robb (Stöberstaun)

**Toningenieur,**

**Musikproduzent,**

**Aufnahmleitung:** Pete Gerald

**Aufnahme:** Conrad Uno

**Soundeffekte, Gitarre:** Jason Roos

**Tonschnitt, Bearbeitung:** Maria Gerald, Andrew McKeag, Martin Rose, und Alex Tevia Handlers

**Pädagogische Beratung:** Barry Hoonan

**Koordination der Tests:** Patrice McSherry

**folgende Kinder haben das Programm getestet:**

Andrew, Brian, Cory, Emma, Ethan, Hunter, Jacob, Julia, Katy, Kelley, Kyle, Lauren, Patrick, Rebecca, Sophie, Wally, Willie und Zoe

**Testleitung:** Tim Godfrey

**Tester:** Andrew Fuller, Nadia

Bari, Adrian Cox

**Herstellung:** Gillian Allen-White

**Dokumentation:** Nina Karp

**Öffentlichkeitsarbeit:** Laury Bryant

**Besonderen Dank an:**

Becky Sundling, The Valley School, Trilby Cohen, Willie Stump, The Actors Group, Animal Talk, Karen Zapata, Ian Spencer, Mia Fioravanti, Emma and Alex Perlman, Sally Browning, John Atkins, Chris Munford, Beth Flancher, The Antiquarium, & Wrinkled Bohemia.

## Was jeder Besucher braucht!

**Wenn du einen Apple Macintosh hast, dann  
brauchst du mindestens:**

- einen 68040 Prozessor (mit 25 MHz getaktet)
- 8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
- Macintosh System 7 oder höher
- einen Bildschirm mit einer Grafikauflösung von 640x480 Pixel und 256 Farben
- ein Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
- eine Maus

Wenn du dir nicht sicher über die Ausstattung deines Computers bist, frage am besten jemanden, der sich damit auskennt, oder schaue selbst in den entsprechenden Unterlagen nach.

**Wenn du einen PC hast, dann brauchst du  
mindestens:**

- einen IBM-kompatiblen Computer
- einen 80486 Prozessor (mit 33 MHz getaktet)
- 8 MB Arbeitsspeicher (RAM)
- Microsoft Windows ab 3.1 oder Windows 95
- einen Bildschirm mit einer Grafikauflösung von 640x480 Pixel und 256 Farben
- ein Doublespeed CD-ROM-Laufwerk
- eine Soundkarte, dazu externe Lautsprecher oder einen Kopfhörer
- eine Maus



## Wie komme ich in die Zahlenstadt?

Keine Angst vor dem Computer! Eigentlich kannst du nichts falsch machen - nichts wird in die Luft fliegen oder auf geheimnisvolle Weise verschwinden. „Die Zahlenstadt“ bleibt immer auf deiner CD-ROM.  
Wenn du mit der Kichererbsen-Bande spielen willst, musst du folgende Schritte ausführen:

### Ich habe einen Apple Macintosh:

1. Schalte den Computer ein.
2. Vergewissere dich, dass alle anderen Programme und der virtuelle Speicher ausgeschaltet sind.
3. Lege deine CD-ROM „Die Zahlenstadt“ in das CD-ROM-Laufwerk.
4. Dein Computer wird ganz leise, surrende Geräusche machen. Mach' dir nichts daraus. Das bedeutet nur, dass die Zahlenstadt von der

CD-ROM auf den Bildschirm geholt wird. Warte ein bisschen, bis auf dem Bildschirm ein kleines blaues Dreieck erscheint.

5. Gleichzeitig erscheint ein Fenster mit der Überschrift „Ravensburger interactive“
6. Doppelklicke in dem Fenster auf das Symbol und du gelangst in „Die Zahlenstadt“.
7. Noch ein paar Umdrehungen der CD-ROM - und es kann losgehen.

### Ich habe einen PC:

Wenn du Windows 95 auf deinem PC installiert hast, geht es ganz einfach:

1. Schalte deinen Computer ein.
2. Nimm deine CD-ROM und lege sie in das CD-ROM-Laufwerk.
3. Warte kurz, bis der Computer die Zahlenstadt von der CD-ROM auf den Bildschirm gebracht hat, dann kann es losgehen.



