

INHALT

SPIELVORBEREITUNGEN	2
EINLEITUNG	2
CHARAKTERE	3
HAUPTMENÜ	5
ABENTEUERMODUS	6
CREATION ATELIER-MODUS	9
DIE ATELIERS	9
ZUSÄTZLICHE AKTIVITÄTEN	14
UBISOFT KUNDENDIENST	17
GARANTIE	19

SPIELVORBEREITUNGEN

INSTALLATION

- 1: Lege die DVD-ROM in das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers ein.
- 2: Wähle im nun erscheinenden Autostart-Menü die Option „Installieren“ und folge den Anweisungen.
- 3: Wenn auf deinem Computer DirectX®9 nicht installiert ist, wirst du aufgefordert, es zu installieren.

Wichtiger Hinweis: Um das Spiel spielen zu können, muss DirectX®9 installiert sein.
Der Computer startet dann automatisch neu.

SO STARTEST DU DAS SPIEL

- Lege die DVD-ROM in das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers ein.
- Wähle im erscheinenden Fenster die Option „Spielen“.
- Du kannst das Spiel auch starten, indem du auf „Start/Programme/Ubisoft/Lexis Numérique/Sophies Freunde Mode-Designer/Das Spiel starten“ klickst.

EINLEITUNG

Du hast das letzte Jahr an deiner Fashion Academy vor dir und du wirst mit einem berühmten Prêt-à-porter-Model trainieren. Dank deines Talents als Designer wurdest du aus deiner Klasse auserwählt, in „Sullivan's Style Factory“, dem Mode- und Kosmetik-Imperium, an dessen Spitze der berühmte Designer Nelson Sullivan steht, zu arbeiten.

Doch keine Panik ... du bist nicht allein. Deine Freundin Carole steht dir bei diesem Abenteuer stets zur Seite. Und da wären außerdem noch Nelsons Sohn Scott, seine Stiefmutter Kim sowie dein Lehrer Mr. MacAlister. Auf ihn kannst du immer zählen, wenn es darum geht, dir die Tricks und Kniffe bei den verschiedenen Aktivitäten beizubringen:

Design

Haut- und Nagelpflege

Schmuckgestaltung

Fotografie

Fashion Shows

CHARAKTERE



Clara Willard: Clara ist eine junge Studentin im Alter von 17 Jahren. Es ist ihr letztes Jahr an der Fashion Academy. Sie wurde von Mr. MacAlister aus den besten Studenten der Academy ausgewählt, um in „Sullivan’s Style Factory“ zu arbeiten. Sie ist in diesem Abenteuer die Heldin und du wirst sie spielen.



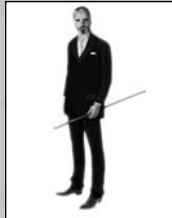
Scott Sullivan: Scott ist Nelson Sullivans Sohn. Er ist ein introvertierter Mensch und kommt daher immer etwas arrogant herüber. Doch Clara wird ihn kennen und schätzen lernen. Scott kommt nicht mit Kim, der neuen Frau seines Vaters, klar.



Carole Springfield: Carole ist erst 18 Jahre alt und sehr kreativ und energiegeladen. Genau wie Clara wurde auch sie aus den besten Studenten des letzten Jahres ausgewählt, und arbeitet nun schon seit einigen Monaten als Nelsons Assistentin. Sie ist Steves Freundin.



Steve Anderson: Steve ist 20 Jahre alt und Schauspieler. Er ist das neue Teenie-Idol. Trotz seiner plötzlichen Berühmtheit ist er ein bodenständiger und liebenswerter junger Mann geblieben. Er ist Caroles Freund und gut mit Nelson befreundet.



Nelson Sullivan: Nelson ist der Gründer und Geschäftsführer von „Sullivan's Style Factory“, einem multinationalen Unternehmen. Er besitzt eine Menge Charisma und ist zugleich auch ein ausgezeichneter Geschäftsmann. Nach dem Tod seiner ersten Frau, hat er vor zwei Jahren Kim Doherty geheiratet.



