

RAYMAN



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

<http://www.replacementdocs.com>

RAYMAN - HANDBUCH

WICHTIGE WARNUNG

Bitte vor dem Benutzen dieses Videospiels unbedingt genau durchlesen.

Bei einigen gefährdeten Personen können helle Lichtreize in einigen Fällen epileptische Anfälle oder Ohnmachten auslösen. Fernsehen oder Videospiele stellen eine Gefährdung dieser Personen dar und es kann zu Anfällen kommen. Dies kann auch bei Personen der Fall sein, die bisher nicht als gefährdet galten und die bisher noch nicht unter epileptischen Anfällen zu leiden hatten.

Falls bei Ihnen oder Ihren Familienmitgliedern bereits Symptome eines epileptischen Anfalls, verursacht durch helle Lichtreize, aufgetreten sind (Schwindel, Ohnmacht, Krämpfe), bitten wir Sie, vor dem Spielen mit diesem Programm einen Arzt zu Rate zu ziehen.

Wir möchten alle Eltern bitten, ihre Kinder beim Spielen mit Videospielen genau zu beobachten. Sie sollten das Spiel unverzüglich unterbrechen und einen Arzt aufsuchen, falls Sie bei sich oder bei ihren Kindern eines der folgenden Symptome bemerken : Schwindel, Sehstörungen, Zuckungen der Augenmuskulatur, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsschwäche, Muskelzuckungen oder Krämpfe.

Allgemeine Vorsichtsmaßnahmen beim Spielen mit Videospielen

Achten Sie darauf, einen genügenden Abstand vom Bildschirm zu halten. Am besten entfernen Sie sich so weit, wie das Kabel es zuläßt.

Es empfiehlt sich, das Videospiel auf einem kleinen Bildschirm zu spielen.

Vermeiden Sie das Spielen im übermüdeten Zustand.

Achten Sie darauf, daß das Zimmer/das Umfeld gut und hell ausgeleuchtet ist.

Legen Sie während des Spielens jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten Länge ein.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung
Grundprinzip
Spielstart
Steuerungen
Verfügbare Bildschirminformationen
Raymans Kräfte
Tips zum Spiel
Spiel abspeichern
Spiel verlassen
Spiel-Level
Hilfe
Credits
Garantie

EINLEITUNG

Hallo Freunde!
Wollt ihr wissen worum es geht?
Dann laßt mich euch die Geschichte von Rayman erzählen...

In Raymans Heimat leben Mensch und Natur in Eintracht.
Der Große Protoon sorgt in seiner Welt für Ausgleich und Harmonie.

Tut mir leid Freunde, schätze, daß dies nicht mehr lange dauern wird (also, wollen Sie spielen oder nicht?)

... an einem unheilvollen Tag wird der Große Protoon von einem Übeltäter namens Mr. Dark entführt! Die Electoons, die um ihn kreisten, wurden in ihrem natürlichen Gleichgewicht gestört und schwirren nun im ganzen Land umher!

Recht beunruhigend, nicht wahr? Von dem entstandenen Durcheinander ganz zu schweigen.

In der aus den Fugen geratenen Welt geschehen seltsame Dinge : Aggressive monsterhafte Kreaturen erscheinen plötzlich und fangen alle Electoons ein, die sie finden können! Das Verschwinden des Großen Protoon hat außerdem alle Kräfte der Fee Betilla neutralisiert, sie braucht deshalb Zeit, um Ihre Energie wieder herzustellen, bevor sie in irgendeiner Weise helfen kann...

In dieser aussichtslosen Lage gibt es nur eins : Ein echter Held muß her, stimmt's ?

Rayman, der Retter muß her! Der Große Protoon muß den Fängen seines Entführers entrissen und die Electoons befreit werden, um den Kern der Welt wieder herzustellen und sie wieder auf die rechte Bahn zu bringen.

Werden jedoch die üblen Kreaturen Rayman ohne weiteres freien Lauf gewähren ?

Schließlich hat er weder Arme noch Beine ...

Nur keine Panik, die Bösen haben auch keine.

