

Gesundheitsschutz:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Die unautorisierte Vervielfältigung, das Reverse-Engineering, die Übertragung, öffentliche Aufführung, der Verleih oder das Vermieten oder das Umgehen des Kopierschutzes ist strengstens untersagt.

Mindest-Systemvoraussetzungen

Windows 98/ME/2000/XP

Pentium(R) III 800 MHz oder schneller

128 MB RAM

DirectX 9.0-kompatible Grafikkarte mit 32 MB Speicher
(ATI Radeon 7500 oder besser; NVIDIA GeForce 2 oder besser)

DirectX 9.0-kompatible Soundkarte

800 MB freier Festplattenspeicher

CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk

DirectX 9.0 (enthalten)

Inhaltsverzeichnis

Installation von Playboy: The Mansion	2
Steuerung	2
Iconorama	4
Das Spiel spielen	5
Der Hauptbildschirm	6
Der Aktions-Bildschirm	7
Der Mitarbeiter-Bildschirm	9
Der Hef-Bildschirm	12
Der Mansion-Bildschirm	13
Das Playboy Magazin-Menü	14
Das Playboy-Fotoshooting	17
Credits	18
Technischer Kundendienst	20
Garantie	20

Installation von Playboy: The Mansion

Bitte schließen Sie alle geöffneten Programme, wie auch Anti-Virus-Software. Sie können die Anti-Virus-Software wieder aktivieren, nachdem die Installation abgeschlossen ist.

Legen Sie die Playboy: The Mansion CD 1 in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk. Das Autorun-Programm wird nun gestartet. Befolgen Sie die Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn das Autorun-Programm nicht automatisch erscheint, klicken Sie auf START und AUSFÜHREN. Geben Sie dann "D:\Autorun" in das nun erscheinende Dialogfeld ein und klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Eingabetaste. (Wenn Ihrem CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe als "D:" zugewiesen ist, geben Sie den richtigen Laufwerksbuchstaben ein.)

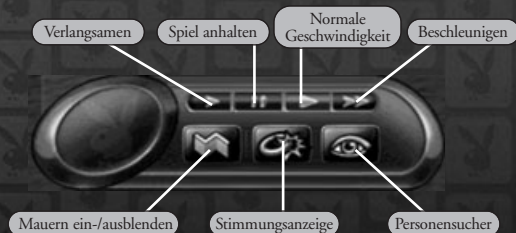
Starten von Playboy: The Mansion

Legen Sie die Playboy: The Mansion CD in das CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein.

Klicken Sie auf START, dann Programme/ Playboy: The Mansion / Playboy: The Mansion.

Steuerung

Benutzen Sie den Mauszeiger, um die verschiedenen Bereiche und Gegenstände des Spiels zu benutzen. Die folgenden Kurztasten ermöglichen es Ihnen einige Bereiche und Gegenstände schneller zu erreichen.



Hauptbildschirmsteuerung	
Hef bewegen	Klicken Sie an den Ort zu dem Hef gehen soll
Kamerasteuerung	Cursortasten (oder Rechtsklicken und ziehen)
Playboy-Bildschirm	F1
Hef-Bildschirm	F2
Mansion-Bildschirm	F3
Mitarbeiter-Bildschirm	F4
Beziehungs-Bildschirm	F5
Wände umschalten	F6
Stimmungs-Anzeige ein/aus	F7
Personensucher	F8
Spiel speichern	F10
Spiel laden	F11
Soundtrack-Bildschirm	F12
Zeit-/Geschwindigkeits-Steuerung	1-4
Spiel anhalten	ESC oder 2
Abbruch	Rechtsklick
Anzeige umschalten	Leertaste
Auf Hef zentrieren (im Personensucher)	Pos1
Standard-Menü-Steuerung	
Gegenstände scrollen	Cursortasten oben/unten
Unterbildschirme	Funktionstasten
Zur nächsten Seite schalten	Cursortasten links/rechts
Annehmen / OK	Enter
Verlassen / Zurück	ESC
Untere Schaltflächen	Zifferntasten
Playboy-Bildschirm Ausgabepreis & Werbemenge & Cover-Sterne	Oben / unten/ links / rechts
Party beenden	Auf Hef klicken
Fotoshooting-Steuerung	
Bewegen	Cursortasten oder ASWD
Kamera auslösen	Linksklick
Auszoomen	Mausrad oder -
Einzoomen	Mausrad oder +
Pose ändern	F1
Ansicht ändern	F2
Garderobe ändern	F3
Markierung setzen	F4
Standard-Kameraposition	F5 oder Pos1
Fotoshooting beenden	X oder ESC

ICONORAMA

Während Sie Playboy: The Mansion spielen, werden Sie verschiedene Symbole auf dem Bildschirm erkennen.

Interessen & berufliche Kategorien



Film & Fernsehen



Sport



Kunst & Literatur



Humor



Mode



Musik



Politik



Zwischenmenschliches



Technik

Weitere Berufe



Angestellter Fotograf



Berühmtes Playmate



Angestelltes Playboy-Bunny

Gemüt oder Aktion



Erfolg



Fehlschlag



Gewinn (an Interesse oder Ruhm)



Verlust (an Interesse oder Ruhm)



Betrunken



Wütend



Eifersüchtig



Müde



Befolgt eine Anweisung

Statistiken, Motivation & Beziehungen



Freundschaftliche Beziehung,
freundschaftliche Handlung oder Motivation



Berufliche Beziehung, berufliche
Aktion oder Motivation



Romantische Beziehung,
romantische Aktion oder Motivation



Standardkonversation



Verlangen nach Gemütlichkeit



Unterhaltungstrieb



Ruhm



Beziehung



Sehr gute Laune



Wirklich üble Laune



Körperbau



Intellekt



Charme

Verschiedenes



Raumwert

Das Spiel spielen

Neues Spiel

Wählen Sie den Eintrag „Neues Spiel“, wenn Sie das Leben eines Playboys beginnen möchten! In Playboy: The Mansion gibt es zwei verschiedene Wege, das Spiel zu spielen: das Missions-Spiel und das freie Spiel.

Missions-Spiel

Im Missionsmodus müssen Sie in einer Reihe von Missionen, den Lebensweg von Hugh Hefner nachspielen. Sie lernen, wie man Angestellte anheuert, Fotoshootings abhält, Partys feiert, nach Inhalten sucht, Freundinnen erobert und wenn Sie Glück haben, wie man Liebe macht.

Sie können zu Beginn eine klassische oder moderne Mansion auswählen, aber je weiter Sie sie einrichten, desto eher passt sie sich Ihrem individuellen Geschmack an, so dass Sie am Ende Ihre persönliche Mansion erleben können.

