

**CD-ROM
WIN•MAC**

**WAS
IST
WAS**

Wissen von A-Z

40 Jahre

DAS SPIEL FÜR KLUGE KÖPFE

Sonderausgabe

Mehr Fragen, mehr Spiele

Gewinne die Meisterschaft

Spannung und Spielspaß

Werde zum Experten

FÜR 1 ODER 2 SPIELER

Installation

Macintosh

Windows 95/98/ME/NT/2000

Installation von Quicktime

Aufgepasst! Mit der Maus kannst du keine Punkte sammeln. Für Spiele, Aufgaben und das Beantworten der Fragen brauchst du nur die Tastatur.

Tivola
WISSEN

© Tivola Verlag GmbH, Berlin • www.tivola.de • Produziert von bvm

WAS IST WAS

Wissen von A-Z

Wer ist der Beste?

Willst du dich mit anderen Spielern messen und dein Ergebnis in die Liste der Besten im Internet eintragen?



Dann musst du bei Spielbeginn deine E-Mail-Adresse angeben. Am Ende des Spiels siehst du die Liste der Besten mit den erreichten Punktzahlen. Markiere den Spielstand, den du ins Internet laden möchtest, mit einem Klick. Wenn du nun auf den Button „ABSCHICKEN“ klickst, versucht der Computer deinen Spielstand zum Tivola-Server zu senden.



Dazu muss eine aktive Verbindung zum Internet bestehen, z.B. über T-Online, AOL oder einen anderen Internetprovider. **ACHTUNG!** Wenn du die Meldung erhalten hast, dass dein Spielstand erfolgreich übermittelt wurde, vergiss auf keinen Fall die Verbindung zum Internet zu beenden, sonst kann es teuer werden.



Das Menü

Hier kannst du die Spielerläuterung abstellen



Hier kannst du die Lautstärke einstellen

Hier bekommst du Hilfe

Hier verlässt du das Spiel

Hier gelangst du zum „Wissen A-Z“

Wissen A-Z



Im „Wissen A-Z“ findest du Infos zu vielen Schlagworten. Suchst du einen bestimmten Begriff, klicke auf der Buchstabenleiste den Anfangsbuchstaben an und wähle aus der Liste den gesuchten Begriff aus. Mit den Pfeilen kannst du dich vor- und rückwärts bewegen. Ein Klick auf ein markiertes Wort im Text führt dich zu einem verlinkten Begriff. Willst du zurück zum Spiel, dann klicke auf „Quiz“.

Bei den verschiedenen Aufgaben und Spielen musst du Wissen, Geschicklichkeit und Schnelligkeit beweisen.

Wissensfragen

Bei den Wissensfragen geht es darum, Antworten, Bilder oder Geräusche richtig zuzuordnen. Aber beeile dich, sonst läuft dir die Zeit davon!



Der Kombinator

Hier musst du blitzschnell die Antwort auf eine Frage als Bild zusammensetzen.



Tipptopp oder Flop

Ein Begriff wird gesucht. Je schneller du weißt welcher, desto mehr Punkte gibt's. Du kannst auch versuchen ihn zu erraten. Gib mit der Tastatur Buchstaben ein, die in dem gesuchten Begriff vorkommen könnten. Vorsicht! Für jeden falschen Buchstaben gibt's Punktabzug.



Fehler, Fehler

Aufgepasst! In diesem Bild steckt ein Fehler. Findest du ihn?



Das Versteckspiel

Was für ein Bild hat sich hier versteckt? Stück für Stück enthüllt sich ein Motiv. Wer erkennt es zuerst?



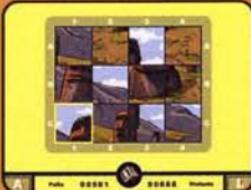
Zahlendreher

Jahreszahlen, Maße, Gewichte – gesucht wird eine Zahl! Weißt du welche?



Puzzle-Runde

Schaffst du es, das Bild wieder richtig zusammenzusetzen?



Tretboot-Regatta

Versuche schneller zu „strampeln“ als dein Gegner. Benutze dazu abwechselnd deinen Spielerbuchstaben und die benachbarte Buchstabentaste. Natürlich alles so schnell wie möglich!



Glückskreisel

Versuche dein Glück mit dem Glückskreisel. Fortuna entscheidet, ob du gewinnst oder nicht.

**Stadt, Land, kein Fluss ...**

Hier geht's um Geographie! Ein Land soll einer Hauptstadt zugeordnet werden oder umgekehrt. Wie gut bist du?

**Finale**

Im Finale und bei der Risikofrage kannst du deine Punkte setzen. Löst du die Aufgabe richtig, gewinnst du die gesetzte Punktzahl, wenn nicht, verlierst du sie. Am Ende des Spiels werden dir drei Finalfragen gestellt. Beantwortest du die erste richtig, hast

du die Chance, dich an maximal zwei weiteren Fragen zu versuchen und noch einmal richtig viele Punkte zu gewinnen. Beantwortest du alle drei Fragen richtig, verdreifacht sich deine gesetzte Punktzahl. Ist eine Antwort falsch,

Mitwirkende

Text: Dr. Rainer Köthe
 Sprecher: Monty Arnold
 Illustration: Bernd Hegeler, Martin Markstein, Sascha Galonska
 Musik und Sounddesign: Harry Gutowski © 2001 GuM audio.media
 Konzept: Oliver Arlt, Sascha Böhme, Otto Falch, Stephan Kolhoff, Barbara Landbeck, Helfried Menchén, Mil Thierig, Juliane Ullrich
 Drehbuchbearbeitung: Monty Arnold
 Creative Director: Barbara Landbeck
 Projektleitung Tivola: Helfried Menchén
 Projektleitung bvm: Axel Watzke
 Programmierung: Axel Watzke
 Lektorat: Helfried Menchén
 Screendesign: Christian Lagé, Anett Otto
 Montage: Christian Lagé, Anett Otto
 3D-Animation: Andrey Purtov, TWP St. Petersburg
 2D-Animation: Christian Lagé
 Grafik-Design-Print: Isabelle Jelonek
 Regie Sprachaufnahmen: Roland Krüger
 Tonstudio: Hastings Audio Network Hamburg
 Geräusche: Jens Busch, Wolfgang Adams, Radiogram Records

© 2001, TIVOLA Verlag GmbH
 Produziert von bvm

WAS IST WAS © WAS IST WAS ist eine eingetragene Marke der Tessloff Verlag
 Ragnar Tessloff GmbH & Co KG

Das Windows-Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Mac und das Mac-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer, Inc. QuickTime und das QuickTime-Logo sind lizenzierte Warenzeichen. Das QuickTime-Logo ist in den USA und anderen Ländern eingetragen.

