

Disney · PIXAR

FINDET NEMO



Schwimmanleitung

THQ



INHALTSVERZEICHNIS



Disney · PIXAR

FINDET NEMO



Systemvoraussetzungen	2
Disney/Pixar Findet Nemo installieren	2
Disney/Pixar Findet Nemo deinstallieren	3
Einleitung	3
Steuerung	4
Spielmenüs	5
Der Spielbildschirm (Wie funktionieren die Symbole?)	6
Minispiele und Rätsel	7
Marlins Geschichte	7
Nemos Geschichte	8
Marlin und Nemo sind wieder vereint (aber noch nicht in Sicherheit)	10
Charaktere	11
Gegenstände	14
Mitwirkende	16
Nutzungsbedingungen	18
Kundenservice	21

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

PC

- Microsoft® Windows® 98/ME/XP/2000
- Intel® Pentium® II Prozessor mit 266 MHz (PIII 400 MHz empfohlen)
- 64 MB RAM (128 MB RAM für Windows® XP/2000 Benutzer)
- 160 MB freier Festplattenspeicher
- 8fach CD-ROM-Laufwerk
- Grafikkarte mit mindestens 8 MB RAM
- Microsoft® DirectX® 8.1
- DirectX®-kompatibler Monitor mit einer Auflösung von 800x600 Pixeln und 16 Bit-Farbmodus
- 16 Bit Sound Blaster-kompatible Soundkarte
- Microsoft®-kompatible Maus

MAC

- Mac OS X Version 10.2 oder höher
- iMac, iBook, PowerBook, Power Macintosh mit G3 oder G4 Prozessor, 266 MHz oder schneller
- 128 MB RAM
- 160 MB freier Festplattenspeicher
- 8fach CD-ROM-Laufwerk
- 8 MB VRAM
- Monitor-Farbtiefe: Tausende von Farben
- QuickTime

DISNEY/PIXAR FINDET NEMO INSTALLIEREN

Windows

1. Lege die Disney/Pixar Findet Nemo-CD-ROM in dein CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wenn die AutoPlay-Funktion aktiviert ist, erscheint ein Bildschirm.
3. Klicke auf die Schaltfläche für die Installation, um die Installation zu starten und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert ist, wähle **Start** in der Taskleiste und gehe auf Ausführen. Gib **d:\setup** ein (**d:** steht für dein CD-ROM-Laufwerk. Wenn dein CD-ROM-Laufwerk einen anderen Buchstaben hat, gib bitte den entsprechenden Buchstaben an). Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Macintosh

1. Lege die Disney/Pixar Findet Nemo-CD-ROM in dein CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicke bitte in dem nun erscheinenden Fenster zweimal auf das Symbol für die Installation.
3. Folge bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DISNEY/PIXAR FINDET NEMO DEINSTALLIEREN

3

Wenn du Disney/Pixar Findet Nemo deinstallieren möchtest, folge bitte diesen Anweisungen für dein Betriebssystem:

Windows

1. Um das Spiel zu deinstallieren, musst du im Startmenü THQ/Findet Nemo auswählen.
2. Wähle in dem Ordner Findet Nemo das Symbol für die Deinstallation.
3. Folge bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Macintosh

1. Finde den Disney/Pixar Findet Nemo-Ordner auf deiner Festplatte (bei OS X befindet er sich gewöhnlich in dem Ordner "Applications").
2. Ziehe den Disney/Pixar Findet Nemo-Ordner auf den Papierkorb.

EINLEITUNG

Nemo ist ein Clownfisch, der an seinem ersten Schultag von einem Taucher gefangen wird. Sein Vater Marlin versucht verzweifelt, dem Boot des Tauchers zu folgen, schafft es aber nicht an ihm dranzubleiben. Unterwegs trifft er auf Dorie, einen vergesslichen Fisch, der ihm auf der Suche nach seinem Sohn hilft.

In diesem Abenteuer musst du Nemo und Marlin beim Lösen von Rätseln helfen und Minispiele gewinnen, damit Marlin und Nemo sich wiederfinden. Das Spiel umfasst zwei Geschichten, die gleichzeitig stattfinden. Du kannst jederzeit zwischen den beiden Geschichten wechseln, bis Marlin und Nemo wieder vereint sind.

Marlin und Dorie machen sich auf die Reise und müssen den Gefahren des Ozeans trotzen, um Nemo zu finden. Nemos Geschichte spielt in einem Aquarium, das in einer Zahnarztpraxis steht. Er muss aus diesem Aquarium entkommen, sonst bekommt ihn Darla, die Nichte des Zahnarztes, als Geburtstagsgeschenk.

