

CD-ROM  
MAC/WIN  
4 bis 102 J.



**Tivola**  
SPIELGESCHICHTEN



# SCHNEEWITZEN UND DIE SIEBEN HÄNSEL

R. Ringel-E. Pietracci

in Deutsch  
und Englisch



**Tivola**  
SPIELGESCHICHTEN



## WINDOWS 3.1x

So einfach läßt sich SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN HÄNSEL auf einem Windows-Computer spielen:

### Einmalige Installation:

1. Rechner mit CD-ROM Laufwerk einschalten und die CD-ROM einlegen.
2. Windows starten.
3. Im Programm-Manager aus dem Menü **"Datei"** den Befehl **"Ausführen"** wählen.
4. Im Dialogfenster eingeben: **"X: install"** (Für "X" den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM Laufwerkes eingeben. Falls der nicht bekannt ist, z.B. "Dateimanager" starten und dann den Buchstaben neben dem Symbol des CD-ROM Laufwerkes ablesen.)
5. Den Anweisungen des Installationsprogramms folgen.
6. Es wird eine neue Programmgruppe mit der Bezeichnung **"Tivola"** erstellt, in der das Programmsymbol mit dem Namen **"Schneewittchen und die sieben Hänsel"** erscheint.
7. Ein kurzer Doppelklick auf den Tivola-Kringel - und schon kann das Spiel beginnen. Viel Spaß!

### Programmstart (nach der Installation)

1. Rechner mit CD-ROM Laufwerk einschalten und die CD-ROM einlegen.
2. Windows starten.
3. Im Programm-Manager Doppelklick auf die Tivola-Programmgruppe.
4. Ein kurzer Doppelklick auf den Tivola-Kringel - und das Spiel beginnt!

## WINDOWS 95

Autostart

## MACINTOSH

So einfach läßt sich SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN HÄNSEL auf einem Macintosh-Computer spielen:

1. Computer einschalten.
2. Die CD-ROM in das Laufwerk einlegen.
3. Nach kurzer Zeit öffnet sich ein Fenster und der Tivola-Kringel erscheint.
4. Mit der Maus zweimal kurz hintereinander auf den Tivola-Kringel klicken - und schon geht's los. Viel Spaß!



### Auf die Plätze . . .



**Klick** einfach auf den Stuhl, der Dir am besten gefällt! Wenn Du beim nächsten Spiel wieder **den gleichen Stuhl** auswählst, kannst Du über die kleinen Bilder auf der Bühne direkt dorthin



gelangen, wo Du beim letzten Mal aufgehört hast.

Suchst Du einen anderen Stuhl aus, beginnst Du ganz von vorne.





## Rotkäppchen, Schneewittchen, Hänsel und Gretel

- das sind die Helden, die Du durch dieses Spiel begleitest.



Klick eine der Figuren an, und schon bist Du im jeweiligen Märchen.

Ob das gut ausgeht, hängt von Dir ab!

Ein kleiner **Pfeil**  zeigt Dir zwar den richtigen Weg, aber wenn Du nicht genau aufpaßt, kann es leicht passieren, daß Rotkäppchen bei den sieben Zwergen landet, Schneewittchen am Ende nicht den Prinzen

heiratet oder daß Hänsel und Gretel statt der Hexe den bösen Wolf treffen.



Überall dort, wo sich der Mauszeiger in einen kleinen **Pilz**  verwandelt, werden die Bilder durch Klicken lebendig, und Du kannst witzige **Überraschungen** entdecken - bei wiederholtem Klicken oft sogar verschiedene.



**Aber aufgepaßt:**

Jedes Klicken kann die Geschichte des jeweiligen Märchens verändern.



Hier kannst Du die **Sprache** wechseln.

Über die **Bilder** kannst Du direkt an jeden Ort springen, an dem Du schon einmal gewesen bist. Alles andere bleibt zunächst ein Geheimnis...



Durch diese **Tür** kannst Du das Spiel verlassen.



Das ist die **Menüleiste**.

Wenn Du auf diesen **Pfeil** klickst, kommst Du zurück in das letzte Bild.

