

M&M's®: Die Geheimformeln

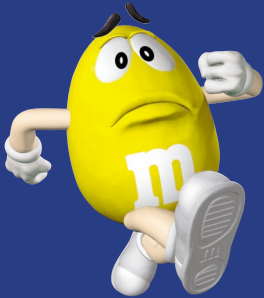
BENUTZERLEITFADEN

Herzlich willkommen!

Herzlich willkommen bei M&M's®: Die Geheimformeln, dem süßesten Computerspiel der Welt, welches spannendes Spielvergnügen und temporeiche Mathematikübungen vereint!

Worum geht's?

Yellow ist der größte Fehler seines Lebens unterlaufen - er hat den M&M's® MINIs® die Leitung der Schokofabrik überlassen! Wie nicht anders zu erwarten, handelt es sich um eine Katastrophe mit wahrlich süßen Dimensionen: Die M&M's®-Geheimformeln für die M&M's® sind verschwunden! In der Fabrik herrscht das reinste Chaos! Es liegt an Dir und Yellow, die Sache in Ordnung zu bringen.



Deine Aufgabe:

- Leite Yellow durch dieses actionreiche 3D-Computerspiel - mit acht Levels und vier Bonusrunden!
- Versuche, möglichst viele MINIs® zu sammeln und die verlorengegangenen Geheimformeln zu finden. Zu diesem Zweck musst Du so viele M&M's®-Kisten wie möglich aufbrechen, während Du durch das Spiel fährst, läufst, surfst und fliegst! Hast Du alle drei Teile einer Geheimformel gefunden, steht Dir eine Bonusrunde zur Verfügung.
- Um die Kisten während des Fahrens oder Fliegens aufzubrechen, genügt es, sie direkt anzusteuern. Bist Du zu Fuß unterwegs, dann spring auf die Kisten oder benutze die Amok-Funktion. 100 gesammelte MINIs® bringen ein zusätzliches Leben.
- Hüte dich vor Kisten, auf denen das Wort DANGER steht - einige davon explodieren sofort, andere erst zu einem späteren Zeitpunkt.
- Nimm Dich in acht vor randalierenden Robotern und Maschinen, die verrückt spielen! Spring auf feindliche Roboter oder benutze die Amok-Funktion. Jeder besiegte Feind bringt MINIs®. (Vorsicht: Es gibt ein oder zwei Arten von Robotern, die unschlagbar sind!)
- Du gewinnst das Spiel (und rettst gleichzeitig die Karrieren von Yellow und Red), wenn Du es schaffst, die ganze Fabrik zu durchqueren.

Für Eltern (und Lehrer)

M&M's®: Die Geheimformeln ist ein einzigartiges Produkt: ein spannendes Computerspiel auf dem neuesten Stand der Technik, das die Mathematikkenntnisse Ihres Kindes fördert.

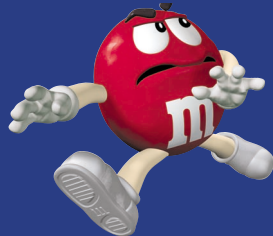
Die Beherrschung grundlegender mathematischer Fähigkeiten ist ein zentraler Bestandteil jeder fundierten Ausbildung. Ein aufregendes Computerspiel, das Dein Kind immer wieder von neuem fesselt, bietet optimale Voraussetzungen zum Üben dieser Fertigkeiten.

Die Mathematikaufgaben, die es zu lösen gilt, erfordern rasche Antworten. Ähnlich wie Leselernkarten trainiert das Spiel die Fähigkeit zum schnellen Reagieren, ohne an Tempo und Dynamik zu verlieren.

M&M's®: Die Geheimformeln bewertet die individuellen Mathematikkenntnisse jedes Spielers und paßt den Schwierigkeitsgrad entsprechend an. Jedes Kind der Familie (bzw. Schulklassen) logt sich unter seinem Namen ein. Unabhängig vom jeweiligen Spielerfolg werden die Mathematikleistungen des Kindes bewertet und kontinuierlich angepaßt. Bewältigt das Kind die Fragen mit Leichtigkeit, wird der Schwierigkeitsgrad etwas erhöht. Hat es Probleme, werden die Aufgaben leichter.

