

## 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-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.)

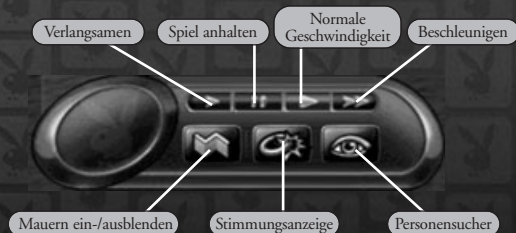
## Starten von Playboy: The Mansion

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.












<b>Hauptbildschirmsteuerung</b>	
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
<b>Standard-Menü-Steuerung</b>	
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
<b>Fotoshooting-Steuerung</b>	
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
-  Angestellter Journalist
-  Playmate

## Gemüt oder Aktion

-  Erfolg
-  Fehlschlag
-  Gewinn (an Interesse oder Ruhm)
-  Verlust (an Interesse oder Ruhm)
-  Betrunknen
-  Wütend
-  Eifersüchtig
-  Müde
-  Befolgt eine Anweisung

## Statistiken, Motivation & Beziehungen

-  Freundschaftliche Beziehung, freundschaftliche Handlung oder Motivation
-  Beziehung
-  Berufliche Beziehung, berufliche Aktion oder Motivation
-  Sehr gute Laune
-  Romantische Beziehung, romantische Aktion oder Motivation
-  Wirklich üble Laune
-  Standardkonversation
-  Körperbau
-  Verlangen nach Gemütlichkeit
-  Intellekt
-  Unterhaltungstrieb
-  Charme
-  Ruhm

## 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.



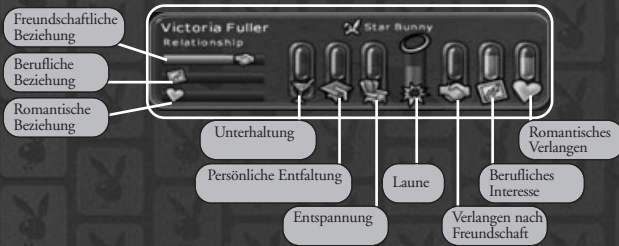
Standardfloskeln werden durch ein Gesicht symbolisiert und sind nicht an einen festen Bereich der Konversation gebunden.

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.

8

## Die Gästeliste

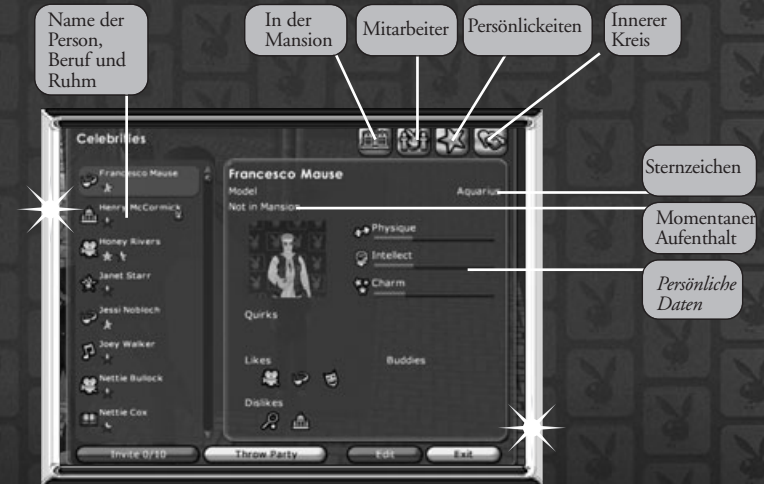
Um die Möglichkeiten einer Party voll auszureizen, sollten Sie folgende Personen einladen:

- 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.

