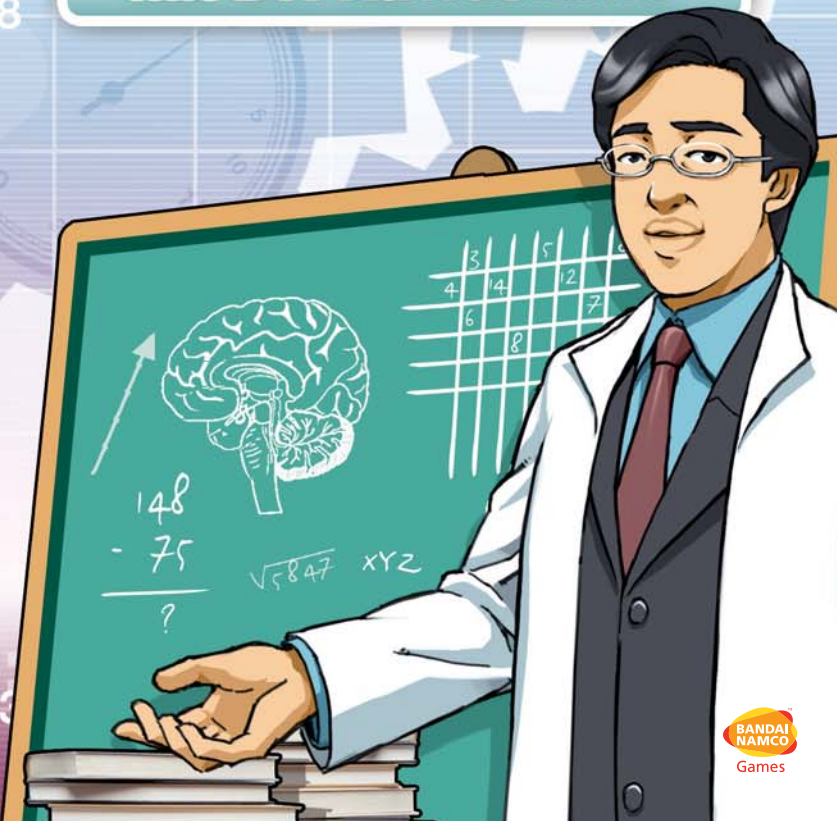


Gehirn Joggen

mit Dr. Kawashima



Brain Exercise with Dr. Kawashima / Stimulation cérébrale avec le Dr. Kawashima / Brain Exercise con el Dr. Kawashima /
Gehirnjoggen mit Dr. Kawashima / L'allenatore della mente con il Dr. Kawashima © 2009 NBGI / NBGE.

All rights reserved. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.

Original concept by NAMCO BANDAI Games Inc. Developed by NAMCO Tales Studio Inc. and NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.



The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione PEGI
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
 Les catégories de tranche
 d'âge :

Categorías de edad:
 Categorie relative all'età:
 Altersklassen:



Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a seconda del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
 Description du contenu :
 Descripciones del contenido:
 Descrizioni del contenuto:
 Inhaltsbeschreibung:

BAD LANGUAGE
 LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
 LENGUAJE INAPROPIADO
 CATTIVO LINGUAGGIO
 VULGÄRE SPRACHE

DISCRIMINATION
 LA DISCRIMINATION
 DISCRIMINACIÓN
 DISCRIMINAZIONE
 DISKRIMINIERUNG

DRUGS
 LES DROGUES
 DROGAS
 DROGHE
 DROGEN

FEAR
 LA PEUR
 TERROR
 PAURA
 ANGST UND SCHRECKEN

SEXUAL CONTENT
 LE CONTENU SEXUEL
 CONTENIDO SEXUAL
 SESSO
 SEXUELLER INHALT

VIOLENCE
 LA VIOLENCE
 VIOLENCIA
 VIOLENZA
 GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter :

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgique	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € /min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	Servicio de atención al cliente: +34 902 10 18 67 Lunes a jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	se.support@atari.com
• Schweiz	(2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

Gehirn Joggen

mit Dr. Kawashima

INHALT

Einleitung	2
Programmstart-Menü	3
Erstes Training	4
Training	6
Bestimmung des geistigen Alters	8
Daten anzeigen	9
Persönliche Einstellungen	12
Info	16
Einstellungen	17
VS-Modus	18
Bis bald	19
Web-Rangliste - Nutzungsbedingungen	20
Mitwirkende	22
Kundendienst	25

Brain Exercise with Dr. Kawashima / Stimulation cérébrale avec le Dr. Kawashima / Brain Exercise con el Dr. Kawashima /
Gehirnjoggen mit Dr. Kawashima / L'allenatore della mente con il Dr. Kawashima © 2009 NBGI / NBGE.
All rights reserved. Published by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.

