

# UNTEN AM FLUSS

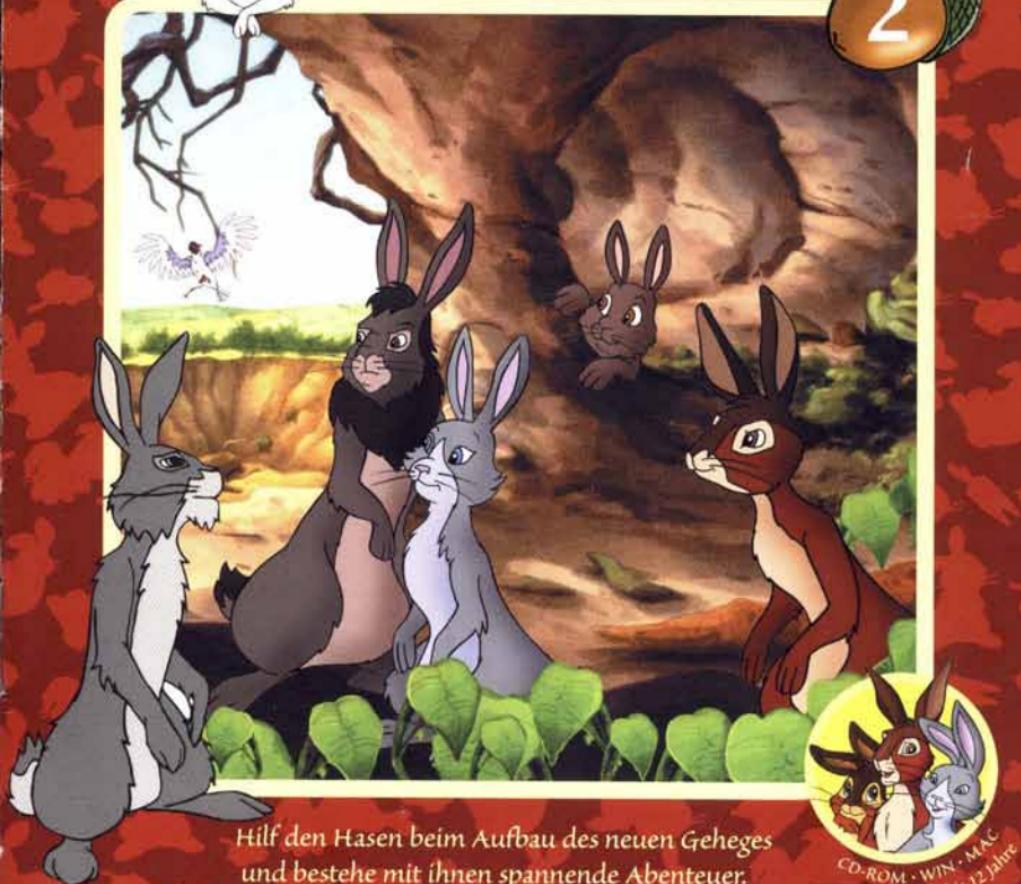
WATERSHIP DOWN



CD-  
ROM

## NEUES ZUHAUSE - NEUE GEFahren

2



Hilf den Hasen beim Aufbau des neuen Geheges  
und besteh mit ihnen spannende Abenteuer.



CD-ROM · WIN · MAC  
7 bis 12 Jahre

**Toggo**

# Hilf den Hasen beim Aufbau des neuen Geheges und bestehet mit ihnen spannende Abenteuer



Die Hasengruppe um Hazel und Bigwig hat ihr neues Zuhause erreicht. Nun gilt es, ein neues Gehege zu finden und es aufzubauen. Doch das ist gar nicht so einfach, denn eine Menge Gefahren und Abenteuer warten auf die Gruppe. Da ist zum Beispiel Cowslip, der Anführer eines anderen Geheges, der unseren Freunden eine schreckliche Tatsache verschweigt. Außerdem hat ein Wiesel die Fährte der Hasen aufgenommen und es auf Pipkin abgesehen. Hauptmann Holly – ein alter Bekannter aus der Heimat – stößt zu der Gruppe, ist aber zu geschwächt, um es alleine zu schaffen. Zu allem Unglück kommt es auch noch zu Unstimmigkeiten in der Gruppe, um die du dich kümmern musst. Erlebe mit Hazel, Bigwig, Fiver und den anderen ein spannendes Abenteuer und hilf Ihnen, die Gefahren in ihrem neuen Zuhause zu meistern. Leite Hazel durch ein gefährliches Gebiet mit vielen Fallen, schlage mit Bigwig durch geschicktes Kickboxen ein Wiesel in die Flucht, hilf Hauptmann Holly, sicher zur Gruppe zu gelangen und gewinne das große Bobsteinspiel der Hasen. Diese und andere Spiele erwarten dich zusammen mit den Freunden von »Unten am Fluss«. Viel Spaß beim Spielen!

