

Disney's INTERAKTIVES FILMBUCH

Erlebe die Geschichte und spiele mit den Figuren



Willkommen bei einer klassischen Abenteuergeschichte von heldenhafter Rettung und grenzenloser Hundeliebe. **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** ist auf der Grundlage des klassischen Disney-Films entstanden. Es wird nicht nur Dein Herz erwärmen, sondern auch Deine Lernfähigkeit steigern. Das Geschehen wird auf dem Bildschirm Wirklichkeit, und mit jedem Mausklick kannst Du einzigartige Animationen zum Leben erwecken. Überall wartet eine Überraschung auf Dich. Bei jedem erneuten Klicken auf ein Objekt, kannst Du etwas Neues entdecken!

Eine Vielzahl interaktiver Funktionen, einschließlich vier Spiele mit unterschiedlichen Geschicklichkeitsgraden, sind in die Geschichte eingeflochten. Auf diese Weise können grundlegende Fähigkeiten, wie z. B. das Erkennen von Wörtern, der Aufbau des Wortschatzes, das Lösen von Problemen, logisches Denken und vieles mehr, erlernt werden. Sechs lustige Lieder zum Mitsingen sorgen außerdem dafür, daß Kinder an der Geschichte aktiv teilnehmen können. In einem Wörterbuch werden Schlüsselwörter über einfach zu merkende Gedichte erklärt. Das Lesen, Erkunden und Spielen ermöglicht Kindern auf unzählige Arten zu lernen und sich weiterzuentwickeln.

Wenn Du Disney's Interaktives Filmbuch zum ersten Mal benutzt, solltest Du weiterlesen. Erfahrene Benutzer, die gleich loslegen möchten, können sofort zum Abschnitt „Bedeutung der Symbole“ auf Seite 13 oder zum Abschnitt „Spielanleitung“ auf Seite 14 gehen. Wir von Disney Interactive heißen alle herzlich zur wundervollen Welt von 101 Dalmatiner willkommen.



Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen	.3
Installation und Setup	.4
Deininstallieren des Interaktiven Filmbuchs	.11
Erste Schritte	.12
Bedeutung der Symbole	.13
Tastatur-Kurzbefehle	.14
Spielanleitung	.14
Lesen und Spielen	.14
Vorlesen	.14
Was Du in der Geschichte alles unternehmen kannst	.15
Lesen	.15
Wörterbuch	.15
Panoramabildschirme	.15
Sing mit uns	.16
Spiele	.16
Such' Dir was aus	.16
So kehrst Du zur Geschichte zurück	.17
So kannst Du in der Geschichte umblättern	.17
Programm beenden	.17
So kannst Du bei den Spielen mitmachen	.18
Paßt Perfekt!	.18
Knack' den Code	.19
Such' die Welpen	.20
Rogers Hundelabyrinth	.21
Sing mit uns Text	.23
Erste Hilfe bei Problemen	.30
Windows	.30
Macintosh	.32

Systemanforderungen

Windows

- ☐ Intel 80486 DX Prozessor 50 MHz oder schnellerer Prozessor
- ☐ Microsoft Windows 95, Windows Version 3.1 oder höher
- ☐ 8 MB RAM Speicher
- ☐ 20 MB freier Festplattenspeicher
- ☐ Windows-kompatible Maus
- ☐ Standard AT-101 Tastatur
- ☐ SVGA 256 Farben VESA Videoanzeige (640 x 480), PCI oder andere Local Bus-Videokarte
- ☐ Double-Speed (2x) CD-ROM-Laufwerk (Übertragungsrate von mindestens 300 KB/Sek.)
- ☐ Windows-kompatible 8-Bit-Soundkarte

Macintosh

- ☐ Motorola 68040 25 MHz oder schneller ODER ein PowerPC-Prozessor
- ☐ 8 MB RAM mit 4300 KB freiem zusammenhängenden Speicher (Größter freier Block)
- ☐ 16 MB RAM mit PowerPC-Prozessor und 4300 KB freiem zusammenhängenden Speicher (Größter freier Block)
- ☐ 20 MB freier Festplattenspeicher
- ☐ Standard-Tastatur und Maus
- ☐ System 7.1 oder höher
- ☐ SVGA 256 Farben Videoanzeige (640 x 480)
- ☐ Double-Speed (2x) CD-ROM-Laufwerk
Übertragungsrate von mindestens 300 KB/Sek.

Installation und Setup

Bevor Du **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** ausführen kannst, mußt Du es installieren. Vor dem Installieren und Ausführen des Programms mußt Du alle anderen Programme und Anwendungen beenden. Du solltest auch alle auf Deinem Computer laufenden Bildschirmschoner, Dienstprogramme und Anti-Viren- oder Shell-Programme beenden, um sicherzustellen, daß die Höchstmenge an RAM zur Verfügung steht und das Programm so schnell und problemlos wie möglich ausgeführt werden kann.

Benutzer von Windows können das Interaktive Filmbuch deinstallieren, wenn sie es nicht mehr benutzen, und so Speicher auf der Festplatte des Computers freisetzen. Informationen hierzu sind im Abschnitt „Deinstallieren des Interaktiven Filmbuchs“ (Seite 11) enthalten.

Windows 95

1. Starte Windows, wenn Windows nicht bereits ausgeführt wird.

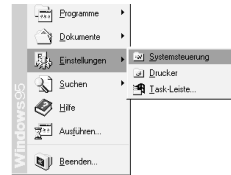


2. Lege die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn der Titelschirm (oben rechts) angezeigt wird, klicke auf **Setup**, um mit der Installation zu beginnen. Wenn der Titelschirm nicht angezeigt wird, gehe folgendermaßen vor:
4. Klicke in der Task-Leiste auf die Schaltfläche **Start**, um das Start-Menü anzuzeigen.



Hinweis: Wenn Du die Schaltfläche **Start** nicht finden kannst, halte die **Strg**-Taste gedrückt, und drücke anschließend die **Esc**-Taste.

5. Wähle **Einstellungen** aus, und klicke auf **Systemsteuerung**.



6. Doppelklicke in der Systemsteuerung auf das Symbol **Software**.



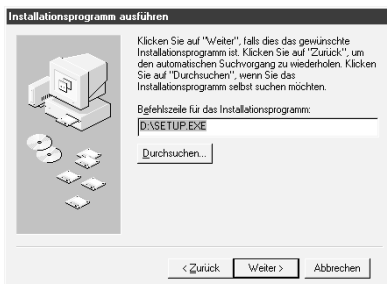
7. Klicke oben im Register **Installieren/Deinstallieren** auf die Schaltfläche **Installieren**.



8. Da Du die CD-ROM bereits in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt hast, brauchst Du nur noch auf **Weiter** zu klicken.



9. Windows 95 sucht auf der CD-ROM jetzt nach **SETUP.EXE**. Das Dialogfeld **Installationsprogramm ausführen** wird angezeigt, und Du mußt überprüfen, ob die Befehlszeile die folgende Eingabe enthält: **D:\SETUP.EXE**. (Wenn Dein CD-ROM-Laufwerk nicht durch den Buchstaben „D:“ gekennzeichnet ist, ersetze ihn durch den entsprechenden Laufwerksbuchstaben.)



10. Klicke auf die Schaltfläche **Weiter**, um den Installationsvorgang zu starten. Gehe jetzt zum Abschnitt **Setup für Windows** (Seite 8).

