

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, **SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.**

Precauzioni da prendere in ogni caso per l'utilizzazione di un videogioco:

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

Senza autorizzazione, sono proibite la copia, il reverse engineering, la trasmissione, la riproduzione pubblica, il noleggio, il pay per play o l'elusione della protezione anti-copia.

Requisiti minimi di sistema

Windows 98/ME/2000/XP

Processore Pentium(R) III 800 MHz o superiore

128 MB RAM

Scheda video compatibile DirectX 9.0 con 32 MB con supporto T&L

(ATI Radeon 7500 o superiore; NVIDIA GeForce 2 o superiore)

Scheda sonora compatibile DirectX 9.0

800 MB di spazio libero su disco fisso

Lettore CDROM o DVD

DirectX 9.0 (fornito)

Sommario

Installazione di Playboy: The Mansion	2
Controlli	2
Icone	4
Come giocare	5
Interfaccia di gioco	6
Il menu Azione	7
Il menu Staff	9
Il menu Hef	12
Il menu Mansion	13
Il menu Rivista <i>Playboy</i>	14
Scattare foto in <i>Playboy</i>	17
Riconoscimenti	18
Supporto tecnico di Playboy: The Mansion	20
Garanzia	20

Installazione di Playboy: The Mansion

Chiudi tutte le applicazioni aperte, inclusi i programmi antivirus. Potrai riattivare i programmi antivirus una volta completata l'installazione.

Inserisci il disco 1 di Playboy: The Mansion nel lettore CD-ROM o DVD-ROM. Appare il programma di Autorun. Segui le istruzioni indicate sullo schermo.

Se il programma di Autorun non appare automaticamente, clicca START sulla barra delle applicazioni di Windows e seleziona RUN. Digita **D:\AUTORUN** nella finestra di dialogo e clicca OK o premi INVIO. (Se il lettore CD-ROM o DVD-ROM è diverso da "D:", utilizza la lettera corretta del drive.)

Avviare Playboy: The Mansion

Inserisci il disco di Playboy: The Mansion nel lettore.

Clicca START, Tutti i programmi (o Programmi)

/ Playboy: The Mansion / Playboy: The Mansion.

Controlli

Usa il puntatore del mouse per accedere a tutti gli oggetti e a tutte le aree del gioco. I seguenti tasti ti permettono un accesso ancora più rapido ad aree ed oggetti specifici.



Controlli HUD principale	
Muovi Hef	Clic sinistro sulla posizione verso cui andare
Controllo telecamera	Frecce (o clic destro e trascina)
Menu Rivista	F1
Menu Hef	F2
Menu Mansion	F3
Menu Staff	F4
Menu Relazioni	F5
Attiva/Disattiva Muri	F6
Attiva/Disattiva display stato d'animo	F7
Cercapersone	F8
Salva partita	F10
Carica partita	F11
Menu colonna sonora	F12
Controlli tempo/velocità	1-4
Gioco in pausa	ESC o 2
Annulla	Clic destro
Attiva/Disattiva HUD	Barra spaziatrice
Rientra su Hef (mentre usi il Cercapersone)	Home
Controlli comuni dei menu	
Oggetti barra laterale	Frecce su e giù
Sottomenu icone superiori	Tasti funzione
Pagina successiva	Frecce sinistra e destra
Accetta/OK	Invio
Esci/Indietro	ESC
Pulsanti in basso	Tasti numerici
Menu Rivista - Prezzo di copertina & N.inserzioni & Qualità rivista	Su/giù/sinistra/destra
Termina party	Clic su Hef
Controlli fotografia	
Muovi	Frecce o ASWD
Scatta foto	Clic sinistro-
Zoom -	Rotellina mouse o -
Zoom +	Rotellina mouse o +
Cambia posa	F1
Cambia luogo	F2
Cambia vestito	F3
Mostra mirino	F4
Posizione predefinita telecamera	F5 o Home
Termina sessione fotografica	X o ESC

ICONE

Giocando a Playboy: The Mansion, vedrai varie icone sullo schermo.