GRUNDPRINZIP

Rayman muß alle gefangenen Electoons befreien, um das Gleichgewicht seiner Welt wieder herzustellen. Jeder Level wird auf der Weltkarte durch ein Medaillon mit 6 Vertiefungen dargestellt, wobei jede einem Electoons-Käfig entspricht, den Sie finden müssen. Jedesmal wenn Sie einen Electoons-Käfig öffnen, wird eine Vertiefung des Medaillons gefüllt. Um zum Level «Schloß der Leckereien» zu gelangen, müssen Sie zuerst alle Electoons der ersten fünf Welten befreien.

Raymans Aktionen sind zum Beginn recht einfach : gehen, springen, sich an Lianen hängen und kriechen. Im Laufe des Spiels erlangt Rayman neue Kräfte : eine Faust bilden, sich an Plattformen hängen, laufen, eine greifende Faust bilden, und sogar eine Hubschrauber-Nummer machen!

Fee Betilla ist es, die Rayman zu diesen ganz besonderen Kräften verhilft. Jedesmal wenn Sie neue Kräfte erlangen, erscheint eine kurze Erklärung zur Benutzung dieser Kräfte am Bildschirm.

Wenn Sie neue Kräfte erlangt haben, werden Sie diese im weiteren Verlauf des Spieles zwar gebrauchen können, jedoch sollten Sie ruhig umkehren, um die bereits passierten Level gründlich zu erforschen, da Sie noch nicht alles entdeckt haben! Es erwarten Sie dort einige Überraschungen, denen Sie bei Ihrem ersten Durchgang nicht begegnen konnten...

Zu Beginn des Spiels erscheint eine Karte am Bildschirm, die die verschiedenen Welten Raymans darstellt. Sobald Sie einen Level geschafft haben, leuchten die Wege am Bildschirm auf, die Sie beschreiten können. Meist haben Sie die Wahl zwischen 2 verschiedenen Richtungen.

Das "normale" Ende eines Levels befindet sich am Ende dieses Levels. Das Ende wird durch das Zeichen Ende gekennzeichnet - logisch, 'ne? Sie können ebenfalls die erste Etappe eines Levels verlassen, indem Sie zurück durch die Eingangstür gehen. Wie dem auch sei, sollten Sie dies tun, verlieren Sie automatisch alles das, was Sie in dieser Etappe gesammelt haben (Tings, Spezialkräfte, usw.).

LADEN DES SPIELS

Legen Sie die CD-ROM von Rayman in das CD-ROM-Laufwerk ein. Geben Sie "D:" (wenn "D" Ihr CD-ROM-Laufwerk ist) und INSTALL ein. Folgen Sie jetzt den Anweisungen, die auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden.

Sie können mittels "Options" die Musik und Soundeffekte, sowie die Steuerfunktionen der Joypad-Knöpfe ändern. Wählen Sie "Start."

DIE STEUERTASTEN

1. In den Menüs :

Benutzen Sie die Hoch- und Runterpfeile, um Sich in den Menüs zu bewegen.

Benutzen Sie die Rechts- und Linkspfeile in den folgenden Fällen :

- Um Ihre Wahl unter mehreren Optionen in einem Menü zu bestätigen (z.B. die Wahl der Frequenz);
- Um die Lautstärke zu regeln;
- Wenn Sie mit "Ja" oder "Nein" zu einer vom Computer gefragten Frage antworten müssen.

Die F1-Taste können Sie nur in einem Menü drücken. Sie ermöglicht Ihnen, eine Hilfe für die möglichen Aktionen zu lesen.

Die "Escape"-Taste :

- Drücken Sie die "Escape"-Taste in einem Menü, um zum vorigen Menü zurückzuschalten. Die Veränderungen werden nicht gespeichert.
- Drücken Sie die "Escape"-Taste in den "Anfang"-, "Optionen"-, "Kredits"- und "Ende"-Menüs, um das Spiel zu verlassen.
- Drücken Sie die "Escape"-Taste während des Spiels, um zum Hauptmenü zurückzuschalten.

Die Leertaste

Die Leertaste entspricht der Validierungstaste auf dem Pad (Steuerung 0).

