

VIEL SPASS

BEIM SPIELEN!

Es sprechen

Drehbuchautorin Pia Blessing
Projektleitung Wienke Empen
Ilka Bohnenkamp
Programmierung Volker Rother
Wolfgang Kriener
Jens Hoppe

Animation & Layout

Elke Hanisch
Daniel Bäß

Grafik & Screendesign

Wienke Empen
Ilka Bohnenkamp
Andrea Gellert
Nina v. Harling

Montage

Andrea Gellert
Nina von Harling
Judith Hoffmann

Illustration & Verpackung

Hahn Grafik GmbH, Berlin

Dialog-Regie

Ulli Herzog
Carsten T. Brüse

Ton

Heiko Rüsse,
KIDDINX Studios GmbH,
Berlin

KIDDINX

www.benjaminbluemchen.de

© 2000 KIDDINX Studios GmbH, Berlin

© 2000 KIDDINX Studios GmbH, Berlin



Weihnachtszeit

mit **Benjamin
Blümchen**



**2
Super Extras**
mit lustiger
Platzweihnachts
und Tollen
Weihnachtsspielen

Bereite dich zusammen mit Benjamin und Otto
auf das schönste Fest des Jahres vor.



Bereite dich zusammen mit Otto und Benjamin auf das schönste Fest des Jahres vor

Vorfreude – schönste Freude heißt es auch in diesem Jahr zum Weihnachtsfest. Und zusammen mit Benjamin und Otto wird deine Vorfreude und die Vorbereitung auf das Fest bestimmt ganz besonders schön und spannend. An verschiedenen Orten in Neustadt kannst du basteln, deinen Wunschzettel schreiben, Backrezepte kennen lernen, spielen und vieles andere mehr. In der Bastelstube erfährst du, wie du z.B. tolle Fenstersterne, einen Stiefel für deinen Wunschzettel oder einen Sternensee bastelst. Bäckermeister Bertram verrät dir in seiner Backstube seine tollsten Rezepte für die Weihnachtszeit, die du auch selber ausprobieren kannst und in der Wunschzettelhütte kannst du dir deinen ganz persönlichen Benjamin-Blümchen-Wunschzettel zusammenstellen. In zwei Spielen rodelst du zusammen mit Benjamin und Otto oder hilfst dem Weihnachtsmann beim Verteilen der Geschenke. Außerdem behältst du mit dem tollen Adventskalender immer im Blick, wie lange es noch bis zum Heiligen Abend ist. Freue dich zusammen mit Benjamin und Otto auf das Weihnachtsfest.

VIEL SPASS!

- 4-5 **Systemanforderungen/Installation**
Installation und Deinstallation
Windows/Apple Macintosh
- 6 **Symbolleiste**
- 7 **Was du zum Spielen wissen musst**
- 8-9 **Ortsbeschreibung**
Die Orte im vorweihnachtlichen Neustadt
- 10 **Die Spiele**
- 11 **Technische Probleme/Hotline**
- 12-13 **Lizenzvereinbarung**



Mindestanforderungen an Windows

- Win95/98/NT 4.0
- Pentium 90 MHz
- Grafikkarte mit 256 Farben
- Soundkarte (16 Bit)
- CD-ROM-Laufwerk
(2-fache Geschwindigkeit)
- mindestens 32 MB RAM

Installation auf einem Windows-PC™

Lege die CD-ROM „**Weihnachtszeit mit Benjamin Blümchen**“ bei eingeschaltetem Computer in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die **Autostart-Funktion** für dein CD-ROM-Laufwerk aktiviert wurde, wird die **Installation automatisch** beginnen und du kannst die beiden folgenden Schritte überspringen.

Wenn die Installation nicht von selbst startet,

- dann öffne das **Arbeitsplatz-Symbol** auf deinem Desktop per Doppelklick mit der Maus,



- wähle dein CD-ROM-Laufwerk aus und **starte die Setup.exe-Datei** ebenfalls durch Doppelklick.

