Nächstes Jahr werden noch viele neue Abenteuer erscheinen, in denen du deine Freunde wieder treffen wirst:

SPY FOX jagt in **„DAS MILCHKARTELL“** Schurken, die alle Kühe der Welt entführt haben und wird auch bald wieder in neuen Spielen seine Kräfte gegen das Böse einsetzen – KOMMT BALD.

PAJAMA SAM erfährt in **„Keine Angst im Dunkeln“** + **„Donner und Blitz machen mir nix“**, daß man muß sich eben weder vor dem Dunkeln noch vor Donner oder Blitz fürchten muß!

FREDDI FISCH und ihr Freund Lukas erleben lustige Sachen und finden gute Freunde in **„Freddi Fisch und der verschwundene Schatz“**, **„Freddi Fisch und das Flossengespenst“**, **„Freddi Fisch und das Geheimnis der Salzwasserschlucht“** oder im Fall der gestohlenen Trompetenschnecke

Töff-Töff das kleine freche Auto und sein Freund Peppi können sogar durch die Zeit Reisen oder retten einen Zoo. Du kannst mit den beiden aber auch **STOCKSPRINGEN** oder das **BALLONSPIEL** spielen und immer viel Spaß haben.

INFOGRAMES

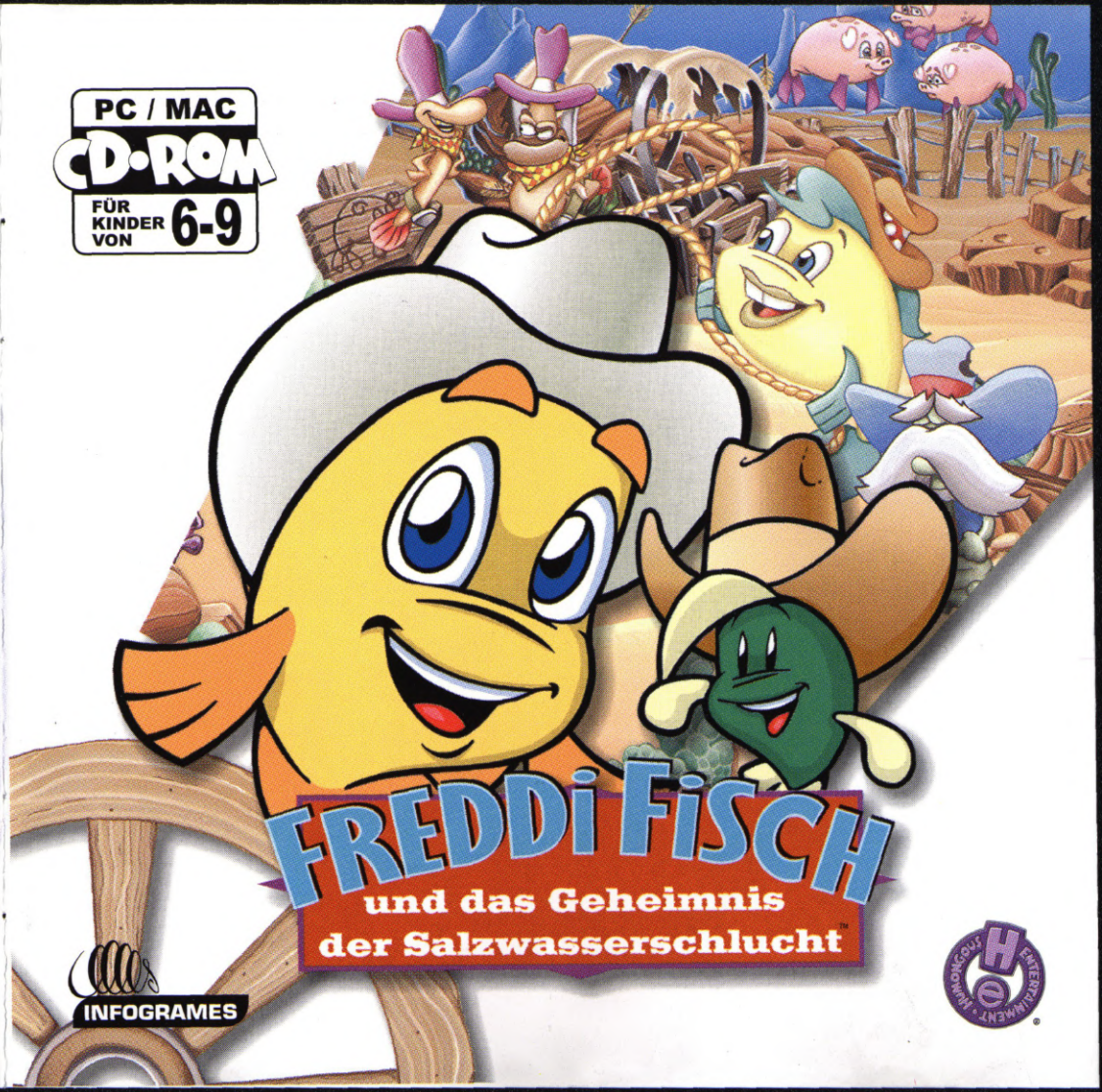
www.infogrames.de

HUMONGOUS ENTERTAINMENT

www.humongous.com

Made in E.U. FFISH4PCMCD/B
Made in E. U. SPY2PCMCD/B

PC / MAC
CD-ROM
FÜR KINDER VON 6-9



FREDDI FISCH
und das Geheimnis der Salzwasserschlucht

INFOGRAMES

HUMONGOUS ENTERTAINMENT

WICHTIGE TASTATURBEFEHLE

Im folgenden finden Sie eine Liste mit wichtigen Windows- und Macintosh- Tastaturbefehlen:

Funktion	Windows	Macintosh
Hilfe	F1	Siehe Readme-Datei
Spielstand speichern	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken oder Leertaste drücken	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken, Leertaste oder Apfeltaste +S
Laden eines gespeicherten Spiels	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken oder Leertaste drücken	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken, Leertaste oder Apfeltaste +L
Spiel beenden	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken oder Leertaste drücken	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken, Leertaste oder Apfeltaste +Q
Pause/Weiterspielen	Leertaste	Leertaste
Neustart des Spiels	Leertaste	Leertaste oder Apfeltaste+R