Im Verlauf des Abenteuers musst du unter anderem einige Rätsel lösen und Minispiele bestehen. Nur dein Mut und deine Furchtlosigkeit können Marlin und Dorie helfen, in diesem Wasserabenteuer zu bestehen.



Maus

Indem du die Maus bewegst, steuerst du den Cursor auf dem Bildschirm. In ein paar Minispiele steuerst du mit ihr auch deinen Charakter (Zum Beispiel: Wenn Marlin und Dorie durch die Strömung schwimmen oder wenn Marlin vor dem Seeteufel flieht).

Maustaste

Wenn du die Maustaste drückst, wählst du dadurch entweder einen Gegenstand aus oder startest eine Aktion. Wenn der Cursor auf etwas zeigt, das "auswählbar" ist, dann verändert er seinen Status und wird gelb. Wenn du auf die Maustaste drückst, während der Cursor gelb ist, wird ein Dialog oder eine Animation gestartet oder ein Gegenstand aufgenommen. Du kannst mit anderen Fischen sprechen, indem du den Cursor auf den Fisch bewegst und dann die Maustaste drückst. Du kannst auch witzige Dinge in deiner Umgebung erleben. Zum Beispiel wird sich der Sand an einer Stelle, an der Blubbels aufsteigen, zu einer lustigen Überraschung verformen, sobald du den Cursor dort positionierst und die Maustaste drückst.

Tipp: Benutze diese Steuerung, um geheime Dinge zu finden.

Drücke die Maustaste, wenn der Cursor zu einem großen gelben Pfeil wird, um in ein anderes Gebiet oder in den nächsten Bildschirm zu schwimmen.



Startbildschirm

Sobald das Spiel geladen ist, gelangst du auf den Startbildschirm. Alle Charaktere auf dem Bildschirm repräsentieren Spielstände. Um ein Spiel zu starten, wähle deinen Lieblingscharakter aus und klicke auf den Pfeil. Dein Spielstand wird nun unter dem von dir gewählten Charakter gespeichert. Später kannst du weitere Spielstände anlegen, indem du einen anderen Charakter auswählst, oder einen Spielstand löschen, indem du auf den Papierkorb klickst.



Um dieses Menü zu verlassen und auf den Desktop zurückzukehren, musst du auf das rote "Verlassen"-Symbol in der unteren linken Ecke des Bildschirms klicken. Wenn du auf dieses Symbol klickst, erscheint ein Bildschirm, auf dem du Marlin und Dorie sehen kannst. Dorie nickt zustimmend. Wenn du auf Dorie klickst, verlässt du das Spiel. Marlin schüttelt dagegen ablehnend mit dem Kopf, und wenn du auf ihn klickst, kehrst zum Startbildschirm zurück.

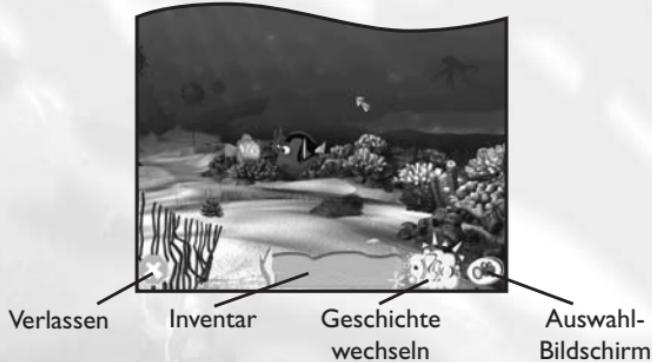
Auswahl-Bildschirm

Sobald du ein Minispiel oder ein Rätsel erfolgreich beendet hast, kannst du es im Auswahl-Bildschirm auswählen. Hier kannst du die Spiele so oft wiederholen, wie du möchtest und dich jedes Mal verbessern.



DER SPIELBILDSCHIRM

(Wie funktionieren die Symbole?)



Verlassen

Wenn du auf das rote Symbol in der unteren linken Ecke des Bildschirms klickst, unterbrichst du das gerade laufende Spiel. Ein Bildschirm, auf dem Dorie und Marlin zu sehen sind, wird eingeblendet. Klicke auf Dorie (der blaue Fisch auf der linken Seite, der mit dem Kopf nickt), um zum Startbildschirm zurückzukehren. Klicke auf Marlin, den Clownfisch auf der rechten Seite, um mit dem Spiel fortzufahren.

