

Sprecher „Willy Werkel“
Peter Lustig

Tonproduktion
db media, Neuwied

Programmierung
Scirius - Stephan Eichhorn

Übersetzung
Dagmar Brunow

Redaktion
Katrin Hessing

Bildbearbeitung
Kristina Steinert

© Levande Böcker
© Pan Vision

Genehmigte Sonderausgabe



LEVANDE BÖCKER

PAN VISION

Schiffe bauen mit WILLY WERKEL

Hast du Lust, mit Willy Werkel Schiffe zu bauen? Dann besuch ihn doch auf seiner Werft. Er hat allerlei nützliche Dinge in seinem Lager, aus denen man die verrücktesten Boote bauen kann. Es gibt viel zu tüfteln, zu konstruieren und herauszufinden und Willy freut sich auf deine Unterstützung.



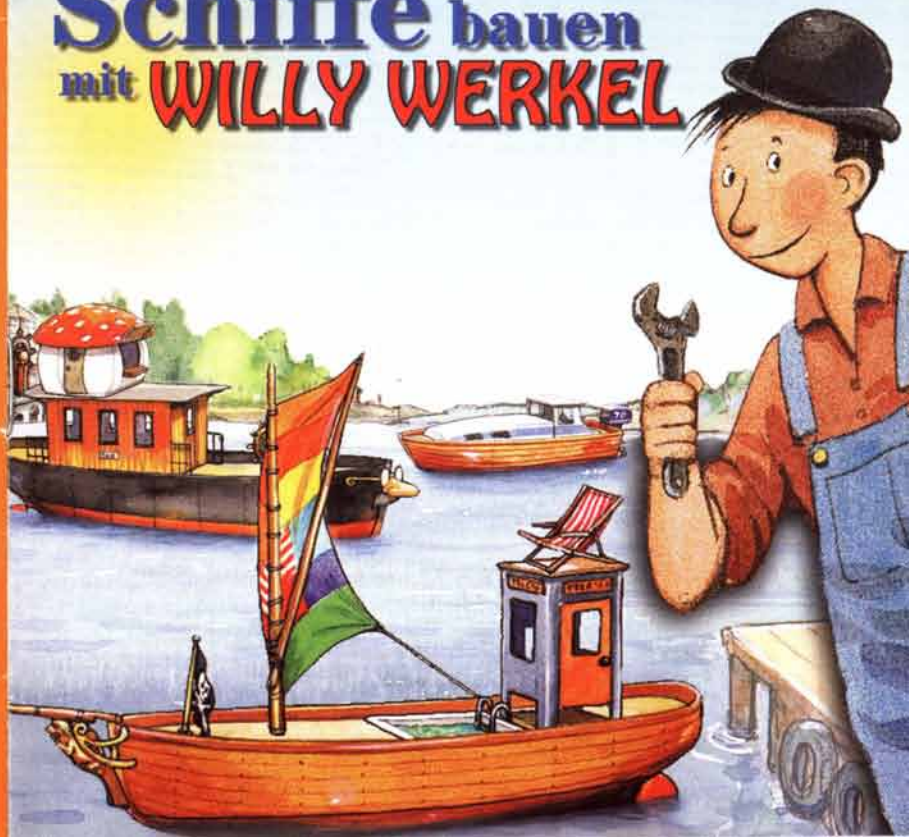
Hier am Hafen baut
Willy seine Schiffe und
lässt sie zu Wasser.



Auf der Bootsausstellung
heißt es Farbe bekennen.
Der Preisrichter vergibt die
Wertungen.

