

Gehe von der Chinesischen Mauer aus auf Abenteuerreise,
und entdecke Mulans Welt!



Weitere Informationen findest Du in
diesem Benutzerhandbuch.

© Disney. Alle Rechte vorbehalten.
DE MUL ST 06a



Disney's
MULAN



BENUTZERHANDBUCH



**WINDOWS PC
& MAC**

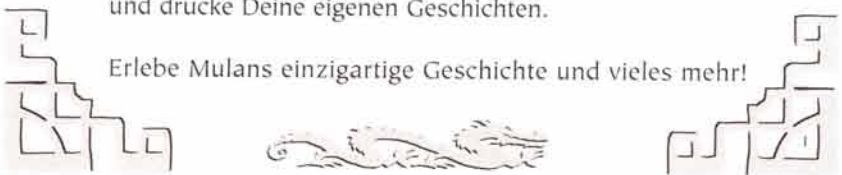




Erlebe den Zauber von Disneys Mulan auf dieser abenteuerlichen Reise mit Mulan, ihrem witzigen Begleiter Mushu und allen Deinen Lieblingsfiguren aus dem Film.

Dieses spannende Abenteuer führt Dich unter anderem zu Mulans Haus, über den Tung-Shao-Paß und in die Kaiserstadt. Begib Dich auf die Suche nach den magischen Schriftrollen, mit denen Du Dir den Titel des kaiserlichen Geschichtenschreibers erwerben kannst. Interagiere mit den Figuren, mache mit bei Spielen und Aktivitäten, und gestalte und drucke Deine eigenen Geschichten.

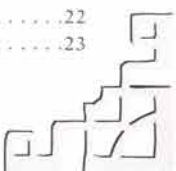
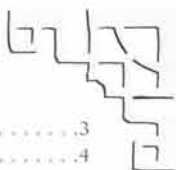
Erlebe Mulans einzigartige Geschichte und vieles mehr!





Inhaltsverzeichnis

Mindestanforderungen	3
Installieren von <i>Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan</i>	4
Starten von <i>Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan</i>	7
Gib Deinen Namen ein	8
So wird gespielt	8
Aussehen des Cursors	10
Tastaturbefehle	11
Spiele und Aktivitäten	12
Das Dorf	12
Die Schneiderin	13
Mulan's Haus	14
Der Tempel / Wecke die Ahnen auf	15
Das Heerlager	16
Mah-jongg	17
Der Tung-Shao-Paß	18
Die Lawine!	19
Die Kaiserstadt	19
Der kaiserliche Geschichtenschreiber	20
Lieder zum Mitsingen	21
Deinstallieren von <i>Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan</i>	21
Fehlerbehebung	21
Kundendienst	22
So können wir Dir helfen	23



Mindestanforderungen

Windows 95-CD-ROM

PC Hardware:

- Pentium 90 MHz oder schnellerer Prozessor
- 16 MB RAM-Speicher
- 20 MB freier Festplattenspeicher
- Quad-Speed (4x) CD-ROM-Laufwerk
- Windows-kompatible 16 Bit-Soundkarte
- Grafikkarte mit 256 Farben (640 x 480)
- Windows-kompatible Maus

PC Software:

- Microsoft Windows 95

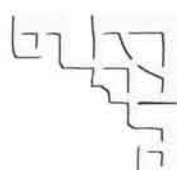
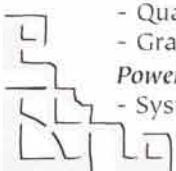
Macintosh PowerPC-CD-ROM

PC Hardware:

- PowerPC Mac Prozessor
- 24 MB RAM-Speicher
- 20 MB freier Festplattenspeicher
- Quad-Speed (4x) CD-ROM-Laufwerk
- Grafikanzeige mit 256 Farben (640 x 480)

Power PC Software:

- System 7.5 oder höher



Installieren von *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan*

Beende vor der Installation der CD-ROM *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan* alle anderen Programme und Anwendungen. Beende außerdem alle aktiven Bildschirmschoner, Dienstprogramme, Antiviren- oder Shell-Programme, damit sie den Installationsvorgang nicht stören. Wenn alle anderen Programme beendet wurden, vergewissere Dich, daß die CD-ROM nicht verschmutzt oder verkratzt ist, und lege sie dann in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Installation unter Windows 95

Wenn Dein CD-ROM-Laufwerk AutoPlay-kompatibel ist, wird der Installationsvorgang nach Einlegen der CD in das CD-ROM-Laufwerk automatisch gestartet. Befolge die Aufforderungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen. Wenn der Installationsvorgang nicht automatisch gestartet wird, gehe folgendermaßen vor:

- Klicke in der Task-Leiste auf die Schaltfläche **Start**, um das Startmenü anzuzeigen.