Original concept by NAMCO BANDAI Games Inc. Developed by NAMCO Tales Studio Inc. and NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S.



EINLEITUNG

Das Training deines Gehirns ist genau so wichtig wie deine Ernährung und körperliche Betätigung. Dieses Spiel hilft dir dabei - nur wesentlich einfacher und Zeit sparender. Das Programm wurde vom Erfinder des beliebten Gehirntrainings-Genres getestet, dem weltberühmten Dr. Kawashima.

Das Programm enthält bekannte und neue Übungen zur Anregung verschiedener Gehirnbereiche, die deinen Geist wach und aktiv halten. Ein komplettes Gehirn-Workout in deinem Handy - so kannst du überall schnell und einfach trainieren!

DIE LIESMICH-DATEI

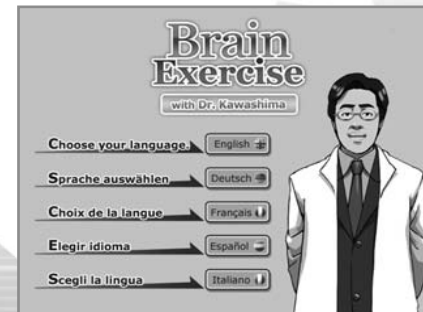
Gehirnjoggen mit Dr. Kawashima beinhaltet eine LiesMich-Datei mit Informationen über die Systemanforderungen und die Ausführung des Programms. Wenn Sie sich diese Informationen anschauen möchten, klicken Sie bitte doppelt auf die Datei im Hauptverzeichnis der DVD.

DirectX®-Installation

Die Gehirnjoggen mit Dr. Kawashima-DVD-ROM benötigt DirectX® 9.0c oder höher. Wenn Sie nicht DirectX® 9.0c oder eine höhere Version installiert haben, starten Sie bitte die Anwendung Dxsetup.bat im Hauptverzeichnis der DVD oder besuchen Sie die Internetseite www.microsoft.com/downloads/, um die aktuellste Version von DirectX herunterzuladen.

PROGRAMMSTART-MENÜ

Dieses Menü erscheint, wenn Sie das Programm starten.



Bitte konfigurieren Sie Ihre Lieblingseinstellungen.

Für die DVD-/Download-/Mini-DVD-Version.
Wählen Sie die bevorzugte Sprache.

Falls Sie diese Einstellung zu einem späteren Zeitpunkt ändern möchten, wählen Sie bitte die Option **EINSTELLUNGEN > Sprachwahl** (siehe "Einstellungen" auf Seite 17).



Konfigurieren Sie die Soundeinstellungen.

DVD-/Download-Version: Diese Einstellungen müssen Sie nur beim ersten Start vornehmen.

Mini-DVD-Version: Die Einstellungen müssen Sie bei jedem Programmstart vornehmen, damit Sie das Programm so konfigurieren können, dass auf Geschäftsreisen niemand gestört wird.

ERSTES TRAINING



Geben Sie Ihre persönlichen Daten ein.

Wählen Sie 'Neue Registrierung'.

- Bis zu 4 Personen können persönliche Konten erstellen.



Anschließend können Sie Dr. Kawashimas Vortrag zum Gehirn und zur Funktionsweise des Programms lesen.

Die erste Berechnung Ihres geistigen Alters.



Nachdem Sie Ihre persönlichen Daten eingegeben haben, ist es Zeit, Ihr geistiges Alter zu ermitteln!

Sie werden mit drei zufällig gewählten Übungen geprüft.