### Hotline

**0751/86-1944**

Du kannst uns auch schreiben,  
wir rufen dich dann zurück:

Ravensburger Interactive Media GmbH  
Postfach 18 60  
88188 Ravensburg

Selbstverständlich kannst du uns auch aus anderen Gründen anrufen. Wir freuen uns über jeden Kommentar, jeden Vorschlag, jede Frage und natürlich über jedes Lob



Oder schau doch mal im Internet bei uns vorbei:  
<http://www.ravensburger.de>

1994

## Grafik

Für „Die Zahlenstadt“ muss deine Grafikkarte eine Auflösung von 640 x 480 Pixeln und eine Farbtiefe von 256 Farben haben.

· Wenn du einen Mac besitzt, dann rufe das Kontrollfenster des Apple-Menüs auf und klicke in der ausgeklappten Liste auf die Option 'Bildschirm'.

Vergewissere dich, dass im Dialogfenster die beiden Knöpfe für „Farbe“ und „256“ gedrückt sind.

Wenn dies der Fall ist, klicke auf „OK“, um das Dialogfenster zu schließen.

· Wenn du einen PC besitzt, dann beachte, dass einige Hersteller eigene Installationsprogramme mit den Grafikkarten mitliefern und du diese benutzen musst oder kannst.

Du kommst trotzdem nicht weiter und bist schon völlig genervt? Nicht aufgeben! Von Montag bis Donnerstag kannst du uns von 16.00 bis 19.00 Uhr unter folgender Nummer anrufen:



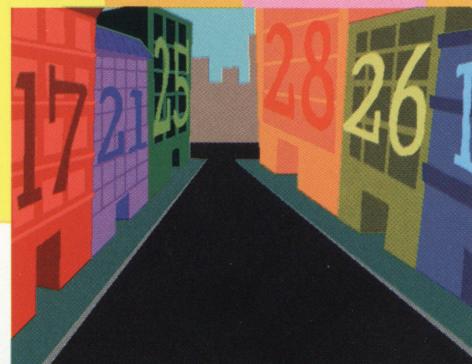
Wenn du Windows 3.1 auf deinem PC installiert hast:

1. Schalte deinen Computer ein.
2. Wenn du Windows noch nicht gestartet hast, rufe es auf, indem du „win“ eintippst und die Eingabe mit der <Enter>-Taste bestätigst.
3. Nimm die CD-ROM und lege sie in dein CD-ROM-Laufwerk.
4. Wähle im Menü „Datei“ des Programm-Managers die Option „Ausführen“.
5. Gib in der Befehlszeile den Buchstaben deines CD-ROM-Laufwerkes und danach „setup.exe“ ein (z. B. d:setup.exe).
6. Klicke auf das „OK“-Feld.
7. Du findest jetzt auf deinem Monitor ein Fenster, das „Ravensburger interactive“ heißt. In diesem Fenster findest du ein Symbol „Die Zahlenstadt“. Doppelklicke auf das Symbol und warte ein wenig, bis sich dein Computer in der Zahlenstadt zurechtgefunden hat.
8. Und schon bist du in der mathemagischen Hauptstadt!



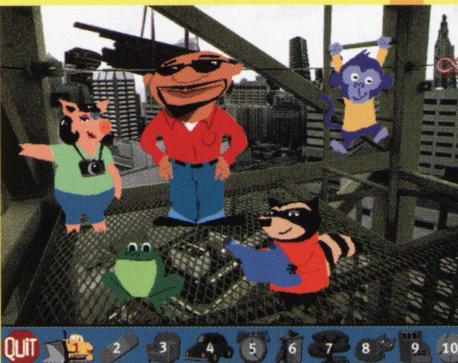
### Die Zahlenstadt erforschen

Wenn du in die Zahlenstadt kommst, warten Zack und sein Taxi schon auf dich. Steig ein und Zack bringt dich und den Rest der Kichererbsen-Bande in das Zentrum der City. Wenn du auf „Weiter“ klickst, fährt Zack eine Abkürzung direkt in das Zentrum. Von hier aus kommst du rasend schnell zu allen zehn Sehenswürdigkeiten der Zahlenstadt.



## Die Sehenswürdigkeiten

Ein Klick auf eine der Zahlen unten in der Menüleiste und Zack fährt dich zu einem der berühmten Schauplätze in der Zahlenstadt. Hier angelangt kannst du eines der Mitglieder der Kichererbsen-Bande auswählen. Jeder begleitet dich zu einem unterschiedlichen Spiel.



