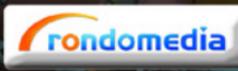


Daedalic Entertainment präsentiert

THE NIGHT OF THE RABBIT



Handbuch





**Verpasse nicht die verrückten
Abenteuer von Rufus und
seinen Freunden...
Jetzt überall erhältlich!!**

**CHAOS AUF
DEPONIA**

INHALT

EINFÜHRUNG	SEITE 4
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	SEITE 4
INSTALLATION	SEITE 4
DEINSTALLATION	SEITE 5
MENÜ	SEITE 5
STEUERUNG	SEITE 7
CHARAKTERE UND SPIELWELT	SEITE 10
SPIELEINSTIEG	SEITE 16
TASTENBELEGUNG	SEITE 18
SUPPORT	SEITE 18
MITWIRKENDE	SEITE 19
GESUNDHEITSHINWEISE	SEITE 22
LIZENZVEREINBARUNGEN	SEITE 22

EINFÜHRUNG

Oh.
 Ein Fremder.
 Bist Du neu hier?
 Du hast großes Glück, dass Du mich getroffen hast. Du suchst doch sicher einen Anfang, oder?
 Was ich damit meine?
 Nun, jede Erzählung braucht einen Anfang. Ein paar erste, sichere Schritte für die große Geschichte, die Dich in Mauswald erwartet. Natürlich kannst du auch allein weitergehen... wenn Du Dich traust. Oder wir treffen uns später hier wieder. Doch wenn Du mit mir zusammen Deinen Anfang finden willst, komm doch ein Stück mit mir...



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Was haben wir denn hier? Ich habe ja schon viele Sprachen gesehen, aber diese hier ist mir fremd...
 Aber irgendetwas sagt mir, Du wirst sie verstehen...

PC:

Betriebssystem:	Windows XP/Vista/7/8
Prozessor:	2,5 GHz Single-Core oder 2 GHz Dual-Core
Speicher:	2 GB (2,5 GB für Windows Vista/7)
Grafikkarte:	OpenGL2.0-kompatibel mit 256 MB RAM (Shared-Memory wird nicht empfohlen)
Soundkarte:	DirectX9.0c-kompatibel
Festplatte:	6 GB freier Speicher DVD-Laufwerk, Maus

INSTALLATION

Das erinnert mich an die elektromagische Maschine in der Halle der Schüler...

Was?

Hihi, Du wirst schon noch verstehen.
 Aber nun schiebe diese silberne Scheibe in das richtige Fach und warte ab, was Deine Maschine Dir sagt.
 Mhhh... Sie macht das nicht allein? Dann versuche auf der Schrift dieser Scheibe die so genannte „Setup.exe“ zu finden und gib ihr einen Schubs. Oder besser zwei schnelle hintereinander.



DEINSTALLATION

Manchmal braucht man Platz für neue Geschichten.
 Suche dort, wo Deine elektromagische Maschine diese Geschichte aufgezeichnet hat nach den Worten „uninstall“ oder „deinstallieren“. Gib nur den Befehl und keine Spur von dieser Geschichte wird auf der Maschine zurückbleiben...

MENÜ

Und von hier aus kannst Du Deine Geschichte beginnen oder weiterführen. Wenn Du willst, kannst Du Dich auch noch ein wenig vorbereiten...

Weiterspielen

Der direkte Weg zurück in Deine Geschichte, an den Punkt an dem Du sie zuletzt verlassen hast.

Neues Spiel starten

Hier kannst Du die Geschichte ganz von vorn erleben.

Spielstand laden

Setze Deine Geschichte von einem bestimmten Punkt aus fort. Aber denk dran, Du musst Dir vorher ein Lesezeichen gesetzt haben.

Einstellungen

Hier kannst Du, ganz wie Du willst, festlegen, ob und wie viel Musik, Geräusche und Stimmen Du in Deiner Geschichte hören möchtest.
 Außerdem auch, wie die Geschichte für Deine Augen am besten aussieht und wie Du an Deinen Rucksack gelangen möchtest.

Spiel beenden

Du bist müde?

Dann ruh Dich etwas aus und leg diese Erzählung für eine Weile bei Seite. Geschichten überdauern und Du kannst sie wieder aufnehmen wann immer Du willst.

Facebook

Von diesem Buch habe ich bereits gehört... eine gewaltige Sammlung.
 Vielleicht solltest Du mal nachsehen, ob dort nicht auch etwas über diese Geschichte geschrieben steht.





SUCHEN FINDEN GRÜSELN...



Mehr Infos dazu auf:
www.rondomedia.de

Spracheinstellungen

Hier kannst Du bestimmen, in welcher Sprache die Geschichte erzählt werden soll. Schau Dir einfach die Flaggen an und such Dir eine aus.



Bonus

Das kleine Paket dort unten rechts?

Oh, das hätte ich fast nicht bemerkt. Du hast wirklich scharfe Augen.

Wenn Du weiter so aufmerksam bleibst, kannst Du hier all die Dinge sehen, die nicht ganz so offensichtlich, ja, fast schon versteckt, in Mauswald und den Portalwelten verstreut sind.

