

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

La copie, le désossage, la transmission, la présentation en public, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

Configuration minimale requise

Windows 98/Me/2000/XP

Pentium® III 800 MHz ou processeur plus rapide

128 Mo de RAM

Carte graphique 32 Mo compatible DirectX 9.0 et prenant charge le T&L
(ATI Radeon 7500 minimum; NVIDIA GeForce 2 minimum)

Carte son compatible DirectX 9.0

800 Mo d'espace disque libre

Lecteur CD-ROM ou DVD

DirectX 9.0 (fourni)

Table des matières

Installation de Playboy: The Mansion	2
Liste des commandes	2
Iconorama	4
Le jeu	5
L'écran de jeu principal	6
Le menu Action	7
Le menu Liste	9
Le menu Hef	12
Le menu Manoir	13
Le menu Magazine <i>Playboy</i>	14
La séance photo <i>Playboy</i>	17
Crédits	18
Support technique Playboy: The Mansion	20
Garantie	20

Installation de Playboy: The Mansion

Veillez fermer toutes les applications en cours, y compris l'antivirus. Vous pouvez le réactiver une fois l'installation terminée.

Placez le disque 1 de Playboy: The Mansion dans votre lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM. Le programme d'exécution automatique démarre automatiquement. Suivez les indications qui apparaissent à l'écran.

Si ce programme ne démarre pas automatiquement, choisissez la ligne Exécuter depuis le menu Démarrer de la barre des tâches de Windows. Dans la boîte de dialogue Exécuter, saisissez D:\Autorun et cliquez sur OK ou appuyez sur Entrée (remplacez « D: » par la lettre de votre CD-ROM ou de DVD-ROM si celle-ci est différente).

Démarrage de Playboy: The Mansion

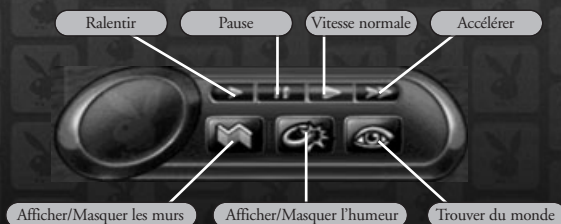
Insérez le disque Playboy: The Mansion dans le lecteur.

Choisissez Démarrer -> Programmes ->

Playboy: The Mansion -> Playboy: The Mansion

Liste des commandes

Le pointeur de la souris vous permet d'accéder à tous les objets et à tous les menus du jeu. Les raccourcis ci-dessous vous permettent d'y accéder encore plus rapidement.



Commandes de l'interface	
Déplacer Hef	Clic gauche sur la destination
Commandes de la caméra	Flèches (ou clic droit et glisser)
Menu Magazine	F1
Menu Hef	F2
Menu Manoir	F3
Menu Liste	F4
Menu Relations	F5
Afficher/masquer les murs	F6
Afficher/masquer l'humeur	F7
Trouver du monde	F8
Sauvegarder la partie	F10
Charger une partie	F11
Menu Bande sonore	F12
Commandes de vitesse/de temps	1-4
Interrompre la partie	Échap ou 2
Annuler	Clic droit
Afficher/masquer l'interface	Barre d'espace
Recentrer sur Hef (depuis le menu Trouver du monde)	Origine
Commandes de menu	
Objets de la barre latérale	Flèches Haut et Bas
Sous-menu supérieur d'icônes	Touches de fonction
Page suivante	Flèches Gauche et Droite
Accepter/OK	Entrée
Quitter/Retour	Échap
Boutons inférieurs	Touches du pavé numérique
Menu Magazine, prix de vente, quantité de publicité et célébrité en couverture	Haut/Bas/Gauche/Droite
Terminer une fête	Clic sur Hef
Commandes du menu Photos	
Déplacement	Flèches ou touches QZSD
Prendre photo	Clic gauche
Zoom -	Molette de la souris ou -
Zoom +	Molette de la souris ou +
Changer la pose	F1
Changer le cadre	F2
Changer la garde-robe	F3
Montrer la marque	F4
Position par défaut de l'appareil photo	F5 ou Origine
Terminer la séance photo	X ou Échap

ICONORAMA

De nombreuses icônes apparaissent à l'écran lorsque vous jouez à Playboy: The Mansion.

Centres d'intérêt et catégories professionnelles

-  TV & films
-  Sports
-  Arts & littérature
-  Humour
-  Mode
-  Musique
-  Politique
-  Sexualité
-  Tech & gadgets

Autres professions

-  Photographe
-  Playmate célébrité
-  Bunny Playboy
-  Journaliste
-  Playmate


État d'esprit ou action

-  Succès
-  Échec
-  Gain (d'intérêt ou de gloire)
-  Perte (d'intérêt ou de gloire)
-  En colère
-  Jaloux
-  Fatigué
-  Obéissant
-  Ivre

Stats, besoins & relations

-  Relation, action ou besoin informel
-  Relation, action ou besoin professionnel
-  Relation, action ou besoin romantique
-  Action de conversation basique
-  Besoin de temps libre
-  Besoin de divertissement
-  Gloire
-  Besoin de développement personnel
-  Bonne humeur
-  Mauvaise humeur
-  Physique
-  Intellect
-  Charme

Divers

-  Valeur décorative

Le jeu

Nouvel Écran de jeu

Choisissez Nouvelle partie pour commencer à vivre la grande vie ! Dans Playboy: The Mansion, vous avez le choix entre deux modes de jeu : Mission et Libre.

