

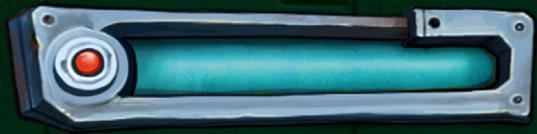
GOODBYE, DEPONIA



EUROVIDEO

HANDBUCH

DAEDALIC
ENTERTAINMENT



EINFÜHRUNG

- Installation 4
- Deinstallation 4

HAUPTMENÜ

- Neues Spiel/Weiterspielen 5
- Laden/Speichern 5
- Einstellungen 5
- Extras 5
- Mitwirkende 5
- Spiel beenden 5

STEUERUNG

- Der intelligente Mauszeiger 6
- Das Inventar 6
- Das Dialog-System 7
- Die Hotspottaste 8
- Minispiele 8
- Der Leopardenmodus 9
- Tastenbelegung 9

SUPPORT

MITWIRKENDE

- LIZENZVEREINBARUNGEN 10
- GESUNDHEITSHINWEISE 11

4
4
4
5
5
5
5
5
5
6
6
7
8
8
9
9
10
10
11
13

EINFÜHRUNG



Es ist so weit, ihr haltet Goodbye Deponia von Daedalic Entertainment und EuroVideo in euren Händen, den fulminanten Abschluss der Deponia-Reihe! Aber halt, ihr wisst nicht mehr was zuletzt passiert ist? Kein Problem, wir frischn euer Gedächtnis fix auf:

WAS BISHER GESCHAH...

Müll, Müll und noch mehr Müll: Rufus hat die Nase voll von seinem Heimatplaneten. Er träumt von einer besseren Zukunft in der Himmelsstadt Elysium und plant einen spektakulären Fluchtversuch. Doch nicht alles verläuft reibungslos, und plötzlich befindet sich die schöne Elysianerin Goal in seiner Obhut. Mit ihr zusammen macht er sich auf die Suche nach ihrem Verlobten Cletus. Dabei erfährt er Ungeheuerliches: Die Privilegierten Elysiums planen die Sprengung von Deponia. Jedoch um seine Ziele zu erreichen steht sich der sympathische, chaotische Rufus ein wenig zu oft selbst im Weg.

Im finalen Abenteuer erfahrt ihr, ob es Rufus tatsächlich gelingt, Goodbye zu Deponia und Hallo zu Elysium zu sagen.

Um zu erfahren, wem Rufus nun am Ende „Goodbye“ sagt und ob er doch noch ein paar seiner Traumziele erreichen kann, übernehmt ihr am besten selbst die Rolle des Protagonisten und erlebt mit ihm das finale Abenteuer!

INSTALLATION

Genug gelesen, auf ins Abenteuer! Bei eingeschalteter Autostart-Funktion startet die Installation automatisch. Folgt dann einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ist die Autostart-Funktion deaktiviert, müsst ihr die Installation manuell ausführen. Klickt im Arbeitsplatz zunächst auf das DVD-Laufwerk und öffnet die Datei „setup.exe“.

DEINSTALLATION

Solltet ihr ernsthaft auf die Idee kommen Goodbye Deponia zu deinstallieren, so klickt im Windows-Startmenü auf „Programme“, „Daedalic Entertainment“ und „Goodbye Deponia“. Durch einen Klick auf „Deinstallieren“ verabschiedet sich Goodbye Deponia von eurem Computer.



HAUPTMENÜ

NACH DER INSTALLATION

Startet das Spiel über die Verknüpfung auf dem Desktop oder den entsprechenden Startmenü-Eintrag, und schon befindet ihr euch im Hauptmenü von Goodbye Deponia, wo ihr in folgenden Funktionen wüten könnt:



NEUSTART/WEITERSPIELEN

Startet ein neues Spiel oder lässt euch da weiterspielen, wo ihr aufgehört habt.

LADEN/SPEICHERN

Unglaublich aber wahr - hierüber gelangt ihr wirklich ins Laden & Speichernmenü! Dort könnt ihr sogar euer Spiel speichern oder ein bereits gespeichertes Spiel laden. Der absolute Wahnsinn!

