



Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel,  
93108 Montreuil Sous Bois, France  
P\_31167\_03A\_HU

PC DVD-ROM

# RAYMAN ORIGINS



UBI SOFT

UBI art

# FONTOS FIGYELMEZTETÉS A VIDEOJÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN

## FOTOSZENZITÍV ROHAM

Az emberek egy igen alacsony százaléka a videojátékokban megjelenő bizonyos képi megoldások hatására rohamot tapasztalhat; ilyenek például a villódzó fények és minták. Még azok az emberek is, akiknek nincs erre utaló múltjuk vagy epilepsziájuk, képesek videojátékok hatására olyan állapotba kerülni, ami ezeket a „fotoszenzitív epileptikus rohamokat” okozhatja.

Ezeknek a rohamoknak több tünete is lehet, például szédülés, megváltozott látóképesség, szem- vagy arcrángás, rángatózás, kezek vagy lábak remegése, zavar, vagy a figyelem pillanatnyi elvesztése. A rohamok okozhatnak eszméletvesztést vagy vonaglást is, amelyek sebesüléshez vezethetnek, ha az alany leesik vagy közeli tárgyakkal ütődik.

Azonnal hagyj abba a játékot, és lépj kapcsolatba egy orvossal, ha ezeket a tüneteket észleled.

A szülők figyeljék gyermekeiket, és kérdezzék meg őket a fenti tünetekről, mert a gyermekek és fiatalok hajlamosabbak ezekre a rohamokra.

A fotoszenzitív epileptikus rohamok kockázatát csökkentheted, ha az alábbi elővigyázatossági lépéseket megteszed: ülj távolabb a képernyőtől; használj kisebb kijelzőt; játssz jól megvilágított szobában; ne játssz, ha fáradt vagy álmos vagy. Ha neked vagy bármely rokonodnak van epilepsziás múltja, beszélj egy orvossal, mielőtt játszanál.

## A PEGI korbesorolási rendszer:

Kor  
kategóriák:



Tartalom  
típus:



Az 'Online' logó azt jelzi, hogy a termék lehetővé teszi a játékos számára, hogy több játékos ellen online játszhasson.

További információ a Pan European Game Information (PEGI) korbesorolási rendszerrel kapcsolatban az alábbi oldalon talál:

<http://www.pegi.info>



Jelen megállapodás feltételei nem érintik a vásárlótörvényben garantált jogait. Ez a garancia a törvényes kötelezettségen felül biztosít olyan kiváltságos jogokat a PlayON vásárlói felé, melyek gyorsabb, modernebb és kevésbé formális úton teszik lehetővé a jogérvényesítést. Ez a garancia kizárólag Magyarország területén érvényes.

## Szerzői jogok

### A felelősség kizárása

A PlayON nem vállal jogi felelősséget az esetlegesen fellépő programhibákból, vagy a szoftver használatának akadályából eredő felhasználói kárigények vonatkozásában.

A Felhasználó a szoftver helytelen használatából, bizonytalan hardver vagy operációs rendszer működésből származó anyagi vagy erkölcsi kárát a PlayON-ra nem háríthatja át.

Szerzői jogi információk

Ellentétes tartalmú jelölés hiányában a szoftver szellemi tulajdonjoga (szerzői vagyoni jogosultságok) joga a kiadót illeti. A szoftver szerzői jogi védelem alatt áll a Magyar Köztársaság törvényeinek megfelelően. A jogok megsértése súlyos polgári peres és büntetőjogi következményeket vonhat maga után. A fenti rendelkezés megsértésével szemben a PlayON minden lehetséges jogi lépést megtesz.

A szoftveren, illetve az ahhoz tartozó dokumentáción található valamennyi védjegy, megjelölés szintén jogi védelem alatt áll.

A felhasználó a szoftverre nem nyerhet tulajdonjogot semmilyen formában sem,

azonban jogában áll a szoftvert felhasználni az alábbi felhasználási engedély szerint, feltéve, hogy betartja a felhasználás feltételeit.