## 3

### SYSTEMANFORDERUNGEN/INSTALLATION

Installation und Deinstallation  
Windows/Apple Macintosh

## 4-5

### WAS DU ZUM SPIELEN WISSEN MUSST

## 6

### SYMBOLLEISTE

## 7-9

### SPIELBESCHREIBUNG

Die Spiele in  
Watership Down

## 10

### PROBLEME/HOTLINE

## 11

### LIZENZREGELUNG

# Mindestanforderungen an Windows

## INSTALLATION AUF EINEM WINDOWS-PC™

Lege die CD-ROM „**Neues Zuhause – Neue Gefahren**“ bei eingeschaltetem Computer in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die **Autostart-Funktion** für dein CD-ROM-Laufwerk aktiviert wurde, wird die **Installation automatisch** beginnen und du kannst die beiden folgenden Schritte überspringen.

Wenn die **Installation nicht von selbst startet**,

dann **öffne das Arbeitsplatz-Symbol** auf deinem Desktop per Doppelklick mit der Maus,

wähle dein CD-ROM-Laufwerk aus und **starte die Setup.exe-Datei** ebenfalls durch Doppelklick.

Jetzt läuft das Installationsprogramm. Folge nun der Anleitung auf dem Bildschirm.

- Win95/98/NT 4.0/2000/Windows me
- Pentium 166 MHz
- Grafikkarte (16 Bit)
- Soundkarte
- CD-ROM-Laufwerk
- mindestens 32 MB RAM verfügbar

## Nach der Installation

wirst du im Startmenü der Windows-Taskleiste unter Programme einen Menü-Eintrag und auf deinem Desktop ein Symbol für deine Unten-am-Fluss-CD-ROM finden.



# Mindestanforderungen an Apple Macintosh

## INSTALLATION AUF EINEM APPLE MACINTOSH®

Lege die CD-ROM „**Neues Zuhause – Neue Gefahren**“ bei eingeschaltetem Computer in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Wenn die **Autostart-Funktion** für dein CD-ROM-Laufwerk aktiviert wurde, **startet das Spiel automatisch**.



- MacOS 8.1 oder höher
- G3/Imac 233 MHz
- CD-ROM-Laufwerk
- mindestens 32 MB RAM verfügbar

Wenn das Spiel nicht von selbst beginnt,

dann **öffne das Symbol für die Unten-am-Fluss-CD-ROM** auf deinem Desktop mit einem Doppelklick

und **starte die CD-ROM mit einem Doppelklick** auf das Unten-am-Fluss-Symbol.

Jetzt kannst du losspielen.



# Was du zum Spielen wissen musst

Zum Spielen brauchst du die Maus und an einigen Stellen des Spiels die Tastatur deines Computers. Im Spiel gibt es unterschiedliche Mauszeiger, die du an verschiedenen Stellen zur Steuerung brauchst:



## Die Steuerung im Spiel:



1. Die Pfote erscheint über allen Dingen, die du mit der Maus anklicken kannst. Siehst du die Pfote über einem Hasen, so kannst du ihn anklicken und steuern. Außerdem kannst du sie an einigen Stellen im Spiel dazu benutzen, dich mit anderen Hasen zu unterhalten. Dazu bewegst du den Mauszeiger einfach über eine der drei Sprechblasen. Nun hörst Du die gewählte Aussage. Auf die gleiche Art kannst du dir alle drei Möglichkeiten anhören. Hast du dich für eine entschieden, klicke sie mit der Maus an. Nun hörst du die Antwort auf deine Auswahl. War sie falsch, probiere einfach eine andere Sprechblase.



2. Außerdem kannst du in verschiedenen Spielen mit der Tastatur navigieren. Welche Tasten du in welchem Spiel benutzt haben kannst, erfährst du bei den Erklärungen der Spiele ab Seite 7 in diesem Handbuch.



