



MAX

EN HET GELE-SOKJES-SPOOK

Max moet het kasteelspoek bevrijden!



Barbara Landbeck

Tivola
ELECTRONIC PUBLISHING



INSTALLATIE



WINDOWS 95,98 / WINDOWS NT 4.0

Plaats de CD-ROM in de CD-ROM-speler. De installatie verloopt verder via de autorun-functie. Volg de aanwijzingen op het beeldscherm.



Mac

MACINTOSH

1. Plaats de CD-ROM in de CD-ROM-speler.
2. Een venster wordt geopend waarin één of twee Max-pictogrammen zullen verschijnen.
3. Dubbelklik op het Max-pictogram om het gewenste spel te starten.

Veel plezier!



Klaar voor de start....

Klik op het spook dat jij het mooiste vindt. Als je de volgende keer **hetzelfde** spook kiest, kun je verder spelen waar je de vorige keer gebleven bent. Als je een ander spook uitkiest, begint het spel van voren af aan. Als alle spoken al een keer gekozen zijn, kun je de scores wissen door te klikken op het spook achter de pijl.



Max woont met Oom Pong in Netomdehoek, een klein dorpje in Nieuw-Zeehondland. Clara, de vleermuis uit het spookslot, heeft hem om hulp gevraagd. Max moet voor Simon op zoek naar gele sokjes met gaten.



Simon is één van de spoken van kasteel Nieuwzwijnenstein. Dom genoeg is hij in de toren in slaap gevallen. Toen hij wakker werd, had hij razende honger. Nu zit hij daar opgesloten, want met een lege maag kan een spook zelfs niet door het dunste muurtje vliegen. Hoe moet hij nu zijn spookkracht weer terug krijgen? Dat is niet zo moeilijk: hij moet 12 gele sokjes opeten. Het enige probleem is dat de sokjes verstopt zijn in het kasteel...

Dit is **OOM PONG**, de uitvinder.
Hij is bezig met een fantastische uitvinding:
de snoepjesmachine! Helaas komen er nog
geen lekkere gekleurde snoepjes uit de
machine, alleen nog maar kleine rode
knopjes...



Voor **GRAVIN GRIZELDA** is er niets leuker
dan het bangmaken en plagen van mensen.
Ze is erg blij als Max bij het kasteel aankomt.
Ze had alleen niet verwacht dat Max zo
dapper zou zijn op zijn zoektocht door het
spookslot.



Gelukkig zijn er de antieke
schilderijen van voorouders.
De portretten van **Fabian**,
Magdalena en suffe **Gustav**
hangen in elke kamer.
Ze helpen Max bij het zoeken
naar de gele sokjes.



REGELS VAN HET SPEL

Klik één keer en er verschijnt een **kleine sokken-tas**, waaraan je kunt zien hoeveel gele sokjes er nog missen. Alleen als Max alle 12 sokjes gevonden heeft, kan Simon weer door muren vliegen.



Zo kun je het geluid **harder** en **zachter** zetten.

Hier kun je de kist **openmaken** en weer **dicht** doen.



Je kunt op ieder gewenst moment kiezen voor een andere **taal**. Klik één keer, en de laatste zin wordt herhaald in de taal die je net gekozen hebt. Zo kun je een heleboel nieuwe woorden leren, of het spel spelen in een andere taal!

Als je hier klikt, kun je in het **overzicht** een nieuw plaatje uitzoeken om mee te spelen. Klik op de zwaaiende hand om te **stoppen** met spelen.



Als het **Max-symbool**  in een **handje**  verandert, is daar een geel sokje of een leuke verrassing te vinden – klik er maar op! Vaak krijg je ook nog de stem van Max te horen. Als je op één van de vlaggen klikt, kun je nog een keer naar Max luisteren.

Max kan naar andere kamers gaan door **deuren**, via **geheime gangen** of via de **trappen**.



Als de **verteller** aan het voorlezen is, draait de spiraal. Klik één keer om het verhaal te **stoppen**. Klik nog een keer, en de verteller leest weer **verder**. Als je de tekst **nog een keer** wilt horen, klik dan weer op de spiraal.

