



Herausgegeben von Disney Interactive.

© Disney. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern.

Macintosh ist eine eingetragene Marke von Apple Computer, Inc. in den USA und in anderen Ländern.

QuickTime und das QuickTime-Logo sind eingetragene Marken und werden unter Lizenz verwendet.

QuickTime ist in den USA und anderen Ländern eingetragen.

Alle anderen Produkte und/oder Firmennamen sind eingetragene Marken der jeweiligen Eigentümer.

[www.disneyinteractive.de](http://www.disneyinteractive.de)

PC  
MAC

# Disney's ARIELLE 2

DIE MEERJUNGFRAU

SEHNSUCHT IM MEER



**Spiele &  
Aktivitäten**

Vollversion -  
Komplett in Deutsch

## Willkommen bei Disneys Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer

Begleite Melody, Arielle, Sebastian und ihre neuen Freunde Tip und Top an wunderschöne Orte. In ihrer Gesellschaft erlebst du aufregende Dinge im Unterwasserreich!

- Tauche mit Melody ins Meer ein und sammle kostbare Edelsteine in "Melodys Tauchabenteuer".
- Hilf Melody in "Ultra-Cool!", den Dreizack zurückzuholen und die böse Morgana zu besiegen!
- Beim "Wasserballett" choreografiert du deinen eigenen spektakulären Unterwassertanz für die Bewohner von Atlantica.
- In "Meeresandenken" öffnest du Melodys Schatzkiste und erstellst dein eigenes klangerfülltes Bilderbuch für Meerjungfrauen.
- In "Melodys Melodien" stimmst du mit Melody und Arielle in deine Lieblingslieder aus dem Film ein.

### HAFTUNGSAUSSCHLUSSERKLÄRUNG FÜR MICROSOFT® WINDOWS® XP:

Dieses Programm kann zwar auf einem System unter Microsoft Windows XP installiert und ausgeführt werden, doch Benutzer mit der Berechtigung "Eingeschränkter Benutzer" werden auf Probleme stoßen. Das Installationsprogramm dieses Spiels umgeht die aktualisierten Sicherheitsfunktionen von Windows XP nicht. Für die Installation und Deinstallation des Programms werden Administratorrechte benötigt. Je nach Systemkonfiguration kann es auch vorkommen, dass zum Spielen Administratorrechte benötigt werden. In der Dokumentation zu Windows XP findest du weitere Informationen zu "Administratorrechten".

### HAFTUNGSAUSSCHLUSSERKLÄRUNG FÜR MICROSOFT® WINDOWS® 2000:

Dieses Produkt wurde für den Einsatz unter Microsoft Windows 95, 98, Millennium und XP entwickelt. Es kann zwar auf einem System unter Microsoft Windows 2000 installiert und ausgeführt werden. Dennoch können wir nicht garantieren, dass es mit diesem Betriebssystem vollständig kompatibel ist. Microsoft Windows 2000 ist hauptsächlich für den Einsatz in einem Unternehmen vorgesehen. Alle zurzeit von Disney Interactive unterstützten Softwareprogramme sind dagegen lediglich für private Unterhaltungszwecke vorgesehen. Gegenwärtig sind keine aktualisierten Versionen oder Patches geplant, die sicherstellen würden, dass die Softwaretitel von Disney Interactive vollständig mit Microsoft Windows 2000 kompatibel sind. Microsoft entwickelt Aktualisierungen für Windows 2000, die verschiedene Kompatibilitätsprobleme im Zusammenhang mit Windows 2000 beheben. Einige Benutzer von Windows 2000 profitieren unter Umständen von der erhöhten Kompatibilität, die diese Aktualisierungen auch für bereits vorhandene Software bieten. Dennoch kann nicht garantiert werden, dass letztlich alle Produkte unter diesem Betriebssystem funktionieren. Disney Interactive übernimmt ebenfalls keine Verantwortung für die Kompatibilitätsaktualisierungen von Windows 2000. Weitere Informationen über die Kompatibilitätsaktualisierungen von Windows 2000, Kompatibilitätsprobleme und technische Unterstützung findest du auf der Website von Microsoft bzw. in der Dokumentation, die mit dem Betriebssystem oder dem Computer geliefert wurde.

