

## Spielsteuerung

Bremsen

Beschleunigen

Extra

Extra  
wechseln

Rutschen

Springen

Lenken

Pause / Laufendem  
Spiel beitreten



XBOX 360

XBOX  
LIVE

# VIVA PINATA PARTY animals



**! WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360 Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

#### 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 des Ansehens 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 die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

#### WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

**3+**

**7+**

**12+**

**16+**

**18+**

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE  
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE  
INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## Inhalt

- 2 Willkommen bei *VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS!*
- 3 Multiplayer
- 4 Lern deine Gastgeber Kennen!
- 6 Lern die Kandidaten Kennen!
- 10 Xbox 360 Controller
- 12 Heads-up-Display
- 13 Extras
- 14 Das Rennen
- 16 Spieltypen
- 22 Jugendschutz
- 27 Mitwirkende
- 28 Garantie
- 29 Support





# Willkommen bei VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS!

Liebe Piñatas, willkommen beim größten Wettkampf der Welt: der Party Animals Championship Challenge! In diesem phantastischen Wettkampf werden wir erstaunliche Leistungen, den Beginn neuer Karrieren und den Aufstieg zum Ruhm sehen. Und damit sind nur die Gastgeber gemeint... was werden erst die Kandidaten erreichen?

Die Championship Challenge ist nicht nur das spannendste Sportereignis, das es je gegeben hat, sondern auch eine äußerst beliebte Fernsehsendung mit Fans auf der ganzen Welt. Wilde Action ohne Ende, alles ist möglich und völlig dem Zufall überlassen. (Aufgrund astronomischer Beiträge gibt es auch keine Versicherung, deshalb wäre Schutzkleidung angebracht.)

Bist du bereit für den ultimativen Wettkampf? Bist du bereit für den Ruhm? Bist du bereit, dass dein Konterfei als Teil eines Werbeknebelvertrages auf Müslikartons erscheint? Bist du bereit, Normal-Piñatas durch Gastauftritte in Sitcoms den letzten Nerv zu rauben? Denn du bist gleich der Star in der berühmtesten Reality-TV-Meisterschaft aller Zeiten!\*

\*in bestimmten Ländern

## Multiplayer

### Lokales Multiplayer

Bis zu vier Spieler können VIVA PIÑATA®: PARTY ANIMALS gemeinsam auf deiner Xbox 360® Konsole spielen. Wähl im **Hauptmenü** zunächst **Zu Hause spielen** und dann entweder **Kurz, Mittel, Lang, Benutzerdefiniertes Spiel** oder **Übungsrunde** aus. Drück auf den anderen Xbox 360 Controllern **A**, um dem Spiel beizutreten.

### Xbox LIVE

Auf Xbox LIVE® kannst du überall und jederzeit gegen andere spielen. Erstell dein Profil (deine Spielerkarte). Chatte mit deinen Freunden. Lade Inhalt vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Sende und erhalte Sprach- und Videonachrichten. Nimm Verbindung auf. Werde Teil der Revolution.

### Herstellen einer Verbindung

Bevor du über Xbox LIVE spielen kannst, musst du deine Xbox 360 Konsole an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und dich anmelden, um Mitglied bei Xbox LIVE zu werden. (Hinweis: Du benötigst eine Gold-Mitgliedschaft, um VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS online zu spielen.) Informationen zur Verfügbarkeit von Xbox LIVE in der jeweiligen Region findest du unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Ein Spiel auf Xbox LIVE leiten

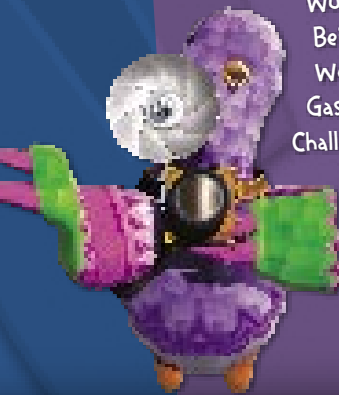
Wähl im **Hauptmenü** zunächst **Online spielen** aus, melde dich bei Xbox LIVE an und wähl anschließend **Spiel erstellen** aus. Wähl deine Einstellung aus und drück dann **A**. Um Freunde aus deiner **Freundesliste** einzuladen, drückst du die Xbox Guide-Taste, markierst **Freunde**, drückst **A**, markierst dann den Namen des Freundes und drückst **X**.

