

## Installation

Die Wilden Fußballkerle – Abenteuer in den Graffitiburgen  
... lässt sich ganz einfach auf deinem Computer installieren!



### Windows 98, ME, 2000 und XP

Das Installations-Programm startet automatisch, wenn du „Die Wilden Fußballkerle“ in das CD-ROM-Laufwerk legst.

Falls die Funktion „Autostart“ in Windows ausgeschaltet ist, kannst du die CD-ROM so starten:

Gib im Menü „Datei/Ausführen“ den Befehl „X:install.exe“ ein. Setze für „X“ den Laufwerksbuchstaben deines CD-ROM-Laufwerks ein. Klicke auf „OK“ und folge den Anweisungen.

Übrigens: Du kannst jederzeit mit dem De-Installationsprogramm alle installierten Daten von deiner Festplatte löschen. Dazu musst du im Startmenü unter Programme/Tivola/Die Wilden Fußballkerle 1 auf das Icon „Graffitiburgen - entfernen“ klicken und den Anweisungen folgen.

### Macintosh

Nachdem du „Die Wilden Fußballkerle“ in das CD-ROM-Laufwerk gelegt hast, öffnet sich automatisch ein Fenster. Klicke dort auf das Icon „Graffitiburgen“. und das Spiel wird gestartet.

Um „Wilde Kerle 1“ wieder zu entfernen, ziehst du den Ordner „Wilde Kerle 1“ einfach auf den Papierkorb.

Nach den Büchern der Serie „Die Wilden Fußballkerle“ von Joachim Masannek und Jan Birk.

© Tivola Verlag GmbH in Zusammenarbeit mit dreamotion • Die Wilden Kerle TM © 2004 dreamotion media GmbH  
Produziert von The Web Production • [www.thewebproduction.com](http://www.thewebproduction.com)

DREAMOTION

Tivola  
PUBLISHING

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

CD-ROM WIN • MAC

# DIE WILDEN FUSSBALL KERLE™

Abenteuer  
in den Graffitiburgen



DIE WILDEN  
FUSSBALL  
KERLE™

Sonderedition  
zum 2. Kinofilm!  
Start: 17.02.2005!

Jetzt zusätzlich auf  
der CD-ROM:

- Wilde Screensaver
- Wilde Wallpaper
- Kino-Trailer von „Die Wilden Kerle 2“
- Die Wilden Kerle 2™ Comic als PDF



Tivola  
PUBLISHING



## Das Turmzimmer

... ist Julis Geheimversteck: von hier aus kannst du alles steuern.

Über die Wilde Kerle Landkarte kannst du alle Orte im Wilde Kerle Land besuchen.

In der Spielegalerie werden alle gefundenen Spiele gesammelt. Du kannst sie jederzeit spielen.

In Julis Tagebuch kannst du deinen Fortschritt im Spiel nachlesen. Außerdem hilft dir das Tagebuch zu entscheiden, was du als nächstes tun solltest.



## Verschiedene Mauszeiger



Hier kannst du etwas machen/ mitnehmen/einsetzen, anklicken oder rollovern.



Hier geht gerade nix.



Hier kannst du einen Gegenstand mitnehmen oder aus dem Inventar anwenden.



Hier geht es zurück.



Hier gelangst du an einen anderen Ort.

## Menüleiste



Wenn du auf den Wilden Kerl klickst, kommst du ins Turmzimmer.



Hier entscheidest du, in welchem Level du das Spiel machen möchtest.



Hier kannst du jederzeit das Spiel verlassen.



Hier startest du ein Spiel.



Hier geht es zu Julis Tagbuch.



Hier ist dein Highscore.



Im Inventar kannst du alles sammeln, was du findest.



Hier kannst du drucken.



Klicke hier und du bekommst Hilfe.



Hier kannst du sehen, welche Tasten du auf deiner Tastatur brauchst.



Hier kannst du die Lautstärke einstellen.



Über die Landkarte kommst du zu allen Orten des Wilde Kerle Landes.

## Die Fragezeichen

Hör dir zunächst die Fragen an, indem du den Mauszeiger nacheinander über die Fragezeichen hältst. Entscheide dich dann per Klick für eine der Fragen.

### Lizenzbedingungen:

Alle Rechte vorbehalten. Alle Angaben ohne Gewähr. Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Die Inhalte dieser CD-ROM sind urheberrechtlich geschützt. Jede unerlaubte Vervielfältigung, Vorführung, Veröffentlichung, Aufführung, Sendung, Vermietung und/oder Leihe der CD-ROM oder einzelner Inhalte ist ohne Einwilligung der Rechteinhaber untersagt und zieht straf- und zivilrechtliche Folgen nach sich. Für etwaige Virenschäden übernimmt Tivola Verlag GmbH keine Haftung.

Das Windows-Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Mac und das Mac-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer, Inc. Diese CD keinesfalls in einem Audiogerät abspielen, das Gerät könnte beschädigt werden.

