

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:

0751/86-1944

Ravensburger
Interactive Media GmbH
Postfach 18 60
88188 Ravensburg
<http://www.ravensburger.de>

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

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

Hotline

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.

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.

Töff-Töff™ und Peppis Ballonspiel™
© 1996/97, Humongous Entertainment, Inc.
Alle Rechte vorbehalten



Töff-Töff™ und Peppis

VON
4-8
JAHREN

BALLON SPIEL



Ravensburger

Systemvoraussetzungen

Windows CD-ROM

Windows 3.1, Windows 95 oder höher
IBM PC oder 100% kompatibel
486 mit 33 MHz
8 MB RAM
SVGA (640x480) 256 Farben
Soundkarte
Double-speed CD-ROM-Laufwerk

Macintosh CD-ROM

System 7.0 oder höher
Minimum 25MHz 68040 oder PowerPC
8 MB RAM
640x480, 256 Farben
Double-speed CD-ROM-Laufwerk



Ballonspiel - Bedienung

Peppi beginnt zu springen, wenn Sie auf die linke Maustaste klicken. Alles weitere kontrollieren Sie durch Ihre Mausbewegungen. Wenn Peppi beim Herunterkommen nur die Seite von Töff-Töff™ trifft, wird er in einem entsprechenden Winkel wieder nach oben springen. Und wenn Sie Peppi noch mehr beschleunigen wollen, bewegen Sie Töff-Töff™ schnell zum Punkt, an dem die beiden zusammentreffen werden. Peppi kann auch über Bande gespielt werden, denn er springt von den Seiten und der Oberkante des Bildschirms zurück.



Macintosh

Spielsystem: Scott Warren
und Peter Crayne

Dialog Editing: Laren Crawford

Leitung

Qualitätsprüfung: David Nixon

Qualitätsprüfung: Spencer Kimmel

Tester: Marcus King,
Brad Lyons,
Andrés Méndez
und Ruth A. Lopez

Online-Hilfedatei: Stephen Johnson

Töff-Töff™ wurde

entwickelt von: Shelley Day

Töff-Töff™ wurde

gespielt von: Jason Ellefson

Besonderer Dank an: Bret Barrett, dessen Talent, Unterstützung und ewige positive Einstellung uns alle auch weiterhin inspirieren wird.

Deutsche Fassung

Humongous Internationale
Entertainment Übersetzungsgruppe
Deutsche Version

Produzent: Betsy Warren

Programmierung: Patrick Wylie

Qualitätsprüfung: August Miller

Tester: Ingrid Berendt
Caroline Sherley

Produzent: Thomas Kirchenkamp
Produktmanager: Gabi Stopper

Grafiken: Tom Maier

Tonaufnahme: Adrian Mendl

Dialogregie: Manfred Bahlmann

Sprecher von

Töff-Töff: Ute Bronder

Verpackung: Claudia Ten Hagen

Booklet: d-werk, Ravensburg

Realisation

Spieldesign: Rhett Mathis
mit Kris Summers

Künstlerische

Leitung: Brad Carlton
und Tom Verre

Leitung

Programmierung: Rhett Mathis

Produzent: Kris Summers

Animation Papier: Edward Pun
Brad Carlton
Kelle Vozka
und Chad Hawks

Animation: Greg Griffith
und Jay Sopp

Programmierung: Richard Moe
Peter Crayne
und Bret Barrett



Spielstufendesign: Dolores Carney
Chris Bui
Nicholas Sutton
Kris Summers
und Rhett Mathis

Hintergrundgrafik: Jeremy Kromberg
und Dave Danioth

Hintergrunddesign: Rafael Calonzo

Musik: Rhett Mathis

Dialoge: Laurie Bauman-
Arnold
und Rhett Mathis

Leitung Colorierung: L. Michael Fisher

Digitale Colorierung: Michael Jacob
und L. Michael Fisher

**System-
programmierung:** Brad P. Taylor, Jason
King, Brian Brown
und Ron Gilbert



Juniorenhelfer

Der Juniorenhelfer ist für jüngere Kinder vorgesehen. Sie erhalten diese Optionen, indem Sie auf der Stufenauswahl-Bildschirmseite mit Ihrer Maus zum unteren Ende des Bildschirms fahren. Sie können dann das Spiel so einstellen, dass Peppi leichter zu führen sein wird. Um alle 120 Stufen plus die UFO-Bonusstufen von **Töff-Töff™** und **Peppis Ballonspiel™** erfolgreich zu bewältigen, müssen Sie alle Ballons zum Platzen bringen. Wenn Sie so viele Punkte wie möglich erzielen wollen, können Sie strategisch folgendermaßen vorgehen: Egal auf welcher Stufe Sie sind, wenn Sie mit einem Sprung mehrere Ballons zum Platzen bringen, erhalten Sie mehr Punkte.