Das Spiel umfaßt die Rechenoperationen Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren sowie das Erkennen von Zahlen (für Vorschul- und Kindergartenkinder), wobei die Leistungen des Kindes in jedem Bereich gesondert bewertet werden.

Der ‚NUR-MATHE‘-MODUS: Soll sich Dein Kind ausschließlich auf die mathematischen Übungen konzentrieren, gehe ins LEVEL-Menü und klicke auf die Schaltfläche ‚Nur Mathe‘. Das Spiel ist nun auf den Mathematikteil beschränkt, während die Übungen im Normalmodus in zwei Spielzonen eingebettet sind. Die anderen beiden Abschnitte sind pures Spielvergnügen!



Installation

Systemanforderungen

Mindestanforderungen für Windows®:

- Windows® 95/98
- Pentium® 233 MHz oder schneller
- Direct X 7.0 oder höher (auf der CD-ROM inkludiert)

- 64 MB RAM
- 3D-Grafikbeschleunigerkarte (8MB oder besser) mit Glide, Direct 3D oder Open GL-Treibern
- 4-fach CD-ROM oder besser
- Windows-kompatible Soundkarte
- Maus
- Gamepad (optional)

Optionale Peripheriegeräte

PC: 100% Windows 95/98-kompatibles Gamepad.

Installation des Spiels auf Windows® 95/98

1. Lege die CD in das CD-ROM-Laufwerk. Ist die Funktion Autorun aktiviert (siehe ‚Fehlersuche und technische Unterstützung‘), erscheint ein Eröffnungsbildschirm. Um das Spiel zu installieren, befolge die auf dem Bildschirm erscheinenden Instruktionen. Ist die Funktion Autorun NICHT aktiviert, gehe zu Punkt 2.
2. Klicke auf die Windows-Schaltfläche START und wähle AUSFÜHREN.
3. Tippe D:\setup.exe. in die Eingabezeile. (Wenn das Laufwerk eine andere Bezeichnung hat, verwende den entsprechenden Buchstaben.)
4. Klicke auf OK oder drücke ENTER.
5. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.
6. M&M's®: Die Geheimformeln benötigt DirectX 7.0. Das Programm durchsucht den Computer nach DirectX 7.0. Verläuft die Suche negativ, mußt Du DirectX 7.0 von der CD-ROM installieren. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.
7. Der Setup-Konfigurationsbildschirm:
 - Stelle sicher, dass ein geeigneter 3D-Treiber zur Verfügung steht. Wähle Glide, wenn Du eine Voodoo-Karte in Verwendung hast. Ist dies nicht der Fall, benutzt Du aller Wahrscheinlichkeit nach eine OpenGL oder Direct3D-Karte. Für eine OpenGL-Karte empfiehlt sich Direct3D Rendering. Dieses Programm unterstützt OpenGL-Karten und funktioniert unter Umständen besser als die OpenGL-Treiber. (Um herauszufinden, welche Karte(n) Dein Computer benutzt, gehe zum Abschnitt ‚Zusätzliche Informationen über Videokarten und 3D-Grafikbeschleuniger‘.)
 - Stelle das Spiel auf Vollbildmodus ein.
 - Vor allem im Hinblick auf die Spielgeschwindigkeit ist es ratsam, mit einer Auflösung von 640 x 480 zu beginnen.
 - Der Konfigurationsbildschirm zeigt die Standardeinstellungen an. Aktiviere die anderen Optionen im Konfigurationsfenster nur, wenn Du mit den Funktionen und Möglichkeiten Deiner Grafikkarte vertraut bist.
 - Um die Konfiguration nach dem Installieren zu ändern, klicke zuerst auf das Windows START-Menü, dann auf PROGRAMME, dann auf M&M's®: Die Geheimformeln und schließlich auf die Option ‚Konfiguration‘.

- BEACHTE: Wenn Du DirectX installierst, musst Du vor Spielbeginn zum Konfigurationsmenü gehen.