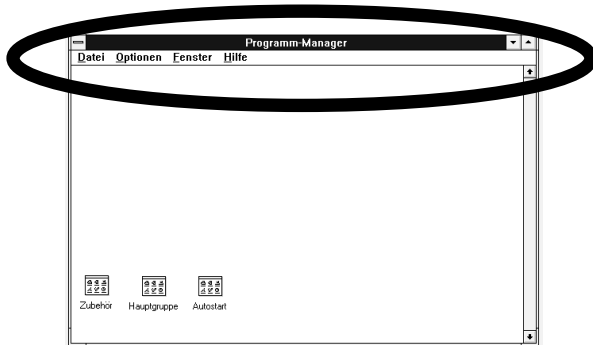


Windows 3.1 Installation

1. Starte Windows. Wenn Windows bereits läuft, mußt Du alle anderen laufenden Programme beenden (einschließlich Bildschirmschoner), da sie den Installationsvorgang stören können. Wie Du Deinen Bildschirmschoner ausschaltest, erfährst Du im Handbuch zum Bildschirmschoner.

Hinweis: Du darfst über nicht mehr als 40 Programmgruppen verfügen, um das Interaktive Filmbuch zu installieren.

2. Lege die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wird das Fenster des Programm-Managers angezeigt (siehe unten)?



JA, gehe zu Schritt 5.

NEIN, gehe zu Schritt 4.

4. Wenn der Programm-Manager zu einem Symbol verkleinert ist (siehe unten), doppelklicke mit der linken Maustaste. **Gehe zu Schritt 5**, wenn das Fenster geöffnet wird.



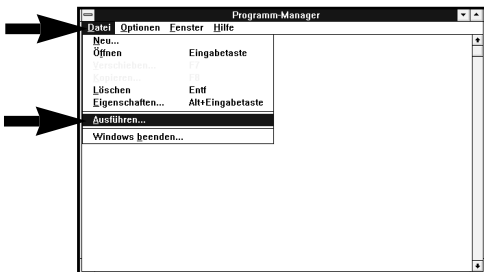
Doppelklicke hierauf

*Hinweis: Wenn Du in Windows bist, aber das Programm-Manager-Fenster nicht finden kannst, ist es möglicherweise ausgeblendet! Du kannst es einblenden, indem Du die **Strg**-Taste gedrückt hältst und anschließend die **Esc**-Taste drückst. Wenn Du es gefunden hast, gehe zu Schritt 5.*

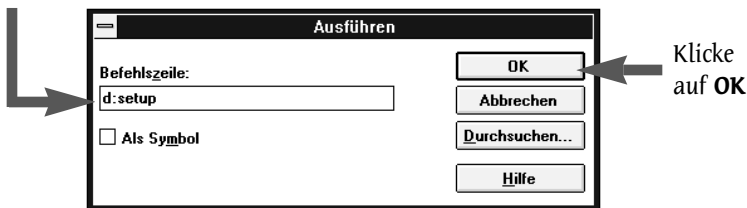
5. Klicke mit der linken Maustaste auf die Option **Datei** (siehe unten). Eine Liste mit Optionen wird angezeigt. Klicke auf **Ausführen**.

Klicke zuerst
auf **Datei**

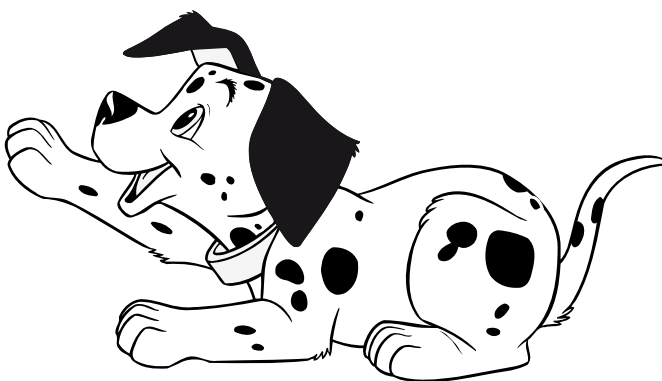
Klicke
anschließend
auf **Ausführen**



6. Gib in der Befehlszeile **d:setup** ein (siehe unten), und klicke auf **OK**.



Hinweis: Wenn eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm angezeigt wird, ist Dein CD-ROM-Laufwerk nicht Laufwerk D, und Du mußt den richtigen Buchstaben eingeben.



Setup für Windows



1. Klicke auf **Setup** im oben abgebildeten Dialogfeld.



2. Klicke auf **Normal**, um das Programm auf dem Standardlaufwerk, im Standardverzeichnis und im Standardprogramm zu installieren. Klicke auf **Benutzerdefiniert**, um auszuwählen, wo Du das Programm installieren möchtest. Klicke auf den Laufwerksbuchstaben und den Verzeichnisnamen, wo das Programm installiert werden soll.



Um das Programm auszuführen, lies den Abschnitt **Erste Schritte** (Seite 12).

Setup für Macintosh

1. Prüfe, ob der Virtuelle Speicher des Macintosh deaktiviert ist. Wähle dazu das Apple-Menü oben links auf dem Bildschirm. Wähle **Kontrollfelder** und anschließend **Speicher**. Wenn das Kontrollfeld **Speicher** geöffnet wird, klicke im Abschnitt **Virtueller Speicher** auf **Aus**. Du mußt Deinen Computer neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.
2. Wenn Du einen Bildschirmschoner oder ein Anti-Viren-Programm benutzt, schalte diese aus, bevor Du die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** startest, da diese Programme die Farben und die Animationen beeinträchtigen können. Wie Du Deinen Bildschirmschoner ausschaltest, erfährst Du im Handbuch zum Bildschirmschoner.
3. Lege die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** in das CD-ROM-Laufwerk ein.
4. Doppelklicke auf **Installationsprogramm**, um alle zum Ausführen des Programms notwendigen Dateien zu installieren.

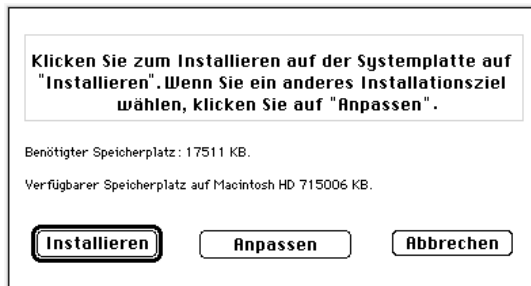


Installationsprogramm

5. Klicke im angezeigten Dialogfeld auf **Setup**.



6. Klicke auf **Installieren**. Klicke auf **Anpassen**, um auszuwählen, wo Du das Programm installieren möchtest. Klicke auf den Ordner oder das Laufwerk, wo das Programm installiert werden soll.



7. Um das Programm auszuführen, lies den Abschnitt **Erste Schritte** (Seite 12).

Deinstallieren des Interaktiven Filmbuchs

Windows 95

1. Starte Windows, wenn Windows nicht bereits ausgeführt wird, und lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wenn Dein CD-ROM-Laufwerk über eine AutoPlay-Funktion verfügt, wird automatisch ein Einführungsbildschirm angezeigt. Klicke auf **Deinstallieren**, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Wenn der Bildschirm mit den Anweisungen nicht angezeigt wird, gehe folgendermaßen vor:

Klicke in der Task-Leiste auf **Start** und zeige auf **Programme**. Zeige im Untermenü zu **Programme** auf **Disney Interactive**, und klicke auf **101 Dalmatiner Filmbuch Deinstallieren**.

Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows



101 Dalmatiner
Filmbuch
deinstallieren

Um das Programm zu deinstallieren, doppelklicke auf das Symbol **101 Dalmatiner Filmbuch Deinstallieren** in der Programmgruppe **Disney Interactive**. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Macintosh

1. Doppelklicke im Fenster „**101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch**“ auf **Installationsprogramm**, um das Installationsprogramm zu starten.
2. Klicke im Installationsprogramm auf **Deinstallieren**, um einen Bildschirm mit einer Warnung anzuzeigen. Nachdem Du die Warnung gelesen hast, klicke auf **Deinstallieren**, um **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** von Deiner Festplatte zu entfernen.
3. Wenn alle Dateien entfernt sind, klicke auf **Beenden**, um das Installationsprogramm zu beenden.



Erste Schritte

Bevor Du die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** startest, beende alle anderen Anwendungen (einschließlich Bildschirmschoner) da diese die Farben und Grafiken beeinträchtigen können.

*Hinweis: Bevor Du das Programm das erste Mal ausführen kannst, mußt Du es installieren. Stelle sicher, daß die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** in Dein CD-ROM-Laufwerk eingelegt ist.*

Windows 95

1. Klicke auf die Schaltfläche **Start** in der Task-Leiste, um das Start-Menü aufzurufen.
2. Wähle **Programme** und anschließend **Disney Interactive** aus dem angezeigten Untermenü. Klicke dann auf **101 Dalmatiner Filmbuch**.

Windows 3.1

Doppelklicke auf das Symbol **101 Dalmatiner Filmbuch** in der Programmgruppe **Disney Interactive**.

Macintosh

Lege die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** in das CD-ROM-Laufwerk ein. Doppelklicke auf das Symbol **101 Dalmatiner Filmbuch**, um zu beginnen.



101 Dalmatiner Filmbuch

Bedeutung der Symbole



Hier passiert
etwas



Hier passiert
nichts



Der Hundepfotenabdruck ist Dein Cursor. Wenn es etwas Lustiges zum Anklicken gibt, färbt sich der Pfotenabdruck schwarz. Klicke einfach einmal auf dem Bildschirm herum, und warte, was passiert. Manchmal passieren unterschiedliche Dinge, wenn Du auf einen Gegenstand ein zweites, ein drittes oder gar ein viertes Mal klickst!

Klicke auf den Erzähler, um Dir den Abschnitt noch einmal vorlesen zu lassen.



Um das Spiel zu beenden oder zum Bildschirm **Such' Dir was aus** zu springen, klicke auf den schwarz-weiß-gefleckten Knochen unten auf den einzelnen Bildschirmen der Geschichte. Du kannst auch auf die Leertaste drücken, um zu **Such' Dir was aus** zu gelangen.



Wenn Du den Cursor über einen Sing-mit-uns-Aktionspunkt bewegst, werden Notenschlüssel und Noten angezeigt. Klicke auf diese Stelle, um ein Lied mit einer Deiner Lieblingsfiguren aus **101 Dalmatiner** zu singen.



Wenn Du Deinen Cursor über einen Spiel-Aktionspunkt bewegst, erscheint um den Gegenstand herum ein schwarz-weiß-gefleckter Rahmen. Klicke auf den Gegenstand, um das Spiel zu spielen.



Wenn Du diesen schwarz-weiß-gefleckten Pfeil siehst, klicke auf die Tür oder den Weg daneben, um in der Geschichte weiter- oder zurückzugehen.



Wenn Du Dich auf den Bildschirmen **Spiel**, **Sing mit uns** oder **Such' Dir was aus** befindest, klicke auf den roten Hydranten, um zum vorherigen Bildschirm der Geschichte zurückzukehren.

Tastatur-Kurzbefehle

ESC	Im Modus Vorlesen springst Du damit zum Bildschirm „Ende“.
Leertaste	Diese Taste bringt Dich zum Bildschirm Such' Dir was aus .
Pfeil nach rechts	Mit dieser Taste gelangst Du zur nächsten Seite der Geschichte.
Pfeil nach links	Mit dieser Taste gelangst Du zur vorherigen Seite der Geschichte.
Befehlstaste + Q (Macintosh)	Mit diesen Tasten beendest Du das Spiel und kehrst zum Desktop zurück.
Alt + F4 (Windows)	Mit diesen Tasten beendest Du das Spiel und kehrst zum Programm-Manager oder zum Windows 95 Desktop zurück.

Spielanleitung



Titelbildschirm

Lesen und Spielen

In diesem Modus kannst Du die Geschichte in aller Ruhe lesen, die einzelnen Seiten der Geschichte erkunden, alle Spiele spielen und Dinge tun, die Teil der Geschichte sind.



Um mit dem Lesen und Spielen zu beginnen, klicke auf die Hundeklappe auf dem Titelbildschirm.

Nachdem die jeweilige Seite vorgelesen wurde, erscheint ein Cursor auf dem Bildschirm. Du kannst nun nach Herzenslust auf Gegenstände klicken und die vielen Überraschungen entdecken, die in den einzelnen Abschnitten der Geschichte verborgen sind.

Vorlesen

In diesem Modus kannst Du dich bequem zurücklehnen und Dir die Geschichte vorlesen lassen. Spiele und andere Aktivitäten kannst Du in diesem Modus allerdings nicht ausführen.



Klicke auf dem Titelbildschirm auf das rote Buch mit den Worten **Vorlesen**.

Nachdem eine Seite vorgelesen wurde, geht die Geschichte automatisch mit dem nächsten Bildschirm weiter.

Was Du in der Geschichte alles unternehmen kannst

Lesen

Jeder Bildschirm der Geschichte beginnt mit einer Animation, und die Geschichte wird Dir von einem Deiner Dalmatiner-Erzähler laut vorgelesen.



Wenn Du die Animation am Anfang überspringen möchtest, klicke einfach mit Deiner Maus. Klicke noch einmal mit Deiner Maus, wenn Du das Vorlesen der Geschichte überspringen möchtest. Wenn Du Dir den Abschnitt noch einmal vorlesen lassen möchtest, klicke einfach auf den Erzähler.

Wörterbuch

Wenn Du auf ein rot hervorgehobenes Wort klickst, erklärt Dir Lucky das Wort mit einem leicht zu merkenden Gedicht. Ein Mausklick genügt, um das Gedicht zu unterbrechen und zur Geschichte zurückzukehren.



Panoramabildschirme



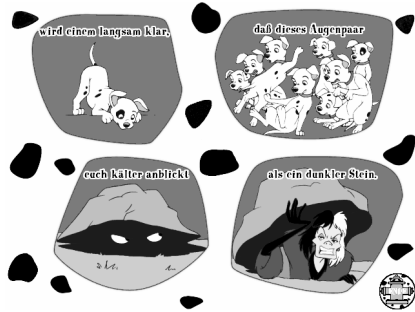
Pfeile zum Schwenken

Drei Seiten in der Geschichte sind „Panoramabildschirme“ mit doppelter Breite. Du kannst sie ganz leicht erkunden, indem Du Deinen Cursor an den äußersten rechten oder linken Rand des Bildschirms bewegst. Der Cursor verwandelt sich in einen großen schwarz-weiß-gefleckten Pfeil, und der Bildschirm wird in die Richtung geschwenkt (zur der Seite verschoben), in die Du den Cursor bewegst.



Sing mit uns

Klicke auf den Sing-mit-uns-Aktionspunkt, um ein Lied mit einer Deiner Lieblingsfiguren aus 101 Dalmatiner zu singen. (Gewöhnlich findest Du Sing-mit-uns-Aktionspunkte bei Gegenständen, die etwas mit Musik zu tun haben, wie z. B. ein Radio, eine Stereoanlage, eine Jukebox oder etwas ähnliches.) Die Texte zu den Liedern findest Du in diesem Handbuch ab Seite 23.