Also Augen auf und diese Seiten werden sich mit interessanten Dingen füllen.



STEUERUNG

Bewegung

Du fragst Dich sicher, wie Du Dich in dieser fremden Welt bewegen kannst, oder? Ich erkläre es Dir!

Benutze einfach Deine Maus, um den Bildschirm mit dem Mauszeiger abzusuchen.

Wenn Du nun einen Ort gefunden hast, zu dem Du gehen möchtest, dann klicke einfach mit der linken Maustaste dorthin. Einfach zeigen und klicken. In Deiner Welt spricht man daher auch von einem „Point & Click“-Adventure.

Interaktion

Aber sicher möchtest Du nicht nur ziellos hin- und herlaufen, nicht wahr?

Viele Gegenstände warten darauf, von Dir angesehen, benutzt oder mitgenommen zu werden. Suche dafür einfach wieder den Bildschirm mit dem Mauszeiger ab.

Wenn Du dabei auf einen Gegenstand oder eine Person zeigst, mit der Du interagieren kannst, verändert sich der Mauszeiger.

Ein Auge zeigt Dir an, dass Du Dir den Gegenstand oder die Person ansehen kannst.

Die Hand symbolisiert, dass Du Dir etwas nehmen kannst.

Beim Zahnrad kannst Du einen Gegenstand benutzen und beim Mund mit einer Person sprechen.

Ausgänge werden durch einen Pfeil gekennzeichnet.

Eigentlich ganz einfach, oder?



Inventar

Wenn Du einen Gegenstand einsammelst, so erscheint er sofort in Deinem Inventar. Dieses kannst Du auf drei verschiedene Weisen öffnen:

Drehe entweder an Deinem Mausrad, klicke auf das Rucksack-Symbol in der linken unteren Ecke des Bildschirms oder drücke auf die i-Taste Deiner Tastatur.

Um das Inventar wieder zu schließen, kannst Du entweder wieder am Mausrad drehen, die i-Taste drücken oder den Mauszeiger aus dem Inventarbereich bewegen.

Wenn Du einen Gegenstand im Inventar ansehen möchtest, musst Du ihn mit der rechten Maustaste anklicken. Wenn Du ihn stattdessen aufnehmen oder benutzen möchtest, kannst Du ihn mit der linken Maustaste anklicken. Der Gegenstand klebt nun an Deinem Mauszeiger. Du kannst ihn nun durch einen Linksklick mit einem anderen Objekt im Inventar kombinieren oder das Inventar schließen und den Gegenstand mit einem Objekt in der Spielwelt benutzen. Um den Gegenstand wieder vom Mauszeiger zu lösen, kannst Du auf die rechte Maustaste klicken.

Zaubersprüche

Im Laufe des Spiels wirst Du bis zu fünf Zaubersprüche lernen, die auf dem Zauberstab im Inventar als Symbole dargestellt werden. Der Zauber „Ratersuch“ wird direkt durch einen Linksklick auf das zugehörige Symbol ausgelöst. Alle anderen Zauber werden auf Objekte angewendet. Du musst daher zunächst mit der linken Maustaste auf das Zaubersymbol und danach auf ein Objekt in der Spielwelt klicken. Um den Zauber wieder vom Mauszeiger zu lösen, kannst Du erneut auf die rechte Maustaste klicken.

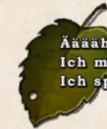
Dein Inventar enthält aber noch viele weitere Funktionen. Im Spielverlauf wirst Du lernen, zwischen Tag und Nacht zu wechseln, indem Du auf das Buch-Symbol klickst oder mit den anderen Bewohnern Mauswalds Quartett zu spielen, indem Du zunächst auf das Kartenspiel-Symbol und dann auf einen Mauswaldbewohner klickst.

Außerdem kannst Du über das Inventar direkt auf das Hauptmenü, das Speichermenü, die Extras und das Tagebuch, in dem alle offenen und gelösten Aufgaben stehen, zugreifen.



Dialogsystem

Wenn Du mit einem anderen Charakter im Spiel sprechen möchtest, kann es passieren, dass Du mehrere Gesprächsoptionen zur Auswahl hast. In diesem Fall öffnet sich dann ein Dialogmenü. Wähle einfach die Zeile aus, auf die Du den Gesprächspartner ansprechen möchtest. In vielen Fällen kannst Du ein Gespräch durch einen Klick auf die unterste Dialogoption auch zu einem schnellen Ende bringen.



Äääh... Hallo?
Ich möchte meine Mutter grüßen!
Ich spreche doch nicht mit 'nem Radde ...



Hotspottaste

Manchmal kann es sehr mühselig sein, den gesamten Bildschirm mit der Maus abzusuchen. Doch keine Sorge. Zu Beginn Deiner Reise findest Du eine magische Münze, die Dir ermöglicht, alle interessanten Gegenstände und Personen in einer Szene sofort anzeigen zu lassen. Klicke dafür einfach auf die Leertaste Deiner Tastatur oder auf die Münze in Deinem Inventar.