Minden kifejezetten meg nem adott jogot a PlayON magának fenntart.

### Felhasználási engedély

Jelen megállapodás alapján vásárló korlátozott és nem kizárólagos felhasználási jogot szerez a jelen megállapodás tárgyát képező szoftver használatára.

A felhasználónak a szoftver letöltésére, illetve használatára kizárólag egy számítógépen van joga.

A szoftver terjesztése, másolása, üzletszerű kiadása, bérbeadása, anyagi haszonszerzés céljából történő bármely felhasználása a PlayON írásbeli hozzájárulása nélkül kifejezetten tilos. Nem engedélyezett a szoftver forráskódjának és dokumentációjának valamilyen más célú felhasználása valamint átdolgozása. Nem megengedett továbbá a szoftvert más számítógépes nyílt vagy zárt hálózatra feltelepíteni és harmadik személynek ezáltal szabad felhasználást biztosítani. Nem engedélyezett a szoftvert és annak dokumentációját valamely más weboldalon megjeleníteni és ehhez hozzáférést biztosítani.

A szerző kijelenti, hogy az általa átadott szoftvernek egyedüli szerzője, és harmadik személynek nincsen joga, jogosultsága, amely a felhasználóra a jelen szerződéssel ruházott felhasználási jogokat korlátozná, vagy kizárná.

A megállapodásban nem érintett kérdések tekintetében a szerzői jogról szóló törvény, továbbá a Ptk előírásai az irányadóak.

## A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI

A magyar változat kizárólagos  
forgalmazója:

PlayON Magyarország Kft.  
1195 Budapest, Hofherr Albert utca 11/A  
www.playon.hu

Ügyvezető  
Mátyus Tamás

Lokalizációs koordinátor  
Kolozsvári Zsófia

Fordító  
Varga János

Proofreader  
Jäger Gábor

Tesztelők  
Ács András  
Góra Szabolcs

Termékmenedzser  
Kovács József



# TARTALOMJEGYZÉK

IRÁNYÍTÁS .....	2
TÖRTÉNET .....	3
KARAKTEREK .....	3
A JÁTÉK .....	7
TERMÉKTÁMOGATÁS .....	12
SZERZŐI JOGOK ÉS GARANCIA .....	12

# IRÁNYÍTÁS

## JÁTÉKOS ÁLTAL BEÁLLÍTHATÓ AKCIÓK

Felfelé nyíl	Fel
Lefelé nyíl	Le
Balra nyíl	Balra
Jobbra nyíl	Jobbra
Szóköz	Ugrás / Tüzelés a szúnyoggal
Szóköz (nyomva tartva)	Repülés
S	Ütés
S (nyomva tartva)	Erős ütés / Belélegzés a szúnyoggal
Bal Shift	Futás
Backspace	Vissza

## ÁLTALÁNOS PARANCSONK

Esc	Szünet menü
F2	2. játékos buborék / Kilépés
F3	3. játékos buborék / Kilépés
F4	4. játékos buborék / Kilépés

**FIGYELEM:** a játékos által beállítható akciók minden játékos számára egyediek, és külön beállíthatóak a billentyűzetre vagy gamepad kontrollerre négy különböző játékos számára.

Az alapértelmezett beviteli eszköz megváltoztatható, ha támogatott gamepad kontrollert csatlakoztatsz a számítógépedhez, amikor a játék először elindul.

Ha gamepadet szeretnél használni a játékhoz, akkor:

1. Győződj meg róla, hogy a gamepad csatlakozik a számítógépedhez, illetve a játék megkezdése előtt már helyesen fel lett telepítve.
2. A játékban a Főmenüben válaszd a Beállításokat, és az Irányítás menü alatt állítsd be az akciókat a gamepad gombjaira.
3. Ha valami problémád akad, ellenőrizd a gamepad gyártójának honlapját a legfrissebb vezérlőkért és kompatibilitási információkért.