Mr. MacAlister: Der Design-Lehrer wird bald in den Ruhestand gehen. Er ist liebenswürdig und wohlwollend. Er war einst ein renommierter Modedesigner und wird nun Clara alle Tricks und Kniffe dieses Jobs beibringen.



Kim Doherty: Kim ist Nelsons neue Frau. Sie ist ein Ex-Filmstar und betätigt sich nun im Modezirkus. Sie leitet die Kosmetikabteilung in „Sullivan's Style Factory“.



Mike Marshall: Er ist für die Sicherheit im „Sullivan Tower“ zuständig und zudem ist er Nelsons Bodyguard.

HAUPTMENÜ

Hier kannst du deinen Spielmodus wählen, ein gespeichertes Spiel fortsetzen oder die Spieloptionen festlegen.



ABENTEUER

Neues Abenteuer: Erlebe als Clara Willard aufregende Abenteuer.

Abenteuer laden: Spiele das Abenteuer dort weiter, wo du aufgehört hast.

CREATION ATELIERS

Neue Atelierarbeit: Rufe eine Atelierarbeit auf und lasse deiner Fantasie freien Lauf. Gib den Namen der Session ein und wähle ein Model, wenn du eine neue Atelierarbeit beginnst.

Atelierarbeit laden: Setze eine Creation Atelier Session, die du bereits begonnen hast, fort.

OPTIONEN

Hier kannst du die Grafik- und Soundeinstellungen des Spiels ändern.

VERLASSEN

Klicke auf Verlassen, wenn du das Spiel nicht mehr weiterspielen möchtest.

ABENTEUERMODUS

Im Abenteuermodus verkörperst du die junge Designerin Clara, die gerade in „Sullivan's Style Factory“ angefangen hat zu arbeiten. Du musst dir in der Modewelt einen Namen machen, indem du die Wünsche deiner Kunden erfüllst.

Während du mit deinen neuen Freunden arbeitest und plauderst, wirst du schnell herausfinden, dass sich merkwürdige Dinge in „Sullivan's Style Factory“ ereignet haben. Was kann das Familiengeheimnis der Sullivans denn bloß sein?

BEWEGEN

Mit den Pfeiltasten der Tastatur kannst du dich bewegen und mit der Feststelltaste läufst du. Du kannst auch deine Maus benutzen: Bewege die Maus, um dich zu orientieren und halte die linke Maustaste gedrückt, um dich vorwärts zu bewegen. Wenn du die rechte Maustaste gedrückt hältst, läufst du.

AKTIONEN

Sobald eine Aktion verfügbar ist, erscheint ein Symbol oben rechts auf deinem Bildschirm. Drücke dann die Leertaste oder die mittlere Maustaste.



Rede mit einem Charakter



Aktiviere einen Mechanismus



Öffne eine Tür und tritt ein



Arbeite in einem Atelier



Hebe einen Gegenstand auf

SPEICHERN

Deine Session wird zu bestimmten Zeitpunkten automatisch gespeichert: am Anfang jedes Monats, jeder Woche und jedes Tages.

Mit deinem Personal Digital Assistant (PDA) kannst du auch manuell speichern. Öffne den Bereich „Speichern“ in deinem PDA durch Drücken von „F7“. Gib dann den Namen deiner Session ein und bestätige die Eingabe. Den Bereich „Spiel speichern“ kannst du auch über das PDA-Hauptmenü aufrufen.

TAGESPROGRAMM

Dein Tag bei „Sullivan's Style Factory“ ist in drei verschiedene Abschnitte gegliedert, während derer du drei unterschiedlichen Tätigkeiten nachgehst:

Am Morgen hast du Zeit zur freien Verfügung. Du kannst shoppen gehen, in der Bibliothek Verschiedenes nachlesen, dich für die Aufgaben am Nachmittag anmelden, dich in deiner Umgebung umschauen und deine Kollegen etwas besser kennen lernen.