EINSTELLUNGEN

Ihr wollt an eurer Spielerfahrung herumschrauben? Kein Problem! Hier könnt ihr das gesamte Spiel so anpassen, wie ihr es erleben möchtet. Legt zum Beispiel einfach die Lautstärke von Musik fest, wählt die Auflösung des Spiels, oder stellt die Darstellung der Untertitel an und aus.

EXTRAS

Ihr habt das Spiel bereits durchgespielt und wollt all die epischen Zwischensequenzen noch einmal sehen? Unter diesem Menüpunkt könnt ihr sie alle finden und abspielen.

MITWIRKENDE

Die Namen der verrückten Köpfe, die an diesem Spiel mitgearbeitet haben.

SPIEL BEENDEN

Die Funktion werdet ihr vermutlich nicht brauchen, da das Spiel ununterbrochen auf eurem PC laufen wird. OK, wir verraten es - durch das Drücken dieses Buttons könnt ihr Goodbye Deponia beenden. Das solltet ihr aber niemals tun!

STEUERUNG

DER INTELLIGENTE MAUSZEIGER

Kennt ihr das Problem? Egal, was ihr am Computer macht, immer muss geklickt werden. Das geht auf die Finger! Zum Glück gibt es in Goodbye Deponia für solche Fälle den intelligenten Mauszeiger. Blödes Rumklicken ist damit passé!

Alles, was ihr zur Benutzung des intelligenten Mauszeigers benötigt, sind zwei Finger, die idealerweise irgendwo an eurem Körper befestigt sind – und schon kann es losgehen!

Fahrt ihr mit der Maus über ein interaktives Objekt, zeigen euch bis zu zwei Symbole an, welche Aktionen ihr ausführen könnt. Ein Auge bedeutet „ansehen“, eine Hand „nehmen“, eine Sprechblase „reden“ und ein Rufus-Symbol steht für „benutzen“. Je nachdem, in welchem der beiden Zahnräder dieses Symbol erscheint, müsst ihr entweder die linke oder die rechte Maustaste drücken, um die Aktion auszulösen. Das größere Zahnrad steht hierbei für die linke Maustaste, das kleinere für die rechte.



GEHEN



REDEN/ANSCHAUEN



NEHMEN/BENUTZEN



INVENTAR



DAS INVENTAR

Aber nicht nur der Mauscursor ist intelligent, sondern auch das Inventar. Ja, Goodbye Deponia hat so einiges auf dem Kasten! Und in das tolle Inventar passt einfach alles rein. Wirklich alles! Zahnbürsten, Eimer, Autos, Deponia – alles könnt ihr ins komfortable Inventar packen und mit euch herumtragen. Sehr praktisch!

Um den Umgang mit dem Inventar einfacher und schneller zu gestalten, könnt ihr dieses als Standardeinstellung durch Drehen des Mausrades nach unten und oben öffnen und schließen. Ja, da kann man schon mal staunen!

Seid ihr nicht so neomodisch drauf, besteht die Möglichkeit, im Einstellungsmenü auf die Option „Inventar mit Klick öffnen“ umzuschalten. Fortan öffnet ihr das Inventar, indem ihr einmal auf den wunderschönen Griff am oberen Bildschirmrand klickt. Dann erscheint ruck-zuck das Inventar, wo euch alle Objekte präsentiert werden, die ihr eingesammelt habt. Wählt durch einen einfachen Klick einen beliebigen Gegenstand aus, und er heftet sich automatisch an den Mauszeiger. Nun könnt ihr ihn entweder mit einem anderen Gegenstand im Inventar kombinieren, indem ihr diesen ebenfalls anklickt, oder aber, ihr bewegt den Mauszeiger aus dem Bereich des Inventars, um dieses zu schließen und den Gegenstand mit einem Objekt in der Szene zu benutzen.



DAS DIALOG-SYSTEM

Rufus mag zwar ein egozentrischer Chaot sein, manchmal muss er sich allerdings doch darauf einlassen, mit anderen Personen zu sprechen. Schließlich kann er dabei auch direkt mit seiner wunderschönen Partnerin vor anderen angeben!