Mode Mission

Le mode Mission vous permet d'effectuer une série de missions afin de marcher sur les traces de Hef et de bâtir un véritable empire Playboy. Vous apprendrez à engager du personnel, prendre des photos, organiser des fêtes, chercher du contenu, vous faire des copines, vous faire des amis et, si vous avez de la chance, faire l'amour.

Vous pouvez habiter dans un manoir classique ou moderne. Petit à petit, vous personnaliserez ce manoir et il deviendra un endroit bien à vous.

Mode Libre

Le mode Libre vous permet de progresser et de construire votre Manoir Playboy sans contrainte. Vous atteignez vos objectifs quand bon vous semble, sans vous soucier du temps que cela prend. Traînez dans la grotte, organisez des fêtes et cherchez les filles dans votre antre. Publiez des magazines meilleurs et plus fournis et regardez vos ventes augmenter.

L'écran de jeu principal

Grâce à l'écran de jeu principal, vous contrôlez entièrement votre empire et vous accédez à l'un des six menus de jeu primaires.

Compte en banque

Menu Magazine

Menu Hef

Menu Manoir

Menu Liste

Menu Relations



- **Le menu Liste** vous indique qui est qui dans le Manoir Playboy. Vous voyez en un clin d'œil qui est présent, qui est disponible ou déjà embauché et qui est dans votre petit carnet d'adresses. Vous pouvez également organiser des fêtes depuis ce menu. Cliquez sur l'icône ou appuyez sur la touche F4 pour afficher le menu Liste.
- **Le menu Hef** affiche vos objectifs, vos statistiques, vos finances ainsi qu'un menu d'aide en cliquant sur l'icône ou en appuyant sur la touche F1 pour faire apparaître le menu Hef.
- **Le menu Magazine** vous permet de choisir le contenu du numéro à venir, de regarder les contenus existants et de sélectionner la Playmate of the Year en cliquant sur l'icône ou en appuyant sur la touche F2 pour faire apparaître le menu Magazine.
- **Le menu Manoir** vous permet de créer le manoir de vos rêves en cliquant sur l'icône ou en appuyant sur la touche F3 pour faire apparaître le menu Manoir.
- **Le menu Pause** interrompt la partie en cours. Vous pouvez alors sauvegarder ou charger des parties, définir les options de jeu, écouter la bande sonore et accéder au menu Extras avec ses objets déverrouillés et ses codes. Cliquez sur l'icône ou appuyez sur Échap pour afficher le menu Pause.
- **Le menu Action** vous permet d'organiser des fêtes ou d'interagir sur n'importe quel personnage ou objet de votre manoir. Dirigez-vous vers un personnage ou un objet et cliquez dessus pour activer le menu Action.

Chaque menu est abordé plus en détail dans ce manuel.

6

Le menu Action

Agir sur votre environnement



Cliquez sur un personnage ou un objet pour faire apparaître le menu Action. Ce menu vous permet d'organiser une fête en un clin d'œil et d'interagir sur les gens ou les objets autour de vous.

L'option « Ordres » vous permet de donner des ordres aux personnages.

- Demander à des célébrités des interviews, des nouvelles ou des photos de couverture.
- Demander à vos employés des articles, des centerfolds ou des illustrés.
- Demander aux Bunnies d'accueillir les invités et de leur servir à boire.
- Changer la garde-robe d'une Playmate.
- Demander aux gens de vous suivre ou leur ordonner de s'arrêter.

L'option « Conversation » vous permet de développer des relations informelles, professionnelles ou romantiques avec les autres.



Les options de conversation informelle sont indiquées par un cartouche « Poignée de main ».



Les options de conversation professionnelle sont indiquées par un cartouche « Cours de la bourse ».



Les options de conversation romantique sont indiquées par un cartouche « Cœur ».



Les options de conversation basique sont indiquées par un cartouche « Portrait » et ne sont pas spécifiques à un type de conversation.

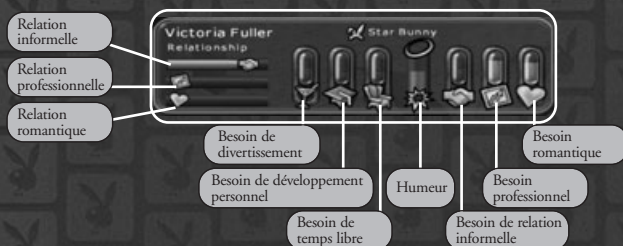
Plus vous parlez, plus le nombre d'options disponibles augmente et plus votre relation informelle, professionnelle ou romantique a des chances d'être forte. Plus une relation est forte, plus vous avez de chances d'avoir du succès quel que soit l'ordre ou l'option de conversation.

