

Haftungsausschluss

Die Ravensburger Interactive Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen, insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.

Alle Rechte vorbehalten - keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Veränderung oder öffentliche Aufführung. Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland.

www.ravensburger.de/interactive
© 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH
© 2000 Cometstone Pictures

TCM
edition

ab 6
Jahren

DER KLEINE VAMPIR 1




CD-ROM für WIN / MAC



Unheimlicher
Besuch bei Nacht

Systemvoraussetzungen



PC:

Win 95, Win 98, Pentium II, 166 MHz
(empfohlen 233 MHz), 32 MB RAM,
16 MB freier Festplatten-Speicher
(empfohlen 32 MB), 16fach CD-ROM-
Laufwerk, SVGA Grafikkarte (800 x 600
Pixel und 16 Bit Farbtiefe), 16 Bit
soundblasterkompatible Soundkarte

Mac:

PowerMac 100 MHz, System OS 8.1,
32 MB RAM, 16 MB freier Festplatten-
Speicher (empfohlen 32 MB), 16fach
CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte (800 x
600 Pixel und 16 Bit Farbtiefe).

Schönes Gruseln mit dem kleinen Vampir.

Toni gruselt sich für sein Leben gern. Alles, was er liest und macht, hat irgendwie mit Vampiren zu tun. Toni ist eben ein richtiger Vampirexperte. Aber dass eines nachts ein waschechter Vampir in sein Zimmer geflogen kommt, hätte Toni sich niemals träumen lassen. Am Anfang findet Toni seinen Besucher noch ein wenig unheimlich, schließlich weiß er ja, wovon sich Vampire ernähren! Aber schon bald werden Toni und Rüdiger dicke Freunde. Und als guter Freund ist Toni natürlich sofort bereit, dem kleinen Vampir aus der Klemme zu helfen: Wenn es darum geht, Vampirgrabsteine wiederzufinden, verschlossene Tresortüren zu öffnen und gemeingefährliche Vampirjäger auszutricksen, ist Toni eine echte Hilfe. Ein kleiner Tipp unter Vampirfreunden: die Zahlenkombination des Tresors setzt sich aus den Geburts- und Todes-

jahren von Rüdigers Verwandten zusammen. Um die herauszubekommen, müssen jedoch erst einmal alle Vampirgrabsteine auf dem Friedhof gefunden werden. Das ist gar nicht so einfach, weil Geiermeier ständig auf der Lauer liegt.

Schaurigen Spaß!



Installation

Wenn du einen PC hast ...

startet die Installation automatisch. Wenn die Installation nicht automatisch nach dem Einlegen der CD-ROM startet, wählst du über das Startsymbol in der Taskleiste den Befehl "Ausführen" und gibst "x:Setup.exe" ein. (Für "x" setzt du den Laufwerksbuchstaben deines CD-ROM-Laufwerks ein).

Im Weiteren folgst du den Anweisungen auf dem Bildschirm. Du kannst das Programm starten, indem du in der Programmgruppe "Ravensburger Interactive" auf den Ordner "Der kleine Vampir 1" und dann auf die Datei "Kleiner Vampir 1" klickst.

Wenn du einen Mac hast ...

dann legst du die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk und doppelklickst dann auf das Kleine-Vampir-Symbol, das auf deinem Schreibtisch erscheint. Anschließend kopierst du den Ordner "Kleiner Vampir 1" auf deine Festplatte. Du öffnest den Ordner und startest das Programm, in dem du auf "Kleiner Vampir 1" doppelklickst.



So bewegst du dich durch das Programm

Wenn du die Maus über den Fledermauskopf am unteren Bildrand in der Mitte bewegst oder auf den Fledermauskopf klickst, siehst du die komplette Menüleiste: Im linken Flügel befinden sich alle Gegenstände, die du eingesammelt hast.

Unten siehst du als Beispiel einen **Saftkarton** und ein **Kartenspiel**. Mit der **Kamera** kannst du die Grabsteine fotografieren.

Im rechten Flügel findest du folgende Elemente: Über die **Spielekiste** rufst du den Auswahlscreen für die Spiele auf. Wenn du auf die **Karte** klickst, öffnet sich ein Orientierungsplan. Über diesen Plan gelangst du an jeden Ort innerhalb des Spiels. Hier kannst du

jederzeit die Spiele noch einmal spielen, die du in der Geschichte kennen gelernt hast. Spiele, die du noch nicht gespielt hast, sind milchig unscharf. Am **Radio** kannst du die Lautstärke einstellen. Und mit dem **Exitbutton** beendest du das Programm.

Immer wenn sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, kannst du per Klick etwas bewegen oder mitnehmen. Wenn sich der Mauszeiger in einen Pfeil verwandelt, kannst du per Klick navigieren. Im Verlauf des Spiels muss Toni einige Dinge einsammeln, sein Zimmer verändern und Fotos von den Grabsteinen machen.



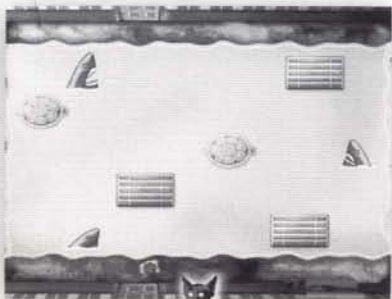
8



9

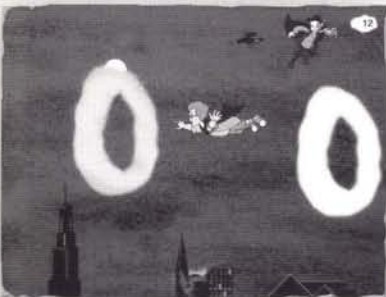


Die Spiele



Im Verlauf der Geschichte müssen Toni und Rüdiger natürlich auch einige Abenteuer bestehen.

Hai-Spiel: Am Anfang träumt Toni, dass er ein Meer überqueren muss, in dem gefährliche Haie auf ihn lauern. Er muss auf Flöße und Schildkröten springen, um zum anderen Ufer zu gelangen.



Flug-Spiel: Wenn man einen Vampir als Freund hat, muss man natürlich auch fliegen können. Toni muss beweisen, dass er Hindernissen im Flug schnell ausweichen und gleichzeitig durch Wolkenringe fliegen kann.

Vampirkuh-Spiel: Um Geiermeier abzulenken, ruft Rüdiger seine Freundin, die Vampirkuh zu Hilfe. Mit ihrer Hilfe macht er Geiermeiers Vampirjagdfahrzeug fahrtüchtig.



Gruftplatten-Spiel: Schließlich muss Toni die Geheimtür zur Gruft der Vampire zusammensetzen.

Über die Menüleiste kannst du verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen, zurück zum eigentlichen Spiel gehen oder du kannst dir die Erklärung zu einem gewählten Spiel noch einmal anhören.