Geschichte wechseln

Du kannst jederzeit zwischen Nemos und Marlins Geschichte wechseln, indem du mit Dorie auf das gelbe Symbol in der unteren rechten Ecke des Bildschirms klickst. Wenn Marlin und Nemo wieder vereint sind, benötigst du dieses Symbol nicht mehr und es wird nicht länger auf dem Bildschirm angezeigt.

Inventar

Um einen Gegenstand auszuwählen, musst du ihn mit dem Cursor markieren und durch einen Klick auswählen. Wenn du ihn später gebrauchen kannst, nehmen Marlin oder Nemo ihn auf und er wird im Inventar sichtbar. Um einen Gegenstand aus deinem Inventar zu benutzen, musst du ihn anklicken und auf den Charakter oder den Gegenstand bewegen, mit dem du ihn benutzen möchtest. Klicke erneut, um den Gegenstand zu benutzen.

Auswahl-Bildschirm – Filme und Spiele

Hier kannst du dir jeden Filmausschnitt, den du bereits gesehen hast, erneut anschauen. Klicke auf dieses Symbol, um zum Auswahl-Bildschirm zu gelangen.

In Disney/Pixar *Findet Nemo* werden zwei Geschichten erzählt. Beide Geschichten haben das gleiche Ende und verschmelzen zu einer einzigen Geschichte. In diesem Kapitel werden die Minispiele und Rätsel beschrieben, die jeder Charakter in seinen Abenteuern bestehen muss.

Marlins Geschichte

Marlins Sohn Nemo wurde von einem Taucher gefangen.

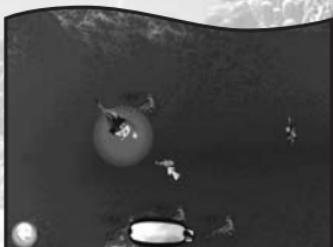
Während Marlin verzweifelt versucht, dem Boot zu folgen, in dem Nemo mitgenommen wurde, trifft er auf einen blauen Fisch namens Dorie, der ihm hilft, seinen Sohn zu finden. Der Ozean ist ein Ort voller Gefahren, wie zum Beispiel Bruce dem Hai, der Marlin und Dorie eine Einladung anbietet, die sie nicht ausschlagen können – sie sollen ihn auf ein Treffen der anonymen Fischfresser in einem versunkenen U-Boot begleiten. In dem U-Boot sieht Marlin die Tauchermaske, die von dem Boot gefallen ist. Es gibt nur ein Problem, ein Hai ist ihm im Weg, sodass Marlin die Maske nicht erreichen kann! Hammer wird sich erst weg bewegen, wenn er seinen Fischfreund Blenny wieder bei sich hat.

Finde Hammers Freund. Blenny ist ein kleiner grüner Fisch mit großen Augen. Hier liegen sehr viele Gegenstände herum, und es wird nicht einfach, ihn zu finden. Benutze die Maus, um auf die verschiedenen Gegenstände zu klicken und finde Blenny!



Flucht aus dem U-Boot

Bruce hat tierischen Hunger und jagt Marlin und Dorie! Du musst den richtigen Weg finden, damit sie entkommen können. Solltest du jedoch den falschen Weg wählen, musst du wieder vom ersten Raum aus starten.



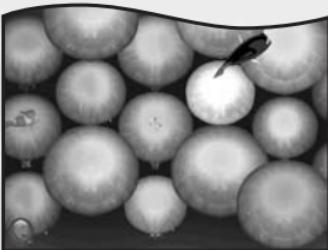
Weiche dem Seeteufel aus

Die Tauchermaske ist in einen tiefen Abgrund gefallen! Lotse den Seeteufel zu Dorie, damit sie in seinem Licht lesen kann. Aber nimm dich in Acht und halte genügend Abstand, der Seeteufel ist gefährlich!

MINISPIELE UND RÄTSEL

Quallen hüpfen

Ein großer Quallenschwarm stellt sich Marlin in den Weg. Du musst Dorie und Marlin den sicheren Weg durch den Quallenschwarm weisen. Benutze die Maus, um auf die Quallen zu klicken und den richtigen Pfad zu finden.



Schwimme

durch die Strömung nach Sydney

Marlin und Dorie schwimmen auf ihrem Weg in den Hafen von Sydney auf dem OAS (Ostaustralischen Strom). Steuere Marlin und Dorie, um alle Schilder einzusammeln, die den Weg nach Sydney weisen. Pass auf, dass du nicht mit den anderen Pendlern zusammenstoßt. Und halt dich vom Rand fern, damit du nicht aus der Strömung gedrückt wirst.