Um ein Gespräch zu starten, sprecht den Gesprächspartner einfach an. In Gesprächen habt ihr eine Auswahl von Themen zur Verfügung, über die ihr mit euren Gesprächspartnern reden könnt. Diese werden in einem Dialogmenü am unteren Rand des Bildschirms eingeblendet. Mit einem Mausklick wählt ihr ein Gesprächsthema aus. Der unterste Dialog bringt euch in der Regel schnell ans Ende des Gesprächs, wenn ihr einfach gerade keine Lust habt zu reden. Gespräche sind aber nicht nur für die Unterhaltung gut. Manche Leute können euch sogar wichtige Tipps liefern, um im Spiel weiterzukommen. Also, habt ein Herz und geht auf die Menschen zu!

DIE HOTSPOTTASTE

Wenn ihr Mauszeiger und Inventar schon toll fandet, dann haltet euch jetzt erst recht fest: Die Hotspottaste! Sie ist nicht nur heiß, sondern auch richtig nützlich. Wenn ihr einmal nicht wissen solltet, wie ihr weiterkommt, drückt im Spiel auf die Leertaste. Und schwups zeigt euch die Hotspottaste alle Objekte und Ausgänge in der aktuellen Szene an, mit denen ihr interagieren könnt.

MINISPIELE

Rätsel sind nicht gleich Rätsel in *Goodbye Deponia*. So dürft ihr auch manchmal in den sogenannten Minispielen eure Gehirnzellen zum Glühen bringen. Diese sind in der Regel Nahaufnahmen von Apparaturen, die es zu reparieren oder manipulieren gilt. Die Bedienung ist auch hier simpel gestaltet und durch einfaches Anklicken und/oder Ziehen von Teilen zu bewerkstelligen. Sollten euch diese Knobeleinlagen trotzdem zu schwierig sein, könnt ihr die Minispiele problemlos durch einen Klick auf den „Skip“-Button überspringen.

DER LEOPARDENMODUS

Pösst... hört mal her. Ich darf es eigentlich gar nicht sagen. Wenn euch wer fragt, woher ihr das wisst... also, von mir habt ihr das nicht. Nein, im Ernst, bitte nicht verraten. „Nicht reden“ ist sowieso das Stichwort. Ihr müsst das ganze Spiel in einem Zug durchspielen, und der Trick dabei ist die totale Stille.

Ihr dürft nicht ein Wort von euch geben, nicht hörbar lachen, stöhnen oder weinen - und ganz wichtig: keine knisternden Chips oder sprudelnde Getränke. Zudem solltet ihr alle Audiokabel vom PC trennen. Dann macht ihr die Lautstärkeregelung auf, und zieht den Regler auf die folgenden Positionen: 0-8-15, in jeweils exakt 23 Sekundenintervallen. Während der zwei Wartezeiten fahrt ihr mit dem Mauszeiger 95 mal zwischen der unteren linken und der oberen rechten Bildschirmecke hin und her. Aber nicht vergessen... leise!



SUPPORT

TASTENBELEGUNG

Neben der Maussteuerung gibt es im Spiel noch eine Reihe von Tastatur-Schnellzugriff-Tasten, die euch einiges an Klickarbeit abnehmen können.

- ESC** Bringt euch zurück ins Hauptmenü und überspringt Dialoge und Zwischensequenzen
- F5** Bringt euch direkt ins Laden/Speichern-Menü
- F8** Öffnet das Einstellungs-Menü
- F9** Legt einen Quick-Save an, ohne dass ihr ins Speichern-Menü wechseln müsst
- F10** Hiermit ladet ihr den zuvor abgespeicherten Quick-Save
- M** Schaltet das Spiel auf stumm
- /+** Hiermit könnt ihr die Lautstärke im Spiel regulieren
- Leertaste** Lasst euch Hotspots anzeigen oder pausiert Zwischensequenzen

SUPPORT

Ihr kommt nicht weiter und braucht Hilfe? Wendet euch einfach an uns, und wir helfen euch gerne weiter!

Auf der offiziellen Website www.deponia.de findet ihr jederzeit aktuelle Neuigkeiten und Downloads zum Spiel. Oder ihr besucht das Daedalic-Forum unter <http://forum.daedalic.de> und fragt dort Abenteurer nach Rat.