Freies Spiel

Im Freien Spiel können Sie Playboy: The Mansion so spielen, wie Sie es möchten. Sie erreichen die Ziele, wann Sie es wünschen und nehmen sich so viel Zeit, wie Sie benötigen. Relaxen Sie in der Grotte, schmeißen Sie wilde Partys und durchforsten Sie den Raum nach flotten Häschen. Veröffentlichen Sie größere und bessere Magazine und schauen Sie zu, wie sich die Auflage erhöht.

Der Hauptbildschirm

Auf dem Hauptbildschirm können Sie alle Bereiche Ihres Imperiums verwalten und haben Zugriff auf alle sechs Menüs des Spiels.



- Der **Mitarbeiter-Bildschirm** zeigt Ihnen das „Who-is-Who“ der Playboy-Mansion. Sie können hier sehen, wen Sie bereits beschäftigen, wen Sie einstellen können und wer sich schon in Ihrem kleinen schwarzen Buch befindet. Aus diesem Menü heraus können Sie auch Partys starten. Klicken Sie auf das Symbol oder drücken Sie F4, um auf den Mitarbeiter-Bildschirm zu gelangen.
- Der **Hef-Bildschirm** zeigt Ihnen Ihre Ziele, Statistiken, Finanzen und einen Hilfe-Bildschirm. Klicken Sie auf das Symbol oder drücken Sie auf F1, um den Hef-Bildschirm zu öffnen.
- Der **Playboy-Bildschirm** ermöglicht es Ihnen, die Beiträge für die nächste Ausgabe auszuwählen und zu betrachten. Hier wählen Sie am Ende des Jahres auch das Playmate des Jahres. Klicken Sie auf das Symbol oder drücken Sie auf F1, um auf den Playboy-Bildschirm zu gelangen.
- Der **Mansion-Bildschirm** dient dazu sich die Mansion Ihrer Träume einzurichten. Klicken Sie auf das Symbol oder drücken Sie auf F3, um den Mansion-Bildschirm zu öffnen.
- Der **Pause-Bildschirm** hält das Spiel an und ermöglicht es Ihnen jederzeit einen Spielstand zu speichern oder zu laden, die Spieleinstellungen zu verändern und die Musik einzustellen. Hier können Sie auch auf das Menü „Extras“ zugreifen, wo Sie das Bonusmaterial vorfinden und Cheats eingeben können. Klicken Sie auf das Symbol oder drücken Sie auf ESC, um den Pause-Bildschirm zu öffnen.
- Der **Aktions-Bildschirm** ermöglicht es Ihnen eine Party zu schmeißen und mit den Personen oder Objekten in der Mansion zu interagieren. Gehen Sie auf das Objekt oder die Person zu und klicken Sie sie/es an, um den Aktionsbildschirm anzuzeigen.

Jeder dieser Bildschirme wird im weiteren Verlauf des Handbuchs im Detail beschrieben.

Der Aktions-Bildschirm

Die Interaktion in Ihrer Welt



Klicken Sie auf eine Person oder ein Objekt und der Aktions-Bildschirm öffnet sich. Hier haben Sie die Möglichkeit sofort eine Party zu schmeißen oder mit jedem Objekt oder jeder Person in Ihrer Reichweite zu interagieren.

Benutzen Sie das „Befehlsmenü“, um der Person eine Aufgabe zuzuweisen.

- Hier können Sie eine Persönlichkeit um ein Interview, ein Essay oder einen Cover-Shot bitten.
- Von Ihren Mitarbeitern können Sie Artikel, Centerfolds oder einen Bildbericht anfordern.
- Die Playboy-Bunnies können Sie anweisen, die Gäste zu begrüßen oder ihnen Drinks zu servieren.
- Sie können auch das Playmate anweisen sich umzuziehen.
- Natürlich können Sie die Person auch bitten, Ihnen zu folgen oder etwas zu unterlassen.

Mit der „Konversation“ können Sie freundschaftliche, berufliche oder romantische Beziehungen zu der Person aufbauen.



Die freundschaftlichen Optionen haben zwei sich schüttelnde Hände als Symbol.



Die berufliche Konversation wird durch ein Diagramm angezeigt.



Das romantische Gespräch wird mit zwei Herzen dargestellt.



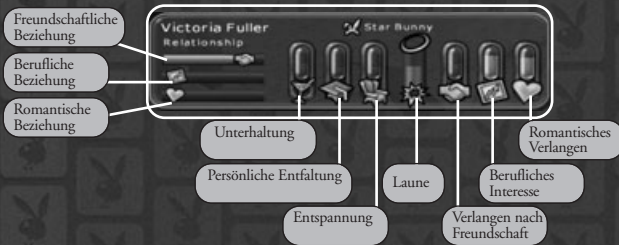
Standardfloskeln werden durch ein Gesicht symbolisiert und sind nicht an einen festen Bereich der Konversation gebunden.

Je mehr Sie mit der Person sprechen, desto mehr Optionen werden Ihnen zugänglich und umso stärker wird die freundschaftliche, berufliche oder romantische Beziehung. Je stärker Ihre Beziehung wird, desto eher ist die Person geneigt etwas für Sie zu tun.

Das Konversations-Display: Bedürfnisse und Beziehung

Wenn Sie mit einer Person sprechen, wird das Konversations-Display auf dem Bildschirm eingeblendet.

Das Konversations-Display zeigt Ihnen sämtliche Details Ihrer Beziehung zu der entsprechenden Person, sowie deren Bedürfnisse und Laune.



Die **Beziehungs-Anzeige** veranschaulicht die Stärke einer Beziehung. Ein grüner Balken steht für eine positive Beziehung. Ein roter Balken deutet an, dass die Person alles tun würde, um von hier wegzukommen. Je größer der Balken ist, desto höher ist die Empfindung. Sie können drei Arten von Beziehungen aufbauen.

