

Wie wird das Programm installiert?

Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Falls das Setup-Programm nicht automatisch startet, öffne die CD-ROM durch Doppelklick auf das CD-ROM-Symbol und starte das Programm INSTALL.EXE durch Doppelklick. Folge dann den Anweisungen des Installationsprogramms.

Bei Installation auf einem Mac doppelklicke auf das Symbol „Installieren Mats 3“.

Wie wird das Programm gestartet?

Wähle im Startmenü das Programm Mats und das rätselhafte Tier in der Gruppe Cornelsen/Mats und das rätselhafte Tier aus.



Mats

und das rätselhafte Tier



Cornelsen
software

Cornelsen
software

lexisnumérique

emme

Cornelsen Verlag
Mecklenburgische Str. 53
14197 Berlin
www.cornelsen.de

Mats

und das rätselhafte Tier



Cornelsen
software

Mats und das rätselhafte Tier

Nach den Mats-Erzählungen von Marcus Pfister

Projektleitung: Noémie Morvan

Künstlerische Leitung: Stéphane Fradet

Eine Gemeinschaftsproduktion von
Emme und Lexis Numérique

Deutsche Version

Sprecher und Sprecherin: Andrea Koch-Leonetti, Werner Kolk

Redaktion: Vicente Arioli

1. Auflage 2003

© 2003 Cornelsen Verlag, Berlin

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Microsoft. QuickTime und das QuickTime-Logo sind unter Lizenz verwendete Warenzeichen der Apple Computer Inc. Made with Macromedia ist ein Warenzeichen der Macromedia Inc.
ISBN 3-464-90033-9



Mats, Zak und Robert

Wir sind Mats, Zak und Robert und du musst uns helfen, die Eltern eines rätselhaften Tieres zu finden! Das kleine Tierkind ist plötzlich bei uns auf der Felsinsel aufgetaucht und niemand weiß so richtig, um welches Tier es sich handelt. Eines steht aber fest: Wir müssen alles unternehmen, um den Kleinen wieder nach Hause zu bringen!

Um welche Tierart handelt es sich hier?

Es war ein schöner und warmer Sommertag und über der Felsinsel, auf der Mats und seine Freunde leben, herrschte eine himmlische Ruhe. Am Strand amüsierte sich ein seltsames kleines Tier. Plötzlich passierte es. Das Tierkind wurde von einer Welle davongetragen! Zum Glück hörten Mats, Zak und Robert die Hilferufe des Kleinen und retteten die merkwürdige, kleine Gestalt. Was ist es denn für ein Tier? Eine Ente, ein Eichhörnchen oder ein Pinguin?



Maus: Klicke darauf, um das Spiel zu beenden.

Karte: Hier kannst du sehen, welche Orte du bereits besucht hast.

Pfeile: Bestimme selbst, wohin du gehen möchtest.

Hier beginnt die Suche nach den Eltern

Deine Begleiter haben sich bereits um das seltsame Tier versammelt. Sie versuchen, das hilflose Tier zu beruhigen und zu trösten. Die Pfeile zeigen dir, in welche Richtungen du gehen kannst. Klicke auf einen Pfeil und du erlebst die ersten Aufgaben, die auf dich warten. Dabei brauchst du nicht auf eine besondere Reihenfolge zu achten.

Kleiner Stein =
leichtes Spiel



Großer Stein =
schwieriges Spiel

Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Marienkäfer

Gleich beim Ausführen des Programms wirst du sehen, dass dein Mauszeiger wie ein Marienkäfer aussieht. Wenn ein Gegenstand oder eine Figur angeklickt ist, breitet der Marienkäfer seine Flügel aus. Nachdem du dich mit deinem Namen zum ersten Mal angemeldet hast, musst du zwischen einem leichteren oder einem schwierigeren Spiel wählen. Danach kannst du dich auf eine spannende Expedition vorbereiten!



Klicke auf die
Figuren! Sie haben
fast immer irgend-
etwas zu sagen
und helfen dir
weiter.

Im Atelier sind alle Tiergestalten möglich!

Im Atelier hast du die Möglichkeit, dir selbst rätselhafte Tiere zu basteln. Wie wäre es mit einem Papagei, der einen Maulwurfkörper und Schildkrötenfüße hat? Hier kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen! Wenn du möchtest, kannst du auch deine Basteleien ausdrucken, indem du auf das Drucker-Symbol klickst.

Ausgangspunkt:
Hier geht es in
alle Richtungen

Hier warst du
schon. Klicke auf
das Symbol, um
dorthin zurück-
zukehren.

Zurück zum Spiel



Wie finde ich mich zurecht?

Du kannst mit Hilfe dieser Karte jederzeit überprüfen, wo du schon überall auf den benachbarten Inseln gewesen bist. Falls du zu einer bestimmten Stelle zurückkehren möchtest, brauchst du nur auf das entsprechende Symbol zu klicken.



Die Karte dient der
Orientierung beim
Ansteuern der
Nachbarinsel.

Zu welcher Nachbarninsel möchtest du segeln?

