

## **INHALTSVERZEICHNIS**

---

<b>Einleitung</b> .....	<b>02</b>
<b>Ready to Rock</b> .....	<b>03</b>
Systemvoraussetzungen .....	03
Installation .....	04
<b>Spielen</b> .....	<b>04</b>
Einzelspieler-Modus .....	04
Multiplayer-Modus .....	05
Optionen .....	06
Steuerung .....	07
<b>Wills Welt</b> .....	<b>08</b>
Interface .....	08
Waffen .....	09
Gegner .....	11
Spezielle Power-Ups .....	15
<b>Credits</b> .....	<b>16</b>
<b>Ubi Soft Kundendienst</b> .....	<b>17</b>
<b>Notizen</b> .....	<b>19</b>

## EINLEITUNG



Die Kultur der alten Griechen war einst die Höchste der westlichen Welt. Die Griechen hatten die Oberherrschaft, ihre Götter lenkten das Universum. Von den schwindelerregenden Höhen des Olymp wachten die griechischen Götter und ihre Soldaten über die Welt unter ihnen, die durch ihre Geduld aufgeblüht war.

Doch nichts währt ewig...

Nachdem die griechische Kultur versunken war, erhoben sich die Römer und ersetzen die griechischen Götter durch ihre eigenen. Mit dem Aufstieg der Römer wurde die Großartigkeit der griechischen Unsterblichen in Frage gestellt; man zweifelte an ihrer Existenz. Im Laufe der Zeit waren ihre guten Taten, ihre Leistungen, alles was sie vollbracht hatten, nichts weiter als Mythen und Legenden.

Legenden besagen, dass die Götter der Griechen weiterleben, eingeschlossen in einer versteckten Welt in den Bergen und Tälern, die an den Olymp angrenzen. Sie werden bewacht vom Geist des Prometheus, dem Bringer des Feuers, Gefangener des Zeus.

Es gibt eine Gruppe von hingebungsvollen Männern und Frauen, die dieser Legende glauben schenken. Menschen, die sich nach der Wiederauferstehung der antiken griechischen Kultur sehnen. Sie haben einen fanatischen Kult gegründet, den sie ORA nennen: Olympische Restaurations Armee.

Vor ein paar Jahren haben ein paar engagierte Mitglieder eine erstaunliche Entdeckung gemacht – einen von Menschenhand erschaffenen Eingang am Fuße eines Berges in der Nähe des Olymp, der zu einer längst vergessenen Stadt führt. Die Stadt ist unergründlich, sie wird von Bergen eingeschlossen, die mit Wörtern und Symbolen bedeckt sind, welche sie nicht entziffern können

Könnten sie doch nur die Tore öffnen...

# **READY TO ROCK**

## ***Systemanforderungen***

### **Minimum:**

- Windows 98/ME/2000 oder XP
- Pentium III 500 oder AMD Athlon 550 MHz Prozessor
- 128 MB RAM
- 32 MB DirectX 9.0 kompatible GeForce2 Ultra/Ti/Pro/GTS Grafikkarte
- 100% DirectX 9.0 kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0 (auf der CD)
- 4-fach CD-ROM-Laufwerk oder schneller (Der Gebrauch mit CD-Writern ist nicht empfehlenswert.)
- 750 MB freier Festplattenspeicher

### **Empfohlen:**

- Windows 98/ME/2000 oder XP
- Pentium III 800 MHz, AMD Athlon 800 MHz
- 256 MB RAM
- 64 MB DirectX 9.0 kompatible Geforce 3-, ATI Radeon-Grafikkarte oder besser
- DirectX 9.0 kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0 (auf der CD)
- 4-fach CD-ROM-Laufwerk oder schneller (Der Gebrauch mit CD-Writern ist nicht empfehlenswert.)
- 750 MB freier Festplattenspeicher