Jetzt läuft das Installationsprogramm. Folge nun der Anleitung auf dem Bildschirm.

Nach der Installation

wirst du im Startmenü der Windows-Taskleiste unter Programme einen Menü-Eintrag und auf deinem Desktop ein Symbol für deine Benjamin-Blümchen-CD-ROM finden.



Deinstallation Windows

- Klicke auf **Start** auf der **Windows-Taskleiste** und dann auf **Programme**.
- Klicke auf das **Deinstallieren-Symbol**.
- Folge den Anweisungen auf deinem Bildschirm.



4

Mindestanforderungen an Apple Macintosh

- System 7.1
- PPC 90 MHz
- CD-ROM-Laufwerk
(2-fache Geschwindigkeit)
- mindestens 32 MB RAM



Installation auf einem Apple Macintosh®

Lege die CD-ROM „**Weihnachtszeit mit Benjamin Blümchen**“ bei eingeschaltetem Computer in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die **Autostart-Funktion** für dein CD-ROM-Laufwerk aktiviert wurde, **startet das Spiel automatisch**.

Wenn das Spiel nicht von selbst beginnt,

- dann öffne das **Symbol für die Benjamin-Blümchen-CD-ROM** auf deinem Desktop mit einem Doppelklick



- und starte die CD-ROM mit einem Doppelklick auf das **Weihnachtszeit-Symbol**.



Jetzt kannst du losspielen.

Deinstallation Macintosh

- Öffne das **Symbol für die Benjamin-Blümchen-CD-ROM** auf deinem Desktop mit einem Doppelklick
- und starte das **Symbol Deinstallieren** ebenfalls mit einem Doppelklick.



5

Die Symbolleiste

Am unteren Rand des Bildschirms gibt es verschiedene Buttons, mit denen du die Lautstärke verändern und im Spiel navigieren kannst.



Harfe

Wenn du auf die Harfe klickst, erscheint ein Regler, mit dem du die Lautstärke verändern kannst.



Drucker

Er erscheint immer dann in der Symbolleiste, wenn du dir etwas ausdrucken kannst.



Tanne

Klicke auf die Tanne und du kommst zurück auf den Marktplatz.



Stern

Mit dem Stern kannst du Neustadt verlassen und das Spiel beenden.



Fragezeichen

Wenn du auf das Fragezeichen klickst, werden dir noch einmal die einzelnen Spielelemente erklärt.

Spiel beenden

Wenn du das Spiel beenden möchtest, dann verlasse es, indem du **auf den Button mit dem Stern klickst**.



Was du zum Spielen wissen musst

Zum Spielen brauchst du nur die Maus. Was du in einer Szene tun kannst, zeigt dir deine Maus auf dem Bildschirm:

Es gibt verschiedene Mauszeiger:



1. Der Handschuh mit dem Zeigefinger erscheint über allen Dingen, die du mit der Maus anklicken kannst.



2. Siehst du einen geschlossenen Handschuh, dann kannst du an dieser Stelle nichts bewegen.



3. Der geöffnete Handschuh zeigt dir alles an, was du greifen und bewegen kannst.

4. Wenn du eine Uhr siehst, musst du kurz warten, denn dein Computer lädt ein neues Bild.

Zu Beginn des Spieles erfährst du in einer Einführungsgeschichte etwas über das vorweihnachtliche Neustadt. Wenn du die Geschichte schon kennst oder lieber gleich beginnen möchtest, dann kannst du sie mit einem Mausclick überspringen. Du landest dann direkt auf dem Marktplatz von Neustadt.

Von hier aus kannst du die Bastelstube, die Bäckerei und die Wunschzettelhütte besuchen. Außerdem beginnst du von hier das Rodelspiel und das Geschenkspiel. Wenn du auf die Tanne des Marktplatzes klickst, startest du den Adventskalender.