### Mauszeiger

Es gibt drei verschiedene Mauszeiger in der Zahlenstadt. Der Mauszeiger ändert sich, wenn er auf etwas zeigt, das du anklicken kannst.

Wenn du Strg-C am PC, oder ⌘-C am Mac gleichzeitig drückst, wird der Mauszeiger „klebrig“. Dann musst du Gegenstände beim Ziehen und Loslassen nicht mit der linken Maustaste festhalten. Klicke auf einen Gegenstand, der sich bewegen lässt. Der Gegenstand „klebt“ jetzt am Mauszeiger, bis du noch einmal klickst. Wenn du noch mal Strg/⌘-C drückst, ist der Mauszeiger nicht mehr „klebrig“.

## Wie verlasse ich „Die Zahlenstadt“

Bist du gerade beim Spielen mit einer der Kichererbens, dann klicke auf den Pfeil links unten. Dann stehst du vor einer der Sehenswürdigkeiten in der Zahlenstadt. Hier klickst du auf das „Ende“-Schild. Wenn Du auf das „Ende“-Schild klickst, fragt Zack dich, ob du wirklich schon beenden willst.

- Wenn du einen PC (mit Windows 3.1) besitzt, schließe alle Fenster, beende bis auf den Programm-Manager jede Anwendung und starte „Die Zahlenstadt“ erneut.

### Sound

Wenn du Sprache und Musik nicht richtig hören kannst, dann schaue zuerst am Lautstärkeregler deiner Soundkarte oder deines Computers nach. Vielleicht ist die Lautstärke zu leise eingestellt? Oder vielleicht hast du zu wenig Speicher (siehe oben)?

- Wenn du einen Apple Macintosh besitzt und die Apple-Programme AtEase oder Launcher verwendest, dann schalte sie aus, indem du deren Programm-Symbole aus dem Ordner „Startobjekte“ des System-Ordners entfernst und dann deinen Computer nochmals neu startest.

Schau nach, ob du dir mit Hilfe der Medienwiedergabe (ein bei Windows mitgeliefertes Standardprogramm) Wav- bzw. MIDI-Dateien oder Musik von einer Musik-CD anhören kannst. Wenn ja, sind Soundkarte und Lautsprecher in Ordnung und das Problem hängt mit dem Speicher zusammen.



- Hier noch ein kleiner Tip für PC-Besitzer, wie Soundkarte und Lautsprecher geprüft werden können:



## Und wenn es Installationsprobleme gibt?

Das kann schon einmal vorkommen. Computer sind so verschieden wie Menschen. Manchmal sind sie gut gelaunt und am nächsten Tag haben sie dann wieder schlechte Laune. Und die Technik ändert sich laufend. Vielleicht ist auch gerade Vollmond. Aber was auch immer die Ursachen für die Probleme sind, meistens gibt es eine Lösung. Falls du Probleme beim Installieren oder Abspielen von „Die Zahlenstadt“ hast, probiere zuerst aus, ob dir die folgenden Vorschläge weiterhelfen.



### Speicher

Wenn du am Bildschirm die Mitteilung erhältst, dass dein Computer nicht genügend Speicherplatz frei hat, um dich in „Die Zahlenstadt“ zu bringen, musst du schauen, wie du Speicherplatz frei bekommst. Je mehr freien Speicher du zur Verfügung hast, desto besser läuft das Programm.

- Beende als erstes alle nicht notwendigen Programme und deaktiviere alle Hintergrundprogramme wie den Bildschirmschoner, Virenprogramme und dergleichen.
- Wenn du einen Apple Macintosh besitzt, dann schalte den MultiFinder aus, oder schließe zumindest das Erweiterungen- und Kontrollfenster. Schlage dazu in deinem Macintosh-Handbuch unter den entsprechenden Stichworten nach oder frage jemanden, der sich damit auskennt und dir weiterhelfen kann.