Sollte alles nicht helfen, und ihr seid am Verzweifeln oder ihr habt ein technisches Problem, dann schreibt mit einer genauen Beschreibung eures Problems an support@daedalic.de



MITWIRKENDE

GAME IDEA/CREATIVE LEAD
Jan Müller-Michaëlis

EXECUTIVE PRODUCER
Carsten Fichtelmann

LINE PRODUCER
Tom Kersten

ADDITIONAL PROJECT MANAGEMENT
Matthias Mangelsdorf

STORY & DIALOGUE
Jan Müller-Michaëlis

GAME DESIGN
Claudia Pötzsche
Jan Müller-Michaëlis
Sebastian Schmidt

MINI GAME DESIGN
Jan Müller-Michaëlis
Christina Roche

SCRIPTING SUPERVISION
Eduard Wolf

LEAD SCRIPTING
Simon Nguyen
Claudia Pötzsche

SCRIPTING
Svenja Baumann
Alexander Kraus
Malin Ewenberg
Maximilian Orłowski
Christina Roche

ADDITIONAL SCRIPTING
Sven Freilberg
Heiner Schmidt
Sebastian Schmidt
Marvin Schwieger
Eduard Wolf
Script Doctor
Daniela Pusch

TOOLS
André Ahrendt
Sven Freilberg
Kevin Niederstz
Max Thomä
Eduard Wolf

ENGINE PROGRAMMERS
Alex Hartmann
David Stoffel
Thomas Dibeke
Simon Schackel
Proof Reading
Anne Baumann

ART DIRECTOR
Simone Kesterton

CHARACTER DESIGN
Simone Kesterton

ADDITIONAL CHARACTER DESIGN

Michael Benrad
Gunnar Bergmann
Jan Müller-Michaëlis
Cam Tu Nguyen
Sandra Schwarz
Dominic Zurbruggen

BACKGROUND ARTIST & DESIGNER

Michael Benrad
Anna Runge
Philipp Suchowski
Irina Zinner
Fabia Zobel
Laura Müller
Simone Kesterton
Julia Metzger
Cut-Scenes

COMPOSITING/ANIMATION/PX

Rino Pell
Nick Noah

STORYBOARDS

Muri Kemaldar
Jan Müller-Michaëlis

CHARACTER ARTIST
Simone Kesterton

BACKGROUND ARTIST

Michael Benrad
Anna Runge
Simone Kesterton
Philipp Suchowski
Irina Zinner

LIPSYNC SUPPORT: CUT-SCENES

Marvin Schwieger

3D COMPOSITING/CAMERA MAPPING

Marco Hillen
Nick Noah
Sandra Schwarz

LEAD ANIMATOR
Gunnar Bergmann

ANIMATIONS/GRAPHICS

Christian Ahlers
Tobia Baraccani
Marion Briaud
Nadja Claiberg
Maren Collet
Anabel Ehlers
Jenny Harder
Tatjana Heinz
Sina Lampa
Johannes Lott
Stephan Mangelsen
Julia Metzger
Raluca-Mirela Miron
Cam Tu Nguyen
Julia Panzer
Anna-Lena Remme
Paul Schwarz
Sandra Schwarz

Annika Wulf
Dominic Zurbruggen

ADDITIONAL ANIMATIONS/GRAPHICS

Olga Andriyenko
Johanna Baumann
Kerstin Buzelan
Simone Kesterton
Christian Kotz
Laura Müller
Benjamin Strobel
Irina Zinner

LOCALIZATION DIRECTOR

Matthias Mangelsdorf

LOCALIZATION ASSISTANT

Jessica Grimm
Benjamin Kuhn

SOUND DESIGN

Thomas Gimpel

ADDITIONAL SOUND DESIGN

Philipp Groß

INTERFACE DESIGN

Alexander Kraus
Jan Müller-Michaëlis
Sebastian Schmidt

HEAD OF GAME DESIGN

Sebastian Schmidt

SOUNDTRACK

MUSIC & SOUND DESIGN
Production

Periscope Studio

PROJECT MANAGEMENT

Jan Werkmeister

PRODUCTION SUPERVISOR

Finn Selliger

COMPOSING AND LIVE INSTRUMENTS

Finn Selliger
Sound Design
Antonio de Spirt
Timo Müller
Martin Kruse

VOICE-OVERS PRODUCTION

Synthesis Deutschland

PROJECT MANAGEMENT

Carolin Schwarz

PRODUCTION SUPERVISOR

Johannes Marguerre

RECORDING

Antonio de Spirt

MITWIRKENDE

DIRECTOR

Jan Müller-Michaëlis

POST PRODUCTION

Ralf Burgmayer
Peter Haubenschild
Martin Kruse
Andreas Rogge

VOICE ACTORS (IN ALPHABETICAL ORDER)