- **Freundschaftliche Beziehungen** ermöglichen es Ihnen eine Freundschaft mit anderen Menschen einzugehen. Wenn Sie es schaffen eine hohe freundschaftliche Beziehung zu einer Person aufzubauen, können Sie den Betreffenden in den Inneren Kreis einladen. Dann kann die Person Sie jederzeit besuchen und Sie können die Person jederzeit zu sich einladen.
- **Berufliche Beziehung** In einer beruflichen Beziehung sind Sie in der Lage Verträge zu zeichnen und Deals abzuschließen mit denen Sie Geld gewinnen, aber auch verlieren können.
- **Romantische Beziehungen** führen zu ... naja, Freundinnen zum Beispiel. Ihre Freundinnen haben die Möglichkeit, andere in der Art wie sie über Sie denken zu beeinflussen.
- Der **Unterhaltungs-Trieb** zeigt die Notwendigkeit an, unterhaltsame Dinge zu tun.
- Der **Entspannungs-Trieb** verdeutlicht das Interesse der Person an Gemütlichkeit.
- Die **Persönliche Entfaltung** repräsentiert das Verlangen, sich persönlich und beruflich zu verbessern.
- Das **Verlangen nach Freundschaft** entspricht dem Verlangen, Freundschaften mit anderen Personen zu etablieren.
- Das **Berufliche Interesse** entspricht dem inneren Verlangen eine wirtschaftlich bedeutende Person zu sein.
- Das **Romantische Verlangen** spiegelt das Bestreben der Person wieder, romantische Abenteuer einzugehen.
- Die **Laune** veranschaulicht auf einen Blick, wie sich die Person fühlt.

Partys schmeißen

Partys gehören zum Playboy-Lifestyle und noch mehr zum Leben in der Playboy-Mansion. Hier bauen Sie alle notwendigen Verbindungen auf. Und das Wichtigste: Hier haben Sie die Möglichkeit eine neue Freundin oder eine Person kennen zu lernen, die Ihnen die passenden Inhalte für Ihr Magazin liefern kann und hier haben Sie auch die Gelegenheit Ihren Ruhm zu mehren. Je berühmter Sie werden, desto bekannter werden auch Ihre Freunde.

Die Gästeliste

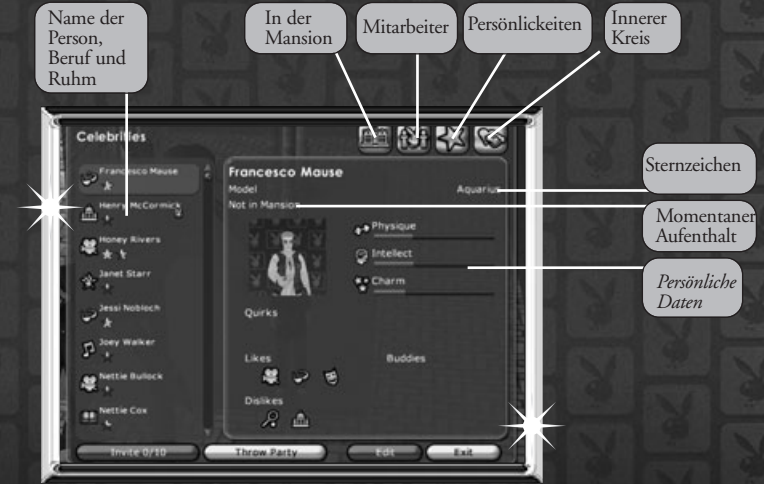
Um die Möglichkeiten einer Party voll auszureizen, sollten Sie folgende Personen einladen:

- Mitarbeiter, damit alle Interviews und Fotos direkt vor Ort gemacht werden können.
- Playboy-Bunnies, um Ihre Gäste zu bewirten und sie zu begrüßen.
- Playboy-Playmates, um die Laune der Gäste zu heben.
- Ihre Freundinnen, damit Sie die Beziehung zu den Gästen verbessern (oder verschlechtern).

Der Mitarbeiter-Bildschirm

Ihr kleines schwarzes Buch

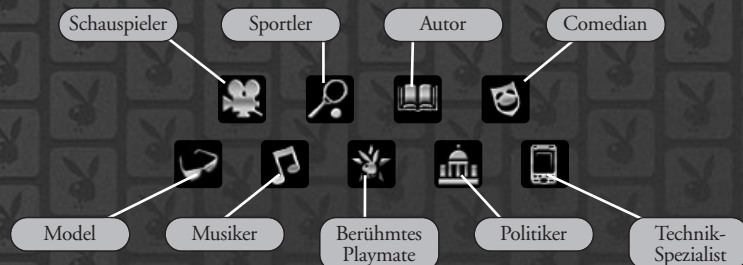
Der Mitarbeiter-Bildschirm - die elektronische Version Ihres nicht mehr so kleinen schwarzen Büchleins - enthält alle Informationen zu den interessanten Leuten in Ihrem Leben. Klicken Sie auf dem Spielbildschirm auf das Symbol oder drücken Sie F4, um auf den Mitarbeiter-Bildschirm zu gelangen.



Personen: Alles was Sie wissen müssen

Jeder Eintrag in Ihrem schwarzen Büchlein enthält Informationen zu der entsprechenden Person, die Sie vielleicht interessieren werden.

Berufe bekannter Persönlichkeiten



- **Ruhm:** Die Sterne unter dem Namen der Person zeigen an, wie berühmt sie ist. Je berühmter Sie ist, desto berühmter werden auch Ihre Freunde. Ruhm beeinflusst auch Ihre Beziehungen - es ist leichter jemanden zu beeindrucken, wenn Sie bekannt sind. Natürlich beeinflusst der Ruhm auch die Qualität der Beiträge im Magazin.
- **Sternzeichen:** Sternzeichen beeinflussen die Beziehungen nur leicht und sehr subtil.
- **Momentaner Aufenthalt:** Eine Person kann sich an verschiedenen Orten Ihres Grundstücks aufhalten: Haupt-Mansion, oberes Stockwerk, Pool und Clubhaus.
- **Statistik:** Jede Person verfügt über drei Eigenschaften, die alles beeinflussen, was die Person tut.
 - **Körperbau:** spiegelt die Attraktivität der Person wieder.
 - **Intellekt:** Hier wird die Intelligenz der Person dargestellt.
 - **Charme:** Je charmanter eine Person ist, desto leichter ist es mit ihr einen Deal zu machen oder eine Beziehung aufzubauen.
 - **Interessen und Abneigungen:** Wenn Sie nach einem besonderen Inhalt für Ihr Magazin suchen, ist es gut die Interessen und Abneigungen der Person zu kennen.
- **Freunde:** Auf der dritten Seite des Mitarbeiter-Bildschirms werden die Freunde der Person aufgeführt.

Besondere Personen: Man braucht verschiedene Dinge

Je nach Ihrem Lebenszweck, können Sie die Personen in vier verschiedene Gruppen einteilen. Machen Sie einen Linksklick auf das Symbol oder benutzen Sie die Cursortasten links/rechts, um von Bildschirm zu Bildschirm zu blättern.