# TÖRTÉNET

Az Álomerdő ismét fegyverben! Ez az idillikus világ, ahol általában nincs más dolgod, mint enni, aludni és játszani (és persze baráti csínyekkel szórakozni), most nyakig van a gondban.



Rayman és oltári haverjai kirobbantottak egy háborút a horkolásukkal! Rémálomba illő szomszédai a Holtélők Birodalmában egyáltalán nem osztják a banda zenei ízlését, és el akarják rontani a partit.

Rayman és barátai, akik sosem riadtak vissza a kihívásoktól, boldogan indulnak, hogy visszarugdadják ezeket az undok semmirekellőket a feledésbe. Kiváltképp mivel a küldetés nimfák megmentését, csínytevéseket, illetve új szuper hatalmakat (amelyek még több csínytevést tesznek lehetővé) is jelent. És ez nem is az első ilyen eset!

Mint kiderült, az erdő mókaimádó teremtője, Bubiszuszék igen érzékeny lény, akinek a hangulata befolyásolja az Álomerdőt... Raymannek már korábban is meggyűlt a baja Bubiszuszék rémálmaival, de jól elagyabugyálta őket, és most is pontosan ezt fogja tenni Gömbölyvel és az ügyes picura varázslókkal együtt, még mielőtt az Álomerdő szövede darabokra szakadna, és az egész világuk kifakulna, mint egy rossz álom.

# KARAKTEREK

## Bubiszuszék

Bubiszuszék egy Felsőbbrendű Lény; ő az, aki az egész világot, és annak minden csodás lakóját megálmodta. Érzékeny egy fickó, afféle művész (és szemérmetlen hedonista), aki érzelmileg kötődik az alkotásaihoz. Érzelmei viszont közvetlen kihatással vannak a világra, és akár egyetlen rossz álom is felboríthatja a törekeny egyensúlyt! A mágikus lények azt hiszik, Bubiszuszék csak szent pihenőhelyein fordul elő, de mi jobban tudjuk: ez a mókaimádó felsőbbrendű nem tud ellenállni annak, hogy teremtményeivel nevetgéljen, játsszon és engedékenykedjen... az meg ugye világos, hogy a teremtményeit magáról mintázta...



## Rayman

Amikor a Teremtőnek először voltak rémálmai, a nimfák összegyűltek, hogy megidézzenek egy fénylényt, aki majd megmenti a világukat. Egy olyan teremtményt, aki egyszerre ügyes és gondtalan, állhatatos és vidám, akinek a végzete, hogy hősiess bolondozásával megnevettesse a Teremtőt, és ezzel megállítsa a rémálmokat!

Sajnos, bár nem meglepő módon, elbűvölő nimfáink figyelmét elterelte néhány zombicsirke, miközben Bubisuszék szent horkolóhelyére tartottak, így miközben üldözőbe vették az örült lényeket, elvesztettek egy zsák szikrancsot. Így késve érkeztek, és sokkal kevesebb energiával.

Végül Rayman egy kicsit kevesebb végtaggal született, de mint kiderült, ettől csak még lazább lett.



## Gömböly

Gömböly az Álomerdő csendes harcosa, sose becsüld le! Mindig készen áll, hogy segítõ kezét nyújtson barátainak. Mesteri Fung-Ku és etikett-tudása a klasszikus Adj-egy-ötöt mozgólátban kristályosodott ki, amely olyan kemény pofon, hogy kiesel a gatyádból! Ez a dicsõ mocsoló\* rendelkezik minden tulajdonsággal, ami egy barátnak kell. Mindig benne van egy kis kajálásban, verekezésben vagy szundikálásban – és mindig jó hangulatban van. Gömböly a legjobb kergetõzésben, ugrálásban és a muksók buborékozásában. Hogy miként lett az Álomerdõ mindenkor horkolóbajnoka kék, az egy rejtély, és nem kevés spekulációra ad okot. Vubudubu-mágiát űzõ klánjának többi Vörös Varázslója mérgező bubeastietubbisról suttog, míg a picurák inkább egy hősiess mesében hisznek, amely Gömböly kedvenc italáról, a szent szilvadzsúzról szól.