## Installation des Programms

### Windows

Beende alle laufenden Programme und Anwendungen, bevor du Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" installierst. Beende außerdem alle aktiven Bildschirmschoner, Dienstprogramme, Antiviren- oder Shell-Programme, damit sie den Installationsvorgang nicht stören. Wenn alle anderen Programme beendet sind, vergewissere dich zunächst, dass die CD-ROM nicht verschmutzt oder zerkratzt ist, und lege sie dann in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn dein CD-ROM-Laufwerk eine AutoPlay-Funktion besitzt, wird die Installation des Spiels automatisch nach dem Einlegen der CD-ROM gestartet. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Wenn der Begrüßungsbildschirm nicht angezeigt wird, fahre wie folgt fort:

1. Klicke in der Taskleiste auf **Start** und wähle **Einstellungen**. Öffne das Fenster für die Systemsteuerung, indem du im Untermenü **Einstellungen** auf **Systemsteuerung** klickst.
  2. Doppelklicke im Fenster **Systemsteuerung** auf das Symbol **Software**.
  3. Klicke auf der Registerkarte **Installieren/Deinstallieren** auf die Schaltfläche **Installieren**, um mit der Installation zu beginnen.
  4. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
- Wenn bei der Installation von Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" Probleme auftauchen, kannst du die Hilfedatei zu Rate ziehen, die auf der CD-ROM enthalten ist.

### Macintosh

Lege die CD-ROM von Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Klicke auf dem Schreibtisch auf das Symbol für "**Arielle 2**", damit das entsprechende Fenster geöffnet wird. Doppelklicke dann in diesem Fenster auf das Symbol zur Installation von "**Arielle 2**". Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

## Starten des Programms

### Windows

Beende alle anderen Programme und Bildschirmschoner und lege die CD für Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn dein CD-ROM-Laufwerk eine AutoPlay-Funktion besitzt, wird Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" automatisch gestartet, und du kannst mit dem Spiel beginnen. Wenn sich die CD für Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" bereits im Laufwerk befindet oder wenn das CD-ROM-Laufwerk keine AutoPlay-Funktion besitzt, klicke auf **Start** und zeige auf **Programme (Alle Programme bei Windows XP)**. Zeige im Untermenü **Programme** auf **Disney Interactive**, wähle den Ordner **Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer"** und klicke dann auf das Symbol **Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer**.

### Macintosh

Klicke auf dem Schreibtisch auf das Alias für "**Arielle 2**" oder wähle auf dem Volume den Ordner **Disney Interactive**, klicke dort auf den Ordner für "**Arielle 2**" und doppelklicke auf das Symbol für "**Arielle 2**".

## Deinstallieren des Programms

### Windows

Wenn du das Programm von deiner Festplatte entfernen möchtest, klicke auf Start und zeige auf **Programme (Alle Programme bei Windows XP)**. Zeige im Untermenü **Programme** auf **Disney Interactive** und wähle den Ordner **Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer"**. Klicke im Untermenü **Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer"** auf die Option **"Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" deinstallieren**. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Deinstallation abzuschließen.

### Macintosh

Wenn du das Programm von deinem Volume entfernen möchtest, wähle im Ordner **Disney Interactive** den Ordner **"Arielle 2"** aus und ziehe ihn in den Papierkorb.

## Anmelden

Jedes Mal, wenn du Disneys "Arielle 2 - Sehnsucht nach dem Meer" startest, wirst du aufgefordert, dich anzumelden, indem du einen neuen Namen eingibst oder auf einen Namen klickst, der bereits in der Liste vorhanden ist. Du kannst die Namen in der Liste durchsuchen, wenn du rechts in der Luftblase auf die nach oben und unten zeigenden Pfeile klickst. Wenn du auf einen Namen in der Liste geklickt oder einen neuen Namen eingegeben hast, klicke auf die kleine grüne Luftblase zwischen den nach oben und unten zeigenden Pfeilen und schon kannst du mit Melody und ihren Freunden in die Unterwasserwelt eintauchen!

Wenn du einen Namen in der Anmeldungsliste und das dazugehörige gespeicherte Spiel löschen möchtest, klicke zunächst mit dem Mauszeiger auf den Namen, um ihn zu markieren. Halte anschließend die STRG-Taste gedrückt, während du gleichzeitig die Rückschritt-Taste und die Entf-Taste drückst.

## Tipps

- Dein Mauszeiger ist eine Muschel.
- Du kannst das Spiel jederzeit auf folgende Weise beenden:
  1. Klicke in Melodys Zaubermedaillon auf den Muschelabschnitt "Beenden".
  2. Halte bei Windows die ALT-Taste gedrückt, während du auf die F4-Taste drückst (ALT + F4).
  3. Drücke bei Macintosh gleichzeitig auf die Befehlstaste und die Taste "Q".
- Du kannst gesprochene Anweisungen und Animationen zu Beginn des Spiels überspringen, indem du auf die Leertaste drückst.

