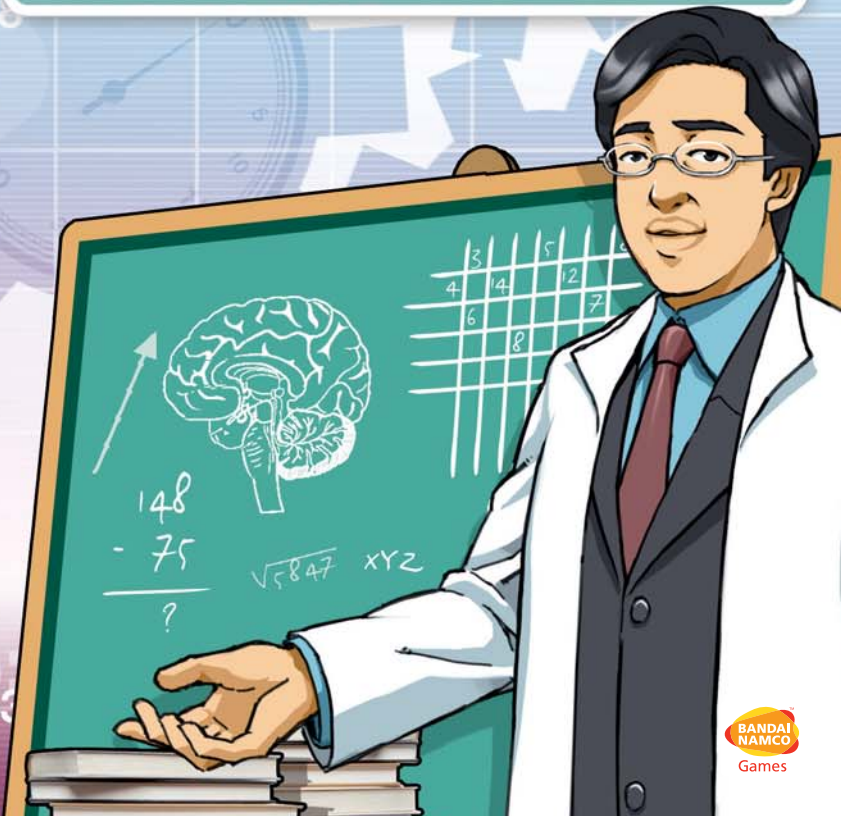


Stimulation CérébraleTM

avec le 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:



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 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@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 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	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.help@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.help@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.

Stimulation CérébraleTM

avec le Dr. Kawashima

SOMMAIRE

Introduction	2
Menu de démarrage	3
Tout premier entraînement	4
Entraînement	6
Estimation de l'âge cérébral	8
Afficher les données	9
Paramètres personnels	12
Infos	16
Paramètres	17
Mode Compétition	18
À bientôt	19
Conditions d'utilisation du classement en ligne	20
Crédits	22
Support technique	25

INTRODUCTION

Aussi important que votre alimentation et vos exercices physiques quotidiens, ce jeu permet de stimuler votre activité cérébrale tout en vous amusant. Officiellement testé par le célèbre Dr Kawashima, initiateur du succès mondial des jeux d'entraînement cérébral sur console portable.

Constitué de jeux classiques et de nouvelles inventions stimulant les différentes zones de votre cerveau, pour garder un esprit vif et alerte. Tout un kit d'exercices cérébraux dans votre téléphone portable pour vous entraîner où que vous soyez !

FICHER LISEZMOI

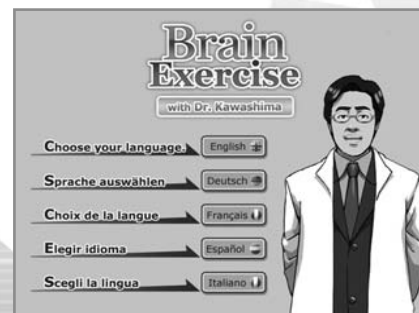
L'entraînement cérébral du Dr Kawashima possède un fichier Lisezmoi contenant les informations sur la configuration du jeu et indiquant comment lancer le jeu. Pour voir ce fichier, veuillez double-cliquer sur le document Lisezmoi dans le répertoire principal du disque.