- Sie ermöglicht Ihnen, Ihre Wahl während des Spiels zu bestätigen;
- Sie ermöglicht Ihnen, auf dem folgenden Bildschirm Zugriff zu bekommen;
- Sie ermöglicht Ihnen, Ihre Antwort zu bestätigen, wenn Ihnen eine Frage gestellt wird.

2. Die Steuertasten : Sie können Rayman mit der Tastatur oder dem Joypad bewegen.

Wenn Sie mit der Tastatur spielen, müssen Sie die folgenden Tasten drücken :

Springen : CTRL

Hubschrauber : Drücken Sie zweimal die CTRL-Taste.

Ausziehbare Faust : ALT

Andere Aktionen (Zaubersamen, laufen...) : X

Kriechen : CTRL + Runterpfeile

VERFÜGBARE BILDSCHIRMINFORMATIONEN

Lebenspunkte

Anzahl der Tings

«Power»-Anzeige

RAYMANS KRÄFTE

Rayman kann von Spielbeginn an kriechen. Drücken Sie CTRL+Runterpfeile.

Es gibt zwei Arten von Kräften: Ständige Kräfte, jene die Sie stets behalten werden, egal was geschieht, und zeitweilige Kräfte.

Die ständigen Kräfte werden von Fee Betilla verliehen:

Teleskopfaust:

Drücken Sie die ALT-Taste, um die Faust zu schleudern. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto weiter fliegt die Faust.

Sich an Plattformen hängen

Wenn Rayman springt bzw. fällt, hängt er sich automatisch an den Rand des Bodens, sobald er ihn streift.

Der Hubschrauber

Drücken Sie auf Knopf CTRL, um zu springen, und drücken Sie den Knopf erneut, um den hubschrauberähnlichen Abwärtsflug abzubremsen.

Laufen

Dies ermöglicht, sich schneller fortzubewegen (ganz klar!), aber ebenso Anlauf zu nehmen, um weiter zu springen. Diese Option aktivieren Sie durch einen Druck auf den X Knopf, während Sie gehen.

Greifende Faust

Dank dieser Option kann sich Rayman an die fliegenden Reifen hängen und daran hangeln; mittels der greifende Faust kann er ebenfalls Bonus-Icons an sich ziehen.

Derselbe Knopf wie bei der schlagenden Faust (ALT).

Raymans andere Freunde geben ihm zeitweilige Kräfte:

Magisches Korn

Tarayzan gibt Rayman ein magisches Korn, das augenblicklich eine Blume aus den Boden schießen lässt. Drücken Sie den X Knopf, um eine Blume zu pflanzen.

Super-Hubschrauber

Diese Option können Sie mittels der magischen Flasche aktivieren, die Ihnen der Musiker gibt. Diese ermöglicht Ihnen zu fliegen, wobei Sie die Flugrichtung unter Kontrolle behalten. Drücken Sie Knopf CTRL, um diese Option zu aktivieren. Drücken Sie mehrmals Knopf CTRL, um höher zu fliegen. Ein Tip: Der Super-Hubschrauber kann Ihnen ebenfalls im Level «Die blauen Berge» sehr gelegen kommen. Die scharfen rotierenden Blätter können zu mehr als nur zum Fliegen nützlich sein!

Das Glühwürmchen

Joe der Außerirdische verleiht Rayman diese Kraft, damit er die finsternen Ecken von Skops Höhle ausleuchten kann. Das Glühwürmchen folgt Raymans schlagender Faust. Schlagen Sie also mit der Faust zu, um Ihren Weg zu beleuchten.

Die fliegenden blauen Elfen

Diese kleinen Kreaturen verleihen Rayman die Gabe zu schrumpfen, somit kann er leichter durch enge Durchgänge des Spieles schlüpfen. Gehen zu einem Elf, um zu schrumpfen; gehen Sie erneut zu ihm oder zu einem der anderen, um Ihre normale Größe wieder zu erlangen.

TIPS ZUM SPIEL

Wir verraten Ihnen nicht alle Geheimnisse des Spiels (wir wollen Ihnen ja nicht die Spannung nehmen), wir geben Ihnen nur ein paar Erläuterungen, die Ihnen nützlich sein können...