# Was du zum Spielen wissen musst

Zu Beginn des Spiels wirst du gefragt, ob du »Unten am Fluss« schon einmal gespielt hast. Klickst du hier auf »nein«, kannst du deinen Namen in eine Liste eintragen, damit dein Computer später weiß, an welcher Stelle du das Spiel beendet hast. Verlässt du das Spiel, werden alle Einstellungen gespeichert. Wenn du beim nächsten Mal deinen Namen auswählst, spielst du an der gleichen Stelle weiter. Sind alle Plätze in der Liste bereits vergeben, so wird immer der erste ersetzt. Klickst du auf »ja«, kannst du dir ein gespeichertes Spiel aus der Liste aussuchen und spielst an der Stelle weiter, an der du es beim letzten Mal beendet hast.



Im Spiel befindet sich am unteren Bildschirmrand das Icon für das Menü zur Spielsteuerung. Wenn du darauf klickst, öffnet sich die Symbolleiste.



Hast du ein neues Spiel begonnen, erfährst du in einer **Einführungsgeschichte**, wie die Hasen zu ihrem neuen Gehege gekommen sind. Außerdem wird dir jeder Hase sowie die Maus Hannah und der Möwerich Kehaar einzeln vorgestellt. Wenn du die Geschichte schon kennst oder lieber gleich losspielen möchtest, kannst du sie mit einem Mausklick überspringen. Du kommst dann sofort in die erste Spielszene und kannst beginnen. Von nun an kannst du die Aufgaben lösen.



# Die Symbolleiste

Nachdem du auf das Icon für das Menü geklickt hast, öffnet sich die Symbolleiste. Mit den Symbolen bekommst du Hilfe, kannst die Lautstärke verändern, auf die im Spiel gesammelten Gegenstände zugreifen oder das Spiel verlassen.



## Lautstärke

Mit diesem Regler kannst du die Lautstärke im Spiel verändern.



## Fibel

Möchtest du einen Gegenstand im Spiel benutzen, so klicke ihn einfach mit deiner Maus an. Er erscheint dann in der Spielszene. Außerdem kannst du die Spiele, die du bereits erreicht hast, hier auch einzeln spielen. Klicke dazu in der Fibel einfach auf das Spiel. Hier siehst du auch die jeweils fünf besten Zeiten, in denen das gewählte Spiel geschafft wurde.



## Symbolleiste schließen

Hier kannst du die Symbolleiste wieder schließen.



## Exit

Möchtest du das Spiel beenden, klicke auf »Exit«. Dein Spielstand wird automatisch gespeichert und du kannst beim nächsten Mal an der gleichen Stelle weitermachen. Außerdem verlässt du Spiele, die du aus der Fibel gewählt hast, mit dem »Exit«.

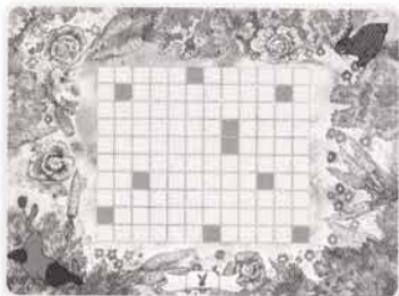


## Fragezeichen

Brauchst du Hilfe oder weißt du nicht mehr weiter, kannst du auf das Fragezeichen klicken.



# Neues Zuhause – Neue Gefahren: Die Spiele



## Der Fallenparcours

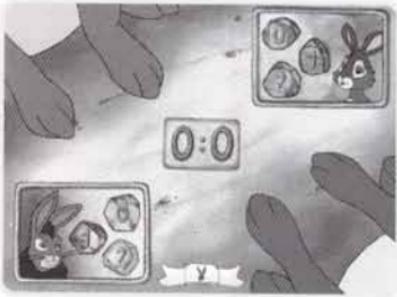
Bigwig ist in Cowslips Gehege in eine Falle getreten und nur Hazel kann ihn befreien. Dazu muss er das Gelände nach anderen Fällen durchsuchen. Auf dem Spielfeld kannst du jedes Feld anklicken und es dir dadurch ansehen. Doch Vorsicht! Wenn du eine Falle triffst, ist das Spiel verloren. Es gibt verschiedene Felder. Die grünen Felder sind frei von Fällen. Außerdem gibt es Felder mit einer Zahl darauf. Diese gibt an, wie viele Felder mit einer Falle genau an dieses Feld angrenzen. Mit etwas Überlegung und viel Logik schaffst du es bestimmt, alle freien Felder aufzudecken, ohne in eine Falle zu treten. Felder, von denen du denkst, dass sie eine Falle verbergen, kannst du markieren, indem du die Shift-Taste drückst und gleichzeitig mit der Maus klickst. Zu Beginn kannst du zwischen zwei Schwierigkeiten wählen. Klicke dazu die »1« (leicht) oder die »2« (schwer). Spielst du das Spiel aus der Fibel, läuft die Zeit in der schweren Stufe doppelt so schnell.