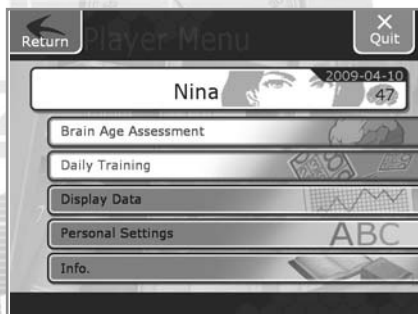
Ihre Ergebnisse bei diesen Übungen dienen der Ermittlung Ihres geistigen Alters, welches angezeigt wird, damit Sie beginnen können.

Sie können die Fragen mit verschiedenen Eingabemethoden/-geräten beantworten. Benutzen Sie z. B. eine Maus oder ein Touchpad, um den Cursor zu bewegen, und geben Sie Ihre Antworten mit der Tastatur oder dem Zahlenblock ein.

Bei den Übungen wird sowohl Ihre Reaktionszeit als auch die Zahl der richtigen Antworten bewertet, also sollten Sie die Eingabemethode verwenden, die Ihnen am vertrautesten ist.

TRAINING

Persönliches Trainingsmenü: Wenn Sie sich registriert haben, gelangen Sie ins Trainingsmenü.



Bestimmung des geistigen Alters: Berechnet Ihr geistiges Alter.

Tägliches Training: Wählen Sie die Übungen selbst und trainieren Sie Ihr Gehirn.

Daten anzeigen: Sehen Sie sich Ihre bisherigen Ergebnisse an.

Persönliche Einstellungen: Passen Sie Ihre persönlichen Einstellungen an.

Info: Lesen Sie faszinierende Fakten aus Dr. Kawashimas umfangreichem Wissen rund ums Gehirn.

Training beginnen:

Klicken Sie im Spieler-Menübildschirm auf 'Tägliches Training'.



Sie können dann eine Übung auswählen.

Alle Übungen sind in drei Gruppen unterteilt, die den drei Gehirn-lappen entsprechen.

Mit den Übungen der blauen, braunen und grünen Gruppe können Sie also entsprechend Ihren Parietal-, Frontal- und Temporallappen trainieren.

Klicken Sie auf die orangefarbenen Pfeile nach links und rechts, um von einer Gruppe zur anderen zu wechseln und die verfügbaren Übungen anzuzeigen.

Klicken Sie auf die Übung, die Sie ausprobieren möchten. Nun erscheint der Titel der Übung zusammen mit einer kurzen Beschreibung.

Wenn Sie auf 'Tutorial' klicken, werden Einzelheiten zur Übung und grafische Anweisungen eingeblendet.

Klicken Sie auf 'Wählen', um die Übung zu starten.



Sobald Sie die Übung beendet haben, erscheint Ihr Ergebnis.

Ihre Punktzahl wird aus dem Prozentsatz richtig beantworteter Fragen und der verbleibenden Zeit errechnet.

Um hohe Punktzahlen zu erzielen, müssen Sie schnelle und richtige Antworten geben.

*Die höchste Punktzahl beträgt bei allen Übungen 100.

Anschließend werden Ihre persönlichen zehn Bestpunkte angezeigt.

BESTIMMUNG DES GEISTIGEN ALTERS

Klicken Sie im Spieler-Menübildschirm auf 'Bestimmung des geistigen Alters'.



Es beginnen drei Übungen. Außer beim ersten Mal können Sie zwei der drei Übungen jedes Mal selbst wählen; die dritte wird zufällig für Sie ausgewählt.



Anhand Ihrer Ergebnisse wird Ihr geistiges Alter berechnet.

Das endgültige Alter setzt sich dann aus der Berechnung aller Übungsdaten zusammen.

Die zehn besten Ergebnisse werden angezeigt.

Das Wiederholen von Übungen stimuliert das Gehirn, also machen Sie weiter und erreichen Sie mit der Zeit ein niedrigeres geistiges Alter!

*Es wird nur das zuerst ermittelte geistige Alter des Tages im Datenmenü, auf der 'Geistiges Alter'-Karte, in den Blog-Teilen und in der Web-Rangliste angezeigt, um ein unverfälschtes Ergebnis zu erreichen.

DATEN ANZEIGEN



Sehen Sie sich hier die Ergebnisse Ihrer Übungen und Informationen an.

Es werden Daten von bis zu zwei Jahren bis zum aktuellen Datum angezeigt.