Spiele

Wenn Du in der Geschichte den Cursor über einen Spiel-Aktionspunkt bewegst, erscheint um den entsprechenden Gegenstand herum ein schwarz-weiß-gefleckter Rahmen. Klicke auf den Gegenstand, um das Spiel zu spielen. Auf Seite 18 kannst Du mehr über die einzelnen Spiele erfahren.

Aktionspunkt



Such' Dir was aus



Mit dem Bildschirm **Such' Dir was aus** kannst Du sofort zu Deinem Lieblingsspiel oder Deiner Lieblingsseite in der Geschichte gehen. Auf jeder Seite der Geschichte siehst Du unten rechts einen schwarz-weiß-gefleckten Knochen. Wenn Du auf den Knochen klickst, erscheint ein Welpen mit zwei Hundefreßnapfen auf dem Bildschirm. Auf dem linken Napf steht **Such' Dir was aus**, auf dem rechten Napf steht **Und tschüss**.

Wenn Du zum Bildschirm **Such' Dir was aus** gehst, kannst Du den Titelschirm, eine Seite der Geschichte, ein Spiel oder den Bildschirm mit den Credits wählen, indem Du einfach auf eine der Hundehütten klickst. In jeder Hundehütte kannst Du ein Bild von einem Bildschirm sehen. Die blauen Hundehütten enthalten Spiele, die roten Hundehütten Seiten der Geschichte.

Sieh' genau hin, und Du wirst feststellen, daß der Welpen, den Du zuvor ausgesucht hast, immer noch vor der Hütte auf Dich wartet.



So kehrst Du zur Geschichte zurück



Du kannst jederzeit zur Geschichte zurückkehren, indem Du auf den roten Hydranten klickst. Der rote Hydrant ist nur sichtbar, wenn Du Dich in einem der Bildschirme „Spiel“, „Sing mit uns“ oder „Such' Dir was aus“ befindest.

So kannst Du in der Geschichte umblättern

Klicke
hierauf, um
zur vorherigen
Seite der
Geschichte zu
gehen



Klicke
hierauf, um
zur nächsten
Seite der
Geschichte zu
gehen

Am linken und rechten Rand der einzelnen Bildschirmseiten gibt es jeweils „Ausgangsbereiche“. Dies sind gewöhnlich Türen. Wenn Du auf einen Ausgangsbereich klickst, siehst Du einen schwarz-weiß-gefleckten Pfeil und Abdrücke von Hundepfoten. Klicke noch einmal auf den Ausgangsbereich, um zur nächsten Seite der Geschichte zu gehen.

Klicke auf den Ausgangsbereich am linken Rand des Bildschirms, um eine Seite in der Geschichte zurückzugehen. Klicke auf den Ausgangsbereich am rechten Rand des Bildschirms, um eine Seite in der Geschichte weiterzugehen.

Wenn Du den Bildschirm noch nicht verlassen möchtest, klicke einfach auf irgendeine andere Stelle auf dem Bildschirm, und die Tür wird geschlossen.

Programm beenden

Rechts unten auf den einzelnen Seiten der Geschichte siehst Du einen schwarz-weiß-gefleckten Knochen. Wenn Du auf den Knochen klickst, erscheint ein Welpen mit zwei Hundefressnapfen. Auf dem linken Napf steht **Such' Dir was aus**, auf dem rechten Napf steht **Und tschüss**. Wenn Du das Programm verlassen möchtest, klicke einfach auf **Und tschüss**.

So kannst Du bei den Spielen mitmachen

Paßt perfekt!

Auf die Plätze, fertig, aufgepaßt! Ziel ist es, alle Hunde den richtigen Besitzern zuzuordnen. Um zu spielen, klicke einfach auf zwei beliebige Fenster oder Türen, und merke Dir gut, was Du siehst.

Klicke auf das linke Fenster in Rogers Schlafzimmer, um dieses Spiel zu finden. Oder wähle die Hundehütte

Paßt perfekt! auf dem Bildschirm „Such Dir was aus“.



Level 1 ist am einfachsten, **Level 2** ist etwas schwieriger, und bei **Level 3** mußt Du Dich schon ganz schön anstrengen. Um einen anderen Level auszuwählen, klicke auf den Aufzug außen am Haus, und auf geht's in ein anderes Stockwerk.

In **Level 1** geht es darum, Hunde und Menschen einander zuzuordnen, die sich ähnlich sehen.

TIP: Die passenden Pärchen blicken jeweils in dieselbe Richtung.

In **Level 2** ordnest Du die Hunde den Menschen mit den Namen der Hunde zu. Jeder Hundebesitzer hält ein Schild hoch auf dem der Name seines Hundes steht, und jeder Hund hat einen Freßnapf mit seinem Namen.

TIP: Die Hundennamen haben jeweils einen unterschiedlichen Anfangsbuchstaben.

In **Level 3** ordnest Du die Hunde den Menschen zu, indem Du die Namen auf den Hundefreßnapfen mit den Namen vergleichst, die die Hundebesitzer rufen.

TIP: Klicke auf das Fenster eines Hundebesitzers, um den Namen noch einmal zu hören.

Ein gutes visuelles Gedächtnis, das richtige Zuordnen von Anfangsbuchstaben und gute Fähigkeiten zum Erkennen und Zuordnen von Wort und Bild sind notwendig, um dieses Spiel zu gewinnen. Und je öfter Du das Spiel spielst, um so leichter wird es.

Knack' den Code

Um die Welpen aus dem Haus von Cruella de Vil zu befreien, müssen alle mithelfen. Das Tor ist mit einem Codeschloß verschlossen, und nur wer den Code kennt, kommt hinein. Zum Glück können die Tiere der Gegend Dir helfen... Aber leider sprechen sie nicht die Sprache der Menschen! Ziel ist es in allen Levels, die drei Wörter richtig zu buchstabieren. Wenn Du das schaffst, öffnet sich das Tor, und Du hast das Spiel gewonnen.



Um zu diesem Spiel zu gelangen, gehe durch das Tor auf dem Bildschirm mit den Dalmatinerflecken, oder wähle die Hundehütte **Knack' den Code** auf dem Bildschirm **Such' Dir was aus**.



Level 1 ist am einfachsten, **Level 2** ist schon etwas schwieriger, und **Level 3** ist etwas für echte Profis. Benutze die Vorhängeschlösser eins, zwei oder drei auf dem Codeschloß, um einen anderen Level auszuwählen.

In **Level 1** steht ein Tier jeweils für einen Buchstaben. Hör Dir die Laute an, die die einzelnen Tiere von sich geben (z. B. Miau, Gluck, Muh usw.), und sieh auf dem Zettel mit den Codes nach, welcher Buchstabe zu dem jeweiligen Tier gehört. Bewege dann Deinen Cursor zu dem Codeschloß, und klicke auf den Buchstaben auf dem Tastenfeld. Wiederhole dies so lange, bis Du das Wort mit vier Buchstaben, mit dem Du den Code knacken kannst, fertig geschrieben hast.

In **Level 2** steht eine Gruppe von drei Tierlauten für einen Buchstaben im Code. Hör Dir die Laute an, und sieh auf dem Zettel mit den Codes nach, welcher Buchstabe für die Folge von Lauten steht, die Du gehört hast. Gib dann den Buchstaben auf dem Codeschloß ein. Wiederhole dies so lange, bis Du das Wort mit fünf Buchstaben, mit dem Du den Code knacken kannst, fertig geschrieben hast.

Im **Level 3** steht eine Gruppe von fünf Tierlauten für einen einzigen Buchstaben im Code. Hör Dir die Laute an, und sieh auf dem Zettel mit den Codes nach, welcher Buchstabe für die Folge von Lauten steht, die Du gehört hast. Gib dann den Buchstaben auf dem Codeschloß ein. Wiederhole dies so lange, bis Du das Wort mit sechs Buchstaben, mit dem Du den Code knacken kannst, fertig geschrieben hast.