Punkte

Die Liste zeigt Ihnen, wie viele Punkte Sie jeweils erhalten:

1 Ballon = 1 Punkt
2 Ballons = 2 Punkte
3 Ballons = 5 Punkte
4 Ballons = 10 Punkte
5 Ballons = 20 Punkte
6 Ballons = 50 Punkte
7 Ballons
und mehr = 100 Punkte / Ballon



Ballonspiel - Zusatzinfos



Normale Ballons: Sind einen Punkt wert. Zu den normalen Ballons zählen auch das **Schwein** und das **HE-Logo**.



Gepunktete Ballons: Bringen ein bis vier Bonbons, die jeweils 50 Zusatzpunkte bringen, wenn Töff-Töff™ sie auffangen kann.



Gestreifte Ballons: Bringen ein bis vier Abfallteile. Sie kosten jeweils 50 Punkte, wenn Töff-Töff™ sie abbekommt. **Aber:** Ihre Punktzahl gerät nie unter Null.



Blumenballons: Die Blumenballons bringen ein oder zwei Bonbons (die je 50 Punkte wert sind, wenn Töff-Töff™ sie auffangen kann) oder ein bis zwei Abfallteile (die jeweils 50 Punkte kosten, wenn Töff-Töff™ sie bekommt).



Doppelballons: Sie sehen oft wie normale Ballons aus. Wenn sie geplatzt sind hinterlassen sie einen kleineren Ballon.



Farbeimer-Ballon: An der Schnur dieses Ballons hängt ein Farbeimer. Wenn Peppi den Farbeimer trifft, wird die Farbe verschüttet, der Ballon bleibt aber heil.

Wenn Peppi die Schnur trifft, wird er zurückgestoßen. Trifft er aber den Ballon, fällt der Farbeimer zu Boden und Töff-Töff™ wird, wenn er von den Farbspritzern getroffen wird, sehr überrascht sein. Obwohl Töff-Töff™ bewegungslos ist, wird Peppi weiterspringen, wenn er auf Töff-Töff™ landet. Später, wenn Töff-Töff™ sich wieder bewegen kann, erscheint er in neuen Farben – und wird gespeichert.



Fragezeichenballons: Sie beinhalten Kraftzusätze für Peppi. Aber Töff-Töff™ muss diese Kraftzusätze auch fangen, damit Peppi sie nutzen kann.



Windrad: Wie die Puffer geben sie keine Punkte und können nicht zum Platzen gebracht werden. Sie lenken Peppi in eine unvorhersehbare Richtung.



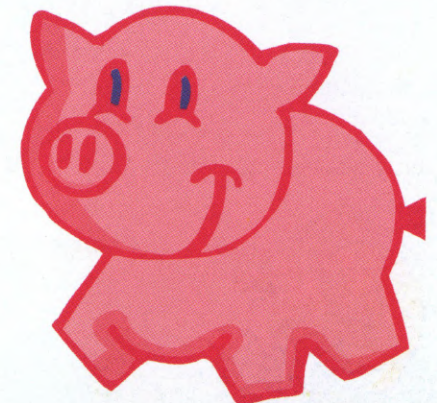
<Esc> Damit springen Sie ans Ende der aktuellen Wiedergabeszene.

<Punkt> Genau wie mit der <ESC>-Taste überspringen Sie hier, aber nur die aktuelle Aktion oder Textzeile, nicht die gesamte aktuelle Szene.

<F1> zeigt die Onlinehilfe an.

<Shift><F5> schaltet während des Spiels zwischen bildschirmfüllender und Fensterdarstellung hin und her.

<Shift><F7> Vergrößert die Darstellung, wenn Ihre Bildschirmauflösung 1280x1024 oder höher ist. Ist die Darstellung schon auf groß gestellt, bewirkt die Tastenkombination <Shift><F7> die Rückstellung auf die normale Bildschirmdarstellung.



So werden Ihre eigenen Stufen gespeichert

Ihre Veränderungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie die **ENDE**-Taste zum Verlassen des Editors anklicken. Auch wenn Sie die **START**-Taste zum Testen anklicken, werden Ihre Änderungen gespeichert.

Eigene Stufen spielen

Klicken Sie die Taste **Eigene Stufen spielen** im Hauptmenü an. Sie bekommen dann Ihre bisher selbstgebauten Stufen angezeigt. Wenn Sie die Gruppe, die Sie spielen möchten, ausgewählt haben, kommen Sie auf die Seite, auf der Sie die Stufe auswählen können. Hier können Sie auswählen, welche der 10 eigenen Stufen Sie spielen möchten.

Tastaturbefehle

<Leertaste> Sie unterbricht das Spiel und öffnet die Auswahl. Wenn Sie weiterspielen wollen, klicken Sie auf **SPIELEN**. Spieloptionen können in diesem Fenster ebenfalls eingestellt werden.



<Alt><F4> (Win) beendet das Spiel.
<⌘><E> (Mac) Sie können das Spiel auch beenden, indem Sie die Leertaste drücken und auf **ENDE** klicken.



Puffer: Sie haben zur Folge, dass Peppi von Ihnen mit höherer Geschwindigkeit zurückspringt. Sie können nicht zum Platzen gebracht werden und geben keine Punkte.



