



KINECT™



KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

Bedienungsanleitung

505
GAMES™

⚠️ WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter www.xbox.com/support oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

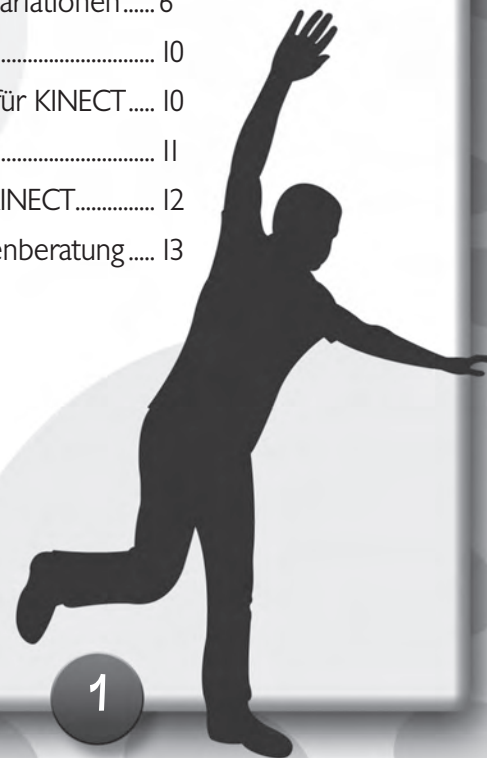
Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

Inhalt

Spielsteuerung	2
Hauptmenü.....	2
Spielmodi	3
Optionen.....	3
Wettbewerbe.....	4
Bildschirmelemente	4
Herausforderungen	5
Herausforderungs-Variationen	6
Xbox LIVE	10
Gewusst wie: Hilfe für KINECT	10
Mitwirkende.....	11
Sicher spielen mit KINECT.....	12
Garantie und Kundenberatung	13



Spielsteuerung

Menü-Navigation bei Twister™ Mania



Nach der Einschreibung wird Ihr Körper zu Ihrem Controller. Stellen Sie sich über eine Menüauswahl und heben Sie Ihren Arm zur gewünschten Option (wie Los, Zurück, Leicht, Normal, Schwer).

Hauptmenü

Im Hauptmenü wählen Sie mit Ihrem Körper einen der folgenden Spielmodi: Party, Kampagne, Freies Spiel sowie Hilfe & Optionen.

2

Spielmodi

Party

Beim Party-Modus können sie mit bis 8 Spielern spielen, in vier 2er-Teams oder mit bis zu 4 Spielern jeder gegen jeden. Die Teams absolvieren abwechselnd Herausforderungen, die durch Drehen gewählt werden. Zeigen Sie Ihren Freunden, wer der Beste ist, und gewinnen Sie die Chance auf der TWISTER-Matte voranzukommen.

- Wählen Sie den Spielmodus: Jeder gegen Jeden oder Teams.
- Wählen Sie die Schwierigkeit: Leicht, normal oder schwer.
- Wählen Sie die Rundendauer: Kurz, mittel oder lang.

Kampagne

Bei der Kampagne spielen Sie das gesamte Spiel, schalten Herausforderungen und Variationen bei Twister™ Mania frei.

- Wählen Sie die Schwierigkeit: Leicht, normal oder schwer.
- Wählen Sie Koop oder solo.

Freies Spiel

Beim freien Spiel können Sie jede beliebige Herausforderung wählen oder für den Party-Modus mit Freunden üben.

- Wählen Sie zwischen Solo, Jeder gegen Jeden, Team oder Koop.

Optionen

Ändern Sie die Spieleinstellungen für Twister™ Mania.

3

Wettbewerbe

Jeder gegen Jeden

Spielen Sie mit bis zu 3 Freunden
Jeder gegen Jeden.

Teams

Bis zu vier 2er-Teams treten
gegeneinander an.

Solo

Spielen Sie jeden Hauptmodus alleine, um Ihren Rekord zu
übertreffen.

Koop

Bewältigen Sie jeden Hauptmodus zusammen mit einem Freund.