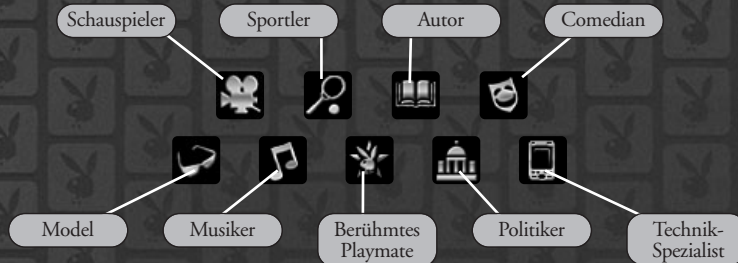


## Personen: Alles was Sie wissen müssen

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

9

## 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 Cursorarten 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.

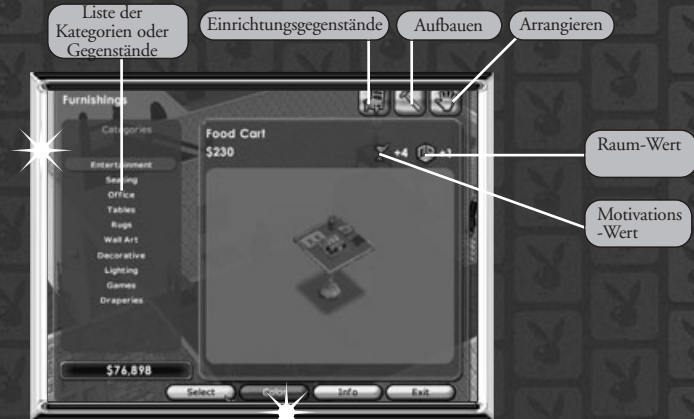


Die Hauptinformationen sind in vier Kategorien unterteilt:

- **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

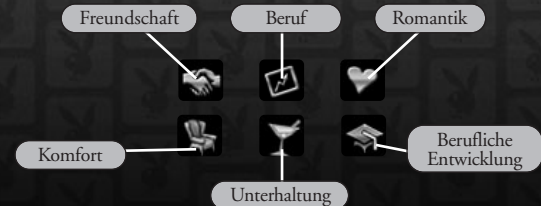


- **Einrichtungsgegenstände:** Der Einrichtungsbildschirm ist Ihr virtuelles Kaufhaus und zeigt alle Gegenstände, die sie erwerben können.
- **Aufbauen:** Der Aufbau-Bildschirm liefert Ihnen die Elemente, die Sie benötigen, um einen neuen Raum einzurichten oder Ihren Garten zu gestalten.
- **Arrangieren:** 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 High-End-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.

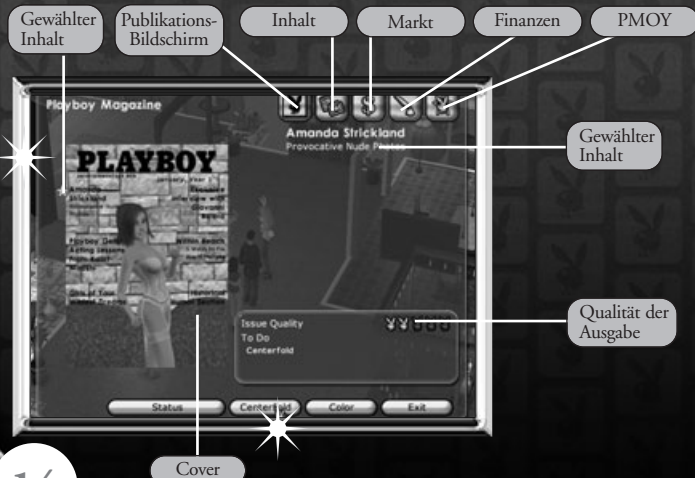
Auf diesem Bildschirm stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:

- **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

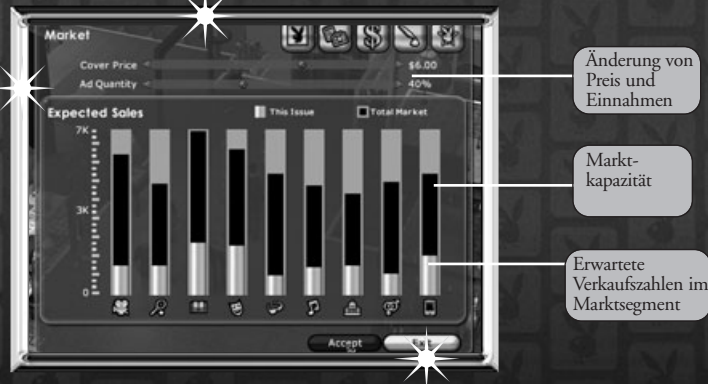
einverstanden ist, nennt sie Ihnen ihren Preis. Ist dieser für Sie annehmbar, macht sich die Berühmtheit sofort an die Arbeit und taucht erst wieder auf, wenn der Essay fertig ist.

