

Wie wird das Programm installiert?

Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Falls das Setup-Programm nicht automatisch startet, öffne die CD-ROM durch Doppelklick auf das CD-ROM-Symbol und starte das Programm *HotzenplotzInstallieren.exe* durch Doppelklick. Folge dann den Anweisungen des Installationsprogramms. Um das Programm zu starten, wähle im Startmenü das Programm *Hotzenplotz* in der Gruppe *Cornelsen/Neues vom Räuber Hotzenplotz* aus.

Bei Installation auf einem Mac doppelklicke auf das Symbol „Hotzenplotz“ auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol „Installation“.

Wie wird das Programm gestartet?

Wähle im Startmenü das Programm *Hotzenplotz* in der Gruppe *Cornelsen/Neues vom Räuber Hotzenplotz* aus.

Nach Motiven
des Buches von
Otfried Preußler
mit Illustrationen
von F. J. Tripp



Kurzanleitung



Kurbel: Spiel beenden



Publikumsbutton: Falls du ein paar Tipps zum Spiel brauchst, kannst du direkt das Publikum befragen. Klicke einfach auf die klatschenden Hände.



Trommel: Wenn du die allgemeine Lautstärke im Spiel einstellen möchtest, klicke auf die Trommel.



Weißes Fähnchen: Wenn du Hilfe brauchst, klicke auf das weiße Fähnchen in der Menüleiste.



Kristallkugel: Wenn du auf die Kristallkugel in der Menüleiste klickst, gelangst du in die Kapitelauswahl. Dort kannst du einen bestimmten Abschnitt in der Geschichte auswählen, den du noch einmal erleben möchtest.



Schild: Klicke auf das Zurück-Schild, wenn du zurück zur Geschichte gehen möchtest.

Neues vom Räuber Hotzenplotz

Team Cornelsen
Projektleitung und Redaktion
Vicente Arioli

Printdesign
Ellen Meister

Team morgens studios

Konzept
Tim Friedmann (Leitung)
Christian Schlosser

Drehbuch
Christian Schlosser

Projektleitung und Drehbuchredaktion
Ingrid Rausch, Katja Kemenchedjieva

Toningenieur & Tonaufnahmen
Ralf Pel, pel sound design

Sprecher
Tilo Schmitz: Der Räuber Hotzenplotz
Christel Merian: Großmutter
Hannes Maurer: Kasperl
Filipe Pirl: Seppel
Stefan Gossler: Wachtmeister Dimpfelmoser
Joseline Gassen: Witwe Schlotterbeck

Publikum
Tabea Albrecht, Yasmin Berbig, Paula Schulz,
Eva Wein, Paul Wein

© 2007 Cornelsen Verlag, Berlin.

„Neues vom Räuber Hotzenplotz“:
© Für die Buchvorlage und Illustrationen:
Thienemann Verlag (Thienemann Verlag
GmbH), Stuttgart – Wien, 1969

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich
geschützt. Jede Nutzung in anderen als den
gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vor-
herigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Firma Microsoft.
Made with Macromedia ist ein Warenzeichen
der Macromedia Inc.

ISBN 978-3-464-90035-2

Neues vom Räuber Hotzenplotz



Nach Motiven des Buches von Otfried Preußler
mit Illustrationen von F. J. Tripp

Flucht aus dem Spritzenhaus



Nachdem Kasperl und Seppel den Räuber Hotzenplotz gefangen und im Spritzenhaus eingesperrt haben, kehrt nun wieder Ruhe im Ort ein. Aber dem Räuber Hotzenplotz gelingt es, Oberwacht-

meister Dimpfelmoser auszutricksen, ihm seine Uniform und sein Dienstfahrrad zu stehlen und zu allem Überflus auch noch die Großmutter zu entführen! Da ist die Aufregung natürlich groß. Kasperl und Seppel setzen jedoch alles daran, mit deiner Hilfe die Großmutter zu befreien und den Räuber Hotzenplotz dingfest zu machen.

Wähle zuerst eines der sieben Messer.



Nachdem du das Programm zum ersten Mal gestartet hast, musst du zuerst eines der Messer im Gürtel anklicken. Wenn du dann später das Spiel an der Stelle fortsetzen möchtest, wo du zuletzt aufgehört hast, musst du

dasselbe Messer auswählen. Wenn du aber ein neues Spiel beginnen möchtest, musst du ein anderes Messer aussuchen. Wenn du fleißig warst und alle Messer bereits ausgewählt hast, kannst du alle bisher gespeicherten Spielstände löschen, indem du auf die Pistole klickst. Dann kannst du die Geschichte wieder von vorne beginnen.

Eine Geschichte wie im Kasperltheater



Hereinspaziert ins Kasperltheater! Viele Kinder kennen den Räuber Hotzenplotz und freuen sich, wenn der Kasperl ihn wieder austrickst. Jetzt kannst du Kasperl, Seppel und Oberwachtmeister Dimpfelmoser

selber dabei helfen, den Schurken hinter Gitter zu bringen. Die Geschichte wird dir wie im Kasperltheater von den Figuren erzählt. Zwischen den Erzählungen musst du dann verschiedene Aufgaben lösen und Abenteuer bestehen, bis der Räuber Hotzenplotz endlich gefasst wird!

Großmutter ist ohnmächtig!