Bildschirmelemente



Herausforderungen

Es gibt vier Hauptarten an Herausforderungen:

Enorm in Form

Winden Sie Ihren Körper in die Formen, die auf dem Bildschirm dargestellt werden. Sie erhalten Punkte für nachgebildete Formen und können dabei auch Sterne erhalten.

Mauerfall

Durch Ducken, Dehnen und Drehen schalten Sie die Formen aus, die sich auf dem Bildschirm nach oben hin stapeln. Schalten Sie alle Formen so schnell wie möglich aus und nutzen Sie dabei die Bomben, um mehrere Formen und Sterne für Extra-Punkte zu beseitigen.

Total verdreht

Spieler müssen sich selbst durch Ausschnitte von Formen winden, ohne dabei die Wand zu berühren.

Nachmacher X

Bei dieser Herausforderung jeder gegen jeden müssen Spieler einzeln (oder im Team) eine Pose einnehmen, während ihre Gegner (oder das gegnerische Team) diese Pose so gut wie möglich nachmachen müssen. Je besser man diese Pose nachmacht, desto mehr Punkte erhält man. Abwechselnd muss der jeweils nächste Spieler oder das nächste Team eine Form einnehmen, die von den anderen nachgemacht werden muss. Wenn drei Posen nicht richtig nachgemacht werden, verliert der betreffende Spieler oder das betreffende Team.

Herausforderungs- Variationen

Jede Herausforderung hat je nach gewähltem Modus und Anzahl der Spieler vier Variationen

Enorm in Form

Klassisch
Alle Spielmodi
(siehe Seite 5)

Beschränkte Sterne
Party- & Kampagnen-Modus

Spieler versuchen so schnell wie möglich eine vorgegebene Anzahl Sterne zu erlangen.

Hot Seat (Farben)
Party-Modus

Teams oder Einzelspieler müssen Formen ihrer Farbe bilden. Alle Spieler erhalten die gleichen Formen, aber in unterschiedlicher Reihenfolge. Das Team mit den meisten Punkten am Ende der Runde gewinnt.

Beschränkte Zeit
Party- & Kampagnen-Modus

Zu Beginn dieses Spiels wird eine Zeitvorgabe bestimmt. Die Spieler versuchen vor Ablauf der Zeit so viele Formen wie möglich zu bilden. Der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.



Mauerfall

Klassisch
Alle Spielmodi
(siehe Seite 5)

Farbe entfernen
Party- & Kampagnen-Modus

Auf der Wand mit den Formen erscheinen nur die Farbe des Spielers und eine neutrale Farbe. Der Spieler, der die Formen seiner Farbe am schnellsten entfernt, gewinnt.

Beschränkte Sterne
Party- & Kampagnen-Modus

Spieler versuchen so schnell wie möglich eine vorgegebene Anzahl Sterne zu erlangen.

Beschränkte Zeit
Party- & Kampagnen-Modus

Zu Beginn der Runde wird eine Zeitvorgabe bestimmt. Der Spieler, der innerhalb des Zeitlimits die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Total verdreht

Klassisch

Alle Spielmodi

(siehe Seite 5)

Winden & Schmetterern

Freies Spiel, Party-Modus & Kampagne

Eine Wand mit mehreren Formen kommt mehrere Male vorbei. Jedesmal, wenn sie vorbeikommt, müssen die Spieler alle Blöcke, aus denen die Wand besteht, mit ihren Körpern beseitigen. Die Punkte hängen davon ab, wie viele Teile beseitigt werden. Entfernen Sie in der ersten Runde so viele wie möglich, um die meisten Punkte zu erzielen.