## **Installation**

1. Beenden Sie zuerst alle Anwendungen und legen dann die Will Rock CD in das CD-ROM-Laufwerk.
2. Die Installation von Will Rock startet automatisch. Wenn Sie die Autoplay-Funktion ausgeschaltet haben, müssen Sie das Spiel manuell installieren. Dazu müssen Sie einen Doppelklick auf das Arbeitsplatzsymbol auf Ihrem Desktop ausführen. Nun doppelklicken Sie auf das CD-Rom-Symbol, in dem sich die Spiel-CD befindet. Klicken Sie jetzt doppelt auf die Datei Setup.exe. Sie können Will Rock auch über das Menü Start ausführen. Wählen Sie hier die Option Ausführen und schreiben in dem aufgehenden Fenster: „[CD-ROM]\setup.exe“, wobei [CD-ROM] für den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht.
3. Jetzt müssen Sie nur noch allen Bildschirmanweisungen folgen.

---

## **SPIELEN**

Das Spiel beginnt mit dem Hauptmenü. Man kann jederzeit zum Hauptmenü zurückgelangen, indem man in den Untermenüs die „Zurück“-Schaltfläche an der unteren, linken Bildschirmecke solange drückt bis das Hauptmenü erscheint.

Das Hauptmenü enthält folgendes:

### **Einzelspieler-Modus**

Wählen Sie diese Option für ein Einzelspieler-Spiel. Sie haben dann zwei Möglichkeiten:

- **Neues Spiel:** Ein neues Spiel wird gestartet. Wenn Sie diese Option gewählt haben, gelangen Sie zu einem Fenster, in dem Sie drei verschiedene Schwierigkeitsgrade bestimmen können. Diese sind:
  - **Will gewinnen:** In diesem Modus ist das Spiel leicht.
  - **Will spielen:** Hier ist es normal schwierig.
  - **Will sterben:** Wenn Sie ihr eigenes Testament machen wollen, wählen Sie diesen Modus.
- **Spiel laden:** Hier können Sie einen Ihrer gespeicherten Spielstände laden. Sie beginnen dann von dem Punkt, ab dem Sie zuletzt gespeichert haben.



## **Multiplayer-Modus**

Wählen Sie diese Option, gelangen Sie ins Multiplayer-Untermenü. Ihre Möglichkeiten hier sind:

- **Ein LAN-/Internetspiel erstellen:**

Diese Option führt Sie in ein Untermenü mit drei Wahlmöglichkeiten:

- **Name:** Hier können Sie Ihrer Figur einen Namen geben.
- **Verbindung:** Hier erhalten Sie Informationen über die Verbindungs geschwindigkeit.
- **Charakter:** Wählen Sie ein Bild für die Figur, die Sie während des Spiels führen.



Danach gelangen Sie zu dem Server-Optionen-Bildschirm, wo Sie die gewünschte Karte, Spielart, Anzahl der Mitspieler und andere Wahlmöglichkeiten haben. Manche davon sind von der Art des Spieltyps abhängig.

- **Spiel auf Ubi.com erstellen:** Die Optionen für ein auf dem Ubi.com-Server sind identisch mit denen eines LAN-Spiels. Hauptunterschied ist, dass Sie bei Ubi.com registriert sein und Ihren Benutzernamen sowie das Passwort eingeben müssen, damit Sie spielen können.
- **LAN-/Internet-/Ubi.com-Spiel beitreten:** Diese Wahl bringt Sie zum gleichen Menü, als wenn Sie „Spiel erstellen“ gewählt haben. Sie haben dieselben Optionen: Name, Verbindung und Charakter. Um auf dem Ubi.com-Server zu spielen, müssen Sie registriert sein und einen Benutzernamen sowie ein Passwort haben. Danach erscheint ein Server-Browser-Bildschirm. Wählen Sie aus den zur Verfügung stehenden Spielen aus und lassen es krachen.