Interessi e Categorie professionali



TV e film



Sport



Arte e letteratura



Humour



Moda



Musica



Politica



Sessualità



Novità high-tech

Professioni aggiuntive



Fotografi



Playmate VIP



Playboy Bunny



Giornalisti



Playmate

Stato d'animo e Azione



Successo



Fallimento



Guadagno (interesse o fama)



Perdita (interesse o fama)



Arrabbiato



Geloso



Stanco



Ordini seguenti



Ubriaco

Statistiche, Desideri e Relazioni



Relazione, azione o desiderio occasionale



Relazione, azione o desiderio professionale



Relazione, azione o desiderio romantico



Azione conversazione



Desiderio di ozio



Desiderio di divertimento



Fama



Desiderio di sviluppo



Ottimo umore



Pessimo umore



Fisico



intelletto



Fascino

Vari



Valore stanza

Come giocare

Schermata nuova partita

Scegli Nuova Partita per iniziare a vivere come si deve! In Playboy: The Mansion, vi sono due diversi stili di gioco: Gioco a missioni e Gioco libero.

Gioco a missioni

Il Gioco a missioni ti sfida a progredire attraverso una serie di missioni, che ripercorrono il cammino intrapreso da Hef per erigere il vero impero di Playboy. Imparerai ad assumere il personale, realizzare servizi fotografici, richiedere contenuti, conoscerai ragazze, amici e, se hai fortuna, l'amore.

Sono disponibili 2 stili per la Mansion: Classico o Moderno. Man mano che personalizzi la tua dimora, i tuoi gusti la trasformeranno in un ambiente che potrai davvero definire come "tuo".

Gioco libero

Il Gioco libero ti permette di avanzare e costruire la Mansion Playboy senza alcun limite! Scegli gli scopi da raggiungere e impiega tutto il tempo che vuoi per conseguirli. Frequenti la Grotta, dai feste e conosci le ragazze. Migliora la qualità dei numeri della rivista, in modo da aumentarne sempre più la diffusione.

Interfaccia di gioco

È dall'interfaccia di gioco che controlli ogni aspetto del tuo impero. Da qui, accederai anche a uno dei sei menu principali del gioco.

Conto bancario

Menu Rivista

Menu Hef

Menu Mansion

Menu Staff

Menu Relazioni



- **Il menu Staff** ti mostra “chi è chi” nella Mansion Playboy. Potrai vedere chi c'è, chi è disponibile per l'assunzione e chi si trova nel tuo libretto nero. Da questo menu puoi anche dare il via a un party. Clicca l'icona o premi F4 per aprire il menu Staff.
- **Il menu Hef** contiene i tuoi obiettivi, le statistiche, le informazioni finanziarie e la schermata di aiuto. Clicca l'icona o premi F2 per aprire il menù Hef.
- **Il menu Rivista** ti permette di scegliere i contenuti del numero corrente, rivedere i contenuti esistenti e selezionare la Playmate of the Year. Clicca l'icona o premi F1 per aprire il menù Rivista.
- **Il menu Mansion** ti permette di creare la Mansion Playboy dei suoi sogni. Clicca l'icona o premi F3 per aprire il menu Mansion.
- **Il menu Pausa** mette in pausa il gioco e ti permette anche di salvare e caricare partite, regolare le opzioni di gioco, vedere la colonna sonora e visitare il menu “Extra”, pieno di opzioni sbloccabili e cheat. Clicca l'icona o premi ESC per entrare il menu Pausa.
- **Il menu Azione** ti permette di dare il via ai party o interagire con le persone e gli oggetti presenti nella Mansion. Cammina verso la persona o l'oggetto e clicca su di essi per accedere al menu Azione.

Ognuno di questi menu è esaminato in dettaglio più avanti in questo manuale.

Il menu Azione

Interagisci con il tuo mondo



Clicca sulla persona o sull'oggetto per visualizzare il menu Azione. Il menu Azione ti offre la possibilità di dare il via a un party o di interagire con gli oggetti o le persone nelle tue immediate vicinanze.

Usa le opzioni del menu Richiedi per fare richieste alla gente.

- Richiedi ai VIP Interviste, Speciali o Copertine.
- Richiedi ai membri dello staff Articoli, Centerfold o Servizi.
- Richiedi alle Bunny Playboy di accogliere gli ospiti o servire drink.
- Cambia il vestito della Playmate.
- Chiedi alla gente di seguirti o fermarsi.

Usa le opzioni del menu Conversazione per sviluppare relazioni occasionali, professionali o romantiche.



