

**! 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](http://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**

■ Vor dem Spielstart .....	2
■ Informationen Rund um Kinect.....	2
■ Hintergrund .....	3
■ Steuerung .....	3
■ Erste Schritte .....	5
■ Gehirnfitness-Test .....	6
■ Gruppenübungen.....	7
■ Credits .....	10
■ Kundenservice .....	13

#### **Copyright text**

KÖRPER- UND GEHIRNÜBUNGEN™ & © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc. The typefaces included herein are developed by DynaComware. Fonts used in-game are provided by Bitstream Inc. All rights reserved.

## VOR DEM SPIELSTART

Dieses Spiel kannst du nur spielen, wenn deine Xbox 360 auf PAL-60 eingestellt ist. Mach Folgendes, um den Bildschirm auf PAL-60 einzustellen:

1. Wähle in der Xbox 360 Steuerung 'System' und drücke die **A**-Taste.
2. Wähle 'Konsoleneinstellungen' und drücke die **A**-Taste.
3. Wähle 'Anzeige' und drücke die **A**-Taste.
4. Wähle 'PAL-Einstellungen' und drücke die **A**-Taste.
5. Wähle 'PAL-60' und drücke die **A**-Taste.
6. Bestätige, dass du die neuen Einstellungen beibehalten willst, und drücke die **A**-Taste.

Beachte bitte, dass manche ältere TV-Sets PAL-60 nicht unterstützen. Wenn du Zweifel hast, wende dich an den Hersteller des Fernsehers.

## SPRACHEN, DIE VON DER Xbox Steuerung NICHT UNTERSTÜTZT WERDEN

Wenn Ihr Spiel in einer Sprache angeboten wird, die von der Xbox Steuerung nicht unterstützt wird, müssen Sie bei den Einstellungen der Konsole eine entsprechende Region wählen, um die Sprache im Spiel zu aktivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

## Daten speichern

Wenn Sie nach einer Übung den Ergebnisbildschirm verlassen und ein Souvenirfoto gemacht haben, werden die Ergebnisse des Gehirnfitness-Tests, Ihr Fortschritt und verschiedene andere Daten automatisch für das ausgewählte Spielerprofil gespeichert. Zum Speichern der Daten auf dem Speichergerät werden mindestens 3200 KB Speicherplatz benötigt. Wenn Sie ein Spiel beginnen, ohne ein Spielerprofil auszuwählen, können keine Daten gespeichert werden.

### HINWEISE:

- Für jedes Spielerprofil kann nur ein Speicherstand gespeichert werden.
- Wenn Sie Daten auf einer separaten Konsole speichern, können Sie Ihre Ergebnisse und Ihren Fortschritt nicht mit anderen Spielern vergleichen.
- Um bei den Gruppenübungen mehrere Fotos zu speichern, wird zusätzlicher Speicherplatz benötigt.

## Gewusst wie: Hilfe für KINECT

### Weitere Informationen auf Xbox.com

Weitere Informationen zu KINECT, einschließlich Lernprogrammen, finden Sie unter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## HINTERGRUND

### EINE NEUE METHODE DES GEHIRNTRAININGS

Vielleicht kennen Sie bereits die Idee, Ihr Gehirn mithilfe eines Touchpen oder Spielcontrollers zu trainieren. KÖRPER- UND GEHIRNÜBUNGEN hingegen bietet eine völlig neue und gesunde Art, Ihr Gehirn in Form zu bringen, nämlich mit dem besten Controller überhaupt – Ihrem Körper!

### GEMEINSAM ÜBEN

Bereichern Sie Ihr Training, indem Sie gemeinsam mit Freunden und Familienmitgliedern üben! Machen Sie es sich zur Gewohnheit, regelmäßig zu testen, wer das jüngste Gehirn hat!

### REGELMÄSSIGES TRAINING

KÖRPER- UND GEHIRNÜBUNGEN bietet anspruchsvolle Übungen, die allein oder in der Gruppe immer wieder Spaß bereiten und das Gehirn jung halten!

**Trainieren Sie fleißig und Ihr Gehirn bleibt fit und jung!**

### DR. RYUTA KAWASHIMA

Geboren 1959 in Japan. Dr. Kawashima graduierte als Doktor der Medizin von der medizinischen Fakultät der Tohoku-Universität. Er ist ein Experte für die Wissenschaft der Hirnbildgebung, bei der die Hirnaktivitäten aufgezeichnet werden. Nachdem er als Gastforscher an das berühmte Karolinska-Institut in Schweden berufen worden war, kehrte er als wissenschaftlicher Mitarbeiter und Vollzeit-Dozent nach Japan zurück. Zurzeit arbeitet er als Doktor an der Tohoku-Universität im Institut für Entwicklung, Alterung und Krebs.