## **Mehrspieler-Modus**

**Kooperation:** Im Kooperations-Modus spielen mehrere Spieler gemeinsam gegen Computergegner. Sie können sich Level aussuchen, die Sie spielen möchten oder das Spiel vom Anfang bis zum Ende durchspielen. Sie können Optionen einstellen, wie „Gegenstände nehmen“ (Einmalig oder Unbegrenzt) oder „Schaden durch Mitspieler“ (Aus oder Ein).

**Schatzsuche:** Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler im gewählten Level eine bestimmte Anzahl an Schätzen zu sammeln. Eine zuvor festgelegte Menge an Schätzen ist über den gesamten Level verteilt. Wenn man einen gegnerischen Spieler tötet, verliert dieser alle seine Schätze und muss noch einmal von vorne beginnen. Der Spieler, der als erster alle Schätze beisammen hat, gewinnt.

**Fragmatch:** Das ist der übliche Deathmatch-Modus. Für jeden Kill erhalten Sie einen Punkt, werden Sie gekillt oder töten Sie sich selbst, verlieren Sie einen. Das Fragmatch kann durch Zeit begrenzt werden. Derjenige, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.



## **Optionen**

Wählen Sie diese Option, um folgende Parameter einzustellen:

- **Video:** Hier können Sie Grafikoptionen einstellen.
- **Audio:** In diesem Menü können Sie Audio-Einstellungen anpassen.
- **Spiel:** Diese Auswahl ermöglicht Ihnen, das HUD auszublenden, Untertitel anzuzeigen, das Fadenkreuz und die automatische Waffenauswahl zu steuern.

## **Steuerung**

Mit dieser Option können Sie die Tastenbelegung im Spiel ändern. Klicken Sie auf Annehmen, um die Änderungen der Spielsteuerung zu speichern. Sie können jederzeit die Standardeinstellung wiederherstellen, indem Sie den Menüpunkt Standard-Einstellung anwählen.

Anmerkung: Sie können die Steuerung im Steuerung-Menü anpassen.

### **BEWEGUNG (Standardsteuerung)**

Rückwärts bewegen .....	S
Nach links bewegen .....	A
Nach rechts bewegen .....	D
Springen .....	Leertaste
Ducken .....	CTRL

### **KAMPF (Standardsteuerung)**

Schießen .....	Linke Maustaste oder Strg
Waffe laden .....	R
Vorherige/Nächste Waffe ...[ / ] oder Mausrad auf/ab	
Schaufel .....	1
Pistole .....	2
Schrotgewehr .....	3
Maschinengewehr .....	4
Präzisionsarmbrust .....	5
Feuerball-Werfer .....	6
Minigewehr .....	7
Säuregewehr .....	8
Medusagewehr .....	9
Granate/Mine .....	0
Atomgewehr .....	-
Zoom (Nur Armbrust) .....	Rechte Maustaste
Benutzen/Aktivieren .....	EINGABE
Team wechseln (nur Multiplayer) .....	F2

## KAMPF (Weitere Steuerung)

Titanen-Schaden aktivieren .....	I
Unverwundbarkeit aktivieren .....	O
Titanen-Bewegung aktivieren .....	P
Pause .....	Pause

## TASTATURKÜRZEL

Schnellspeichern .....	F6
Schnellladen .....	F9
Screenshot erstellen .....	Bildschirm drucken
Menü .....	Escape

## WILLS WELT

Will reist durch die Hügel, Täler, Höhlen, Flüsse, Verliese und Städte, die an die verbotene Stadt und den Olymp angrenzen. Die Landschaft knistert regelrecht vor Gefahr. Unten folgt ein Beispiel des Spielinterfaces sowie eine Aufstellung der Waffen, Gegner und Extra-Power.