Die arme Großmutter ist vor lauter Angst ohnmächtig geworden, nachdem der Räuber Hotzenplotz – in der Uniform von Oberwachtmeister Dimpfelmoser verkleidet – bei ihr

ins Haus eingedrungen ist und sich schamlos an Sauerkraut und Bratwurst bedient hat. Wie kann man aber Großmutter wieder aus ihrer Ohnmacht erwecken? Überall in Großmutters Stube sind Gegenstände versteckt, wonach du suchen musst, bis du das richtige Hausmittel gefunden hast, um sie wieder aufzuwecken.

Mit Flaschenpost in die Falle locken



Kasperl hat sich wieder einmal einen klugen Plan ausgedacht, um den Räuber Hotzenplotz in eine Falle zu locken und ihn hinter Gitter zu bringen. Er will zusammen mit Seppel den Bösewicht mit Hilfe

einer Flaschenpost ins Spritzenhaus zurücklocken. Wenn Hotzenplotz den Zettel in der Flasche liest, erfährt er von einem Schatz, der – na so ein Zufall – ausgerechnet im Spritzenhaus vergraben ist und nur um Mitternacht gehoben werden kann!



Dem Räuber auf der Spur



Krokodil verwandelten Spürhund, wirst du das Versteck bestimmt finden. Deine Aufgabe besteht darin, den verdeckten Pfad im Wald zu finden. Wenn du ein Feld mit einem Taschentuch erreicht hast, wird dir die Spur kurz gezeigt. Du sollst sie dir gut merken und Wasti zur Räuberhöhle führen!

Polizeioberwachmeister Dimpfmoser ist auf der Suche nach der Räuberhöhle, wo Hotzenplotz die entführte Großmutter versteckt hat. Im Wald ist die Fährte vom Räuber Hotzenplotz noch ganz frisch und mit Hilfe von Wasti, dem in ein



Die Kapitelauswahl



dreizehn Kristallkugel, die jeweils für ein Kapitel im Spiel stehen. Wenn du möchtest, kannst du zu einem früheren Zeitpunkt der Geschichte zurückkehren, indem du die entsprechende Kristallkugel anklickst. Die Animationen in den Kugeln zeigen dir, um welchen Abschnitt der Geschichte es sich handelt.

Alles, was du bisher im Verlauf der Geschichte erlebt hast, kannst du noch einmal spielen. Dafür musst du auf das Kristallkugel-Symbol in der Menüleiste klicken. Auf dieser Auswahlseite siehst du dann



Technische Hinweise

Tastatur-Kürzel:

 **ESC-Taste:**

Mit der ESC-Taste kannst du das Spiel sofort beenden.

 **Leertaste:**

Drücke die Leertaste, um die Szenen, die du schon gespielt hast, zu überspringen.

 **P-Taste:**

Wenn du die P-Taste drückst, kannst du die Geschichte anhalten (die Spiele können nicht angehalten werden). Drücke dann wieder die P-Taste, um die Geschichte fortzusetzen.

Systemvoraussetzungen

WINDOWS-PC:

Pentium-Prozessor II 266 MHz,
64 MB RAM
8fach-CD-ROM-Laufwerk
Grafikauflösung 800 x 600, High Color
16-Bit-Soundkarte
Windows® 98, Me
Windows® 2000, XP, Vista

MACINTOSH:

Power-PC mit G3-Prozessor
64 MB RAM
8fach-CD-ROM-Laufwerk
Grafikauflösung 800 x 600, High Color
System 8.1 oder höher



Installation

PC:

Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Falls das Setup-Programm nicht automatisch startet, öffne die CD-ROM durch Doppelklick auf das CD-ROM-Symbol und starte das Programm *HotzenplotzInstallieren.exe* durch Doppelklick. Folge dann den Anweisungen des Installationsprogramms. Um das Programm zu starten, wähle im Startmenü das Programm *Hotzenplotz* in der Gruppe *Cornelsen/Neues vom Räuber Hotzenplotz* aus.

MAC:

Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein, doppelklicke dann auf das Symbol „Hotzenplotz“ in dem sich öffnenden Fenster auf dem Desktop.



An „Neues vom Räuber Hotzenplotz“ haben mitgewirkt:

Team Cornelsen
Projektleitung und Redaktion
Vicente Arioli

Printdesign
Ellen Meister

Team morgen studios

Konzept
Tim Friedmann (Leitung)
Christian Schlosser

Drehbuch
Christian Schlosser

Projektleitung und Drehbuchredaktion
Ingrid Rausch
Katja Kemenchedjieva

Projekt-Koordination
Delian Naydenov

Leitung Grafik & Layout
Ingrid Rausch, Victor Muhtarov

Illustration
Petja Popova

Animation
Janko Petrov, Diliانا Kmetova

Reinzeichnung
Zanka Ilieva, Albena Kasakova

Leitung Programmierung
Markus Krämer

Programmierung
Markus Krämer
Christoph Scharek

Montage
Victor Muhtarov
Katja Kemenchedjieva

Toningenieur & Tonaufnahmen
Ralf Pel, pel sound design

Sprecher
Tilo Schmitz: Der Räuber Hotzenplotz
Christel Merian: Großmutter
Hannes Maurer: Kasperl
Filipe Pirl: Seppel
Stefan Gossler: Wachtmeister Dimpfelmoser
Joseline Gassen: Witwe Schlotterbeck
Publikum: Tabea Albrecht, Yasmin Berbig,
Paula Schulz, Eva Wein, Paul Wein