Nemos Geschichte

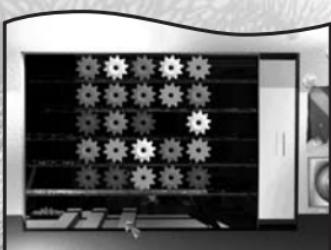
Nemo findet sich an einem unbekannten, seltsamen Ort wieder. In einem Aquarium, das in einer Zahnarztpraxis steht! Er trifft Kahn, den Chef der Aquariumbande, der ihn beauftragt, sich mit allen anderen Aquariumbewohnern anzufreunden.



Nachdem Nemo allen Fischen geholfen hat, ihre Freundschafts-Totems bekommen hat und nun ihr Vertrauen genießt, wird er in ihren Stamm aufgenommen. Als Mitglied der Aquariumbande wird er in den geheimen Fluchtplan eingeweiht. Nemo muss ein schneller und agiler Schwimmer werden, damit er in den Filter schwimmen kann, ohne sich zu verletzen. Danach muss er fünf Steinchen einsammeln, mit denen er den Filter blockieren kann. Wenn er es geschafft hat, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis das Aquarium verschmutzt und der Zahnarzt alle Fische aus dem Aquarium holen muss, damit er es reinigen kann. Dies ist die einzige Chance zu entkommen!

Repariere den Taucher

Jacques hat ein Werkzeug an seinem Schlüsselbund, mit dem er den Taucher repariert hat, aber nun steckt es fest. Nemo muss alle Zahnräder derselben Farbe in horizontalen Reihen anordnen. Sobald alle Zahnräder aufgereiht sind, wird der Taucher sich wieder bewegen und Jacques' Schlüsselbund ist frei.



MINISPIELE UND RÄTSEL

9

Fang die Blubbel

Fang die Blubbel ein, indem du mit dem Netzcursor auf jeden Blubbel klickst. Je mehr du einfängst, desto mehr Punkte erhältst du. Der wichtigste Blubbel ist der letzte eines jeden Levels. Es ist der goldene Blubbel – jener, den Blubbel gerne hätte. Wenn du einen Blubbel bis an die Oberfläche kommen lässt, ist das Spiel vorbei und die Blubbel zerplatzen.



Das Tiki-Rennen

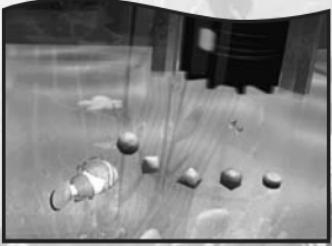
Nemo muss ein schneller, agiler Schwimmer werden, damit er Kahns Plan ausführen und alle Bewohner des Aquariums retten kann. Nemo muss eine Prüfung bestehen, in der er eine Strecke mit verschiedenen Tiki-Köpfen in der richtigen Reihenfolge abschwimmen muss. Für diese Herausforderung benötigt er Intelligenz und gute Schwimmfähigkeiten, da ein oder mehrere Tikis in der Reihenfolge fehlen, die Kahn ihm zeigt.

Hilf Nemo, die richtige Reihenfolge einzuhalten, und finde heraus, welcher Tiki-Kopf in das leere Feld gehört. Klicke danach in der richtigen Reihenfolge auf die verschiedenen Tikis, sodass Nemo den Kurs abschwimmt.

Filter

Um Kahns Plan zur Befreiung der Fische durchzuführen, muss Nemo den Filter mit Steinchen blockieren. Sobald der Filter anhält, wird das Aquarium immer schmutziger und der Plan kann umgesetzt werden.

Nemo hat fünf Steinchen, die alle eine andere Form haben. Wenn der Filter sich dreht, kann Nemo sehen, welches Steinchen eingefügt werden muss. Klicke einfach auf das Steinchen, dessen Form erscheint, und Nemo wird ihn mit seiner Flosse in den Filter schießen. Achte auf das richtige Timing, oder das Steinchen kommt wieder heraus!



Marlin und Nemo sind wieder vereint (aber noch nicht in Sicherheit)



Die Krabbenreihe

Nemo ist aus dem Aquarium entkommen, steckt aber im Abflussrohr fest. Drei Krabben sitzen auf dem Rohr und warten darauf, dass etwas Leckeres herausschwimmt.

Wasser und Schmutz kommen abwechselnd aus den Löchern in dem Rohr. Hierdurch entsteht eine Reihenfolge von Tönen. Klicke auf die Löcher und wiederhole die Reihenfolge der Töne. Wenn

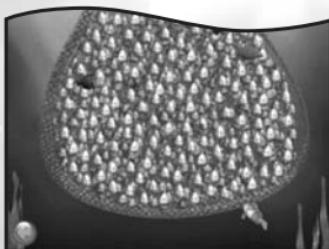
du die Reihenfolge korrekt wiederholst, schießt Wasser aus einem weiteren Loch und spült eine der Krabben weg. Wiederhole alle drei Tonreihenfolgen, um die Krabben zu verjagen.