## STEUERUNG

Dieses Spiel verwendet den Xbox 360 Kinect Sensor. Stehen Sie aufrecht mit Blick zum Fernseher und bewegen Sie die Handzeiger, um durch die Menüs zu navigieren und Menüpunkte auszuwählen.

### Handzeiger

Halten Sie Ihre Hände hoch, sodass Ihre Handflächen zum Bildschirm zeigen und zwei Handzeiger erscheinen. Der rechte Zeiger stellt Ihre rechte Hand dar und der blaue Zeiger Ihre linke Hand. Bewegen Sie einen der beiden Zeiger, um Menüpunkte auszuwählen.

**HINWEISE:** Wenn Sie Ihre Hände nah am Körper halten, werden die Handzeiger transparent und können nicht zur Auswahl verwendet werden. Wenn Sie Ihre Hände in Richtung Sensor strecken, werden die Handzeiger undurchsichtig und funktionieren ordentlich.

## Auswahlanzeige

Um einen Menüpunkt auszuwählen, halten Sie den Handzeiger darüber, bis eine runde Auswahlanzeige erscheint. Sobald die Anzeige komplett gefüllt ist, ist die Auswahl getroffen.

## Spielererkennung

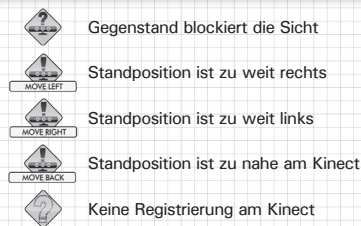
Nur der Spieler, der am nächsten an der Kamera und in Reichweite steht, wird erkannt und kann das Spiel steuern. Bitte sorgen Sie dafür, dass niemand außer dem Spieler die Spielfläche betritt.

### ✓ FALLS EIN ANDERER SPIELER ERKANNT WIRD

Falls versehentlich ein anderer Spieler erkannt wird, lassen Sie diesen Spieler einfach aus dem Blickfeld der Kamera treten. An dem Foto in der oberen linken Bildschirmcke können Sie erkennen, ob der richtige Spieler erkannt wurde.

### ✓ WARNSYMBOL

Wenn der Xbox 360 Kinect Sensor den Körper eines Spielers nicht richtig erkennt, erscheint ein Warnsymbol (siehe die Symbole rechts). Korrigieren Sie Ihre Position oder rekonfigurieren Sie den Xbox 360 Kinect Sensor mithilfe des Kinect Guide.



## System-Geste

Machen Sie für ein paar Sekunden die rechts gezeigte System-Geste, bis das Guide-Symbol erscheint. Sobald die Anzeige vollständig gefüllt ist, erscheint ein Menü mit den folgenden Optionen. Das Menü beinhaltet den Kinect Guide und ermöglicht es, Spielerfotos zu wechseln. Wählen Sie „SCHLIESSEN“, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

### ✓ ANMELDEN (außerhalb einer Übung)

Hiermit rufen Sie das Anmeldemenü auf, in dem Sie das Spielerprofil ändern können.

### ✓ BEENDEN (während einer Übung)

Hiermit beenden Sie die aktuelle Übung und rufen den nächsten Bildschirm auf. Bedenken Sie, dass dabei die aktuelle Übung mit 0 Punkten bewertet wird.

### ✓ Kinect Guide

Hiermit wird auf Ihrer Konsole der Kinect Guide aufgerufen.

### ✓ FOTO ÄNDERN

Hiermit können Sie Spielerfotos austauschen.

### ✓ SCHLIESSEN

Hiermit schließen Sie das Pausenmenü und kehren zum vorherigen Bildschirm zurück.

## Kinect einrichten

Wenn der Xbox 360 Kinect Sensor nicht ordentlich funktioniert, wählen Sie den Kinect Guide oder drücken Sie die START-Taste auf dem Xbox 360 Controller, um den Kinect Tuner aufzurufen und das Problem zu beheben.