Keine Bange, wenn Du Dir bei einer Folge von Tierlauten nicht sicher bist. Versuch es einfach, und rate, oder klicke auf Basti (den Hund unten auf der Bildschirmseite), um Dir die Folge von Tierlauten noch einmal anzuhören. Du wirst überrascht sein, wie gut Dein Gedächtnis wird!

Beim Spielen kannst Du Deine Hörfähigkeiten und Deine Fähigkeiten zum Erkennen von Lauten testen und gleichzeitig das Lösen von Problemen mit Hilfe von Strategien und Deinem Gedächtnis erlernen.

Such' die Welpen

Seid ihr bereit, Tierdetektive? Das Spiel beginnt in der unheimlichen alten Bibliothek des De Vil Hauses, dann geht es weiter ins Schlafzimmer und hinauf auf den Dachboden. Ziel ist es, durch Klicken auf bestimmte Gegenstände geheime Türen zu öffnen und so zum Versteck der Welpen zu gelangen. Wenn Du den Cursor im Zimmer bewegst, werden Dir die Namen der einzelnen Gegenstände vorgelesen, so daß Du die Gegenstände erkennen kannst. Jeder Bildschirm hat eine Geheimtür, die Du mit einer dreiteiligen Kombination öffnen kannst. Wie die Kombination lautet, erfährst Du mit Hilfe der drei Zettel (Hinweise), die die Welpen zurückgelassen haben.



In dieses Spiel gelangst Du vom oberen Treppenabsatz in der Halle des De Vil Hauses oder indem Du die Hundehütte **Such' die Welpen** auf dem Bildschirm **Such' Dir was aus** wählst.



Level 1 ist am einfachsten, **Level 2** ist schon etwas schwieriger, und **Level 3** ist etwas für Meisterdetektive. Benutze die Bilder eins, zwei oder drei, um einen anderen Level auszuwählen.

In **Level 1** zeigen die Hinweise den Umriß eines Gegenstandes im Zimmer. Suche den Gegenstand, der zu diesem Umriß paßt, und klicke darauf.

In **Level 2** ist der Hinweis ein Buchstabe. Klicke auf einen Gegenstand im Zimmer, der mit diesem Buchstaben beginnt.

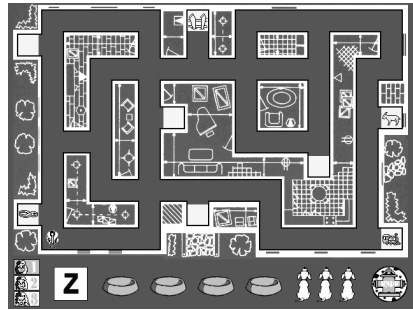
In **Level 3** ist der Hinweise ein Rätsel. Lies das Rätsel, und finde heraus, welcher Gegenstand im Zimmer die Lösung zu dem Rätsel ist.

Auf dem Dachboden wartet eine große Überraschung auf Dich. Du mußt mit Deiner Taschenlampe im Dunkeln nach den Welpen suchen. Dabei gibt es noch ein paar weitere ungewöhnliche Dinge zu entdecken.

Mit diesem Spiel kannst Du das Unterscheiden und Erkennen von Gegenständen und Begriffen üben und gleichzeitig Dein Gedächtnis und Deinen Wortschatz trainieren.

Rogers Hundelabyrinth!

Es ist kaum zu glauben, wieviel Spaß Lernen machen kann! In diesem Spiel bist Du ein Welpen und suchst nach Gegenständen, die mit einem bestimmten Buchstaben beginnen. Lauf durch das Labyrinth, und nimm dabei Gegenstände mit: jeweils vier Gegenstände für jeden der drei Zielbuchstaben. Wenn Du spielst und gewinnst, kannst Du dafür sorgen, daß die Welpen ihre Flecke bekommen, und Du kannst Cruella ein für allemal einen Strich durch die Rechnung machen! (Es kommt sogar die Polizei mit!)



Du findest dieses Spiel auf der letzten Seite der Geschichte, wenn alle in Rogers und Anitas Haus wieder glücklich vereint sind. Klicke auf die Spielkonsole auf dem Kaffeetisch, um das Spiel zu starten, oder wähle die Hundehütte **Rogers Hundelabyrinth** auf dem Bildschirm **Such' Dir was aus.**

Wenn Du Cruella De Vil in Deinem Labyrinth siehst, heißt es aufgepaßt! Wenn Du mit ihr zusammenstößt, nimmt sie Dir einen der Gegenstände, die Du gesammelt hast, wieder weg, und Du mußt ihn Dir erneut holen! Es gibt jedoch einen Weg, um Cruellas teuflische Pläne zu durchkreuzen. Wenn Du den magischen Knochen (nur für Level 2 und 3) kriegst, hast Du eine Geheimwaffe: Zauberatem! Mit dem Zauberatem kannst Du Cruella verscheuchen. Wenn Du Sie einholen kannst, so lange der magische Knochen noch wirksam ist, verschwindet sie für kurze Zeit.

Wenn Du das Spiel unterbrechen möchtest, klicke einfach mit Deiner Maus. Der Welpen ruht sich während der Spielpause aus. Klicke auf den Welpen im Labyrinth, um mit dem Spiel weiterzumachen.



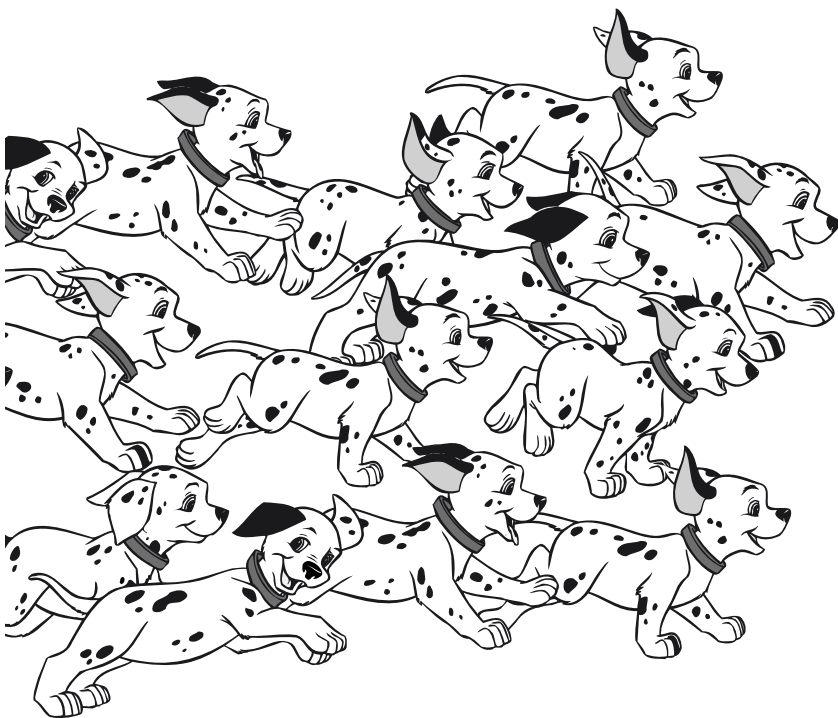
Level 1 ist am einfachsten, **Level 2** ist etwas schwieriger, und in **Level 3** wird es dann so richtig schwer. Um einen anderen Level auszuwählen, klicke mit der Maus, und unterbreche das Spiel. Benutze dann die Knöpfe eins, zwei oder drei links unten auf dem Bildschirm.