Nach unten schwimmen!

Marlin und Nemo haben sich einen schlechten Ort ausgesucht, um sich wieder zu treffen. Noch bevor sie sich begrüßen können, gerät Dorie unglücklicherweise zusammen mit einem Barschschwarm in ein großes Fischernetz.

Nemo hat einen Plan. Er weiß, was zu tun ist, und Marlin hat gelernt, seinem Sohn zu vertrauen. Du musst alle Fische dazu bringen, in dem Netz nach unten zu schwimmen. Klicke auf jeden farbigen Fisch, der herbeikommt, und sie werden im Netz nach unten schwimmen. Wenn du genügend Fische dazu bringst, nach unten zu schwimmen, werden die anderen Fische ihnen folgen und ebenfalls nach unten schwimmen. Dadurch reißt das Netz und alle Fische sind frei.

Fische mit derselben Farbe schwimmen zusammen! Wenn du alle Fische einer bestimmten Farbe dazu bringst, nach unten zu schwimmen, dann wird die ganze Gruppe weiter nach unten schwimmen. Wenn es dir nicht gelingt, alle Fische einer Farbe nach unten schwimmen zu lassen, dann sind sie unter Umständen verwirrt und schwimmen wieder nach oben.

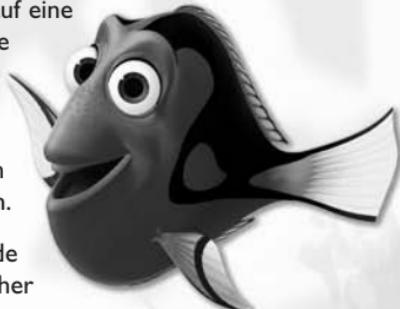




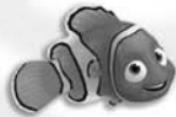
CHARAKTERE



Marlin – Marlin ist Nemos Vater. Er ist zwar nur ein kleiner Clownfisch, aber er würde es mit dem gesamten Ozean aufnehmen, um seinen Sohn zu finden.



Dorie – Marlin trifft auf eine blaue Fischdame, die Dorie heißt. Sie ist ein wenig vergesslich, was sie aber nicht davon abhält, sich mit Marlin anzufreunden und ihm bei seiner Suche zu helfen.



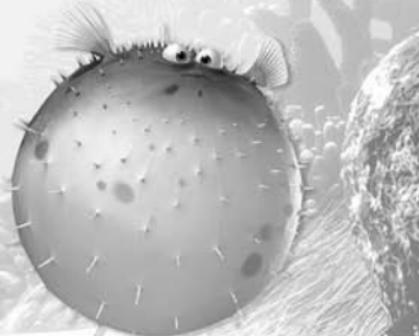
Nemo – Nemo erkundete gerade ein Boot, als er von einem Taucher gefangen wurde und in dessen Aquarium landete. Nun hat er nur noch wenig Zeit zu fliehen, oder er wird einem kleinen Mädchen namens Darla zum Geburtstag geschenkt.



Kahn – Kahn ist der Anführer aller Fische, die sich im Aquarium zur Aquariumbande zusammengetan haben. Er gibt Nemo die Aufgaben, mit denen er beweisen muss, dass er in der Lage ist, alle Fische aus dem Aquarium zu befreien.



Lee – Lee verbringt ihre gesamte Zeit damit, mit ihrer "Schwester" Luv zu reden, die in Wirklichkeit nur eine Reflektion ihrer selbst im Aquariumsglas ist.



Puff – Puff ist ein freundlicher Kugelfisch aus dem Aquarium.

CHARAKTERE

Sushi – Sushi wurde im Aquarium geboren und hat sehr viel Angst vor Keimen aus dem Ozean!



Bella – Bella ist der Seestern, der an der Seite des Aquariums hängt und die ganze Zeit herausschaut.



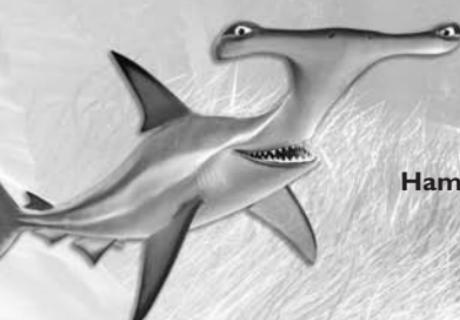
Blubbel – Blubbel liebt Blubbel!