Spiel im Fenster zeigen	Shift+F5	F5/Shift+F5
Anzeigengröße verändern	Shift+F7 (nur bei 120x1024 Anzeige)	
Wiedergabe überspringen (z.B. Intro)	Esc	Esc
Aktuellen Dialog überspringen	. (Punkt)	. (Punkt)
Sound- und Musik-Optionen	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken oder Leertaste drücken	Kleines Freddi-Symbol unten links anklicken, Leertaste oder Apfeltaste +Spiel
Untertitel einblenden	In Datei humongous.ini folgende Zeile einfügen: Text-on=1	

Epilepsiewarnung

Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden. Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Auch Personen, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder Krämpfe.

©1999,2000 Humongous Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Humongous Entertainment, das Humongous-Entertainment-Logo, Freddi Fisch, "Freddi Fisch und das Geheimnis der Salzwasserschlucht", Cousine Calico und Lukas sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Humongous Entertainment, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer. Alle anderen Firmen und/oder Produktnamen sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer. ℗ 2000 Infogrames Europe.

TECHNISCHES SYSTEMANFORDERUNGEN

Windows®: Pentium® 90MHz, Windows 98/95 mit 16MB RAM
Macintosh®: 80 MHz PowerPC, System 7.5.3 mit 16MB RAM

INSTALLATION

Vor der Installation von Freddi Fisch in dem Fall "Das Geheimnis der Salzwasserschlucht" schließen Sie alle offenen Fenster und beenden Sie alle laufenden Anwendungen.

Windows 95:

Unter Windows 95 ist eine Installation nicht notwendig. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Im daraufhin erscheinenden Autoplay-Fenster klicken Sie auf Start. Sollte die Autoplay-Funktion ihre Rechners deaktiviert sein, öffnen Sie den Arbeitsplatz, doppelklicken auf das CD-ROM-Laufwerk und starten das Spiel mit einem Doppelklick auf die Datei "Freddi4.exe".

Macintosh:

Beim Macintosh ist eine Installation nicht notwendig. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und doppelklicken Sie auf das daraufhin im Desktop erscheinende Freddi Fisch in dem Fall "Das Geheimnis der Salzwasserschlucht" Symbol.