MAX EN HET GELE-SOKJES-SPOOK



G

O

L

O

F

O

N

AUTEUR EN ILLUSTRATOR BARBARA LANDBECK

PROJECTMANAGEMENT STEPHAN KOLLOFF, JUTTA BLUNK

ANIMATIE ANDREA JAHRMARKT, KAI PAHL, DIRK SEEFELD,
MARIE STEINMANN, SILKE WEILAND

PROGRAMMEURS KAI PAHL, DIRK SEEFELD

VERTALING COLIN SOLMAN, JACQUELINE DAHAN

VOICE RECORDING DIRECTION OLIVER THIERIG, JACQUELINE DAHAN

GELUIDSSTUDIO HASTINGS MUSIC HAMBURG GMBH,
PRODUCTIONS ET STUDIO 19-38, PARIS

MUZIEK HARRY GUTOWSKI, © ED. HARRY NOVA

GELUIDSEFFECTEN SOUND COMPANY HARRY SCHNITZLER, JENS BUSCH

VERTALER HANS PAETSCH, COLIN SOLMAN, PHILIPPE DAJOUX

MAX JANNIK ENDEMANN, HANNAH GYOURY, FREDERIQUE CLOUET

SIMON THEA FRANK, PETER H. FAULKNER, HÉRVÉ GRULL

OOM PONG GÜNTER JERSCHKE, MARC LYNDON, MICHEL ELIAS

GRAVIN GRIZELDA KARIN ECKHOLD, HUGH F. SPIGHT, DANIELLE HAZAN

FABIAN STEFAN SCHLABRITZ, HUGH F. SPIGHT, JACQUES FERRIERES

MAGDALENA HILDE KREKEL, SUE KUNST-ELLIOTT, DANIELLE HAZAN

GUSTAV MATTHIAS LÜHRSEN, COLIN SOLMAN, MICHEL ELIAS

CLARA HILDE KREKEL, JEANETTE CLARKE, DANIELLE HAZAN

OVERIGE STEMMEN KERSTIN HAUSENDORF, STEPHAN HÜRTEIN,
STEPHAN KOLLOFF, PETER SCHMITT, OLIVER THIERIG,
NICO THIessen, JACQUES FERRIERES,
DANIELLE HAZAN, MICHEL ELIAS



© 1999 Tivola GmbH • All rights reserved

Geproduceerd door Tivola

Het Windows-logo is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft.

Het Apple Computer-logo is een geregistreerd handelsmerk van Apple Computer.

Deze CD-ROM is niet geschikt voor gebruik in audioapparatuur; oneigenlijk gebruik van deze CD-ROM kan resulteren in schade aan de apparatuur.

ALGEMEEN

De verhalen van Max zijn bedoeld voor meisjes en jongens van 4-8 jaar.

In de Max-serie gaat het om plezier en vermaak. De tekstblokken, die voorzien zijn van gesproken teksten, bevorderen de leesvaardigheid. De verschillende talen vormen een eerste basis voor interesse in en begrip van de taal. Zonder tijdsdruk of prestatiedrang beslissen de kinderen zelf hoe een verhaal afloopt. De plaatjesomgeving nodigt uit tot het maken van een ontdekkingstocht. Hierbij wordt bewust gebruik gemaakt van de ervaringen die een kind al heeft met plaatjesboeken. In een overzichtelijke wereld kunnen de kinderen zelfstandig rondkijken en met een muisklik voorwerpen en personen tot leven wekken. Ze leren zich te concentreren op het nauwkeurig bekijken van plaatjes en animaties, en op het luisteren naar muziek, geluiden en teksten.

De spellen worden nog levendiger als ze in tweetallen of in groepjes gespeeld worden. Er kan dieper ingegaan worden op het spel in de vorm van rollenspelen, vertellingen of tekeningen.

Max 3-in-1 sluit aan bij situaties en problemen die kinderen dagelijks tegenkomen. Het oriëntatievermogen, het uithoudingsvermogen, de omgevingswaarneming en de cijfermatige kennis worden verbeterd, en het kind wordt gestimuleerd tot zelfstandig handelen.



Tivola
ELECTRONIC PUBLISHING