7

L'interface de conversation : besoins et relations

Lorsque vous discutez avec quelqu'un, l'interface de conversation apparaît à l'écran.

L'interface de conversation vous renseigne sur vos relations avec une personne ainsi que sur ses besoins et son humeur.



Les compteurs **Relation** indiquent la force de votre relation. Une barre verte signifie une relation positive. Si elle est rouge, votre interlocuteur donnerait sa mère pour être ailleurs. Plus la barre est longue, plus fort est le sentiment. Vous pouvez développer trois types de relations avec les autres personnages.

- **Les relations informelles**, autrement dit les relations d'amitié avec les autres. Les personnages qui ont une très forte relation informelle avec vous peuvent être invités à rejoindre votre cercle privé. Ils peuvent passer vous voir quand ils le veulent et vous pouvez également les appeler quand bon vous semble.
- **Les relations professionnelles** vous permettront de transformer votre magazine d'une petite merveille à un empire mondial. Vous pouvez signer des contrats qui vous feront avancer et conclure des contrats qui vous feront gagner (ou perdre) de l'argent.
- **Les relations romantiques...** Comment vous expliquer ? Vous vous ferez des petites amies. Elles ont la capacité d'influer sur la manière dont les autres vous perçoivent.
- **Les compteurs Besoin** indiquent le degré de satisfaction d'une personne dans chacun de ses six besoins. Chaque compteur vous informe du besoin d'un personnage d'effectuer certaines activités.
- **Le besoin de divertissement** vous informe sur le besoin qu'une personne a de s'amuser.
- **Le besoin de temps libre**, c'est-à-dire l'envie de se reposer
- **Le besoin de développement personnel** indique le souhait des personnages d'être au top sur les plans personnel et professionnel.
- **Le besoin de relation informelle** ou le besoin d'une personne à se faire des amis.
- **Le besoin de relation professionnelle** révèle le Citizen Kane qui est en chacun de nous.
- **Le besoin de relation romantique**, tout le monde a besoin d'être romantique et de vivre une jolie histoire...
 - **Le compteur humeur** indique l'état mental d'un personnage.

Organiser des fêtes

Les fêtes font partie intégrante du style de vie Playboy et sont même omniprésentes dans le Manoir Playboy. C'est au cours de ces fêtes que les rencontres indispensables ont lieu, qu'elles soient professionnelles, romantiques ou informelles. À chaque fête, vous pouvez

rencontrer une nouvelle petite amie ou quelqu'un qui pourrait être une source valable et intéressante pour votre magazine. C'est au cours de ces fêtes que les rencontres indispensables ont lieu. Plus vous êtes célèbre, plus vous côtoyez de célébrités

La liste des invités

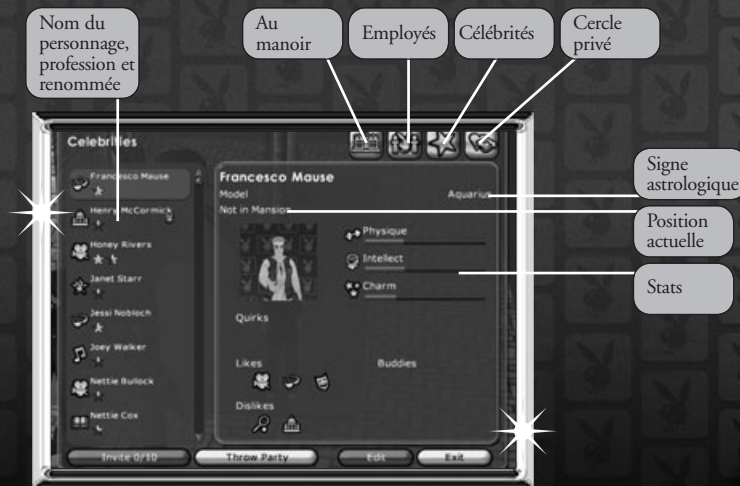
Lorsque vous organisez une fête, n'oubliez pas d'inviter :

- Des employés, pour que les séances photo et les interviews que vous décrochez puissent être réalisées dans la foulée.
- Des Bunnies Playboy pour accueillir les invités et les servir.
- Des Playmates Playboy pour améliorer l'humeur des invités.
- Vos petites amies pour vanter vos mérites et augmenter (ou diminuer) la valeur de vos relations avec les autres.

Le menu Liste

Le Carnet d'adresses

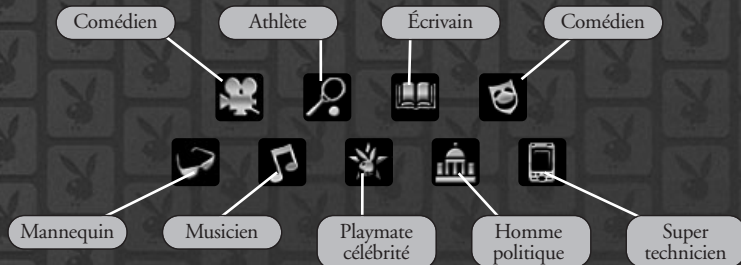
Le menu Liste - la version électronique de votre carnet d'adresses (relativement fourni). Il renferme toutes les informations sur les personnages intéressants que vous rencontrez. Depuis l'écran de jeu principal, cliquez sur l'icône ou appuyez sur la touche F4 pour afficher le menu Liste.