\* A „mocsoló” egy kedveskedõ kifejezés, amely a „mocsni” õsi álomerdei szóból ered – ez tulajdonképpen táncolás közbeni birkaszerû vigyorgást jelent, közben közszemlére téve az illetõ fogában maradt mocsingokat.



## Picurák

A picura-szimat az igazi! A picurák veszélyes képessége, azaz az éjszakai horkballadák egyszerűen abból adódnak, hogy a Teremtő impozáns orral álmodta meg őket. Szent Buborék, mennyi gonosz varázslatot csavartak már ki a picurák magukból! Méretes orrcimpáik igen érzékenyek a mágia kényes harmóniájára – azt pedig mindenki tudja, hogy a picurák a legjobbak, ha ki kell szagolni világunk titkait.



A picurák népe arról ismeretes, hogy rengeteg kötekedő, de emlékezetes, és mindenek felett jólöltözött harcos kerül ki közülük (a picurák szeretnek öltözködni, és szatyornyai álruhájuk is van). Játshatsz több őszükkel is!

## Pötytyencsek

Az elnyomhatatlanul boldog pötytyencsek a Teremtő álmainak személyzete, és Bubiszuszék minden alkotásában megtalálhatóak.



Ahogy a rémálmok rosszabbodnak, egyre több pötytyencset börtönöznek be a bombasztikus Vadászok, akik a bukolikus Álomerdőt beborozzák ellenséges lövedékeikkel és rémisztően nevetséges csatlósaikkal, a holtakövekkel. Ennek hatására az erdő szövedéke kezd szétfoslani, és a pötytyencsek által létrehozott világok közti hidak kezdenek feloldódni a semmiben.

## Szikrancsok: a megvilágosítók

A szikrancsok agyzsibbasztóan napszerű, tiszta energialények. Az Álomerdőben ők a mágikus energia elengedhetetlen forrásai, így a szikrancskupa egy erdőszerte kedvelt sport. A verseny abból áll, hogy négy játékos versenyez egymás ellen világokon át, hogy ki gyűjti a legtöbb szikrancsot. A versenyben minden megengedett, vagy ahogy mifelénk mondják, egy pofon nem pofon.



Végül is minden játékos nyer, de egyvalaki viszi el a díjat: természetesen az, aki a legtöbb szikrancsot kapta el! Reklamációt nem fogadunk el.

## Palinták

Sose utasíts vissza egy segítő kezét!  
Ezek a zseniális lények annyi kezét növesztenek, amennyi barátot csak meg kell tartani... Előnyös helyeken csücsülnek, lehetetlennek tűnő szakadékok felett, kék arcukon bárgyú mosollyal, mintha nem is ők lennének az Álomerdő legnépszerűbb hintáztatói!



## Betilla és az erdő nagyszerű nimfái

A Rayman 1-ből ismert jóindulatú, ámde fenegyerek Betilla visszatért, és bosszúra szomjazik! Ő a legidősebb nimfa, Bubiszuszék egyik legelső és legkedvesebb teremtménye. Ő és húgai biztosítják Rayman és csapata számára a szükséges erőt és hatalmat küldetésük véghezviteléhez.



## A Mágus és mágikus kalapja

A Mágus segít majd küldetésed során. Mindig szívesen cserél szikracsot pöttyencsre, ami segít az új világok megnyitásában. Mágikus kalapja a túlélésedhez szükséges tippekkel és trükkökkel áll szolgálatodra.



## A gonoszok: rossz buborékok és társaik

Egy napon Bubiszuszék elkezdett rémeket álmodni! A nimfák megpróbálták szép-álmokat-teával és ízletes süttikkel kedveskedni neki, hogy lenyugtassák, de a dolgok csak rosszabbra fordultak az Álomerdőben... Hamarosan az erdő minden szegletében rémálom-szörnyek osontak: ördögi sötétencsek, förtelmes Vadászok és gyűlöletes Holtakövek, hogy csak egy pár bajkeverőt említsünk!