Der Nachmittag ist für deine beruflichen Pflichten vorgesehen. Dann finden alle Workshops und Atelierarbeiten statt.

Am Abend ist es Zeit für ein Abenteuer. Wenn nichts Interessantes geschieht, endet dein Tag nach dem Nachmittags-Atelier.

DEINE AUFGABEN

Der Weg vom Praktikanten zum führenden Modedesigner ist kein leichter! Um das zu erreichen, musst du verschiedene Aufgaben absolvieren, die die Kunden von „Sullivan's Style Factory“ dir auftragen.

Für jede erfolgreich absolvierte Aufgabe bekommst du Geld und Ruhm. Manchmal erhältst du auch neue Gegenstände, die du in den Ateliers benutzen kannst.

Um in der Modewelt aufzusteigen, musst du dir so viel Ruhm wie möglich verdienen.

ZU EINER AUFGABE ANMELDEN

Um dich für eine Aufgabe anzumelden, musst du die Anzeigetafel in der Eingangshalle im Erdgeschoss aktivieren. Klicke auf den Auftrag, der dich interessiert, um dir die Details wie Ziele, Deadlines und Auszeichnungen anzusehen. Klicke auf „Bestätigen“ am unteren Bildrand, um die Aufgabe anzunehmen.

Du kannst immer nur einen Auftrag nach dem anderen erledigen. Um eine Aufgabe zu wechseln, musst du sie entweder zuerst absolvieren oder einfach aufgeben.

EINE AUFGABE ABSOLVIEREN

Um eine Aufgabe zu absolvieren, musst du alle Atelierarbeiten darin erfolgreich abschließen. Das machst du, indem du dich so nah wie möglich an die jeweilige Zielvorgabe hältst. Vergiss nicht, dass du pro Tag nur ein Atelier absolvieren kannst. Für die Absolvierung einer Aufgabe, die aus drei Atelierarbeiten besteht, wirst du also mindestens drei Tage benötigen.

Um mit einer dieser Ateliaraufgaben zu beginnen, musst du den entsprechenden Raum betreten.

Tipp: Benutze, um schneller zu den Ateliers zu gelangen, die Shortcuts („Anfangen“-Tasten) im Aufgabenbuch deines PDA.

Jede Atelierarbeit wird oben auf deinem Bildschirm mit Sternen bewertet. Je mehr Sterne du bekommst, desto besser ist deine Arbeit.

DER AUFGABENBALKEN

In jedem Workshop erscheint der Aufgabenbalken. Damit kannst du auf deine Ziele, deine aktuelle Punktzahl und die Meinungen der anderen Profis zugreifen. Außerdem kannst du deine Arbeit überprüfen.

Deine Punktzahl entspricht der Anzahl der pinkfarbenen Sterne. Die blau umrandeten Sterne zeigen die niedrigste Punktzahl an, die du erreichen musst.

Um eine Bewertung der Arbeit zu bekommen, die du gerade erledigst, kannst du im Feld „Ziele“ um eine Expertenmeinung bitten. Neben jedem deiner Ziele ist eines der folgenden Zeichen abgebildet:

Ein rotes X zeigt an, dass deine Arbeit zufriedenstellend ist.

Ein orangener Kreis steht für eine durchschnittliche Leistung.

Und eine grüne Markierung bedeutet, dass du genau das geleistet hast, was von dir verlangt wurde.

Doch Achtung: Du kannst nur eine begrenzte Anzahl an Bewertungen einholen.

Um deine Aufgabe zu beenden und deine Arbeit zu bewerten, klicke auf „Bestätigen“.

DEIN „PERSONAL DIGITAL ASSISTANT“



Dein PDA hat vier Bereiche:

Auftragsbuch: Hier findest du Informationen zu deinen aktuellen Aufgaben (drücke „F1“, um es aufzurufen).