WICHTIGER HINWEIS:

Um das Optimum an Leistung bei Ihrem Computer zu erreichen, wird beim ersten Start von Freddi Fisch in dem Fall "Das Geheimnis der Salzwasserschlucht" eventuell die Geschwindigkeit Ihrer Grafikkarte bzw. Ihres CD-ROM-Laufwerks getestet. Dieser Test dauert ca. 3 bis 5 Minuten und wird nur einmal ausgeführt.

Internationale Unterstützung

Schweiz:
0900 / 592 090 (SFR 1,49 pro Minute),
Werktags von 11:00 bis 19:00 Uhr

Österreich:
03614 / 500 555 (Normaltarif, Nur Installationssupport),
Di. + Do. 15:00 bis 19:00 Uhr

Wenn Sie unsere Hilfe benötigen, bitten wir um folgendes:

- Setzen Sie sich an Ihren eingeschalteten Computer
- Halten Sie die Systeminformationen bereit: Daten über den Hersteller des Computers, das Model, RAM-Grösse, Angaben über Grafik- un Soundkarte.
- Notieren Sie sich vorher alle aufgetauchten Fehlermeldungen und in welchem Zusammenhang diese zustande kamen.

Diese Daten ermöglichen es unseren Mitarbeitern, Ihnen schnell und effektiv zu helfen.

Technische Hilfe und Kundenservice:

Natürlich können Sie uns schriftlich, per Fax oder per E-Mail erreichen: Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System. Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschließt, senden Sie uns bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt zu. Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit.
Selbstverständlich freuen wir uns auch über Kritik und Anregungen zu unseren Produkten!

Windows-Hilfe aufrufen: Während des Spiels F1 drücken.
Macintosh-Hilfe aufrufen: Siehe Readme-Datei

Hilfe über das World Wide Web: Im Internet finden Sie unter www.infogrames.de Produktinformationen und zusätzliche Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches und vieles mehr.
Oder schicken Sie uns ein e-mail an: Support@de.infogrames.com

Hilfe per Post: Infogrames Deutschland GmbH, c/o
Serviceline, Robert-Bosch-Str. 13, 63303 Dreieich-Sprendlingen

Hilfe per Telefon (Deutschland) **0190 / 510 550** (DM 1,21 pro minute) Werktags 11.00 bis 19.00 Uhr
Unsere Telefon-Hilfe ist Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar -jedoch nicht an öffentlichen Feiertagen. Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

- Den Titel und – falls bekannt – die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM-Speicher, Betriebssystem)
- Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z. B. Virenschutzprogramme)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)

Legen Sie sich bitte nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini usw.) bereit. Diese Daten ermöglichen es unseren Mitarbeitern, Ihnen schnell und effektiv zu helfen.

DER FALL: "DAS GEHEIMNIS DER SALZWASSERSCHLUCHT"

Freddi's Cousine, Calico Waller, hat Freddi Fisch und Lukas eingeladen, sie auf ihrer Schweinefischranch in der 'Salzwasserschlucht', der ersten Unterwasser-Wildweststadt der Welt, zu besuchen. Leider hat Calico eine schlechte Nachricht: Schweinefischdiebe haben ihre preisgekrönten Schweinefische gestohlen! Unsere mutigen Abenteurer Freddi und Lukas machen sich sofort auf, um das geheime Versteck der Diebe zu suchen, die Schweinefische zu befreien und die Täter zu schnappen! Freddi und Lukas brauchen deine Hilfe, um die Schweinefische zu Calico zurückzubringen, damit in der Salzwasserschlucht die Gerechtigkeit ihren Lauf nimmt!

Kinder lernen:

- Logisches und problemorientiertes Denken
- Deduktives und induktives Denken
- Überprüfen von Hypothesen
- Voraussagen und Auswerten
- Erkennen von Farben, Formen, Ziffern und Buchstaben
- Folgen zu erkennen, und das Gedächtnis zu trainieren

WIE BEWEGE ICH FREDDI FISCH VON ORT ZU ORT?