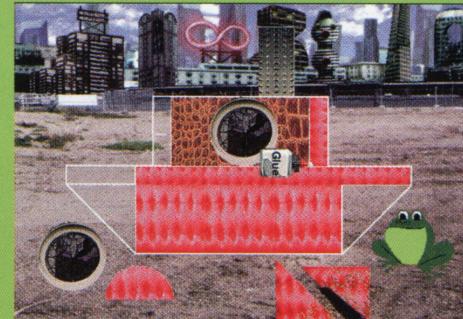
Wenn du die Zahlenstadt beenden willst, klicke noch mal auf das größere „Ende“-Schild. Wenn du weiter spielen willst, klicke irgendwo anders auf den Bildschirm. Schneller geht es nur, wenn du Strg-Q beim PC, oder Apple-Q am Mac drückst.

## Wie spiele ich was?



### Stöberstaun:

Klicke auf Poggs Bauch und verschiedene Gegenstände erscheinen! Ziehe diese Gegenstände mit gedrücktem Mausknopf an die gewünschten Stellen und alles Mögliche und Lustige wird geschehen. Bei jedem Stöberstaun kannst du was Neues probieren, also lausche ganz genau, was Pogg dir für Hinweise gibt.



### Spaßgeschichten:

Jede aufregende Geschichte führt Susi in eine schwierige Situation – und sie braucht deine Hilfe! Falls du die Geschichte schon kennst, kannst du auf „Weiter“ klicken, um Susi aus der Patsche zu helfen. Sie wird dir genau erzählen, was du für sie tun kannst. Klicke Susi an, dann hilft sie dir mit einem Hinweis.





### Bildershow:

Wilma kann es kaum erwarten, dir ihre tollen Fotos zu zeigen. Klicke auf jedes Foto, und zähle mit Wilma die unterschiedlichsten Dinge oder suche nach den versteckten Zahlen. Wilma zählt mit dir auch in anderen Sprachen. Hör gut zu, dann kannst du bald so gut wie Wilma zählen.



### Lieder:

Zack hat immer das passende Lied zu jeder Sehenswürdigkeit in der Zahlenstadt. Und er freut sich mächtig, wenn du ihn begleitest – sing einfach mit!



### Sachensuchen:

Chester fordert dich mit immer neuen Suchspielen heraus – hör dir an, was zu tun ist.

Willst du es schwieriger? Klicke auf das Kind neben Chester, dann wird das Spiel schwerer. Noch ein Klick auf das Kind, und es wird wieder einfacher.

Oder klicke einfach einmal auf die Uhr neben Chester. Dann hast du 60 Sekunden Zeit, alle sieben passenden Plätze zu finden und die Gegenstände dorthin zu ziehen.



Wenn du gegen die Uhr gewinnst, wird die Zeit gestoppt, wie lange du gebraucht hast. Beim nächsten Mal musst du alles in dieser Zeit gelöst haben! Du findest den passenden Platz für den Gegenstand nicht? Klicke auf Chester, er hilft dir weiter.

# DIE ZAHLEN-STADT

Willkommen bei der Kichererbsen-Bande zu einer Rundreise durch Numeria, der Hauptstadt der rätselhaften Zahlenwelt! Spielerisch leicht werden Ihrem Kind hier alltägliche mathematische Begriffe wie Formen, Größe, Gewicht, Reihen und die Zeit vermittelt.

Durch fünfzig unterschiedliche Aktivitäten rund um Zahlen entwickelt Ihr Kind ganz nebenbei erste mathematische Fähigkeiten.

Spannende Geschichten und fesselnde Spiele bieten vor allem eines: Viel Spaß!



von  
4-8  
Jahren

## Systemanforderungen:

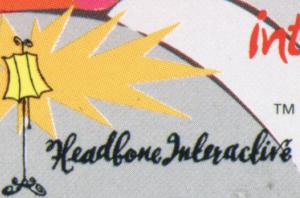
**PC:** IBM-kompatibler PC, 486-Prozessor mit 33 MHz, 8 MB Arbeitsspeicher (RAM), Microsoft Windows 3.1 oder höher bzw. Microsoft Windows 95, Monitor Auflösung 640x480 und 256 Farben (SVGA), Doublespeed CD-ROM-Laufwerk, Windows-kompatible Audio-Verarbeitung, Lautsprecher oder Kopfhörer.

**Mac:** 68040-Prozessor mit 25 MHz, 8 MB Arbeitsspeicher (RAM), System 7 oder höher, Monitor mit Auflösung 640x480 und 256 Farben, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk.

## Copyright:

© 1996 Headbone Interactive, Inc.

Ravensburger®  
interactive



Ravensburger

4 023147 278732