### Interface

Das untenstehende Bild zeigt, was Sie sehen, wenn Sie im Spiel sind. Will Rocks Gesundheit und die Waffen, die er trägt, werden in der unteren, linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Das Munitionssymbol am oberen, rechten Bildschirmrand verändert sich, wenn er die Waffe zieht. Außerdem wird hier angezeigt, wieviel Munition noch übrig ist. Neben der Munition wird der Goldbetrag angezeigt, den Will entdeckt hat. Wenn Will einem der vier Bosse des Spiels gegenübersteht, wird dessen Gesundheit oben in der Mitte des Bildschirms angezeigt. So weiß er, wie viele Kugeln er ihnen noch reinjagen muss, bis sie endlich ins Gras beißen.



## **Waffen**

Will Rock steht ein ganzes Arsenal von Waffen zur Verfügung, mit denen er sich seiner Gegner entledigen kann. Viele dieser Waffen schlagen bei seinen Gegnern voll ein. Nachfolgend eine Liste der Waffen:

### **Schaufel**

Gut für den Nahkampf, aber für viele Gegner zu schwach. Man kann sie unter Wasser benutzen.



### **Pistole**

Einzelschuss, verursacht geringen Schaden.



### **Schrotgewehr**

Aus nächster Nähe abgeschossen, richtet es starken Schaden an, das Laden dauert jedoch lange.



### **Maschinengewehr**

Schnell und sehr nützlich bei Massenangriffen von schwächeren Gegnern. Man braucht viele Geschosse, um mittelgroße Gegner zu töten.



### **Präzisionsarmbrust**

Schießt langsam, ist dafür aber bestens geeignet, um Gegner aus sicherer Distanz zu erledigen. Die Gegner verbrennen und trocknen aus.



### **Säuregewehr**

Damit schießt man Säure. Durch diese schwellen die Gegner an und zerplatzen wie Ballons. Mittlere Feuerrate - sehr mächtig.



### **Feurball-Werfer**

Schießt langsam, ist aber wirkungsvoll gegen langsame Gegner und frontale Angreifer. Hat einen großen Explosionsradius.



### **Medusa-Gewehr**

Lässt Feinde zu Stein werden und dann zerbrechen. Das Laden dauert lange, die Munition ist begrenzt. Auf viele Gegner anwendbar, uneffektiv gegen große Gegner.



### **Minigewehr**

Es hat eine sehr schnelle Feuerrate.



### **Granate**

Sie werden mit der Hand geworfen und explodieren, wenn Sie einen Gegner treffen. Ansonsten detonieren sie, sobald ein Gegner in die Nähe kommt.



### **Atomgewehr**

Schießt eine kleine Atombombe in einer bogenförmigen Flugbahn, die alles in einem Radius von zehn Metern schmilzt.



## Gegner

Die Gegner in Will Rock sind zahlreich und unterschiedlich. Jeder hat seine eigene Art des Angriffs. Eine Strategie, die bei einem funktioniert, klappt bei anderen vielleicht nicht. Seien Sie aufmerksam und sparen Sie die richtige Munition für den richtigen Gegner auf.

### Der regenerierende Minotaurus:

Er ist halb Mensch, halb Stier und hat eine Axt um Sie zu Spalten – Achtung!



### Blutiger Minotaurus

Der Sohn des Stiers. Kleiner, aber genauso wild



### Der geladene Zentaur

Er ist halb Mensch, halb Pferd und wirklich böse.



### Der Skeletaur

Wiederbelebte Zentauren.



### Die Harpyie

Diese Kreatur ist ein Falke mit dem Kopf einer Frau. Sie hat eine üble Magenverstimmung also schauen Sie auch nach oben



### Schwertschwingender Kamikaze Skelettkrieger

Diese Skelettkrieger sterben dafür, Sie zu treffen.



### **Speerwerfende Skelette**

Diese ehemaligen Olympioniken haben ihren Sportspeer in einen Kriegsspeer umgetauscht – halten Sie sich so weit wie möglich von ihnen fern!