Starten des Spiels auf Windows® 95/98

1. Ist die Funktion Autorun aktiviert (siehe ‚Fehlersuche und technische Unterstützung‘), genügt es, nach dem Installieren des Spiels die CD in das Laufwerk zu legen. Es erscheint ein Öffnungsbildschirm. Ist die Funktion Autorun NICHT aktiviert, gehe zu Punkt 2.
2. Klicke auf die Windows-Schaltfläche START.
3. Klicke auf PROGRAMME.
4. Klicke auf M&M's®: Die Geheimformeln.
5. Ein Untermenü wird geöffnet. Klicke auf M&M's®: Die Geheimformeln. Der Öffnungsbildschirm erscheint

Anmelden zum Spiel

- Klicke auf NEU, wenn der Anmeldebildschirm erscheint und Du das erste Mal spielst. Gib Deinen Namen ein und klicke auf OK oder drücke die Enter-Taste. Dein Name ist von nun an in einer Liste gespeichert.
- Scrolle die Liste und klicke auf Deinen Namen, wenn Du bereits einmal oder mehrmals gespielt hast. Gehe auf OK.
- Wenn Du das erste Mal spielst, möchtest Du vielleicht eine andere Rechenart auswählen oder den Schwierigkeitsgrad ändern. Die Standardeinstellung lautet Addition, Level 1 (einfachster Schwierigkeitsgrad). Du kannst jederzeit auf eine andere Operation oder einen anderen Schwierigkeitsgrad umsteigen (siehe Hauptmenü, Menüpunkt Mathe, S. 6).
- Das Spiel kann bis zu 100 Namen speichern. Soll der Name eines Spielers aus der Liste entfernt werden, markiere diesen Namen und wähle die Schaltfläche LÖSCHEN. Wird der Name eines Spielers gelöscht, gehen auch alle damit in Zusammenhang stehenden Informationen verloren.

Hauptmenü

- Jeder Level besteht aus drei Abschnitten: der Startzone, der Mathematikzone und der Endzone.
- Wird das Programm neu geladen, beginnt das Spiel mit der höchsten bereits erreichten Zone.
- Bereits zu Ende gespielte Abschnitte können jederzeit wiederholt werden. Klicke dazu die Schaltfläche Levels im Hauptmenü an und wähle eine der bereits abgeschlossenen Zonen.

Spieler

Ein neuer Spieler kann sich jederzeit anmelden. Klicke dazu einfach auf Spieler. Es erscheint der Anmeldebildschirm. Wähle die Funktion NEU und gib den neuen Namen ein. Befindet sich der Name des Spielers bereits in der Liste, markiere diesen und klicke auf OK. (Zusätzliche Informationen im Abschnitt ‚Anmelden zum Spiel!‘.)

Optionen

- Spielkontrollen - Der Spieler hat die Möglichkeit, Steuerungstasten für das Spiel zu programmieren. Um die Kontrollen auf Deinem Gamepad oder Joystick anzupassen, verwende die mit dem Controller gelieferte Software.
- Bildqualität - Wenn Leistungsprobleme auftreten, kann eventuell eine Änderung der Auflösung Abhilfe schaffen. Hohe Auflösung bringt zwar gestochen scharfe Bilder, verlangsamt auf vielen Rechnern jedoch das Spiel. Mittlere Auflösung liefert immer noch eine ausgezeichnete Bildqualität und erlaubt gleichzeitig einen schnelleren Spielablauf.
- Sound/Musik - Stelle die Lautstärke nach Wunsch ein.

Speichern

Beim Verlassen des Spiels speichert das Programm automatisch mit der letzten Zone, die zu Ende gespielt wurde.

Mathematik

- Du kannst jederzeit auf eine andere mathematische Operation - Zahlen, Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division - umsteigen bzw. den Schwierigkeitsgrad ändern. Wähle einfach den Punkt Mathe im Hauptmenü und klicke auf die gewünschte Operation. Führst Du keine entsprechende Änderung durch, wird das Spiel mit den zuletzt gültigen Einstellungen geladen.
- Hat das Programm den Schwierigkeitsgrad automatisch erhöht, kannst Du Dich zu Übungszwecken trotzdem für einen leichteren Level entscheiden. Wähle den Punkt Mathe im Hauptmenü und setze den Schwierigkeitsgrad manuell zurück.

• ZAHLEN

Eine Spielmöglichkeit für sehr kleine Kinder, die die Grundrechnungsarten noch nicht beherrschen.