CHARAKTERE UND SPIELWELT

Viele Wesen haben sich die Wälder von Mauswald zur Heimat gemacht. Hier findest Du alte Seelen, die dort schon lange zuhause sind, Gäste, und auch Wanderer. Sie alle haben ihre eigene Geschichte. Im Laufe der Zeit konnte ich hier im Geheimen viele ihrer Geschichten sammeln. Einige sind heiter, manche sind abenteuerlich, andere machen nachdenklich und vielleicht ein wenig traurig. Ich kann Dir nicht alle erzählen, aber Dich interessiert doch sicher, was mir zu ein paar der Gesichter von Mauswald in den Sinn kommt...

Jerry Haselnuss

Irgendwo im Grünen, wo man nur das Lied des Waldes hört, lebt der junge Jeremias Haselnuss. Jeden Tag träumt er davon, einmal ein großer Magier zu sein und wie könnte eine Geschichte besser beginnen, als mit einem Traum? Ein Abenteuer will er erleben, ferne Welten sehen und Unmögliches bewirken, da scheint ein Sommerferientag der perfekte Zeitpunkt zu sein, um soloch eine Reise zu beginnen. Doch wie soll die Geschichte des Jungen nur anfangen?

Vielleicht kenne ich da jemanden, der ihm helfen kann...



Der Marquis de Hoto

Ich erinnere mich an jede Geschichte, die ich gesammelt habe, aber aus welcher er stammt, kann ich nur vermuten. Ich bin ihm schon einmal begegnet, doch weiß ich nicht in welcher Welt oder welchem Traum. Wandert er vielleicht zwischen den Erzählungen?

Ohne Zweifel verfügt er über Macht und auch wenn ich nicht weiß, wo seine Geschichte begonnen hat, spüre ich, dass er schon mehr als ein Ende gesehen hat.

Der alte Magier

Du würdest mir kaum glauben wie alt dieser Mann ist. Doch lass Dich nicht von dem verschlafenen Gesicht meines alten Freundes täuschen. Hinter seiner gemütlichen Erscheinung wohnt der wache, klare Geist eines meisterlichen Zauberkünstlers.

Vor langer Zeit schon, als er beschloss sich hier niederzulassen, hatte er es sich zur Aufgabe gemacht diese Welt und ihre Portale zu schützen. Über die Jahre ist die Geschichte dieses Wächters von Mauswald eine heimelige und friedliche geworden. Aber so war es gewiss nicht immer...



Kitsune

Ein Fuchs aus einer fernen Welt. Dort nennt man sie Kitsune.

Sie ist oft zu Besuch in diesen Wäldern, aber selbst ich schaffe es nicht ihren Spuren zu folgen, wenn sie es nicht wünscht. Du musst wissen, Füchse sind listige Gesellen: Sie können ihre Gestalt wechseln wie Ihr

Das Schwarze Auge

SATINAVS KETTEN



WWW.DSA-SATINAVSKETTEN.DE

MEMORIA



WWW.MEMORIA-GAME.DE

Menschen Eure Kleidung. Und wenn man in eine Fuchsgeschichte gerät, kann man sich nie ganz sicher sein, ob man es nun mit Helden oder Schurken zu tun hat. Das weiß vielleicht nicht einmal der Fuchs selbst.

Ach, wie gern würde ich hören, was sie alles im nächtlichen Mauswald erlebt hat, doch Kitsune allein entscheidet, ob sie mit jemandem sprechen möchte oder ob sie im Schatten der Nacht verborgen bleibt. Vielleicht hast Du ja mehr Glück als ich?

Geflügelte Mondlicht-Gemeinschaft

Ah, Nomaden aus einer anderen Welt. Sie leben verborgen in luftiger Höhe irgendwo im Norden des Waldes. Viel weiß niemand über sie, aber ich kann Dir so viel verraten, dass ihre Geschichte eine sehr traurige ist. Eine Geschichte über Rastlosigkeit und eine verlorene Heimat.

Lass Dich nicht von ihrem fremdartigen Äußeren täuschen, denn trotz des vielen Leidens, dass sie misstrauisch gemacht hat, haben sie ein friedliches Wesen und schützen das mystische Wissen der Welten aus denen sie einst nach Mauswald kamen.

Wipfelfest

Jedes Jahr, wenn das Licht der Sommersonne durch das Geäst des Waldes bricht, kommen die Bewohner Mauswalds zusammen und richten das so genannte Wipfelfest aus, eine uralte Tradition, um Freundschaft und Familie zu würdigen.

Jene Einwohner Mauswalds, die ihren Mut und ihre Hilfsbereitschaft unter Beweis gestellt haben, werden an diesem Tag als Baumläufer gefeiert.

