

Mitwirkende:

- Konzept, Drehbuch, Inszenierung:** Éric Viennot
Technisches Konzept und Entwicklung: Minh Phan
Originalmusik: Jean-Pascale Vielfaure und Frédéric Lerner
Albert: Maurice Lustyk
Illustrationen: Rémy Lucas, Michel Arousseau, Nicolas Delaye
Deutsche Übersetzung: Schmitt & Feyt Köln
Stimme von Albert und Alberto: Utz Richter
Tom: Robert Missler
Kind: Christina von Weltzien
Sprachaufnahmen/Tivola: Hastings Music Hamburg GmbH
Grafik-Design Print/Tivola: Sabina Riedinger
Lektorat/Tivola: Juliane Ullrich
Projektleitung/Tivola: Hubertus Scheele, Anja Grothe

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

Tivola
ABENTEUER

© Für die deutsche Ausgabe Tivola Verlag GmbH, Berlin • Internet: <http://www.tivola.de>
Für das Originalwerk © 2000 Emme/Lexis Numérique

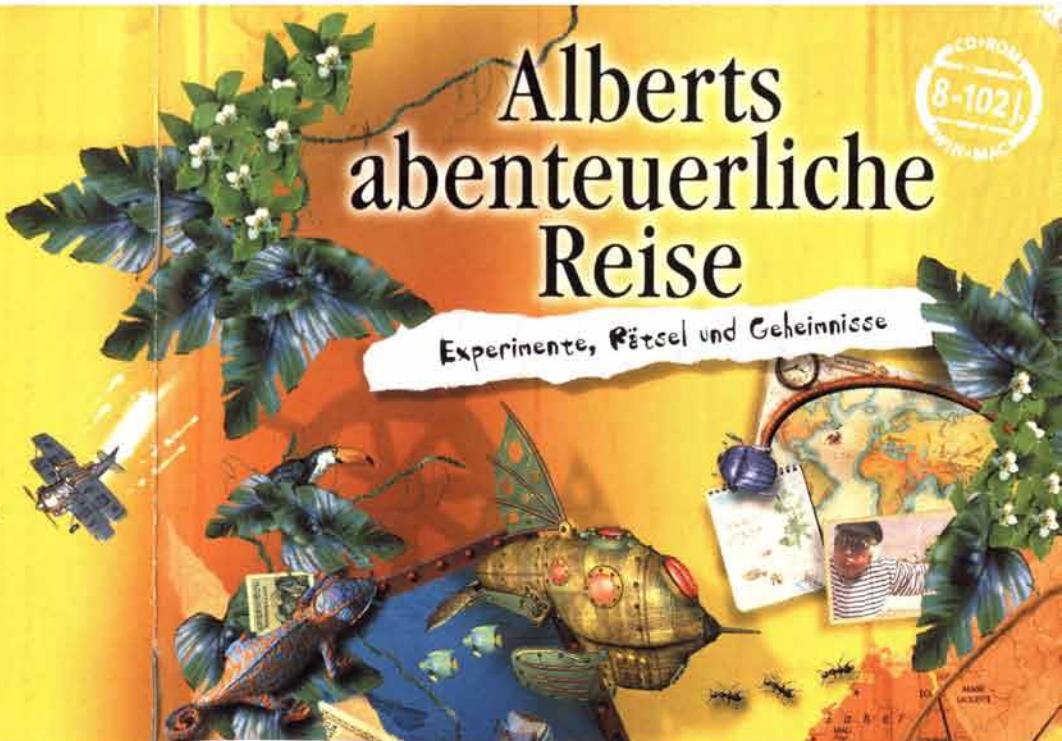
Alberts abenteuerliche Reise

Experimente, Rätsel und Geheimnisse

CD-ROM
8-1021
WIN-MAC



LA 12:40
Sydney 14:40
Paris 18:10
Düsseldorf 18:40



Tivola
ABENTEUER

Mysteriöse
Überraschungen!



Installation

So einfach lässt sich „Alberts abenteuerliche Reise“ auf deinem Computer installieren.
Starte den Computer und stelle zuerst die Auflösung deines Bildschirms auf 640 x 480 ein.

Windows 95 und 98

Lege die CD-ROM ein und folge den Installationshinweisen.

