

Mitwirkende:

Konzept, Drehbuch und Inszenierung: Eric Viennot

Technisches Konzept und Entwicklung: Minh Phan

Originalmusik: Jean-Pascale Vielfaure
und Frédéric Lerner

Albert: Maurice Lustyk

Illustrationen: Rémy Lucas

Computergraphik: Nicolas Delaye
und Michel da Silva

Deutsche Übersetzung: Francoise Áldozó und Anja Grothe

Stimme von Albert und Alberto: Utz Richter

Hugo, der Papagei: Bertram Hiese

Tom: Robert Missler

Kind: Christina von Weltzien

Sprachaufnahmen/Tivola: Hastings Audio Network, Hamburg

Sprachregie: Roland Krüger

Grafik-Design Print/Tivola: Katja Hanke

Projektleitung/Tivola: Anja Grothe



Das Windows Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Mac und Mac-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer, Inc. in den USA und in anderen Ländern. Diese CD keinesfalls in einem Audio Gerät abspielen, da es sonst beschädigt werden könnte.



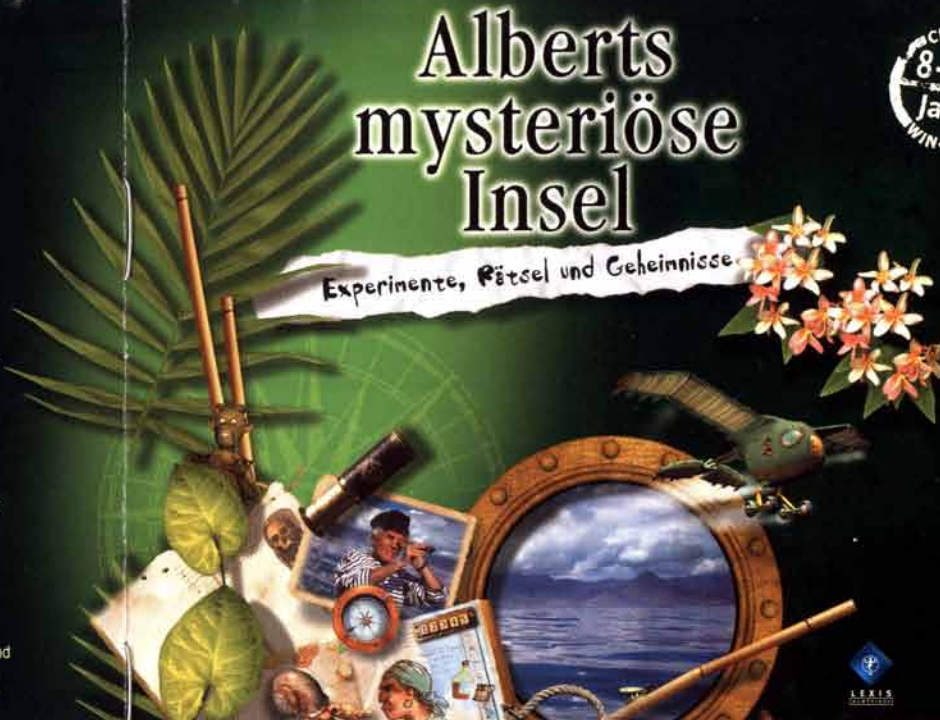
Tivola

ABENTEUER

© Für die deutsche Ausgabe Tivola Verlag GmbH, Berlin • www.tivola.de
Für das Originalwerk © 2001 Emme/Lexis Numérique

Alberts mysteriöse Insel

Experimente, Rätsel und Geheimnisse



Tivola

ABENTEUER

Unglaubliche
Überraschungen!

Installation



So einfach lässt sich Alberts mysteriöse Insel auf deinem Computer installieren. Starte den Computer.

Windows 95, 98, ME

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 „Insel“, den du mit einem Doppelklick öffnest. Dort findest du das Symbol „Mysteriöse Insel installieren“. Mit einem Doppelklick darauf startest du die Installation (sie benötigt 33 MB auf deiner Festplatte).



Das Spiel starten

angefangenes Spiel löschen



Liste angefangener Spiele

Start

Um ein neues Spiel zu starten



Schreibe deinen Namen mit Hilfe 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



P.S. Ein paar Seiten des Notizbuchs sind für dich reserviert, du kannst dort mit Tieren, Pflanzen und Gegenständen dein eigenes Abenteuernotizbuch gestalten und ausdrucken.



Folge Albert auf eine ferne, mysteriöse Insel, die er vor langer Zeit einmal besucht hat. Auf seinen Spuren erforschst du das Rätsel seines Schatzes, über dessen geheimnisvollen Inhalt Albert keine Einzelheiten preisgeben will.... Auf der Insel triffst du bald auf die Spuren einer uralten indianischen Kultur und auf ein versunkenes Piratenwrack. Am Anfang des Spiels kannst du 12 verschiedene Orte der Insel erkunden. Wenn du dort die Rätsel und Aufgaben löst, gelangst du zu weiteren Plätzen, die du besuchen musst, um den Schatz zu finden.



Bei der Erforschung der Insel helfen dir Tiere, Pflanzen, ein Fernrohr, ein Radiorekorder, magische Elixiere und andere Dinge weiter. Nutze das Labor, um möglichst viel über diese Dinge und ihre Besonderheiten zu erfahren. Es gilt, sich mit Geschick zu Land, zu Wasser, und in der Luft über die Insel zu bewegen. Experimentiere so viel wie möglich. Entdecke eine versunkene indianische Kultur und entziffere einen geheimnisvollen Grabstein, um das Rätsel des Schatzes zu lösen. Nimm die Tiere, Pflanzen und Gegenstände von den Orten der Insel mit, sie können dir anderswo nützen. Wenn du den Schatz gefunden hast, wirst du auch das Geheimnis von Alberts Notizbuch entdecken!

Wenn dir auch Alberto nicht weiterhilft, findest du auf der CD die Datei „Lösung“ mit Tipps und Tricks für die Schatzsuche.



Entdecke jeden Winkel der mysteriösen Insel. Der Roboter Alberto ist immer dabei, falls du Hilfe brauchst.



Navigation

Mit Hilfe 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 Entdeckung von Alberts mysteriöser Insel wirst du sie immer wieder brauchen, um das Geheimnis zu enträtseln.

Wenn du auf den **Schalter** klickst, bekommst du Hilfe von Alberto, dem Roboter.



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.



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