Les personnages (niv. débutant) : tout ce que vous devez savoir

Chaque entrée de votre carnet d'adresses contient toutes les informations que vous pouvez obtenir sur une personne.

Professions des célébrités



- **Renommée** : les étoiles placées sous le nom d'une personne indiquent sa renommée. Plus vous êtes célèbre, plus vous côtoyez de célébrités. Il est plus facile d'impressionner quelqu'un lorsque vous êtes célèbres. Enfin, la renommée affecte la qualité du contenu produit.
- **Signe astrologique** : les signes astrologiques influencent les relations d'une manière très subtile et très mesurée
- **Position actuelle** : vous pouvez vous trouver en de nombreux endroits : le Manoir principal, le Manoir d'en haut, la piscine et le club sportif
- **Stats** : chaque personnage dispose de trois statistiques qui affectent presque toutes ses actions.
 - **Physique** : Le physique mesure la forme physique d'un personnage, sa constitution et son tonus.
 - **Intellect** : L'Intellect indique l'intelligence du personnage.
 - **Charme** : Le charme... Plus une personne a de charme, plus il lui sera facile de signer un contrat ou de débiter une relation.
 - **Préférences et aversions** : savoir ce qu'une personne aime ou n'aime pas peut se révéler particulièrement utile lorsque vous entamez des conversations ou que vous cherchez un contenu particulier.
- **Copains** : les copains d'un personnage sont indiqués en page 3 de son entrée.

Les personnages (niv. intermédiaire) : il faut de tout...

Les personnages peuvent être répartis en quatre groupes. Cliquez sur les icônes avec le bouton gauche de la souris ou utilisez les flèches droite et gauche pour naviguer d'écran en écran.

- **Dans le Manoir** affiche la liste de toutes les personnes présentes dans le manoir.
- **Personnel** propose la liste de tous les employés à votre service ainsi que des personnes que vous pouvez embaucher
- **Célébrités** vous montre tous ceux, riches et célèbres, qui acceptent vos invitations.
- **Cercle privé** affiche vos petites amies et les amis qui peuvent aller et venir comme bon leur semble.

Le personnel

- **Les Bunnies Playboy** sont des animatrices de premier ordre. Embauchez-les pour vos fêtes pour accueillir vos invités, les satisfaire et leur servir à boire.
- **Les Playmates Playboy** se retrouvent dans les centerfolds de votre magazine. Les playmates passent leur temps à se pomponner ou sont affectées à certaines tâches dans votre manoir. Les visiteurs sont de meilleure humeur après les avoir rencontrées et vous apprécient davantage. Une fois apparue

10

dans un centerfold, une Playmate ne peut en réaliser un autre. Elles sont disponibles pour des photos de couverture et les autres contenus propres aux célébrités.

- **Les Photographes** sont embauchés pour faire des photos de couverture, des photos intérieures et des centerfolds. Les meilleurs utilisent leur charme et leur intellect dans leur travail, réalisant que l'appareil photo et le modèle ne font pas tout.
- **Les Journalistes** sont embauchés pour fournir des articles et des interviews à votre magazine. Les meilleurs journalistes utilisent leur intellect et leur charme car ils estiment que cela améliore la qualité de leurs articles.

Pour embaucher ou virer un salarié, cliquez sur le bouton Embaucher ou Licencier. Votre compte est débité d'un mois de salaire et l'employé est payé par virement direct tant qu'il reste à votre service.

Célébrités

La liste Célébrités est un véritable bottin mondial de Hollywood. Les célébrités peuvent également fournir du contenu pour votre magazine. Ce sont des sujets parfaits pour les interviews, les nouvelles et les photos de couverture.

Votre cercle privé

Le cercle privé est réservé aux personnes les mieux vues, celles avec qui vous entretenez une relation sincère, qu'elle soit informelle ou romantique.

Les personnes de votre cercle privé disposent d'avantages particuliers :

Invitations ouvertes : ils peuvent passer quand ils le désirent.

Invitations informelles : vous pouvez leur dire de passer à votre manoir quand vous voulez sans avoir besoin d'envoyer de coûteuses invitations. Si, un mois, vous êtes plutôt juste niveau finances, cela peut vous faire économiser un peu d'argent. Ce genre d'invitation représente un « oui » quasi-certain à toutes les demandes de contenu.

De temps en temps, des personnages quittent votre cercle intime. Si vous les négligez, des amis et des petites amies peuvent quitter votre cercle privé.

Les personnages (niv. avancé) : un hôte accompli

Lorsqu'ils viennent dans votre manoir, les gens s'attendent à s'amuser et à rencontrer d'autres personnes ou découvrir des objets qui leur feront garder leur bonne humeur.