Die Geschichten, welche die älteren Tiere Mauswalds über die ersten Baumläufer zu erzählen wissen, sind ebenso alt wie das Wipfelfest selbst. Es heißt, dass Baumläufer früher magische Kräfte besaßen und sogar aus anderen Welten kamen, um den Tieren des Waldes in Zeiten der Not beizustehen. Heute ist davon nur noch wenig bekannt und das Andenken an die Zauberer vergangener Tage gerät langsam in Vergessenheit. Heute ist das Wipfelfest ein Tag der Fröhlichkeit, an dem man zusammenkommt, um gemeinsam zu feiern.



Über Mauswald

Bevor man auf Reisen geht, ist es nur vernünftig, sich noch einmal Gedanken um sein Zuhause zu machen. Nur, man sollte auch aufpassen, dass man sich nicht bereits in Gedanken verläuft. Besonders, wenn man so eine schöne Heimat wie Mauswald hat. Ja, wenn ich an die freundlichen Gesichter meiner Nachbarn denke, ganz egal ob sie nun Frösche, Wiesel, Eulen oder Mäuse sind, weiß ich genau, warum ich einen guten Grund habe, immer wieder nach Haus zurückzukehren.

So sehr es mich auch in ferne Länder zieht, es tut immer gut, den gesunden Erdboden unter den Füßen und den Schatten der Blätter wieder über mir zu haben. Wie in der weiten Welt gibt es auch hier so viel zu sehen:

Bäume, so hoch, dass ihr Blätterdach den ganzen Wald zu überspannen scheint. In ihrer Nähe man die Geschichten, von denen schon deine Großeltern dir erzählt haben, wie den Herzschlag fremder Orte spüren kann; geheimnisvolle Statue, schon so alt, dass sich nicht einmal Jonathan Eichhorn, unser Stadtrat und Archivar, erinnert, wer sie geschaffen hat. Und flüsternde Wasser, die gurgelnd durch Mauswald fließen, vom heimeligen Baumstammcafé, herum um die Schreinerei der fleißigen Igel bis zum Haus der stämmigen Waldzwerge und ihren Wurzelfeldern. Wie man sieht, gibt es bereits vor der eigenen Haustür schon unzählige Dinge zu entdecken.

Damit kann der erste Schritt einer langen Reise schon der spannendste sein, ohne dass man überhaupt sein Zuhause verlassen musste!

- Spitzweg, Wanderer und Ziesel,
Reisetagebücher



LARP

EINSTIEG
IN EIN
PHANTASTISCHES HOBBY

NEU

Zauberfeder Verlag
72 Seiten, 21 x 29,7 cm
ISBN 978-3-938922-38-5
nur 1990 Euro



Was erwartet mich auf einem Live-Rollenspiel? Wo finden diese Veranstaltungen statt? Und: Was soll ich bloß anziehen? All das sind Gedanken, die einen Neuling zu Recht beschäftigen. Antworten auf diese und weitere Fragen gibt das Buch *LARP - Einstieg in ein phantastisches Hobby*. Es erklärt die wichtigsten Begriffe, stellt unterschiedliche Spielvarianten und Darstellungsmöglichkeiten vor und gibt Tipps zur erforderlichen Ausrüstung. Das Buch soll Einsteigern beim Start in das Hobby helfen und auch dazu anregen, einen ganz eigenen Spielstil zu finden.



www.ZAUBERFEDER-VERLAG.DE
www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Die Lage ist bedenklich...
Noch nie hat der Große Fluss so viel Wasser geführt.
Und es wird jeden Tag mehr. Nicht mehr lang und der Fluss tritt über die Ufer...
Das Postamt, das Auendorf... nicht auszudenken.
Ich muss die Ursache finden.

...tief fliegende Krähen. Ganze Schwärme aus Nordwesten.
Sie benehmen sich merkwürdig. Ihr Rufen und ihr Gesang klingen fremd und wild, ergeben keinen Sinn mehr.
Die Federn die ich gefunden habe, sind stumpf und schmutzig.
Etwas geht dort oben vor. Und es ist nichts Gutes...

...die Zeit des Beobachtens ist vorbei. Der Große Fluss hat schon das Auendorf und den Sumpf überflutet, die Krähen werden immer aggressiver, kennen kein Halten mehr.
Vor dem Rathaus konnte ich einer in die Augen sehen. Sie waren leer und wütend. Ich hätte kein Apotheker sein müssen um zu sehen, dass dieser Vogel krank war.
Was hier passiert ist kein Zufall. Und es reicht nicht länger sich nur zu fragen „Warum?“

Jemand muss handeln ...

- Uli



SPIELEINSTIEG

Wenn man dem Pfad dieser Geschichte folgt, kann man sich leicht verlaufen, sogar ich! Wenn Du willst, erzähle ich Dir, wie dieses Abenteuer seinen Anfang nahm. Aber wenn Du den Weg lieber alleine finden möchtest, solltest Du dieses Kapitel vielleicht überspringen.

Als Jerry an diesem Sommerferientag aus der Haustür tritt, sehnt es ihn nach Abenteuer und Herausforderung. Womit er nicht gerechnet hat, ist die unbekannte Stimme, die plötzlich im Radio zu hören ist. Mauswaldfunk? Von diesem Sender hat er noch nie gehört, aber nichtsdestotrotz lauscht er dem Frühsportprogramm, schließlich hat das noch keinem geschadet!