Die Orte im vorweihnachtlichen Neustadt

Die Bäckerei

Wenn du hier Bäckermeister Bertram hilfst leckere Plätzchen zu backen, dann verrät er dir einige seiner geheimen Rezepte. Diese Rezepte findest du im Backbuch. Du kannst sie zu Hause ausprobieren und – mit Hilfe der Benjamin-Blümchen-Backform – leckere Weihnachtsnaschereien backen. Bitte denke daran, dass du die Rezepte nur zusammen mit deinen Eltern ausprobieren solltest.



Die Wunschzettelhütte

In der Wunschzettelhütte kannst du dir deinen ganz persönlichen Wunschzettel zusammenstellen. Dazu hast du verschiedene Buchstaben und einige weihnachtliche Symbole zur Auswahl, die du zu einem schönen Wunschzettel anordnen kannst. Wenn du damit fertig bist, kannst du ihn natürlich auch ausdrucken.



Die Orte im vorweihnachtlichen Neustadt

Der Marktplatz von Neustadt

Von hier aus kannst du die einzelnen Orte in Neustadt erreichen und gemeinsam mit Benjamin und Otto basteln, gestalten, backen, spielen und vieles mehr. Wenn du den Mauszeiger – also den Handschuh – über den Bildschirm bewegst, siehst du an der jeweiligen Stelle eine Abbildung. Klickst du mit der Maus auf diese Abbildung, gelangst du mit Benjamin und Otto dorthin. Was du dort genau machen kannst und wie erfährst du, wenn du dort bist.



Die Bastelstube

In der Bastelstube erfährst du zusammen mit Benjamin und Otto von Heide Häkelmasche, wie du dir tolle Fenstersterne, einen Weihnachts-Hampelmann, einen Sternensee oder einen Stiefel für deinen Wunschzettel basteln kannst. Außerdem kannst du hier Geschenkanhänger oder eine Weihnachtskarte ausdrucken.

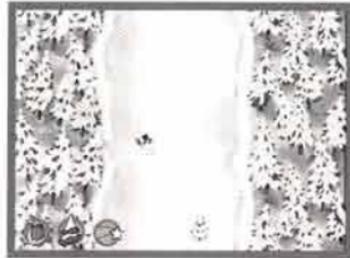


Die Spiele



Das Geschenkspiel

Hilf dem Weihnachtsmann beim Verteilen der Geschenke und Sorge dafür, dass sie sicher in den Schornsteinen der Häuser landen. Dazu musst du im richtigen Moment die **Leerzeichen-Taste** drücken. Jedes Mal, wenn du sie drückst, wirft der Weihnachtsmann ein Geschenk ab. Versuche, so viele Geschenke wie möglich in die Schornsteine zu werfen.



Das Rodelspiel

Benjamin und Otto wollen gemeinsam rodeln. Doch auf der Rodelbahn stellen sich ihnen immer wieder Hindernisse in den Weg. Weiche den Hindernissen aus und steuere den Schlitten von Benjamin und Otto, indem du auf die rechte oder linke Pfeiltaste drückst.

Außerdem gibt es auf dieser CD-ROM einen tollen Adventskalender, der jeden Tag eine kleine Überraschung für dich bereithält. Der Adventskalender ist der Weihnachtsbaum auf dem Neustädter Marktplatz – klicke einfach das richtige Datumfeld an. Aber denke daran – der Adventskalender funktioniert erst ab dem 1. Dezember.

Technische Probleme und wie du sie beseitigen kannst

Die aktuellsten Tipps zur Fehlerbeseitigung kannst du in der Datei „**readme.txt**“ nachlesen. Du findest sie auf der CD-ROM.

● Problem

Die Leistung ist nicht ausreichend oder der Ton ist zerstückelt zu hören.