Informationen zum  
Jugendschutz findest  
du auf Seite 22

# Lern deine Gastgeber kennen!

## Pecky Pudgeon

Pecky ist ein preisgekrönter Journalist, dessen Arbeiten von Fans auf der ganzen Welt immer und wieder und immer wieder gelesen werden. Er sieht unglaublich gut aus, und auch wenn er sich kaum um vergängliche Modetrends kümmert, ist er stets schick gekleidet. Peckys ausgeprägte journalistische Integrität und sein geradezu virtuoser Umgang mit dem geschriebenen Wort werden nur noch von seiner Bescheidenheit und bedingungslosen Bereitschaft übertroffen, auch Aufgaben zu übernehmen, die andere Promis als unter ihrer Würde betrachten würden. So hat er zum Beispiel seine Kurzvorstellung für dieses Werk selbst verfasst. Pecky freut sich sehr, Gastgeber der Party Animals Championship Challenge sein zu dürfen, da ihm so eine dringend benötigte Pause von der Arbeit an seiner zukünftigen Bestseller-Autobiografie „Einfach erstaunlich: Das Leben von Pecky Pudgeon“

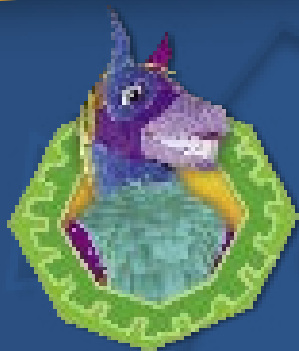


## Pierre Papayabo

Pierre Papayabo ist ein sehr wichtiges Piñata. Abgesehen von der Ausübung seiner vielen wichtigen offiziellen Verpflichtungen auf der Piñata-Insel ist Pierre außerdem ein äußerst beliebter Discjockey. Man trifft ihn gewöhnlich in den angesagtesten Treffpunkten der Piñata-Insel, wo er die Plattenspieler bedient, und man kann ihn auch für Geburtstagspartys, Hochzeiten und Eröffnungen von Einkaufszentren oder Tankstellen buchen. Interessenten wenden sich für Informationen und Terminvereinbarungen bitte an seinen Agenten. Pierre ist natürlich auch Gastgeber der äußerst beliebten Party Animals Championship Challenge und seiner eigenen Radiosendung. Trotz all dieser Projekte und Aufgaben ist Pierre ständig auf der Suche nach noch neueren, noch spannenderen und noch profitableren Gelegenheiten.



# Lern die Kandidaten kennen!



## Hudson Honigrossino

Hudson ist das berühmteste Piñata der Piñata-Insel. Das reibt er auch gern jedem unter die Nase, der danach fragt. Da jedoch nie jemand fragt (weil es bereits schon alle wissen und ehrlich gesagt auch die Nase voll davon haben, dass er immer wieder darauf herumreitet), muss er natürlich jeden darauf hinweisen. Um ihn in die Show zu bekommen, wurden wir daher vertraglich verpflichtet, in seiner Kurzvorstellung darauf hinzuweisen. Zweimal. Übrigens, Hudson ist das berühmteste Piñata der Piñata-Insel!



## Hailey Honigrossino

Hailey ist eine Hälfte Megastar, zwei Hälften Trendsetterin und noch drei Hälften Starathletin. Wenn sie gerade nicht in einer Luxuslimousine herumkutschiert und mit Promis der Kategorie A unterwegs ist, kutschiert sie in zwei Limousinen herum und ist mit Promis unterwegs, die noch vor der A-Kategorie kommen ... welche Kategorie das auch immer sein mag! Hudson erinnert Hailey immer gern daran, dass sie noch längst nicht zur Spitze der Piñata-Gesellschaft gehört, aber sie ist dennoch zuversichtlich, dass ihre brandheißen Tanzmoves, ihr ultraschicker Lebensstil und ihre extreme Sportlichkeit sie schon bald dorthin katapultieren werden!



## Fergy Fruchtigel

Fergy ist ein nervöses, kleines Piñata, das sich ständig über etwas Sorgen macht. Er hat so schreckliche Angst davor, auf einer Party aufgeschlagen zu werden, dass er immer kurz davor steht, in Panik auszubrechen. Das ist eigentlich ziemlich traurig. Ich meine, was stimmt mit Fergy nicht? Der kleine Kerl verbringt so viel Zeit damit, sich Sorgen zu machen, dass es kaum einen Moment gibt, in dem er sich entspannt und das Leben genießen kann. Ist er vielleicht eine Art von Verlierer? Oder gar ein Spinner? Seine furchtsame Art und die intensiven Selbstzweifel sitzen bei diesem Piñata so tief, dass sie sich auf alles auswirken, was er tut, einschließlich auf das Schreiben dieser Kurzvorstellung, die er (man mag es kaum glauben) tatsächlich selbst verfasst hat.



## Francine Fruchtigel

Francine ist Fergys Mutter. Sie glaubt alles, was Fergy sagt, sogar seine unglaubliche Behauptung, dass er das beliebteste Piñata der Piñata-Insel sei. Das ist natürlich absolut lächerlich, schließlich ist Hudson ja das beliebteste Piñata (diese Aussage wurde auf Verlangen von Hudsons Agenten hier eingefügt), aber es würde Francine das Herz brechen, wenn sie die Wahrheit erfahren würde. Deshalb hoffen wir, dass sie dieses Handbuch niemals lesen wird.