Installation de DirectX®

Installation de DirectX® : le DVD-ROM d'entraînement cérébral du Dr Kawashima nécessite DirectX® version 9.0c ou supérieure pour fonctionner. Si vous n'avez pas installé DirectX® version 9.0c ou supérieure, veuillez exécuter le fichier Dxsetup.bat situé dans le répertoire principal du disque, ou rendez-vous sur www.microsoft.com/downloads/ pour télécharger la dernière version de DirectX.

MENU DE DÉMARRAGE

C'est le menu qui apparaît lorsque vous lancez le jeu.



Veuillez configurer vos paramètres favoris.

Partie commune aux versions DVD, téléchargement et Mini-DVD. Sélectionner la langue que vous préférez utiliser.

Si vous souhaitez modifier ces paramètres ultérieurement, rendez-vous dans PARAMÈTRES > Choix de la langue (voir Paramètres, page 17).



Configurer les paramètres de son.

Versions DVD et téléchargement : Ceci n'apparaît que lors de la première session de démarrage.

Versión Mini-DVD : Ceci apparaît à chaque démarrage de ce programme, idéal pour ne pas déranger vos voisins lors de vos voyages d'affaires.

TOUT PREMIER ENTRAÎNEMENT



Saisir vos données personnelles.

Choisissez "Nouveau Profil".

- Quatre membres au maximum peuvent créer un compte personnel.



Ensuite, vous pouvez lire la conférence du Dr Kawashima sur le cerveau et le fonctionnement de ce programme.

Calculer votre âge cérébral pour la première fois.



Après avoir terminé la saisie de vos données personnelles, il faut mesurer votre âge cérébral !

Trois exercices choisis au hasard permettront de vous tester.

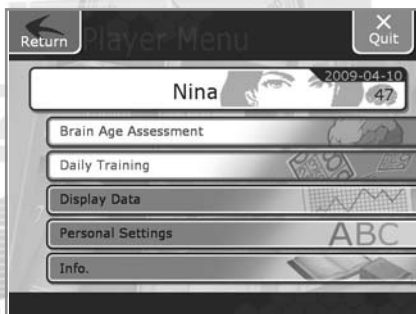
Vos résultats lors de ces exercices permettront de calculer votre âge cérébral et il s'affichera pour que vous puissiez commencer.

Répondez aux questions en utilisant différents modes/appareils de saisie, dont la souris ou le pavé tactile pour déplacer le curseur, un clavier ou le pavé numérique pour saisir les réponses.

Les exercices évaluent principalement la rapidité de vos réponses ainsi que le taux de précision, donc assurez-vous d'utiliser le mode de saisie qui vous convient le mieux.

ENTRAÎNEMENT

Menu Entraînement personnel : une fois l'enregistrement terminé, vous êtes redirigé vers votre menu Entraînement.



Estimation de l'âge cérébral : ceci permet de calculer votre âge cérébral.

Entraînement quotidien : choisissez des exercices spécifiques et entraînez votre cerveau.

Afficher les données : regardez les résultats de votre entraînement.

Paramètres personnels : modifiez vos paramètres personnels.

Infos : retrouvez des morceaux choisis dans les vastes connaissances du Dr Kawashima concernant le cerveau.

Commencez votre entraînement : cliquez simplement sur Entraînement quotidien sur l'écran du menu Joueur.



Ceci fera apparaître la sélection des exercices.

Les exercices sont classés en trois groupes, chacun correspondant à un lobe cérébral.

Les exercices du groupe bleu correspondent au lobe pariétal, ceux du groupe marron au lobe frontal et ceux du groupe vert au lobe temporal.