Le opzioni delle conversazioni occasionali sono indicate dall'icona Stretta di mano



Le opzioni delle conversazioni professionali sono indicate dall'icona Diagramma.



Le opzioni delle conversazioni romantiche sono indicate dall'icona Cuore.



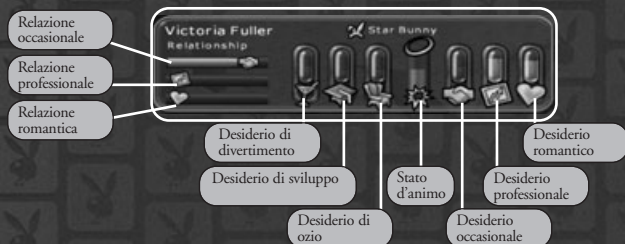
Le opzioni delle conversazioni basilari sono indicate dall'icona Ritratto e non sono specifiche ad alcun tipo di dialogo particolare.

Più parli, più opzioni diverranno disponibili e più forte diverrà una relazione occasionale, professionale o romantica. Più forte è la relazione, più probabilità di successo avrai in qualsiasi opzione o richiesta di conversazione.

L'interfaccia della Conversazione: Desideri e Relazioni

Quando parli con qualcuno, su schermo comparirà l'interfaccia della Conversazione.

Questa schermata ti mostra i dettagli delle relazioni con una persona, oltre ai suoi desideri e al suo stato d'animo generale.



Gli **Indicatori di relazione mostrano** la forza del rapporto. Una barra verde indica uno stato positivo, una barra rossa significa invece che il tuo interlocutore vorrebbe trovarti ovunque tranne che con te. Più lunga è la barra, più profondo sarà il sentimento. Vi sono tre tipi di relazioni che puoi instaurare.

- Una **Relazione occasionale** ti permette di fare amicizia con altre persone. La gente con un valore alto di relazione occasionale potrebbe essere invitata nel tuo Circolo. Potrà sempre fermarsi da te e anche tu potrai invitarla quando ti pare e piace.
- Una **Relazione professionale** ti permette di firmare contratti (da cui trarrai beneficio) e accordi (che ti faranno guadagnare o perdere denaro).
- Una **Relazione romantica** ti porta a... beh, alle ragazze tra le tante cose. Le tue ragazze possono influenzare l'opinione che la gente ha di te..
- Gli **Indicatori di Desiderio** mostrano quanto soddisfatta sia una persona in relazione ai suoi 6 principali desideri. Questi rappresentano il bisogno di una persona di svolgere determinate attività:
- Il **Desiderio di divertimento** riflette il bisogno di svolgere attività divertenti.
- Il **Desiderio di ozio** riflette il bisogno di rilassarsi.
- Il **Desiderio di sviluppo personale** riflette il bisogno di diventare una persona migliore, sia caratterialmente che professionalmente.
- Il **Desiderio di relazioni occasionali** riflette il bisogno di fare amicizia con altra gente.
- Il **Desiderio di relazioni professionali** riflette il bisogno di fare carriera.
- Il **Desiderio di relazioni romantiche** riflette il bisogno di sognare ed essere romantico.
- L'**Indicatore dello Stato d'animo** ti fa subito capire l'umore di una persona.

Dare party

I party rappresentano un aspetto fondamentale dello stile di vita di Playboy e sono essenziali anche alla Mansion Playboy. È qui, infatti, che intreccerai le relazioni personali di cui hai bisogno. Ancora più importante, le feste ti offrono l'opportunità di aumentare la tua fama. Più celebre diventi, più famosi saranno anche i tuoi amici.

L'elenco degli ospiti

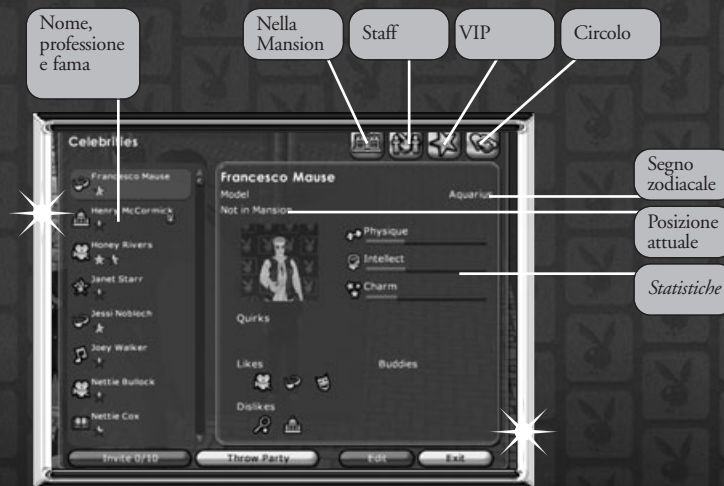
Per rendere i tuoi party eccezionali, dovrai invitare:

- I membri dello staff, così le interviste o i servizi fotografici necessari potranno svolgersi sul posto.
- Le Bunny Playboy, per servire e accogliere gli ospiti.
- Le Playmate Playboy, per sollevare l'umore dei presenti.
- Le tue ragazze, per parlare di te, alzando (o abbassando) la tua reputazione tra gli ospiti.

Il menu Staff

Il tuo piccolo libro nero

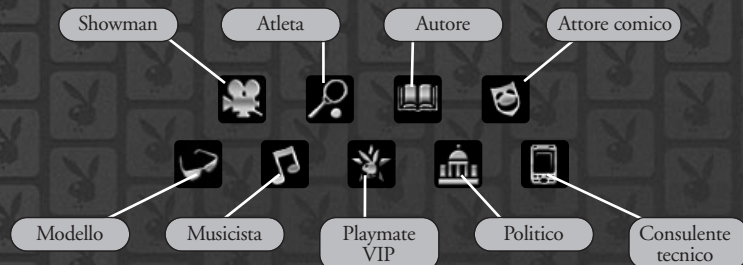
Il menù Staff – la versione elettronica del tuo piccolo (ma non troppo) libretto nero — include informazioni dettagliate su tutte le persone interessanti che fanno parte della tua vita. Dalla interfaccia di gioco, clicca l'icona o premi F4 per aprire il menu Staff.



Persone – Lezione 1: Tutto ciò che devi sapere

Ogni voce del libro nero contiene tutti i dati relativi a una persona.

Professioni dei VIP



- **Fama:** Le stelline sotto il nome di un personaggio ne rappresentano la fama. Più famoso sei, più celebri saranno i tuoi amici. La fama influenza le relazioni: è più facile impressionare qualcuno quando sei famoso. Inoltre, la fama influisce sulla qualità dei contenuti della rivista.
- **Segno zodiacale:** Il segno zodiacale influenza le relazioni in modo sottile e impercettibile.
- **Posizione attuale:** Vi sono diverse zone nella Mansion: Primo piano, Secondo piano, Piscina e Club.
- **Statistiche:** Ogni persona ha tre statistiche, che influenzano tutte le sue azioni:
 - **Fisico:** Misura la forma fisica, la costituzione e il tono di un personaggio.
 - **Intelletto:** Misura l'intelligenza di una persona.
 - **Fascino:** Più affascinante è una persona, più facile sarà per lei firmare accordi o instaurare una relazione.
 - **Ama/Odia:** Conoscere i gusti di una persona è particolarmente utile per avviare conversazioni o trovare un determinato stile di contenuto.
- **Migliori amici:** I migliori amici di una persona sono mostrati alla terza pagina dei dati personali.

Persone - Lezione 2: Il mondo è bello perché è vario

Per semplificare le cose, la gente può essere suddivisa in quattro categorie. Clicca con il tasto sinistro le icone o usa le frecce sinistra o destra per passare da una schermata all'altra.

- **Nella Mansion:** Tutti i presenti nella tua Mansion.
- **Staff:** Il tuo staff attuale e le prospettive di assunzione.
- **VIP:** La gente ricca e famosa, disponibile ai tuoi inviti.
- **Circolo:** Le tue ragazze e gli amici, liberi di andare e venire come e quando vogliono.

Il tuo Staff

- Le **Bunny Playboy** sono intrattenitrici perfette. Invitale ai party per dare il benvenuto ai tuoi ospiti, renderli felici e servire drink.
- Le **Playmate Playboy** appaiono nel Centerfold della tua rivista. I visitatori saranno di ottimo umore dopo averle incontrate e ti apprezzeranno ancora di più. Una volta pubblicata come Centerfold, la Playmate non potrà più posare per il paginone centrale. Tuttavia, sarà disponibile per foto di copertina e altre forme di contenuto VIP.