HINWEIS: Wenn Du die Schaltfläche **Start** nicht finden kannst, halte die **Strg**-Taste gedrückt, und drücke dann die **Esc**-Taste auf Deiner Tastatur.

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



- Doppelklicke in der Systemsteuerung auf das Symbol **Software**.
- Klicke im oberen Teil der Registerkarte **Installieren/Deinstallieren** auf die Schaltfläche **Installieren**.
- Da Du die CD bereits in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt hast, brauchst Du nur noch auf **Weiter** zu klicken.
- Windows 95 sucht dann auf der CD-ROM nach der Datei **SETUP.EXE**. Im eingblendeten Dialogfeld **Installationsprogramm ausführen** wirst Du aufgefordert, die Angabe in der Befehlszeile zu überprüfen. Diese sollte wie folgt aussehen: **d:\setup.exe** (wenn Laufwerk D Dein CD-ROM-Laufwerk ist).
- Klicke auf die Schaltfläche **Weiter**, um den Installationsvorgang zu starten. Gehe dann zum Abschnitt „Starten von *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan*“ auf Seite 7.



Solltest Du beim Starten oder Ausführen von *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan* Schwierigkeiten haben, lies bitte die Hilfedatei für Eltern auf dieser CD.





Macintosh

- Lege die *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan*-CD-ROM in Dein CD-ROM-Laufwerk ein.

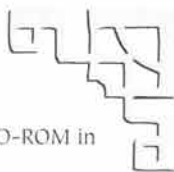
- Doppelklicke auf das Symbol **Disneys Mulan** auf Deinem Desktop, um das Fenster **Disneys Mulan** zu öffnen.



- Doppelklicke danach im geöffneten Fenster **Disneys Mulan** auf das Symbol zum **Installieren**.



- Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.



Starten von *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan*

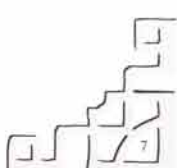
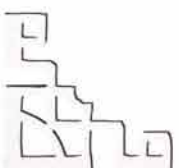
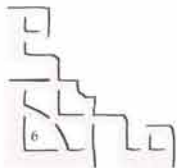
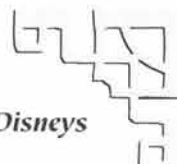
Vergewissere Dich, daß Du die *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan*-CD-ROM erfolgreich installiert hast. Anweisungen zur Installation findest Du im vorangegangenen Abschnitt (Seite 4). Wenn Du sicher bist, daß das Programm erfolgreich installiert wurde, beende alle anderen Programme und Bildschirmschoner, und lege die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Windows 95

Wenn Dein CD-ROM-Laufwerk AutoPlay-kompatibel ist, wird automatisch ein Einführungsbildschirm eingeblendet. Klicke auf **Spielen**, um das Spiel zu starten. Wenn der Einführungsbildschirm nicht eingeblendet wird, klicke auf **Start**, und zeige auf **Programme**. Zeige im eingeblendeten Untermenü auf **Disney Interactive**, und dann auf **Disneys Mulan**. Klicke im zugehörigen Untermenü auf **Mulan**.

Macintosh

Doppelklicke im Fenster **Disneys Mulan** auf das Symbol **Mulan**, um das Programm zu starten.



Gib Deinen Namen ein

Am Anfang der Geschichte wirst Du von Mushu aufgefordert, Deinen Namen einzugeben, und dann auf **Los!** zu klicken. Beim nächsten Mal wird Dein Name automatisch eingeblendet, und Du brauchst ihn nur noch auszuwählen.

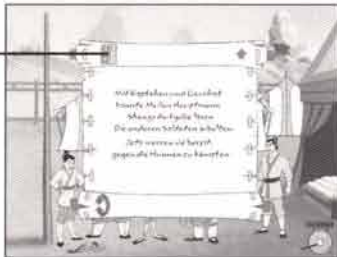


So wird gespielt

Bei diesem spannenden Leseabenteuer kannst Du Dich auf die Reise ins alte China begeben und nach den magischen Schriftrollen suchen, die Mulans unglaubliche Geschichte erzählen.

Mushu ist Dein unterhaltsamer Begleiter auf der Suche nach den magischen Schriftrollen und ihrem verlorenen Zauber.