In **Level 1** geht es darum, durch das Labyrinth zu laufen und dabei Gegenstände zu sammeln, die mit dem Zielbuchstaben beginnen. Wenn Du dies dreimal schaffst, hast Du gewonnen. In diesem Level kannst Du Cruella leicht aus dem Weg gehen.

In **Level 2** ist das Ziel dasselbe wie in **Level 1**. Cruella ist diesmal jedoch schlauer. Wenn Du den magischen Knochen kriegst, hast Du jedoch Zauberatem.

In **Level 3** ist Cruella dann ganz besonders wütend, und Dein Zauberatem ist nur noch für kurze Zeit wirksam.

Bei diesem Spiel lernst Du, mit der Maus umzugehen, und Du kannst das Unterscheiden von Bildern und Lauten, das Erkennen von Buchstaben und Tönen üben sowie Deinen Wortschatz erweitern.



Sing mit uns Text

Ich liebe Pelz

Pelz ist einfach unumgänglich,
fürstlich, ohne Scherz.
Am besten ist Chinchilla
oder gar ein kleiner Nerz

Kaninchen oder Füchse,
gehören in die Büchse.
Mein Leben wär' ganz scheußlich,
hüllte mich kein Tierchen ein.

Leinen ist erbärmlich,
und chemische Synthetik
ist so kratzig.
Ich weiß, ihr denkt wie ich.

Doch das Fell der Dalmatiner,
ich sag' es immer wieder,
ist das Aller-Ober-Schärfste für mich!

Tiere sind lieb,
als Tasche exquisit,
auch als Krokoschuh ein Hit auf 'nem Bärenfell.

Hasen lad' ich ein,
meine Handschühchen zu sein.
Und genauso wie sie alle lieb' ich:
Hermelin und Luchs, Leopard und Fuchs.

Elch und Zebra lieb' ich sehr,
Koyote, Biber, Dachs noch mehr,
Opossum, Waschbär, Gürteltier,
bringt sie einfach nur zu mir!

Pelze müssen leider sein,
für Mantel, Hut und Schal,
so kuschelig, so knuddelig,
das ist phänomenal.

Ein Diamant ist auch nicht schlecht, doch reizt er mich nicht mehr,
ein Dalmatiner-Pelz ist
mein Begehr!

Hündchen, ach Hündchen

- Jasper: Hündchen, ach Hündchen,
wir könn' euch nicht seh'n.
Möchtet ihr mit uns
mal schnell Gassi geh'n?
- Horace: Weit weg von London,
weit weg von zu Haus',
das wird ganz lustig,
nun kommt endlich raus!
- Jasper und Horace: Knochen in Massen,
ihr werdet's nicht fassen,
so schön,
wunderschön!
- Das würde euch allen
gefall'n,
drum kommt, laßt uns jetzt geh'n.
- Jasper: Kommt zu dem Onkel
und dreht euch nicht um.
Rüber zu Jasper,
nun seid doch nicht dumm.
- Horace: Wir zeigen euch Welten,
da könnt ihr euch freu'n,
ihr werdet zu Helden,
und gar nichts bereu'n.
- Jasper und Horace: Das ist wie ein Zirkus,
in den
jeder geh'n muß, kommt rein,
ja kommt rein.
- Denn Horace und Jasper
sind Clown und sind Kasper,
steigt in unsern Laster,
Ei, fein!
- Ja wir lieben die Kleinen,
die Braven, die Feinen.
Und sperren sie ein!

Das Dämmerungsbellen

Pongo: Wir sind verstört
 und bell'n empört,
 was die große Dogge
 und ihr Nachbar hört.

Die Bulldoge,
Spürhund,
Malteserin,
der Schäferhund,
und die Pekinesin.

Ein Boxer,
Bowser,
Beagle,
Schnauzer,
Wolfshund und ein
Strolch.

Ein Mops, wie drollig,
Dachshund,
Collie,
Dobermann
und ein Shar-Pei.

Ein Alaska-Huskie tief im Schnee,
ein Setter und ein
Airedale in der Höh'.

Ein Terrier, und als nächstes kommt:
ein Pudel
und ein Pointer
machen „Wuff“!

(Zwischenspiel)

Perdy: Es gibt noch mehr,
 doch wer ist so schlau,
 ja, den Cockerspaniel
 und den China Chow-Chow.

Den Rottweiler,
den kleinen Shi-Tsu,
ein Yorkshire-Terrier
und 'n Pit Bull dazu.

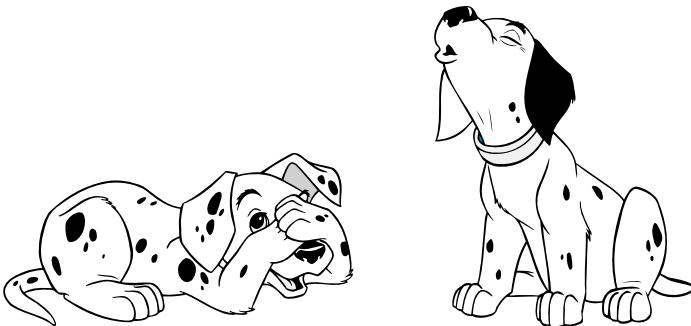
Afghanenmädchen,
Labrador,
auch ein Fuchshund ist kokett.

Ein Bassett stiert ganz ungeniert,
er findet diese Spitzfrau nett.

Pongo und Perdy: Der Windhund
tut's dem Bluthund kund,
wie der Lhasa Apso
dem Hirtenhund.

Der Chihuahua ruft
seine Terrierbraut.
Das Beste ist
in solchen Fällen

das geniale Dämmerungsbellen,
vielleicht komm'n unsere Kleinen
dann nach Haus'.



Die Treppe rauf!

Treppe rauf, Vorsicht,
Paß auf!
Gefahren lauern hier zuhauf.

Dies Haus ist dunkel
und beklemmend,
grus'lig und verschroben vom Keller bis zum Boden.

Nach den Welpen suchen wir,
die vielleicht versteckt sind hier.
Im Speicher oder über uns.

Diesen Gang
und dann dort entlang.
Pechschwarz ist es hier, doch das Bellen hören wir

von den Welpen, gut versteckt
in Bädern, Schlafräum,
Küchen, Schränken, Kammern auch.

Der Teppich ist alt
und die Räume kalt.
Die Luft ist frostig, Scharniere rostig.

Spinnweben
hängen von den Decken.
und an den Wänden Tiertrophäen

Ratten starren,
Dielen knarren.
Mir wird bang wie bei Grabgesang.

Wenn wir diesen langen
Gängen folgen,
immer weiter suchen wir.

Keine Spur,
ach wo sind sie nur?
In dem großen Haus packt uns nur der Graus.

Es reicht durchaus,
nun kommt heraus,
ich will von diesem Ort jetzt bitte, bitte fort!

Verkleidet euch jetzt mit Ruß

Verkleidet Euch jetzt mit Ruß,
ganz und gar von Kopf bis Fuß.
Seht alle zu mir, ich mach´s
Euch einmal vor.

Bedeckt Euch
damit haarfein
Euer Fell muß ganz dunkel sein
wie bei einem Apportierhund, ´nem Labrador.

Ja dann marschier´n wir
all´die Straße lang,
alle gleich im Gänsemarsch.

Und keinem fällt was auf,
denn niemand käme je darauf,
daß doch ich es bin und du,
so gelingt der Clou!

(4 Takte Zwischenspiel)

D´rum reibt euch jetzt ein mit Dreck.
Es macht Spaß und hat ´nen Zweck,
doch jeder von uns muß wachsam sein.