Die Power-Einheiten

Diese stellen Raymans Energiereserven dar. Rayman startet mit 3 Power-Einheiten, aber er kann zusätzliche Einheiten im Laufe des Spiels einsammeln... oder aber auch während der Kämpfe Einheiten verlieren! Sobald Sie keine Power-Einheit mehr haben, verlieren Sie ein Leben. Eine einzige Power-Einheit gibt Ihnen einen extra Energie-Punkt. Eine doppelte Power-Einheit zwei Energie-Punkte. Ein Big Power gibt Ihnen eine volle Ladung Energie-Punkte.

Leben

Suchen Sie nach ihnen, um den Gegnern mehr Widerstand leisten zu können!

Speed-Ups

Diese erhöhen die Geschwindigkeit des Faustschlags : Es gibt 3 verschiedene Geschwindigkeiten.

Die goldene Faust

Diese erhöht Raymans Schlagkraft.

Vorsicht: Ihre Faust verliert ihre Schlagkraft und ihre au ergewöhnliche Geschwindigkeit jedesmal wenn Sie von einem Gegner getroffen werden.

Die Tings

Sobald Rayman 100 davon eingesammelt hat, erhält er ein zusätzliches Leben; die Tings dienen aber auch als Zahlungsmittel für den Zauberer, der Ihnen den Zugang zu den Bonus-Leveln gewährt. Aber Vorsicht : Wenn Raymann sein Leben verliert, verliert er alle gesammelten Tings.

Continues

Falls Sie Ihr letztes Leben verlieren, ermöglicht Ihnen ein Continue das Spiel beim zuletzt gespielten Level mit einem Kapital von 4 Leben erneut aufzunehmen. Die Continue-Bildschirmseite erscheint, nachdem Rayman sein letztes Leben verloren hat. Falls Sie ein Continue benutzen möchten, müssen Sie die Alarmglocke läuten, indem Sie irgendein Joypad-Knopf drücken, um Rayman aus seiner Erstarrung zu erwecken, bevor er zum "Game Over" Zeichen taumelt.

Der Zauberer

Dieser ist in der Landschaft gut versteckt, er ermöglicht Rayman den Zugang zu geheimen Welten : Bei diesen Bonus-Etappen können Sie mit Flinkheit und Geschicklichkeit Tings oder ein Extra-Leben gewinnen... Aber Vorsicht, dieser Zauber hat seinen Preis, Sie brauchen 10 Tings, um in seinen Genuß zu kommen.

Anmerkung: Sie erhalten ein Extra-Leben, falls Sie einen perfekten Score auf der Bonus-Karte schaffen. Das bedeutet, daß Sie alle Tings in einer begrenzten Zeitspanne einsammeln. Falls Sie diesen perfekten Score schaffen, steht Ihnen die Bonus-Karte gratis zur Verfügung, jedoch gibt es dann kein Extra-Leben mehr.

Der Fotograf

Er ist dazu da, Ihre Heldenaten zu verewigen! Wenn Sie ein Leben verlieren, beginnen Sie erneut an der Stelle, wo Sie von ihm zuletzt fotografiert wurden.

SPIEL ABBSPEICHERN

Sie können Ihr Spiel jedesmal abspeichern, wenn Sie eine Etappe abgeschlossen haben und sich auf der Weltkarte befinden. Um Ihr Spiel abzuspeichern, führen Sie Rayman zu einem der Speicherpunkte auf der Karte, die mit einem Zylinder des Zauberers gekennzeichnet sind.

Spielen eines abgespeicherten Spiels (Bildschirmseite «Speichern/Laden»).