Hier kannst Du die **Lautstärke** regeln.



Ein Klick auf das kleine **Sofa** - und Du kommst zurück zur Bühne und kannst Dir ein neues Märchen zum Spielen aussuchen.





# SCHNEEWITZEN UND DIE SIEBEN HÄNSEL

**AUTOR:** RALF PINGEL • **ILLUSTRATION:** ENRICO PIETRACCI • **ART DIRECTION:** BARBARA LANDBECK • **PROJEKTLEITUNG:** MATTHIAS SCHAEFER, ACHIM GUSTAVUS • **ANIMATION:** ANDREAS ROHDE • **COLOR SUPERVISOR:** SABINE LENKMANN • **BILDBEARBEITUNG:** MICHAEL KOMANDER, KRISTINE DAHLGRÜN, LOUISE GRÖTZBACH, DANIELA STACHE • **PROGRAMMIERUNG:** RAINER DEHMANN • **ÜBERSETZUNG:** ROB QUIRK • **REGIE** **SPRACHAUFNAHMEN:** OLIVER THIERIG, ROB QUIRK • **TONSTUDIO:** HASTINGS MUSIC HAMBURG GMBH • **MUSIK:** HARRY GUTOWSKI, © ED. HARRY NOVA • **GERÄUSCHE:** SOUND COMPANY: HARRY SCHNITZLER, JENS BUSCH • **DESIGN BOOKLET U. VERPACKUNG:** CHRISTINE LÜDKE

**ERZÄHLER:** ROLF BECKER, CLIFFORD WELLS • **SCHNEEWITZEN:** ALEXANDRA MEDINA, HANNAH WATSON • **ROTKÄPPCHEN:** KATHARINA LINKE, HARRIET LLOYD DEHLER • **HÄNSEL:** THEA FRANK, ALASTAIR MORSE • **GRETTEL:** MARIA-LUISA PRISLIN, ANNA FINGERHUTH • **BÖSE KÖNIGIN:** KARIN ECKHOLD, ELISABETH LLOYD DEHLER • **KÖNIG:** CLAUS FUCHS, COLIN SOLMAN • **JÄGER:** JÖRG STEPHAN HÜRTEN, COLIN SOLMAN • **SPIEGEL:** MATTHIAS LÜHRSEN, MARC LYNDON • **PRINZ:** MATTHIAS LÜHRSEN, MARC LYNDON • **WOLF:** MARIO GRETE, HUGH F. SPIGHT • **GROSSMUTTER:** GERDA MARIA JÜRGENS, LYNNE FINGERHUTH • **ROTKÄPPCHENS MUTTER:** KERSTIN HAUSENDORF, DENISE SCHEBECK-FÜRSTENBERG • **HEXE:** GERDA GMELIN, JACQUELINE CAESAR • **HÄNSELS UND GRETELS VATER:** NICO THIESSEN, MARC LYNDON • **HÄNSELS UND GRETELS MUTTER:** EVA FREESE, LYNNE FINGERHUTH • **WEITERE STIMMEN:** RALF PINGEL, MATTHIAS SCHAEFER, PETER SCHMITT, ROB QUIRK, GESA BRECHER

© 1996 TIVOLA VERLAG GMBH & CO KG  
PRODUZIERT VON BVM GESELLSCHAFT FÜR KONZEPTION UND  
GESTALTUNG DIGITALER MEDIEN MBH

Das Windows Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Apple Computer Logo ist ein Warenzeichen der Apple Computer, Inc. Diese CD keinesfalls in einem Audio Gerät abspielen, das Gerät könnte beschädigt werden.



"Schneewittchen und die sieben Hänsel" möchte nicht nur bei Kindern die Neugier für Märchen wecken. Durch eine witzige und der CD-ROM angemessenen Erzählweise werden die Spieler angeregt, selbst über den Verlauf der Geschichten zu entscheiden.