Ein Gehirnsymbol kennzeichnet die Tage, an denen Sie trainiert haben.

Ihr geistiges Alter wird immer an den Tagen angezeigt, an denen Sie es ermittelt haben.

Klicken Sie auf 'Daten', um sich detailliertere Informationen anzusehen.

Sie gelangen dann in den Datenbildschirm.

DATENBILDSCHIRM



Hier können Sie sich Ihr geistiges Alter und jedes Übungsergebnis in chronologischer Reihenfolge ansehen.

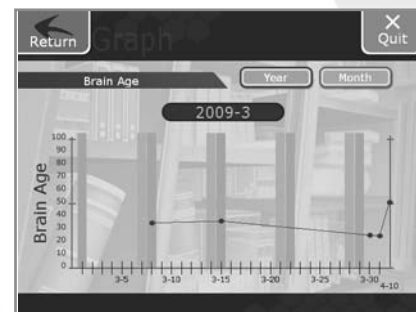
Der Bildschirm zeigt die drei besten Ergebnisse beim geistigen Alter sowie die drei besten Übungsergebnisse an.

Benutzen Sie die Pfeile oben und unten an der rechten Seite, um zur Übung zu scrollen, die Sie sich ansehen möchten.

Mit den farbigen Buttons können Sie auch direkt zu Übungen für eine bestimmte Gehirnregion springen. Die Übungen der braunen, grünen und blauen Gruppen ermöglichen es Ihnen, Ihren Frontallappen, Parietallappen und Temporallappen zu trainieren.

Wenn Sie sich Ihren Fortschritt bei einer bestimmten Übung chronologisch ansehen möchten, klicken Sie auf 'GRAPH'. Sie gelangen in den Graph-Bildschirm.

GRAPH-BILDSCHIRM (Jahr/Monat)



Ein Liniendiagramm stellt Ihr geistiges Alter und den chronologischen Fortschritt Ihrer Übungsergebnisse dar.

Sie können zwischen der Jahres- und der Monatsansicht wechseln.

Klicken Sie dazu einfach auf das Symbol für 'Jahr' oder 'Monat'.

Scrollen Sie mit den Pfeilen nach links und rechts durch die Daten. (In der Monatsansicht scrollen Sie z. B. jeweils einen Monat vor oder zurück.)

Das erste Ergebnis jedes Tages wird gespeichert. So bleibt das Ergebnis unverfälscht.

PERSÖNLICHE EINSTELLUNGEN

Überprüfen Sie hier Ihre registrierten Informationen und ändern Sie sie, falls nötig:

Spielernamen ändern

- **Ranginformationen** (Geburtsdag, Sternzeichen, Spielkarten-Symbol).
*Sie können auch üben, ohne diese Informationen anzugeben.
- **Titel** (wie er auf der 'Geistiges Alter'-Karte, in den Blog-Teilen und in der Web-Rangliste erscheinen soll).
Ihr erster Titel ist 'Türkis'. Je nach Ergebnis werden Sie andere Titel einstellen können, wenn Sie Fortschritte gemacht haben.

Beispiel:

- **Amethyst:** Dieser Titel wird verfügbar, wenn Ihr durchschnittlicher Highscore in den Bereichen **RECHNEN**, **GEDÄCHTNIS**, **POSITIONEN** und **SERIE 55** übersteigt, und Ihr persönlicher Durchschnitt über 30 liegt.
- **Bronze:** Diesen Titel haben Sie sich verdient, wenn Sie mehr als 14.400 Trainings-Index-Punkte haben.

Insgesamt können Sie im Laufe des Trainings und durch das Sammeln von Punkten 9 Titel erreichen.

Außerdem können Sie 10 Titel erhalten, indem Sie bestimmte Bedingungen im Trainings-Index erfüllen, wie die Anzahl der gemachten Übungen etc. Versuchen Sie, alle Titel zu entdecken und auch zu erhalten!

- **Geistiges-Alter-Anzeige** (basierend auf den zuletzt gespeicherten Daten)
- **Datum** (wechselt zum Kalender)
- **Ausgabe-Buttons** ('Geistiges Alter'-Karte, Blog-Teile, Web-Rangliste) *Details unter "AUSGABE".