- In der **Mansion** zeigt Ihnen an, wer sich gerade in Ihrer Mansion aufhält.
- **Mitarbeiter** listet Ihre angestellten Mitarbeiter und ihre Mitbewerber auf.
- Zu den **Prominenten** gehören alle reichen und berühmten Personen, die einer Einladung positiv gegenüber stünden.
- In den **Inneren Kreis** haben Sie Personen eingeladen, die kommen und gehen können, wie es ihnen beliebt. Ihre Freundinnen befinden sich natürlich auch im inneren Kreis.

Ihre Mitarbeiter

- **Playboy Bunnies** sind hervorragende Entertainer. Heuern Sie sie an, um Ihre Gäste zu begrüßen, sie bei Laune zu halten und ihnen Drinks zu servieren.
 - **Playboy-Playmates** erscheinen in Ihrem Magazin auf dem Centerfold. Besucher freuen sich immer, wenn sie sie kennen lernen und sind Ihnen umso dankbarer. Wenn ein Playmate als Centerfold erschienen ist, kann sie kein weiteres Mal als Centerfold genutzt werden. Aber die Dame ist für Cover-Shots und andere Arten von Prominenten-Berichten verfügbar.
 - **Fotografen** werden eingestellt, damit Sie Bildberichte abliefern und um Ihre Cover- und Centerfoldbilder zu erstellen. Die besten Fotografen arbeiten mit Charme und Intellekt genauso gut wie mit der Kamera an sich.

- **Journalisten** benötigen Sie, um Artikel und Interviews für die aktuelle Ausgabe zu schreiben. Die besten Journalisten arbeiten an ihrem Intellekt und Charme, damit Sie eine Informationsquelle bestmöglich nutzen können.

Klicken Sie auf die Einstellen/Entlassen-Schaltfläche, um einen Mitarbeiter einzustellen oder zu feuern. Das Monatsgehalt des Mitarbeiters wird sofort von Ihrem Konto abgebucht und auch in Zukunft direkt an den Mitarbeiter überwiesen, solange er in Ihren Diensten steht.

Prominente

Der Prominenten-Bildschirm zeigt Ihnen das „Who-is-Who“ der Hollywood-Szene. Prominente können Ihnen Beiträge für Ihre nächste Ausgabe liefern. Sie sind die perfekten Ansprechpartner für Interviews, Essays und Cover-Shoots.

Der Innere Kreis

Zum inneren Kreis zählen nur die Besten der Besten. Nur die Erlauchten, zu denen Sie eine wirklich freundschaftliche oder romantische Beziehung aufgebaut haben, sind würdig hier Mitglied zu sein.

Personen im inneren Kreis genießen einige Vorzüge, die auch zu Ihrem Vorteil gereichen:

Offene Türen: Sie können jederzeit vorbeikommen.

Freundschaftliche Einladungen: Sie können sie jederzeit anrufen und sie bitten, in der Mansion vorbeizuschauen, ohne dass Sie eine aufwändige Einladung schreiben müssen. Wenn Sie einmal knapp bei Kasse sind, kann sich ein guter Freundeskreis als sehr nützlich erweisen. Ein freier Eintritt und ein fast sicheres „Ja“ auf alle Inhaltsfragen sind Ihnen sicher.

Von Zeit zu Zeit verlassen Personen auch den inneren Kreis. Wenn Sie Freunde oder Freundinnen ignorieren, werden diese den inneren Kreis verlassen.

Besondere Personen: Der vollendete Gastgeber

Wenn sich die Leute in Ihrer Mansion einfinden, erwarten sie eine unterhaltsame Zeit und Personen und Objekte, die sie bei Laune halten.

- Wenn Sie eine Party ausrichten, versuchen Sie Ihre Gästeliste auszubalancieren. Wenn Sie eine Party mit 9 Männern und einer Frau ausrichten, hat sie die freie Auswahl. Auf der anderen Seite ist es aber sehr wahrscheinlich, dass acht Männer in der Mansion schmachten, deren romantische Ambitionen gerade am Boden sind.
- Halten Sie viele Unterhaltungsmöglichkeiten während einer Party bereit. Besorgen Sie sich eine gute Stereoanlage oder hauen Sie an einem Spielautomat mal wieder richtig auf die Tasten. Wenn Sie Gegenstände auf dem Mansion-Bildschirm kaufen, stellen Sie sicher, dass diese das Unterhaltungsbedürfnis der Leute ansprechen.
- Bieten Sie Ihren Mitarbeitern für den Arbeitstag viele Möglichkeiten zur beruflichen Fortbildung und Erholung, damit sie bei guter Laune bleiben.
- Achten Sie auf schlecht gelaunte Typen. Wenn Sie in Ihrer Mansion 8 Trinker und 2 Streitsüchtige haben, ist es sehr wahrscheinlich, dass es zu einer Katastrophe kommt. Wenn Sie sich sorgfältig um die angeschlagenen Personen kümmern, könnte sich das zu Ihrem Vorteil auswirken.
- Achten Sie bei einer Party auf die Stimmung und den Verlauf. Nach einiger Zeit fangen die Leute an sich zu langweilen oder werden müde. Wenn Sie noch etwas Wichtiges erledigen möchten, dann erledigen Sie es zu Anfang. Auf diese Weise vermeiden Sie die Enttäuschung, wenn Ihr Journalist, kurz nachdem Sie das Interview Ihres Lebens eingefädelt haben, die Party frühzeitig verlässt.

Der Personensucher

Drücken Sie F8 oder auf das Personensucher-Symbol, um den Personensucher zu aktivieren. Hiermit können Sie durch die Mansion fahren, den Wohlgefühlstatus einer jeden Person abfragen und herausfinden, welche Art von Konversation die Gesprächspartner führen. Drücken Sie erneut F8 oder klicken Sie auf das Symbol, um den Personensucher wieder zu verlassen.

Der Beziehungs-Bildschirm

Drücken Sie F5 oder klicken Sie auf das Symbol auf dem Spielbildschirm, um auf den Beziehungs-Bildschirm zu gelangen. Hier können Sie das Verhältnis einer Person zu allen Personen sehen, zu der sie bereits eine Beziehung aufgebaut hat. Benutzen Sie die Cursor-Tasten links/rechts, um die Beziehungen der einzelnen Personen zu begutachten.

Feinabstimmung: Der Personen-Editor

Wenn Sie im Spiel weit genug gekommen sind, schalten Sie den Personen-Editor frei. Hier können Sie alles einstellen, von der Haarfarbe bis zur Oberweite.

Der Hef-bildschirm

Alles dreht sich um Sie

Auf dem Hef-Bildschirm erfahren Sie alles, was Sie benötigen, um ein allesumspannendes Imperium aufzubauen. Drücken Sie F2 oder klicken Sie auf das Hef-Symbol, um den Hef-Bildschirm zu öffnen. Klicken Sie mit der Maus oder benutzen Sie die Cursor-Tasten, um sich durch die verschiedenen Menüs zu bewegen.