Slalom

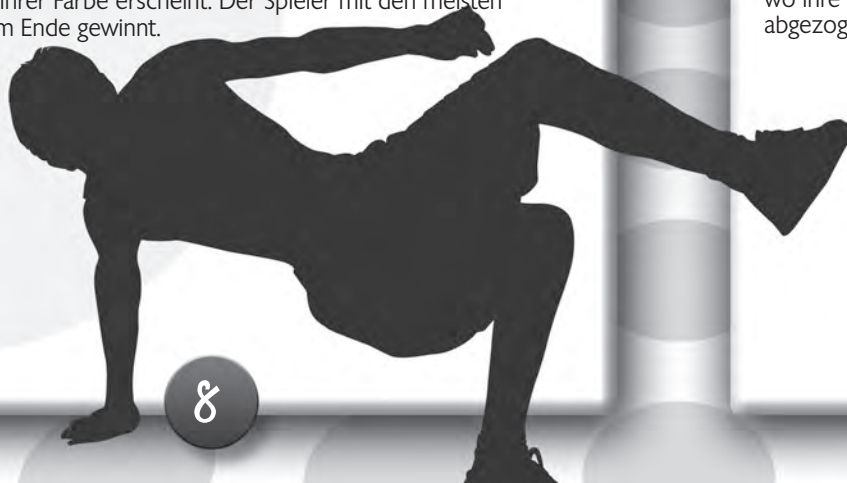
Freies Spiel, Party-Modus & Kampagne

Eine Reihe Hindernisse kommen auf den Spieler zu. Um gut zu punkten, muss der Spieler ausweichen, sich ducken und vermeiden, einen der Blöcke zu treffen. Zudem gibt es zwischendurch Bonus-Sterne.

Hot Seat (Farben)

Party-Modus

Ein rasantes Spiel, bei dem die Spieler in den Spielbereich springen und schnell durch den Ausschnitt gelangen müssen, wenn eine Wand mit ihrer Farbe erscheint. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende gewinnt.



Nachmacher X

Klassisch

Freies Spiel (Jeder gegen jeden, Team) & Party-Modus

(siehe Seite 5)

Multipose

Party-Modus

Spieler 1 erhält zwei festgehaltene Posen, aus denen er eine neue bilden soll. Die Gegner müssen dann die Posen von Spieler 1 mit maximal zwei festgehaltenen Posen vervollständigen.

Multipose umgekehrt (Festgelegter Wert)

Party-Modus

Ähnlich wie Multipose, aber mit einer Ausnahme: Jede Form, die sich mit einer zuvor festgehaltenen Form überschneidet, löscht den überschrittenen Bereich, der somit leer wird.

Positiv/Negativ (Vom Spieler bestimmter Wert)

Party-Modus

Die Spieler erhalten eine positive festgehaltene Pose, bei der ihre Position eine Form bildet, und eine negative festgehaltene Pose, wo ihre Pose von dem, was bei der ersten Pose erzeugt wurde, abgezogen wird.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist der Onlinespiele- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360®. Schließen Sie einfach die Konsole über eine Breitbandverbindung an das Internet an, und treten Sie kostenlos bei. Sie erhalten kostenlose Spieledemos und Sofortzugriff auf HD-Filme (separat erhältlich). Mit KINECT können Sie dann HD-Filme einfach mit einer Handbewegung steuern. Und mit einem Upgrade auf eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Sie mit Freunden in aller Welt online spielen und viele weitere Funktionen nutzen. Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

Gewusst wie: Hilfe für KINECT

Weitere Informationen auf Xbox.com

Weitere Informationen zu KINECT, einschließlich Lernprogrammen, finden Sie unter www.xbox.com/support.

Mitwirkende

**Naked Sky
Entertainment
(Powered by
NimbusEngine™)**

Art Director
Nathan Leland

3D Artists
Jaehun Chung
Michael Altuna
Elvis Arevalo
Margaret Dost

FX Artist
Forest Baker

UI Artist
Dave Barile

Concept Artist
Debbie Han

Loading Animations
Henry Saine

Art Intern
Austin Lee

Additional Art
Kristen Carter
Chris Tang
Jeremy Steiner
Thomas Amador
Pol Subanajouy
Scott Gregory

Lead Programmer
Charles Morton

Programmers
Justin Molinari
Jonathan Rucker
Joshua Glazer

**Additional
Programming**
Mike Niles

Creative Director
Nathan Leland

Lead Designer
Tarik Soliman

Design Interns
Brandon Durgin
Alex Nobles

Senior Producer
John Garcia-Shelton

Associate Producer
Jeremy Hibnick

Sound (MisoSound)
David Lankton
Paul Fonarev

Music
Johnny O'Donnell
Adam Cavaluzi

CEO
Tian Mu

CTO

Joshua Glazer
Bookkeeper
Brienne Grebil

Special Thanks
Anita Lee
Charlie Monroe
Keith Boesky
David Moss

David Garcia-Shelton
Eden Alair
Lucius Garcia-Shelton
Jason Garcia-Shelton
Brandi McPherson
Navelee McPherson
Tanner McPherson
Melissa Vilardo
Andrea Sobke
Ashkan Allabadi
JohnMark Triplett
Richard Trenholme
Jennifer Trenholme
Christopher Trenholme
Jonathan Trenholme
Tri Nguyen