Zuvor registrierte Daten können verändert werden. Ihre Änderungen werden erst übernommen, nachdem Sie auf 'OK' geklickt haben.

DATEN LÖSCHEN - Löscht Ihr Profil und Ihre persönlichen Daten.

*Bitte tun Sie dies nur, wenn Sie sich ganz sicher sind, da die Daten nicht wiederhergestellt werden können.

AUSGABE

Hier können Sie sich Ihr Trainingsergebnis ausgeben lassen.

'GEISTIGES ALTER'-KARTE

Veröffentlichen Sie Ihr geistiges Alter und Ihre Ergebnisse im JPG-Format!

Klicken Sie einfach auf 'OK' und die Grafik wird erstellt. Der Ordner, in dem sie gespeichert wird, öffnet sich automatisch.
*Der Zielordner heißt 'My Games' und ist unter 'Eigene Dateien' zu finden.

Die JPG-Datei können Sie dann ausdrucken oder Ihren Freunden per E-Mail schicken. Bitte befolgen Sie die Anweisungen für Ihren Drucker, um die gewünscht Größe zu drucken.

Beeindrucken Sie Ihre Freunde mit Ihrem geistigen Alter!

*Der Name der Organisation auf der 'Geistiges Alter'-Karte ist frei erfunden.

BLOG-TEILE

Um die Blog-Teile-Funktion nutzen zu können, benötigen Sie einen Browser mit JavaScript und Adobe Flash Player (Version 9 aufwärts empfohlen), die beide kostenlos erhältlich sind.

Wie Sie Ihre Blog-Teile veröffentlichen müssen, hängt von dem Blog-Dienst ab, den Sie verwenden.

Genauere Informationen können Sie bei Ihrem Blog-Provider erfragen.

Einige Blogs unterstützen vielleicht nicht diese Blog-Teile-Funktion.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht garantieren können, dass diese Funktion von Ihrem Provider unterstützt wird.

Veröffentlichen Sie die Ergebnisse Ihres Gehirntrainings im Blog!

Klicken Sie einfach auf 'Ausgabe'. Dann öffnet sich ein Browser-Fenster mit dem Blog-Teile-Quellcode.

Jetzt kann die ganze Welt über Ihr geistiges Alter staunen!

*Bitte veröffentlichen Sie zusammen mit diesen Blog-Teilen KEINE persönlichen Informationen.

Sehen Sie sich die Vorschau der Blog-Teile an, bevor Sie sie im Blog veröffentlichen.

WEB-RANGLISTE

Befolgen Sie bitte diese Hinweise zur Web-Rangliste.

*Wenn Sie 'HOCHLADEN' wählen, wird Ihr Web-Ranglisten-Spitzname ins Internet hochgeladen, also sollte er KEINE privaten Daten, Kreditkarteninformationen etc. enthalten.

Sie können hier einen anderen Spitznamen festlegen als den, den Sie für Ihre täglichen Übungen verwenden.

Der Name sollte bis zu fünfzehn Buchstaben oder Zahlen enthalten (ohne Leerschritte).

Einige Wörter wird der Server nicht zulassen, also wählen Sie in diesen Fällen einfach einen anderen Namen und laden Sie ihn erneut hoch.

Sie können auch weitertrainieren, ohne etwas einzugeben.

*Eine Internetverbindung ist erforderlich, um die Web-Ranglisten-Funktion zu nutzen.

Bitte lesen Sie die untenstehenden Nutzungsbedingungen für Informationen zu möglichen weiteren Bedingungen.

Hier können Sie Ihren anderen Spitznamen für die Web-Rangliste, Ihr geistiges Alter, Ihren Titel und Ihr Sternzeichen hochladen und auf der Website um Punkte wetteifern.

Klicken Sie auf 'Rangliste', um Ihren Standardbrowser zu öffnen. Wenn alles problemlos verläuft, erscheinen Ihre Details im Internet im Web-Ranglisten-Bildschirm.

Die Registrierung ist somit abgeschlossen.

Beachten Sie bitte, dass das Geburtsdatum, das Sie ggf. vorher im Programm eingegeben haben, NICHT auf der Website erscheint.

