

Die SpielGeschichten mit Max wenden sich an 4 - 10 jährige Mädchen und Jungen

Spaß und Unterhaltung stehen im Mittelpunkt. **Lerninhalte** werden den Kindern unaufdringlich vermittelt. Kleine Texttafeln fördern die **Lesefertigkeit**, und die Viersprachigkeit legt erste Grundsteine für **Sprachinteresse und -verständnis**. **Ohne Zeit- und Leistungsdruck** entscheiden die Kinder über den Ablauf der Geschichten. Die Bilderwelt lädt zum Entdecken ein und nutzt bewußt die medialen Erfahrungen mit Bilderbüchern. In einer **überschaubaren Welt** können sich die Kinder selbstbestimmt bewegen und Gegenstände und Personen auf Mausclick zum Leben erwecken. Sie lernen, sich auf das genaue **Betrachten von Bildern und Animationen** sowie das **Hören von Musik, Geräuschen und Texten** zu konzentrieren. Zusätzliche Dynamik entsteht, wenn die Spiele zu zweit oder in einer Gruppe erlebt werden. Anschließend können die Kinder das Erfahrene durch Rollenspiele, Nacherzählungen oder Malen vertiefen. „Max und die Piraten“ greift konkrete Probleme und Lebenssituationen der Kinder auf, wie z.B. das **Betreten unbekannter Orte**, das **Bestehen von Bewährungsproben** oder das **Bewältigen von Angstsituationen**. Dabei werden unter anderem **Orientierungsvermögen, Mut, Ausdauer, Farb- und Formenunterscheidung** geschult.



Tivola
SPIELGESCHICHTEN

© Tivola Verlag GmbH • Bouchestraße 12 • D-12495 Berlin • Fon: +49-(0)30-53 63 58-0 • Internet: <http://www.tivola.de>
Produziert von Tivola Verlag GmbH

Barbara Landbeck

MAX UND DIE PIRATEN

Das Abenteuer mit Max und Nina auf der Santa Wackelzahn



„Noch mehr Spielspaß, noch mehr Spannung. Max zeigt sich seines Kultstatus würdig.“
Kinder-Software-Ratgeber 1999

In:

- Deutsch
- Englisch
- Französisch
- Türkisch
- Texttafeln fördern die Lesefertigkeit



Mit tollem
Schatzkarten-
Spiel

Tivola
SPIELGESCHICHTEN



INSTALLATION

WINDOWS 3.1x

So einfach läßt sich MAX auf einem Windows-Computer spielen:



Einmalige Installation:

1. Gib im Menü „Datei/Ausführen“ den Befehl „x:\install.exe“ ein.
Setze für „x“ den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM Laufwerks ein.
Die Programm-Symbole werden eingerichtet.
2. Wähle im Programm-Manager die Gruppe „Tivola“ aus und klicke das Symbol „Max und die Piraten“ an – schon kann das Spiel beginnen.

Programmstart (nach der Installation)

Klicke im Programm-Manager in der Gruppe „Tivola“ das Symbol „Max und die Piraten“ an – und das Spiel beginnt.

WINDOWS 95/WINDOWS 98/WINDOWS NT 4.0

Autostart

MACINTOSH

Klicke zweimal kurz hintereinander auf das Symbol „Max und die Piraten“ – und schon beginnt das aufregende Abenteuer mit Max!

LOS GEHT'S...

Klick auf die Piratenflagge, die Dir am besten gefällt. Wenn Du beim nächsten Spiel die gleiche Piratenflagge auswählst, kannst Du da weiter spielen, wo Du beim letzten Mal aufgehört hast. Suchst Du eine andere Piratenflagge aus, beginnst Du das Spiel ganz von vorne.



Das ist **Max** aus Neuhundland. Er ist neugierig und sehr mutig. In seinem vierten Abenteuer macht er die Bekanntschaft mit dem fürchterlichsten Piraten der Welt...

Onkel Pong ist ein genialer Erfinder und leidenschaftlicher Genießer zugleich. Seine Arbeit an der „Sand-aus-den-Hosen-mach-Maschine“ unterbricht er nur in äußersten Nottfällen: wenn er sich mal ein bißchen ausruhen muß oder eine der zahlreichen Mahlzeiten im Hotel ansteht.





Kapt'n Segelohr erhielt ein großes Paket mit einer sonderbaren Piratenmaschine...

Nina ist die Piratentochter und führt auf der Santa Wackelzahn ein strenges Kommando. „Alle Mann Segel bügeln!“ ist nur einer der Befehle, vor denen die gesamte Crew erzittert.

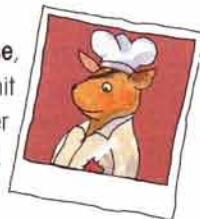


Tintoretto ist ein begabter Tinenfisch: Mit acht Armen kann er eine Menge Postkarten gleichzeitig schreiben...