Cliquez sur les flèches orange droite et gauche pour passer d'un groupe à l'autre et voir les exercices disponibles.

Cliquez sur l'exercice qui vous intéresse. Le nom de l'exercice s'affiche alors ainsi qu'une courte description de ce dernier.

Si vous cliquez sur Didacticiel, vous aurez accès aux détails de l'exercice ainsi qu'à des instructions graphiques.

Cliquez sur Sélectionner pour essayer un exercice.



Vos résultats s'affichent une fois l'exercice terminé.

Le score est calculé en fonction du pourcentage de bonnes réponses et du temps restant.

Une réponse précise et rapide est la clé pour un score élevé.

*Vous pouvez gagner au maximum 100 points dans chaque exercice.

Ensuite, votre Top 10 personnel s'affiche à l'écran.

ESTIMATION DE L'ÂGE CÉRÉBRAL

Dans le menu Joueur, cliquez sur Estimation de l'âge cérébral.



Vous entamez alors trois exercices. À l'exception de la toute première fois, vous aurez la possibilité de choisir deux des trois exercices, le troisième étant sélectionné pour vous.



Votre âge cérébral est ensuite calculé en fonction de vos résultats.

L'âge final est calculé de manière détaillée à partir des données de l'exercice.

Vos dix meilleurs résultats s'affichent ensuite.

Pratiquer de manière répétée ces exercices d'entraînement stimule votre cerveau, alors n'attendez plus et obtenez un cerveau jeune !

*Seul le résultat quotidien de la première Estimation de l'âge cérébral (le premier exercice) apparaît dans le menu Données, la carte d'âge cérébral, les Éléments de blog et le classement en ligne, et ce pour obtenir une vue impartiale.

AFFICHER LES DONNÉES



Regardez vos résultats et des informations sur chaque exercice.

Les données affichées commencent par la date actuelle et remontent sur une période allant jusqu'à deux ans.

Une icône Cerveau indique les jours au cours desquels vous vous êtes entraîné.

Votre âge cérébral s'affiche sur les jours au cours desquels vous l'avez mesuré.

Cliquez sur Données si vous souhaitez obtenir des informations détaillées.

Vous serez redirigé vers l'écran Données.

ÉCRAN DE DONNÉES



C'est ici que vous pouvez voir votre âge cérébral ainsi que les résultats de chaque exercice dans un ordre chronologique.

Sur cet écran s'affichent les trois meilleurs âges cérébraux que vous aurez obtenus jusqu'à présent ainsi que vos trois meilleurs scores sur exercice.

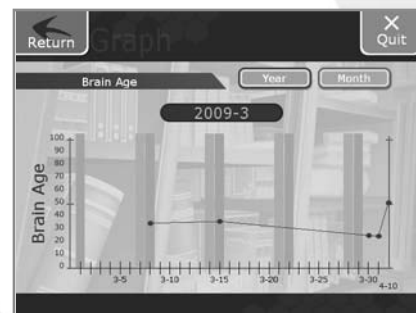
Vous pouvez naviguer parmi les exercices que vous souhaitez regarder à l'aide des flèches haut et bas situées sur le côté droit.

À l'aide des boutons de couleur, vous pouvez aussi passer à des exercices spécifiques selon la zone du cerveau entraînée.

(Marron : lobe frontal. Vert : lobe pariétal. Bleu : lobe temporal.)

Si vous souhaitez savoir comment un exercice a évolué dans le temps, cliquez sur GRAPHIQUE. Vous serez redirigé vers l'écran Graphique.

L'ÉCRAN GRAPHIQUE (Année / Mois)



Ici s'affichent votre âge cérébral et la progression chronologique de vos résultats dans les exercices, sous forme de graphique.

Vous pouvez afficher par année ou par mois.

Pour cela, cliquez simplement sur Année ou Mois.

Navigation parmi les dates en utilisant les flèches de gauche et de droite. (Si vous êtes en affichage par mois, vous passerez au mois précédent ou au mois suivant.)