Schiffe bauen mit WILLY WERKEL

6-10 Jahre



Systemvoraussetzungen

Multimedia PC:

- Pentium 75 MHz
- 16 MB RAM
- 10 MB freier Festplattenspeicher
- Soundkarte
- Grafikkarte: Auflösung 640 x 480 Pixel bei 256 Farben
- 4x-speed CD-ROM-Laufwerk
- Einzelplatzversion für Windows 98/Me/XP

Apple Macintosh:

- Power Mac
- 16 MB RAM
- 10 MB freier Festplattenspeicher
- Grafikkarte: 640 x 480 Pixel bei 256 Farben
- 4x-speed CD-ROM-Laufwerk
- Einzelplatzversion für System 8.0 oder höher

So startest du die CD-ROM

Damit du die CD-ROM „Schiffe bauen mit Willy Werkel“ starten kannst, musst du folgende Schritte beachten:

PC, Windows 98, Me:

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk und folge den Installationshinweisen.
2. Wenn die Installationsroutine nicht automatisch startet, doppelklicke auf die Datei "Install.exe" auf der CD-ROM und folge den Hinweisen auf dem Bildschirm.

PC, Windows XP:

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein und brich den Installationsvorgang ab, sofern er automatisch startet.



2. Rechtsklicke auf die Datei „Install.exe“ auf der CD-ROM und wähle in „Eigenschaften“ das Registerblatt „Kompatibilität“.
3. Setze ein Häkchen vor „Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen“, wähle darunter den Eintrag „Windows 98 / Windows Me“ und bestätige deine Eingaben mit „OK“.
4. Starte die Installation durch einen Doppelklick auf die Datei „Install.exe“ auf der CD-ROM und folge den Hinweisen auf dem Bildschirm.

MAC:

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Die Verzeichnisse der CD-ROM werden dann auf dem Bildschirm angezeigt.
3. Starte das Programm, indem du das Symbol **Schiffe bauen mit Willy** zweimal anklickst.

So geht's los:

Das Programm startet direkt. Andernfalls klicke auf **Start → Programme → Terzio → Schiffe bauen** und dort auf das Symbol **Schiffe bauen**.

Wenn du das Programm wieder komplett von der Festplatte löschen willst, klicke auf **Start → Programme → Terzio → Schiffe bauen** und dort auf das Symbol **Schiffe bauen mit Willy Werkel deinstallieren**.

So findest du dich zurecht

Die Werkzeugkiste: Rechts unten in der Ecke findest du Willys Werkzeugkiste, die dich während des ganzen Spiels begleitet. Du kannst sie mit der Maus weiter hervorziehen. Klickst du darauf, erscheint ein Fenster. Jetzt kannst du wählen:

- In Willys Seekiste bewahrt er die Sachen auf, die er auf seinen Schiffstouren gefunden hat.
- Du kannst dir die Diplome anschauen.
- Oder möchtest du die CD-ROM beenden? Dein aktueller Spielstand wird dann unter deinem Namen gespeichert.
- Du kannst Schiffe versenken bzw. zu Willys Kai zurückkehren.

Der Mauszeiger: In Willys Welt sieht der Mauszeiger aus wie ein Handschuh. Er hilft dir, dich zu orientieren und dich zu bewegen. Wenn der Handschuh einen Finger ausstreckt, kannst du ein Teil anklicken. Immer wenn er gebogene Finger hat, kannst du etwas mitnehmen oder aufheben.

Die Speicherfunktionen

Schiffe abspeichern und ausdrucken: Im Lagerschuppen hängt eine Kamera, mit der du deine selbstgebauten Schiffe fotografieren kannst, und darüber ein Fotoalbum, in dem du deine Fotos speichern kannst. Klicke dazu die Kamera an und anschließend die Seite des Fotoalbums, die du dafür ausgewählt hast. Dann klickst du den roten Pfeil an und gibst dem Schiff einen Namen. Möchtest du das Fotoalbum wieder schließen? Mit dem Schwimmreifen rechts unten kehrst du zum Kai zurück.