Rufus / Argus / Cletus / Organon – Monty Arnold
Äffchen / Briefträger – Phillip Baltus
Sektenmitglied Nr. 1 / Fernsehkoch / Drehorgelspieler / Therapeut – Gunnar Bergmann
June / Cutis – Anna Bäumel
Herr Mook / Strickhändler / Janosch – Michael Bideller
Toni / Syndi – Marie Biermann
Frau Mook / Teigtaschenfrau – Katja Brügger
Goal / Goaly / Mantia – Sinnika Compant
Donna / Grifchen – Alianne Diehl
Ulisses / Speditaur / Opa Bozo – Joscha Fischers-Antze
Seagull – Thomas Fitschen
Rezeptantist / Rusty – Jesse Grimm
Ältester / Orpenbot / Virologe / Sanbot – Michael Grimm
Doc / Klempper – Jürgen Holdorf
Pfundhexe / Mama Bozo – Ulrike Johansson
Sektenmitglied Nr. 3 – Martin Kruse
Sektenmitglied Nr. 2 – Benjamin Kuhn
Bozo / Chefredakteur – Holger Löwenberg
Hermes / Barkeeper – Robert Misler
Sektenmitglied Nr. 4 / Typ – Jan Müller-Michaëlis
Sgt. Bambi / Hotti – Simona Pahl
Goon – Erik „Gronkh“ Range
Barry / Obethändler – Johannes Semm
Cowboy Dodo – Simudo
Seher / Liebold – Mirko Thiele
Geist / Türsteher / Schleimmonster – Lars Wasserthal
Ansauger / Schleimmonstertempel / Mitschnacker / Pvt. Lotti – Daniel Welbat
Zeitrelender / Garlef – Janis Zaurins

QUALITY ASSURANCE

QA LEAD
Sebastian Fink
Marvin Schwieger

QA TESTERS

Chantal Band
Anne Baumann
Svenja Baumann
Sarah Böning
Vanessa Böttcher
Benjamin Bühne
Yannik Dostall
Lucas Fischer
Annika Fleischer
Matthias Götzte
Jessica Grimm
Felix Hagedorn
Maik Hamann
Armin Hauber
Stefan HelneZ
Christian Husock

Annika Jensen
Valentin Kächele
Tom Kersten
Martin Klocyk
Tobias Krösch
Christian Langpaap
Karin Liau
René Löscher
Fabian Müller
Jana Arwen Neumann
Nele Reinhardt
Martin Schön
Sebastian Starck
Jean-Marcel Streich
Maria Urban
Paul Wabnitz
Tina Wittl
Kevin Woost
Leon Zalosny

DAEDALIC ENTERTAINMENT CEO

Carsten Fichtelmann

ASSISTANT TO CEO

Maria Preuss

STUDIO MANAGEMENT

Steffen Boos

PR & MARKETING

Sabrina Aderkaat
Carsten Fichtelmann
Christina Kaiser
Carolin Krause
Dominik Krawczyk
Markus Neuert
Norainy Paukstat
Frederike Stricker
Nico Tauchmann
Dmitry Veselov
Claas Wolter
Marten Zabel

COMMUNITY MANAGEMENT

Malte „Malone“ Albarus
Daniel „Galdring“ Brenn
Jan Niklas Dziobek
Christoph „Rhetorica“ Ehrlich
Daniel „Al Dh“ Schlimm
Nina Windrath

PRODUCT MANAGEMENT

Pascal Clausen
Markus Neuert
Dark Rohfs
Maayan Weiss

MASTERING

Eduard Wolf

SALES

Carsten Fichtelmann
Tom Kersten
Markus Neuert

SPECIAL OPERATIONS / MERCHANDISE

Michael Jadschke

SUPPORT

Maria Urban

HUMAN RESOURCES

Jana Diel
Rositha Ruck

COVER ART

Simone Kersterton

BOX ART

Stefan Sturm (www.grafiksturm.de)