# Lern die Kandidaten Kennen!



## Paulie Pralinecke

Paulie ist unglaublich clever und gewitzt, wie man es von einem Pralinecke auch nicht anders erwarten kann. Wie die meisten intelligenten Piñatas ist er schlau genug, um zu wissen, dass er sehr schlau ist, was ihn auf Partys meist ein bisschen unbeliebt macht. Dennoch hat ihm seine Intelligenz schon häufig aus der Klemme geholfen, und seine Freunde können sich immer darauf verlassen, dass er ihnen bei der Lösung ihrer Probleme hilft. Nachdem er ihnen geholfen hat, wird er natürlich erst mal darauf hinweisen, dass er so schlau war, ihre Probleme zu lösen.



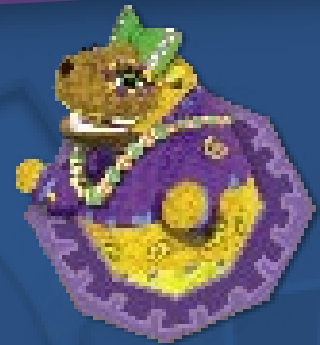
## Petunia Pralinecke

Wenn man Petunia zum ersten Mal begegnet, fällt einem gleich ihre freundliche, sanfte Art auf. Das Zweite, was einem auffällt, sind ihre unglaublich flinken Füße, wenn sie ihren neuesten Todesgriff demonstriert! Petunia, die immer auf der Suche nach dem nächsten Kick ist, wurde schon so einiges nachgesagt ... dass sie adrenalinsüchtig, abenteuersüchtig oder gar eine adrenalinsüchtige Abenteurerin sei. Sie legt sich liebend gern mit anderen an und empfindet Paulie als ihren Hauptrivalen. Sie empfindet ihn jedoch außerdem als unwiderstehlich schnuckelig, was zu Problemen führen kann.



## Franklin Flutschibär

Franklin ist der geborene Optimist. Zu seinen Hobbys gehören Surfen, worin er ein wahrer Experte ist, und Tanzen, worin er ... na ja, sagen wir einfach, er ist ein Experte im Surfen. Er mag Partys, Essen und auch sonst fast alles. Franklin begrüßt jeden neuen Tag mit einem Lachen und voller Begeisterung. Er ist immer sofort dabei, wenn seine Freunde etwas vorhaben oder auf Abenteuer aus sind. Oh, da wäre ja noch etwas, das er sehr mag ... nämlich Florence Flutschibär.



## Florence Flutschibär

Florence freut sich ganz besonders auf die Party Animals Championship Challenge. Einerseits wegen des Wettkampfes, aber hauptsächlich, weil sie dann etwas Zeit mit Franklin verbringen kann. Sie will die Championship Challenge genauso gern gewinnen wie die anderen auch – aber es würde ihr auch nichts ausmachen zu verlieren, wenn nur Franklin gewinnt. Egal, wie es auch ausgeht, das Preisgeld wird dann höchstwahrscheinlich in Tanzstunden investiert ... und zwar in Tanzstunden für zwei.

# Xbox 360 Controller



# Heads-up-Display

## Extras

Rennplatzierung

Aktuelles  
Extra

Charakter

Alternatives  
Extra



**Fiesta-Rakete**

Diese hinterhältige Partyrakete betäubt an der Spitze liegende Gegner.



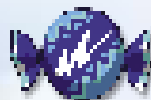
**Pollenator**

Legt eine Spur aus Pollen, um hinter dir befindliche Fahrer benennen zu machen, und das besonders in Kurven.



**Wasserbombe**

Durchweicht deine Gegner und nimmt ihnen die Sicht.



**Superaufgeladenes Pfefferminzbonbon**

Dieser kleine Drops steigert deine Geschwindigkeit, aber du kannst trotzdem noch lenken.



**Flutterscotch-Flügel**

Erhöhen deine Geschwindigkeit und tragen dich über Gefahren, zum Beispiel Baumstämme, hinweg.



**Raketenpack**

Du erhältst einen riesigen Temposchub, verlierst aber jegliche Kontrolle!



**Buzzlegum-Honigschlick**

Dieses süße, klebrige Zeug hält hinter dir liegende Gegner auf.



**Blähsprudler**

Du wirst doppelt so groß und immun gegen Angriffe durch zum Beispiel Fiesta-Raketen und den Pollenator.



**Rauchbombe**

Damit bringst du die anderen Teilnehmer ins Trudeln!





# Das Rennen

Du bist auf, über (und wenn du Pech hast, auch mal neben) den Rennstrecken unterwegs, die voll unterschiedlichster Gefahren, aber auch die Geschwindigkeit erhöhender Temporampen sind. Wenn du in den Rennen einen guten Platz belegst, gewinnst du Boni, die deinen Ergebnissen aus den Herausforderungs-Events hinzugezählt werden. (Hinweis: Wenn du möchtest, dass dein Spiel spannender bleibt, und wenn du den anderen Spielern erlauben willst, zum Führenden aufzuschließen, kannst du im **Optionenmenü** die Option **Spiel ausgleichen** auswählen.)