### **Schwertkämpfer-Skelett**

Manche Soldaten geben den Kampf niemals auf. Der Tod hat ihre Fähigkeit zu kämpfen nicht vermindert.



### **Perseus**

Ein widerlicher Schock tritt aus den steinigen Augen dieses grausamen Medusakopfes aus.



### **Sphinx**

Leise Wächter, die die Seele eines Kämpfers mit einem Zwinkern auslöschen können.



### **Löwe**

Dieser klassische Menschenfresser giert nach Blut.



### **Tiger**

Das ist nicht Nachbars Katze.



### **Satyrn**

Diese Ziegenmenschen schießen Pfeile auf dich. Sie sind die Bogenschützen der Götter. Ihre Zielgenauigkeit ist tödlich.



## **Atlas**

Er hat die ganze Welt in seiner Hand – und er will sie ihnen in die Fresse schmeißen



## **Diskobolus**

Eine Statue, die einen tödlichen Diskus wirft.



## **Keulen-Gladiator**

Diese Gladiatoren schwingen eine feurige Keule auf den Spieler. Hüten Sie sich vor ihren dicken Brüdern.



## **Messerwerfer Gladiator**

Diese Gladiatoren greifen mit schwingenden Messern an. Sie zielen tödlich genau. Auch sie haben fette Geschwister, auf die sie aufpassen müssen.



## **Zerberus**

Dieser zweiköpfige Hund mit einem giftigen Schlangenrumpf hat wirklich einen schlechten Atem.



## **Ratten-Bombe**

Diese Kreaturen sind wirklich sprunghaft. Gehen Sie nicht zu nah an sie ran



### Alligator

Versuchen Sie aus ihnen  
Ledertaschen zu machen.



### Cupido

Diese geflügelten Babys sind so hässlich, das sie bei der Geburt sitzengelassen werden. Ihre Rache: Sie schießen mit giftigen Pfeilen.



### Zyklop (BOSS)

Die große, grüne, einäugige Killermaschine. Wecken Sie ihn nicht auf, das kann er gar nicht ab.



### Hephaistos (BOSS)

Dieser Gegner ist der Gott des Feuers.  
Er schützt sein Verlies mit seinem Hammer und glimmender Kohle.



### Medusa (BOSS)

Sie ist gross, sie ist hässlich und sie will Ihre Seele – kommen Sie ihr nicht zu nahe, oder sie könnten es bereuen.



### Zeus (ENDGEGNER)

Der Göttervater. Wenn Sie ihn bezwingen können, werden Sie unsterblich.



## **Spezielle Power-Ups**

Will Rock kann besondere Power-Ups durch die Titanen-Handels-Altäre, die es an verschiedenen Orten gibt, erlangen. Damit Sie an die Power-Ups gelangen, müssen Sie alles Gold und versteckte Schätze in den Leveln sammeln. Sobald Sie 50 Goldstücke aufgenommen haben, können Sie ein Power-Up erwerben. Gehen Sie dazu an die Seite des Altars heran, die das verlangte Power-Up repräsentiert und aktivieren Sie es mithilfe der Benutzen-Funktion. Sie können jeweils nur ein Power-Up zur selben Zeit tragen. Die Power-Ups können zu jeder Zeit aktiviert werden. Unten werden Sie näher beschrieben:



- **Titanen-Bewegung:** Das erlaubt Ihnen, die Zeit auf 1/4 der regulären Spielgeschwindigkeit zu verringern. Das ist besonders effektiv, wenn Sie von vielen Gegnern umzingelt werden.
- **Titanen-Schaden:** Das macht Ihre Angriffe viermal so wirkungsvoll, wie normal.
- **Unverwundbarkeit:** Sie werden keine Lebenspunkte verlieren, wenn diese Eigenschaft aktiviert ist.

