



XBOX 360

KINECT™

KINECTIMALS

Jetzt mit
BÄREN!





Willkommen auf Lemuria und Mira

Hallo! Ich bin Hummel – und das ist Lina. Wir werden dich auf den Inseln Lemuria und Mira herumführen. Wir werden dir alles beibringen, was du wissen musst, um Spaß zu haben und die Inseln zu erkunden!

Du kannst dein Abenteuer auf der Insel Lemuria mit Katzenjungen oder auf der Insel Mira mit Bärenjungen beginnen.

Das Abenteuer beginnen

Bevor es losgehen kann, müssen wir zwei Bewegungen (bzw. Gesten) lernen. Mit diesen Gesten kannst du fast alles auf der Insel machen.

„Darüber fahren“-Geste Um das Spiel zu starten, strecke deine Hand aus und fahre über das Startsymbol auf dem Bildschirm. Wenn sich der weiße Kreis um das Symbol gefüllt hat, bist du auf dem Weg ins Abenteuer! Mit der „Darüber fahren“-Geste kannst du auch noch andere Dinge auf dem Bildschirm auswählen.

Wischen Mit der Wischen-Geste kannst du durch Menüpunkte blättern – zum Beispiel kannst du die verschiedenen Jungen ansehen, die du kennenlernen kannst.



WARNING 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.

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 Seheleistung, 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.

Eine ausführliche Anleitung sowie Informationen über *Kinectimals Mobile* findest du auf www.xbox.com/kinectimals

Neue Junge treffen

Jetzt, wo du angekommen bist, warten fünf Junge im Kennenlernkreis auf dich, die dich unbedingt treffen wollen. Entscheide, mit welchem du unser Abenteuer beginnen möchtest. Mach dir keine Sorgen wegen der Jungen, die du nicht auswählst. Du wirst sie wiedersehen und andere Jungen kennenlernen, während wir die Inseln erkunden.

Du kannst sofort diese neuen Jungen kennenlernen oder mit deinem aktuellen Jungen weiterspielen – du kannst die neuen Jungen später immer noch kennenlernen. Die Jungen, die du nicht auswählst, kehren so wie die, die du adoptiert hast, nach Felldorf (auf Lemuria) oder Bärenstadt (auf Mira) zurück.

Der Scanstein

Du lernst neue Junge kennen, indem du das Spiel spielst. Du kannst aber auch *Kinectimals*™-Plüschtiere kaufen. Die Plüschtiere verfügen über ein spezielles Bild, mit dem du sie zum Spiel hinzufügen kannst!

Geh einfach zum Scanstein in Felldorf oder Bärenstadt. Halte das Bild (mit der richtigen Seite nach oben) für 3 bis 5 Sekunden (oder bis das Junge auf dem Bildschirm erscheint) ungefähr 23 cm von deinem Kinect Sensor entfernt. Ein Welleneffekt zeigt dir, dass das Bild eingescannt wurde. Anschließend kannst du das neue Spielzeug auswählen. Stelle sicher, dass deine Finger das Bild nicht verdecken und dass das Zimmer nicht zu dunkel ist.

Streicheln und deinem Jungen einen Namen geben*

Junge lieben es, gestreichelt zu werden. Strecke einfach deine Hand nach ihnen aus und streichle ihr warmes, weiches Fell. Nachdem du das Junge ausgewählt hast, das du kennenlernen möchtest, musst du ihm einen Namen geben! Sag einfach einen Namen, der dir gefällt.

Die Piratenkarte

Du kannst zu jedem Ort gehen, der auf deinem Kartenstück eingezeichnet ist. Im Moment ist erst ein kleiner Teil von Lemuria oder Mira zu sehen. Aber es gibt noch viel mehr zu entdecken.

Während du mit deinem Jungen Tricks ausführt und mit ihm spielst, findest du neue Dinge auf der Insel und sammelst Entdeckungspunkte. Wenn du genug Punkte hast, entdeckst du



*Die vollständigen Sprachfunktionen sind nicht in allen Ländern verfügbar. Auf www.xbox.com/kinectimals findest du eine Liste der Länder, in denen diese Funktionen unterstützt werden.

versteckte Bereiche. In diesen versteckten Gebieten kannst du mit deinem Jungen Aufgaben lösen und so Goldmünzen verdienen. Dafür bekommst du noch mehr Punkte. Je mehr Fortschritte du machst, desto mehr Orte entdeckst du, an denen sich jeweils versteckte Gebiete befinden. Du erkundest also immer mehr Orte und lernst neue Freunde kennen! Wenn du alle Kartenstücke gesammelt hast, kannst du nach Lust und Laune jeden Ort auf der Insel bereisen.

Tricks

Das Spielen mit deinem Jungen macht nicht nur Spaß, ihr lernt euch dabei auch besser kennen. Versuche, diese Tricks auszuführen. Mal sehen, ob dich dein Junges nachahmt:

Sitzen Geh in die Hocke und berühre mit beiden Händen deine Knie.

Stehen Strecke die Arme T-förmig aus.

Hinlegen Knie dich hin und berühre mit beiden Händen kurz den Boden.

Springen Springe ein bisschen oder wie wild.

Rolle Halte eine Hand vor deinen Körper und bewege sie in kleinen Kreisen.

Tot stellen Leg dich mit den Füßen nach vorne auf den Boden.

Betteln Hebe deine Hände wie Pfoten zur Brust.

Verstecken Halte dir die Hände vor die Augen.

Mit deinem Jungen sprechen

Nachdem du deinem Jungen einen Namen gegeben hast, kannst du mit ihm sprechen, wenn ihr zusammen Tricks vorführt!