Seine Mutter ruft nach ihm und bittet Jerry Brombeeren für sie zu sammeln. Bei der Aussicht auf Brombeerkuchen lässt der Junge alles stehen und liegen und macht sich auf in den Wald vor seinem Zuhause. Schnell hat er ein paar köstlich aussehende Brombeeren entdeckt, doch leider blockiert ein Dornenbusch den Weg. Tiefer im Wald, beim sogenannten Pfadbaum, findet Jerry schließlich einen Stock an einem Tümpel liegend, mit dessen Hilfe er den Busch beseitigt, auch das dahinter liegende Spinnennetz stellt kein Problem mehr für ihn dar. Mit gefülltem Brombeerkorb begibt er sich zurück nach Hause.

Die Brombeeren sind abgegeben, ein weiteres Abenteuer gemeistert, aber was ist das? Irgendetwas surrt plötzlich durch die Luft und landet geradewegs im Briefkasten. Ein Vogel vielleicht? Aber anstatt eines Tieres findet Jerry einen merkwürdigen dreieckigen Brief. Darin steht lediglich ein Gedicht. Es erzählt von einem Beschwörungsritual... mysteriös. Eine Karottenflamme? Was könnte damit nur gemeint sein?



Die Sonne steht noch nicht lange am Himmel und der junge Jerry macht sich auf, um sein zweites Abenteuer zu erleben. Schon jetzt hat er das Gefühl, dass es größer sein wird, als alles, was er während dieses Sommers erlebt hat.

Am Pfadbaum findet er einen Kalksteinbruch, aus dem er ohne große Mühe einen kleinen weißen Stein nehmen kann. Mit der Kreide zeichnet der Junge behutsam auf den daneben liegenden Felsen das Symbol, das er in dem Brief gesehen hat. Jerry hörte raschelnde Zweige und Blätter, als sich ein paar Eichhörnchen an den Tümpel verirren. Aber so schnell sie gekommen sind, so schnell sind sie bereits wieder verschwunden, doch, so scheint es Jerry, haben sie etwas zurückgelassen. Ein Stück Baumrinde, die noch...

Halt, ich nehme zu viel vorweg.



Zunächst benutzt Jerry den schweren Stein am Tümpel, um den Kreidestein zu Pulver zu mahlen. Auf der Waldkreuzung sieht er in den Baumkronen einige Eicheln, doch mit seinem Stock meistert er auch diese Herausforderung. Auf dem Rückweg zu seinem Zuhause findet er eine weggeworfene Dose. Auch wenn der Junge nicht glauben kann, dass jemand sie einfach im Wald liegen gelassen hat, kommt sie ihm doch gerade recht, schließlich wird er für diesen Zauber einen Behälter brauchen. Die wohl wichtigsten Zutaten aber findet Jerry direkt vor seiner Haustür:

Eine Karotte aus dem Beet seiner Mutter, sowie die Gegenstände, die in seinem Geheimversteck liegen. Behutsam mischt er nun seinen letzten Knaller mit dem weißen Pulver und gibt das Gemisch gemeinsam mit Baumrinde, Eicheln und der Karotte in die Dose.

Jerry ist fast am Ziel. Der Behälter wird von ihm auf der Waldkreuzung aufgestellt und seine Hand zittert vor Aufregung, als er sein einziges Zündholz benutzt, um den Pulverkreis zu entfachen.

Gerade als die Flammen höher schlagen und die Zutaten ihre Magie entfalten, hält der kleine Junge den Atem an, denn...



Nun, sieh doch selbst.



TASTENBELEGUNG

Neben der Maussteuerung gibt es im Spiel noch eine Reihe von Tastatur-Schnellzugriff-Tasten, die Dir einiges an Klickarbeit abnehmen können.

Esc	Bringt Dich zurück ins Hauptmenü und überspringt Dialoge und Zwischensequenzen
F5	Bringt Dich direkt ins Laden/Speichern-Menü
F8	Öffnet das Einstellungen-Menü
F9	Legt einen Quick-Save an, ohne dass Du ins Speichern-Menü wechseln musst
F12	Hiermit lädst Du den zuvor abgespeicherten Quick-Save
M	Schaltet das Spiel auf stumm
-/+	Hiermit kannst Du die Lautstärke im Spiel regulieren
Leertaste	Lässt Dir Hotspots anzeigen oder pausiert Zwischensequenzen

SUPPORT

Keine Bange, auch die größten Abenteurer sind irgendwann einmal aufgeschmissen. Solltet Du also einmal nicht weiterwissen, wende Dich vertrauensvoll an uns.

Auf der offiziellen Website www.thenightoftherabbit.de findest Du jederzeit aktuelle Neuigkeiten und Downloads zum Spiel. Oder Du besuchst das Daedalic-Forum unter <http://forum.daedalic.de> und fragst dort Gleichgesinnte nach Rat.