Freddi und Lukas werden mit dem Mauspfeil durch die Salzwasserschlucht geleitet. Beim Verschieben der Maus nimmt der Mauspfeil auf dem Bildschirm verschiedene Formen an, um anzuzeigen welche Funktion durch Klicken ausgelöst wird. Klicke ein Objekt an, um es zu bewegen, aufzuheben, oder um mehr darüber zu erfahren.

Ein großer Pfeil zeigt einen Weg an, den Freddi und Lukas nehmen können. Einfach anklicken, und schon schwimmen sie in die gewählte Richtung.

Um in einer Szene den Dialog oder die Handlung zu überspringen, drücke die Escape- (Esc) Taste. Benutze diese Möglichkeit sparsam, denn wenn du Dialoge überspringst, verpasst du eventuell wichtige Hinweise.

Spieletipps

Erkunde die Unterwasser-Welt gründlich. Klicke überall. Je mehr du klickst, umso mehr wichtige Informationen sammelst du.

Probiere auch, Figuren mehrmals anzuklicken. Manche haben dir vielleicht etwas wichtiges zu sagen, müssen dich aber erst "besser kennenlernen", bevor sie dir etwas sagen.

Zeichne eine Karte. Gib jedem Ort einen Namen und zeichne Linien zwischen den Orten, die voneinander erreichbar sind. Mache eine Liste der Figuren, Objekte und der Hinweise, die du an jedem Ort gefunden hast.

SALZWASSERSCHLUCHT-KARTOFFELSTEMPEL: (Material: Kartoffeln, Messer (Nur für Erwachsene!), Bleistift, schwarzer Filzstift, Plakatfarben, Wegwerfteller- oder Schale, Pinsel, Papier.) Im Spiel müssen Freddi und Lukas einen Buchstaben suchen, um den Fall der gestohlenen Schweinefische zu lösen. Du kannst aus Kartoffeln Stempel machen und damit eine Szene aus dem Spiel nachzeichnen! Bitte einen Erwachsenen, eine rohe Kartoffel in zwei Hälften zu schneiden. Mit einem Bleistift zeichne auf jede Kartoffelhälfte deine Initialen. (Wenn du mehrere Kartoffeln benutzt, kannst du alle Buchstaben deines Namens machen!) Wenn du mit deinen Initialen zufrieden bist, zeichne ihre Umrisse mit einem schwarzen Filzstift nach. Bitte einen Erwachsenen, die Kartoffel so um die Initialen herum auszuschneiden, dass sich die Buchstaben von der restlichen Kartoffel abheben. Tauche dann deinen Kartoffelstempel in Plakatfarbe und zeichne damit die Szene im Spiel nach, in der Freddi und Lukas die Buchstaben finden, die sie brauchen, um den Fall der gestohlenen Schweinefische zu lösen!

EIN ABENTEUERLICHER TAG: (Material: Fünf oder sechs Stück weißes Papier, ca. 15 x 15cm groß, Filzstifte.) Während du Freddi Fisch in dem Fall "Das Geheimnis der Salzwasserschlucht" spielst, wirst du merken, dass im Spiel eine gewisse Ordnung herrscht. Das heißt, dass du oft einen bestimmten Ort besuchen, oder etwas bestimmtes tun mußt, bevor du im Spiel weiterkommst. Dein Tag ist nicht anders. Bevor du zur Schule gehst, musst du dich anziehen. Bevor du zu Mittag isst, musst du frühstücken. Das Dessert gibt es erst nach dem Essen (es sei denn, du kannst deine Eltern überreden)! Zeichne Bilder, die die verschiedenen Ereignisse in deinem Tag darstellen. Wenn du fertig bist, mische die Blätter und bitte Freunde oder Geschwister, sie in die richtige Reihenfolge zu ordnen. Wie gut kennen sie sich mit deinem Tagesablauf aus? Zum Spaß kannst du die Bilder in eine alberne Reihenfolge bringen. Geh zur Schule bevor du dich anziehst! Zieh deinen Schlafanzug an, bevor du ein Bad nimmst!