## **Saber Interactive Credits**

**Spiel-Design:** Matthew Karch (the token American), Vladimir Chernysh

**Level-Design:** Matthew Karch, Dmitry Kholodov, Vladimir Chernysh, Pavel Grachev

**Projektleitung:** Andrey Iones

### **PROGRAMMIERUNG**

**Leiter Engine-Programmierung:** Anton Krupkin, Andrey Iones

**KI und Netzwerk-Programmierung:** Sergey Mironov

**SFX und Netzwerk-Programmierung:** Andrey Grigoriev

**Netzwerk und Interface-Programmierung:** Victor Streltsov

### **ARTWORK**

**Art Director:** Vladimir Chernysh

**Leitender Grafiker:** Dimitry Kholodov

**Level-Entwurf:** Fedor Gilmoudtinov, Evgeny Davidenko,

**Figuren-Entwurf:** Lena Bondareva,

**Texturen:** Veronika Kochnenkova

**Leiter Animationen:** Sergey Boginskiy, Alexander Miala

**Level-Integration:** Pavel Grachev

**SFX und Waffenfreak:** Anton Lomakin

**Comic Art:** Oleg Yudin, Ilya Kuchma

### **SOUND UND MUSIK**

**Sound:** Pavel Grachev

**Musik:** Matthew Henning Productions

**Sprecher:** Lani Minella, Chris Wilcox, Max McGill

**Interne Produktion:** Matthew Karch, Andrey Iones, Anton Krupkin.

**Besonderen Dank an:** Alexander Kiselev, Dmitry Panyushkin, Joshua Karch, Andrey Karasev, Victoria Getman, Rick Raymo, Clyde Grossman, Stewart Kosoy, Alexandru Hriscu, Razvan Ciprian Onatu, Romeo Rosu Daniel Lazar, Claudiu Armanund und Bob Jacob (den Unsterblichen bei ISM) und besonders Willy – möge er im Hundehimmel Frieden finden

© 2003 SABER INTERACTIVE/UBI SOFT ENTERTAINMENT. All Rights Reserved. Developed by Saber Interactive, Inc. Will Rock, the Will Rock logo, the Saber Interactive name, the Saber Interactive logo, the Saber3D Engine name and the Saber3D Engine logo are either registered trademarks or trademarks of Saber Interactive, Inc. in the United States and/or other countries. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "I Wanna Rock" Written by Dee Snider, Courtesy of Snidest Music Co. (Administered by Zomba Melodies Inc.) (SESAC) Performed by Twisted Sister (P) 1984 Atlantic Recording Corp. Produced under license from Atlantic Recording Corp. by arrangement with Warner Special Products.

## **Ubi Soft 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://www.ubisoft.de/bv/support/>

Bitte überprüfen Sie auf unseren SUPPORT-Seiten die Sektion **F.A.Q.**

(Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen)

Die Antwort auf Ihre Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Sollten Sie nicht fündig werden, können Sie unser **HOTLINE-FORMULAR** nutzen, um uns Ihre Anfrage per E-Mail zu senden.

**Bei allen technischen Fragen** (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

**01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute)**

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen bitten wir Sie, folgende Angaben bereitzuhalten:

- Kompletter Name des Produkts
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems
- Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM- oder DVD-Laufwerks
- Hersteller/Typ der Soundkarte
- Hersteller/Typ der Grafik- und 3D-Beschleunigerkarte
- Betriebssystem

### **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 technische Probleme mit dem Produkt haben, 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? Unsere Tipps- und -Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

**0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)**

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

Ihr Ubi Soft Team

## **Garantie**

Ubi Soft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubi Soft Kundendienst.

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

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubi Soft 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 Ubi Softs 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 Ubi Softs 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.

## **Notizen**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Notizen

A black and white photograph of a person riding a horse, silhouetted against a bright background. The rider is leaning forward, possibly in a gallop or maneuver. The horse's head is turned slightly to the right. The background is overexposed, creating a soft, glowing effect around the silhouette.