Level 1 - Erkennen von Zahlen

Level 2 - Zuordnen von Mengen und Zahlen

• ADDITION

Level 1 - Addition mit Summen von 1 - 6

Level 2 - Addition mit Summen von 1 - 10

Level 3 - Einstellige Addition mit Summen bis 20

Level 4 - Zweistellige Addition

• SUBTRAKTION

Level 1 - Subtrahieren von Zahlen bis 6

Level 2 - Subtrahieren von Zahlen bis 10

Level 3 - Subtrahieren von Zahlen bis 20

Level 4 - Zweistelliges Subtrahieren von Zahlen über 20

• MULTIPLIKATION

- Level 1 - Multiplizieren einstelliger Zahlen mit 1 - 3
- Level 2 - Multiplizieren einstelliger Zahlen mit 1 - 5
- Level 3 - Multiplizieren einstelliger Zahlen mit 1 - 7
- Level 4 - Multiplizieren einstelliger Zahlen mit 0 - 9
- Level 5 - Multiplizieren einstelliger Zahlen mit 0 - 12

• DIVISION

- Level 1 - Dividieren durch 1 - 3
- Level 2 - Dividieren durch 1 - 5
- Level 3 - Dividieren durch 1 - 7
- Level 4 - Dividieren durch 1 - 10
- Level 5 - Dividieren durch 1 - 12

So wird Yellow gesteuert:

- Yellows Bewegungen können auf der Tastatur mittels Pfeiltaste nach oben, unten, links und rechts gesteuert werden.
- Drücke die Leertaste, um zu springen.
- Drücke ALT um ‚Amok zu laufen‘. Vorsicht, die Amok-Funktion steht nicht unbegrenzt zur Verfügung! Da Yellow nach einiger Zeit die Kraft verläßt, solltest Du sie nicht zu lange verwenden! (Für weitere Informationen siehe die Kurzanleitung auf der Rückseite dieses Leitfadens.)

Gamepad

Da auf dem Markt zahlreiche Gamepads mit verschiedenen Tasten-Konfigurationen erhältlich sind, empfehlen wir folgende Vorgangsweise:

- Verwende das Richtungspad wie die Pfeiltasten auf der Tastatur.
- Verwende die Taste 1 (manchmal rot, mit einem Quadrat gekennzeichnet oder auf der linken Seite des Tastenfeldes) für die Funktion ‚Amok‘.
- Verwende die Taste 2 (manchmal gelb, mit einem X gekennzeichnet oder im unteren Bereich des Tastenfeldes) zum Springen.
- Experimentiere mit Deinem Gamepad. Die Kontrollen sind leicht zu erlernen. Bei vielen Gamepads können die Spielkontrollen nach Bedarf angepaßt werden.

MINIs®

100 MINIs® = ein zusätzliches Leben. Hat der Spieler 100 Stück gesammelt, wird der MINIs®-Zähler wieder auf Null gesetzt. Gleichzeitig erhöht sich der Zähler, der die Leben des Spielers anzeigt.

Geheimformeln & Bonusrunden

- Im Spiel sind vier verschiedene Bonusrunden verborgen. Sie können nur gespielt werden, wenn der Spieler alle drei Teile einer Geheimformel findet, die von den boshaften MINIs® versteckt wurden. Einige der Formelteile sind schwer zu entdecken.

- Zusätzliche Leben, die der Spieler im Rahmen einer Bonusrunde gewinnt, zählen extra. Verliert er seine ‚Bonusleben‘, ist die Runde zu Ende. Das ändert nichts an der Anzahl seiner normalen Leben. Alle zusätzlichen Leben, über die der Spieler am Ende einer Bonusrunde noch verfügt, erhöhen die Gesamtanzahl seiner Leben.
- Auf Level 1 sind keine Geheimformeln versteckt - der Spieler hat es noch nicht bis zur Fabrik geschafft.
- Die Bonusrunden bestehen aus einem einzigen Spielabschnitt und enthalten keine Mathematikaufgaben.

Die Filme

Jeder Level beginnt und endet mit einem kurzen, 3D-animierten Film. Drücke die Escape-Taste oder den Hauptknopf des Gamepads, um die Filme zu überspringen.