Lösung

- Vergewissere dich, dass dein System die Mindestanforderungen erfüllt.
- Vergewissere dich außerdem, dass keine andere Anwendung (z.B. ein Bildschirm-schoner) im Hintergrund läuft.
- Versuche deine Hardwaregeschwindigkeit zu erhöhen, indem du folgende Schritte ausführst: Öffne im Menü „Systemsteuerung“ das Kontrollfeld „Multimedia“, klicke nun unter „Wiedergabe“ auf „weitere Eigenschaften“ und wähle dann „Leistungen“ aus; jetzt setze die Hardwarebeschleunigung bei „Audiowiedergabe“ auf 0% und klicke auf „Übernehmen“. Jetzt muss der Rechner neu gestartet werden.

● Problem

Von deiner Anwendung aus kann nicht gedruckt werden.

Lösung

- Vergewissere dich, dass dein Drucker angeschaltet ist und bei anderen Anwendungen korrekt funktioniert.
- Vergewissere dich, dass beim Druckvorgang kein Netzwerkdruker verwendet wird.
- Vergewissere dich, dass die neueste Druckertreiber-Version für deinen Drucker verwendet wird. Die neuen und aktualisierten Druckertreiber werden regelmäßig auf den Web-Sites der Druckerhersteller zur Verfügung gestellt.

BITTE LESEN SIE DIESE LIZENZ SORGFÄLTIG, BEVOR SIE DIE SOFTWARE NUTZEN. Mit Nutzung der Software erklären Sie sich mit allen Bedingungen dieser Lizenz einverstanden. Wenn Sie mit einer oder mehrerer dieser Bedingungen nicht einverstanden sind, geben Sie bitte die ungeöffnete Software und die vollständige Verpackung gegen Rückzahlung des von Ihnen entrichteten Betrages zurück.

Lizenz

Als Gegenleistung für die von Ihnen gezahlte Lizenzgebühr gibt die KIDDINX Entertainment GmbH an Sie eine Lizenz an der Software, einschließlich aller Bilder, die in der Software enthalten sind oder von Ihr generiert werden, sowie den dazugehörigen Datenbeständen (alles zusammen „Software“) und die dazugehörige Dokumentation. Die KIDDINX Entertainment GmbH überträgt Ihnen jedoch kein Eigentum an der Software; diese Lizenz ist nicht als Kauf der Software zu betrachten. Sie erhalten das Eigentum an der CD-ROM, auf die die Software aufgezeichnet ist; die KIDDINX Entertainment GmbH behält sich jedoch das volle und uneingeschränkte Eigentum an der Software, der dazugehörigen Dokumentation und allen geistigen und gewerblichen Schutzrechten daran vor. Diese nicht exklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, die beiliegende Kopie der Software zu nutzen und anzuzeigen. Sie haben die Software ebenso wie andere urheberrechtlich geschützte Materialien zu behandeln mit der Ausnahme, dass Sie a) berechtigt sind, eine Kopie der Software ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anzufertigen oder b) die Software auf einer Festplatte eines Einzelcomputers zu installieren und nutzen zu können, vorausgesetzt, dass Sie das Original ausschließlich für Sicherungs- und Archivierungszwecke aufbewahren. Die Vervielfältigung der schriftlichen Materialien, die der Software beigelegt sind, ist nicht gestattet.

Beschränkungen

Die Software enthält urheberrechtlich geschützte Materialien, Know-how und anderweitig geschützte Materialien. Sie sind nicht berechtigt, die Software zu dekompileieren, zu disassemblieren oder im Wege des Reverse Engineering in eine für das menschliche Auge wahrnehmbare Form zurückzuverwandeln. Soweit in dieser Lizenz nicht anders geregelt, dürfen Sie die Software nicht vervielfältigen, verändern, in Netzwerke einspeisen, vermieten, verleihen oder anderweitig vertreiben; Sie dürfen die Software ferner nicht durch Bulletin Boards, Online-Services, Remote-Wahlrichtungen oder Netzwerk- oder Telekommunikationsverbindungen, gleich