Sollten alle Stricke reißen, kannst Du Dich per Mail an support@rondomedia.de wenden, am besten mit einer genauen Problembeschreibung und bei technischen Problemen zusätzlich mit Infos zu Deinem Computer. Oder Du versuchst es bei unserer Hotline unter der Telefonnummer **09001 / 40 00 43** (0,99 EUR/Minute aus dem deutschen Festnetz). Unsere aktuellen Hotline-Zeiten erfährst Du unter www.rondomedia.de.



MITWIRKENDE

Daedalic Entertainment presents

A Game by Matt Kempke

Executive Producer
Carsten Fichtelmann

Project Supervisor / Producer
Matthias Mangelsdorf

Creative Lead, Writer, Director
Matt Kempke

Project Management Support
Mathias Gall
Ulrich Wanitschke

Story by
Matt Kempke
Sebastian Kempke

“Eight Stories from Mousewood” written by
Matt Kempke

Additional Dialogue
Malin Lövenberg
Valentina Tamer
Aljoscha Jelinek
Corinna Ertl

Puzzle Design
Matt Kempke
Ulrich Wanitschke

Lead Scripter
Kevin Niederelz

Scripting
Kevin Niederelz

Simon Nguyen
Tobias Omernik
Oliver Urbanik
Heiner Schmidt
Benjamin Kuhn
Eduard Wolf
Marvin Schwieger

Scripting Supervisor
Eduard Wolf

Lead Background Painter
Simone Kesterton

Lead Background Penciler
Matt Kempke

Additional Background Design
Mathias Fischer
Yury Schicker
Sebastian Kempke
Manuel Vormwald
Anna Otten
Olga Andriyenko

Lead Character Designer
Olga Andriyenko

Additional Character Design
Matt Kempke
Sebastian Kempke

Card Game Design
Mathias Fischer

Animation Lead
Olga Andriyenko
Martin Kailuweit
Gunnar Bergmann

Animations
Gunnar Bergmann
Martin Kailuweit
Simone Kesterton
Anna Otten

Christian Ahlers
Corinna Ertl
Fabia Zobel
Franziska Klaus
Ingo Leitner
Irina Zinner
Johanna Baumann
Johannes Lott
Marco Hüllen
Maren Collet
Marta Pevida
Martin Kailuweit
Nadja Clauberg
Nick Noah
Olga Andriyenko
Oliver Hinzmann
Philipp Suchowski
Regina Haselhorst
Sarah Slabiak
Simone Kesterton
Stephan Mangelsen
Stephanie Barz
Tatjana Heinz
Tobia Baraccani
Valentina Tamer

Additional Designs
Rebecca Bertram
Nicky Dretvic
Claudia Marvisi
Stefanie Szabo
Corinna Ertl

Cutscenes
Mathias Fischer
Martin Kailuweit
Simone Kesterton
Rino Pelli
Olga Andriyenko

Interface Design
Anna Otten
Matt Kempke
Olga Andriyenko
Johannes Lott
Matthias Mangelsdorf



Logo Design

Simone Kesterton
Corinna Ertl
Anna Otten

Copy Protection Design

Matthias Mangelsdorf

Soundtrack Composer

Tilo Alpermann

Sound Design

Samantha Werner
Tilo Alpermann
Malte Seddig
Thomas Gimpel
Tobias Omernik

Testing

Marvin Schwieger
Mirko Schulze
Henrike Wilcke
Valentin Kächele
Maria Urban
Daniel Meier
Martin Klocyk
Jessica Grimm
Sebastian Scheiter
Armin Hauber
Sebastian Fink
Verena Steffens
Frank Rubisch
Jennifer Scheurle
Annika Fleischer
Anna Franger
Moritz Beekmann

RONDOMEDIA**Head of Product Management**

Dirk Ohler

Product Management

Julian Broich

DAEDALIC**ENTERTAINMENT****PR & Marketing**

Carsten Fichtelmann
Christina Kaiser
Claas Wolter
Felix Mohring
Isabel Hartmann
Maayan Weiss
Dominik Krawczyk
Martens Zabel
Carolin Krause
Pascal Clausen
Sabrina Aderkast
Scarlett Friel
Sandra Friedrichs
Jenny Berndt

Product Management

Maayan Weiss

Digital Sales

Tom Kersten
Markus Neuert

Human Resources

Steffen Boos

Cover Art

Mathias Fischer
Simone Kesterton
Olga Andriyenko
Matt Kempke

Manual

Benjamin Kuhn
Matthias Mangelsdorf
Marvin Schwieger
Sabrina Aderkast

Mastering

Eduard Wolf

Website Design

Alexander König
(Destination Design)