leicht



schwer

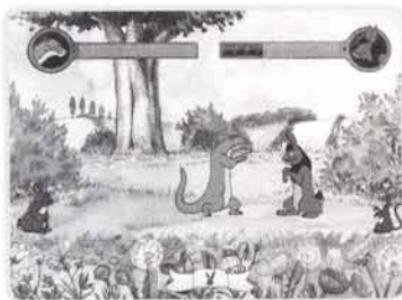


## Das Bobsteinspiel

Um zu einer Entscheidung zu kommen, musst du Fiver helfen, Bigwig im Bobsteinspiel zu besiegen. Jeder der Hasen kann entweder zwei, einen oder gar keinen Stein unter seiner Pfote verstecken und der andere Hase muss die Anzahl erraten. Rät er richtig, bekommt er einen Punkt. Gewonnen hat, wer zuerst zwei Punkte Vorsprung hat. Es wird abwechselnd geraten. Zuerst drückst du auf der Tastatur die 1, die 2 oder die 0, um die gewünschte Anzahl Steine zu verstecken. Danach klickst du auf eine der drei Zahlen rund um Fivers Kopf am oberen Bildschirmrand. Damit rätst du, wieviel Steine Bigwig unter seiner Pfote versteckt hat.



# Neues Zuhause – Neue Gefahren: Die Spiele



## Das Wiesel-Kickboxen

Das Wiesel bedroht Pipkin, und Bigwig muss es im Kickboxen in die Flucht schlagen. Zunächst kannst du dir aussuchen, ob das Spiel leicht oder schwer sein soll. Bigwig steuerst du mit der Tastatur. Mit der rechten und der linken Pfeiltaste bewegst du Bigwig nach rechts und links. Drückst du auf den nach oben gerichteten Pfeil, springt Bigwig. Er duckt sich, wenn du den Pfeil nach unten drückst. Mit einem Druck auf die lange Taste schlägt Bigwig mit der Faust. Treten tut er, wenn du nach der langen Taste gleich den linken Pfeil drückst. Die Balken am oberen Rand geben an, wieviel Kraft Bigwig und das Wiesel noch haben. Wem zuerst die Kraft ausgeht, der hat verloren. Spielst du das Spiel aus der Fibel, läuft die Zeit in der schweren Stufe doppelt so schnell.



leicht



schwer



## Das Labyrinth

Hannah muss das Wiesel in die Falle des Labyrinths locken. Doch damit das Wiesel auch die Fährte behält, muss Hannah immer nahe vor dem Wiesel laufen. Doch Vorsicht! Kommt das Wiesel Hannah zu nahe und fängt sie, ist das Spiel verloren. Du steuerst Hannah mit den Pfeiltasten. Das Ziel ist der kleine Ausgang unten rechts, durch den nur Hannah passt. Klicke die »1« (leicht) oder die »2« (schwer). Spielst du das Spiel aus der Fibel, läuft die Zeit in der schweren Stufe doppelt so schnell.



leicht

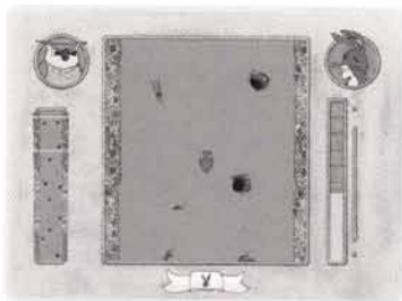


schwer

# Neues Zuhause – Neue Gefahren: Die Spiele

## Das Dialogspiel

Im Dialogspiel musst du Bigwig mit den richtigen Argumenten überzeugen. Du hast jeweils mehrere Möglichkeiten, mit ihm zu sprechen. Sie werden durch die Zahlen über Hazels Kopf dargestellt. Bewegst du den Mauszeiger über eine der Zahlen, hörst du Hazels Kommentar. Klicke einfach auf den Kommentar, den du für geeignet hältst. Nun antwortet Bigwig und es geht in die nächste Runde.