Wenn Sie RAYMAN starten, können Sie sich dafür entscheiden ein Spiel fortzusetzen, das Sie bereits gestartet und abgespeichert haben. Sie können unter bis zu drei zuvor abgespeicherten Spielen wählen. Die Bildschirmseite «Speichern/Laden» stellt Ihnen zwei Optionen zur Verfügung: Ein Spiel LÖSCHEN bzw. KOPIEREN. LÖSCHEN ermöglicht Ihnen die abgespeicherte Version zu löschen, um das Spiel ganz von vorn zu beginnen. KOPIEREN ermöglicht Ihnen die abgespeicherte Version des gegenwärtigen Spiels zu kopieren; somit können Sie das Spiel fortsetzen und, falls Sie nicht mit Ihrer Leistung zufrieden sind, können Sie das Spiel erneut an der Stelle aufnehmen, an der Sie das zuvor abgespeicherte Spiel kopiert haben. Beachten Sie folgende Schritte zum Gebrauch der Option KOPIEREN:

1. Wählen Sie KOPIEREN an.
2. Wählen Sie das Spiel an, das Sie kopieren möchten.
3. Bestätigen Sie Ihre Wahl, indem Sie einen der Action-Knöpfe drücken. Eine goldene Faust erscheint vor dem Spiel, das Sie kopieren möchten, und eine weiße Faust vor dem Feld, wo es kopiert wird. Sie haben die Möglichkeit die weiße Faust auf Wunsch zu versetzen, um ein anderes Speicherfeld zu wählen.
4. Bestätigen Sie erneut, und geben einen neuen Namen für das kopierte Spiel ein.

Die Bildschirmseite «Speichern/Laden» gibt Ihnen Informationen über die zuvor gespeicherten Spiele, darunter den Namen unter dem das Spiel abgespeichert wurde, die Anzahl der verfügbaren Leben, die Zahl der verfügbaren Continues und den prozentualen Anteil der Herausforderungen, die Sie bereits gemeistert haben.

SPIEL VERLASSEN

Sie können das Spiel von der Bildschirmseite «Weltkarte» aus verlassen, indem Sie den ESCAPE-Knopf drücken. Dies führt Sie zur Bildschirmseite «Speichern/Laden» zurück. Sie können dann, falls Sie es wünschen, ein anderes Spiel wählen. Aber Vorsicht : Das Spiel, das Sie soeben verlassen haben, wird nicht abgespeichert, falls Sie dies tun!

Falls Sie keine Memory Card besitzen: Sie können das Spiel von der Bildschirmseite «Weltkarte» aus verlassen, indem Sie den ESCAPE-Knopf drücken. Dies führt Sie zur Bildschirmseite «Start/Option».

SPIEL-LEVEL

In den einzelnen Spiel-Leveln, die im folgenden genau beschrieben werden, werden Sie einigen "Bosse" mehrmals begegnen! Seien Sie stets auf der Hut vor den Antitoons, MR. Darks Fu Volk. Sie sind zwar klein, aber gefährlich!

THE DREAM FOREST - Der Traumwald

Rayman muß sich einen Weg durch den Dschungel bahnen, ohne dabei in das Sumpfwasser zu fallen. Er hat es dort mit Jägern, mit grünen Forschern zu tun... Dort begegnet er Tarayzan, seinem ersten Freund, dem er zeigt was eine Harke ist! Der Big Boss am Ende des Spiels nennt sich Moskito, eine furchterliche Riesenmücke....

BAND LAND - Der chromatische Himmel

Rayman bewegt sich in einer von Wolken und Tragflächen bestimmten Landschaft zwischen den einzelnen Musikinstrumenten (Tamtams, Maracas, Zimbeln...) und kämpft gegen falsche Klänge. Nachdem er den Trompeten entkommen ist, befindet er sich Auge in Auge mit dem ohrenbetäubenden Mr. Sax...

.

BLUE MOUNTAINS - Die blauen Berge

Rayman muß sich auf seinem Weg vor Steinschlag und den Steinkreaturen in Acht nehmen. Rayman wird in diesen Bergen seinem Freund dem Musiker begegnen, dem er hilft seine Gitarre zurückzuholen. Der Big Boss, den es hier zu überwältigen gilt, nennt sich Mr. Stone, ein Steinmonster...

PICTURE CITY - Die Bilderstadt

Dies ist die Welt der Bilder und der Illusionen : Wenn Rayman durch die Tür eines kleinen Theaters geht, muß er sich darauf gefaßt machen, Gestalten zu begegnen, die aus Piraten- und

Science-Fiction-Filmen stammen. Insbesondere trifft er dort auf Space Mama, einer imposanten Furie, die mit einem merkwürdigen Nudelholz bewaffnet ist...