Wir müssen jetzt langsam gehen
sonst wird uns Cruella noch sehen
also nichts wie weg von hier.

Unentdeckt
denn sie ahnen nicht,
wie verwandelt
ist unser Gesicht.

Kommt schon das fetzt,
verkleidet euch jetzt.
Seid schmutzig und wälzt Euch im Ruß!

Cruella De Vil

- Roger und die Welpen: Cruella De Vil,
Cruella De Vil,
Wenn ihr sie nicht fürchtet, schreckt
Euch sonst auch nicht viel.
- Roger solo: Man sieht sie und erstarrt, sie ist skurril
- Roger und die Welpen: Cruella.
Cruella De Vil.
- Die Welpen solo: Zuerst denkt man
Cruella sei der Teufel!
Doch kann man sich
vom ersten Schock befrei´n,
- Roger solo: wird einem langsam klar
daß dieses Augenpaar
- Roger und die Welpen: euch kälter anblickt
als ein dunkler Stein.
- Oh dieser Vampir.
Dies teuflische Biest.
Man sollte sie einsperr´n
im tiefsten Verlies.
- Roger solo: Die Welt
war vor ihr noch so schön
und still
- Roger und die Welpen: Cruella.
Cruella De Vil!

Erste Hilfe bei Problemen

Überprüfen Sie immer zuerst, ob die CD-ROM möglicherweise verschmutzt oder zerkratzt ist. Schon geringe Verschmutzungen der CD-ROM können zu einer Sperre oder Programmfehlern führen. Wenn Sie das Disney-Programm vorher ausführen konnten, ist dies wahrscheinlich die Ursache für das Problem. Säubern Sie die CD-ROM mit einem weichen, trockenen Tuch. Versuchen Sie anschließend, das Programm erneut zu starten.

Tritt der Fehler auf, nachdem Änderungen an der Konfiguration des Systems durchgeführt wurden (es wurde z. B. neue Hardware hinzugefügt, Treiber wurden aktualisiert oder ein weiteres Programm wurde installiert), ist diese Systemänderung vermutlich für das Problem verantwortlich. Überprüfen Sie in den Anweisungen des Herstellers, ob der richtige Installationsvorgang durchgeführt wurde, und notieren Sie sich aus dem Handbuch Hinweise zu Inkompatibilität oder Systemänderungen.

Erste Hilfe bei Problemen für Windows

Problem: Warum wird eine Fehlermeldung angezeigt, daß eine neuere Version einer Datei erforderlich ist?

Lösung: Diese Meldung erscheint, wenn es zwei Kopien der gleichen Datei in verschiedenen Windows-Verzeichnissen gibt und Windows versucht, die ältere Datei zu verwenden, und zuerst in dem Verzeichnis **\Windows** statt dem Verzeichnis **\Windows\System** sucht. Suchen Sie mit Hilfe des **Datei-Managers** (Windows 3.1x) oder des **Explorers** (Windows 95) in allen Verzeichnissen auf der Festplatte nach verschiedenen Exemplaren der entsprechenden Datei. Versehen Sie die sich nicht im Verzeichnis **\Windows\System** befindlichen Dateien mit der Erweiterung **.DIS** (die Erweiterung **.DIS** sagt aus, daß diese Datei aufgrund von Problemen mit Disney Interactive-Software umbenannt wurde). Das Umbenennen der älteren Dateien sollte andere Bereiche der Software nicht beeinflussen.

Problem: Warum werden einige Zeichentrickfilme ungleichmäßig abgespielt? Warum hängt sich das Programm auf oder läuft langsam?

Lösung: Säubern Sie zuerst die CD, und überprüfen Sie, ob Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt. Ein System mit einem Single Speed-CD-ROM-Laufwerk oder einem Prozessor, der die

Mindestanforderungen nicht erfüllt, kann die Filme nicht richtig abspielen. Das Programm muß zum Ausführen der CD-ROM *101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch* mindestens über 8 MB RAM verfügen. Es läuft jedoch schneller und gleichmäßiger, wenn mehr Arbeitsspeicher vorhanden ist. Schließen Sie andere Anwendungen, einschließlich Bildschirmschoner, um mehr RAM zur Verfügung zu haben.

Wenn Sie Windows 3.1x verwenden, sollten Sie eine **permanente Auslagerungsdatei** von mindestens 12 MB haben.

Warnung: Wenn Sie vorher noch keine Auslagerungsdatei erstellt haben oder über ein komprimiertes Laufwerk verfügen, finden Sie Informationen hierzu in Ihrem Windows-Benutzerhandbuch. Wenn Sie Windows 95 benutzen, sollten Sie den **virtuellen Arbeitsspeicher** von Windows 95 verwalten lassen. Um die Einstellungen für den **virtuellen Arbeitsspeicher** in Windows 95 zu überprüfen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**, zeigen Sie auf **Einstellungen**, und wählen Sie dann **Systemsteuerung**. Doppelklicken Sie im Fenster **Systemsteuerung** auf **System**, wählen Sie die Registerkarte **Leistungsmerkmale**, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Virtueller Arbeitsspeicher**, um die aktuellen Einstellungen anzusehen.

Installieren Sie den aktuellsten Videotreiber für Ihre Videokarte sowie die aktuellste Soundkarte. Videotreiber werden ständig aktualisiert, um eine bessere Wiedergabe zu erzielen. Die aktuellste Version Ihres Videotreibers (bzw. Ihrer Soundkarte) erhalten Sie vom Hersteller Ihres Computers oder der Videokarte (bzw. Soundkarte). Legen Sie die Auflösung Ihrer Videokarte auf 640 x 480 Farben und 256 Punkte fest. Zusätzliche Informationen finden Sie in den Benutzerhandbüchern Ihrer Hardware.

Problem: Warum wird das Programm auf einem Windows 95-System nach dem Einlegen der CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk nicht gestartet?

Lösung: Es gibt leider einige CD-ROM-Laufwerke, die die AutoPlay-Funktion von Windows 95 noch nicht unterstützen. Setzen Sie sich mit Ihrem CD-ROM-Hersteller in Verbindung, um festzustellen, ob er über aktualisierte Treiber verfügt, mit denen die AutoPlay-Funktion anwendbar wird. Selbst wenn AutoPlay nicht funktioniert, können Sie das Programm starten, indem Sie auf das Symbol **101 Dalmatiner Filmbuch** im Ordner **Disney Interactive** klicken.

Problem: Ich habe das Programm von Windows 95 aus beendet, und es gibt kein Symbol im Untermenü „Programme“. Wie starte ich das Programm neu?

Lösung: Starten Sie das Programm entweder, indem Sie auf das Symbol **Arbeitsplatz** und dann auf das Symbol für die **CD-ROM 101 Dalmatiner** doppelklicken, oder indem Sie die CD-ROM aus Ihrem CD-ROM-Laufwerk entfernen und wieder einlegen.

Hinweis: Die Tonmischfunktion dieses Programms verursacht bei Windows 95-Systemen, die mit einer 8 Bit-Soundkarte konfiguriert sind, Tonausfälle und andere Leistungsprobleme.

Erste Hilfe bei Problemen für Macintosh

Problem: Sollte der Virtuelle Speicher aktiviert oder deaktiviert sein, wenn die CD-ROM Disneys 101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch ausgeführt wird?