Du kannst auf die Fläche links oben an der Schriftrolle klicken, um Dir den Abschnitt noch einmal vorlesen zu lassen.



Wörterbuch

Klicke auf das magische Wort in blauer Schrift, und laß Dich überraschen was geschieht!

Thesaurus

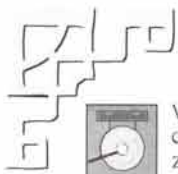
Klicke auf die eingerahmten Wörter, um Synonyme oder andere Wörter mit der gleichen Bedeutung anzeigen zu lassen.

Der tolpatschige Mushu hat die magischen Schriftrollen auf den verschiedenen Bildschirmen in der Geschichte verloren. Dabei ist auf jeder Schriftrolle ein Teil ihres Zaubers abhanden gekommen. Deine Aufgabe ist es nun, während Deiner Reise durch die Geschichte alle fünf magischen Schriftrollen (eine auf jedem Bildschirm in der Geschichte) zu sammeln und ihnen ihren verlorenen Zauber wiederzugeben. Mushu gibt Dir Tips und Vorschläge, wie Du durch die Geschichte zu allen spannenden Orten in Mulans Welt gehen kannst.

Wenn Du eine magische Schriftrolle gefunden hast, klicke darauf, um Dir einen Abschnitt der Geschichte von Mulans einzigartigem Abenteuer anzeigen und vorlesen zu lassen.

Um die Geschichte der Reihe nach zu erleben, beginne Deine Reise im Dorf, gehe dann weiter zu Mulans Haus, dann zum Tempel, weiter zum Heerlager und schließlich über den Tung-Shao-Paß zur Kaiserstadt. Bewege Deinen Cursor einfach über den Ort, den Du zuerst besuchen möchtest, und klicke dann mit der Maus, um Dich auf die Reise ins alte China zu begeben.





Von der Chinesischen Mauer aus kannst Du zu jeder Stelle in der Geschichte gelangen. Wenn Du zur Chinesischen Mauer zurückkehren möchtest, brauchst Du nur auf den Gong rechts unten auf dem Bildschirm zu klicken. Du wirst gefragt, ob Du das Programm verlassen, das Spiel zurücksetzen oder zur Chinesischen Mauer gehen möchtest.

Auf jedem Bildschirm in der Geschichte befinden sich zahlreiche Objekte, auf die Du klicken kannst, Spiele und Aktivitäten, mit denen Du die versteckten Schriftrollen suchen, ihnen ihren Zauber zurückgeben und dabei eine Menge Spaß erleben kannst. Um in der Geschichte weiterzukommen, mußt Du jedoch alle Rätsel auf jeder Seite lösen.

Aussehen des Cursors



Das Yin-und-Yang-Symbol ist Dein Cursor. Es wird rot-schwarz, wenn es sich über einem Objekt befindet, auf das Du einmal klicken solltest. Bei einigen Objekten werden verschiedene Töne oder Animationen abgespielt, wenn Du ein zweites oder drittes Mal klickst. Lasse keines davon aus, denn Du könntest dabei auf einen Hinweis für eine Schriftrolle stoßen.



Wenn sich Dein Cursor über einem, für die weitere Navigation durch das Spiel wichtigen, „wegweisenden Ort“ befindet, ändert er sich in einen Richtungspfeil, der Dir den Weg zu einem neuen Ort anzeigt. Klicke mit der Maus auf den Pfeil solange dieser eingeblendet wird, wenn Du Deinen aktuellen Bildschirm verlassen und zu dem neuen Ort gehen möchtest. Wenn Du den aktuellen Bildschirm nicht verlassen möchtest, bewege Deinen Cursor einfach von dem Pfeil weg.



Dein Cursor wird zu einer offenen Hand, wenn er sich über einem verschiebbaren Objekt befindet. Höre den Vorschlägen der Figuren in der Geschichte zu, klicke dann einmal auf das Objekt, und verschiebe es auf eine andere Stelle auf dem Bildschirm. Klicke erneut, um das Objekt loszulassen.

Tastaturbefehle

- Leertaste** bringt Dich jederzeit an das Ende einer Animation, Erzählung oder eines Tonabschnitts.
- Befehls- (Apfel) und Q-Taste (Mac)** . . . gleichzeitig gedrückt beendet das Programm und bringt den Benutzer zum Schreibtisch zurück.
- Alt- und -F4-Taste** . gleichzeitig gedrückt beendet das Programm und bringt den Benutzer zum Windows 95-Desktop zurück.