Aufgabenbuch: Hier findest du die Schritte, die erledigt werden müssen, um die aktuellen Neben-Quests zu absolvieren, oder um im Abenteuer voranzukommen („F2“).

Karriere: Überprüfe deinen Status innerhalb des Unternehmens auf der Rangseite („F3“).

Gebäudeplan: Du kannst schnell den Ort wechseln, indem du auf die Karte klickst („F4“)(„C“).

Inventar: Hier werden die Objekte, die du während des Abenteuers findest, aufbewahrt („F5“)(„I“).

Um ein Objekt aufzuheben, doppelklicke darauf.

Um zwei Objekte zu verbinden, schiebe das erste auf das zweite Objekt.

Telefon: Mit dem Telefon kannst du die anderen Charaktere anrufen. Du kannst es im Hauptmenü deines PDA aufrufen („F6“).

Du rufst das Hauptmenü des PDA durch Drücken von „Esc“ auf oder du klickst, wenn du bereits im PDA bist, auf die kleine Schaltfläche links.

Im PDA kannst du das Spiel verlassen, indem du auf „Spiel verlassen“ unten auf dem Bildschirm klickst.

Klicke, um den PDA zu verlassen, auf die große Schaltfläche links.

CREATION ATELIER-MODUS

Im Modus „Creation Atelier“ kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen und nach Herzenslust designen.

Tipp: Um Zugang zu allen Kleidungsstücken und Accessoires des „Creation Ateliers“ zu bekommen, musst du zuerst den „Abenteuermodus“ absolvieren.

Im Modus „Creation Atelier“ kannst du mittels einer Navigationsleiste von einem Atelier zum anderen gehen. Das „Pausemenü“ rufst du durch Klicken des kleinen X links auf. In diesem Menü kannst du das Spiel speichern oder verlassen oder auch eine gespeicherte Session fortsetzen.



DIE ATELIERS

SO BENUTZT DU DIE VIDEOKAMERAS



In jedem Workshop siehst du die Steuerung für eine Videokamera. Mit der Steuerung kannst du die Kamera bewegen und ausrichten sowie heran- oder wegzoomen.

Tipp: Bewege die Kamera mit den Pfeiltasten der Tastatur und zoomte mit dem Mousrad.

STYLING-ATELIER

Stelle in diesem Atelier ein Outfit aus einer großen Auswahl an Kleidung und Accessoires zusammen. Du kannst Farbe und Muster der Stoffe wählen und zusätzlich noch Druckmuster hinzufügen.

KLEIDUNG



Klicke auf den Tab „Kleidung“, um den Ankleide-Bildschirm aufzurufen. Die verschiedenen Kleidungskategorien werden in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Klicke auf eine Kategorie, um die Kleidung links anzuzeigen. Um ein Kleidungsstück anzuziehen, klicke auf das entsprechende Symbol.

Um ein Kleidungsstück zu löschen, klicke darauf und schiebe es zur Seite.

ÄNDERUNGEN



Einige Kleidungsstücke können geändert werden. Um ein Kleidungsstück zu ändern, wähle es aus, indem du darauf klickst (es ist dann weiß umrandet), und anschließend auf den Tab „Änderungen“. Die verschiedenen Schnitte werden rechts angezeigt. Um ein geändertes Kleidungsstück zu wählen, klicke darauf. Achtung: Einige Kleidungsstücke können nicht geändert werden. In dem Fall ist der Tab „Änderungen“ nicht verfügbar.

FARBEN UND MUSTER



Sobald das Model angezogen ist, wählst du die Farben und das Muster für den Stoff. Du wählst ein „Kleidungsstück“, das das Model trägt, indem du darauf klickst. Klicke anschließend auf den Tab „Muster“, um Farbe und Muster zu ändern. Unten im Tab siehst du die verschiedenen Muster und oben siehst du die Farbtafel. Um ein Muster für ein Kleidungsstück auszuwählen, wähle das Kleidungsstück aus und klicke dann auf das entsprechende Muster.