- I **Fotografi** sono assunti per scattare foto per copertine, servizi e centerfold. I migliori lavorano sul proprio fascino e sull'intelletto, sapendo che non dipende tutto dalla macchina fotografica, ma anche dal soggetto immortalato.
- I **Giornalisti** sono assunti per fornire articoli e interviste alla tua rivista. I migliori lavorano sul proprio fascino e sull'intelletto, sapendo che migliorerà così la qualità dei pezzi scritti.

Per assumere o licenziare un particolare membro dello staff, clicca il pulsante Assumi o Licenzia. Sul tuo conto sarà addebitato un salario mensile non rimborsabile, che verrà automaticamente pagato al tuo collaboratore, finché rimane nel tuo staff.

VIP

La rosa dei VIP ti mostra tutti i personaggi "in" di Hollywood. I VIP possono fornirti contenuti per la rivista. Sono i soggetti perfetti per interviste, speciali e foto di copertina.

Il tuo circolo

Il tuo Circolo è riservato al top del top, a chi è legato a te da un profondo legame, occasionale o romantico.

I membri del tuo Circolo godono di alcuni vantaggi:

Invito aperto: Possono fermarsi alla Mansion quando vogliono.

Invito casuale: Puoi chiamarli alla Mansion in qualsiasi momento, senza dover spendere soldi per quei costosi inviti... utile se un mese sei a corto di soldi. Un invito gratis e un "si" praticamente in tasca per ogni richiesta di contenuto.

A volte, la gente lascerà il tuo Circolo. Se trascurati, amici e ragazze possono lasciare il tuo Circolo.

Persone - Lezione 3: L'ospite perfetto

Quando qualcuno viene alla Mansion, si aspetta di divertirsi e trovare gente e oggetti che lo terranno di buon umore.

- Quando organizzi una festa, cerca di armonizzare l'elenco degli ospiti. Se dai un party con 9 uomini e 1 donna, ad esempio, la ragazza se la spasserà, ma i sogni e i desideri romantici di 8 ragazzi saranno infranti.
- Durante un party, offri tante opportunità di divertimento. Recupera un buon impianto audio o sfoggia un bel coin-op! Quando acquisti oggetti dalla schermata Mansion, trattata altrove nel manuale, assicurati che soddisfino il desiderio di divertimento di una persona.
- Durante un normale giorno lavorativo, offri opportunità di sviluppo professionale e agi: lo staff e gli ospiti della tua Mansion rimarranno così soddisfatti.
- Tieni d'occhio la gente "stravagante". Se inviti alla Mansion 8 "Bevitori" e 2 "Polemici", stai pur certo che scoppierà il caos! Cerca di sfruttare la gente "stravagante" a tuo favore.
- Durante un party, fai attenzione allo stato d'animo degli invitati e all'intero corso dell'evento. Ad un certo punto, la gente tenderà a stancarsi e ad andarsene. Se c'è qualcosa di assolutamente necessario a un party, fallo. In questo modo, eviterai di rimanere deluso se il tuo giornalista va a casa presto, un secondo dopo quell'importante intervista che avevi programmato!

Il Cercapersone

Premi F8 o l'icona del Cercapersone dall'interfaccia di gioco per attivare il Cercapersone. Come una sorta di telecamera della spia più scaltra, potrai girovagare nella tua Mansion per indagare sullo stato attuale e sul tipo di conversazione che coinvolge tutti i presenti. Premi ancora F8 o clicca l'icona per lasciare il Cercapersone.

La schermata Relazioni

Premi F5 o clicca l'icona dall'interfaccia di gioco per entrare nella schermata Relazioni. Vedrai lo stato di tutti presenti che hanno sviluppato una relazione. Clicca le icone o premi i tasti funzione per vedere le relazioni tra le persone presenti nella Mansion o per vedere le relazioni tra tutte le persone.

Perfezionamenti: L'Editor delle Persone

Quando sarai progredito abbastanza nell'azione di gioco, sbloccherai l'Editor delle persone, da cui regoli tutto, dal colore dei capelli alla forma del loro fisico.

Il menu Hef

È tutto nelle tue mani

Il menu Hef ti fornisce tutte le informazioni di cui avrai bisogno per il tuo impero in continua evoluzione. Premi F2 o l'icona del menu Hef per aprire il menu Hef. Clicca o usa i tasti funzione per spostarti tra i vari menu.