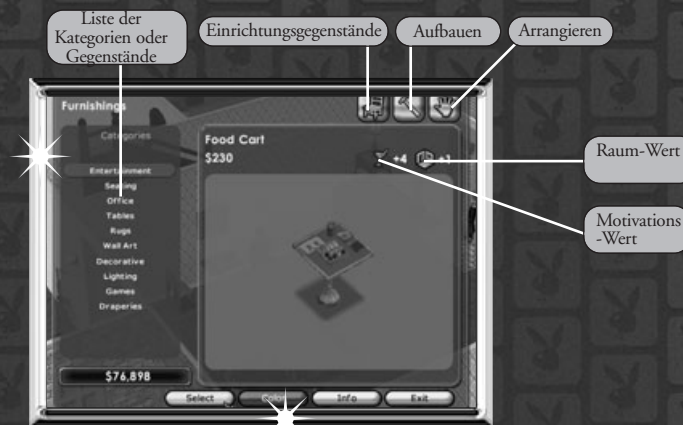


Die Hauptinformationen sind in vier Kategorien unterteilt:

- **Ziele:** In dieser Liste finden Sie alle Aufgaben, die Sie noch nicht erledigt haben und die Ziele, die Sie bereits erreicht haben. Im missionsbasierten Spiel wird diese Liste zu Beginn jeder Mission aktualisiert.
- **Statistik:** Auf dem Statistik-Bildschirm erhalten Sie eine Übersicht in eigener Sache. Sie finden dort Angaben zu Ihrem derzeitigen Intellekt, Ihrem Charme und ihrer körperlichen Verfassung. Außerdem erscheint dort Ihr Interesse an den verschiedensten Themen.
 - **Unternehmens-Statistik:** Wie viele Frauen haben Sie geküsst? Wie viele Menschen sind verrückt nach Ihnen? All das und noch viel mehr erfahren Sie an dieser Stelle.
 - **Hilfe-PDA:** Welche Frage ihnen auch auf den Lippen brennt, das Hilfe-PDA weiß Antwort.

Der Mansion-Bildschirm

Errichten Sie die Playboy Mansion Ihrer Träume

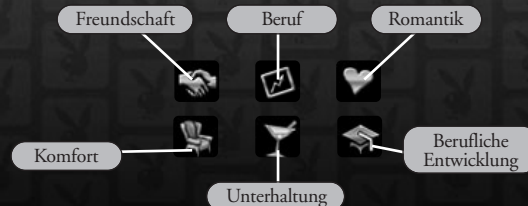


- **Einrichtungsgegenstände:** Der Einrichtungsbildschirm ist Ihr virtuelles Kaufhaus und zeigt alle Gegenstände, die Sie erwerben können.
- **Aufbauen:** Der Aufbau-Bildschirm liefert Ihnen die Elemente, die Sie benötigen, um einen neuen Raum einzurichten oder Ihren Garten zu gestalten.
- **Arrangieren:** Mithilfe dieses Bildschirms können Sie die Einrichtungsgegenstände der Mansion platzieren, drehen und nach Ihren Wünschen umarrangieren.

Gegenstände: Alles, was Sie wissen müssen

Jeder Einrichtungsgegenstand und jedes Gebäudeobjekt besteht aus einem Motivations- & einem Raumwert

- **Motivationswert:** Der Motivations-Wert zeigt den Primärnutzen des Gegenstands. Die Zahlen neben den Motivations-Symbolen reichen von 0-9, wobei neun nur für ein super-mega Highend-Teil vergeben wird. Motivations-Symbole sind:



- **Raumwert:** Der Raumwert eines Objekts spiegelt seinen ästhetischen Wert wider, d.h. den WOW-Faktor, den er bei Besuchern auslöst. Der Raumwert kann sich von 0 bis 9 erstrecken.

Deko: Die Mansion ausbauen und arrangieren

Wenn Sie einen neuen Gegenstand erworben haben oder vorhandene Einrichtungsgegenstände neu platzieren möchten, dann ist der Arrangieren-Bildschirm der richtige Ort für Sie.

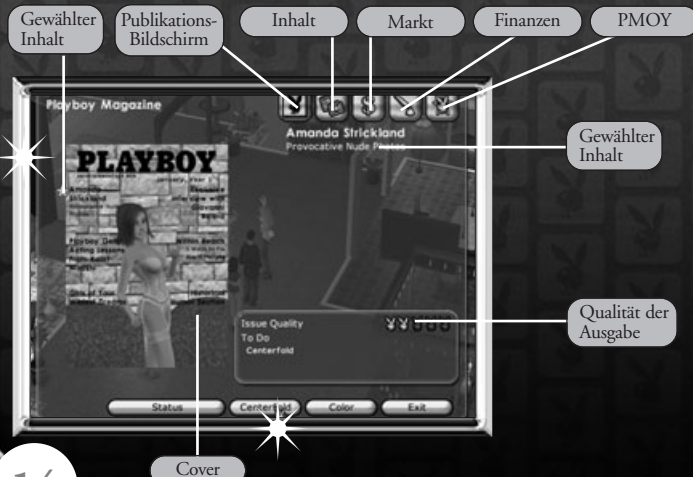
Auf diesem Bildschirm stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:

- **Gegenstände aufnehmen und platzieren:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um einen Gegenstand aufzunehmen oder einen vorhandenen Gegenstand abzusetzen. Architektonische Elemente können nicht aufgenommen werden, diese müssen zerstört und neu aufgebaut werden.
 - Grün bedeutet, dass Sie den Gegenstand an der betreffenden Stelle platzieren können.
 - Rot bedeutet, dass der Gegenstand an dieser Stelle nicht aufgestellt werden kann.
- **Wände errichten:** Klicken Sie mit der linken Maustaste, um eine Wand zu verankern und fahren Sie mit der Maus in die Richtung, in die die Wand fortgesetzt werden soll. Klicken sie erneut links, um einen weiteren Ankerpunkt zu setzen. Wenn Sie mit dem Errichten der Wand fertig sind, klicken Sie rechts.
- **Gegenstände kaufen oder zerstören:** Markieren Sie einen Gegenstand und entscheiden Sie, ob er verkauft oder zerstört werden soll. In der rechten unteren Ecke erscheint der Wiederverkaufswert des Gegenstands. In den meisten Fällen, aber nicht immer, verlieren die Gegenstände an Wert.
- **Gegenstände drehen:** Sie können Gegenstände nach Belieben drehen.
- **Füllen:** Bei Fluren und Wänden haben Sie die Möglichkeit, die Fläche provisorisch farbig zu füllen, bis Sie Lust verspüren, sie zu kacheln oder zu tapezieren.