## Der Hauptbildschirm

Nach der Anmeldung erscheint zunächst der Hauptbildschirm, wo Melody dich willkommen heißt und dir erklärt, wie du auf die verschiedenen Spiele zugreifen kannst. Von diesem Bildschirm aus kannst du das Spiel auch beenden, dich unter einem anderen Namen anmelden oder dir eine Liste der an der Entwicklung des Spiels Beteiligten anzeigen lassen.

Wenn du deinen Mauszeiger über die Muschelabschnitte auf Melodys Zaubermedaillon führst, wird jedes Mal ein Bild des dazugehörigen Spiels angezeigt. Wenn du auf die entsprechenden Abschnitte klickst, kannst du mit einem Spiel beginnen, das Programm beenden, dich unter einem anderen Namen anmelden oder eine Liste der an der Entwicklung des Spiels Beteiligten ansehen.

Du kannst ein Spiel jeweils beenden, wenn du in der unteren rechten Ecke des Spielbildschirms auf das kleine Symbol des Medaillons klickst.

## Automatische Speicherung

Diese Funktion speichert deine Fortschritte in einem Spiel automatisch. Damit kannst du jederzeit zu einem Spiel zurückkehren und es genau an der Stelle wiederaufnehmen, an der du es beendet hast.

## Spiele

### Melodys Tauchabenteuer

Melody verbringt einen unbeschwerten Tag im offenen Meer, wo sie nach verborgenen Schätzen sucht. Doch dann erscheint Sebastian und bittet sie eindringlich, zurückzukehren, bevor Arielle bemerkt, dass ihre Tochter nicht zu Hause ist. Doch Melody will erst ins Schloss zurück, wenn sie noch mehr Juwelen für ihren neuen Schmuck gefunden hat. Ein verzweifelter Sebastian bittet dich von ganzem Herzen, ihr dabei zu helfen, genau die Anzahl Juwelen zu finden, die sie braucht, damit sie ins Schloss zurückkehren kann.

Tauche in eines dieser drei Unterwasserverstecke, deren Gefährlichkeitsgrad sich steigert: Hoffnungsriff, Die Seebebenhöhlen, Piratenkap. Je gefährlicher das Versteck, in das du hineintauchst, desto schwieriger ist es, die Juwelen zu sammeln. Und je ausgefallener der Schmuck, den Melody sich wünscht, desto mehr Juwelen müssen gesammelt werden.

Dieses Spiel beginnt immer über Wasser mit Melody und Sebastian. Wenn du mit dem Tauchgang beginnen möchtest, klicke auf Melody. Sobald du unter Wasser bist, kannst du Melody mit den Pfeiltasten auf der Tastatur nach oben, unten, links und rechts schwimmen lassen. Die Juwelen werden eingesammelt, indem du Melody über die farbenprächtigen Juwelen und die weißen Perlen führst. Sebastian behält dabei immer im Auge, wie viele Steine noch gesammelt werden müssen.

Auf der Sauerstoffanzeige in der oberen linken Ecke kannst du ablesen, wie viel Luft Melody noch zur Verfügung steht. Melody verbraucht ihre Luft mit der Zeit und der Pegel der Sauerstoffanzeige fällt. Du kannst Melody helfen, ihren Sauerstoffvorrat aufzufrischen, indem du die Luftblasen einsammelst, die vom Meeresboden aufsteigen und sich an der Oberfläche sammeln. Wenn Melodys Sauerstoffvorrat verbraucht ist, schwimmt sie von alleine an die Oberfläche zurück und ihr Sauerstoffvorrat wird wieder komplett aufgefüllt. Aber keine Sorge: Wenn Melodys Sauerstoffvorrat erschöpft ist, verliert du nicht die Juwelen, die du bereits gesammelt hast.

Melody verliert außerdem Luft, wenn sie in einen gefährlichen Geysir, in vulkanische Schwefeldämpfe oder in eine Wolke aus Tintenfisch-Tinte gerät, wenn sie mit bedrohlichen Haifischen, Barrakudas und elektrisch geladenen Zitteraalen zusammenstößt oder wenn sie bei dem Versuch, ein Juwel aufzulesen, von einer riesigen Venusmuschel gefangen wird.

Melody kann sich schneller bewegen, wenn sie mit deiner Hilfe einen Delfin oder eine Schildkröte einfangen kann, um darauf zu reiten. Wenn Melody auf eine der oben erwähnten Schwierigkeiten trifft, lässt sie den Delfin oder die Schildkröte ziehen und schwimmt alleine weiter, aber sie verliert keine Luft.