- Lorsque vous organisez des fêtes, équilibrez votre liste d'invités. Si vous vous retrouvez avec neuf hommes et une femme, elle aura un sacré choix... Dans le même temps, les besoins romantiques des huit mecs restants risquent d'en prendre un coup.
- Au cours d'une fête, pensez à de nombreuses opportunités de divertissement. Prévoyez une bonne sono ou des jeux. Lorsque vous achetez des objets depuis le menu Manoir décrit dans ce manuel, veillez à ce qu'ils satisfassent le besoin de divertissement d'au moins une personne.
- Au cours d'une journée de travail normale, prévoyez des possibilités de développement personnel et de divertissement pour que vos employés et vos invités soient satisfaits.
- Gardez un œil sur les « excentriques ». Si vous réunissez 8 « buveurs » et 2 « agressifs », cela risque de se passer assez mal. Si vous choisissez bien vos « excentriques », tout peut se dérouler à merveille.
- Au cours d'une fête, prêtez attention à l'humeur des personnes et au déroulement de la fête. Les invités se fatiguent et partent au bout d'un certain temps. S'il y a quelque chose que vous devez absolument faire au cours de cette fête, faites-le dès le départ. Ainsi, vous ne serez pas déçu en apprenant que votre journaliste est rentré chez lui alors que vous veniez de décrocher une super interview.

11

Trouver du monde

Appuyez sur la touche F8, ou cliquez sur l'icône Trouver du monde, dans l'écran de jeu principal pour faire apparaître le menu Trouver du monde. Un peu comme une caméra espion, cet écran vous permet de parcourir le manoir et de déterminer l'état d'esprit de chaque personnage ainsi que le type de conversation qu'il voudrait avoir. Appuyez à nouveau sur la touche F8 ou cliquez sur l'icône pour quitter cet écran.

L'écran Relation

Appuyez sur la touche F5 ou cliquez sur l'icône depuis l'écran de jeu principal pour afficher l'écran Relations. S'affichera le statut de tous ceux qui ont développé des relations avec les autres. Cliquez sur les icônes ou appuyez sur les touches de fonction pour afficher les relations entre les occupants de votre manoir ou pour afficher les relations de tous les personnages du jeu où qu'ils soient.

Personnalisation (niv. débutant) : l'éditeur de personnages

Lorsque vous aurez bien progressé dans le jeu, vous pourrez déverrouiller l'éditeur de personnages. De là, vous pourrez tout personnaliser, de la couleur des cheveux à la morphologie.

Le menu Hef

Vous et personne d'autre

Le menu Hef fournit toutes les informations dont vous avez besoin pour diriger un empire en pleine croissance. Appuyez sur la touche F2 ou sur l'icône de menu Hef pour ouvrir le menu Hef. Cliquez avec le bouton gauche de la souris ou utilisez les touches fonction pour naviguer entre les menus.



Les informations clés sont regroupées sur 4 zones distinctes :

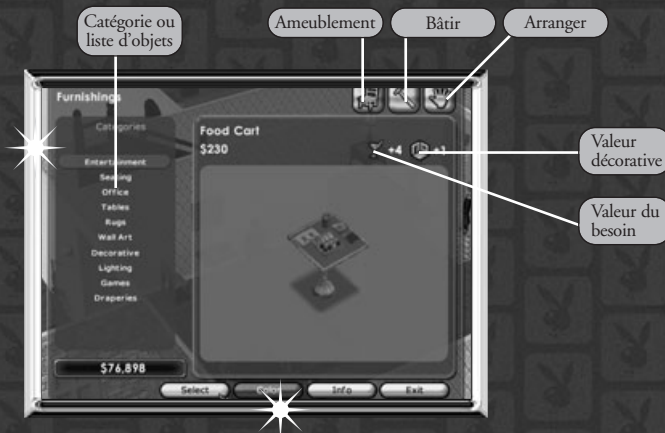
- **Objectifs** : liste des objectifs en cours, ainsi que ceux que vous avez atteints. En mode Mission, cette liste est actualisée au début de chaque mission.
- **Stats** : l'écran de stats correspond à votre entrée du menu Liste. Vous pourrez accéder à vos indicateurs d'intellect, de charme et de physique, ainsi qu'à vos intérêts pour d'autres sujets.

12

- **Stats de l'empire** : combien de femmes avez-vous embrassé ? Combien de personnes vous en veulent ? Ce ne sont que deux exemples de toutes les questions auxquelles vous trouverez la réponse dans ce menu.
- **PDA** : quelle que soit votre question, le PDA dispose de la réponse.