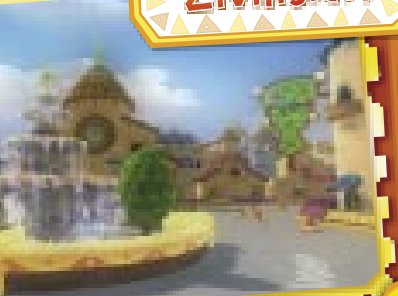
## Gestrandet!



Das Rennen besteht aus vier großen Abschnitten.

Der Sand an den Stränden der Piñata-Insel wird von der Sonne und den Wellen geküsst. Er wird davon abgesehen auch noch von den Füßen, Klauen und Hufen unserer Kandidaten geküsst. Von dort aus geht es weiter ins Land hinein durch einen üppigen Dschungel, dessen Boden eher weniger von Sonne und Wellen geküsst wird, es sei denn, bei einem Unwetter. Füße allerdings wird er genügend zu sehen bekommen!

## Zivilisiert



In diesem kuscheligen Städtchen gibt es Gourmetrestaurants, Boutiquen, Museen, einen hübschen Andenkenladen und einen erstklassigen Klavierstimmer. Wir empfehlen, dass du um all das einen großen Bogen machst, wenn du nicht an letzter Stelle über die Ziellinie gehen willst.

14

## Frostig!



Wenn du riesige Gletscher, eisbedeckte Klippen und atemberaubende Aussichten magst, wird dir die „Frostig!“-Region bestimmt gefallen. Wenn du an solchen Dingen gern so schnell es geht vorbeirennst, wäre das aber auch nicht schlecht. Für diese Art Gelände sind normalerweise arktistaugliche Kleidung, Seile und ein Eispickel erforderlich. Leider besitzt du nichts davon ... also viel Glück!

## Fabrik



In diesem Industriegebiet werden all die Leckereien hergestellt, die letztendlich in den Piñatas landen. Es gibt auf der Piñata-Insel keine weitere Gegend, die so gefährlich und gleichzeitig so lecker ist. Fang schon mal an zu sabbern — damit die Piñatas hinter dir darauf ausrutschen!

15



# Spieltypen

## Bewegen und sammeln



Lauf, so schnell du kannst, herum und sammle so viele tolle Dinge ein wie möglich! Denk dran: Sportlichkeit ist wichtig, also sei großzügig, wenn du gewinnst. Und um schneller zu gewinnen, kannst du normalerweise deine Gegner aus dem Weg schubsen und ihnen die guten Sachen vor der Nase wegschnappen!

16

## Zielen und feuern

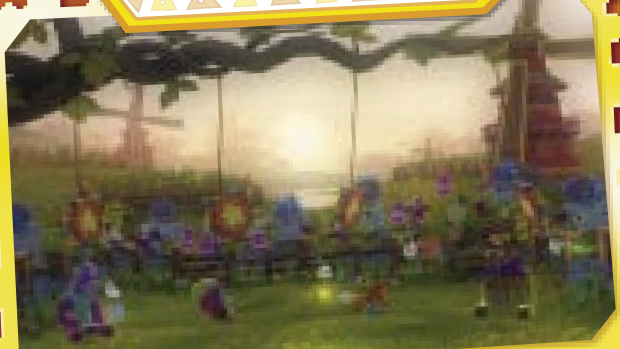


Bei diesen Spielen sind Präzision und Genauigkeit gefragt, ob du nun Cannoñatas abfeuerst, Bowling-Kugeln wirfst oder dem Zumbug den Schwanz ansteckst. Tempo und rohe Kraft sind gut und schön, aber was ist mit Geschick? Was ist mit der Hand-Augen-Koordination? (Und was ist mit Himbeeren — sind die nicht lecker?)

17

# Spieltypen

## Zerschlagen



Dinge zu zerschlagen, macht immer Spaß. Bei diesen Spielen kannst du dich an Fässern und diversen Piñata-Sternen austoben. Du gewinnst nicht nur Punkte — sondern kannst dich auch noch abreagieren!



18

## Zerschlagen und sammeln



Was könnte lustiger sein, als herumzurennen und tolle Dinge einzusammeln? Genau, Sachen zu zerschlagen und tolle Dinge einzusammeln, natürlich! Also zermatsch die Insekten, wirf die Rowdys um und zerschlag die Kürbisse! Sammle so viele Dinge wie möglich, um zu gewinnen.

In manchen Spielen spielst du als Rowdy. Diese abgedrehten kleinen Störenfriede werden etwas anders gesteuert als Piñatas: Tipp wiederholt **A** an, um zu beschleunigen, und steuere sie mit dem linken Stick **⬅**.