**Tipp: Sammle bei einem Delfinritt eine der zahlreichen Kanonenkugeln auf, die im Piratenkap herumliegen. Diese Kugel kannst du auf einen Hai herabfallen lassen, wenn du im richtigen Moment die Leertaste drückst. Der Hai flieht daraufhin aus dem Bildschirm und kehrt nicht wieder zurück.**

Sobald du und Melody die erforderliche Anzahl Juwelen gesammelt habt, schwimmt Melody von alleine an die Oberfläche raus und ist bereit für einen neuen Tauchgang.

### Mauszeiger

Während du "Melodys Tauchabenteuer" spielst, wird der Mauszeiger vorübergehend ausgeblendet. Soll er wieder angezeigt werden, bewege einfach die Maus.

## Ultra-Cool!

Rasante Action und Strategiedenken vereinen sich in diesem Arcade-Spiel zu einer Herausforderung in 20 Levels, wobei du die Chance hast, der Held des Tages zu werden!

Morgana hat in ihrem Schloss den Dreizack in einen Eisblock eingefroren. Deine Mission lautet, mit Arielles Unterstützung den Dreizack wiederzuerlangen und Morgana außer Gefecht zu setzen, indem du sie die Zacken des Dreizacks spüren lässt! Mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur kannst du Melody die Treppen hinauf- und hinabführen, kannst sie über die Eisfläche dirigieren und durch das Wasser leiten. Mit den roten Powerkristallen, die in den Labyrinthen verstreut sind, musst du das Eis um den Dreizack herum zum Schmelzen bringen. Sobald sich Melody im Wasser befindet, kannst du sie mithilfe von Morganas Zauberkraft in eine schnell schwimmende Meerjungfrau verwandeln. Aber vergiss nicht: Die Wirkung des Tranks verfliegt schnell und Melody kann die Stufen zu dem Eis erst hochklettern, wenn sie wieder ein Mensch ist.

**Tipp: Die Flaschen mit dem Zauberkraft sind nur in begrenzter Zahl vorhanden, also gehe sparsam damit um!**

Doch aufgepasst: Morgana ist stets wachsam und ihre Fischbande überwacht das eisige Wasser! Sammle die von Tip und Top geworfenen Schneebälle auf und schleudere sie gegen Morgana und ihre Helfershelfer. Dadurch kannst du sie vorübergehend außer Gefecht setzen, und Melody bleibt genug Zeit zu entkommen oder sich an ihnen vorbeizuschleichen. Die Abbildung des Schneeballs am unteren Bildschirmrand verrät dir, wie viele Schneebälle dir insgesamt zur Verfügung stehen. Melody kann immer nur acht Schneebälle auf einmal bei sich tragen.

**Tipp: Verliere Morgana nicht aus den Augen! Obwohl sie niemals selbst ins Wasser geht, kann sie einzelne Wasserrinnen überwinden und von einem Eisblock zum nächsten springen.**

Wenn du das Eis geschmolzen hast, ergreife den Dreizack, und das entscheidende Katz- und Mausspiel zwischen Melody und Morgana beginnt! Drücke die Leertaste, um mit dem Dreizack auf Morgana zu zielen. Wenn du sie verfehlt, wird sie dich auf jeden Fall verfolgen, während sich der Dreizack neu auflädt. Achte auf die Anzeige mit dem Dreizack am unteren Bildschirmrand: Das Bild des Dreizacks wird vollständig rot und gelb, wenn er komplett aufgeladen und bereit zum Zustoßen ist. Bei einem direkten Treffer verkohlt Morgana und du hast das Spiel gewonnen - und Atlantica gerettet!

### Mauszeiger

Während du "Ultra-Cool!" spielst, wird der Mauszeiger vorübergehend ausgeblendet. Soll er wieder angezeigt werden, bewege einfach die Maus.

## Wasserballett

Choreografiere einen spektakulären Unterwassertanz! In diesem Spiel sind Tip und Top die Gastgeber. Deine Aufgabe besteht darin, Tänzer, Bewegungen, Tanzmuster und Musik auszuwählen und für die Bewohner von Atlantica und natürlich für deine Familie und Freunde eine Tanzshow auf die Beine zu stellen!

Zunächst kannst du deine Produktion im Theater von Atlantica ohne Publikum proben. Mithilfe der Muschellampen am unteren Bildschirmrand kannst du dir Tanzmuster mit festgelegter Schrittfolge, eine Tänzer-Auswahl, verschiedene Bewegungen und besondere Musik anzeigen lassen. Klicke einfach auf einen der Lampen, um die entsprechende Auswahl zu treffen.