## Sötétencsek

Ha a pötytencsek építik fel Bubiszuszek jó álmait, akkor a sötétencsek a rémálmok jószágai. Az Első Rémalom idején Bubiszuszek egy undorító és kegyetlen lényt teremtett, amelyet soha senki nem látott azelőtt: Janót. Jano most úgy készíti a sötétencseket, mint tén a tejet, és mielőtt felismertük volna a bajt, már százával hemzsegek mindenféle méretben és alakban, mindegyik rengeteg bajt keverve.



## A Pszihlopsz

Ez a szúrós szörnyeteg nem szereti, ha megzavarják. Azt tanácsolom, hagyd békén az alvó Pszihlopszt! Készülj fel rá, hogy hegyes tuskáival megbuborékozz!



## Egyéb ellenfelek

A legendák úgy tartják, hogy Rayman azért jött az Álomerdő világára, hogy legyőzze a rémalom-szörnyeket, és a lenti birodalmakba száműzze őket, amelyet ma a Holtélők Birodalmaként ismerünk... Na már most ez az őrült, gonosz horda visszatért, és vissza kell őket taszítani a feledésbe!

## A nagyágyúk

Az Álomerdő minden világának királya eltűnt, és a mágikus lények attól tartanak, hogy esetleg a rémalom-szörnyek befolyása alá kerültek, akik az univerzumunkban tombolnak.

Raymannek és barátainak ki kell deríteniük, mi történt velük! Mi azt gyanítjuk, nem lesz habostorta!



# A JÁTÉK

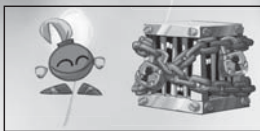
Mentsd meg a pötytencseket, és mentsd meg az Álomerdőt! Ahogy a világon egyre inkább átveszik az uralmat Bubiszuszek rémálmainak szörnyei, egyre több pötytencs esik fogságba. Szegény, szerencsétlen kis lényeket összekapkodták és kalitkába zárták, majd az erdő teljes területén elrejtették őket. Eközben az álom szövete is meggyengült, miközben a világok közt hasadékok nyíltak...

## Pötyyencsek

Ahhoz, hogy megmentsd az Álomerdőt, meg kell állítanod a rémálmokat, és ahhoz, hogy megállítsd a rémálmokat, ki kell szabadítanod a pötyyencseket, mert ők a kulcs a világok közti hasadékok megjavításához és ahhoz, hogy Bubiszuszék lenyugodjon, és ismét boldog álmokat szőjön.

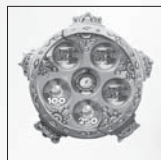
A játékban való előrehaladáshoz rengeteg pötyyencset kell gyűjtened. ők nemcsak abban segítenek, hogy újraépítsék a világok közti ösvényeket, de számos titkos szentélyt és meglepetést is megnyithatnak.

Nyerhetsz is pötyyencset az egyes világokban fellelhető kihívások teljesítésével.



## Pötyyencsmedálok

Ezek a medálok segítenek nyomonkövetni, mennyi pötyyencset gyűjtöttél. Egy medál teletöltéséhez számos kihívást kell teljesítened.



## Pötyyencskihívások

### Kalitkakihívás

Rengeteg pötyyencs árválkodik kalitkák fogságában az Álomerdőben. Néhány kalitka el van rejtve, és csak alapos felfedezés árán tudod megtalálni. De vigyázz! A kalitkákat mindig erősen őrzik. Buborékozd meg az összes gonosz őrzőt, hogy megnyíljon a kalitka, és kiszabadíthasd a pötyyencseket!



### Időkihívás

Néha a lassú és állhatatos nem a megfelelő módszer! Bármely térkép teljesítése után megnyílik egy időkihívás. Ha sikerül teljesítened a „könnyű” fokozatot, kiszabadíthatsz egy pötyyencset. Ha teljesítetted a „nehéz” fokozatot, szintén kapsz egy gyorsasági trófeát!