Lösung: Wenn Sie **System 7.1.x** verwenden, ist die Leistung der CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** am besten, wenn der **Virtuelle Speicher** deaktiviert ist. Wenn Sie **System 7.5.5** oder **später** verwenden, ist die Leistung der CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** am besten, wenn der **Virtuelle Speicher** aktiviert ist. Die CD-ROM **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch** stellt selbst ein, wieviel Speicherplatz auf der Festplatte als **Virtueller Speicher** verwendet wird. Der **Modern Memory Manager** muß ebenfalls aktiviert sein, damit dies funktioniert. Sie können diese Einstellungen im Kontrollfeld **Speicher** überprüfen. Um den **Virtuellen Speicher** zu aktivieren oder zu deaktivieren, beenden Sie die CD-ROM Disneys **101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch**, und wählen Sie **Kontrollfelder** aus dem **Apple-Menü**. Öffnen Sie das Kontrollfeld **Speicher**. Klicken Sie unter **Virtueller Speicher** auf **Ein** oder **Aus**. Schließen Sie alle Fenster, und starten Sie den Computer neu, damit die Änderung in Kraft tritt.

Problem: Warum läuft das Programm langsam (z. B. gibt es lange Verzögerungen zwischen den Szenen, oder der Ton ist ungleichmäßig)?

Lösung: Möglicherweise ist die Volumencache-Einstellung für Ihr System nicht optimal. Öffnen Sie **Kontrollfelder** und anschließend **Speicher**, und vergewissern Sie sich, daß **Volumencache** zwischen 128 und 512 KB festgelegt ist. Starten Sie den Computer neu, wenn Sie die Einstellung für den Volumencache geändert haben.

Hinweis: Wenn Sie den Volumencache vergrößern, verkleinern Sie gleichzeitig auch den größten freien Block im Arbeitsspeicher, der für das Programm zur Verfügung steht.

Problem: Beim Starten der CD-ROM *101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch* erscheint die Meldung, daß nicht genügend Speicherplatz vorhanden ist, oder beim Ausführen des Programms sind Filme oder Ton ungleichmäßig und stimmen nicht überein. Wie kann dies behoben werden?

Lösung:

1. Überprüfen Sie, ob Ihr System die Mindestanforderungen erfüllt.
2. Der Cache muß richtig eingestellt sein (siehe vorherige Antwort)
3. Wenn Ihr Computer System 7.1.x verwendet, muß die 32-Bit-Adressierung eingeschaltet sein. Dies können Sie im Kontrollfeld **Speicher** überprüfen.
4. Beenden Sie alle anderen Anwendungen, einschließlich Bildschirmschoner, Fax-Software und gemeinsame Dateiverwendung (im Netzwerk).*

* Sie können Netzlaufwerke abmelden, indem Sie sie in den Papierkorb ziehen, bevor Sie das Programm verwenden, und sie wieder anmelden, indem Sie sie in der Auswahl wählen. Sie können die gemeinsame Dateiverwendung im Kontrollfeld **File Sharing Monitor** deaktivieren, bevor Sie *101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch* verwenden, und sie hinterher wieder aktivieren.

Wenn sich die Leistung nicht verbessert, erhöhen Sie den für die CD-ROM *101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch* verfügbaren RAM-Speicher, indem Sie nicht benötigte Erweiterungen und Kontrollfelder deaktivieren. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

System 7.1.x

Deaktivieren Sie nicht benötigte Erweiterungen, indem Sie sie aus dem Ordner **Systemerweiterungen** löschen, der sich im **Systemordner** auf der Festplatte befindet, und sie in einem anderen Ordner speichern. Doppelklicken Sie auf das Festplatten-Symbol. Doppelklicken Sie auf den **Systemordner**, und suchen Sie nach dem Ordner **Systemerweiterungen (Aus)**. Existiert dieser nicht, wählen Sie im Menü **Ablage** die Option **Neuer Ordner** aus. Überschreiben Sie **Neuer Ordner** mit **Systemerweiterungen (Aus)**, und drücken Sie die Eingabetaste. Öffnen Sie den Ordner **Systemerweiterungen**, indem Sie darauf doppelklicken. Ordnen Sie den Bildschirm so an,

daß Sie den Inhalt der Ordner **Systemerweiterungen** und **Systemerweiterungen (Aus)** gleichzeitig einsehen können. Ziehen Sie jede zu deaktivierende Erweiterung aus dem Fenster **Systemerweiterungen** in den Ordner **Systemerweiterungen (Aus)**. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit dem Ordner **Kontrollfelder** anstelle des Ordners **Systemerweiterungen**, um nicht benötigte Kontrollfelder zu entfernen. Starten Sie den Computer neu, damit die Änderungen in Kraft treten.

System 7.5.x

Erstellen Sie einen benutzerdefinierten Satz von Erweiterungen und Kontrollfeldern über **Erweiterungen Ein/Aus**. Wählen Sie **Kontrollfelder** im **Apple-Menü** aus, halten Sie die Maustaste gedrückt, und wählen Sie dann **Erweiterungen Ein/Aus** aus dem Untermenü. Klicken Sie auf das Popup-Menü neben dem Wort **Konfiguration**, wählen Sie **Konfiguration sichern** aus, geben Sie **Standard** im Feld ein, und klicken Sie auf OK, um die aktuelle Einstellung zu speichern. Deaktivieren Sie Erweiterungen, die nicht benötigt werden, indem Sie Ihre Dateinamen in der Liste deaktivieren. Wenn Sie versehentlich eine Erweiterung deaktivieren, können Sie sie durch erneutes Klicken wieder aktivieren. Klicken Sie auf das Popup-Menü neben dem Wort **Konfiguration**, und klicken Sie auf **Konfiguration sichern**. Nennen Sie diese Konfiguration **Disney**, klicken Sie auf OK, um die benutzerdefinierte Konfiguration zu speichern, und schließen Sie dann **Erweiterungen Ein/Aus**. Wenn Sie die CD-ROM Disneys *101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch* spielen wollen, starten Sie den Computer neu, und halten Sie, wenn der **Begrüßungsbildschirm** erscheint, die **Leertaste** gedrückt, bis **Erweiterungen Ein/Aus** erscheint. Wählen Sie dann die Erweiterungskonfiguration **Disney** aus dem Popup-Menü neben dem Wort **Konfiguration**.

Überprüfen Sie nach dem Neustarten des Computers die Menge an verfügbarem Speicher unter **Über diesen Macintosh...** im **Apple-Menü**. Überprüfen Sie die Größe des **Größten freien Blocks**. Wenn er immer noch nicht groß genug ist, wenden Sie sich an den Disney Interactive Kundendienst.

Mit System 7.5.x können Sie die aktuelle Startkonfiguration auf **Disney** oder wieder zurück zur **Standardkonfiguration** ändern, wenn Sie beim Einschalten oder Neustarten des Computers das Startsignal hören und die Leertaste gedrückt halten. Es erscheint ein Popup-Menü, aus dem Sie **Disney** auswählen können. Wenn Sie die CD-ROM ***101 Dalmatiner Interaktives Filmbuch*** beendet haben, starten Sie den Computer neu. Halten Sie die **Leertaste** gedrückt, und wählen Sie **Standard** aus der Popup-Liste. Dadurch werden alle Erweiterungen geladen, die für den normalen Betrieb benötigt werden.

Beachten Sie, daß einige Erweiterungen oder Kontrollfelder, die Sie deaktiviert haben, möglicherweise von anderen Programmen oder vom System benötigt werden. Wenn die Leistung beeinträchtigt ist, aktivieren Sie diese Erweiterungen und Kontrollfelder wieder.

©Disney Alle Rechte vorbehalten.

Herausgegeben von Disney Interactive (Europe, Middle East & Africa) S.A.
50, avenue Montaigne, 75008, Paris, Frankreich.

Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer, Inc. in den USA und in anderen Ländern. Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und in anderen Ländern.