Astronautenhelm: Der Astronautenhelm verleiht Peppi die Fähigkeit, die Erdanziehungskraft leichter zu überwinden. Er wird leichter – fast wie ein Wattebausch. Da er durch diese Fähigkeit länger in der Luft bleiben kann, steigen Ihre Chancen, Mehrfachtreffer zu landen – und mehr Punkte zu erzielen.

Ballonspiel - Kraftzusätze

Wenn Töff-Töff™ eines dieser Dinge erreicht, haben Sie vorübergehend besondere Kräfte.



Mini-Peppi: Wenn Sie im Besitz eines Mini-Peppis sind, können Sie Peppi einmal mehr verlieren, ohne das Spiel neu starten zu müssen.



Roter Umhang: Mit dem roten Umhang wird Peppi zu Super-Peppi. Er wird durch Ballons durchspringen, ohne seine Sprungkurve zu ändern und ohne von den getroffenen Ballons abzupringen. Das eröffnet die Möglichkeit, viele Bonuspunkte zu sammeln.



Magnetstiefel: Die Magnetstiefel verleihen Peppi die Fähigkeit, an Töff-Töff™ zu haften. Diese Funktion erleichtert es Ihnen, Peppi aufzunehmen, ihn zunächst zu einer günstigeren Position zu fahren und ihn erst dort springen zu lassen.



Gummiband: Das Gummiband erlaubt es Töff-Töff™, sich zu dehnen, um so Peppi leichter auffangen zu können.

Achtung: Kraftzusätze sind zeitlich begrenzt! Sie halten 2 bis 4 Minuten an und können jederzeit plötzlich verschwinden.

Besondere Bonuspunkte

Wenn Sie noch mehr Bonuspunkte erzielen wollen, versuchen Sie doch die folgenden Tricks:

Bildschirm verlassen: Wenn Sie Peppi nach oben aus dem Bildschirm hinausspringen lassen, erhalten Sie für jede halbe Sekunde, die er außerhalb bleibt, jeweils einen Punkt. Besonders schwierig ist das, wenn Peppi keinen Astronautenhelm trägt.

UFO-Bonusstufe: Alle fünf Stufen (beginnend bei der 10. Stufe) können Sie in eine UFO-Bonusstufe kommen. Sie finden den Eingang in diese Bonusstufe, indem Sie alle Ballons in einer waagerechten Reihe, die das UFO verstecken, zum Platzen bringen. Dann können Sie mit Peppi in das UFO steigen, wenn nämlich Peppi das UFO trifft. Beenden Sie die Stufe

und begleiten Sie Töff-Töff und Peppi auf den Brummburger Mond. In der Bonusstufe können Sie viele Punkte machen, ohne Angst zu haben, dass Sie verlieren, denn die Bonusstufen haben keinen Einfluss auf die Einsatzgrenzen von Peppi. Die UFO-Bonusstufe ist zu Ende, wenn Peppi alle UFOs gefangen hat – oder wenn Peppi nicht in Töff-Töff sondern auf der Mondoberfläche landet.



Super-UFO-Bonusstufe: Wenn Sie die dritte UFO-Bonusstufen hintereinander gewonnen haben, wird diese automatisch zur Super-UFO-Bonusstufe. Nachdem Sie alle kleinen UFOs gefangen haben, erscheint ein großes UFO, das kleine UFOs aussendet, die zur Mondoberfläche fliegen. Jedes kleine UFO aus dem großen UFO, das Töff-Töff auffängt, gibt 100 Punkte. Das UFO bleibt einige Minuten am Himmel – wenn Peppi es nicht vorher fängt.



Nach drei erfolgreichen UFO-Bonusstufen und der Super-UFO-Bonusstufe wird der Superbonus wieder zurückgesetzt. Sie müssen also wieder drei UFO-Bonusstufen bewältigen, um in die nächste Super-UFO-Bonusstufe zu gelangen.

Erstellen und Spielen von eigenen Stufen

Wenn Sie auf der Hauptmenüseite **Neue eigene Stufe erstellen** oder **Eigene Stufe verändern** auswählen, müssen Sie für eine neue eigene Stufe zunächst einen Namen eingeben oder für die Veränderung einer bestehenden eigenen Stufe einen Namen aus der Liste wählen. Nach der Auswahl oder der Eingabe eines Namens kommen Sie in den Ballonspiel-Stufen-Editor.



Die **AUF-** und **AB-Pfeile** bieten Ihnen die Möglichkeit, diejenige von 10 Stufen auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten. Klicken Sie auf einen der **Ballons** am unteren Ende der Bildschirmseite, um ihn "aufzunehmen". Setzen können Sie diesen Ballon, indem Sie ihn durch Mausklick an der gewünschten Position im Raster absetzen.

Wählen Sie bei den **Farbballons** eine der vier Farben für die Ballons aus. (Sie können übrigens verschiedene Farben auf der gleichen Stufe verwenden:) Nehmen Sie die **Nadel**, um Ballons aus dem Raster zu löschen.



Mit der **START**-Taste können Sie Ihre eigene Stufe testen.

Wenn Sie wieder zurück zum Hauptmenü möchten, klicken Sie auf die **ENDE**-Taste.