## Szikrancskihívás

Gyűjts annyi szikrancsot, amennyit csak tudsz, mert minden szinten szükség lesz rájuk a szikrancskihíváshoz. Számos módszerrel gyűjthetsz szikrancsot, úgyhogy tartsd nyitva a szemed! Ahol buborék van, ott szikrancs is. Néhány gyűjtögetni való tárgy, úgymint a csontérmék, a szikrancskirályok és a szikrancskörték valóságos főnyeremények!



## Ládashívás

A ládashívások az ügyességedet teszik próbára. Ezek a gyors üldözési sorozatok igazi küzdelmet ígérnek, hiszen egy menekülő ládát üldözöl sprintelve, ugrálva és repülve, miközben próbálsz túlélni.



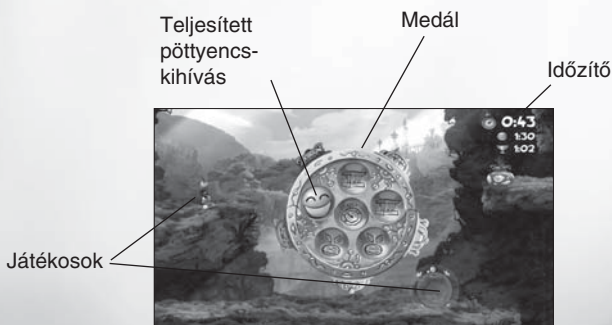
## Csontfogak

Egy értékes csontfogat kapsz minden egyes ládashívásért. Gyűjtsd össze őket, hogy belépést nyerj a lehető legrosszabb rémálmodba... a Holtélők Birodalmába!



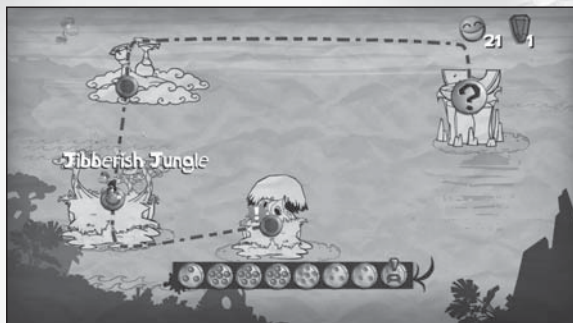
## Játékképernyő

Ezt a képernyőt fogod látni, miközben játszol. Itt információt találsz arról, hogy hány játékos játszik, hány szikrancsot gyűjtöttél, és mennyi időbe telt teljesíteni a térképet. A közepen található pöttyencsmedál akkor jelenik meg, ha teljesítettél egy kihívást.



## Világválasztó menü

Ahogy előrehaladsz a játékban, újabb és újabb világokat nyitsz meg az Alomerdőben, amelyeket felfedezheted és megszabadíthatod a rémálom-szörnyektől. A világtérképen keresztül tudsz elnavigálni az új világokba. Oda is visszamehetsz, ahol már jártál, hogy újabb kihívásokat és gyűjtögetnivaló tárgyakat találhass.



## Szintválasztó térkép

Ahogy megnyitod az új világokat, úgy hozzáférést kapsz a szintválasztó térképhez is, amelyben megnézheted az összes rád váró kihívást. A térképen új szintek jelennek meg, ahogy egyre többet fedezel fel az adott világból.



Gyűjtött tárgyak

Játékos

## Hasznos holmik

Az Álomerdőben egy csomó olyan tárgy található, amit gyűjthetsz. Néhány arra jó, hogy új világokra juss vagy új kihívásokat találj, másokkal meg dicsekedhatsz a barátaidnak, akikkel együtt játszol. Mindegyik egyaránt fontos Rayman és csapatának küldetésében!

### Csontérmék

Egy csontérme felvételével kapásból kapsz 25 szikrancsot!



### Szikrancskirály

Ha felveszel egy szikrancskirályt, felébreszted a szikrancsokat, akik elkezdnek énekelni és táncolni. A táncoló szikrancsok duplán számítanak... de nem táncolnak ám sokáig!