Les données de sauvegarde enregistrent vos premiers résultats de chaque jour. Ceci permet de donner une vue impartiale.

PARAMÈTRES PERSONNELS

Vérifiez et modifiez les informations que vous aurez enregistrées :



Changer le nom du joueur

- **Informations de classement** (anniversaire, signe astrologique, symbole de carte).
*Vous pouvez vous entraîner même sans remplir ces informations.

- **Titre** (la façon dont vous apparaissez sur la carte d'âge cérébral, les éléments de blog et les classements).
Le premier titre est Turquoise. Vous pourrez définir d'autres titres en fonction de vos résultats.

Par exemple :

- **Améthyste** : Cette couleur est disponible lorsque la moyenne de vos meilleurs scores en **CALCULS**, **MÉMOIRE**, **POSITIONS** et **SÉRIES** dépasse 55, et que votre moyenne personnelle dépasse 30.
- **Bronze** : vous gagnez ceci lorsque vos points de programme d'entraînement dépassent 14400.

Vous pouvez atteindre un total de 9 titres au fil de votre progression et de l'accumulation de points.

Vous pouvez en atteindre 10 autres en remplissant certaines conditions concernant votre programme d'entraînement, le nombre d'exercices faits et ainsi de suite. Essayez d'obtenir tous les titres !

- **Affichage de l'âge cérébral** (utilise les dernières données sauvegardées)

- **Journal** (redirige vers Calendrier)
- **Boutons Exporter** (carte d'âge cérébral, éléments de blog, classement en ligne) *Référez-vous à la section EXPORTER pour plus de détails.

Les données préenregistrées peuvent être modifiées.

Vos modifications ne prendront effet qu'après avoir cliqué sur OK.

SUPPRIMER DONNÉES

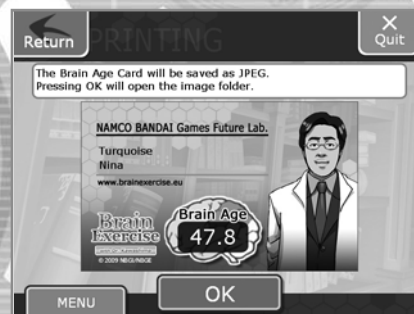
Ceci efface votre profil et toutes vos "données personnelles".

*Réfléchissez bien avant de procéder car les effets sont irréversibles

EXPORTER

C'est ici que vous pouvez exporter les résultats de votre entraînement.

CARTE D'ÂGE CÉRÉBRAL



Vous pouvez publier votre âge cérébral et vos résultats au format JPG !

Cliquez simplement sur le bouton OK approprié pour qu'une image soit créée. Le dossier dans lequel elle se situe s'ouvre automatiquement.

* Le dossier de destination s'intitule "My Game" et il se trouve dans Mes Documents.

Vous pouvez ensuite imprimer votre fichier JPG ou l'envoyer par e-mail à vos amis. Veuillez suivre les indications de paramétrage de votre imprimante pour imprimer au format qui vous convient. Montrez à vos amis votre âge cérébral idéal et votre score !

*Le nom de l'organisme apparaissant sur la carte d'âge cérébral est fictif.

ÉLÉMENTS DE BLOG



Pour utiliser la fonctionnalité Éléments de blog, vous aurez besoin d'un navigateur compatible avec JavaScript et d'Adobe Flash Player (version 9 ou supérieure recommandée). Ces deux éléments sont gratuits.

La méthode de publication des Éléments de blog peut varier selon le fournisseur de blog que vous utilisez. Contactez votre fournisseur d'accès à un service de blog pour avoir des informations plus détaillées.