Verlassen / Beenden

Um *Disneys Interaktive Abenteuer* zu beenden, klicke auf den großen Gong unten rechts auf jedem Bildschirm in der Geschichte. Danach wirst Du von Kriki gefragt, ob Du das Spiel zurücksetzen, zur Chinesischen Mauer zurückgehen oder das Programm verlassen möchtest. Klicke auf **Verlassen**, wenn Du das Programm beenden möchtest.



Spiele und Aktivitäten

Du kannst bei allen Spielen und Aktivitäten interaktiv in die Geschichte eingreifen. Bei vielen Spielen gibt es vier verschiedene Schwierigkeitsgrade, die Du mit zunehmender Geschicklichkeit erhöhen kannst. Bei vielen Aktivitäten kannst Du entweder allein oder mit einer anderen Person spielen. Mah-longg kannst Du sogar gegen eine Figur aus der Geschichte spielen.

Das Dorf

Hilf Großmutter Fa, Glücksbringer für Mulan zu sammeln. Höre ihren Anweisungen aufmerksam zu. Danach klicke und ziehe die Objekte zu ihr hin. Großmutter überlegt es sich oft anders und bittet Dich eventuell um verschiedene Objekte. Um bei dieser Aktivität von vorne zu beginnen, klicke auf den Gong, und wähle Zurücksetzen.



Die Schneiderin

Wenn Du möchtest, kannst Du Mulans Outfit für ihr Treffen mit der Heiratsvermittlerin zusammenstellen. Wähle aus Dutzenden von Hüten, Schuhen, Accessoires und hinreißenden Kleidern, und kombiniere sie zu Deinem ganz persönlichen Outfit. Vergiß nicht, auch für Mushu etwas Schönes auszusuchen. Er soll sich doch nicht vernachlässigt fühlen!

Du kannst Deine einzigartigen Kreationen sogar für die in Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan enthaltenen Papierpuppen ausdrucken. Klicke dazu einfach auf das aufgeschlagene Buch am Bildschirm rechts unten.



Klicke auf die Pfeile neben den Kleidern oder Accessoires, um die gesamte Auswahl zu erhalten. Wenn Du das perfekte Teil gefunden hast, klicke einfach darauf, und ziehe es zu Mulan hin.

Klicke erneut, um Mulan damit anzuziehen. Sieh Dir erst die gesamte Auswahl an, bevor Du Dich entscheidest.



Wenn Du es Dir anders überlegst, klicke einfach auf das jeweilige Teil und ziehe es von Mulan weg. Klicke dann auf ein neues Teil, und ziehe es zu Mulan hin. Klicke erneut, um es Mulan anzuziehen.



Mulans Haus

Bevor Mulan in den Kampf ziehen kann, mußt Du das Rätsel zum Aufschließen des Rüstungsschranks lösen, damit Mulan die Rüstung ihres Vaters herausnehmen kann. Klicke auf die Quadrate außen am Schrank, bis eines der 12 Tiere des Chinesischen Tierkreises zu erkennen ist.



Tip: Klicke auf jedes Quadrat, bis die Hintergründe alle dieselbe Farbe haben, um ein Tier aus dem Tierkreis entdecken zu können.

Danach kannst Du Mulan beim Einpacken nützlicher Gegenstände für ihre Reise helfen, indem Du auf sie klickst und sie in ihre Satteltasche legst. Doch aufgepaßt! Ihr Hund „Kleiner Bruder“ glaubt, er könne helfen, indem er nützliche Dinge mit Hundespielzeug austauscht!

Du mußt seine Sachen wieder herausnehmen und stattdessen notwendige Dinge wie Anzihsachen, einen Kamm, ein Messer, eine Decke und eine Wasserflasche hineinlegen. Falls nötig, kannst Du „Kleiner Bruder“ mit einem kleinen Ball ablenken.



Der Tempel/Wecke die Ahnen auf

Mushu braucht Deine Hilfe, um die Ahnen aufzuwecken! Bei diesem Spiel sind logisches Denken und Erinnerungsvermögen gefragt. Klicke mit dem Schlegel (der an der Wand an der linken Bildschirmseite hängt) auf die Gongs, um herauszufinden, welche die Ahnen zum Schlafen bringen und welche sie aufwecken. Wähle aus den Ebenen 1 bis 4.