Lori Lindland
Beth Glazer
Scott Pitters
Ray Klostermann
Simon Adot
Jennifer Leland
Stella Leland

**Our Supporting Family
Members and
Significant Others**

Hasbro Global Digital Media
and Gaming

**Senior Vice President
and General Manager**
Mark Blecher
Vice President,

Creative Production
James Jones

**Vice President,
Marketing**
Rich Cleveland

Sr. Producer
Bill Carroll

Graphic Designer
Paul Southworth

**Senior
Marketing Manager**
Jack Van Leer

**Senior Director,
Marketing**
Steve Flegle

Game Analysts
Ming Chan
Tom Sargent

Traffic Supervisor
Diane Clark

Coordinator
Corinne Edwards

**Senior Manager,
Marketing Europe**
Peter Murphy

**Producer Europe,
Localization**
Pedro Geppert

Hasbro Legal
Hien Trinh Le
Kristen Visnick

**Hasbro Twister
Brand Team**
Tina Walsh
Kim Losey
Christine Zalocha
Randy Klompert
Julie Sanfilippo

**Majesco
Entertainment**

CEO
Jesse Sutton

**CTO/SVP of
Production**
Kevin Ray

Executive Producer
Mark Dickenson

QA Manager
Eric Jezercak

QA Project Lead
Joe Ronquillo

Lead Testers
Onix Alicea
Joey Goldstein
Marc Dunyak

Testers
Jason Somers
Joseph Curren

Michael Ruley
Jonathan Young
Brian Harvey
Daniel Taylor

Brian Suscavage
Andrew Rosen
Brian McMillan
Joseph Rovinsky
David Koslowski
Daniel Lessin

Eric Ercroft
Larry Contreras
Martin Sanelli
Rebecca Norton
Steve Fowlkes
Rodney Fleetwood Jr.
Jesus Martinez
Christopher Becker
James Lee
Shawn Watts

Director of Technology
Paul Campagna

IT Manager
Kevin Tsakonas

**Senior Vice President &
Chief Marketing Officer**
Christina Glorioso

Vice President, Marketing
Liz Buckley

Senior Product Manager
Erica Lenard
Research Manager
Richard Barrett

**Assistant
Product Manager**
Pete Rosky

Marketing Coordinator
Manny Hernandez

**Director of
Creative Services**
Leslie Mills DeMarco

SVP of Publishing
Jo Jo Faham

**SVP of Business
& Legal Affairs**
Adam Sultan

Contract Administrator
Anna Salinas

**Director,
Business Development**
Adam Sutton

Creative Director
Joseph Sutton

Vice President of Sales
Anna Chapman

**Director,
Channel Marketing**
Linda Ethridge

**Opening Cinematic by
Syndrome Studios**

Special Thanks
Gabrielle Cahill
Kim Kurdes
Robin Kaminsky
Mike Vesey
Alexandra Buttermark
Jon Black
Cam Curran

Reverb Communications

**Creative Team Origin
Studios, Inc. LLC**

Richard Watts
Emily Clifford
Melissa Lowe
Derek Lancaster
Robert Gonzales
Glen Schultz



Sicher spielen mit KINECT

Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können. Das Spielen mit KINECT erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

Vor dem Spielen: Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

Während des Spielens: Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

Bevor Sie Kindern gestatten, KINECT zu verwenden: Bedenken Sie, wie Kinder KINECT verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, KINECT unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder KINECT sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung: Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem KINECT-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den KINECT-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

Überanstrengen Sie sich nicht. Das Spielen mit KINECT erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie KINECT verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt KINECT ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus, wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH,** und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter www.xbox.com im Leitfaden für gesundes Spielen.