Le informazioni di base sono suddivise in quattro aree separate:

- **Obiettivi:** I tuoi obiettivi attuali e quelli completati. Nel Gioco a missioni, la lista viene aggiornata all'inizio di ogni missione.
- **Statistiche:** Questa è la tua schermata personale. Vedrai il tuo intelletto, il fascino e il fisico attuali, oltre all'interesse nei vari argomenti.
- **Statistiche Impero:** Quante donne hai baciato? Quanta gente è pazzo di te? Scoprirai questo ed altro qui.

12

- **Guida:** per ogni domanda, il Palmare ha la risposta giusta.

Il menu Mansion

Costruire la Mansion Playboy dei tuoi sogni



- **Mobilio:** Questa schermata è il tuo negozio virtuale e mostra tutti gli oggetti che puoi acquistare.
- **Costruisci:** Questa schermata ti offre tutti i componenti necessari a costruire nuove stanze o decorare il tuo giardino.
- **Disponi:** Questa schermata ti permette di scegliere, posizionare, ruotare e rinnovare l'aspetto della tua Mansion come più preferisci.

Oggetti: Tutto ciò che devi sapere

Ogni oggetto del tuo mobilio e della tua costruzione è composto di un Valore desiderio e di un Valore stanza.

- **Valore desiderio:** Mostra l'uso primario dell'oggetto. Il numero vicino alle icone del desiderio va da 0 a 9 (il 9 indica il prodotto migliore nel suo genere). Le icone desiderio sono:



13

- **Valore stanza:** Mostra il valore estetico di un oggetto, il suo potere di stupire la gente quando lo vede all'interno di una stanza. Questa valore va da 0 a 9.

Arredamento: Costruire e sistemare la tua Mansion

Sia che tu abbia acquistato un nuovo oggetto o stia cercando di risistemare quelli che già possiedi, dovrai visitare la schermata Disponi.

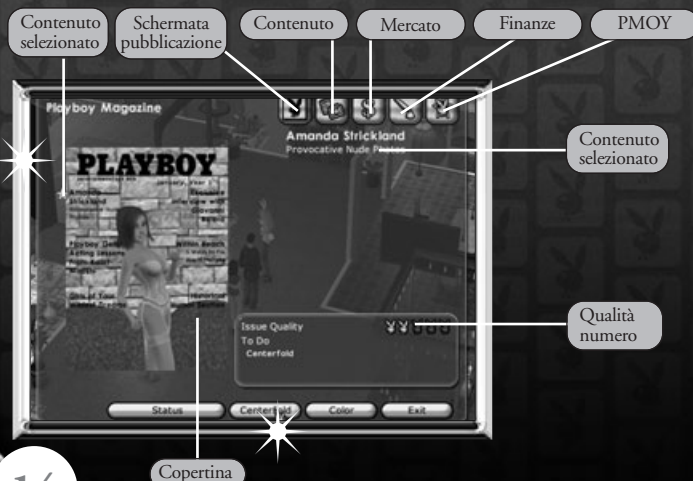
Da qui, puoi svolgere diverse azioni:

- **Raccogli e colloca oggetti:** clicca per raccogliere gli oggetti o per posizionare quelli che hai già raccolto. Non puoi raccogliere gli elementi architettonici. Devono essere distrutti.
 - Il verde indica che puoi collocare l'oggetto nell'attuale posizione.
 - Il rosso indica che l'attuale posizione non è adatta all'oggetto.
- **Crea muri:** clicca per creare un punto di aggancio per il muro. Usa il mouse per muoverlo nella direzione desiderata. Clicca di nuovo per scegliere un nuovo punto di aggancio. Quando hai finito di creare il muro, clicca col tasto destro.
- **Vendi o demolisci oggetti:** evidenzia un oggetto e decidi di venderlo o distruggerlo. Vedrai il valore di vendita dell'oggetto nell'angolo in basso a destra. La maggior parte degli oggetti, ma non tutti, si svaluta.
- **Ruota oggetti:** usa le frecce per ruotare gli oggetti come preferisci.
- **Stanza sì/no:** per i pavimenti e le pareti, disponi dell'opzione che ti permette di riempire l'area, a meno che tu non voglia usare piastrelle o tappezzerie.