Mats und seine Freunde wollen verschiedene Inseln in der Nachbarschaft ansteuern, um dort das Schicksal des kleinen Tierkinds aufklären zu können. Anhand der Karte kannst du aussuchen, wohin die Reise gehen soll. Du kannst durch deine Spielweise bestimmen, wie die Geschichte sich entwickelt. Dafür kannst du den Ratschlägen von Mats oder denen von Zak folgen.

Technische Hinweise

Systemvoraussetzungen

WINDOWS-PC:

- Pentium 133 MHz, 32 MB RAM
- 8fach-CD-ROM-Laufwerk
- Grafikauflösung 640x480, High Color (16 Bit)
- 16-Bit-Soundkarte
- Windows® 95 oder höher
- Windows® 2000, Windows® XP

MACINTOSH:

- Power-PC 166 MHz
- 32 MB RAM
- 8fach-CD-ROM-Laufwerk
- Grafikauflösung 640x480, High Color
- System 7.5.3 oder höher

Installation

PC

Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Falls das Setup-Programm nicht automatisch startet, öffne die CD-ROM durch Doppelklick auf das CD-ROM-Symbol und starte das Programm INSTALL.EXE durch Doppelklick. Folge dann den Anweisungen des Installationsprogramms.

MAC

Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk, doppelklicke dann auf das Symbol „Installieren Mats 3“.

Um das Programm nach Erfolg der Installation zu starten, klicke auf „Macintosh HD“ auf dem Desktop und dann im Ordner „Mats und das rätselhafte Tier“ auf das Symbol „Mats und das rätselhafte Tier“.

An Mats und das rätselhafte Tier haben mitgearbeitet

Eine Produktion von Lexis Numérique • Nach den Mats-Erzählungen von Marcus Pfister

ORIGINAL-VERSION:

Szenario

Stéphane Fradet

Noémie Morvan

Dialoge

Stéphane Fradet

Lektorat

Marie Viennot Sanchis

Künstlerische Leitung

Stéphane Fradet

Spiel - Design

Olivier Derouetteau

Stéphane Fradet

Unter der Mitwirkung von

Nicolas Delaye

Musik und Akustik

Jean-Pascal Vielfaure

2D-Design

Pierre-Guillaume "Mr K" Baret

Olivier Derouetteau

Benoit Riche

Animationen

Stéphane Fradet

Jérôme „Zyx“ Pelissier

Ekkarat „kurat“ Rodthong

Norbert „Ch'timi“ Rozowski

Modellierung und

3D-Animation

Clément „Capt'n B“ Choblet

Nicolas Duthatlo

Christophe Mauceri

Jérôme „Zyx“ Pelissier

Ekkarat „kurat“ Rodthong

Norbert „Ch'timi“ Rozowski

Chi Vang

Verantwortlicher der

3D-Darstellung

Jérôme „Zyx“ Pelissier

Verantwortlicher der

Entwicklung

Jérôme „Milo“ Suray

Integration

Buu-Lâm „Khi Master“

Lè Noémie Morvan

Jérôme „Milo“ Suray

Stimmen (Original-Version):

Françoise Blanchard

Lorenzo Pancino

Marie Viennot Sanchis

Tonstudio

Scopitone

Projektleitung

Noémie Morvan

Art-Direktion

Lexis Numérique

Eric Viennot

Produktionsleitung

Lexis Numérique

Minh Phan

Marketing-Leitung

Lexis Numérique

Djamil Kemal

Verantwortlicher für die**Produktion „Jugend“**

(EMME)

Karine Cohen Solal

Produktionsleiter

Manuel Coelho

Verlagsleitung

Joël Poix

Test-Leitung

Yan Schied

Produktleitung

Emmanuelle Gonidec

Martin Poix

In Zusammenarbeit mit

Sébastien Font

Vincent Martin

Aurélie Bourgeteau

Gaëlle Pestel

Mélanie Siffert

Matthieu Jaubourg

Cyril Denis

Stéphane Modrin

Vielen Dank an die Kinder

Antoine, Margaux,

Mona et Nathan

Regie

Lexis Numérique

Produktion

Emme

Verlag und Vertrieb

(Frankreich):

Emme

© 2003 Cornelsen Verlag, Berlin

© 2003 Emme

DEUTSCHE VERSION:**Printdesign**

Ellen Meister

Sprecher und Sprecherinnen:

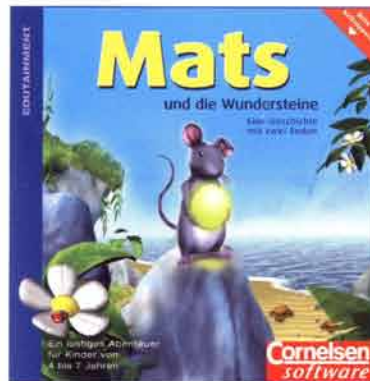
Andrea Koch-Leonetti,

Werner Kolk

Redaktion

Vicente Arioli

Weitere Mats-Titel, erschienen beim Cornelsen Verlag:



Mats und die Wundersteine

ISBN: 3-464-90025-8



Mats und die Streifenmäuse

ISBN: 3-464-90028-2