Wenn Sie Gegenstände in einem Bereich platzieren, werden Sie feststellen, dass die Raumwertanzeige steigt. Dabei handelt es sich um einen Wert, der zeigt, wie viele Gegenstände der Raum aufnehmen kann.

Das Playboy Magazin-Menü

Sie können es auch wegen der Artikel lesen



14

Der Publikations-Bildschirm

Auf dem Publikations-Bildschirm können Sie verfolgen, wie sich ihre aktuelle Ausgabe entwickelt und gegebenenfalls Änderungen vornehmen.

- **Qualität der Ausgabe:** Anhand von fünf Bunnies können Sie erkennen, wie hochwertig die aktuelle Ausgabe ist. Dieser Wert hat einen direkten Einfluss auf die Verkaufszahlen und Ihren Ruhm. Je höher die Qualität des Inhalts ist, desto höher ist auch die Gesamtqualität der Ausgabe.
- **Zu erledigende Aufgaben:** Diese Liste zeigt die Inhalte, die in der Ausgabe erscheinen müssen, aber noch nicht verfügbar sind.
- **Status/In Druck:** Wenn Sie die notwendigen Inhalte beisammen haben, können Sie das Magazin zum Druck freigeben.
- **Cover-Farbe:** Hier können Sie die Farbe der Kopfzeile und des Cover-Textes ändern.
- **Centerfold/Cover:** Klicken Sie auf die Schaltfläche, um zwischen Cover und Centerfold hin- und herzuschalten.

Der Inhalte-Bildschirm: Ein Magazin zusammenstellen

Jede Ausgabe des Playboy-Magazins enthält sechs unterschiedliche Inhaltsarten. Sichten Sie die Inhalte, die Sie gesammelt haben und wählen Sie auf dem Inhalte-Bildschirm diejenigen aus, die in der nächsten Ausgabe erscheinen sollen.



Für jede Ausgabe benötigen Sie sechs Inhalte, einen aus jeder Kategorie:

- **Cover-Foto:** Auf dem Cover des Playboy-Magazins erscheinen immer wunderschöne Stars und Sternchen. Um ein Cover-Foto schießen zu können, benötigen Sie einen Fotografen in Ihrem Team und eine bekannte Persönlichkeit, die bereit ist, sich ablichten zu lassen.
- **Centerfold:** Das berühmte Centerfold des Playboy-Magazins zeigt das Playmate des Monats in voller Größe. Um ein Foto für das Centerfold zu schießen, benötigen Sie ein Playmate und einen Fotografen. Denken Sie daran, dass es im Umfeld der Mansion bekannte Playmates gibt, die nicht für das Centerfold posieren können. Diese Playmates haben bereits für ein Centerfold Modell gestanden oder es handelt sich um reale Playmates.
- **Bildbericht:** Bildberichte zeigen eine Sammlung von Bildern verschiedener Frauen zu einem bestimmten Thema. Um einen Bildbericht erstellen zu können, müssen Sie zuerst einen Fotografen engagieren und ihn über das Befehlsmenü bitten, einen Bildbericht für Sie zusammenzustellen.
- **Essay:** Um einen Essay erstellen zu können, müssen Sie eine Berühmtheit finden, die bereit ist, diesen für Sie zu verfassen. Entwickeln Sie eine Beziehung zu der betreffenden Berühmtheit und bitten Sie sie mithilfe des Befehls-Menüs, einen Essay für Sie zu schreiben. Wenn sie

15

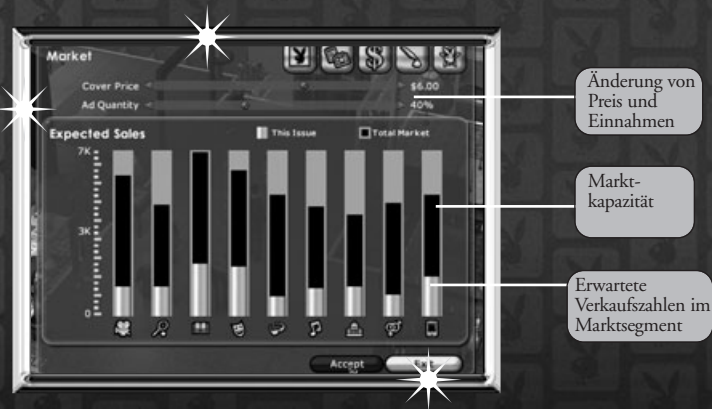
einverstanden ist, nennt sie Ihnen ihren Preis. Ist dieser für Sie annehmbar, macht sich die Berühmtheit sofort an die Arbeit und taucht erst wieder auf, wenn der Essay fertig ist.

- **Interview:** Der *Playboy* ist bekannt für seine ungewöhnlichen Interviews. Um ein Interview führen zu können, müssen Sie zuerst einen Journalisten in Ihr Team aufnehmen. Anschließend, müssen Sie eine Berühmtheit finden, die bereit ist, sich interviewen zu lassen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, treffen sich die beiden, um das Interview zu führen.
- **Artikel:** Um einen Artikel zu bekommen, müssen Sie zuerst einen Journalisten für Ihr Team gewinnen. Anschließend müssen Sie ihn über das Befehls-Menü bitten, einen Artikel für Sie zu verfassen.

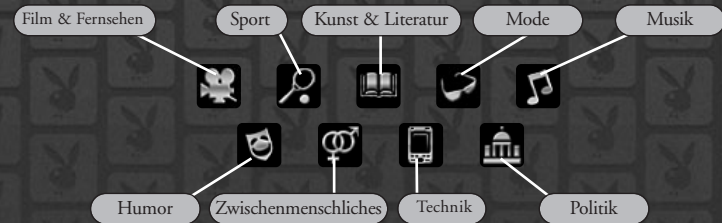
Es gibt eine Reihe von Faktoren, die Einfluss auf die Inhalte haben:

- **Statistik:** Ein Interviewer mit dem Charme eines Verwaltungsbeamten wird sicherlich nicht die nötige Atmosphäre schaffen, um ein brillantes Interview zustande zu bringen. Ebenso wird ein unterentwickeltes Playmate kaum neue Leser anlocken.
- **Laune:** Ein gut gelauntes Teammitglied ist sicherlich eher in der Lage hervorragende Inhalte abzuliefern, als sein depressiver Kollege.
- **Beziehung:** Leute, die sich bemüht haben, sich untereinander näher kennen zu lernen, werden sicherlich bessere Inhalte abliefern.
- **Interessen:** Vorlieben und Abneigungen einer Person können sich stark auf die Qualität der von ihr erstellten Inhalte auswirken. Wenn Sie eine Ausgabe zum Thema Sport erstellen möchten, sollten Sie nicht einen Politiker bitten, einen Essay über Musik dafür zu schreiben.