welcher Art, Dritten zugänglich machen; Sie sind ferner nicht berechtigt, von der Software ganz oder teilweise abgeleitete Werke oder Werke, die auf der Software basieren, herzustellen. Vorbehaltlich dieser Lizenzvereinbarung sind Sie jedoch berechtigt, alle Ihnen zustehenden Lizenzrechte an der Software auf eine andere Partei zu übertragen, vorausgesetzt, dass Sie die Original-CD-ROM mit der Software, die dazugehörige Dokumentation, alle Copyright-Vermerke und eine Kopie dieser Lizenzvereinbarung an diese andere Partei übertragen und dass diese andere Partei diese Lizenzvereinbarung akzeptiert. Wenn Sie die Software an Dritte übertragen, müssen Sie die Software von der Festplatte löschen und dürfen keinerlei Kopien der Software für Ihren weiteren Gebrauch zurückbehalten.

Weitere Nutzungsbeschränkungen

Die Software ermöglicht es Ihnen, Bilder auszurufen, die von der KIDDINX Entertainment GmbH urheberrechtlich geschützte Figuren enthalten. Diese Lizenz gestattet Ihnen den Ausdruck der Bilder nur auf Papier und ausschließlich für den persönlichen Gebrauch, jedoch nicht für gewerbliche oder amtliche Zwecke; Voraussetzung ist in jedem Fall, dass Sie alle Copyright-Hinweise, die in den Bildern enthalten sind, unverändert belassen. Die Nutzung der durch die Software erzeugten Bilder für einen anderen Zweck als mit dieser Lizenz erlaubt, stellt eine Verletzung der Urheberrechte oder sonstiger Schutzrechte von der KIDDINX Entertainment GmbH dar.

Kündigung

Diese Lizenz ist bis zur Kündigung durch eine der beiden Parteien wirksam. Sie können die Lizenz jederzeit durch Rückgabe der Software an die KIDDINX Entertainment GmbH oder Vernichtung der Software und aller Kopien hiervon, sowie der dazugehörigen Dokumentation, beenden. Diese Lizenz endet ohne weitere Erklärung durch die KIDDINX Entertainment GmbH automatisch, wenn Sie eine der Bedingungen dieser Lizenz verletzen. Bei Beendigung müssen Sie die Software und alle Kopien hiervon sowie die dazugehörige Dokumentation vernichten oder an die KIDDINX Entertainment GmbH zurückgeben.

Gewährleistung

Die KIDDINX Entertainment GmbH gewährleistet, dass die CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Diese Gewährleistung endet sechs Monate nach Kaufdatum. Im Falle eines Mangels ist die KIDDINX Entertainment GmbH berechtigt, nach eigener Wahl die defekte CD-ROM zu ersetzen oder den Kaufpreis zurückzuerstatten. Diese Gewährleistung gilt nicht, soweit die CD-ROM durch einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung beschädigt wurde; die Software und die dazugehörige Dokumentation wird geliefert „as is“, d.h.: ohne jegliche Gewährleistung oder Zusicherungen irgendwelcher Art, gleichgültig ob ausdrücklich oder stillschweigend. Dies gilt insbesondere für Zusicherungen der Marktgängigkeit und der Eignung für einen bestimmten Zweck. Die KIDDINX Entertainment GmbH gewährleistet nicht, dass die in der Software enthaltenen Funktionen unterbrechungsfrei oder fehlerfrei sind oder dass Fehler in der Software korrigiert werden. Die KIDDINX Entertainment GmbH gibt ferner keinerlei Gewährleistungen oder Zusicherungen hinsichtlich der Nutzungsmöglichkeit der Software und der dazugehörigen Dokumentation oder der damit produzierten Arbeitsergebnisse hinsichtlich ihrer Richtigkeit, Genauigkeit, Zuverlässigkeit ab. Diese Beschränkungen gelten ebenso für zugeieferte Materialien von dritter Seite, die in der Software genutzt werden. Mündliche oder schriftliche Informationen oder Ratschläge durch die KIDDINX Entertainment GmbH oder einen von der KIDDINX Entertainment GmbH autorisierten Vertreter beinhalten keine Gewährleistungen oder Zusicherungen und erweitern die hier dargestellte beschränkte Gewährleistung nicht.



