

Installation, Programmstart

Windows 95/Windows 98/Windows NT 4.0
Autostart

Nach der Installation hast du die Möglichkeit die Standard- oder die Deluxe-Version zu starten. Wähle die Standard-Version, wenn deine Grafikkarte auf eine Farbtiefe von 256 Farben (8 Bit), die Deluxe-Version, wenn sie auf High Color (16 Bit) oder True Color (24 Bit) eingestellt ist.

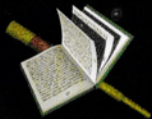
Macintosh

Klicke auf das „Installation“-Symbol. Folge den Anweisungen des Installationsprogrammes. Sollte auf deinem Rechner QuickTime 2.5 nicht installiert sein, so findest du auf der CD-ROM einen QuickTime-Installer. Durch Doppelklick auf das „QuickTime Easy Install“ startest du die QuickTime-Installation.

Nach der Installation hast du die Möglichkeit die Standard- oder die Deluxe-Version zu starten. Wähle die Standard-Version, wenn deine Grafikkarte auf eine Farbtiefe von 256 Farben, die Deluxe-Version, wenn sie auf 32768 Farben eingestellt ist.

Hilfe

Hast du Fragen zur Installation und zum Inhalt von „Robinson Crusoe“ oder kommst du im Spiel einfach nicht weiter? In der Programmgruppe „Robinson Crusoe“ befindet sich ein Symbol „Liesmich“. Klicke es an und du bekommst ausführliche Antworten auf deine Fragen.



Tivola
ABENTEUER

Robinson Crusoe



NACH DEM ROMAN VON DANIEL DEFOE



Finde einen Weg um zu überleben!
Schaffst du es von der Insel wegzukommen?



Tivola
ABENTEUER

SPRECHER
JÜRGEN VOGEL

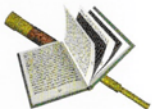
Beeindruckend genau beschrieb Daniel Defoe in seinem Buch „Robinson Crusoe“ (erstmalig erschienen 1720) den achtundzwanzig Jahre währenden Überlebenskampf eines Schiffbrüchigen auf einer einsamen Insel.

Spielziel

Ziel des Spieles „Robinson Crusoe“ ist es, auf der Insel der Verzweiflung zu überleben und sie schließlich wieder zu verlassen. Dazu schlüpfst du in die Rolle des Gestrandeten.

Alle wichtigen Hinweise, um dein Leben auf der Insel zu meistern, findest du im **Buchteil**.

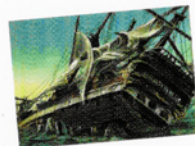
Über eine **Seekarte** gelangst du auf die Insel der Verzweiflung. Nun bist du also gestrandet und musst verschiedene Aufgaben lösen um nicht zu verhungern und zu verdursten oder gar das Opfer wilder Tiere zu werden. Nach und nach entdeckst du weitere Inselabschnitte, die dann auf der Seekarte erscheinen. Und auch die Zeit schreitet voran.



Ein Beispiel

Deine erste Aufgabe wird es sein, auf das Schiffswrack zu gelangen. Dort sammelst du alle Teile, die du für den Bau eines Floßes benötigst. Mit dem Floß kannst du dann die restlichen Lebensmittel und Wasservorräte an Land schaffen. Warte auf Ebbe um zum Wrack zu gelangen. Um an Deck zu klettern musst du nach einem Seil suchen, an dem du dich hochziehen kannst. Sobald du alle wichtigen Teile an Land hast, ist es Zeit mit dem Bau einer Unterkunft zu beginnen.

... Was jeweils zu tun ist, erfährst du, wenn du aufmerksam den Erläuterungen im Buchteil folgst!



Und so bewegst du dich durch das Spiel ...

Hier verstellst du die Lautstärke.

Hier verlässt du das Spiel.

Hier kommst du zur Kapitelübersicht.



Um die kleinen Symbole zu sehen mußt du außerhalb des Buches in den schwarzen Rand klicken!



Klick auf die Feder um dir die Geschichte vorlesen zu lassen. Mit einem zweiten Klick stellst du den Ton wieder aus.

Klick hier und du gelangst von der Insel zurück in das Buch.



Hier gelangst du auf die Insel der Verzweiflung.



Das Buch

Durch **Anklicken der Bilder** oder einiger **Textpassagen** kannst du **Animationen auslösen**. Manchmal gelangst du auch direkt an einen Ort auf der Insel, an dem du eine bestimmte Aufgabe lösen musst. Klicke in die weißen **Buchecken** um **vor- und zurückzublättern**.

Die Skizzen

Auf manchen Buchseiten befinden sich **Skizzen**.

Sie stellen Geräte oder Objekte dar, die Robinson anfertigte um sein Leben zu erleichtern. Wichtige Hinweise zu den jeweiligen Gegenständen findest du im Buch. Hast du ein Objekt nachgebaut oder gefunden, verwandelt es sich in ein 3-D-Objekt. Einige dieser Objekte sind für das Vorankommen im Spiel unbedingt notwendig, wie z.B. der Kompass.

Die Seekarte



Über die Seekarte gelangst du **jederzeit auf die Insel der Verzwiefelung**. Am Anfang des Spieles siehst du hier nur einen Ort. Insgesamt gibt es neun Orte auf der Karte, die du je nach Spielverlauf nach und nach entdecken kannst. Je weiter du in der Geschichte vorwärts kommst und je mehr Aufgaben du löst, desto mehr Orte werden dir zugänglich. Auch dein **zeitliches Vorankommen** wird auf der Seekarte im Datum vermerkt. Übrigens, bereits entdeckte Orte können sich im Spielverlauf verändern. Es lohnt sich also auch an Orte zurückzukehren, die du schon kennst um neue Dinge zu entdecken!

Die Insel der Verzwiefelung



Wenn du den Cursor mit gedrückter Maustaste nach links oder nach rechts über den Bildschirm ziehst, bewegst du dich durch die **Panoramalandschaften** der Insel. Der Cursor verändert sich, wenn du dich an eine Landschaft oder einen Gegenstand heranzoomen kannst. Aus einer Detailszene kommst du zurück zur Panoramalandschaft, indem du mit dem Cursor in den unteren Bildrand klickst.

Die Spielstandsspeicherung



Bevor du das Spiel beendest, kannst du deinen **Spielstand speichern**. Dazu trägst du deinen Namen in das leere Feld ein. Beim nächsten Spielstart kannst du dort weitermachen, wo du beim letzten Mal aufgehört hast.