Bruce – Ein großer weißer Hai, der geschworen hat, nie wieder Fisch zu fressen. Er scheint etwas verwirrt zu sein, als er Marlin und Dorie trifft.



Hart – Einer von Bruces Freunden.



Hammer – Bruces Freund ist ein Hammerhai.

Jacques – Eine sehr saubere Garnele. Er ist dafür verantwortlich, dass das Aquarium immer tiptopp sauber ist.



Blenny – Hammers kleiner Freund, der ab und zu verloren geht.

Crush – Eine Seeschildkröte, die den Ozean sehr genau kennt.

Racker – Crushs junger Sohn.

Seeteufel – Der Seeteufel ist ein Tiefseefisch, der einen glühenden Köder an seinem Kopf hat. Er lebt auf dem Grund des Ozeans und ist sehr hungrig. Marlin und Dorie stellen für ihn Essen dar und müssen sehr schnell schwimmen, um ihm zu entkommen. Marlin kann Dorie beim Lesen helfen, indem er dafür sorgt, dass der Seeteufel mit seinem Köder genug Licht spendet.



Mondfische – Mondfische bilden Formen und Figuren, mit denen sie andere Fische aufmuntern.

Darla – Die Nichte des Zahnarztes. Wenn Nemo nicht aus dem Aquarium entkommen kann, wird er als Darlas Geburtstagsgeschenk enden!

Krabben – Diese Krabben sind unangenehme Zeitgenossen. Ohne sie wäre es wesentlich sicherer.

Barsche – Dorie gerät mit einem Schwarm von ihnen in ein großes Fischernetz. Nemo und Marlin müssen sie befreien.

GEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände tauchen während des Spiels am unteren Rand des Bildschirms auf. Nimm sie auf, wenn du sie findest.



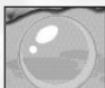
- Adresse** – Die Adresse auf der Tauchermaske ist ein Hinweis, wo Marlin und Dorie Nemo finden können.



- Perle** – Lees Perle, von der sie denkt, sie sei verschwunden!



- Kumpel** – Blenny ist Hammers kleiner Kumpel.



- Goldener Blubbel** – Blubbel liebt Blubbel, ganz besonders den goldenen.



- Totems** – Nemo bekommt Freundschafts-Totems von der Aquariumbande, wenn er sich ihnen vorstellt.



- Schlüssel** – Schlüssel können Dinge öffnen, die verschlossen sind.



- Freundschafts-Stock** – Auf dem Freundschafts-Stock sammelt Nemo die Totems, die er von der Aquariumbande erhält.



- Steinchenbeutel** – Steinchen können benutzt werden, um Sachen zu blockieren.



- Nachricht** – Überbringe eine Nachricht für jemanden im Aquarium.

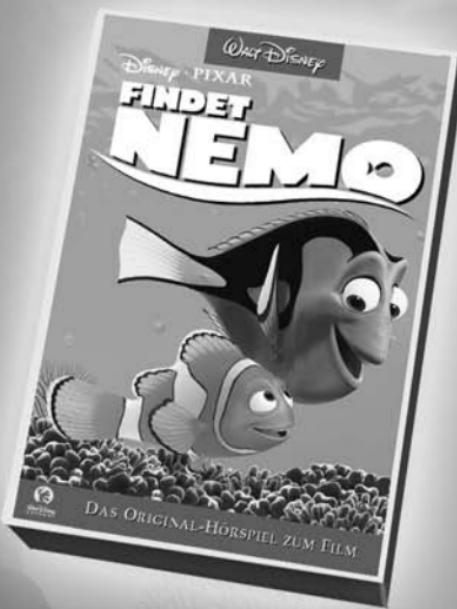


- Wedel** – Dieser schöne Wedel ist jemandem sehr wichtig.



- Datum** – Nemo findet heraus, wie viele Tage noch bleiben, bis Darla vorbeikommt.