Installation ohne Autostart-Funktion

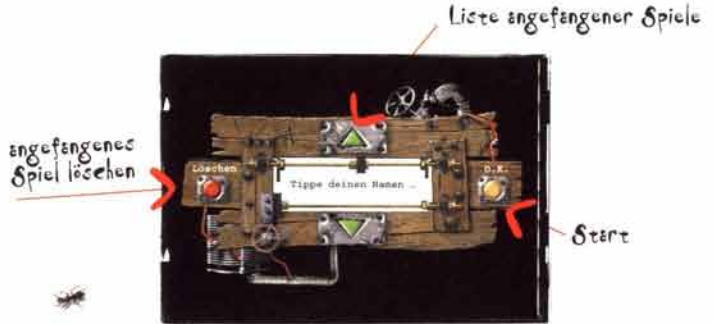
Lege die CD-ROM ein und öffne mit einem Doppelklick den „Arbeitsplatz“. Mit einem weiteren Doppelklick auf das Laufwerk „D“ (CD-ROM-Laufwerk) öffnest du ein Fenster. Klicke auf „Installieren“ und folge den Anweisungen.

Macintosh

Lege die CD-ROM ein. Auf deinem Schreibtisch erscheint der Ordner „Reise“, den du mit einem Doppelklick öffnest. Dort findest du das Symbol „Reise installieren“. Mit einem Doppelklick darauf startest du die Installation (sie benötigt 33 MB auf deiner Festplatte).



Das Spiel starten



Um ein neues Spiel zu starten

Schreibe deinen Namen mithilfe der Schreibmaschine und klicke auf „OK“ (oder drücke die „Enter“-Taste). Schon geht's los. Wenn du das Spiel beenden möchtest, kannst du den aktuellen Spielstand speichern.

Um ein angefangenes Spiel weiterzuspielen

Klicke auf die Pfeiltasten, bis dein Name erscheint. Du kannst da weiterspielen, wo du beim letzten Mal aufgehört hast. Wenn du einen Namen löschen möchtest, klicke einfach auf „löschen“.

Ziel des Spiels



*„Das Geheimnis der Welt liegt weniger in ihrer Entdeckung als in der Kraft unserer Phantasie...“
(J.-M. G. Le Clézio)*



Alberts Reisetagebuch ist in Gefahr! Bereite dich auf eine abenteuerliche Reise auf Alberts Spuren vor. Finde die richtigen Wege durch ferne Länder und über die Meere um das Tagebuch zu retten. Am Anfang des Spiels besuchst du zwölf verschiedene Orte. Sie verbergen Hinweise auf die weitere Reiseroute. Um das Tagebuch zu retten musst du noch viele Plätze aufspüren. Dabei helfen dir Tiere, Pflanzen, uralte Landkarten, Pergamente und andere Dinge weiter. Nutze das Labor um möglichst viel



über sie und ihre Besonderheiten zu erfahren. Es gilt Zauberformeln zu ergünden, geheimnisvolle Elixiere zu mischen und sich mit Geschick durch Orient und Okzident zu Land, zu Wasser und in der Luft zu bewegen. Experimentiere so viel wie möglich. Nimm die Tiere, Pflanzen und Gegenstände mit auf die Reise, sie können dir anderswo nützen. Wenn es dir gelingt, die komplizierte Maschine in Gang zu setzen, kannst du Alberts kostbare Notizen retten!

Der Weg ist das Ziel –
aber der direkte ist nicht
immer der kürzeste!



*Entdecke Schatzinseln, braue
Zaubertränke, unsehe Meeres-
ungeheuer und bahne dir den
Weg durch geheimnisvolle
exotische Wälder.
Ton, das Chamäleon, ist immer
dabei, falls du Hilfe brauchst.*

Navigation

A 12:10
Sydney

Mithilfe der **Lesezeichen** findest du dich schnell innerhalb des Notizbuchs zurecht. Wenn du sie anklickst, kommst du von einer Seite zur nächsten.

An jedem neuen Ort wirst du von Albert begrüßt. Das **Tonband** spielt einen Film ab, in dem er dir erklärt, welche Aufgabe du dort lösen musst. Klicke den Apparat an um die Nachricht noch einmal zu hören oder um sie zu stoppen.

Wenn du die **Hilfsmittel** entdeckst, ziehe sie - mithilfe der Maus - aus dem Bild heraus. Während der Reise wirst du sie immer wieder brauchen um das Notizbuch zu retten.

Wenn du die **Trillerpfeife** anklickst, bekommst du Hilfe von Tom, dem Chamäleon.

Hinweise, wie du ein Rätsel lösen kannst, findest du auf den **zerknüllten Papieren**.



Wenn du Tiere, Pflanzen und Gegenstände mithilfe der Maus an den äußeren Bildrand ziehst, verwandeln sie sich in **Bilder** und warten darauf, auf eine andere Seite versetzt zu werden.

Um das Spiel zu beenden klicke auf das **Fenster**.

Mit einem Klick auf die **Trompete** kannst du die Lautstärke einstellen.

LA 11:10
Sydney
Paris 8:10
12:10

Los Angeles 5:30
New York 1:29
Bangkok 12:00
Paris 12:00
Sydney 12:00