Korral - Gehege für Tiere
Halstuch - ein Tuch, das als Schutz gegen Kälte oder als schmückendes Beiwerk um den Hals gelegt wird
Square dance - Beliebter amerikanischer Volkstanz, bei dem jeweils vier Paare, in Form eines Quadrates aufgestellt, gemeinsam verschiedene Figuren ausführen

SALZWASSERSCHLUCHT-REISEPROVIANT: (Material: Rosinen, Schokoladenstücke, Müsli, Nüsse, Trockenobst, usw.) Überall in der Salzwasserschlucht gibt es Zahlen! Benutze interessante Zahlen aus dem Spiel, um aus deinen Lieblings-Naschereien Reiseproviant zu mischen. Fülle sie in eine Tüte. Nimm so viele Rosinen wie Phil Beine hat. Addiere die Zahlen vom Kombinationsschloß und füge so viele Schokoladenstücke in die Tüte hinzu. Wenn du beim Spielen die Hinweise aufgeschrieben hast, hast du viele Zahlen zur Wahl! Schüttele die Tüte, um alles zu mischen, dann mache eine Wanderung (oder einen Spaziergang durch deine Nachbarschaft) und iss unterwegs deinen Salzwasserschlucht-Reiseproviant.

STECKBRIEF: (Material: 20 Blatt DIN-A4 Papier, Stifte, Schere, Klemmbrett, Klebeband.) Entwerfe dein eigenes, auswechselbares Fahndungsplakat mit den Figuren aus der Salzwasserschlucht und/oder deinen eigenen Freunden und Familienmitgliedern! Achte beim Spielen auf die Gesichter der Figuren (Augen, Mund, Nase, Ohren), und skizziere diese auf dem Stück Papier, das du für deine Notizen benutzt. Zeichne dann auf drei verschiedenen Blättern drei Sätze Augen, drei Nasen, drei Münder und drei Sätze Ohren, um die Gesichtszüge der Spielfiguren und/oder deiner Freunde und Familienmitglieder darzustellen. Schreibe auf die fünf verbleibenden Blättern die Namen deiner Freunde und/oder Familienmitglieder auf. Stelle schließlich die Gesichtszüge zu lustigen Fahndungsplakaten zusammen! Wie sieht Tante Trulla aus mit Frizi's Augen? Sieht Papa nicht lustig aus mit der Nase vom Hammerhai?

Schreibe alles auf, was du an Informationen gesammelt hast und lege diese Liste griffbereit neben dich. So hast du sie später immer zur Hand.

Wenn dir der Weg versperrt ist, schwimme zurück und erkunde die Gegend noch etwas mehr. Manchmal musst du etwas bestimmtes machen, bevor du weiter kannst.

DIE MINI-SPIELE

DAS NICKELODEON: Besuche Salzwasser Stella's Shake-Saloon und klicke auf das Nickelodeon, um dir verschiedene altmodische Filmausschnitte anzusehen. Erlebe aufregende Verfolgungsjagden, überraschende Wendungen und lustige Eskapaden! Um die Auswahl zu durchblättern, klicke auf die auf/ab-Pfeile. Um einen Film zu sehen, klicke auf "Spielen". Um das Nickelodeon zu verlassen, klicke auf den großen Pfeil rechts oben in der Ecke.

DIE AUSTERN-SCHIEßBUDE: Nachdem du "U" begegnet bist, kannst du die Austern-Schießbude besuchen. Richte die Auster mit der Maus aus und klicke, um mit Perlen auf die Blasen zu feuern. Triffst du die Blasen, teilen sie sich; triffst du alle Teile, verschwinden sie ganz. Aber aufgepasst -- wenn eine Blase die Auster berührt, heißt es "aus" für die Auster! Zum Glück haben die Austern in der Salzwasserschlucht drei Leben. Du kannst solange du willst in der Austern-Schießbude spielen.

DER STECKBRIEF: Nachdem du Dieter-Thomas Hai's überzeugenden Verkaufsargumente angehört hast, findest du etwas weiter auf dem Weg den Interaktive Steckbrief! Mit Hilfe der Wortlisten und Namen kannst du die Verfehlungen der Bösewichter immer wieder neu zusammenstellen. Hoffentlich begegnest du ihnen nicht auf deiner Reise durch die Salzwasserschlucht! Um den Steckbrief zu verlassen, klicke auf den großen Pfeil rechts oben in der Ecke.