Le menu Manoir

Bâtir le Manoir Playboy de vos rêves

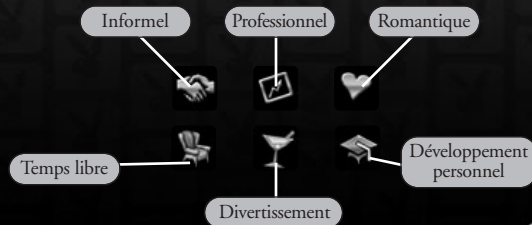


- **Ameublement** : l'écran Ameublement est en fait un magasin virtuel et propose tous les objets disponibles à la vente.
- **Bâtir** : l'écran Bâtir propose tout ce dont vous avez besoin pour construire de nouvelles pièces ou embellir votre jardin.
- **Arranger** : l'écran Arranger vous permet de prendre, de placer, de faire pivoter et de réarranger comme bon vous semble tout ce qu'il y a dans votre manoir.

Objets (niv. débutant) : tout ce que vous devez savoir

Chaque meuble ou chaque pièce de construction a une valeur de « satisfaction » et une valeur décorative.

- **Valeur du besoin (ou de satisfaction)** : la valeur de satisfaction indique l'utilisation principale de l'objet. Le chiffre placé à côté de l'icône est compris entre 0 et 9, représentant un objet génial qui vous met en transe. Ces icônes sont :



13

- Valeur décorative : la valeur décorative d'un objet indique ses qualités esthétiques, le temps d'arrêt que vos invités marqueront en le découvrant. Cette valeur s'échelonne entre 0 et 9.

Décoration (niv. débutant) : Bâtir et arranger votre manoir

Vous venez d'acheter un nouvel objet ou vous voulez modifier la disposition de ceux que vous possédez déjà, l'écran Arranger est fait pour vous.

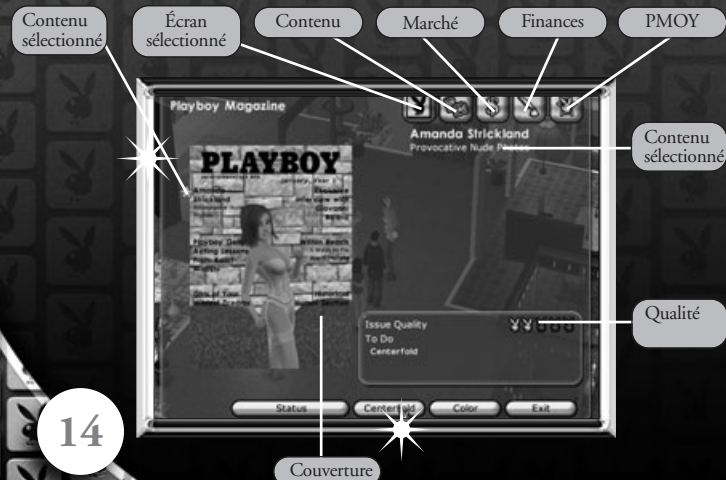
Cet écran vous propose plusieurs actions :

- **Prendre et placer des objets** : cliquez avec le bouton gauche de la souris pour prendre ou placer des objets que vous avez déjà en main. Il est impossible de prendre des éléments d'architecture. Il faut les détruire.
 - Vert, vous pouvez placer un objet à l'endroit où vous êtes.
 - Rouge, il est impossible de placer l'objet à l'endroit où vous êtes.
- **Construire des murs** : cliquez sur le bouton gauche de la souris pour installer un mur et déplacez-le à l'aide de la souris. Cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris pour choisir un autre endroit où installer le mur. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton droit de la souris.
- **Vendre ou détruire des objets** : choisissez un objet et décidez si vous désirez le vendre ou le détruire. La valeur de revente de l'objet apparaît dans le coin inférieur droit. La majeure partie des objets se déprécie.
- **Faire pivoter les objets** : vous pouvez faire pivoter les objets comme bon vous semble.
- **Remplissage** : pour ce qui est des sols et des murs, vous pouvez les « remplir », à moins que vous ne préfériez mettre du carrelage ou faire poser du papier.

Au fur et à mesure que vous placez des objets dans une pièce, le compteur de la pièce s'accroît. Il indique le nombre d'objets qu'une pièce peut contenir.

Le menu Magazine Playboy

Vous pouvez aussi l'acheter pour ses articles



14

L'écran sélectionné

L'écran Magazine indique l'avancement du numéro en cours et les modifications à y apporter.

- **Qualité** : de 0 à 5 Têtes de lapin. La qualité influe directement sur les ventes et sur votre renommée. Plus le contenu est de qualité, plus la qualité générale du numéro s'en ressent.
- **À faire** : cette liste indique le contenu à trouver avant de pouvoir sortir le numéro.
- **Statut/Impression** : lorsque vous avez tout le contenu nécessaire, lancez le tirage du magazine.
- **Choix de la couleur du titre** : modifiez la couleur du titre Playboy et le texte de couverture.
- **Centerfold/Couverture** : vous pouvez naviguer entre le centerfold et la couverture en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

Le menu Contenu : élaborer un magazine

Chaque numéro de Playboy comporte six types de contenu. Passez en revue le contenu que vous avez créé et sélectionnez-le pour l'intégrer au numéro en cours depuis le menu Contenu.