**HINWEIS:** Durch Drücken der START-Taste können Sie den Kinect Tuner auch mitten während einer Übung aufrufen.

# ERSTE SCHRITTE

Bewegen Sie einen Handzeiger auf das Handsymbol neben dem „ZUM START BERÜHREN“-Symbol, um das Spiel zu starten. Nachdem Sie ein Spielerprofil ausgewählt haben, geht es weiter zum Hauptmenü.

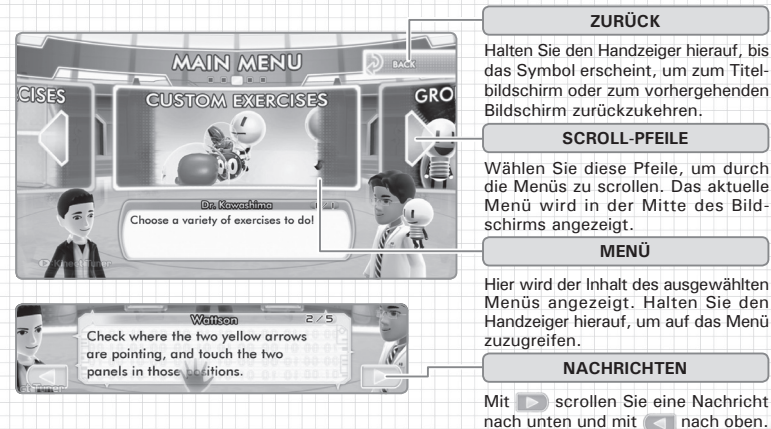
## Speicherstände anlegen und Laden

Bitte wählen Sie nach dem Titelscreen zunächst ein Spielerprofil. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem folgenden Bildschirm, um einen Speicherstand anzulegen oder zu laden. Im Spiel wird der Avatar des Spielerprofils verwendet.

**HINWEIS:** Wenn Sie ein Spielerprofil wählen, das nicht im System gespeichert ist, werden Sie aufgefordert, einen neuen Speicherstand anzulegen.

## Hauptmenü

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, steht nach einer kurzen Begrüßung durch Dr. Kawashima der offizielle Gehirnfittest-Test auf dem Programm. Nach Abschluss des Tests kehren Sie zum Hauptmenü zurück, wo fünf Untermenüs zur Auswahl stehen. Wenn Sie das Spiel fortsetzen, wählen Sie einfach das gewünschte Untermenü.



### ZURÜCK

Halten Sie den Handzeiger hierauf, bis das Symbol erscheint, um zum Titelscreen zurückzukehren.

### SCROLL-PFEILE

Wählen Sie diese Pfeile, um durch die Menüs zu scrollen. Das aktuelle Menü wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt.

### MENÜ

Hier wird der Inhalt des ausgewählten Menüs angezeigt. Halten Sie den Handzeiger hierauf, um auf das Menü zuzugreifen.

### NACHRICHTEN

Mit scrollen Sie eine Nachricht nach unten und mit nach oben.



## Überblick über die Menüs

Im Folgenden werden die einzelnen Menüs kurz erklärt.

### ✓ GEHIRNFITNESS-TEST

Sie können entweder im offiziellen Test drei Übungen absolvieren und daran das Alter Ihres Gehirns messen oder im Gruppen-Probetest jeden Spieler eine Übung absolvieren und das Alter ihrer Gehirne messen lassen. Die Ergebnisse werden bekannt gegeben, sobald alle Übungen beendet sind.

### ✓ HEUTIGE ÜBUNGEN

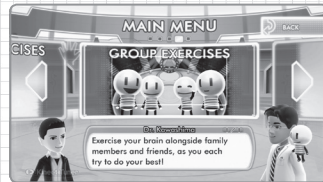
Trainieren Sie Ihr Gehirn durch verschiedene Übungen, die von Ihren bisherigen Spielen abhängen. Sie können Übungen wählen, die von Dr. Kawashima oder Wattson vorgeschlagen werden, oder neue Übungen ausprobieren.

### ✓ MEINE ÜBUNGEN

Stellen Sie sich Ihre Übungen frei zusammen, inklusive Genre und Schwierigkeitsgrad!

### ✓ GRUPPENÜBUNGEN

Trainieren Sie zusammen mit mehreren Spielern. Die Spieler wechseln sich bei den Übungen nacheinander ab oder zwei Spieler treten gleichzeitig im Wettstreit um die höchste Punktzahl gegeneinander an.