Herausforderungen

Herausforderungen sind Spiele, die du mit deinem Jungen spielen kannst. Diese Spiele tauchen von Zeit zu Zeit auf und geben dir

die Möglichkeit, bei deinen Erkundungen Fortschritte zu machen, indem du Entdeckungspunkte und Goldmünzen dafür erhältst.

Werfen

Bei vielen Aktivitäten auf der Insel musst du Gegenstände werfen. Hier sind einige Tipps, die du dir merken solltest:



- Es funktioniert am besten, Bälle von unten zu werfen.
- Lass dir beim Zielen Zeit. Bewege dich nach links oder rechts, bis sich dein Ziel in der Mitte des Bildschirms befindet.
- Nachdem du ein fliegendes Spielzeug geworfen hast, kannst du es im Flug lenken, indem du dich zu einer Seite lehnst. Duck dich, um es fallen zu lassen!

Aufgaben

Sobald du einen versteckten Bereich entdeckst, kannst du die Aufgaben spielen. Das sind Spiele, die du gegen die Uhr spielst, wie das Fahren von ferngesteuerten Autos und das Abschießen von Zielen. Durch das Abschließen von Aufgaben gewinnst du Münzen, Medaillen und neue Spielzeuge. Du kannst die Aufgaben jederzeit erneut spielen, indem du die Karte öffnest und zum freigeschalteten Bereich zurückkehrst.

Schätze finden

In ganz Lemuria und Mira gibt es viele versteckte Schätze. Das Schatzoskop hilft dir, diese verborgenen Schätze zu entdecken.

Deine Spielzeugkiste

Die Spielzeugkiste enthält alle deine Wertsachen wie Spielzeug, Futter und Pflegeartikel und steht dir immer zur Verfügung. Um sie zu öffnen, halte einfach deine Hand nach rechts unten oder sag "Spielzeugkiste öffnen".



Um einen Gegenstand auszuwählen, wische so lange durch die Kategorien der Spielzeugkiste, bis sich die gewünschte Kategorie in der Mitte befindet. Fahre mit der Hand über eine Kategorie, um sie zu öffnen.

Auf der Insel reisen

Du kannst die Spielzeugkiste auch verwenden, um an alle Orte auf der Insel zu gelangen, an denen wir bereits waren oder für die wir ein Kartenstück haben. Öffne einfach die Spielzeugkiste, fahre über das Kartensymbol und wähle dann einen Bereich!


Dein Fortschritt

Willst du wissen, wie gut du dich schlägst? Das ist einfach! Der Bildschirm liefert dir hilfreiche Informationen.

Herausforderungen Liefert dir Einzelheiten zu Herausforderungen, denen du dich stellen kannst.


Goldmünzen gesamt Zeigt die Münzen an, die du bei Herausforderungen und Aufgaben gesammelt hast.

Entdeckungsanzeige Zeigt deinen Fortschritt im Spiel.

 Versteckte Gebiete, die du an deinem derzeitigen Ort freigeschaltet hast.

+50 Entdeckungspunkte, die du gesammelt hast.

4 Übrige versteckte Gebiete, die du entdecken musst, um an den nächsten Ort zu gelangen.

 Der nächste Ort, der erkundet werden soll.

Fang den Ball

Aus 5 oder mehr Metern Entfernung

Gefangen

0 / 3

Zeit

0:60.0

Anmeldung Ermöglicht einem anderen Spieler, am Spiel teilzunehmen.



Hummel oder Lina Von uns erfährst du wichtige Tipps und Gesten.



Spielzeugkiste Enthält Spielzeug, Futter und andere Gegenstände, die sich in deiner Spielzeugkiste befinden, sowie deine Karte.



Gegenstände in der Spielzeugkiste Zeigt die Gegenstände aus der momentan ausgewählten Kategorie, die sich in deiner Spielzeugkiste befinden.

Einkaufen

Du kannst Dinge wie Nahrung und Spielzeuge für dein Junges kaufen, aber auch Möbel für dein Haus. Um etwas zu kaufen, wische einfach durch die Kategorien der angebotenen Gegenstände und halte die Hand über einen Gegenstand, um ihn auszuwählen. Du musst jedoch all deine Einkäufe in Lemuria erledigen, denn Mira hat keinen Laden.

Dein Haus dekorieren

Du kannst dein Haus auf Lemuria mit Gegenständen aus dem Laden dekorieren und es so einrichten, wie es dir gefällt. Es gibt außerdem einen Schatzschrank mit allen Gegenständen, die du gefunden hast, und deine Schmetterlingssammlung hängt an der Wand.

Herstellergarantie für Ihre Kopie der Xbox-Spielsoftware („Spiel“)

Garantie

Microsoft Corporation („Microsoft“) garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat.

WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN).

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland



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	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*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; Müszaki terméktámogatás; Služby produktové podpory; Службы поддержки продуктов.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; 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

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 Datenempfangssystem 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 Dokumentes 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.

© 2011 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, Kinect, Kinectimals, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. Von Frontier Developments Ltd. entwickelt für Microsoft Corporation. Frontier, Cobra und die Logos von Frontier und Cobra sind Warenzeichen von Frontier Developments Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Cobra-Spieleentwicklungstechnologie © 2011 Frontier Developments Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 2006 - 2011 Audiokinetic Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Verwendet Scaleform GFX © 2011 Scaleform Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen der Dolby Laboratories.

Kinectimals ist ein Videospiel, das nur zum Spiel mit Spieltieren gedacht ist. Interaktionen mit Spieltieren sollten nicht mit realen Tieren oder Haustieren ausgeführt werden.

X17-86392-01