Man mano che posizioni gli oggetti in un'area, noterai l'aumento dello Stanzometro, che misura quanti oggetti può contenere una data area.

Il menu Rivista *Playboy*

Puoi davvero leggere gli articoli!



14

La schermata Pubblicazione

Dalla schermata Pubblicazione, puoi controllare come procede il numero attuale e applicare le modifiche necessarie.

- **Qualità numero:** Si valuta da 0 a 5 Coniglietti. La qualità di un numero è strettamente connessa alle tue vendite e alla tua fama: migliore è la qualità del tuo contenuto, superiore sarà la qualità dell'intero numero.
- **Da fare:** Elenca il contenuto ancora mancante per pubblicare il numero.
- **Stato/Stampa:** Quando hai tutto il contenuto necessario, invia la rivista agli stampatori.
- **Seleziona colore copertina:** Puoi cambiare il colore della testata di Playboy e del testo di copertina.
- **Centerfold/Copertina:** Puoi passare dalla copertina al centerfold cliccando il pulsante.

La schermata Contenuti: Creare un numero della rivista

Ogni numero della rivista Playboy contiene sei diversi tipi di contenuto. Rivedi quello che hai creato e selezionalo per includerlo nel numero attuale dalla schermata Contenuti.



Ogni numero ha bisogno di sei elementi di contenuto, uno per ciascuno tipo:

- **Copertina:** La copertina della rivista Playboy mostra sempre una donna bella e famosa. Per creare una copertina, avrai bisogno di un fotografo nello staff e di una VIP.
- **Centerfold:** Il centerfold della rivista Playboy vanta una celebre Playmate Playboy. Per avere un centerfold, avrai bisogno di una Playmate e di un fotografo nello staff. Ricorda che vi sono Playmate VIP nella tua Mansion che non possono posare per il centerfold. Queste Playmate, di solito, sono quelle che sono già comparse sulla tua rivista o sono Playmate nella vita reale.
- **Servizio:** Si tratta di una collezione di foto di varie donne e tratta un tema particolare. Per ottenerne uno, devi prima assumere un fotografo. Poi chiedigli di scattare foto per lo speciale dal menu Richiedi.
- **Speciale:** Per ottenere uno Speciale, avrai bisogno di un VIP. Sviluppa una relazione con un VIP e richiedi uno Speciale dal menu Richiedi. Se è d'accordo, dovrai pagare una somma;

15

se è accettabile, il VIP scriverà uno Speciale, che ti consegnerà appena l'avrà terminato.

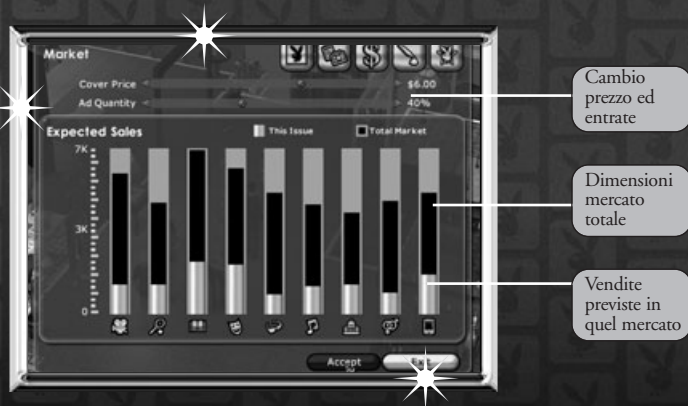
- **Intervista:** *Playboy* è celebre anche per le sue incredibili interviste. Per ottenere un'intervista, avrai bisogno di un giornalista nello staff. In secondo luogo, servirà un VIP accondiscendente. Se è d'accordo, il VIP e il tuo giornalista s'incontreranno per un'intervista.

- **Articolo:** Per ottenere un articolo, avrai bisogno di un giornalista nello staff. Dopodiché, richiedi un Articolo dal menu Richiedi.