## GEHIRNFITNESS-TEST

Lassen Sie das Alter Ihres Gehirns anhand der Übungen messen. Nachdem Sie alle Übungen abgeschlossen haben, werden die Ergebnisse angezeigt. Den Gehirnfitness-Test können Sie auch mit mehreren Spielern durchführen.

### So wird gespielt

Befolgen Sie diese Schritte, um das Alter Ihres Gehirns zu berechnen.

#### 1 TEST-OPTIONEN

Wählen Sie, ob Sie im Offiziellen Test drei Übungen absolvieren und dementsprechend das Alter Ihres Gehirns messen oder im Gruppen-Probetest jeden Spieler eine Übung absolvieren und das Alter ihrer Gehirne messen lassen wollen.

#### 2 ÜBUNGEN WÄHLEN

Nachdem Sie sich für einen Test entschieden haben, werden einige Übungen zur Auswahl gestellt. Halten Sie den Handzeiger über eine Übung, um die entsprechenden Anweisungen anzuzeigen. Halten Sie den Handzeiger erneut darüber, um die Übung auszuwählen.

#### 3 ÜBUNGEN DURCHFÜHREN

Absolvieren Sie die Übung. Nachdem die Ergebnisse angezeigt wurden, beginnt die nächste Übung. Lesen Sie Anweisungen zu jeder Übung gut durch, bevor Sie beginnen.

#### 4 ERGEBNISSE ANSEHEN

Nachdem Sie alle Übungen abgeschlossen haben, wird das Alter Ihres Gehirns ermittelt und Sie können Ihren Fortschritt mit einem Stempel auf dem Kalender markieren, bevor Sie zum Hauptmenü zurückkehren. An jedem Tag wird nur das Ergebnis des ersten Tests aufgezeichnet. Sie können auch das Gehirnalter anderer Spielerprofile ansehen, also trainieren Sie jeden Tag!

**HINWEIS:** Wenn die Ergebnisse zum ersten Mal gemessen werden, werden die Erfolge dieses Spiels gelöscht.

## GRUPPENÜBUNGEN

Spielen Sie mit mehreren Spielern (2-4), wetteifern Sie um die höchste Punktzahl und erleben Sie gemeinsam ein spannendes Training! Bei einigen Übungen können zwei Spieler gleichzeitig spielen!

### So wird gespielt

Befolgen Sie diese Schritte, um die Anzahl der Spieler und Avatare festzulegen und die Übungen zu absolvieren.

#### 1 ANZAHL DER SPIELER WÄHLEN

Auf dem rechts gezeigten Bildschirm wählen Sie die Anzahl der teilnehmenden Spieler. Achten Sie darauf, dass alle Spieler in einer Reihe stehen und in den Rahmen passen. Sobald für jeden Spieler automatisch ein Avatar ausgewählt wurde, können Sie auf dem Bestätigungsbildschirm mit „Ja“ das Spiel beginnen oder mit „Manuell auswählen“ die Avatare ändern.

#### 2 ÜBUNGEN DURCHFÜHREN

Die Spieler werden aufgerufen, ein Rouletterad zu drehen, um damit ein Thema und eine Übung zu bestimmen. Lesen Sie die Anweisungen genau, bevor Sie eine Übung beginnen.

#### 3 ERGEBNISSE UND FOTOS

Nachdem alle Übungen abgeschlossen sind, werden die Ergebnisse bekanntgegeben, Titel verliehen und der beste Spieler des Tages verkündet. Bestätigen Sie die Ergebnisse und machen Sie anschließend ein Erinnerungsfoto. Nach dem Fotografieren können Sie entweder zum Hauptmenü zurückkehren oder noch einmal spielen.

**HINWEIS:** Es können maximal 10 Fotos gleichzeitig gespeichert werden. Wenn das Maximum erreicht ist oder kein Speicherplatz mehr zur Verfügung steht, können Sie entweder das älteste Foto überschreiben oder das Speichern abbrechen.

#### ✓ ZWEI SPIELER GLEICHZEITIG

Bei einigen Gruppenübungen stehen zwei Spieler nebeneinander. Bitte stellen Sie sich auf die Seite, auf der Ihr Foto angezeigt wird.