Zunächst ist es eines der fünf Tanzmuster auszuwählen, das du auf dem Bildschirm ablegen musst. Zu jedem Muster gehört per Voranstellung eine bestimmte Figur: Melody, Arielle, Fabius, ein Baby-Delfin oder eine Schildkröte. Wenn du Tänzer austauschen möchtest, suche dir einen anderen aus und lege ihn auf der blinkenden Muschel ab, auf der er mit seinem Tanzprogramm beginnen soll.

Wenn du den Tänzer in Position gebracht hast, wähle eine der fünf Tanzbewegungen aus und lege sie auf den blinkenden Muscheln ab, auf denen der Tänzer diesen Schritt ausführen soll. Schließlich musst du noch eine Filmmusik auswählen, damit deine Tanzaufführung so richtig spektakulär wird.

Wenn du bereit bist, deine Choreografie zu erproben, klicke oben rechts im Bildschirm auf die Muschel "Abspielen" mit dem grünen Dreieck. Wenn du die Probe abbrechen möchtest, klicke auf die Muschel "Stopp" mit dem roten Quadrat.

Du kannst für sechs Auftritte sechs verschiedene Tänze mit jeweils unterschiedlicher Musik kreieren. Um von einer Nummer zur nächsten zu wechseln, klicke oben links im Bildschirm auf die Muschel für die Auftrittsnummer.

Wenn die Probe ausgezeichnet geklappt hat, ist es an der Zeit, deine Show einem Publikum vorzuführen! Klicke zunächst unten links im Bildschirm auf die Schaltfläche Programm, und ein Programmheft wird geöffnet. Hier kannst du die Reihenfolge deiner Auftritte festlegen. Hole dazu die Muscheln mit den Auftrittsnummern von der linken Seite des Programmhefts und ordne sie auf der rechten Seite in der gewünschten Reihenfolge an. Du kannst die Auftritte in jeder beliebigen Reihenfolge anordnen: Du kannst alle von dir erstellten Nummern zur Aufführung auswählen oder auch nur eine. Denke immer dran: Es ist deine Show!

Wenn du die Probe fortsetzen möchtest, klicke am unteren Bildschirmrand auf den Fisch "Zurück" mit dem nach links zeigenden Pfeil.

Wenn deine Vorstellung beginnen soll, klicke auf den Fisch "Abspielen" mit dem grünen Dreieck. Du kannst dich jetzt genüsslich zurücklehnen und dir gemeinsam mit deinen gespannten Gästen Tip und Top in Ruhe die Show ansehen. Das Orchester spielt sich ein, das Meeres-Publikum ist bereit, der Vorhang geht auf ... Es beginnt eine Nacht, die so schnell niemand vergessen wird!

### Speichern deiner Tanz-Kreation

Du musst deine Tänze in "Wasserballett" nicht eigens speichern. Deine Tanznummern werden automatisch gespeichert, während du sie erstellst.

## Meeresandenken

Mit den magischen Werkzeugen in Melodys Schmuckschatulle kannst du deine Liebesszenen aus dem Video neu erschaffen. Du kannst auch deine eigenen Bilder erstellen und dafür aus einer Vielzahl von Hintergrundszenen, Figuren, Requisiten, Farben, Texturen und Mustern sowie animierten Stickers wählen. Und was noch besser ist: Du kannst deinen Bildern Töne hinzufügen und sie damit zum Leben erwecken! Dann kannst du die von dir erstellten Bilder ausdrucken und sie zu deiner eigenen Geschichte oder zu deinem eigenen Bilderbuch zusammenbinden.

Jedes Juwel an Melodys Halskette stellt eine Seite in deinem Bilderbuch dar. Du kannst auf jedes der Juwelen klicken, um die dazugehörige Seite zu öffnen. Alle Juwelen sind am Anfang farblos, doch wenn du auf der dazugehörigen Seite deine Bilder erstellt hast, nehmen sie eine Farbe an. Das Juwel, an dessen dazugehöriger Seite du im Augenblick arbeitest, funkelt.

Wenn du alles auf einer Seite löschen möchtest, klicke in der oberen rechten Bildschirmecke auf den Make-Up-Pinsel. Wenn du lediglich deinen letzten Schritt rückgängig machen möchtest, klicke auf den gelben Schwamm. Wenn du weiterhin auf den Schwamm klickst, wird jedes Mal der zuvor ausgeführte Schritt rückgängig gemacht - so lange, bis es nichts mehr zu entfernen gibt!