Die Farbtafel besteht aus zwei Farbkreisen: Der äußere Kreis stellt die Farbpalette dar und der innere Kreis die Farbschattierungen. Die Kreise unterhalb der Farbtafel zeigen die Farben deines Musters an. Um eine Farbe des Musters zu ändern, mache Folgendes:

Wähle eine Farbe (äußerer Kreis).

Schnapp dir eine Schattierung innerhalb dieser Farbe (innerer Kreis).

Schiebe sie auf einen der Kreise für das Muster (unterhalb der Farbtafel).

Um ein Muster in einem Kleidungsstück zu löschen, klicke auf den Mülleimer über dem Tab „Muster“.

AUFDRUCKE



Um deine Kreationen noch individueller zu gestalten, kannst du deinen Kleidungsstücken Aufdrucke hinzufügen. Klicke dazu auf den Tab „Aufdrucke“, wähle deinen Aufdruck, klicke darauf und schiebe ihn an die Stelle des Kleidungsstücks, an der du ihn haben möchtest.

Du kannst ein Kleidungsstück mit so vielen Aufdrucken versehen wie du magst.

ACCESSOIRES



Klicke auf den Tab „Accessoires“. Um dem Model ein Accessoire anzulegen, wähle zuerst die Kategorie (in der linken oberen Ecke des Bildschirms) und klicke dann auf das entsprechende Accessoire. Anschließend kannst du die Farbe am rechten Bildrand auswählen.

Um ein Accessoire wieder zu entfernen, klicke darauf und schiebe es vom Model weg.

BEAUTYSALON

In diesem Atelier kannst du dein Model schminken, frisieren, maniküren und es mit Tattoos schmücken.

MAKE-UP



Klicke auf den Tab „Make-up“. Du kannst dort Make-up Grundierungen, Rouge, Lidschatten, Wimperntusche, Kontaktlinsen und Glitzersteinchen sowie Sticker wählen.

Um das Model zu schminken, wähle links eines der Tools aus und rechts eine Farbe und ein Design. Trage das Produkt dann direkt auf das Gesicht des Models auf, indem du die linke Maustaste gedrückt hältst. Wenn du einen Fehler machst, kannst du die Korrektur-Tools in

der linken unteren Ecke des Bildschirms benutzen.

Tipp: Im Modus „Creation Atelier“ kannst du die „Autofunktion“ aktivieren, um so das Make-up schneller aufzutragen.

HAARSTYLING



Klicke auf den Tab „Frisur“. Die Haarschnitte werden links angezeigt und die Farben rechts. Klicke auf den Schnitt und die Farbe, die du für dein Model haben möchtest.

MANIKÜRE



Klicke auf den Tab „Maniküre“. Die Utensilien für die Maniküre befinden sich links und die Farben und Designs rechts.

Um dem Model die Nägel zu feilen, platziere die Nagelfeile über einem Nagel und führe kleine Bewegungen von rechts nach links aus, während du die linke Maustaste gedrückt hältst.

Den Nagellack trägst du genauso auf wie das Make-up

TATTOO



Klicke auf den Tab „Tattoo“. Die Tattoo-Kategorien befinden sich links und die entsprechenden Tattoos rechts. Um ein Tattoo zu benutzen, wähle zuerst die Kategorie und anschließend das Tattoo. Schiebe dann das Tattoo von der Liste rechts auf dein Model.

SCHMUCK-ATELIER



In diesem Workshop kannst du deinen eigenen Schmuck entwerfen.

Klicke auf die Tabs „Ketten“, „Armreife“ oder „Ohringe“, je nachdem, welchen Schmuck du entwerfen möchtest.

Unabhängig vom Schmucktyp, musst du zuerst die Farbe für die Kette links im Bildschirm auswählen. Um dem Model die Kette anzulegen, klicke auf eine oder mehrere Stellen, die erscheinen.

Da die Kette nun angelegt ist, kannst du Perlen hinzufügen.