**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.

## This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

# CREDITS

## NAMCO BANDAI Games Inc.

**Executive Producer**  
Naomiki Yanagisawa

**Producer**  
Yasuhiro Nishimoto

**Chief Product Planner**  
Chihiro Kozasa

**Product Planners**  
Daisuke Sekioka  
Tetsutaro Hiraoka

**General Manager**  
Takefumi Hyodo

**Localization Manager**  
Shoko Doi

**Localization Producer**  
Jeremy Clark

**Marketing Manager**  
Kiyoshi Nishimura

**Marketing Coordinator**  
(NorthAmerica & PAL)  
Nao Takeda

## NAMCO BANDAI Games Europe, S.A.S.

**President & CEO**  
Shusuke Takahara

**Senior VP**  
Kevin Yanagihara

**VP, Sales & Marketing**  
Hiroaki Ochiai

**Director, Sales & Marketing**  
Tatsuya Kubota

**Product Manager**  
Kevin Chadaine

**PR Manager**  
Julie Carneiro

## NAMCO BANDAI Partners S.A.S.

**CEO**  
Jackie Fromion  
**COO & CFO**  
Olivier Colcombet

**VP Marketing, Sales and Publishing**  
Olivier Comte

**Publishing and Product Support Director**  
Samuel Gatté

**Senior Producer**  
Ai-Lich Nguyen

**Producer**  
Karine Balichard

**Marketing Director**  
Patrick Rausch

**Communication and PR Manager**  
Linda Duchaussoy

**Product Manager**  
Delphine Janczak

**Marketing Support and Business  
Intelligence Manager**  
Jean Yves Lapasset

**Senior Game Analyst**  
Jocelyn Cioffi

**Market Research Analyst**  
Julie Joet

**Marketing Coordinator**  
Mieko Murakami

**Localisation Manager**  
Franck Genty

**Localisation Project Managers**  
Lucas Roussel  
Manuela Riboldi

**Quality Control Manager**  
Olivier Robin

**Certification Project Manager**  
Claire McGowan

**Engineering Services Project Managers**  
Stéphane Entéric  
Emeric Polin

**Online Business Manager**  
Anthony Macaré

**Web Manager**  
Veronique Salmeron

**Community Manager**  
Anthony Grabit

**VP Distribution Operations**  
Christophe Delanoy

**Manufacturing and Printed Materials Director**  
Caroline Fauchille

# CREDITS

## Special Thanks to

Jun Omata  
Kazuya Maruyama  
Mizuki Tsuru  
Makoto Iwai  
Miki Ohta  
Miyomi Matsumoto  
Kanakano Yamamoto  
ENZYME TESTING LABS  
Guillaume Jolicoeur  
Marc André Jargstoff  
Asley Hodgson  
Pierre Luc Bélanger  
Keywords International Ltd.  
Martin Graf  
Nicolas Hermant  
Cécile Bénédict  
Dario Mochetti  
Maria Pignatelli  
Peter Schumacher  
Around the Word  
Synthesis Milano  
Synthesis Iberia Madrid  
Textocom

## English Voice Over Recording

**Recording Studio**  
Cup of Tea Productions, Inc & NSI  
**Recording Engineer**  
Danielle Hunt  
**Casting**  
Cup of Tea Productions, Inc.  
**Voice Director**  
Wendee Lee  
**Project Manager**  
Lainie Bushey

**Packaging Project Manager  
and Marketing Support**  
Céline Vilgicquel

**Copywriter**  
Vincent Hattenberger

**Supply Chain Manager**  
Nicolas Guérard

**Supply Chain Coordinators**  
Delphine Doncieux  
Mike Shaw

**Products Planning Coordinator**  
Laurence Dury

## Local Marketing Team

**UK**  
Lauren Bradley

**France**  
Antoine Jamet/Olivier Planchon

**Deutschland**  
David Razaghi

**Iberica**  
Laura Aznar Bertran

**Italy**  
Mario Vacca

**Benelux**  
Roger Regoor

**Nordic**  
Frans Fagerlund

**Hellas**  
Chris Altiparmakis

**Israel**  
Lihi Moran

**Australia**  
Stephen O'Leary



# NOTES



## Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• België		Support en français: Support in English:	fr.support@namcobandaipartners.com customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@namcobandaipartners.com
• Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandaipartners.com
• France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandaipartners.com
• Italia			it.support@namcobandaipartners.com
• Nederland		Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
• Nordic	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1.35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2.50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
• Southeast Asia		+65 6538 9724	sg-techsupport@namcobandaipartners.com
• UK			customerserviceuk@namcobandaipartners.com

For more information, please visit: [www.namcobandagames.eu](http://www.namcobandagames.eu)