Zu Doktor Wellenbruchs Patienten gehören nicht nur Piraten. Auch Fische lassen sich beim Schiffsarzt die Zähne behandeln, den Bauch röntgen oder die Flossen schienen.

Peter Kombüse, der Schiffskoch, verwöhnt die Schiffsmannschaft mit wunderbaren Rezepten. Den Kartoffelbrei stampft er am liebsten mit den Füßen.



SPIELREGELN

Einmal klicken – und es erscheint eine Abbildung der **Piratenmaschine**. Sie zeigt, wie viele Teile noch fehlen. Erst wenn Max alle 10 Teile für die Maschine gefunden hat, kann das Geheimnis der Piratenmaschine gelüftet werden.



Hier läßt sich die **Lautstärke** regeln.

Der **Fisch** kann zusammengeschoben – und auch wieder ausgefahren werden.



Jederzeit ist der Wechsel in eine andere **Sprache** möglich. Einmal anklicken – und der letzte Satz wird in der neu gewählten Sprache wiederholt. Wer möchte, kann so ganz leicht ein paar Wörter in einer anderen Sprache lernen. Oder die ganze Geschichte in einer anderen Sprache erleben.

Wer hier klickt, sucht sich in der **Bildergalerie** ein neues Bild zum Spielen aus oder wählt die winkende Hand, um das Spiel zu beenden.

SPIELREGELN

Überall sind witzige Animationen oder Teile für die Piratenmaschine versteckt. Die Teile sind übrigens bei jedem neuen Spieldurchlauf an einer anderen Stelle versteckt!

Einfach da klicken, wo aus dem **Max-Symbol**  eine kleine **Hand**  wird – schon werden die Bilder lebendig ...

Durch **Türen**,
Treppen oder über
Geheimgänge
kann Max das ganze
Schiff erkunden.



Der Kringel dreht sich, wenn der Erzähler etwas vorliest. Um den Text anzuhalten, braucht man nur einmal klicken. Noch mal klicken – und der Erzähler liest weiter. Wer möchte, kann sich jederzeit durch Klicken auf den Kringel den jeweiligen Text noch einmal vorlesen lassen.

MAX UND DIE PIRATEN

Autorin und Illustratorin: BARBARA LANDBECK

Projektleitung: STEPHAN KOLLOFF

Animation/ Coloration: MAREN GRÜTZMACHER, CLAUDIA SPAHN, KATRIN TANNA WEIGEL

Programmierung: DON R. KARL, KAI PAHL

Übersetzung: SALIH ATIK, ROB QUIRK, SDL INTERNATIONAL NÜRNBERG

Regie Sprachaufnahmen: SALIH ATIK, STEPHAN KOLLOFF, ROB QUIRK, BARBARA LANDBECK, OLIVER THIERIG

Tonstudio: HASTINGS MUSIC HAMBURG GMBH, SERIS AUDIO PARIS, MEDIA BASE BERLIN

Musik: HARRY GUTOWSKI, © ED. HARRY NOVA

Geräusche: SOUND COMPANY HARRY SCHNITZLER, JENS BUSCH

Grafik-Design Print: KATJA HANKE

Testkoordination: STEPHAN KOLLOFF

Erzähler: HANS PAETSCH, COLIN SOLMAN, GERARD SURUGUE, IBRAHIM GÜNDÜZ

Max: DOMINIQUE ALEXANDRU, HANNAH WATSON, LUDWIG LOISON-ROBERT, EVREN YILINCI

Nina: THEA FRANK, ANNA FINGERHUTH, SYLVIE LEVADOUX, H. KADRIYE KARCI

Onkel Pong: GÜNTER LÜDKE, MARC LYNDON, SYLVAIN MAURY, SALIH ATIK

Segelohr: REENT REINS, NICK BOLTON, BERNARD METRAUX, TAYFUN KALENDER

Dr. Wellenbruch: LOTHAR GRÜTZNER, CHRIS THOMAS, GERARD SURUGUE, BARIS EREN

Peter Kombüse: MONTY ARNOLD, BARRY STEVENSON, SYLVAIN MAURY, LEVENT BECEREN

Verschiedene Stimmen: LYNNE FINGERHUTH, CLAUDIA HESSE, STEPHAN KOLLOFF, ROB QUIRK, STEFAN SCHLABRITZ, OLIVER THIERIG, STEFAN WALLMANN, CLIFFORD WELLS



© 1998 Tivola Verlag GmbH

Das Windows Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Das Apple Computer Logo ist ein Warenzeichen der Apple Computer, Inc.

Diese CD kannest du in einem Audio Gerät abspielen, das Gerät könnte beschädigt werden.