Die Perlen befinden sich rechts auf deinem Bildschirm. Wähle zuerst den Perlentyp (Kostüm, Ethno, Prinzessin oder klassisch) im entsprechenden Tab. Wähle dann die Form der Perle, indem du eines der Symbole oben im Tab wählst, und klicke auf eine Perlenfarbe genau darunter. Um eine gerade ausgewählte Perle zu platzieren, klicke auf eine der Stellen, die an der Kette erschienen sind.

Wenn du eine Perle wieder von der Kette entfernen möchtest, wähle das Tool Zange/Pinzette in der unteren linken Ecke des Bildschirms und klicke dann auf die Elemente, die du entfernen möchtest.

FOTOSTUDIO



Nachdem du deine Models herausgeputzt hast, kannst du sie im Fotostudio fotografieren.

BILDSCHIRM EINSTELLUNGEN

Im Bildschirm Einstellungen kannst du Folgendes wählen:



Rahmentyp, links oben: Porträt oder Landschaft. Filter im Tab „Filter“, um die Farbe der Fotos zu ändern.

Den Hintergrund im Tab „Hintergrundkulisse“, vor dem dein Model posieren soll.

Drücke, sobald du deine Einstellungen vorgenommen hast, die Leertaste, um in den Foto-Modus zu gehen und Fotos zu schießen. Wenn du die Einstellungen während eines Shootings ändern möchtest, kannst du durch Drücken der Leertaste wieder auf den Einstellungs-Bildschirm zurückkehren.

FOTOSHOOTING



Mit den Pfeiltasten der Tastatur kannst du die Kamera vertikal und horizontal bewegen. Wenn du deine Kamera drehen möchtest, bewege deine Maus.

Mit dem Mausekran kannst du heran- oder wegzoomen. Um ein Foto zu machen, klicke die linke Maustaste.

Bei einem Fotoshooting werden im Modus „Abenteuer“ immer fünf Fotos gemacht und im Modus „Creation Atelier“ immer zehn. Sobald das Shooting vorbei ist, musst du die Fotos auswählen, die du behalten möchtest.

Tipp: Achte darauf, dass die Unschärfeanzeige ausgeschaltet ist, wenn du ein Foto schießt.

LAUFSTEG-ATELIER



Im Laufsteg-Atelier machen deine Models eine Fashion Show, bei der sie deine Kreationen vorführen. Du steuerst deine Models nicht direkt, aber du hilfst ihnen dabei, Posen auszuführen. Wenn sich das Model auf eine Pose vorbereitet, erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms eine Tastenfolge. Du musst dann mit den Pfeiltasten der Tastatur die Folge wiederholen und dem pinkfarbenen Kreis folgen.



Während der Pose kannst du durch Drücken der Leertaste ein Foto von dem Model machen.

ZUSÄTZLICHE AKTIVITÄTEN

DIE MAPPE



In diesem Atelier kannst du die Fotos, die du während der Fotoshootings und der Fashion Shows gemacht hast, einsortieren. Du kannst deine freie Zeit am Morgen dazu benutzen, an deiner Mappe zu arbeiten. Sie befindet sich in Scotts Büro.

LAYOUT

Um eine Seite in deiner Mappe zu erstellen, wähle zuerst das Layout (Größe, Anzahl und Fotoplatzierung), indem du auf den Tab „Layout“ klickst. Die verschiedenen Möglichkeiten siehst du rechts. Um eine von ihnen zu benutzen, schiebe sie auf eine Seite in der Mappe. Es erscheinen dann weiße Rahmen auf der Seite.

HINTERGRUNDARTEN

Du kannst einen Hintergrund für deine Seite auswählen. Klicke dazu auf den Tab „Hintergrundarten“. Wähle zuerst dein Thema links unten aus und dann deinen Hintergrund links. Um einen Hintergrund anzuwenden, schiebe das Symbol auf die Seite deines Buchs.