Dein Ziel ist es, alle Ahnen aufzuwecken, deshalb mußt Du Dir die richtige Reihenfolge der Gongs merken. Wenn Dir dies gelingt, kannst Du eine Kulturkarte mit Weisheiten und Informationen über alte chinesische Bräuche zum Ausdrucken gewinnen. Sammle alle Karten. Sie sind ein Schatz, den Du sicher allen Deinen Freunden zeigen möchtest!

Hinweis: Auf einer dieser Kulturkarten wird das Wort „Akupunktur“ erklärt. Akupunktur darf nur von speziell dafür ausgebildeten Personen durchgeführt werden und darf AUF KEINEN FALL zu Hause ausprobiert werden.





Das Heerlager

Später in der Geschichte kannst Du Mulan helfen, ihre fehlenden Gegenstände von den anderen Soldaten zurückzubekommen. Klicke auf ein Zelt, ein Soldat zeigt Dir dann einen Gegenstand und sagt Dir, gegen was er ihn eintauschen würde. Um den Handel mit ihm abzuschließen, mußt Du den betreffenden

Gegenstand aus einem anderen Zelt holen. Wiederhole diesen Vorgang so oft, bis Du die fehlenden Gegenstände beisammen und sie in ihre Satteltasche zurückgelegt hast.

Mit Deiner Hilfe kann Mulan bei der Aufgabe von Hauptmann Shang zeigen, was in ihr steckt. Klicke auf Hauptmann Shang, der ihr sogleich die Aufgabe stellt. Danach klicke auf Mulan, die dann versucht, die Stange hinaufzuklettern. Wenn sie es nicht beim ersten Mal schafft, versuche es noch einmal, Du kannst ihr helfen!

Mah-Jongg

Klicke auf einen Spielmodus.

Die Punktzahl des Spielers und des Gegners werden hier angezeigt.

Wähle einen Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 4.

Klicke hier, um zum Heerlager zurückzukehren.



Beginne dieses Strategiespiel nur, wenn Du eine echte Herausforderung suchst. Dieses Spiel, bei dem Steine passend zusammengelegt werden müssen, kannst Du entweder allein, mit einem Freund oder mit Yao, Chien-Po oder Ling spielen.

Versuche, das Spielbrett zu leeren, indem Du alle passenden Spielsteinpaare zusammenlegst. Klicke einfach auf zwei Steine, die zusammenpassen, und schon verschwinden sie vom Spielbrett. Du mußt Steine wählen, die „frei“ sind, d. h. auf denen kein anderer Stein liegt, und die auf der linken oder rechten Seite „frei“ sind.





Suche nach Steinen, mit denen Du Deine Punktzahl schnell erhöhen kannst! Die Zahlen 1-9 haben den entsprechenden Wert in Punkten.

- Tiere = 10
- Drachen = 12
- Jahreszeiten = 15
- Blumen = 15

Du kannst Mushu um Rat fragen, wenn Du nicht mehr weiter weißt. Der Sieger (im Einzelspielermodus) erhält ein Zertifikat zum Ausdrucken, auf dem er zum Lehrling, Meister, Champion oder sogar zum Weltmeister des Mah-Jongg erklärt wird!

Der Tung-Shao-Paß

Auf diesem spannenden Bildschirm in der Geschichte kannst Du Dich in eine Schneeballschlacht mit Mulan und den Soldaten stürzen, die sich gerade auf dem Weg in den Kampf gegen die Hunnen befinden. Klicke einfach auf einen Schneeball, ziehe ihn über Dein Ziel, und WUMM!



Klicke auf den Karren, um eine Kanone aufzudecken, mit der Du die Hunnen besiegen kannst.

Klicke mehrmals, um eine explosive Überraschung zu erhalten, mit der Mulan eine Lawine ins Rollen bringen und den Kampf gewinnen kann!



Die Lawine!

Bei diesem Strategiespiel mußt Du Mushu helfen, eine eisige Schneewand hinunterzuklettern und dabei wertvolle Dinge zu sammeln, die Du brauchst, um die Reise zu beenden. Ziel ist es, alle Dinge einzusammeln, ohne daß dabei das Seil und die Pfähle ausgehen und die Kanone rechts unten am Bildschirmrand gezündet wird.