### Die Schubladen

Wenn du auf einen Griff an Melodys Schmuckschatulle klickst, öffnet sich die dazugehörige Schublade. In ihnen findest du Hintergründe, Figuren, Requisiten, Farben, Texturen und Muster sowie besondere Töne. Mit der Nach-oben-Taste und der Nach-unten-Taste kannst du in jeder Lade durch deine Auswahlmöglichkeiten blättern.

Wenn du "Meeresandenken" das erste Mal öffnest, ist die Vorlage weiß. Du kannst einen Hintergrund auswählen, indem du die entsprechende Schublade öffnest und auf eines der 13 verfügbaren Hintergrundbilder mit Motiven aus der Welt unter und über Wasser klickst. Du kannst auch das Deckblatt mit deinem Namen auswählen. Du kannst auch auf eine weiße Vorlage zurückgreifen, falls du ohne das bereits ausgewählte Hintergrundmotiv weitermachen möchtest.

Die Schubladen für die Figuren und für die Requisiten enthalten deine Lieblingsfiguren aus dem Film bzw. Objekte, die du in Melodys Welt, oberhalb wie unterhalb der Wasseroberfläche, vorfindest. Du kannst eine Figur oder ein Requisit auswählen, indem du darauf klickst, und es durch erneutes Klicken auf deiner Vorlage ablegen. Einige der Figuren und Requisiten bewegen sich, sobald du sie auf deiner Vorlage abgelegt hast, aber du musst sie alle ausprobieren, um festzustellen, welche es sind!

Wenn du eine Figur oder ein Requisit aus der entsprechenden Schublade herausholen möchtest, klicke bei geöffneter Hintergrund-, Figuren- oder Requisitenschublade auf das gewünschte Objekt. Es wird dann von einem Rahmen umgeben. Klicke anschließend auf die Symbole an den Ecken des Rahmens, um die Größe des Motivs zu ändern, um es zu spiegeln oder zu löschen.

Öffne die Farbschublade, wenn du deiner Kreation Farben hinzufügen möchtest. Wenn du die Schublade für Muster und Texturen öffnest, kannst du dein Bild mit lustigen Mustern und Texturen wie Luftblasen oder Fischschuppen verschönern! Klicke zunächst auf eine Farbe, ein Muster oder eine Textur und anschließend auf die Figur, den Gegenstand oder den Hintergrund, den du mit der Auswahl verzieren möchtest.

Wenn du die Schubladen das erste Mal öffnest, ist für die Figuren, die Requisiten und die Hintergrundmotive eine Farbe vorgegeben.

Wenn du in der oberen rechten Bildschirmecke auf die Perle klickst, werden die Utensilien in den Schubladen - und auf der aktuellen Vorlage - in Schwarzweiß dargestellt. Du kannst deiner Kreation schwarzweiße Elemente hinzufügen, kannst sie mit Farben versehen oder sie ausdrucken, um sie dann auszumalen. Wenn du erneut auf die Perle klickst, wird dein Kunstwerk wieder farbig dargestellt!

**Hinweis:** Wenn du auf die Perle klickst, hat das nur Auswirkungen auf die aktuelle Seite

**Warnung:** Wenn du deinem Bild Farben, Muster oder Texturen hinzufügst und auf die Perle klickst, um in den Schwarzweiß- oder in den Farb-Modus zu wechseln, werden deine Farben, Muster und Texturen nicht gespeichert.

Du kannst deiner Collage auch lustige Töne hinzufügen. Klicke dazu in der entsprechenden Schublade auf die Symbole für die Töne und weise sie den Figuren oder Gegenständen deiner Collage zu. Du kannst witzige Geräusche auswählen oder Gelächter und einen Gruß von Melody und Arielle. Wenn du dann deinen Mauszeiger über die Symbole für die Töne führst, wird das dazugehörige Geräusch abgespielt.

Wenn du die Töne anhören möchtest, während die Ton-Schublade geschlossen ist, klicke am rechten Bildschirmrand auf die Meeresschnecke und führe dann deinen Mauszeiger über die Collage. Wenn du erneut auf die Schnecke drückst, stellt sie sich auf den Kopf und signalisiert damit, dass die Töne nun ausgeschaltet sind.

### Drucken

Du hast die Möglichkeit, deine aktuelle Seite zu drucken, indem du in der unteren linken Bildschirmecke auf das Druckersymbol klickst. Je nachdem ob du dich im Schwarzweiß- oder Farb-Modus befindest und deiner Collage Farben, Muster oder Texturen hinzugefügt hast, wird dein Bild farbig oder schwarzweiß ausgedruckt. Als zusätzliche Überraschung wird jedes ausgedruckte Bild mit einem Rahmen mit Meeresmotiven versehen!