- Ihr Web-Ranglisten-Spitzname und alle dazugehörigen Daten, die auf diesem Bildschirm erscheinen, können öffentlich eingesehen werden.
Veröffentlichen Sie daher keine vertraulichen Informationen über sich selbst oder andere.
Beachten Sie bitte, dass wir für Daten, die Sie veröffentlichen, keine Verantwortung übernehmen können.

INFO



Lesen Sie hier Informationen zum Gehirn von Dr. Kawashima.

Insgesamt gibt es elf Infos, von denen immer mehr hinzukommen, wenn Sie Fortschritte machen.

EINSTELLUNGEN



Hier können Sie die Trainingseinstellungen anpassen.

Sound

Lautstärke - Passt die Lautstärke an.

Sprachwahl

Englisch/Französisch/Deutsch/Italienisch/Spanisch

Fenstergröße

Fenster/Maximum

All diese Elemente können angepasst werden.

Die Änderungen werden erst wirksam, nachdem Sie auf 'OK' geklickt haben.

*Sämtliche Änderungen, die Sie hier vornehmen, gelten auch für alle anderen Spieler, die das Programm nutzen.

VS-MODUS



Mehrere Spieler können am selben Computer rundenbasiert Übungen machen und um Punkte und ihr geistiges Alter wetteifern.

Bis zu 4 Spieler können daran teilnehmen.

Wählen Sie zuerst die Zahl der Spieler und Übungen.

Bevor die Übungen beginnen, werden die Spielerfarben angezeigt.

Wenn Sie die Spielreihenfolge bestimmt haben und alle bereit sind, klicken Sie auf 'Ja'.

Es beginnt eine zufällig gewählte Übung.

Wenn alle Spieler fertig sind, werden die Punktzahlen verglichen und die Rangfolge wird angezeigt.

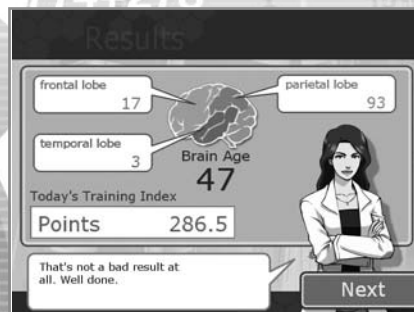
*Im Falle eines Unentschieden gewinnt der Spieler mit dem besten geistigen Alter.

BIS BALD

Sie können das Training jederzeit abbrechen, indem Sie auf 'BEENDEN' klicken.

Sie können die Trainingssitzung auch manuell im Betriebssystem schließen (unter Windows klicken Sie z. B. auf den Schließen-Button).

Bei dieser Methode wird das Programm jedoch geschlossen, ohne dass die Daten zuvor gespeichert werden. Daher verlassen Sie das Programm bitte immer über 'BEENDEN'.



Der BIS BALD-Bildschirm zeigt Ihren Trainings-Index für den Tag, an dem Sie geübt haben.

Versuchen Sie, den Trainings-Index täglich zur Information anzusehen!

WEB-RANGLISTE - NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Eine Internetverbindung ist erforderlich, um die Web-Rangliste-Funktion zu nutzen.

Zur Verwendung dieser Funktion ist es erforderlich, dass der Benutzer in eigener Verantwortung für die nötige Software, Hardware und Internetverbindung sowie deren ordnungsgemäße Installation und Funktionstüchtigkeit sorgt.

Des Weiteren übernimmt NAMCO BANDAI Games keine Verantwortung für den Teilnehmer oder die Zugangseinstellungen des Spielers.

In folgenden Fällen wird NAMCO BANDAI Games den Dienst ohne vorherige Benachrichtigung unterbrechen:

- (1) Bei Wartungsarbeiten oder saisonalen Arbeiten am Server.
- (2) Bei dringender Wartung aufgrund eines Defekts beim bereitgestellten Dienst.
- (3) In anderen Fällen, in denen NAMCO BANDAI Games die Unterbrechung des Dienstes als notwendig erachtet.

NAMCO BANDAI Games behält sich das Recht vor, den Dienst ohne vorherige Ankündigung zu unterbrechen und/oder einzustellen.

NAMCO BANDAI Games übernimmt keine Verantwortung für Veränderungen, Unterbrechungen oder das Einstellen des Dienstes.

