

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS



Set that includes:

- Book
- 3D Glasses
- Map Board Game of Snakes & Ladders
- Virtual Dices on the illustration of the map and become active by AR
- Token of the characters

SPECIFICATIONS OF THE BOOK

| Format: 210 x 270 mm

| Pages: 96

| Binding: Hardback

| With Virtual Reality and Augmented Reality

| Text: 101,000 characters (approx.)

| Basic requirements: ANDROID 6.0 or over – IOS 9.0 or over

STRUCTURE

The enigmatic and distinguished English gentleman Phileas Fogg has made a wager: to travel around the world in just 80 days. He is accompanied by his loyal and newly-appointed butler Passepartout, a young Frenchman with an extraordinary ability to successfully navigate the most difficult of situations.

When a large sum of money is stolen from the Bank of England, Fogg is mixed up in a case of mistaken identity. Scotland Yard's detective Fix, intending to stop them in their tracks and collect the reward, pursues them as they attempt to circumnavigate the globe.

With countless adventures and obstacles to be overcome all over the world, nothing is going to be easy for our two adventurers. They will need all their strength of character and ingenuity to achieve their goal.

Enjoy their adventure by reading and using the accompanying Virtual and Augmented reality APP. Help Passepartout to solve problems by progressing through a series of minigames, winning time to fulfill the wager!

Can you help Phileas Fogg avoid arrest and get to London's Reform Club on time?

APP SYNOPSIS

On finding out that Mr. Fogg has made the wager, Passepartout doubts that there is time to complete the journey. He is determined to help his

master, trying to win a little time whenever an incident or problem occurs...

The user accompanies Passepartout on his journey, visiting recreated locations as the characters travel around the world.

The child can access different stages of the APP by correctly answering questions about the book, unlocking Virtual Reality minigames and Augmented Reality landscapes. APP content runs in parallel to and complements the text.

TARGET

| Children aged 8 and over

STRUCTURE



Fix encontró a Passepartout en el muelle. Con preguntas aparentemente inocentes, consiguió que este le explicara muchas cosas acerca del viaje y de su señor. Por ejemplo, que habían salido de Londres a todo correr y con poquísimo equipaje, por lo que necesitaba realizar algunas compras. El inspector se ofreció a acompañarlo y aprovechó para sondearle más información. Passepartout siguió explicándole de manera confiada que su señor se había apostado con unos caballeros dar la vuelta al mundo en ochenta días. Pero él, Passepartout, creía que debía de haber algún otro motivo porque aventurarse así por el mundo tan solo para ganar una apuesta... **eso no tenía ni pies ni cabeza.**

A las siguientes preguntas de Fix, Passepartout respondió con diligencia que su señor era sumamente rico y no escatimaba en gastos. ¡Había prometido una extraordinaria cantidad de dinero al capitán del barco si llegaba a Bombay antes de tiempo!

Confirmó también que había conocido al gentleman el mismo día de la partida. Y por supuesto, toda esta información aumentó las sospechas del excitado y perspicaz policía.

De regreso al consulado, Fix envió a Londres el telegrama que ya conocemos y, un cuarto de hora más tarde, se embarcaba en el mismo buque que nuestros protagonistas, dispuesto a no perder de vista a Phileas Fogg.

21