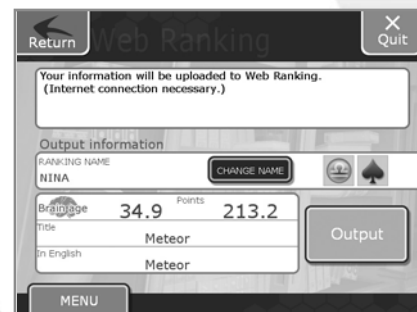
De plus, certains blogs peuvent ne pas prendre en charge la fonctionnalité Éléments de blog du jeu.

Nous vous remercions de votre compréhension quant au fait que nous ne puissions garantir la compatibilité de la fonctionnalité avec votre fournisseur.

Montrez vos résultats dans les exercices cérébraux grâce à votre blog ! Cliquez simplement sur le bouton Exporter pour ouvrir le navigateur et afficher le code source des Éléments de blog.

À présent vous pouvez montrer au monde entier votre âge cérébral ! Veillez à ne pas utiliser d'informations personnelles pour cet Éléments de blog. Vérifiez l'aperçu des Éléments de blog avant de les afficher sur vos blogs.

CLASSEMENT EN LIGNE



C'est ici que vous trouverez la série de données à utiliser dans le Classement en ligne.

Lorsque vous sélectionnez TRANSFERT, votre surnom de classement en ligne est chargé sur Internet, donc assurez-vous de ne pas divulguer de données personnelles, de détails concernant une carte de crédit ou autres.

C'est ici que vous pouvez définir un surnom différent de celui que vous utilisez lors de vos exercices quotidiens.

Choisissez un surnom qui n'excède pas quinze lettres et chiffres (espaces non incluses).

Certains mots ne seront pas acceptés par le serveur. Si vous vous trouvez dans un tel cas, contentez-vous de choisir un nom différent et de recommencer le transfert vers le serveur.

Vous pouvez continuer l'entraînement, même si vous ne saisissez rien du tout.

Une connexion Internet est requise pour utiliser la fonctionnalité de classement en ligne.

Veillez lire les Conditions d'utilisation du classement ci-dessous pour en savoir plus sur les conditions potentiellement applicables.

C'est ici que vous pouvez transférer votre autre surnom (pour le classement en ligne), votre âge cérébral, votre titre et votre signe astrologique, et entrer en compétition pour gagner des points dans le tableau des scores du site.

Cliquez sur Classement pour ouvrir un navigateur par défaut. Si tout se passe bien, vos détails devraient apparaître sur l'écran de classement en ligne sur Internet.

L'inscription est maintenant terminée.

Remarque : La date de naissance précédemment saisie n'est PAS affichée sur cette page de classement.

- Votre surnom de classement en ligne et toutes les données associées affichés sur cet écran seront rendus publics. Faites bien attention à ne divulguer aucune information confidentielle vous concernant ou concernant d'autres personnes. Gardez à l'esprit que nous ne pouvons être tenus pour responsables des données que vous aurez choisi de rendre publiques.

INFOS



Retrouvez des informations du Dr Kawashima concernant le cerveau.

Vous pouvez lire onze rapports au total. Ils s'ajouteront au fil de votre progression.

PARAMÈTRES



Modifiez à volonté les paramètres d'entraînement ici.

Son

Volume AVEC/SANS - Régler le volume

Choix de la langue

anglais / français / allemand / italien / espagnol

Taille de la fenêtre

Fenêtré / Plein écran

Tous ces éléments peuvent être entièrement modifiés.

Les modifications ne prendront effet que lorsque vous aurez cliqué sur OK.

Toute modification effectuée affectera la totalité des paramètres des autres joueurs qui utilisent ce programme.

MODE COMPÉTITION



Plusieurs joueurs peuvent utiliser le même ordinateur pour s'affronter sur des exercices. Il s'agit d'une compétition en tour par tour, pour gagner des points.

Jusqu'à 4 joueurs peuvent participer à la compétition.

Tout d'abord, sélectionnez le nombre de joueurs et d'exercices.

Les couleurs des joueurs s'affichent avant le début de chaque exercice.