MANUAL

Markus Neuert

WEBSITE DESIGN

Alexander König (Destination Design)

EUROVIDEO

Jan Binsmaier
Steffen Hippe
Thorsten Knebel
Ulrich Raum

PRODUCTION BABYS

Alexandra Diehl
Tarik Pötzsche

SPECIAL THANKS

Anne Baumann
Anne Baumann
und natürlich Anne Baumann
Professor Baumann
Jan Binsmaier
Clara & Amélie Bossert
Linda Breithauch
Jo Bullder & Marie Anne
Kal Fiebig
Phillipp Gierenstein
Julianne Glodny
Goethe
Der Greg
Laura Hennig
Laure Hoeppli
Nina Janocha
Paul Janocha
Tom Janocha
Kata & Danny
Marianne & Michael Kersten
Eileen Kersten
Sven Kersten
Rosa Lemmermann
Christian, Jürgen & Heide Lore Mangelsdorf
Ulf Müller
Kevin Niederezl
Palla Colada und der Bursche
Dr. Arndt Feroni
Pokia Familie
Daniela Pusch
Hainer Schmidt
Malta Schmidt
Caro Schwarz, Finn Selliger, Adrian Koch
und Jan Werkmeister
William Shakespeare
Svenja's Geschwister
Jan-Michael Vogt
Erkan Yilmaz
Heike Zorn

„Die Wache“ in Bonn
Der Typ am Nachtschalter von Pokis
Tankstelle

LIZENZ

LIZENZVEREINBARUNGEN

- Die Software und das dazugehörige Handbuch sind durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsabkommen sowie durch andere gewerbliche Schutzrechte geschützt. Alle Titel- und Urheberrechte (einschließlich darin integrierter Bilder, Fotos, Animationen, Video, Audio Musik, Text und Applets) gehören Daedalic Entertainment oder seinen Lizenzgebern.
- Sie haben das Recht zur Installation und Benutzung eines Exemplars der Software auf jeweils einem einzigen Computer zur Nutzung durch jeweils einen einzigen Benutzer zur gleichen Zeit. Sie haben das Recht, eine Sicherheitskopie ausdrücklich nur zu Ihrem eigenen privaten Gebrauch zu erstellen. Jegliche weitere Benutzung, Kopie oder Vertrieb der Software sind untersagt. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software zu vermieten oder ihre Nutzung anderen anzubieten.
- Es ist Ihnen untersagt, die Software zurückzuentwickeln, zu decompilieren oder zu disassemblieren. Die Software ist als ein Produkt lizenziert und seine einzelnen Komponenten dürfen nicht zur Nutzung an mehr als einem Computer getrennt verwendet werden. Es ist Ihnen untersagt, die Software zu modifizieren, zu ergänzen oder abgeleitete Werke der Software zu erstellen.
- Sie dürfen die Software an Dritte nur unter der Voraussetzung weitergeben, dass sie die Software mit allen Bestandteilen komplett von Ihrem Computer entfernen, keine Kopien einbehalten und alle Exemplare der Software (darin enthaltene Einzelteile, Datenträger und Dokumentationen) an einen Dritten weitergeben, der diese Lizenzbedingungen anerkennt. Mit einer solchen Weitergabe verlieren Sie Ihre Nutzungsrechte an der Software sofort.
- Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen für diese Software wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können fehlerhafte Angaben und deren Folgen nicht vollständig ausgeschlossen werden. Daedalic Entertainment und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei juristische Verantwortung noch irgendwelche Haftung übernehmen.

Daedalic Entertainment GmbH

Papenreye 51
22453 Hamburg

Sollten Sie Probleme mit Ihrer Software haben, wenden Sie sich bitte direkt an support@daedalic.de

GESUNDHEITSHINWEISE

Gesetzliche Warnung: Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden.

Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Anwendung an Ihren Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Videospieles folgende Regeln zu beachten: Nicht spielen, wenn Sie müde sind oder nicht genug geschlafen haben.

Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Spielen eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.