Schiffe versenden und ins Spiel laden: Du kannst jedes Schiff auch per E-Mail an deine Freunde oder an Willys Homepage senden. Klicke dazu im Fotoalbum auf das Speicher-Symbol. Deine Konstruktion landet nun auf deiner Festplatte im Verzeichnis **C:\Programme\Terzio\Willy2\Schiffe**. Von hier aus kannst du es versenden. Klicke dich dazu über den Explorer in den genannten Ordner und dort mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Schiff. Dann **Senden an** wählen und die E-Mail-Adresse vom Empfänger eingeben. Ab geht die Post!

Wenn du selbst ein neues Schiff geschickt bekommen hast, dann speicherst du es ebenfalls auf deiner Festplatte, indem du die Datei mit der rechten Maustaste anklickst und **Speichern unter** sowie den Pfad **C:\Programme\Terzio\Willy2\Schiffe** wählst. Das Schiff dort speichern, und dann das Spiel starten. Klickst du jetzt auf das Fotoalbum in Willys Lagerschuppen, kannst du das nagelneue Schiff mit **Öffnen** in dein Spiel laden – bereit für die Seefahrt!

Ein gespeichertes Schiff abrufen: Jedes Schiff, das du in deinem Fotoalbum gespeichert hast, kannst du umbauen oder wieder damit in See stechen. Klicke dazu das Fotoalbum an und dort auf die entsprechende Seite. Wenn du jetzt auf den Pfeil „Herholen“ klickst, wird das Schiff wieder aufgebaut. Aber Vorsicht – das Schiff, das jetzt gerade am Kai liegt, wird dann verschrottet.

Die Kommandobrücke

Wenn du in See gestochen bist, erscheint am unteren Bildschirmrand die Kommandobrücke. Hier findest du eine Menge wichtiger Informationen, die dir bei deinen Unternehmungen helfen können.

Der Kompass und die Seekarte: Ganz links kannst du den Kompass anklicken. Dann wird eine Seekarte sichtbar, die dir mit roten Markierungen dabei hilft, Willys Freunde leichter zu finden. Wenn du mit dem Mauszeiger über die Inseln fährst, beschreibt Willy sie dir. Am Anfang des Spiels fehlen noch Inselteile, aber je weiter du in Willys Welt unterwegs bist, umso vollständiger wird die Seekarte.



Motor, Segel & Ruder: Indem du entweder auf den Motor, das Segel oder die Ruder klickst, kannst du dich entscheiden, wie du dich mit dem Schiff fortbewegen willst.



Die Benzinanzeige: Sie zeigt dir an, wie viel Benzin du noch hast. Geht der Vorrat zur Neige, musst du an einer Tankstelle auftanken. Ein Tipp: Auf den Moorsinseln kannst du dir zum Beispiel etwas Benzin verdienen, indem du mit einem stabilen Boot eingelegten Hering vorbeibringst ...

Der Tachometer: Mit seiner Hilfe hast du immer die Kontrolle darüber, wie schnell du fährst.



Die Magen-Knurr-Anzeige: Der Fisch auf der Kommandobrücke zeigt an, wie hungrig Willy ist. Wenn nur noch Gräten vom Fisch übrig sind, ist Willys Hunger so groß, dass du zum Kai zurückkehren musst. Zum Glück gibt es Birgit, die Bäckerin, die leckere Rosinenschnecken bereithält, oder Hilding Moor, der sich für tatkräftige Hilfe beim Transport der Heringe bestimmt mit einem Heringsbrot bedankt ...



Im Laufe des Spiels taucht außerdem eine Angel auf, mit der du verschiedenen Krimskrams angeln kannst.

So baust du Schiffe

Start auf der Werft: Jetzt kann's mit dem Schiffsbau losgehen! Zunächst musst du einen geeigneten Rumpf und Kiel auswählen. Klicke dazu in der Werft die Bauzeichnungen auf dem Tisch an: Hinter den Fragezeichen hält Willy wertvolle Informationen zu den verschiedenen Schiffstypen für dich bereit. Mit dem Symbol rechts unten in der Ecke kommst du wieder zurück zur Werft. Soll dein Schiff aus Stahl oder Holz sein? Ein

Bretterhaufen und ein Metallstapel liegen für dich bereit. Mit dem Drehkreuz kannst du den Rumpf zu Wasser lassen, um zum Kai zu kommen. Willst du während des Spiels zurück zur Werft, führe den Handschuh zur Treppe am linken Bildschirmrand: Klicke, wenn er nach links zeigt.