### Speichern deiner Collage

Du musst deine Kreation in "Meeresandenken" nicht eigens speichern. Deine Collagen werden automatisch gespeichert.

**Tipp:** Auf weniger leistungsstarken Computern kann der Druck komplexer Bilder einige Minuten in Anspruch nehmen. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, Bilder ganz zum Schluss auszudrucken, bevor du das Programm beenden möchtest.

## Melodys Melodien

Dieses einfallsreiche, harmonische Spiel lässt sich am besten mit dem Begriff "Karaoke in Atlantica" umschreiben. Hier erfüllt sich dein Wunsch, eine Meerjungfrau zu sein - und vor allem wie eine zu SINGEN!

Gastgeber dieses Ereignisses sind Arielle, die berühmteste singende Meerjungfrau überhaupt, und ihre talentierte Tochter Melody. Beide laden dich dazu ein, eines von zwei Liedern aus dem Film abzuspielen und die Interpreten des Titels auszuwählen: Melody, Arielle oder die Soul-Fish Singers. Es macht sogar noch mehr Spaß, wenn du die Meerjungfrau auswählst, die du sein möchtest, und dir dann das Mikrofon schnappst und in das Lied mit einstimmt! Du kannst deine Stimme auch aufnehmen, während sie den Gesang von Melody und Arielle begleitet, und dann abspielen, während deine Meerjungfrau zusammen mit Melody und Arielle über das Notenblatt wirbelt! Du kannst deinen Gesang auch auf der Festplatte speichern und ihn per E-Mail an Familienmitglieder und Freunde versenden.

**Hinweis:** Damit du die Aufnahmefunktion nutzen kannst, muss ein Mikrofon an deinen Computer angeschlossen sein. In der unteren linken Bildschirmecke befindet sich eine Schatzkiste mit zwei Liedrollen.

Wenn du zum ersten Mal "Melody's Melodien" öffnest, werden der Text und die Musik von "Für immer vereint" auf dem Bildschirm angezeigt, und die dazugehörige Liederrolle ist hervorgehoben. Wenn du lieber "Wenn ich schwimme" auswählen möchtest, klicke auf die andere Liederrolle und die Musik und der Text dieses Liedes werden auf dem Bildschirm angezeigt. Es ist jeweils die Liederrolle für das ausgewählte Lied hervorgehoben.

Wenn du vor dem Singen ein Gefühl für die Musik und den Text bekommen möchtest, kannst du durch das Lied blättern, indem du rechts vom Notenblatt auf die nach oben und unten zeigenden Pfeile klickst. Wenn du die Melodie hören möchtest, führe deinen Mauszeiger über jede Note auf dem Notenblatt! Um die Meerjungfrau auszuwählen, die du verkörpern möchtest, klicke im unteren Bereich des Handsiegels auf die Pfeilsymbole. Mit ihnen kannst du durch die Auswahlmöglichkeiten blättern. Wenn du dich auf keine Meerjungfrau festlegen möchtest, wähle die schwarze Silhouette aus und es wird keine Meerjungfrau neben Melody und Arielle über das Notenblatt schwimmen.

Die Porträts in der oberen linken Bildschirmecke stellen die Sänger dar, die für das aktuelle Lied zur Verfügung stehen. Porträts von Arielle und den Soul-Fish Singers werden für "Für immer vereint" angezeigt, und Melody und Arielle für "Wenn ich schwimme". Nach der Aufnahme steht pro Lied ein Porträt der von dir im Handsiegel ausgewählten Meerjungfrau zur Verfügung. Wenn ein Porträt hervorgehoben ist, ist dieser Sänger aktiv und singt das Lied, wenn du es abspielst. Wenn du diesen speziellen Sänger nicht hören möchtest, kannst du ihn deaktivieren, indem du erneut auf sein hervorgehobenes Porträt klickst.

Die vier Fische in der Mitte des unteren Bildschirmrandes verkörpern in dieser Reihenfolge die Funktionen "Aufnahme", "Abspielen", "Stopp" und "Speichern". Wenn du das aktuelle Lied abspielen möchtest, musst du auf den Fisch "Abspielen" mit dem grünen Dreieck klicken. Wenn du für eine Aufnahme bereit bist, klicke auf den Fisch "Aufnahme" mit dem orangefarbenen Punkt. Wenn die Aufnahme dann tatsächlich beginnen soll, bittet dich Melody, erneut auf diesen Fisch zu klicken. Dann beginnt die Musik zu spielen und du kannst in das Mikrofon singen. Wenn du die Aufnahme deines Gesangs anhören möchtest, muss auf jeden Fall das Porträt der von dir ausgewählten Meerjungfrau aktiviert sein (auch wenn es die schwarze Silhouette ist). Klicke dann auf den Fisch "Abspielen".