Haftungsbeschränkung

Schadensersatzansprüche gegen die KIDDINX Entertainment GmbH sind unabhängig vom Rechtsgrund, insbesondere aufgrund Verzug oder Unmöglichkeit, der Verletzung von Beratungs- und vertraglichen Nebenpflichten, vorvertraglichen Pflichten, positiver Vertragsverletzung, der Verletzung gewerblicher Schutzrechte Dritter und unerlaubter Handlung ausgeschlossen, es sei denn, die KIDDINX Entertainment GmbH hat vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt oder die Schadensersatzansprüche resultieren aus der Verletzung einer zugesicherten Eigenschaft. Die KIDDINX Entertainment GmbH haftet in gleicher Weise, wenn von einem ihrer gesetzlichen Vertreter oder leitenden Mitarbeiter eine Pflicht, die für die Erreichung des Vertragszweckes von wesentlicher Bedeutung ist, leicht fahrlässig verletzt wird. Soweit die KIDDINX Entertainment GmbH dem Grunde nach haftet, wird der Schadensersatzanspruch auf den vorhersehbaren Schaden begrenzt. In jedem Fall ist der Ersatz für Folgeschäden wie entgangener Gewinn ausgeschlossen. Diese Schadensbegrenzung gilt nicht, wenn das schadenauslösende Ereignis durch einen ihrer gesetzlichen Vertreter oder leitenden Angestellten grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht wurde. Alle Schadensersatzansprüche gegen die KIDDINX Entertainment GmbH verjähren in sechs Monaten nach Lieferung. Dies gilt nicht für Ansprüche wegen unerlaubter Handlung. Auf Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz sind diese Bestimmungen nicht anwendbar. In keinem Falle geht die Haftung von der KIDDINX Entertainment GmbH über den für die Software bezahlten Betrag hinaus.

Nebenabreden

Sollte eine oder mehrere Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, so wird hierdurch die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Diese Vereinbarung kann nur schriftlich abgeändert werden. Es gilt deutsches Recht mit Ausnahme des UN-Abkommens über den Kauf von Gütern.

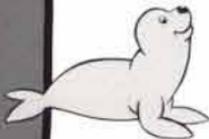
Benjamin Blümchens CD-ROMs

Das Zoospiel



Artikel Nr 50201
EVP 39,95 DM

Zoowärter Karl muss dringend zu einem Kongress und kann sich nicht um die Tiere kümmern. Benjamin und Otto vertreten ihn natürlich gern – hilfst du den beiden?



14

Das Reporterspiel



Artikel Nr 50202
EVP 39,95 DM

Durch einem dummen Zufall ist Karla Kolumna der Artikel für die morgige Zeitung abhandeln gekommen. Da sie keine Zeit hat, machen sich Benjamin und Otto auf die Suche nach den besten Schnappschüssen. Bist du dabei?



15

Benjamin Blümchens CD-ROMs

Das Gespensterspiel



Artikel Nr 50203
EVP 39,95 DM

Benjamin und Otto beschließen, ihren alten Freund Kasimir – das Gespenst der Burg Eintracht – zu besuchen. Doch Kasimir ist unglücklich – denn auf der Burg spukt noch ein anderes Gespenst!

Benjamin und Otto wollen Kasimir helfen und bauen eine Gespensterfalle. Das ist nicht ganz einfach, aber mit deiner Hilfe schaffen sie es bestimmt.