Die Levels

Jeder Level besteht aus drei Abschnitten: der Startzone, der Mathematikzone und der Endzone. Der Mittelteil jedes Levels (Mathematikzone) dient der Einübung mathematischer Fähigkeiten und Kenntnisse. Die anderen beiden Abschnitte sind pures Spielvergnügen!

- **Get Out of Town** - Um die Schokofabrik zu erreichen, muß Yellow die Stadt und ihre Vororte durchqueren.
Mathematikzone: Versuche, die Mathematikaufgabe auf einem der Verkehrszeichen zu entdecken. Steuere anschließend in die Kiste mit der richtigen Antwort.
- **Milk Chocolate** - Ströme von Vollmilchschokolade, wohin man auch blickt.
Mathematikzone: Um den Abgrund überqueren zu können, mußt Du auf akustisch gestellte Mathematikaufgaben achten. Springe nur auf Plattformen, die die richtige Antwort enthalten.
- **Oh Chute!** - Auf Förderbändern geht es weiter durch die Fabrik, vorbei an gefährlichen Maschinen und anderen Hindernissen.
Mathematikzone: Beobachte die vorbeiziehenden Monitore an den Wänden. Sie zeigen eine Zahlenreihe. Wähle aus den drei Türen jene, die die nächste Zahl in der Zahlenreihe anzeigt.
- **Candy Colors** - In diesem Teil der Fabrik haben es die MINIs® besonders bunt getrieben.
Mathematikzone: Achte auf die akustische Fragestellung und gehe zu der Stelle, die die richtige Antwort zeigt. Antworte schnell, sonst droht Dir ein süßes Ende!

- **Stampin' and Sortin'** - Yellow durchquert den Bereich der Fabrik, in dem die Bonbons vor dem Verpacken ihre Aufschrift erhalten und sortiert werden.
Mathematikzone: Zuerst erscheint eine Frage, dann siehst Du drei Türen. Du kommst weiter, wenn Du Deine Schubkarre durch die Tür mit der richtigen Antwort schiebst.
- **Pack It In** - Die Bonbons werden in Tüten und Kisten verpackt. Ein Teil wird versandt, ein Teil kommt ins Lagerhaus.
Mathematikzone: Schnapp Dir die M&M's®! Achte auf Mathematikfragen und steige auf den Schalter mit der richtigen Lösung. Wählst Du die korrekte Antwort in der dafür vorgesehenen Zeit, wird Deine Schubkarre mit einer Ladung Bonbons gefüllt. Sieh Dich aber vor, wenn es Dir nicht gelingt!
- **Warehouse Woes** - Es gilt, einen Gabelstapler durch das Labyrinth des Lagerhauses zu fahren. Achte auf die beweglichen Plattformen!
Mathematikzone: Horche auf die akustische Fragestellung. Steuere anschließend in die Kiste mit der richtigen Antwort.
- **The Shocking Truth** - Eine elektrisierende Reise durch das Stromversorgungssystem der Fabrik. Hüte Dich vor Stromschlägen!
Mathematikzone: Achte auf die akustische Fragestellung. Spring auf die Plattform mit der richtigen Lösung. Mach schnell, sonst erhältst Du einen Elektroschock!

Die vier Bonusrunden:

- **Raumfahrer** - Yellow fliegt in einer Rakete zum geheimen M&M's®-Prüflabor im Weltall!
- **Flucht vor den Robotern** - Verfolgt von einer Horde rasender Roboter läuft Yellow auf Dich zu. Achte auf mögliche Hindernisse vor ihm und die Roboter hinter ihm.
- **Wasserspiele** - Surfe auf einem ultramodernen High Tech-,Surfbrett' durch die Wasserrohre der Fabrik.
- **Schienenabenteurer** - Es gilt, eine Unzahl von Bahngleisen sicher zu überwinden. Nimm Dich in acht vor den Güterwagen!

Fehlersuche und technische Unterstützung

- Die Datei ‚Readme‘ auf der CD enthält aktuelle Informationen zur Hardware- und Software-Kompatibilität bzw. zu den neuesten, noch nicht in Druck gegangenen Updates des Handbuchs. Darüber hinaus findest Du in dieser Datei Tipps und Hinweise zum Spielablauf.
- Um die Datei unter Windows zu lesen, lege die CD ein und doppelklicke auf das Symbol Arbeitsplatz auf dem Desktop. Klicke zweimal auf das Symbol des CD-Laufwerks, anschließend zweimal auf die Datei ‚Readme‘.