THE CAVES OF SKOPS - Skops Höhle

Eine beängstigende unterirdische Welt, zu der man über den lustigen Crêpe-Laden von Joe dem Außerirdischen, einem Freund unseres Helden, gelangt. Rayman muß zuerst Joes Neonwerbung wieder anschließen, wobei er die Spinnen meidet, um sich dann einen Weg inmitten der Stalaktiten der Höhle bis zum Versteck von Skops dem Skorpion zu bahnen.

CANDY CHATEAU - Das Schloß der Leckereien

Willkommen in der Welt der Kuchen, wo sich Mister Dark versteckt hält, der von Clowns mit erstaunlichen Tricks verteidigt wird ...Vorsicht, denn Mister Dark ist ein Teufelskerl...

Also los, nichts wie ran an das Joypad, jetzt sitzen Sie am Drücker...

HILFE

Wie kann ich mir bei einfachen, technischen Problemen selbst helfen ?

Kein sound: Installieren Sie das Spiel nochmal. Öffnen Sie das Optionen-Menü und wählen Sie unter Soundoptionen Ihre Soundkarte aus. Wenn Sie immer noch keinen Sound hören, sollten Sie die SBPRO-Option anwählen (wenn Ihre Soundkarte zu dieser Karte kompatibel ist).

Keine Musik: Überprüfen Sie, ob Ihre Soundkarte mit einem Audiokabel an Ihrem CD-ROM Laufwerk angeschlossen ist (hören Sie z.B. eine audio-CD an). Überprüfen Sie auch, ob die CD-Lautstärke nicht auf Minimum eingestellt ist.

Keine Sound-Effekte: Wenn Sie das Spiel unter Windows 3.1 starten möchten, müssen Sie zunächst Windows verlassen und dann Windows noch einmal starten. Es wird empfohlen, das Spiel unter dem DOS-Betriebssystem zu laden.

Flackernder Bildschirm unter Windows 95: Starten Sie bitte Windows 95 in MS-DOS-Modus. Stellen Sie unter Arbeitsplatz eine Verknüpfung zu Rayman auf der Windows 95 Oberfläche her. Klicken Sie einmal auf Datei und einmal auf Verknüpfung erstellen. Klicken Sie nun einmal auf Programm und dann einmal auf erweitert. Nun müssen Sie noch MS-DOS-Modus einstellen und diese Einstellungen mit OK bestätigen.

CREDITS

Konzept: Michel Ancel & Frédéric Houde

Figuren: Alexandra Steible

Design:

Michel Ancel, Serge Hascoët; in Zusammenarbeit mit Bruno Bouvret, Sacha Gentilhomme, Michaël Guez, Christophe Thibaut, Gunther Galipot.

Animation:

Alexandra Steible; in Zusammenarbeit mit Kamal Aitmihoub, David Gilson, Sophie Esturgie, Jacques Exertié, Grégoire Pont, Véronique Rondello, Béatrice Sauterau, Philippe Vindolet, Christian Volckman

Hintergrund: Eric Pelatan, Sylvaine Jenny

Computer-Grafiken:

Jean-Christophe Alessandri, Sophie Ancel, Nicolas Bocquillon, Jean-Marc Geffroy, Laurent Rettig, Olivier Soleil

Programm:

Bertrand Helias, Yann Le Tensorer, Daniel Palix; in Zusammenarbeit mit Cyril Cauchois, Olivier Couvreur, Antoine Dodens, Antonio Ferreira, Philippe Fuentes, Benoît Germain, Christophe Giraud, Frédéric Houde, François Mahieu, Cristian Mihalache, Sébastien Morin, Bogdan Radusi, Daniel Raviart, Olivier Rozier, Jozk Skrabó, Gilles Vanwalleghem.