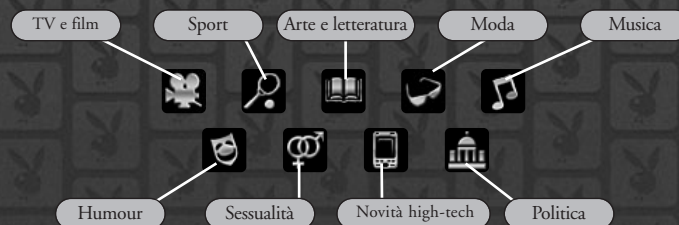
Ogni contenuto è influenzato da diversi fattori:

- **Statistiche:** Se il VIP è poco affascinante o famoso, anche la sua intervista non sarà da urlo. Lo stesso dicasi per una Playmate con un corpo non troppo "statuario".
- **Stato d'animo:** Un membro dello staff o una persona di buon umore fornirà contenuti migliori delle sue controparti stizzite.
- **Relazione:** La gente che ha dedicato del tempo alle relazioni interpersonali produrrà contenuti migliori.
- **Interessi:** I gusti di una persona influenzano la qualità o il focus dei contenuti prodotti. Se desideri pubblicare un numero dedicato a un pubblico sportivo, non chiedere a un politico di scrivere uno speciale musicale... perché non sarà di grande aiuto!

Conosci il mercato



Vi sono nove tipi di interesse, che compongono il mercato totale. Queste diverse fette di mercato riflettono gli interessi della gente.



Dalla schermata Mercato, puoi vedere l'influenza delle tue decisioni sulle vendite:

- **Prezzo di copertina:** Puoi variare il prezzo di copertina per aumentare le vendite o le entrate.
- **Numero di inserzioni:** Più pubblicità inserisci in un numero della rivista, più entrate avrai. Tuttavia, troppe inserzioni possono irritare alcuni lettori e indurli a non comprare il prossimo numero. Alcune fette del mercato sono più sensibili di altre.
- **Dimensioni mercato attuale:** La barra nera per ogni fetta di pubblico mostra la forza di quel settore. Maggiore è la barra nera, più forte sarà la fetta di mercato.
- **Vendite previste:** La barra dorata per ogni fetta di pubblico mostra le tue attuali vendite previste in quel settore. Se selezioni i contenuti che soddisfino tali interessi, aumenterai le vendite in quella fetta di mercato.

Scattare foto in Playboy

Dietro l'obiettivo



Oltre ad ammirare la bellezza che ti sta di fronte, potrai svolgere le seguenti azioni:

- **Scattare una foto:** clicca per scattare una foto. Ricorda che non hai tanti rullini, per cui aspetta le pose sexy.
- **Cambia vestiti:** Premi il tasto F3 per passare al guardaroba. Da lì puoi vestire o svestire la tua modella.

- **Cambia posa:** Premi il tasto F1 per cambiare la posa della modella.
- **Zoom +/-:** Usa la rotellina del mouse su o giù per zoomare con l'obiettivo.
- **Panoramica:** Usa le frecce o il mouse per muoverti attorno a una modella o inclina verso l'alto o il basso la macchina fotografica.

L'ambiente dove scatti le foto suscita diverse sensazioni, quindi seleziona un luogo che riesca a cogliere l'essenza che stai cercando. Prima di scattare, fai in modo che modella e fotografo si conoscano. Sebbene non sia necessario, dato che un buon fotografo e le modelle sanno lavorare con perfetti estranei, il tempo extra trascorso insieme spesso migliorerà la qualità del contenuto.

Riconoscimenti

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
Dove 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 Slathauer
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 Rayaprotli
Naveen N Belavadi
Sunil Kumar A P
Testers:
Chintu Raju
Arun Kumar S
Sujith Sukumaran
Alwin Irudayaraj
Abhin Krishna
Pawan Bhat
Baluraj
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 B S
Manjunath
Raghavendra

PsiNapse 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 E.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 Groo 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 wither 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 & Tibbs 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 Like 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.

Supporto Tecnico

NOVITA! Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione Risposte del sito del nostro Supporto Tecnico

<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio Risposte, troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o mandando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento Invio Domande per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema da voi rilevato per poterlo risolvere alla prima richiesta.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il vostro problema e il gioco a cui vi riferite.

Se non avete una casella di posta elettronica, un nostro tecnico può assistervi dalle 15 alle 16.30 al numero di telefono 02 48 86 71 60. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Servizio Assistenza tecnica Ubisoft.

HINTS & TIPS

Ci spiace, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> per informazioni su siti correlati.

Garanzia

Ubisoft offre Servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubisoft garantisce all'acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubisoft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a trademark, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubisoft e dei licenziari di Ubisoft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza la previa autorizzazione scritta di Ubisoft.