- Liest' Dein PC die CD nicht automatisch, ist mit großer Wahrscheinlichkeit die Funktion Autorun nicht aktiviert. Doppelklicke in diesem Fall auf das Symbol ‚Arbeitsplatz‘ auf Deinem Desktop. Klicke zweimal auf ‚Systemsteuerung‘ und zweimal auf ‚System‘. Wähle das Register ‚Gerätemanager‘. Klicke zweimal auf das CD-ROM-Symbol und zweimal auf das CD-ROM-Gerät, das sich darunter öffnet. Es erscheint ein Fenster, wähle darin das Register ‚Einstellungen‘. Stelle sicher, dass das Feld ‚Automatische Benachrichtigung beim Wechsel‘ mit einem Häkchen versehen ist. Gehe auf OK.
- Meldet der Computer, dass er die CD nicht lesen kann, stelle sicher, dass die CD sauber und frei von Staub ist bzw. keine Kratzer aufweist.
- Wenn der Computer während des Spiels nicht mehr reagiert oder abstürzt, liegt dies möglicherweise an Programmen, die im Hintergrund laufen. Für die Zeit des Spielens sollten alle anderen Anwendungen und Programme geschlossen werden.
- Technische Unterstützung erhältst Du unter der unten angeführten Adresse.
- Für weitere Informationen zum Thema Videokarten und 3D-Hardware siehe Abschnitt ‚Zusätzliche Informationen über Videokarten und 3D-Grafikbeschleuniger‘.

Wenn Du mit uns wegen technischer Fragen telefonisch in Kontakt treten möchtest, solltest Du vor Deinem Computer sitzen und folgende Informationen bereithalten:

Windows® 95/98

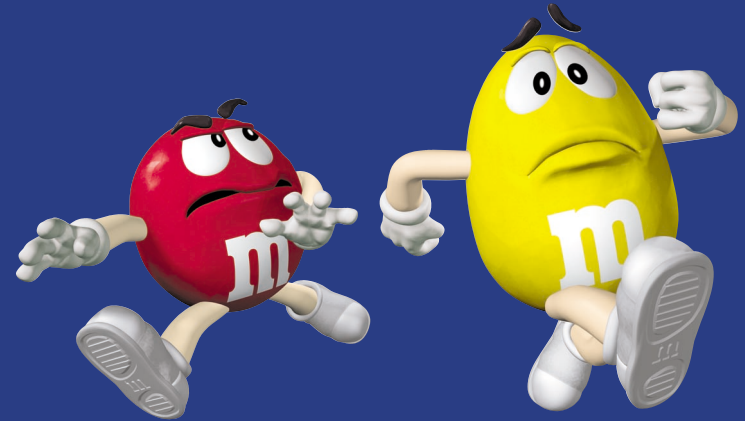
1. Produktname und Versionsnummer. Zu finden oben in der Datei ‚Readme‘ bzw. auf der CD-ROM selbst.
2. Prozessor und Taktfrequenz Deines Computers (z. B. Pentium 266).
3. Versionsnummer Deines Betriebssystems (z. B. Windows 98), verfügbarer Arbeitsspeicher und freie Systemressourcen. (Öffne den Windows Explorer und wähle ‚Info‘ im Hilfe-Menü.)
4. Bezeichnung der Soundkarte, der Videokarte und des 3D-Grafikbeschleunigers Deines Computers. (Siehe Abschnitt ‚Zusätzliche Informationen über Videokarten und 3D-Grafikbeschleuniger‘.)
5. Die genaue und vollständige Fehlermeldung des Programms.