## Die Rettung Hauptmann Hollys

Hauptmann Holly aus Sandleford Warren hat die Gruppe fast erreicht und wird von einer Eule angegriffen. Hilf ihm auf seinem Weg nach Watership Down. Zum Schutz vor der Eule muss Holly Haken schlagen oder in einem Loch verschwinden. Doch leider weiss er nicht, aus welchem Loch er wieder herauskommen wird. Unterwegs muss Holly die Möhren einsammeln, damit er bei Kräften bleibt. Du steuerst ihn mit den Pfeiltasten. Klicke die »1« (leicht) oder die »2« (schwer). Spielst du das Spiel aus der Fibel, läuft die Zeit in der schweren Stufe doppelt so schnell.



leicht



schwer



# Probleme und wie du sie beseitigen kannst

**Jeder Computer und jede Konfiguration ist anders.** Aus diesem Grund kann es vereinzelt zu kleineren Problemen mit der CD-ROM kommen, die aber in der Regel sehr einfach zu beheben sind. Im Folgenden haben wir einige dieser Probleme und deren Lösung dokumentiert. Eine aktuelle Liste findest du außerdem in der Datei **readme.txt** in der **Programmgruppe »Unten am Fluss«** oder auf der CD-ROM.



## Installationsproblem

Das Programm lässt sich nicht installieren oder die Installation kann nicht abgeschlossen werden.

### Lösung

- Vergewissere dich zunächst, dass dein System die Mindestanforderungen erfüllt.
- Vergewissere dich auch, dass keine anderen Programme während der Installation eingeschaltet sind. Schalte alle Bildschirmschoner und alle anderen Programme aus, die im Hintergrund laufen.

## Der Ton ist zerstückelt oder abgehackt

Die Leistung ist nicht ausreichend oder der Ton ist zerstückelt zu hören.

### Lösung

- Vergewissere dich, dass dein System die Mindestanforderungen erfüllt.
- Vergewissere dich außerdem, dass keine andere Anwendung (z.B. ein Bildschirmschoner) im Hintergrund läuft.
- Versuche deine Hardwaregeschwindigkeit zu erhöhen, indem du folgende Schritte ausführst: Öffne im Menü „Systemsteuerung“ das Kontrollfeld „Multimedia“, klicke nun unter „Wiedergabe“ auf „weitere Eigenschaften“ und wähle dann „Leistungen“ aus; jetzt setze die Hardwarebeschleunigung bei „Audiodiedergabe“ auf 0% und klicke auf „Übernehmen“. Jetzt muss der Rechner neu gestartet werden.



Erste Hilfe  
gibt es in der  
Readme-Datei!



Konntest du das Problem nicht mit den Hilfen in diesem Handbuch beheben?



Problemlösungen auf dem neuesten Stand findest du in der Datei **readme.txt** auf deiner CD-ROM oder in der **Programmgruppe »Unten am Fluss«** auf deinem Computer.



# Lizenzregelung

Die Nutzung der Software ist insbesondere aus urheberrechtlichen Gründen nur unter folgenden Bedingungen gestattet. Bitte lesen Sie diese Bedingungen sorgfältig durch, bevor Sie die Software nutzen.



Mit dem Kauf der CD-ROM erhalten Sie von KIDDINX Entertainment GmbH eine Lizenz an der auf der CD-ROM befindlichen Software einschließlich aller Bilder, die in der Software enthalten sind oder von ihr generiert werden sowie den dazugehörigen Datenbeständen (alles zusammen "Software" genannt). Sie erhalten nur das Eigentum an der CD-ROM, nicht jedoch an der Software und der dazugehörigen Dokumentation sowie den geistigen und gewerblichen Schutzrechten. Sie erhalten die nicht exklusive und ausschließlich persönliche Lizenz an der Software, die Ihnen (lediglich) das Recht gibt, eine Kopie der Software ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anzufertigen oder die Software auf einer Festplatte eines Einzelcomputers zu installieren und zu nutzen, vorausgesetzt, daß Sie das Original ausschließlich für Sicherungs- und Archivierungszwecke aufbewahren.