19



# Spieltypen

## Rhythmus



Tanzst du gern? Ja? Dann werden dir die Rhythmus-Spiele gefallen. Bist du anmutig? Echt? Toll — das ist nämlich schon die halbe Miete. He, du wirkst ein bisschen blass — hast du dir den Magen verdorben? Ob du es glaubst oder nicht, auch das könnte hier ziemlich praktisch sein!



20

## Reflexe



Was haben nach verborgenen Schätzen graben, Paradiesäpfel futtern, auf fiese Fledermäuse springen und mit explosiven Ärgerlingen nach deinen Gegnern werfen gemeinsam? Bei allem geht es um Timing. Diese Spiele testen deine Reflexe, und glaub mir, das ist viel lustiger, als wenn dir ein Arzt mit seinem Gummihämmchen aufs Knie haut. Na ja, eigentlich ist ja fast alles lustiger als das.



21

# Jugendschutz

Uns ist bewusst, dass Sie als verantwortungsbewusste Eltern/gesetzliche Vertreter Ihrem Kind so viel Sicherheit bieten möchten wie möglich, ganz gleich, ob im Alltag oder in der Welt der Online-Spiele. Die Xbox 360 Konsole bietet verschiedene **Jugendschutz-Einstellungen**, damit Sie ganz beruhigt sein können, wenn Ihre Kinder Xbox LIVE genießen, weil Sie wissen, dass sie nur mit den Spielern und Aktivitäten in Kontakt kommen, die Sie für angemessen erachten.

## Sechs Schritte zur Online-Sicherheit

Bevor sich Ihr Kind der Xbox LIVE-Gemeinschaft anschließt, sollten Sie ihm die nachfolgenden sechs Punkte genau erklärt haben:

- 1 Verrate niemandem dein Alter, deinen Namen, deine Adresse oder sonstige persönliche Informationen, auch wenn sie belanglos scheinen mögen (wie der Namen deiner Schule oder deiner Lieblingsmannschaften).
- 2 Lass dich nicht auf eine Offline-Verabredung (persönlich oder am Telefon) mit jemandem ein, den du online kennengelernt hast.
- 3 Denk immer daran, dass jeder Spieler, den du noch nie persönlich getroffen hast, ein Fremder ist.
- 4 Chatte nicht privat mit Leuten, die du nur online kennst.
- 5 Nimm keine Bilder und Fotos von jemandem online entgegen, den du nicht kennst.
- 6 Lass deine Eltern/Aufsichtspersonen wissen, was und wann du online spielst.

## Xbox LIVE beitreten: Kindermitgliedschaft

Wenn Sie Ihrem Kind erlauben wollen, **VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS** online zu spielen, müssen Sie zunächst eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft für Ihr Kind erstellen. Sie können ein Xbox LIVE-Konto auf Ihrer Xbox 360 Konsole oder online unter [www.xbox.com](http://www.xbox.com) erstellen (weitere Informationen erhalten Sie auf Seite 24).

## So erstellen Sie eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft für Ihr Kind auf der Xbox 360 Konsole

- 1 Stellen Sie sicher, dass Ihre Xbox 360 Konsole mit Xbox LIVE verbunden ist.
- 2 Sie benötigen zwei Windows LIVE™ ID-Konten — ein Windows LIVE ID-Konto für Erwachsene und ein Windows LIVE ID-Konto für Ihr Kind. Hinweis: Wenn Sie keine Windows LIVE ID-Konten besitzen, können Sie diese während des Anmeldevorgangs für Ihr Kind über Xbox LIVE erstellen. Möglicherweise sind Sie bereits im Besitz eines Windows LIVE ID-Kontos, wenn Sie eines der folgenden anderen Konten haben: ein Hotmail-Konto, ein MSN-Konto oder ein Xbox.com-Konto.
- 3 Schalten Sie Ihre Xbox 360 Konsole ein, ohne dass sich eine Spiele-DVD in der Laufwerksschublade befindet.
- 4 Wählen Sie im Bereich **Xbox LIVE** der **Xbox Steuerung** die Option **Xbox LIVE beitreten** aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Hier erstellen Sie das Gamertag für Ihr Kind (bzw. wählen Sie ein neues aus, wenn der Name nicht verfügbar ist). Hinweis: Wenn Sie aufgefordert werden, E-Mail-Adresse und Kennwort des Windows LIVE ID-Kontos einzugeben, erstellen Sie zunächst das Konto Ihres Kindes (bzw. geben die entsprechenden Informationen ein).
- 5 Als Elternteil oder gesetzlicher Vertreter des Xbox-Kontoinhabers werden Sie aufgefordert, die Erlaubnis für die Teilnahme Ihres Kindes zu erteilen. Akzeptieren Sie die Erlaubnisanfrage.
- 6 Erstellen Sie bei Aufforderung ein eigenes Windows LIVE ID-Konto (bzw. geben Sie die entsprechenden Informationen ein).
- 7 Wenn Sie dazu aufgefordert werden, wählen Sie die gewünschte Art der Mitgliedschaft für Ihr Kind in der Liste der Optionen aus. Hinweis: Um auf Xbox LIVE zu spielen, ist eine Gold-Mitgliedschaft erforderlich.
- 8 Folgen Sie den restlichen Anweisungen: Geben Sie eine Kontaktadresse ein, wählen Sie die **Xbox LIVE-Spielerzone** für Ihr Kind aus, legen Sie die Kommunikationseinstellungen für Xbox 360-Promotionen fest und wählen Sie eine Zeitzone- und Sommerzeitoption aus.
- 9 Jetzt können Sie und Ihr Kind all die tollen Features von Xbox LIVE nutzen!