Verständnis für den Markt



Es gibt neun Balkendiagramme, welche die Situation des Gesamtmarktes widerspiegeln. Diese Balken stehen für die Interessen der Konsumenten.



Auf dem Marktbildschirm können Sie verfolgen, welche Auswirkungen Ihre Entscheidungen auf den Verkauf haben:

- **Ausgaben-Preis:** Sie können den Preis ändern, um Verkäufe oder Einnahmen zu steigern.
- **Werbung:** Je mehr Werbung Sie in ihrem Magazin unterbringen, desto mehr Einnahmen haben Sie. Allerdings kann sich zu viel Werbung negativ auf das Kaufverhalten der Leser auswirken. Einige Statistiken reagieren sensibler als andere.
- **Aktuelle Marktgröße:** Die schwarzen Balken der einzelnen Statistiken zeigen die Stärke des jeweiligen Marktsegments. Je größer der Balken, desto vielversprechender der Markt.
- **Erwartete Verkaufszahlen:** Der goldene Bereich der einzelnen Balken zeigt die zu erwartenden Verkaufszahlen in dem entsprechenden Segment. Wenn Sie Inhalte wählen, welche das Interesse des betreffenden Bereichs decken, werden Ihre Verkaufszahlen steigen.

Das Playboy Fotoshooting

Der Blick durch die Linse



Sie sollten nicht nur versenken in den Sucher schauen, denn Sie haben einiges zu tun:

- **Fotos schießen:** Klicken Sie mit der Maus, um die Kamera auszulösen. Denken Sie daran, dass der Filmstreifen nur eine begrenzte Anzahl Bilder fasst, also überlegen Sie nichts am Auslöser.
- **Outfit wechseln:** Drücken Sie F3, um die Garderobe zu öffnen, dort können Sie Ihr Model an- und ausziehen.
- **Pose ändern:** Drücken Sie F1, damit das Model eine andere Pose einnimmt.

- **Zoomen:** Benutzen Sie das Mausrad oder die Cursortasten oben/unten, um ein- oder auszuzoomen.
- **Aufnahmewinkel:** Benutzen Sie die Cursortasten oder Maus, um das Model von allen Seiten zu betrachten.

Der Ort, an dem die Aufnahmen stattfinden, ist entscheidend für die Wirkung der Bilder. Wählen Sie eine Location, von der Sie glauben, dass sie am besten das Gefühl widerspiegelt, das Sie rüberbringen möchten. Vor dem Shooting sollten sich Fotograf und Model erst einmal kennen lernen. Auch wenn beide absolute Profis sind, kann die dafür geopferte Zeit gewaltig zur atmosphärischen Wirkung der Bilder beitragen.

Credits

TEAM LEADS

Project Lead
Seth Spaulding
Producer
Eric Marcoullier
Lead Designer
Brenda Brathwaite
Lead Programmer
Bill McFadden
Lead PS2 Programmer
Steve Austin
Lead Artist
Seth Spaulding
Executive Producer
Joe Minton

PRODUCTION TEAM

Technical Director
Ken Grey
Programmers
Eric Gioeca
Aaron Horne
Sushama Prasad
Chris Tohlne

Additional Programmer

Matt Kimmel
Animation Lead
Michael Richard
Artists

Mike Baker
Mark Champigny
Michael Richard
David Stokes
Sean Wang
Additional Artists
Dave Silverman
Matt Skutnik
David White

Prototype Art Lead

David White

Designers

Jeb Havens
Ian Schreiber

Design Assistant

Jack Cameron

Additional Designers
Tom Henderson
Corey Navage

Sound Designer
Jack Cameron

Voice Actors
George Ledoux
Julie McCullough
Susan H. Wall.

Additional Production
Darren Blondin
James Haldy

Associate Producer & Quality Assurance
Lead

Erik Beaumont
Quality Assurance
Darren Blondin
Adam Campbell
Chris Lavallette
Anna Megill
Ben Teaford
Aaron Wolbach

Project Marketing
Jay Adan

Manual
Brenda Brathwaite

MANAGEMENT TEAM

President & CEO
Joe Minton
Vice President & Technical Director
Ken Grey

Vice President
Seth Spaulding

Director of Operations
Clarinda Merripen

Director of Marketing
Jay Adan

Art Department Director
David Silverman

Design Department Director
Jesse King

Programming Department Director
Dean Lawson

Senior Producers
James Haldy
Eric Marcoullier

ADDITIONAL SUPPORT
Information Technology Coordinator
Joe Smargie

Administrative Assistant
Marie McCourt

Special thanks to:

The crew at NDL for all of their
Gamebryo support
Steve Martinez for Playboy archive access

All of the Playmates, Models, Actors,
Athletes, Artists & Musicians who helped
with the game

...and to Hef for supporting this project
and for all he has done to better this
country

ARUSH Publishing
President / CEO

Jim Perkins

EVP Development & Acquisitions
Dave Adams

VP / CFO
Dean Hoffman

Producer
Chris Boxmeyer

Director of Marketing
Donald Case

Art Director
Justin Chornenky

Office Manager
Richelle Schmitt

Marketing Intern
Chad Shlothauer

Design Interns
Jared Goldstein
Danny Handke
Ben Miller

Groove Games
President / CEO

Jon Walsh
COO

Michael Haines
EVP Publishing
Trevor Fencott

Art Director
Matthew Hollingshead

VP Sales
Trevor Parkes

Special thanks to:
Jon Walsh
Pete Young

Playboy Enterprises
Founder & Editor-in-Chief
Hugh M. Hefner

Chairman & CEO
Christie Hefner

EVP
Dick Rosenzweig

EVP & President, Global Licensing
Alex Vaickus

Art Director
Tom Staehler

Senior VP & Creative Director
Aaron Duncan

VP, Public Relations
Lorna Donohoe

Licensing Director
Sarah Haney

Design Director

Cynthia Weisberg

[Ubi Soft is for European
Dist version only]

Ubi Soft
CEO:

Yves Guillemot
EMEA Director:

Alain Corre
EMEA Business Development Manager:

Deborah Papiernik
EMEA Executive Producer:

Nicolas Lochet
Localization Studio Director:

Coralie Martin
Localization Project Manager:

Laurent Rigal
EMEA Planning & Quality Coordinator:

Nicolas Lochet
EMEA Marketing Director:

John Parkes
EMEA Group Manager:

Bénédicte Germain
EMEA Brand Manager:

Julien Galou
Marketing assistants:

Jonathan Douay & Yohann Nobis
Worldwide QC Manager:

Eric Tremblay
QA Platform Specialists:

Eric Visconti
Jean-François Dupuis
Orion Curried

Frédéric Laporte
Alexandre Grierson
Mathieu Larin

Pedro Albuquerque
RelQ Testing

Program Managers:
Vijayaraghavan T D
Fabric Drevon

Test Leads:
Sivaram Rayaprolu
Naveen N Belavadi

Sunil Kumar A P
Testers:

Chintu Raju
Arun Kumar S
Sujith Sukumaran

Alwin Irudayaraj
Abhin Krishna
Pawan Bhat

Balraj
Vikas Raghuvanshi
Kiran Kumar

Sanath
Krishana Mohan Patra
Renjith R S

Srikanth K.L
Srikanth S.K
Deepak Nair

Mohan Kumar I A
Neelakanth Bhavi
Gurudutt Marathe

Bhanu Prasad
Ajith S
Raghavendra K

Bharat
Susheel S Chandran
Sandeep G.L

Deepak P
Kiran Kumar B
Vinutha S

Manjunath
Raghavendra

PsilNapse Technology Ltd.
Sylvia Luneau
Deborah Kirkham

Music Credits

Station: Flamenco Fusion

CIN by Matthew Skutnik
FadingMemories by Matthew Skutnik
GoingHome by Matthew Skutnik
Gypsy by Matthew Skutnik
IntoTheNight by Matthew Skutnik
NiceGuitar by Matthew Skutnik
Mexy by Matthew Skutnik
Rumble by Matthew Skutnik
Samba by Matthew Skutnik
SpringTime by Matthew Skutnik
Sweet by Matthew Skutnik
WhatIf by Matthew Skutnik
© 2004, Matthew Skutnik, All Rights Reserved

Station Hip Hop

Vibrate by Perey Pablo
4AM by Aquavibe
Division by Aquavibe
Too Hot by Swollen Members
Last Day of School by Wyde Bunch
L.U.S.T. The Remix by Aquavibe
Wha Cha Doin Tonight by Young Rome
Up from the Ground by Sweatshop Union
Mansion by IMPERIAL ASSASSINS
FEATURING JUDGE D
Day by Day by IMPERIAL ASSASSINS
FEATURING JUDGE D
Find Us by F.I.L.T.H.E.E. Immigrants

Station: INgrooves

Barrio Beats by Michael Tello
Do Me What I Do by Felix De Housecat
Drumbox by People Under the Stairs
Fly Away Love by Ammand Van Helden
Jungle Kisses For you by Ray Roc
Moodswing by Simply Jeff
Need to be Loved by Reflekt Featuring
Deline Bass
Playa Love by Eastern Sun and John Kelly
Prescribe by Autopilot
Trib by Autopilot
Wickeddy Beats by DJ Sneak
Work To Do by Sander Kleinberg feat.
Miss Buntly

Station: Jazz

Blue Grog by Bob Berg
Funk 'n Benny by Jimmy Bruno
Get It All by Joey DeFrancesco
Goodfellas by Joey DeFrancesco
Hypertension by Jimmy Bruno
Into The Blue Light by Jimmy Bruno
Jannin' In 'The Basement by Joey DeFrancesco
Moon Pie by Poncho Sanchez
On Time by Poncho Sanchez
SoHo Sole by Bob Berg

Station: Out Out

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Antidote serum by Out Out
Ampex, My Ampex * by Out Out
Blacklist conspirator by Out Out
Blanc Says by Out Out
Forestry For The Thieves * by Out Out
Futile abortive and barren by Out Out
Learning English in NYC * by Out Out
Never Tell raw produce by Out Out

No. 5 United by Out Out
Pointed Fingers by Out Out
Rot wether and worsen by Out Out
All tracks from the 2-CD collection "1989-
1999: Hasten The Burning With The
Breath Of Fools"
except * from the CD "The Acid Pirates
Present Virtual Sound Images"
(P) 1989-2004 Brief Candle Music, ASCAP
©1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: [http://www.radio-
valkyrie.com](http://www.radio-
valkyrie.com)

Station: Rock

Playboy Mansion by Prince Charming
Ain't Coming Home by Silveride
Champagne by Sugarcult
Word from the Bird by the Blue Van
Swing, Swing by All-American Rejects
Department Store Girl by The Rosenbergs
Crockett & Tibbys by The Rosenbergs
Nighttime Lower by The Rosenbergs
Throw The Covers by Start Trouble
Non Stop by Start Trouble
Chemical by Start Trouble
Little Bit More by Tony C & The Truth

Station: Styluswars

Another One by Toadstyle
Blocks by Jimmy Grand
Caught Up by Tricia Muldrow
Grimy by Toadstyle
It's Gonna Land by Excess
Lally by Excess
Life Is by Dolla Skills
Show and I shall See by Excess
UG (Undiscovered Gems) by Lake Minds
Up Jump by Dolla Skills

Station: Techno

Bossaroca by The Moontrane Conductors
Deep in the Cut by J. Boogie's Dubtronic
Science
La Playa by J. Boogie's Dubtronic Science
Le Sengre by J. Boogie's Dubtronic Science
Never The Sun by The Moontrane
Conductors

Music Supervision:

Daniel Rubin for Sample Clearance
Limited
Donald Case for ARUSH Publishing
Licensing Associates:
Daniella N. Wiessen - for Sample Clearance
Limited - Rock
Amanda Montes de Oca - for Sample
Clearance Limited - Hip Hop

Art Credits

All artwork by Olivia (www.colivia.com),
Michael Mobius (www.moebiusart.com),
Dean Neagle (www.angel-neagle.com),
Walter Giotto (www.giotto.it) and
Victoria Fuller (www.victoriainfuller.net),
remains the property and copyright of said
Artist who reserves all rights to the images
of their work. Used under license.
All rights reserved.

Ubisoft Kundendienst

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de>. In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen 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 Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

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

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START"--> "AUSFÜHREN"--> Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf „OK“.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-CD-ROM. Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

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

0190 - 88241210 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

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

Ihr 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.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaprodukt zusammen mit dem Handbuch per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaprodukt am Ort des Kaufs umzutauschen.

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 gesehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung 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 gesehen" 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 seiner Nutzung entstehen. Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt. Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie gesehen" 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 seiner 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 betreffend des geistigen Eigentums 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.

Gesundheitsschutz:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.