Die schönsten Disney ★ Pixar-Hörspiele



Erhältlich auf CD und Kassette



MITWIRKENDE

KNOWWONDER

An Amaze Entertainment Studio

Executive Producer
Lindsay Gupton

Producer
Phil DeLuca

Lead Designer
Kelle Vozka

Art Director
Peter King

Art Lead
Andrew Brinkworth

Senior Programmer
Janet Weddle

Lead Programmer
Daniel Berke

Programmers
Scott Miller
Frank van der Salm

Character Modeling & Animation
Nathan Hocken
Lynne Startup
InLight Studio

Environment Modeling & Animation
John Buffler
Jamie Burton

Interface Artist
Moksha Marquardt

Concept Artist
Moksha Marquardt
Bill Sears

Additional Artists
Keith Himebaugh
Royden Lepp
Bill Meyers
Tony Ravo
Bill Sears
Jason Southwick
Jeff Willis

Additional Art Support by InLight Entertainment
Brian Brotherston
Cliff Garbut
Connie McCann
Markus Tessmann

Composer and Audio Lead
Mark Yeend

Composer
Noel Gabriel

Sound Effects
Ian Rodia

Additional Sound Effects
Drew Cady

Writers

Susan O'Connor
Michael Humes
Kelle Vozka

Testing Manager
Cheryl Penick

Software Tester
Bill Schneider
Elizabeth Cummins

Engine & Tools Development

Daniel Berke
Doug Brettin
Andrew Campbell
Scott Graeesse
Marshall Kunze
Jeff Lafitte
Scott Laing

IMS LIPGEN
Facial Animation Application
Interactive Multimedia Solutions, Inc.
Donovan Moxey, Ph.D.

AMAZE ENTERTAINMENT

Executive Management
Dan Elenbaas
David Mann

Creative Director
Phil Trumbo

Director of Design
Kris Summers

Director of Development Services
Jack Brummet

Director of Operations and Finance
Mike Dean

Director of Marketing
Curtis Asplund

Executive Studio Director - KnowWonder
Lindsay Gupton

Executive Studio Director - Adrenium Games
Stephen Clarke-Wilson, PhD.

Executive Studio Director - Griptomite Games
Steve Ettinger

Studio Director - The Fizz Factor
Rodney Gibbs

Executive Studio Director - Black Ship Games
Scott K. Tsumura

Special Thanks
Brian Elston
Todd Gilbertsen
Liz Lehmans

Patrick Murphy

Jon Olson
Mike Platteter
Steve Reddoch
Dave Timoney
James Walley

InLight Entertainment
David Sandor
Devin Young

Amaze Entertainment Operations
Kevin Burdick
Susan DeMerit
Christian Kimball
Stephanie Hjertager
Mia Robinson
Paul Stokes

THQ Inc.

Executive Vice President - Worldwide Studios
Jack Sorensen

Vice President - Product Development
Philip Holt

Producer
Karlo Kilayko

Executive Producer
Duncan Kershaw

Production Support
Stephen Jarret
Emerson Escobar

Quality Assurance Lead Tester
Mark Wagman

Quality Assurance Testers
Justin Anderson
Daniel Bang
Shay Morgan Brook
Brian Cairns
Christopher P. Lee
Jesse Miller
Greg Schwartz
Warren Wong

Quality Assurance Technician
Mario Waibel

Quality Assurance Database Administrator
Jason Roberts

Quality Assurance Manager
Monica Vallejo

Director of Quality Assurance
Jeremy S. Barnes

Senior Vice President - Worldwide Marketing
Peter Dille

Group Marketing Manager
Alison Quirion

MITWIRKENDE

17

Senior Product Manager

Trent Hershenson

Associate Product Manager

David Kim

Director of Creative Services

Howard Liebeskind

Senior Manager - Creative Services

Kathy Helgason

Creative Services Manager

Kirk Somdal

Director of Media Relations

Liz Pieri

Senior Media Relations Manager

Jennifer Campana

Media Relations Manager

Kathy Mendoza

Web DesignersGordon Madison
Ricardo Fischer**Web Programmer**

Jack Suzuki

Instruction Manual

Alan Barasch

Director of Business Development

Dan Kelly

Packaging and Manual Design

Price Design Team

THQ INTERNATIONAL**Head of Brand Management**

Michael Pattison

Brand Manager

Jennifer Wyatt

Associate Brand Manager

Darren Williams

Director of Localization

Susanne Dieck

Localization Engineer

Bernd Kurtz

Senior Project Manager Art

Till Enzmann

Packaging and Manual Layout

Anja Untiet

Special Thanks

Leslie Brown

Julian Brummitt

Brandy A. Carrillo

Brian Farrell

Germaine Gioia

Joel Goodsell

Lyle Hall

Dave Hoffman

Christian Kenney

Colleen Kershaw

Alison Locke

Stacey Mendoza

Lupe Ocaranza

Paul Rivas

Natalie Roberts

Terri Schiek

Lisa White

Heidi Wolfson

PIXAR**Director**

Andrew Stanton

Co Director

Lee Unkrich

Producer

Graham Walters

Production Designer

Ralph Eggleston

Director of Photography

Sharon Calahan

Art Director

Ricky Vega Nierva

Director of Marketing

Mary Conlin

Creative Resources Manager

Michele Spane

Creative Resources Coordinators

Anne Barson

Shannon Brown

Creative Resources Project Manager

Leeann Alameda

Creative Resources Artist

Ben Butcher

Lead Technical Director

Clay Welch

Script/Story Manager

Blake Tucker

Art Department Coordinator

Bert Berry

Agradecimientos:

Paul Cichocki

Keith Kolder

Jeff Raymond

DISNEY INTERACTIVE**Senior Producer**

Lorri Broda

Lead Artist

Yukako Inoue

Director of Marketing

Bob Picunko

Marketing Manager

Nichol Bradford

Synergy & Promotions Manager

Deborah Lawson

Localization Manager

Sonoko Ishioka

Special Thanks

Sanae Barber

John Blas

Ryan Fons

Michelle Goldman

Tom Kier

Susan Lambert

Eitan Levine

Sasha Lord

Georgia O'Conner

Jack Pan

Jeff Powers

John Rito

Claudia Ross

Fred Tio

Dave Wong

Carole Degolet

Térence Mosca-Toba

Catherine Duperron

Featuring the Voice Talents of:

Thomas Albus

Maxi Belle

Claus Brockmeyer

Uli Frank

Michael Gahr

Etienne Gillig

Marina Köhler

Frank Lenart

Stefan Lust

Erkan Maria Moosleitner

Sibylle Nicolai

Domenic Redl

Michael Rüth

Madeleine Stolze

Kai Taschner

Martin Umbach

Walter v. Hauff

Udo Wachtveitl

FINDET NEMO IST EIN PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM PRÄSENTIERT VON WALT DISNEY PICTURES.

© 2003 Disney/Pixar.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Disney/Pixar Findet Nemo"

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden auch: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Mit der Installation des Spiels erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Produkt nicht.

I. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Disney/Pixar Findet Nemo" der Firma THQ. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der THQ-Software "Disney/Pixar Findet Nemo" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile wie z.B. Logos oder die Software als Ganzes, die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Für den Fall, dass Sie Add-ons planen, halten Sie bitte Rücksprache mit THQ. Wir befürworten die Entwicklung von Add-ons, soweit diese den Qualitätsstandards unserer Produkte angemessen sind und zu unserer Produktlinie passen. Wir erklären uns nicht damit einverstanden, dass Add-ons auf dem Markt erscheinen, die nicht den Vorstellungen der Entwickler oder THQ entsprechen. Wenn THQ Ihnen ein Add-on zusagt, kann THQ Ihnen z.B. auch die Lizenz für die Benutzung von Titeln, Marken etc. erteilen. Ein Anspruch darauf besteht selbstverständlich nicht.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von

NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ

19

THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme von Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ haftet nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen sind, z.B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden

NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ

durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, begrenzt auf das gesetzliche Minimum; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch regelmäßig unsere Website zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung - welcher Art auch immer - in diesen Fällen für THQ ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Website von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird wirksam durch die Aktivierung des Buttons "Zustimmen". THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

Die Hotline-Rufnummern:

0190 – 50 55 11 (€ 0,62 pro Minute)

für **spielinhaltliche Fragen** zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich

(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 – 60 55 11 (€ 0,12 pro Minute)

für **technische Fragen** zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr

mit persönlicher Betreuung

(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 – 50 55 12 (€ 0,62 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf erreichbar
24 Stunden täglich

KEINE persönliche Betreuung

(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

E-Mail:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen:

thq@maxsupport.de

Internet:

Unsere Online-Seiten erreichen Sie unter:

<http://www.thq.de>

Von den Machern der MONSTER AG

Hai, Fisch!

© Disney/Pixar

Disney · PIXAR

FINDET **NEMO**

Abtauchen in ein abgedrehtes Abenteuer mit
pseudo-vegetarischen Haien, einer durchgeknallten Aquariumbande
und dem frechsten Clownfisch der sieben Weltmeere!

Im Frühjahr 2004 auf Video und DVD!

THQ Entertainment GmbH, Kimplerstraße 278, 47807 Krefeld, Germany

Disney/Pixar Finding Nemo. © 2003 Disney/Pixar. All rights reserved. Licensed by THQ Inc. Certain technology © 2001- 2003 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment/Fizz Factor logo are trademarks or registered trademarks of Amaze Entertainment in the United States and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. FINDING NEMO IS A WALT DISNEY PICTURES PRESENTATION OF A PIXAR ANIMATION STUDIOS FILM.



WWW.THQ.DE



PIXAR
ANIMATION STUDIOS