SPEICHERN,LADEN UND BEENDEN DES SPIELS:

Um ein Spiel zu speichern, zu laden oder zu beenden, klicke in der linken unteren Ecke auf das Bild von Freddi. Um den aktuellen Spielstand zu speichern, klicke auf Speichern, lege das Bild in ein leeres Feld ab und gib dafür einen Namen ein. Um ein Spiel zu laden, klicke auf Laden, dann klicke das Bild des Spieles an, das du laden willst. Um ein Spiel zu beenden, klick auf Ende. Um das Menü zu schließen, klicke auf den großen Pfeil rechts oben in der Ecke.

ELTERN-LEHRER LEITFADEN:

Hinweis an Eltern und Lehrer: Der Eltern-Lehrer Leitfaden im Handbuch ermöglicht es ihnen, den Spaß bei Freddi Fisch in dem Fall "Freddi Fisch und das Geheimnis der Salzwasserschlucht" mit ihren Kindern zu teilen. An das Spiel angelehnte Tätigkeiten sorgen für lehrreiche Unterhaltung über das Computerspiel hinaus, ob zu Hause oder in der Schule.

ZUSÄTZLICHE AKTIVITÄTEN:

Eine kurze Vorstellung der Figuren in "Freddi Fisch und das Geheimnis der Salzwasserschlucht".

Freddi Fisch und Lukas: Unsere beiden liebenswerten Abenteuertlustigen. Sie freuen sich, dich zu sehen und bitten um deine Hilfe bei der Aufklärung ihres neues Falls.

Cousine Calico: Calico Waller ist Freddi's Cousine. Sie ist Schweinefischrancher und hat ein Problem.

Nelson Torso: Inhaber von dem Geschäft "Nur Schnallen." Kannst du erraten, was er macht?

Stella Salzwasser: Stella ist immer bereit, einen Shake auszugeben und zuzuhören.

Acht-Finger Phil: Phil ist ein richtig guter Klavierspieler. Er spielt sogar Wunschtitel!

Die Familie Kalmar: Die Tintenfische Ophelia, Patrizius und Apollonius sind Experten für farbige Tinte! Ach ja, und im Spucken!

Der Wachposten: Wie du bemerken wirst, ist er ziemlich modebewusst. Er wird dir sagen, was in diesem Jahr "in" ist.

Hammerhai und Sägefisch: Diese Handwerker sind etwas konfus, aber liebenswert. Wenn sie sich nur mit Formen auskennen würden, wäre ihr Leben viel einfacher!

Sahara Sepp: Sahara Sepp kann Geschichten aus allen Erdteilen erzählen - wobei die Betonung auf "Geschichten" liegt.

E.T. Petete: E.T. Petete, der Einsiedlerkrebs, lebt in einem Briefkasten und wartet auf ein wichtiges Paket. Er meint es gut - er ist nur launisch.

U: U's richtiger Name ist Ulfried Johann Eusebius Augustin Friedemann Frowin, aber du kannst ihn ruhig "U" nennen. Er ist etwas langsam, wenn du weißt, was ich meine.

Sheriff Schrimp: Schwierigkeiten in der Salzwasserschlucht? Einfach Sheriff Schrimp rufen. Das heißt, wenn er nicht gerade im Dunkeln tappt, oder mit fesselnden Problemen zu kämpfen hat!

Hai: Kennst du die Bedeutung von "unbändiger Appetit"? Dieser Kerl hat offenbar nie gelernt, sein Essen richtig zu kauen!

Dieter-Thomas Hai: Radmuttern und Bubble-Gum sind die Spezialitäten des redegewandten Dieter-Thomas. Wenn er nur da gewesen wäre, als du das letzte Mal eine Radmutter gebraucht hast.

Flossie: Pottwaldame Flossie hat etwas zwischen den Zähnen!

Puffer: In der Salzwasserschlucht ist er Rekordhalter im Atem-Anhalten.

Einige Western-Begriffe aus dem Spiel:

Schlucht - ein enges, tiefes Tal

Spucknapf - Gefäß, in das hineingespuckt werden kann

Sassafras - ein Gewürz, das vom lorbeerähnlichen Sassafrasbaum stammt

Lasso - Eine Wurfschlinge, die dem zu fangenden Tier um Hals oder Hörner geworfen wird.

Steppenläufer - eine Pflanze, die sich von ihren Wurzeln trennt und durch den Wind durch die Steppe getrieben wird.

ELTERN-LEHRER LEITFADEN