So kannst Du uns kontaktieren:

JoWood Productions Software AG
 Technologiepark 4a
 A-8786 Rottenmann
 Online: www.jowood.com
 Email: jowood@jowood.com
 Telefon: +43-3614-2966-0
 Fax: +43-3614-2966-64

Zusätzliche Informationen über Videokarten und 3D-Grafikbeschleuniger

- Eine 3D-Grafikbeschleunigerkarte ist eine spezielle Videokarte zur Erzeugung von 3D-Grafiken, so dass der Hauptprozessor für andere Aufgaben genutzt werden kann. Der 3D-Beschleuniger ermöglicht schnelleres Spielen bei höherer Auflösung. Dieses Spiel setzt einen 3D-Beschleuniger voraus. Die meisten Computer, die in den letzten ein oder zwei Jahren verkauft wurden, sind bereits entsprechend ausgestattet.
- Um festzustellen, welche Videokarten und Beschleuniger auf Deinem PC installiert sind, klicke auf die Windows-Schaltfläche START und dann auf AUSFÜHREN. Gib in das Textfeld ‚DXDIAG‘ ein und gehe auf OK. Es erscheint das DirectX-Diagnoseprogrammfenster. Klicke auf Anzeige 1 und/oder Anzeige 2. Der Bildschirm sollte den Namen, Hersteller und Chipsatz Deiner Videokarte bzw. den aktuellen Stand des verfügbaren Speichers auflisten. Du kannst mit dieser Methode auch feststellen, welche Soundkarte Du benutzt. Klicke dazu einfach auf die Register Sound und Musik.
- Läuft das Spiel nicht ordnungsgemäß (flimmernde Grafik, Probleme mit der Animation, Fehlermeldungen), kann eventuell eine Aktualisierung des Videotreibers Abhilfe schaffen. Schlage in Deinem Computer-Handbuch unter Treiber bzw. Aktualisieren von Treibern nach.
- Solltest Du für Deine 3D-Hardware den allerneuesten Treiber benötigen, besteht die Möglichkeit, diesen aus dem Internet herunterzuladen. Ersuche den Hersteller der Hardware um Zusendung der neuesten Treiber, wenn dies nicht möglich ist. Einige Websites, die Treiber anbieten: www.drivershq.com, www.download.com, www.3dfx.com, www.atitech.com.



“M&M's”® and the “M&M's”® Characters are trademarks of Mars, Incorporated and its affiliates. Manufactured and distributed under license by JoWood Productions Software AG. © Mars, Incorporated 2001. Published by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Published by Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, the publishing operation of Viacom, Inc., 1230 Avenue of the Americas, New York, NY 10020. © 2001 Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, Inc. All rights reserved. Microsoft is a registered trademark and Windows is a trademark of Microsoft Corporation. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Uses Bink Video, Copyright © 1997-2001 Rad Game Tools, Inc. Developed by Boston Animation, Inc

M&M's® Die Geheimformeln

Official Licensed Product
Mars, Inc.

Character Consultation
BBDO

Published by
Simon & Schuster Interactive,
JoWooD Productions Software AG

Produced by
Boston Animation, Inc.

Package artwork by Boston Animation, Inc.
Package design by EMK Group

KURZANLEITUNG TASTATUR (Windows)

LAUFEN

Pfeiltaste nach RECHTS
Pfeiltaste nach LINKS
Pfeiltaste nach OBEN
Pfeiltaste nach UNTEN
LEERTASTE
ALT-Taste

Drehung nach rechts
Drehung nach links
nach vorne laufen
in Richtung Kamera laufen
Springen
Amok

SURFEN

Pfeiltaste nach RECHTS
Pfeiltaste nach LINKS
LEERTASTE

nach rechts steuern
nach links steuern
Springen

FAHREN

Pfeiltaste nach RECHTS
Pfeiltaste nach LINKS
ALT-Taste

nach rechts steuern
nach links steuern
Beschleunigung

FLIEGEN

Pfeiltaste nach RECHTS
Pfeiltaste nach LINKS
Pfeiltaste nach OBEN
Pfeiltaste nach UNTEN

nach rechts steuern
nach links steuern
nach oben steuern
nach unten steuern

Denk daran:

- Das Aufbrechen von Kisten bringt M&M's® Minis® (Springen oder Amok).
- 100 MINIs® = 1 zusätzliches Leben.
- Zu meiden: Schokoladepfützen und grüne Kisten, auf denen das Wort DANGER steht.
- Die mit Zeitzündern versehenen, orangefarbenen DANGER-Kisten können sich ebenso wie die Roboter als hilfreich oder gefährlich erweisen. VORSICHT!

Für nützliche HINWEISE UND TIPPS ZUM SPIEL siehe die Datei ‚Readme‘ auf der CD!