Maayan Weiss
Pascal Clausen

GERMAN VOICES**Audio Stories Narrator**

Gunnar Bergmann

Jerry Haselnuss

René Dawn-Claude

Marquis de Hoto

Martin Sabel

Der seltsame Waldschrat

Gunnar Bergmann

Der alte Magier von Mauswald

Joscha Fischer-Antze

Der Große Zaroff

Rudolf Danielewicz

Kitsune

Moira May

Plato der Frosch

Tim Knauer

Jerrys Mutter

Cosima Ertl

Der kleine Mann in Grün

Jens Andresen

Die Felskröte

Jürgen Holdorf

Jonathan Eichhorn

Andreas Otto

Konrad Eule

Jürgen Holdorf

Anja Maus

Jodie Ahlborn

Ludwig Gräber

Constantin von Westphalen

Herr Kirchenmaus

Detlef Tams

Die Maus mit dem Rucksack

Tobias Diakow

Steinberg der Waldzwerge

Gunnar Bergmann

Mürrischer Gartenhase

Erik Range (Gronkh)

Penny die Kanonenwache

Thomas Padanyi

Unfreundliche Mauswache

Cosima Ertl

Freundliche Mauswache

Tobias Diakow

Igel mit der blauen Hose

Tim Knauer

Igel mit der roten Hose

Tobias Diakow

Edith Eichhorn

Julia Casper

Phosphera die Mottenpriesterin

Beate Prahll

Hespera die Mottennonne

Julia Casper

Der kleine Humbert

Andreas Otto

Der Nachtwächter

Andreas Otto

Die Trinkermaus

Jürgen Holdorf

Spitzweg das Ziesel

Gunnar Bergmann

Tanzende Mauswache

Julia Casper

Das Konsortium Squamata

Die Glücksechse

Martin Sabel

Die Quacksalberechse

Tobias Diakow

Die Finanzchse

Tim Knauer

Die Bauechse

Gunnar Bergmann

Die Wächterstatue

Andreas Otto

Die Polarforscherin

Cosima Ertl

Der japanischer Dichter

Constantin von Westphalen

Rabe zwischen den Welten

Jens Andresen

Die Freundin der Polarforscherin

Julia Casper

Der Polwal

Jürgen Holdorf

Jerrys Vater

Matt Kempke

Der Beleuchter im Theater

Tobias Diakow

Voice Casting

Martin Sponticcia
Matt Kempke

Recording Studio

Klanglobby Studio

Recording Engineer

Martin Sponticcia

Voice Direction

Matt Kempke

Sound Design Voices

Martin Sponticcia

Editing

Klanglobby

Mastering

Klanglobby

SPECIAL THANKS TO**Matt Kempke would like to thank**

Greg MacWilliam
Kevin Mentz

The team would like to thank

Nina, Paul und Tom
Janocha
Claas Paletta
Sergei Klimov
Chewie and Kowalski
Daniel Becker
Markus Mansfeld & Freunde
Anna Konda
Heike Zorn



The LuaFileSystem library is designed and implemented by Roberto Ierusalimsky, André Carregal and Tomás Guisasaola. The implementation is not derived from licensed software. Ronald Fisher & Frank Yates for their shuffle algorithm.

GESUNDHEITSHINWEISE

Gesetzliche Warnung: Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden.

Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) auftreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Anwendung an Ihren Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Videospiele folgende Regeln zu beachten: Nicht spielen, wenn Sie müde sind oder nicht genug geschlafen haben.

Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Spielen eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

LIZENZVEREINBARUNG

Sie sollten die folgende Lizenzvereinbarung vor der Installation von "The Night of the Rabbit" sorgfältig durchlesen. Durch die Installation und Nutzung der Software erkennen Sie die nachfolgenden Bedingungen an.

Daedalic Entertainment GmbH (als Lizenzgeber) und die rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH, Mönchengladbach (im folgenden "der Hersteller" genannt) gewähren Ihnen eine Lizenz für das vertragsgegenständliche Softwareprodukt, welches Computersoftware und die zugehörigen Medien und eventuell gedruckte Materialien sowie Online- oder elektronische Dokumentation (im folgenden als "Software" bezeichnet) enthält, ausschließlich unter der Voraussetzung, dass Sie die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung in vollem Umfang akzeptieren. Sie erwerben jedoch in keinem Fall Eigentum an der Software selbst. Indem Sie die Software installieren, erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen dieses Lizenzvertrages gebunden zu sein.

Wenn Sie diese Software installieren, stimmen Sie diesen Bedingungen zu und es kommt ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder juristische Person) und dem Hersteller der vertragsgegenständliche Software zustande. Falls Sie den Bedingungen nicht zustimmen, dürfen Sie die Software nicht installieren. In diesem Fall sind Sie nicht berechtigt, die Software zu nutzen, sondern Sie müssen die Software umgehend vernichten oder an den Hersteller zurücksenden.