DIE FOTOS

Um deine Fotos aufzurufen, klicke auf den Tab „Fotos“. Die Fotos erscheinen dann links auf dem Bildschirm. Um ein Foto auf einer Seite zu platzieren, schiebe es in den Rahmen, den du benutzen möchtest. Um es zu entfernen, schiebe es wieder aus dem Rahmen heraus. Du löschst ein Foto, indem du es links auswählst und auf die Schaltfläche „Löschen“ in der linken unteren Ecke schiebst.

Achtung: Ein Porträtfoto kann nicht in einem vertikalen Rahmen platziert werden. Ein Foto im Landschaftsformat kann nur in einem horizontalen Rahmen platziert werden.

Tipps:

Benutze, um eine Seite umzublättern, auf die Pfeile in der rechten unteren Ecke.

Klicke, um eine Seite zurückzusetzen, auf das kleine X in der linken unteren Ecke.

DIE BIBLIOTHEK

Die Bibliothek ist nur im Abenteuermodus verfügbar. Du gelangst im inneren Garten über einen Computer dorthin. Dort kannst du mithilfe von Informationskarten zu vier verschiedenen Themenbereichen etwas über die Modewelt lernen. Materialien, Geschichte der Mode, Herstellungstechniken und Trends.

Wenn du das Bibliothek-Atelier betrittst, kannst du an einem Quiz teilnehmen. Lies die Fragen durch und klicke auf „Fortfahren“, um die Informationskarten aufzurufen. Du findest die erforderliche Information, wenn du die Karten durchliest. Wenn du eine Frage vergessen hast, kannst du sie dir erneut ansehen, indem du auf „Erneut ansehen“ links unten klickst. Wenn du bereit bist, klicke auf „Quiz beginnen“, um die Fragen zu beantworten.

Wenn du das Quiz bestehst, erhältst du Token.

Wenn du unterbrechen möchtest, klicke unten rechts neben dem Informationskarten-Menü auf „Unterbrechen“.

SHOPPING

Du gewinnst Token (die Spielwährung), indem du Aufgaben oder ein Quiz erfolgreich absolvierst. Mit dem gewonnenen Geld kannst du shoppen gehen. Dadurch bekommst du mehr Gegenstände, die du für deine Kreationen benutzen kannst. Nutze deine freie Zeit am Morgen, um shoppen zu gehen. Nimm dazu die Limousine, die draußen vor dem Gebäude parkt.

Um einen Gegenstand zu kaufen, wähle oben die entsprechende Gegenstandskategorie: Accessoires, Kleidung, Beautyprodukte oder Schmuck.

Wähle zum Beispiel ein Accessoire. Dann wählst du die Accessoire-Kategorie aus dem Fenster genau darunter aus. Nimm anschließend im unteren Fenster das Accessoire, das du kaufen möchtest.

Dein Gegenstand erscheint dann in der linken unteren Ecke, mit dem Preis und deinen Token daneben.

Um ihn zu kaufen, klicke auf „Kaufen“ rechts unten. Um deine Shopping-Tour zu beenden, klicke rechts unten auf „Beenden“.

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank kannst du 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So findest du häufig die Antwort, die dir unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn du die „**Fragen Sie uns**“-Schaltfläche in den FAQs benutzt, um uns eine Mail zu senden, stelle sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu deinem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um dir schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn du über kein E-Mail-Konto verfügst, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei deinem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufe bitte das Programm DxDiag auf,

diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufe das Programm DxDiag auf:

Klicke bitte auf "START"--> "AUSFÜHREN"--> Tippe hier "dxdiag" ein und klicke auf „OK“.

Bevor du dich an den Technischen Kundendienst wendest:

Die **aktuellsten** Informationen zum Produkt findest du in der Datei "**Readme.txt**" auf deiner Spiel-CD-ROM

Solltest du auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfe bitte zuerst, ob dein Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnimm bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achte insbesondere darauf, dass du ein Betriebssystem verwendest, das mit dem Produkt kompatibel ist.

TIPPS UND TRICKS

Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nimm bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Dein Ubisoft Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

NOTIZEN