Soundeffekte & Musik:

Stephane Bellanger, Didier Lord; in Zusammenarbeit mit Sylvain Brunet, Nathalie Drouet, Dominique Dumont, Kamel Feunas, Rémy Gazel, Didier Léglise, Jean-Marc Lichtmann, Frédéric Louvre, Olivier Mortier, Frédéric Prados, Stéphane Ronse, René De Wael, Olaf Zalcman

Stimmen:

Chris Bénard, Emmanuelle Cocco, Douglas Rand, Steve Perkins

Tests:

Serge Hascoët; in Zusammenarbeit mit Bruno Barone, Thomas Belmont, Nicolas Bocquillon, Bruno Bouvret, Christophe Cavelan, Gunther Galipot, Sacha Gentilhomme, Marc Gioan, Michaël Guez, Benoît Maçon, Lionel Rico, Emmanuel Texandier, Christophe Thibaut, Dorian Thibaut.

Projektleitung: Agnès Haegel

Hersteller: Ludimedia -Gérard Guillemot

Produktentwicklung: Ubi Studios -Michel Guillemot

Herausgeber: Ubi Soft -Yves Guillemot

Speziellen Dank an all die anderen, die an diesem Projekt teilgenommen haben!

GARANTIE

UBI SOFT garantiert dem Käufer des Originalproduktes, daß die mit dem Produkt gelieferte CD während einer normalen Benutzungszeit von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum (als Beweis dient das Rechnungsdatum), keinerlei Mangel oder Fehler aufweist.

Bei Spielproblemen kontaktieren Sie unsere Hotline unter Telefon 0221-612352 (Mo-Fr von 17-20 Uhr). Im Falle fehlerhafter Produkte schreiben Sie bitte an :

Ubi Soft GmbH
Entwicklungsabteilung
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
DEUTSCHLAND

Internet: <http://www.ubisoft.com>

und senden Sie gleichzeitig, zusammen mit dieser Anleitung, die mangelhafte Software zum Umtausch zurück.

Geben Sie bitte in einem Begleitblatt Ihren Namen, Vornamen, Straße, Hausnummer und Wohnort an, desgleichen die Einverständnisnummer, das Kaufdatum und das Geschäft. Ein Umtausch bei Ihrem Fachhändler ist möglich.

Die Software, die vorliegende Anleitung sowie das dazugehörige Handbuch stehen unter Copyright mit allen für UBI SOFT vorbehaltenen Rechten. Die Anleitung und die dazugehörigen Produkte dürfen, auch nicht teilweise, in keinerlei Form ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von UBI SOFT kopiert, aufgenommen, übersetzt oder übertragen werden.

Diese Software, diese CD und die dazugehörige Dokumentation sind "in ihrer gegenwärtigen Form" verkauft worden; außerhalb der neunzigtägigen Garantiefrist bezüglich eventueller Fabrikationsmängel der CD übernimmt UBI SOFT keinerlei Garantie für die Software, die CD und die dazugehörige schriftliche oder mündliche Dokumentation. Ohne Einschränkung der vorstehenden Bedingungen unterliegen die Garantien und Bedingungen bezüglich des Vertriebes und der Benutzung zu bestimmten Zwecken, auch wenn unsere Gesellschaft über eine derartige Benutzung informiert wurde, desgleichen die mit der Benutzung verbundenen Risiken, die Ergebnisse und Leistungen der Software, der CD und der Dokumentation, voll und ganz Ihrer eigenen Verantwortung. UBI SOFT kann in keinem Falle Ihnen oder Dritten gegenüber für indirekte Schäden oder Folgeschäden oder spezifische Schäden im Zusammenhang mit dem Besitz, der Benutzung oder des mangelhaften Funktionierens des Produktes verantwortlich gemacht werden, einschließlich und in unbeschränkter Weise für Eigentumsschäden, sowie, innerhalb der gesetzlichen Grenzen, für Personenschäden, auch dann nicht, wenn UBI SOFT von der Möglichkeit derartiger Schäden oder Verluste informiert worden war. Der Käufer akzeptiert stillschweigend die Klausel daß, im Falle legaler Klagen (Vertrag, Schäden oder sonstiges) UBI SOFT nicht über den ursprünglichen Kaufpreis des Produktes hinaus ansprechbar gemacht werden kann.