Il vous faut, pour chaque numéro, six contenus, un pour chaque type :

- **Photo de couverture** : la couverture du magazine Playboy propose toujours une femme célèbre et belle. Pour avoir une photo de couverture, vous aurez besoin d'un photographe et d'une célébrité féminine consentante.
- **Centerfold** : le centerfold du magazine Playboy où vous trouvez les célèbres Playmates Playboy. Pour créer un centerfold, il vous faut une playmate et un photographe. N'oubliez pas que certaines Playmates célèbres qui sont dans votre manoir ne peuvent pas poser pour un centerfold. Ce sont des Playmates ayant déjà posé pour votre magazine ou de vraies Playmates tout court.
- **Photos** : il s'agit d'une série de photos mettant en scène plusieurs femmes et axée sur un thème précis. Vous devez tout d'abord engager un photographe. Ensuite demandez-lui de prendre des photos via le menu Ordres
- **Nouvelle** : pour avoir une nouvelle, il vous faut avant une célébrité consentante. Devenez ami avec une célébrité et demandez-lui une nouvelle depuis le menu Ordres. Si elle accepte, elle vous demandera un certain montant. Si le prix vous convient, la célébrité partira pour aller écrire la nouvelle et vous l'enverra une fois terminée.

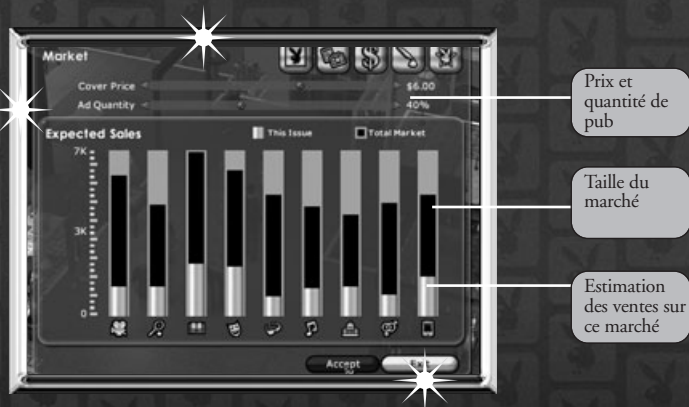
15

- **Interview** : *Playboy* est célèbre pour ses interviews exceptionnelles. Pour réaliser une interview, il vous faut tout d'abord un journaliste. Ensuite, vous devez convaincre une célébrité. Si elle accepte, la célébrité et le journaliste partent ensemble pour réaliser l'interview.
- **Article** : pour obtenir un article, vous devez avoir un journaliste. Lorsque vous en avez embauché un, demandez-lui d'écrire un article depuis le menu Ordres.

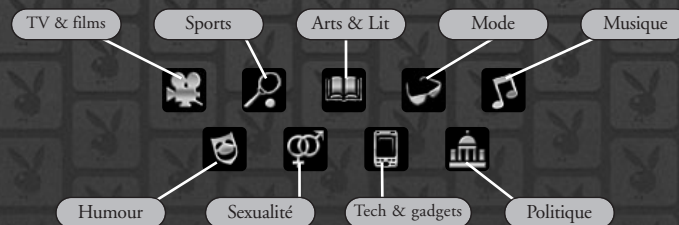
Plusieurs choses peuvent influencer les contenus :

- **Stats** : un interviewer sans talent ou une Playmate au physique moyen ne donneront pas un contenu extraordinaire.
- **Humeur** : un employé ou un sujet de bonne humeur produira un meilleur contenu qu'un collaborateur maussade.
- **Relation** : les gens qui ont pris le temps de se connaître produisent de meilleurs contenus.
- **Intérêt** : les préférences et les aversions d'une personne peuvent influencer la qualité ou la pertinence d'un contenu. Si vous essayez d'élaborer un numéro axé sur le sport, ne demandez pas à un homme politique d'écrire un papier sur la musique.

Sentir votre marché



Le marché se décompose en neuf catégories professionnelles. Ces catégories sont les mêmes que celle des préférences des personnages.



Le menu Marché permet de voir comment vos décisions affecteront vos ventes :

- **Prix de vente** : vous pouvez modifier votre prix de vente pour augmenter vos ventes ou vos recettes.
- **Quantité de pub** : plus il y a de publicité dans un magazine, plus vous gagnez d'argent. Cependant, l'abondance de publicité peut irriter certains lecteurs et les inciter à ne plus acheter votre magazine. Certaines catégories sont plus sensibles que d'autres.
- **Taille du marché** : la barre noire de chaque catégorie indique la force du marché. Plus la barre est haute, plus ce marché est porteur.
- **Ventes attendues** : la barre dorée de chaque catégorie indique une estimation des ventes pour chaque catégorie. Sélectionnez des contenus en rapport avec les préférences d'un marché pour augmenter les ventes sur ce marché.