**Tipp: Wenn du dich entscheidest, eine neue Version des Liedes aufzunehmen, wird deine letzte Aufnahme überschrieben. Hat dir deine letzte Aufnahme also gut gefallen, dann empfiehlt es sich, sie vor einer erneuten Aufnahme auf der Festplatte abzuspeichern. Nähere Informationen dazu findest du auf der nächsten Seite.**

Du kannst sowohl das Abspielen als auch die Aufnahme jederzeit beenden, wenn du auf den Fisch "Stopp" mit dem roten Viereck klickst. Wenn du während einer Aufnahme auf den Fisch "Stopp" klickst und das Lied noch nicht zu Ende ist, wird deine Aufnahme nicht gespeichert. Dazu musst du das Lied ganz bis zum Ende laufen lassen.

Wenn du eine Audiodatei deiner Aufnahme auf dem Desktop speichern möchtest, musst du auf den Fisch "Speichern" mit dem Diskettensymbol klicken.

Wenn ein Sängerporträt deaktiviert ist, wird die dazugehörige Stimme nicht in der Audiodatei gespeichert. Es werden nur die Stimmen der Sänger gespeichert, deren Porträts aktiviert sind.

Wenn du das erste Mal eine Aufnahme auf dem Desktop speicherst, informiert dich Melody, sobald die Speicherung erfolgt ist. Jedes Mal wenn du danach auf "Speichern" klickst, wirst du gewarnt, dass durch erneutes Klicken auf "Speichern" die auf dem Desktop gespeicherte Aufnahme überschrieben wird. Wenn bereits ein Lied auf dem Desktop gespeichert wurde, empfiehlt es sich, mit der Tastenkombination ALT+Tabulator zum Desktop zu wechseln (beim Macintosh mit Befehlstaste+Tabulator) und dort die gespeicherte Song-Datei zu verschieben oder umzubenennen. Wechsle anschließend mit der Tastenkombination ALT+Tabulator (beim Macintosh Befehlstaste+Tabulator) ins Programm zurück und klicke auf OK, wenn du mit dem Speichern fortfahren möchtest.

Dem gespeicherten Lied wird immer entweder der Name "Für immer vereint" oder "Wenn ich schwimme" zugewiesen. Wenn du das Lied in der gespeicherten Audiodatei wiedergeben möchtest, doppelklicke auf das Dateisymbol.

**Hinweis: Bei weniger leistungsstarken Computern kann die Speicherung der Aufnahme auf der Festplatte bis zu 20 Sekunden in Anspruch nehmen. In dieser Zeit kannst du das Programm nicht bedienen.**

## Fehlerbehebung

In der Hilfedatei zu Disneys "Arielle 2 – Sehnsucht nach dem Meer" findest du die aktuellsten Informationen zur Fehlerbehebung.

## Kundendienst

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals ganz ausschließen.

Wir möchten dir bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiterhelfen. Benötigst du Tipps, Tricks oder Lösungshilfen zu einem unserer Spiele?

Hast du Schwierigkeiten bei der Installation oder dem Betrieb unserer Software? Möchtest du dich über die neuesten Produkte informieren? Dann kannst du dich gerne telefonisch an uns wenden.

**Montags bis Freitags von 14:00 – 16:00 Uhr**

**So nimmst du Kontakt mit uns auf:**

Bevor du den Kundendienst anrufst, halte bitte folgende Informationen bereit, damit wir dein Problem möglichst schnell lösen können:

- Name und Version des Spiels, das du verwendest (siehe den Aufdruck auf der CD-ROM).
- Typ und Modell des Computers, auf dem du das Spiel installiert hast.
- Betriebssystem, z. B. Windows 98.
- Marke und Modell der Soundkarte (falls vorhanden).
- Marke und Modell der Grafikkarte (falls vorhanden).
- Informationen über andere angeschlossene Geräte, wie Drucker, Modems und Joysticks.
- Eine genaue Beschreibung des Problems, einschließlich des Programmteils, in dem der Fehler aufgetreten ist, und wie der Fehler sich äußert.
- Informationen über Änderungen, die du kürzlich an deinem System vorgenommen hast.

Du erreichst uns unter folgender Telefonnummer: **0700 / 06 68 48 27**