Schiffsbauteile aus dem Lager:

im Lager findest du jede Menge Bauteile. Gehe zu den Regalen der Reihe nach an, klicke sie an und gehe weiter, indem du das obere Anzeigensymbol anklickst. Die Bauteile lassen sich einsortieren, auf den Boden des Schuppens oder nach draußen mitnehmen. Ziehe gedrückter Maustaste zur Öffnung des Schuppens oder dorthin, wo du sie ablegen möchtest. Neue Bauteile erhältst du übrigens auch von Willys Freunden, zum Beispiel, wenn du ihnen geholfen hast.



In den Regalen findest du Bauteile. Du kannst oder dazwischen links sich in die Regale legen sie dazu mit gedrückter Maustaste zur Öffnung des Schuppens oder dorthin, wo du sie ablegen möchtest.

Schiffe bauen:

Die Teile, die du einbauen willst, legst du auf den Kai. Sobald du ein Teil an eine passende Stelle des Schiffs hältst, ertönt ein Signal. Dann lässt du die Maustaste los und das Teil wird am Schiff festgemacht. Achtung – nicht alle Teile passen überall hin! Achte auch auf das Gewicht des Schiffs, denn wenn du zu viele Teile angebaut hast, kann es sinken. Das Gewicht beeinflusst auch die Fahreigenschaften: Je schwerer dein Schiff ist, desto langsamer fährt es oder wird schlecht manövrierbar.

Damit das Schiff fährt, brauchst du folgende Teile:

- Rumpf
- Segel, Ruder, Paddel oder Motor
- Treibstoff und Tank für ein Motorboot
- Für die Steuerung Ruderpinne und je nach Schiffstyp Steuerrad oder Außenborder.

Wenn du das Schiff verändern oder Teile austauschen willst, musst du zuerst die oberen Teile abbauen. Möchtest du dein Schiff vorher speichern, damit seine Medaillen nicht verloren gehen? Dann fotografiere es für das Fotoalbum. Wenn du ein ganz neues Schiff bauen willst, musst du erst das alte versenken. Klicke dazu die Werkzeugkiste an und dort auf „**Schiff versenken**“. Schon ist Platz für ein neues!

So fährst du mit dem Schiff

Wenn du alle wichtigen Teile eingebaut hast, kann's losgehen! Soll das Schiff in See stechen, klick auf den Poller, an dem es festgemacht ist.

Die Steuerung: Du kannst das Schiff entweder mit der Maus oder den Pfeiltasten steuern. Mit der Maus steuerst du so:

- Drück die Maustaste, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.
- Halte den Zeiger ein Stück vor dem Schiff, dann kommt es mit: Stell dir vor, du würdest es mit der Maus an einem Seil ziehen.

Mit den Pfeiltasten steuerst du so:

- Linke Pfeiltaste: nach links
- Rechte Pfeiltaste: nach rechts
- Aufwärts-Pfeiltaste: schneller fahren
- Abwärts-Pfeiltaste: langsamer fahren