Der Benutzer übernimmt die volle Verantwortung für sämtliche Informationen, die über unseren Dienst Dritten zur Verfügung gestellt werden.

NAMCO BANDAI Games übernimmt keine Verantwortung für Handlungen des Benutzers, da der bereitgestellte Dienst lediglich als Medium dient, wodurch der Benutzer Dritten Informationen vermittelt. Es wird keine Verantwortung übernommen für die Echtheit, Glaubwürdigkeit oder Legalität von Inhalten, die auf diesem Wege übermittelt werden.

NAMCO BANDAI Games übernimmt keine Verantwortung für Mitteilungen, die der Benutzer von Dritten erhält, oder für Schäden oder Kränkungen, die durch den Inhalt solcher Mitteilungen entstehen können. Der Benutzer muss selbst entscheiden, ob der Inhalt derartiger Daten verlässlich, zutreffend, vollständig, hilfreich, vorteilhaft etc. ist, und erklärt sich bereit, die Verantwortung und sämtliche daraus entstehenden finanziellen Pflichten selbst zu tragen.

MITWIRKENDE

ORIGINAL ARCADE VERSION:

Producer: Hajime NAKATANI
Director: Masateru UMEDA

PC VERSION:

Producer: Yuji SHIBATA
Assistant Producer: Olivier LATANICKI
Localization Assistant: Hayato OISHI

DEVELOPMENT:

NAMCO TALES STUDIO INC.

Planning Director:

Interface Design:

Illustration:

Sound:

Business Development:

MicroVision Inc.

Direction:

Programming:

Design Coordination:

SPECIAL THANKS TO:

NAMCO TALES STUDIO INC.

MicroVision Inc.

NAMCO BANDAI Games Inc.

SARUGAKUCHO Inc. / Createwave Co., Ltd. / Intac (UK) Limited

Hajime NAKATANI
Masateru UMEDA

Yuji SHIBATA
Olivier LATANICKI
Hayato OISHI

Go MURAI
Yuri SUZUKI
Miyuki KOBAYASI
Shuji Ikegami
Yoshihiro SETO

Mitsuru OTA
Takashi YOSHIDA
Atsumi OHASHI
Ichiro MOTOYOSHI
Gen SHIMADA
Aki HIRANO

Kiyoshi NAGAI
Eiji KIKUCHI
Akihiro ARAHORI
Jun KINOSHITA
Maki YAMAMOTO
Takahiro SUZUKI
Chuya ISHIDA
Yoshiaki SAITO

DISTRIBUTION PARTNERS

Olivier Comte
Ai-Lich Nguyen
Karine Balichard
Mieko Murakami
Mathieu Piau
Julien Ramette

Franck Genty
Manuela Riboldi
Vincent Laloy
Olivier Robin
Claire McGowan
Stéphane Entéric
Emeric Polin
Pascal Guillen

Caroline Fauchille
Celine Vilgicquel
Vincent Hattenberger
Delphine Doncieux
Elise Pierrel
Laurence Dury

LOCAL MARKETING TEAM

UK

France
Deutschland
Iberica

Italy
Benelux
Nordic
Hellas
Israel
Australia

David Miller
Antoine Jarret
David Razaghi Kamsi
Pablo Tamargo Sitges
Laura Aznar Bertran
Mario Vacca
Nico Deleu
Kalle Lagerroos
Chris Altiparmakis
Moran Lihi
Leesa Byrne
Raelene Knowles

SPECIAL THANKS TO :

HP GDAS – Testing
Sharathnag K. N – Test Analyst
Vedavyas K.P – Project Manager
International Synthesis Holding - Milano
Synthesis Iberia – Madrid

ENZYMES TESTING LABS™

Enzyme Studio Director
Enzyme Head of Production
Enzyme Localization Project Manager
Enzyme Localization Testers

Carolljo Maher
Andreas Schlangen
Trine Sofi Jacobsen
Daniel Idoine-Shirai
Pierre-Olivier Petillot
Daniele Rossi
Olivier Balo
Miguel Silva

Also special thanks to:

Dr. Ryuta KAWASHIMA, Etienne Piquet GAUTHIER, Killa SHIBATA

FLIPFROG

Nathalie Foster

54223
4237

NOTIZEN

$28+2=$

?

5

50
45
40
35
30
25

104