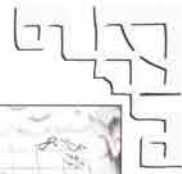
Mit der Maus oder den Pfeiltasten kannst Du Mushu um jeweils ein Quadrat nach oben, unten und zur Seite weitergehen lassen. In der linken oberen Bildschirmecke wird angezeigt, wieviel Seil und wieviele Pfähle Du noch übrig hast. Wenn Du ein Stück Seil einsammelst, erhöht sich die Zahl. Viel Glück, sei vorsichtig, die eisige Schneewand ist ganz schön glatt!



Die Kaiserstadt

Hilf Mulan, den Kaiser zu befreien, indem Du die Hunnen mit Wassermelonen bewirfst! Klicke einfach auf eine Wassermelone, und ziehe sie über die Hunnen, um sie einzeln außer Gefecht zu setzen. Wenn Mulan und Mushu den Kaiser befreit und China vor den Hunnen gerettet haben, wird ein tolles Fest gefeiert.

Du kannst mitfeiern, indem Du Laternen anzündest, Trommeln schlägst und Feuerwerke auslöst.



Der kaiserliche Geschichtenschreiber

Wenn Du alle fünf Schriftrollen gesammelt und ihnen ihren Zauber zurückgegeben hast, bringe sie dem Kaiser im Kaiserpalast. Zum Dank wird er Dich zum kaiserlichen Geschichtenschreiber ernennen! Jetzt kannst Du Deine eigenen Schriftrollen schreiben und ausdrucken. Dazu kannst Du entweder den vorgegebenen Text verwenden oder selbst einen verfassen.

Bei dieser kreativen Aktivität stehen Dir zahllose Möglichkeiten zur Verfügung. Du kannst die Seiten und das Deckblatt Deiner Geschichte bemalen und gestalten, Aufkleber hinzufügen und aus vielen verschiedenen Hintergründen zum Ausmalen wählen.

Klicke hier, um die Auswahl an verschiedenen Aufklebern und Hintergründen durchzugehen. Wenn Du das gewünschte Bild gefunden hast, klicke darauf, um es auf die Schriftrolle zu bringen.

Klicke hier, um mit einer neuen Schriftrolle zu beginnen.

Klicke auf den Pinsel, um die Ausmalfunktion zu aktivieren. Bringe Farbe in Dein Bild, indem Du auf eine Farbe in der Palette und dann auf eine Stelle in Deinem Bild klickst. Um die Farbe zu ändern, klickst Du einfach erneut auf die betreffende Stelle und wählst eine andere Farbe aus.



Speichere Dein Werk, indem Du hier klickst.

Öffne eine Deiner gespeicherten Dateien, indem Du hier klickst.

Wenn Du hier klickst, wird Dein letzter Befehl rückgängig gemacht, und Du kannst noch einmal von vorn beginnen.

Drucke Dein Werk aus, indem Du hier klickst.

Klicke hier, um bei Liedern mitzusingen.

Klicke auf diese Truhe, um Vorschläge für eine Geschichte zu hören.

Klicke hier, wenn Du Deinen eigenen Text eingeben möchtest.

Klicke hier, um während der Arbeit schöne Musik zu hören.

Tip: Klicke auf den schmalen Teppich links unten am Bildschirm, um zur Kaiserstadt zurückzugelangen.

Lieder zum Mitsingen

Bei der Aktivität „Der kaiserliche Geschichtenschreiber“ kannst Du auf den Singvogel rechts unten klicken, um zusammen mit Deinem Freund bei Liedern mitzusingen.

Deinstallieren von *Disneys Interaktive Abenteuer – Disneys Mulan*

Windows 95

Um das Programm von Deiner Festplatte zu löschen, klicke auf **Start** und zeige auf **Programme**. Zeige im eingblendeten Untermenü auf **Disney Interactive** und dann auf **Disneys Mulan**. Klicke dann auf **Mulan deinstallieren**. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation abzuschließen.

Macintosh

Um das Programm von Deiner Festplatte zu löschen, wähle den Ordner **Disneys Mulan** aus, und ziehe ihn in den Papierkorb.

Fehlerbehebung

In der Hilfedatei zu *Disneys Mulan* findest Du die neuesten Informationen zur Fehlerbehebung.



©Disney. Alle Rechte vorbehalten.

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

Verwendet Smacker Video Technology. Copyright ©1994-1997 von RAD Game Tools, Inc.

Verwendet Miles Sound System. Copyright ©1991-1997 von RAD Game Tools, Inc.

Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von
Amerika und anderen Ländern.

Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc. in den Vereinigten Staaten von
Amerika und anderen Ländern.

Alle anderen Produkte und/oder Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

www.disney.de/DisneyInteractive/