- **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.

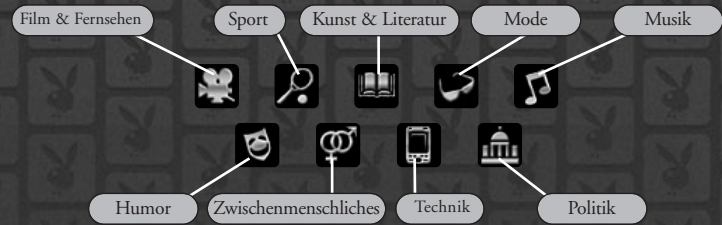
Es gibt eine Reihe von Faktoren, die Einfluss auf die Inhalte haben:

- **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 vornehmen 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 Giocca

Aaron Horne  
Sushama Prasad

Chris Tohlme  
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 Lavalatte  
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 NDJ 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 Shlorthauer  
Design Interns

Jared Goldstein  
Danny Handke

Ben Miller  
Groove Games

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  
Abin Krishna

Pawan Bhat  
Baluraj

Vikas Raghuvanshi  
Kiran Kumar

Sanath  
Krishna Mohan Patra

Renjith R S  
Srikanth K L

Srikanth S K  
Deepak Nair

Mohan Kumar I A  
Neelakanth Bhavi

Gururud Marathe  
Bhanu Prasad

Ajith S  
Raghavendra K

Bharat  
Susheel S Chandran

Sandeep G L  
Deepak P

Kiran Kumar B  
Vinutha B S

Manjunath  
Raghavendra

Cynthia Weisberg

[Ubi Soft is for European  
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  
Eric Tremblay

Worldwide QC Manager:  
Eric Tremblay

QA Platform Specialists:  
Eric Visconti

Jean-François Dupuis  
Orion Carried

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  
Abin Krishna

Pawan Bhat  
Baluraj

Vikas Raghuvanshi  
Kiran Kumar

Sanath  
Krishna Mohan Patra

Renjith R S  
Srikanth K L

Srikanth S K  
Deepak Nair

Mohan Kumar I A  
Neelakanth Bhavi

Gururud 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  
Dorah 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

Mezo 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

Dvission 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.L.L.T.H.E.E. Immigrants  
Station: INgrooves

Barrio Beats by Michael Tello  
Do Me What I Do by Felix D. Housecat

Drumbox by People Under the Stairs  
Fly Away Love by Armand 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 Kleinenberg feat.  
Miss Bunty

### 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

'Jammin' 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-<br/>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  
Crocket & 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 Muldrov  
Grimy by Tricia

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 Dubtronc  
Science

La Playa by J. Boogie's Dubtronc Science  
Le Senge by J. Boogie's Dubtronc Science

Never The Sun by The Moontrane  
Conductors

Station: Music Supervision:  
Daniel Rubin for Sample Clearance

Limited  
Donald Case for ARUSH Publishing

Licensing Associate:  
Daniella N. Wiessen - for Sample Clearance

Limited - Rock  
Amanda Montes de Oca - for Sample  
Clearance Limited - Hip Hop

Station: Art Credits  
All artwork by Olivia ([www.olvivia.com](http://www.olvivia.com)),

Michael Mobius ([www.moebiusart.com](http://www.moebiusart.com)),  
Dean Neagle ([www.angelneagle.com](http://www.angelneagle.com)),

Walter Giorro ([www.giorro.it](http://www.giorro.it)) and  
Victoria Fuller ([www.victoriafuller.net](http://www.victoriafuller.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.