Die Software enthält urheberrechtlich geschützte Materialien, Know-how und anderweitig geschützte Materialien. Sie sind nicht berechtigt, die Software zu dekomprimieren, zu disassemblieren oder im Wege des Reverse Engineering in eine für das menschliche Auge wahrnehmbare Form zurückzuverwandeln. Soweit vorstehend nicht ausdrücklich gestattet, dürfen Sie die Software nicht vervielfältigen, verändern, in Netzwerke einspeisen, vermieten, verleihen oder anderweitig vertreiben. Sie dürfen die Software ferner nicht durch Bulletin Boards, Online-Services, Rennote-Wähleinrichtungen oder Netzwerk- oder Telekommunikationsverbindungen, gleich welcher Art, Dritten zugänglich machen. Sie sind ferner nicht berechtigt, von der Software ganz oder teilweise abgeleitete Werke oder Werke, die auf der Software basieren, herzustellen.

Im Umfang der vorgenannten Gestaltung sind Sie berechtigt, die Ihnen zustehenden Lizenzrechte an der Software auf eine andere Person unter der Bedingung zu übertragen, daß Sie die Original-CD-ROM mit der Software, die dazugehörige Dokumentation, alle Copyright-Vermerke und eine Kopie dieser Lizenzregelung an den Dritten übertragen und dieser Ihnen gegenüber die Beachtung der Lizenzregelung versichert. Wenn Sie die Software an Dritte übertragen, müssen Sie die Software von der Festplatte löschen und dürfen keinerlei Kopien der Software für Ihren weiteren Gebrauch zurückbehalten.

Die Vervielfältigung der schriftlichen Materialien, die der Software beigelegt sind, ist nicht gestattet.

Die Software ermöglicht es Ihnen, Bilder auszudrucken, die urheberrechtlich geschützte Figuren enthalten. Es ist Ihnen deshalb lediglich der Ausdruck der Bilder nur auf Papier und ausschließlich für den persönlichen Gebrauch gestattet, nicht jedoch für gewerbliche oder amtliche Zwecke. Voraussetzung ist in jedem Fall, daß Sie alle Copyright-Hinweise, die in den Bildern enthalten sind, unverändert belassen. Die Nutzung der durch die Software erzeugten Bilder für einen anderen Zweck als mit dieser Lizenzregelung erlaubt, stellt eine Verletzung der Urheberrechte und/oder sonstiger Schutzrechte dar und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc. in den USA und anderen Ländern.



# Viel Spaß beim Spielen!

**STORYLINE & SPIELEKONZEPTION**

bvm

**DREHBUCH**

Claudius Hagemeister

**DREHBUCHREDAKTION**

Katja Grote

**PROJEKTLITIGATION**

Stefanie Schellenberg

**PROGRAMMIERUNG**

Christian Steinborn

**ANIMATION & LAYOUT**

Julia Henke

**GRAFIK & SCREENSDESIGN**

Roland Jäger

**DIALOG-REGIE**

Sabine Büchner

**TON**

Daniel Bäß

**TITELSONG**

Fabian Kröger

**MUSIK**

Kirsten Fuchs

**ILLUSTRATION & GRAFIK**

Judith Hoffmann

**GESAMTLEITUNG KIDDINX**

Stefanie Schellenberg

Frank Turba,

Deutsche Synchron

Filmgesellschaft mbH

**FILM**

Deutsche Synchron

Filmgesellschaft mbH

**POST**

»Bright Eyes« von Mike Batt,

überarbeitet von der

Deutsche Synchron

Filmgesellschaft mbH

**PRINT**

Christian Ammann

Hahn Grafik GmbH, Berlin

Till Moepert

**Es sprechen****HAZEL****KEAHR**

Erich Räuker

Lutz Schnell

Peter Gröger

**OBERKANINCHEN**

Arda Vural

**PIPKIN**

Oliver Feld

**HAWKBIT**

Hans - J. Dittberner

**DANDELION**

Ulrich Voss

**BIGWIG**

Liane Rudolph

**BLACKBERRY**

Sabine Manke

**HANNAH**

David Turba

**FIVER**

Karl - Heinz Grewe

**MAULWURF/HUND**

Christoph Banken

**SOLDAT/2. SOLDAT**

Maria Summer

**KANINCHEN/SPATZ**

Michael Bauer

**SOLDAT/SPATZ/REGENWURM**

Helmut Gauss

**SPRECHER**

Peter Gröger

**HOLLY****super**