Une fois l'ordre de passage défini et que tout est prêt, cliquez sur Oui. Un exercice sélectionné aléatoirement commence alors.

Lorsque tous les joueurs ont fini leurs tests, les points sont comparés et l'ordre de victoire s'affiche.

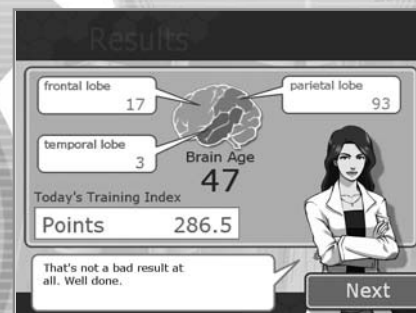
Lors d'une égalité, celui qui a le meilleur âge cérébral est déclaré vainqueur.

À BIENTÔT

En cours de partie, vous pouvez cesser l'entraînement à tout moment en cliquant sur QUITTER.

La session d'entraînement peut aussi être fermée manuellement en passant par le système d'exploitation (par exemple sous Windows, cela signifierait cliquer sur Fermer, etc).

Cependant, cette méthode permet de quitter mais sans sauvegarder aucune donnée de votre session, donc veuillez quitter le programme en utilisant QUITTER.



L'écran À BIENTÔT montre votre programme d'entraînement du jour au cours duquel vous vous êtes entraîné.

Essayez de vérifier le journal du programme d'entraînement pour l'avoir comme référence !

CLASSEMENT EN LIGNE - CONDITIONS D'UTILISATION

Une connexion Internet est requise pour utiliser la fonctionnalité de classement en ligne.

Lorsque l'utilisateur se sert de cette fonctionnalité, il doit nécessairement endosser la responsabilité et avoir en sa possession le logiciel, le matériel et la connexion Internet requis, ainsi que s'assurer que les éléments susmentionnés sont correctement installés et en parfait état de marche.

De plus, NAMCO BANDAI Games Inc. n'est en aucun cas responsable de la participation ni de l'accès choisis par le joueur.

NAMCO BANDAI Games Inc. peut mettre fin à ce service et ce, sans préavis, dans les cas suivants :

- (1) maintenance du serveur ou travaux périodiques.
- (2) maintenance urgente due à une défaillance du service fourni.
- (3) autres cas dans lesquels NAMCO BANDAI Games Inc. estime nécessaire le fait de suspendre le service.

NAMCO BANDAI Games Inc. se réserve le droit de suspendre et/ou mettre fin à ce service sans préavis.

NAMCO BANDAI Games Inc. ne peut être tenu pour responsable en cas de changement, de suspension ou d'interruption du service.

L'utilisateur assume l'entière responsabilité de toute information divulguée à des tiers par l'intermédiaire de ce service.

NAMCO BANDAI Games Inc. ne peut être tenu pour responsable des activités de l'utilisateur car le service fourni n'est qu'un simple intermédiaire par lequel l'utilisateur communique des informations à d'autres personnes, et NAMCO BANDAI Games Inc. ne peut contrôler ni garantir l'authenticité, la crédibilité ou la légalité des contenus transférés par cet intermédiaire.

NAMCO BANDAI Games Inc. ne peut être tenu pour responsable de toute communication envoyée par des tiers à l'utilisateur, ni pour tout dégât ou blessure provoqué par les contenus desdites communications. L'utilisateur doit juger par lui, ou elle-même, si le contenu de telles données est fiable, précis, complet, utile, bénéfique, etc, et doit consentir à endosser la responsabilité ainsi que toute charge financière ainsi encourue.

CRÉDITS

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. / Creteawave Co., Ltd. / Intac (UK) Limited

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

Also special thanks to:

Dr. Ryuta KAWASHIMA, Etienne Piquet GAUTHIER, Killa SHIBATA

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 Jamet

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

ENZYME 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

FLIPFROG

Nathalie Foster

54223
4237

NOTES

$$28+2=$$

?

5