### Szikrancskörték

Keresd meg ezeket a kincseket a világokban, és jól ütögesd meg őket, hogy felszabadítsd az elrejtett szikrancsokat.



### Elrejtett szikrancsok

Minden élő dolog képes szikrancsot termelni. Mozogj át a buborékbokrokon, ugorj rá a szirtekre, érintsd meg az összes élő dolgot, hogy felszabadítsd a buborékszikrancsokat. Pukkantsd ki és gyűjtsd össze őket, mielőtt ellebegnek!



### Szívek

A szíveket úgy gyűjtheted össze, ha megragadod őket, vagy eltöröd az üvegeket, amelybe bezárták őket. Egy szív túlélést biztosít, ha elveszne egy életed. Az extra szívek szikrancsokat jelentenek, vagy egy bajba jutott barátodra vándorolnak.



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

# TERMÉKTÁMOGATÁS

## PLAYON technikai támogatás

Ahhoz, hogy a legjobb technikai támogatást tudjuk biztosítani a játékaikhoz, beindítottuk a technikai támogatásunk internetes központját, amely hasznos lehet a játék elindításával és működésével kapcsolatos problémák megoldásához. Elég, ha belépsz a [www.playon.hu/termeaktamogatas](http://www.playon.hu/termeaktamogatas) honlapra, és megismerkedsz a leggyakrabban feltett kérdésekkel az általunk kiadott játékokkal kapcsolatban.

## E-mail:

Ha valamilyen okból nem találsz a honlapunkon választ a kérdéseidre, fordulhatsz közvetlenül a technikai támogatás dolgozóihoz. Írj egy e-mailt a [support@playon.hu](mailto:support@playon.hu) címre, ellenőrizd, hogy pontosan leírtad-e a problémát és belefoglaltad-e az összes szükséges információt a géped beállításairól, mert csak akkor tudunk neked gyorsan és eredményesen segíteni.

## Telefon és hagyományos posta:

Ha nincs hozzáférése az internethez, felhívhatsz minket a következő telefonszámon: **06-20-2424706**

valamint küldhetsz nekünk levelet a következő címre:

**PlayON Kft., 1195 Budapest, Hofherr Albert utca 11/a.**

(Ne felejtse ráírni a borítékra: „Technikai támogatás”).

Amikor hívsz minket, legyél a géped előtt, vagy legalább legyenek nálad felírva a géped beállításai! Ez jelentősen segít a probléma megoldásában. A Technikai Támogatási Osztály hétfőtől-péntekig 9-től 17-ig dolgozik, ezért nem érsz minket utol szombaton vagy ünneppon.

# SZERZŐI JOGOK ÉS GARANCIA

## A garancia feltételei

A PlayON garanciát vállal arra, hogy az elektronikus adathordozó, melyen a szoftver található, sérülésmentes, hibátlan, vírus által nem fertőzött.

Az elektronikus adathordozó a vásárlást követő 5 napon belül felfedezett fizikai hibája esetén, mely hiba a szoftver használatát lehetetlenné teszi és a használó önhibáján kívül merült fel, a PlayON biztosítja az elektronikus adathordozó hibátlan új termékre való cseréjét. Abban az esetben, ha a csere nem lehetséges, a PlayON visszatéríti a vételárat.

Amennyiben a vásárlást követően bármikor megsérülne az elektronikus adathordozó, a Forgalmazó – amennyiben a meghibásodott játék még mindig szerepel a PlayON kínálatában – újra cseréli, miután a hibás terméket a vásárló a Forgalmazó rendelkezésére bocsátotta, és az adminisztráció díját megtérítette.

A kapcsolatfelvételt követően a hibás elektronikus adathordozót a következő címre kell elküldeni:

1195 Budapest, Hofherr Albert utca 11/a.

A garancia magára a szoftverre nem vonatkozik. A szerzői jogokkal rendelkező kiadó a szoftverre garanciát az adott állapotban vállal.