Die Märchen bleiben in ihrer Erzählstruktur erhalten, werden aber durch zusätzliche Wahlmöglichkeiten mit lustigen und zum Teil absurden Folgen erweitert. Die Kinder entscheiden selbst: Sollen Hänsel und Gretel den Weg zum Knusperhaus gehen? Oder vielleicht lieber zum Zwergenhaus? Soll der Jäger Rotkäppchen und die Großmutter retten? Oder macht er erst einmal Pause und trinkt einen Kaffee?

Diese aktive Beteiligung läßt Kinder die drei Märchen auf eine neue Weise erleben, die sich grundlegend vom Lesen eines Buches oder dem Anschauen eines Films unterscheidet.

Wer möchte, kann alle Geschichten auch auf Englisch spielen. So werden erste Grundlagen für Sprachinteresse und -verständnis gelegt.



## KINDERSPIELGESCHICHTEN



## MAX UND DIE GEHEIMFORMEL

Das erste Abenteuer aus Neuhundland. Der schiefe Turm von Tante Lisa droht umzufallen! Um ihn zu retten, muß der kleine Max die Geheimformel finden, die in Onkel Pongs verlassenen Haus versteckt ist...

CD-ROM • MAC/WIN • 4 bis 10 Jahre  
in Deutsch, Englisch und Französisch  
unverbindl. Preisempf. DM 68,- / öS 515,- / sFr 68,-  
ISBN: 3-931372-00-6

MAX UND MARIE  
GEHEN EINKAUFEN

Max ist zu Besuch in Ganzweitweg. Mit Marie, der frechen Nichte von Tante Lisa, soll er ein paar Einkäufe machen. In der Stadt erwartet die beiden ein Tag voll lustiger Abenteuer...

CD-ROM • MAC/WIN • 4 bis 10 Jahre  
in Deutsch, Englisch und Französisch  
unverbindl. Preisempf. DM 68,- / öS 515,- / sFr 68,-  
ISBN: 3-931372-01-4

MAX UND  
DAS SCHLOSSGESPENST

Willy, das Schloßgespenst, ist eingeschlossen! Nun soll Max ihn befreien. Im unheimlichen Schloß Neuschweinstein lernt er, was es mit Flaschen-, Polter- und Kleingeistern auf sich hat und daß manche Gespenster am liebsten kleine, gelbe Socken verspeisen

CD-ROM • MAC/WIN • 4 bis 10 Jahre  
in Deutsch, Englisch und Französisch  
unverbindl. Preisempf. DM 68,- / öS 515,- / sFr 68,-  
ISBN: 3-931372-05-7



## SACHSPIELGESCHICHTEN



## WELLEN, WRACKS UND WASSERMÄNNER

Nick und Charly verbringen ihre Ferien am Meer. Bei spannenden Abenteuern lernen sie Wissenswertes und Kurioses über Seefahrt, Schiffe und alles, was mit Wasser zu tun hat.

CD-ROM • MAC/WIN • 8 bis 102 Jahre • in Deutsch oder Englisch  
unverbindl. Preisempf.  
DM 98,- / öS 745,- / sFr 98,-  
ISBN: 3-931372-03-0

SPIELSPASS • • • • •  
SCHIFFE VERSENKEN

Jeder kennt das Spiel! Aber wer ist dabei schon einmal gegen den Wassermann persönlich angetreten?

3,5" Diskette o. CD-ROM • MAC u. WIN  
unverbindl. Preisempf. DM 18,- / öS 137,- / sFr 18,-  
ISBN (Diskette): 3-931372-09-X  
ISBN (CD-ROM): 3-931372-12-X

DETEKTIVSPIELGESCHICHTEN • • • • •  
EIN FALL FÜR MÜTZE & CO

Zak, der kleine Hund von Karin, ist gekidnappt worden. Die Banditen verlangen ein hohes Lösegeld. Ganz klar ein Fall für Mütze, Karin, Toby und Billy!

CD-ROM • MAC/WIN  
8 bis 102 Jahre  
in Deutsch oder Englisch  
unverbindl. Preisempf.  
DM 98,- / öS 745,- / sFr 98,-  
ISBN: 3-931372-02-2