1. LIZENZ UND GARANTIE

Die mit dieser Lizenz erworbene Software ist Eigentum der Daedalic Entertainment GmbH oder deren Lizenznehmer und ist durch nationale und internationale Gesetze urheberrechtlich geschützt. Mit der Annahme der Lizenzbedingungen erhalten Sie das nicht-exklusive Recht zur Benutzung der Software. Sofern nicht durch eine mit dieser Lizenz ausgelieferte Zusatzvereinbarung andere Regelungen getroffen werden, unterliegt die Nutzung der Software folgenden Bestimmungen:

Sie sind berechtigt:

- a) die Software auf einem Einzelcomputer zu installieren und zu benutzen.
- b) die Software in einem Netzwerk einzusetzen, vorausgesetzt, dass Sie über eine lizenzierte Kopie der Software für jeden Computer verfügen, der über das Netzwerk auf die Software zugreifen kann. Wenn zum Beispiel acht verschiedene Arbeitsplatzrechner über das Netzwerk auf die Software zugreifen, so muss jede der Arbeitsstationen ihre eigene Lizenz für die Software haben, unabhängig davon, ob die Software von

allen acht gleichzeitig oder zu verschiedenen Zeiten genutzt wird.

Sie sind nicht berechtigt:

- a) die mit der Software gelieferte Dokumentation zu kopieren.
- b) die Software ganz oder teilweise an Dritte weiterzugeben, sie zu verleihen oder zu vermieten oder Unterlizenzen zu gewähren.
- c) die Software zurückzuentwickeln, zu dekompileieren, zu disassemblieren oder auf andere Weise zu versuchen, den Quellcode der Software zugänglich zu machen, die Software zu ändern, zu übersetzen oder davon abgeleitete Produkte zu erstellen.
- d) nach Erhalt einer CD-ROM im Austausch für ein defektes Exemplar oder einer Upgrade-Version als Ersatz für eine frühere Version, die vorher erhaltene Kopie oder die frühere Version der Software zu benutzen oder an Dritte weiterzugeben. Nach dem Erwerb einer aktualisierten Version der Software müssen alle Kopien früherer Versionen vernichtet werden.

Ungeachtet anderer Rechte ist der Hersteller berechtigt, diesen Lizenzvertrag zu kündigen, wenn Sie gegen die Bestimmungen und Bedingungen dieses Lizenzvertrages verstoßen. In diesem Falle sind Sie verpflichtet, alle Kopien der Software und alle ihre Komponenten zu vernichten oder an den Hersteller zurückzugeben.

2. BESCHRÄNKTE GARANTIE

Der Hersteller gewährleistet, dass das Medium, auf dem die Software ausgeliefert wird, keine Material- und/oder Herstellungsmängel aufweist. Im Falle, dass das gekaufte Produkt dieser Garantie nicht genügt, besteht Ihr alleiniger Anspruch nach Wahl des Herstellers entweder im Ersatz der zusammen mit einem Kaufnachweis an den Hersteller innerhalb der Garantiezeit zurückgegebenen fehlerhaften Erzeugnisse oder in der Erstattung des bezahlten Kaufpreises.

Diese beschränkte Garantie ist ausschließlich und tritt anstelle aller anderen Garantien, sowohl ausdrücklicher als auch implizierter Art, einschließlich der implizierten Garantie der Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck und der Nichtübertretung. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte gesetzliche Rechte. Sie haben jedoch möglicherweise andere Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind.

3. HAFTUNGSAUSSCHUSS

Ein verantwortungsvoller Umgang mit datenverarbeitenden Programmen setzt einen gründlichen Test des Programms mit unkritischen Daten voraus, bevor es zum tatsächlichen Einsatz gelangt. Der Anwender der Software trägt daher jedes Risiko selbst. Unabhängig davon, ob eines der hier dargelegten Rechtsmittel seinen wesentlichen Zweck nicht erfüllt, ist der Hersteller in keinem Fall ersatzpflichtig für irgendwelche indirekten Folge- oder sonstigen Schäden (eingeschlossen sind Schäden aus entgangenem Gewinn oder Verlust von Daten), die aufgrund der Benutzung der Software oder der Unfähigkeit, die Software zu verwenden, entstehen, selbst wenn der Hersteller von der Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet wurde. Einige Staaten erlauben die Beschränkung oder den Ausschluss der Haftung für Begleit- und Folgeschäden nicht, so dass die oben aufgeführte Beschränkung oder der Ausschluss für Sie möglicherweise nicht zutrifft. In jedem Fall ist die Haftung des Herstellers auf den für die Software bezahlten Kaufpreis beschränkt. Der oben dargelegte Ausschluss und die Beschränkung sind unabhängig von Ihrer Annahme der Software.

4. ALLGEMEIN

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen der Bundesrepublik Deutschland. Diese Vereinbarung kann nur durch eine ggf. mit dieser Lizenz ausgelieferte Zusatzlizenzvereinbarung oder durch ein anderes, sowohl von Ihnen als auch von den Herstellern unterzeichnetes schriftliches Dokument geändert werden. Sollten einzelne Bestimmungen dieses Lizenzvertrages ganz oder teilweise rechtsunwirksam oder lückenhaft sein oder werden, so hat das keinen Einfluss auf die Gültigkeit des restlichen Lizenzvertrages.

Sollten Sie Fragen zu dieser Vereinbarung haben oder sich aus anderen Gründen mit den Herstellern in Verbindung setzen wollen, wenden Sie sich bitte an:
rondomedia Marketing & Vertriebs GmbH, Limitenstaße 64-78, D-41236 Mönchengladbach