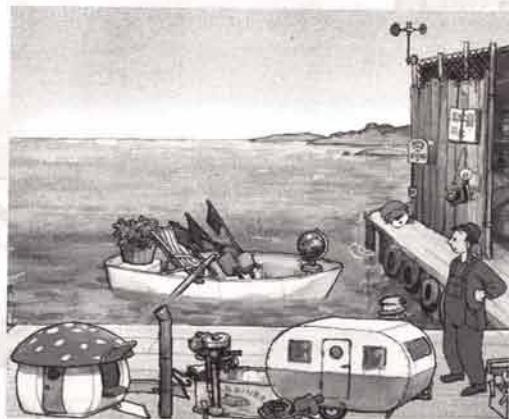
Gefahren auf See: Das Meer ist unberechenbar und mit den Naturgewalten ist nicht zu spaßen. Deshalb solltest du dich unbedingt über die Wetterlage informieren. An Willys Kai gibt es einen Windmesser, der dir wichtige Hinweise gibt, wenn du ihn anklickst. Eine Windhose in der linken unteren Ecke zeigt dir ebenfalls Windstärke und -richtung an. Auch solltest du regelmäßig den Wetterbericht im Radio anhören und dabei

bedenken, dass es auf dem Meer immer windiger als am Kai ist. Vor allem im Sturm- und herrscht starker Wind und hoher Seegang, ganz gleich, wie das Wetter sonst ist. Auf See werden unterschiedliche Anforderungen an dein Schiff gestellt: Es kann Sandbänke geben und in Buchten kann man sehr leicht auf Grund fahren. Dabei ist deine Geschicklichkeit als Seefahrer gefragt. Wenn du irgendwo nicht mehr weiterkommst, überlege dir, wie dein Schiff sinnvoll ausgestattet und umgebaut werden muss. Denke auch daran, dass du nicht direkt in die Wellen fährst: Wenn dein Schiff zwischen den Wellen einen Zick-Zack-Kurs einschlägt, läuft es weniger Gefahr zu kentern.

Medaillen & Diplome: Wenn dein Schiff verschiedene Aufgaben besteht, kannst du diese Medaillen gewinnen:

- Seebär-Medaille
- Blitz-Medaille
- Hering-Medaille
- Guck-mal-Medaille
- Tauch-Medaille
- Luxus-Medaille

Jedes Schiff bekommt ein Diplom: Wenn du dir das Diplom anschauen willst, dann klick auf die Werkzeugkiste. Auf dem Diplom steht der Name des Schiffes und die Medaillen, die es gewonnen hat. Du kannst das Diplom ausdrucken, indem du das Drucker-symbol anklickst.



Wer hat's gemacht?

Deutschsprachige Ausgabe

Projektkoordination:	Katrin Hessing
Programmierung:	Stephan Eichhorn, Scirius Development
Grafische Bearbeitung:	Kristina Steinert
Übersetzung:	Dagmar Brunow
Lektorat:	Angelika Kutsch
Tonproduktion:	db media, Neuwied
Hintergrundmusik:	Örjan Lidén
Stimmen:	Peter Lustig, Petra Glunz-Grosch, Stephan Kaiser, Kordula Leisse, Bert Cöll u.a.



Impressum

Alle Rechte vorbehalten. Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch den Verlag. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tausch, Rückkauf, Kopieren bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt. Sie dürfen zu jeder Zeit nur ein Exemplar dieses Programms verwenden. Dieses Programm darf nicht in Netzwerken oder auf mehr als einem Rechner gleichzeitig genutzt werden. Booklet und Software sind mit größter Sorgfalt erarbeitet worden, dennoch können Verlag, Autoren, Programmierer oder Handel nicht für Fehler haften, die durch unsachgemäße, vorsätzliche, fahrlässige oder grob fahrlässige Behandlung entstanden sind.

Windows™, Windows 95/98/Me/XP™ sowie Windows NT/ 2000™ sind eingetragene Zeichen der Firma Microsoft. QuickTime und das QuickTime-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Firma Apple Com-

puter, Inc., eingetragen in den USA und anderen Staaten. Auch andere hier genannte Markenbezeichnungen sind i.d.R. eingetragene Warenzeichen und als solche zu behandeln. Ihre Nennung dient der Information der Software-Nutzer.

© Levande Böcker
© Pan Vision
Genehmigte Sonderausgabe