# Jugendschutz (Fortsetzung)

So erstellen Sie eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft für Ihr Kind online unter [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

- 1 Gehen Sie zu [www.xbox.com](http://www.xbox.com), klicken Sie erst auf **Anmelden** und dann auf **Jetzt registrieren**.
- 2 Folgen Sie den Anweisungen und erstellen Sie das Konto Ihres Kindes entsprechend den zuvor genannten Schritten. Nach der Erstellung des Kontos können Sie Ihrem Kind das Gamertag und die Windows LIVE ID übergeben, damit das Konto auf eine Xbox 360 Konsole übertragen werden kann.
- 3 Jetzt können Sie und Ihr Kind all die tollen Features von Xbox LIVE nutzen!

## Jugendschutz

**Jugendschutz** besteht aus anpassbaren Tools, mit deren Hilfe Sie das Spielerlebnis für Ihre Kinder sicherer und kinderfreundlicher gestalten können. Der **Jugendschutz** besteht aus zwei Komponenten: Steuerelemente der Konsole und Xbox LIVE-Steuerelemente. Diese Steuerelemente kommen ins Spiel, sobald die Xbox 360 Konsole eingeschaltet wird. Sie helfen Ihnen, nicht nur den Zugriff auf Xbox LIVE, sondern auch Spiele und Filme im Auge zu behalten.

**Jugendschutz** ist standardmäßig eingeschaltet. Wenn Sie die Einstellungen bearbeiten möchten, können Sie über die Konsolen- und Xbox LIVE-Steuerelemente darauf zugreifen. Um auf die Konsolen- und Xbox LIVE-Steuerelemente zuzugreifen, wählen Sie im Bereich **System** der Xbox Steuerung **Jugendschutz** aus.

Im Folgenden finden Sie eine kurze Übersicht der Xbox LIVE-Steuerelemente und ihrer Einstellungen:

- ▶ **Online-Spiele:** Entscheiden Sie, ob Ihr Kind Xbox 360 Spiele online mit anderen Mitgliedern auf Xbox LIVE spielen kann.
- ▶ **Inhalte von Mitgliedern:** Entscheiden Sie, ob Ihr Kind auf Inhalte zugreifen kann, die von anderen Personen auf Xbox LIVE erstellt wurden. Zu Inhalten von Mitgliedern gehören Bilder und Text in Spielen und in Spielerprofilen.
- ▶ **Inhalte zum Herunterladen (Downloadable Content, DLC):** Entscheiden Sie, ob Ihr Kind Premium-Inhalte vom **Xbox LIVE-Marktplatz** herunterladen kann. Zum Premium-Inhalt gehören zusätzliche Features für vorhandene Spiele sowie Xbox LIVE Arcade-Spiele. Wenn Sie diesen Inhalt blockieren, kann Ihr Kind immer noch kostenlose Inhalte zum Herunterladen erhalten.
- ▶ **Neue Online-Freunde:** Verwalten Sie die Genehmigung der Online-Freunde Ihres Kindes. Andere Personen auf Xbox LIVE möchten Ihr Kind vielleicht zu ihrer persönlichen **Freundesliste** hinzufügen. Mit dieser Option können Sie festlegen, dass diese Anfragen von Ihnen genehmigt werden, oder Sie können Ihrem Kind erlauben, sie selbst zu genehmigen.
- ▶ **Kommunikation:** Entscheiden Sie, mit wem Ihr Kind auf Xbox LIVE kommuniziert. Zur Kommunikation auf Xbox LIVE gehören Chat, Nachrichten und Spieleinladungen mithilfe von Sprachausgabe, Video oder Text.
- ▶ **Anzeigen des Spielerprofils:** Entscheiden Sie, wessen Profile Ihr Kind anzeigen kann. Das Spielerprofil Ihres Kindes enthält sein Motto sowie Informationen über seine Online-Erfolge und den Spielverlauf.