La séance photo Playboy

L'œil sur le viseur



Vous pouvez bien entendu rester l'œil collé au viseur, mais vous pouvez également :

- **Prendre une photo** : cliquez sur le bouton gauche de la souris pour prendre une photo. N'oubliez pas que vous n'avez qu'un nombre limité de photos, alors n'appuyez qu'au bon moment.
- **Changer de vêtement** : appuyez sur la touche F3 pour aller à la garde-robe. Vous pourrez habiller ou déshabiller votre mannequin

- **Changer de pose** : appuyez sur la touche F1 pour changer la pose de votre mannequin.
- **Plan rapproché/plan éloigné** : utilisez la molette de la souris ou les flèches haut et bas pour faire des plans rapproché et éloigné
- **Panoramique** : les flèches ou la souris permet de tourner autour du modèle, ainsi que de baisser ou de relever l'angle de l'appareil photo.

Le lieu de la séance photo crée une certaine ambiance. Choisissez bien ce lieu en fonction de ce que vous voulez faire passer. Avant la séance, organisez une rencontre entre le photographe et son modèle. Ce n'est pas obligatoire, les bons photographes et les bons modèles pouvant travailler avec n'importe qui, mais cela ne peut que donner un meilleur contenu.

Crédits

TEAM LEADS

Project Lead
Seth Spaulding
Producer
Eric Marcouillier
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 Tohline

Additional Programmer

Matt Kimmel
Animation Lead
Michael Richard
Artists

Mike Baker
Mark Champigny
Michael Richards
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 Lavalere
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 Merrinen
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 Marcouillier
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 Slorhauer

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:
Jen Walsh
Pete Young

Playboy Enterprises Founder & Editor-in-Chief

Hugh M. Hefner
Chairman & CEO
Christie Hefner

EVP

Dick Rosenzweig
EVP & President, Global Licensing
Alex Vauckus

Art Director

Tom Staebler
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 Locher

Localization Studio Director:
Coralie Martin
Localization Project Manager:
Laurent Rigal

EMEA Planning & Quality Coordinator:
Nicolas Locher
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 Viscontii

Jean-François Dupuis
Orion Curiel
Frédéric Laporte
Alexandre Grierson
Mathieu Larin
Pedro Albuquerque
RelQC Testing

Program Managers:
Vijayaraghavan T D
Fabrice Devron

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
Ranjith R S
Srikanth K.L
Srikanth S.K
Deepak Nair

Mohan Kumar I. A
Neelakanth Bhavi
Gururutti 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

Musique

Station: Flamenco Fusion

CIN by Matthew Skutnik
Fading/Memories by Matthew Skutnik
Going Home by Matthew Skutnik
Gypsy by Matthew Skutnik
Into The Night by Matthew Skutnik
Nice Guitar by Matthew Skutnik
Mexy by Matthew Skutnik
Rumble by Matthew Skutnik
Samba by Matthew Skutnik
Spring Time by Matthew Skutnik
Sweet by Matthew Skutnik
Whaaa! by Matthew Skutnik

© 2004, Matthew Skutnik, All Rights
Reserved

Station: Hip Hop

Vibrate by Percy Pablo
I AM by Aquavibe
Division by Aquavibe
Too Hot by Swollen Members
Last Day of School by Wyldie 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.L.T.H.E.E. Immigrants

Station: INgrooves

Barrio Beats by Michael Tello
Do Me What I Do by Felix Da 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
Delaine Bass

Playa Love by Eastern Sun and John Kelly
Autopilot
Trib by Autopilot
Wickeddy Beats by Dj Sneak
Work To Do by Sander Kleinberg feat.
Miss Bunty

Station: Jazz

Blue Goo 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

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Moan Pie by Poncho Sanchez
Or Time by Poncho Sanchez
SoHo Sole by Bob Berg

Station: Out Out

Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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.

Admire The Question (Naive Mix 2) by
Out Out
Amidrose-remix by Out Out
Anupse, My Ampax * 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: Hasen 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.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

© 1989-2004 Out Out/Mark Alan Miller.
For further information: <http://www.radiovalkyrie.com>

Support Technique :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

- Site Internet : <http://support.ubisoft.fr>
- Notre guide de dépannage « Avant toutes choses » vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer
- Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans nos FAQ (Questions / Réponses)
- Posez vos questions à nos techniciens
- Grâce à votre messagerie Ubisoft, bénéficiez des solutions les plus récentes
- Téléchargez les dernières mises à jour (patches)

Si vous n'avez pas de connexion internet, vous pouvez contacter nos techniciens au **0.892.700.265** (0,34 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Les personnes n'ayant pas de connexion internet et résidant au Canada peuvent nous contacter au **1-866-824-6515** du lundi au vendredi 7h – 16h.

Astuces, Soluces, Codes, Informations :

Vous recherchez des astuces – soluces pour progresser dans votre jeu ?

Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

- **Téléphone : 0.892.70.50.30** (0,34 Euros / mn)
 - L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes de nos jeux sont répertoriées ici
 - Serveur vocal accessible 24h sur 24 et 7 jours sur 7
 - Parlez en direct avec nos spécialistes jeux : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h
 - Site Internet : <http://support.ubisoft.fr> rubrique « Astuces – Soluces »
 - Consultez nos aides de jeux sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos spécialistes jeux par e-mail

Garantie

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingt (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15,24 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, au Support Technique.

- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIETE

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.