# Jugendschutz

- **Ansehen von Spielerprofilen:** Entscheiden Sie, ob Ihr Kind die Spielerprofile anderer Personen sehen kann. Ein Spielerprofil enthält Informationen über die Online-Erfolge sowie den Spielverlauf eines Mitglieds. Es kann außerdem das Motto eines Spielers enthalten, das möglicherweise für Kinder nicht geeignet ist.
- **Online-Status:** Entscheiden Sie, wer den Online-Status und die Aktivitätsinformationen Ihres Kindes sehen darf. Wenn Sie anderen die Anzeige des Online-Status Ihres Kindes erlauben, können diese die aktuelle Online-Aktivität Ihres Kindes sehen, beispielsweise das Spiel, das es gerade spielt, und ob es zum Spielen verfügbar ist.

Die Online-Sicherheit von Kindern ist äußerst wichtig. Machen Sie sich deshalb mit den Einstellungen und Steuerelementen vertraut und gehen Sie die sechs Schritte zur Online-Sicherheit für Kinder (Seite 22) mit Ihrem Kind durch.

## Online-Ressourcen

Sollten Sie weitere Informationen oder genaue Anweisungen für eine der zuvor erwähnten Einstellungen oder eines der Steuerelemente wünschen, besuchen Sie bitte die Xbox LIVE-Website unter folgender Adresse:  
[www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

Durch die sorgfältige Überwachung des Online-Spiels Ihres Kindes und die Kenntnis der **Jugendschutz-Einstellungen** von Xbox LIVE können Sie Ihr Kind schützen und ihm ein angenehmes Online-Erlebnis mit **VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS** ermöglichen ... und natürlich auch mit anderen kinderfreundlichen Spielen!

# Mitwirkende

## KROME STUDIOS

**Hauptgeschäftsführung**  
Robert Walsh  
**Künstlerische Leitung**  
Steve Stamatiadis  
**Studio-Management**  
Andy Green  
**Produktionsleitung**  
Robert Walsh  
Andy Green  
**Produktion**  
Robin Smith  
**Produktionsassistentz**  
Jason Hainey  
**Materialverwaltung**  
Tina Hicks  
**Spieldesign**  
**Verantwortlicher Design**  
Cameron Davis  
**Junior Design**  
Steven Adamson  
Michelle Fowler  
Jared Pearson  
Lawrence Ritchie

**PROGRAMMIERUNG**  
**Verantwortlicher Programmierung**  
Steve 'Sly' Williams  
**Senior Programmierung**  
Jason Schroeder  
**Programmierung**  
Chris Butterworth  
Joel Grabbe  
Alex Darby  
Jason Hirst  
Stephen McNamara  
Steve Scott  
Michael White  
**Netzwerk-Programmierung**  
Nathanial Ryall

**Skript-Programmierung**  
Joshua Camille  
**Programmierung (Weitere)**  
Trevor Powell  
**GRAFIK**  
**Verantwortlicher Grafik**  
Jason Stark  
**Verantwortlicher Grafikkonzept**  
Ron Marc  
**Grafikkonzept**  
Irina Egorova  
Mark Hansen  
Michael Manalac  
**Grafik Benutzeroberfläche**  
Chris Conte  
**Verantwortlicher Charaktergrafik**  
Dean Ferguson  
**Animation**  
Mitchell Clifford  
Mitchell Coote  
Gareth Cowen  
David McLeod  
Raphael Young  
**Verantwortlicher Requisitengrafik**  
Andrew Clark  
**Requisitengrafik**  
James Ellis  
Chris Vera  
**Verantwortlicher Mesh-Grafik**  
Myles Abbott  
Tony Ball  
**Mesh-Grafik**  
Stefan Allaki  
Chris Conte  
Ben Droste  
William Foley  
Simon Hart

Warren Hawkes  
Ben Southall  
Brent Waller  
**Verantwortlicher Leveldesign**  
David Yorke  
**Leveldesign**  
Hugh Winwood-Smith  
**Beleuchtung**  
Karl Stotschek  
**Technische Grafik**  
Joel Styles  
**SOUND**  
**Verantwortlicher Sounddesign**  
George Stamatiadis  
**Sounddesign**  
Peter Wayne  
**Originalmusik von**  
Cedar Jones  
Gavin Parker  
George Stamatiadis  
Peter Wayne  
**MERKURY-ENGINE UND -TOOLS**  
**Verantwortlicher Engine-Programmierung**  
Glenn Watson  
**Engine-Mitarbeiter**  
Tony Ball  
Dave Pevreal  
**Engine-Programmierung**  
Myles Abbott  
Tony Ball  
Darren Bremner  
Jason Bright  
David Ely  
Manu 'Oops' Evans  
Barry Jones  
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk  
Duncan Murray  
Dave Pevreal  
David Shea  
Daniel Stephens  
Steve Thirwall  
Anthony Wigan  
**Verantwortliche Tool-Programmierung**  
Jared Allen  
Rowan Hamilton  
**Tool-Programmierung**  
Zac Congo  
Ronan Hayes  
Glenn A Watson  
Jonathan Lawrence  
Gregorios Leach  
Triston O'Connor  
Graeme Scott  
**Engine-Qualitätssicherung**  
Jason Cross  
Raymond Lam  
**Technische Grafik**  
Robert Butterworth  
Geordie Moffatt  
Bruno Rime

**QUALITÄTSSICHERUNG**  
**Management**  
Qualitätssicherung  
Scott Savage  
**Projektleitung**  
Qualitätssicherung  
Wade Higgins  
**Nachtschicht-Überwachung**  
Qualitätssicherung  
Timothy Daniele  
**Qualitätssicherung**  
Daniel Dahl  
Clinton Evans  
Robert Littler

Don McGowan  
Sue Stickney  
Maria Dallett  
Paige Williams  
**Lokalisierung**  
Virginia Spencer  
**Lokalisierung Irland, Japan, China, Korea und Taiwan**  
**Kundensupport**  
Steven Kastner

• Excell Data Corporation  
• Volt  
• Sakson & Taylor

## MICROSOFT - TEAM

**Produktion**  
Ernest Yuen  
Chris Kimmell  
Shannon Loftis  
Jim Veevaert  
**Design**  
J. Epps  
Ken Lobb  
Josh Atkins  
William Hodge  
**Grafik**  
Michael Cahill  
**Entwicklung**  
Brian Stone  
Brandon Burlison  
**Audio**  
Caesar Filori  
**Test**  
Chris Chamberlain

Jennifer Boespflug  
Dave Johnson  
Sean Kellogg  
Mike Vargas  
Dimitri Roche  
Tom Arnold  
Carolyn Cecil  
Brandon Kelley  
Leah Eckstrom  
Ben Harrison  
Skye Campbell  
Greg Kirkpatrick  
Brandon Boswell  
Patrick Albert  
Robert Bokone  
Josh Mueller  
Chris Eiben  
Theo Nguyen  
**Benutzerforschung**  
David Quiroz

Tom Fuller  
Dennis Wixon  
**Benutzererfahrung**  
Beth Demetrescu  
Rich Bryant  
Joshua Ortega  
Dana Ludwig  
Ginny Baldwin  
**Geschäftsentwicklung**  
Jim Hawk  
Lamy Gaika  
Marketing, Public Relations, Rechtliches und Geopolitische Strategie  
Justin Mier  
Michael Johnson  
Craig Evans  
Genevieve Waldman  
Jim Bak

**BESONDERER DANK**  
Shane Kim, Phil Spencer, Bonnie Ross, Tony Cox, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Craig Davison, Laura Hamilton, Dana Fos, Kelly Bell, Matt Whiting, JoAnne Williams, Kevin Browne, Dave Luehmann, MGS Web Team, Jeremy Los, Oliver Miyashita, Kevin Salcedo, Jeff Sullivan, Frank Pape, Todd Stevens, Sebastian Motte, Lee Schuneman, Justin Cook, Scott Henson, Curtis Neat, Muffy Bryan, Alexis Berg, Catriona Williams, TJ Duez, allen Mitarbeitern der MGS Multiplayer Labs und all unseren Freunden bei 4Kids Entertainment.

**BASIERT AUF DEM ORIGINAL-VIVA PIÑATA-KONZEPT VON RARE.**

# Support

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	80 88 40 98
Danmark	80 88 40 97	0800 1 19425
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 91 54 10
France	0800 91 52 74	0800 181 2975
Deutschland	0800 181 2968	00800 44 12 8733
Ελλάδα	00800 44 12 8732	
Magyarország	06 80 018590	1 800 509 197
Ireland	1 800 509 186	800 787615
Italia	800 787614	0800 023 3895
Nederland	0800 023 3894	0508 555 594
New Zealand	0508 555 592	800 14175
Norge	800 14174	
Polska	00 800 4411796	800 844 060
Portugal	800 844 059	
Россия	8 (800) 200-8001	900 94 8953
España	900 94 8952	
Slovensko	0800 004 557	020 79 1134
Sverige	020 79 1133	0800 83 6668
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	
South Africa	0800 991550	0800 587 1103
UK	0800 587 1102	

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υποστήριξη πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovoj podpory; Службы поддержки продуктов.

\*\*TTY – Text Telephone; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstpuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Dateneingangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht. Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen.

Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt. Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© und © 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Rare, Viva Piñata und damit verbundene Charaktere, Windows, Windows LIVE, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Firmengruppe.

Entwickelt von KROME STUDIOS für die Microsoft Corporation. KROME STUDIOS und das Krome Studios-Logo sind Marken von Krome Studios Pty Ltd.



Hergestellt unter Lizenz von Dolby Laboratories.

Besuch [www.vivapinata.com!](http://www.vivapinata.com!)

