

# Playboy: The Mansion

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Playboy The Mansion**

**autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Życie Playboya</b>	<b>5</b>
<b>Wprowadzenie</b>	<b>5</b>
<b>Wydawanie pisma</b>	<b>6</b>
<b>Kontakty międzyludzkie</b>	<b>7</b>
<b>Nastroje</b>	<b>8</b>
<b>Posiadłość i pracownicy</b>	<b>9</b>
<b>Przyjęcia</b>	<b>11</b>
<b>Misje</b>	<b>14</b>
<b>Launch the Playboy Empire – Zapoczątkuj imperium Playboya</b>	<b>14</b>
<b>A Great Start – Wspaniały początek</b>	<b>15</b>
<b>Live the Life – Żyj pełnią życia</b>	<b>16</b>
<b>When everything’s going right – Kiedy wszystko się układa</b>	<b>17</b>
<b>Feel the Love – Daj się ponieść miłości</b>	<b>19</b>
<b>Launch Playboy Foundation - Załóż Playboy Foundation</b>	<b>21</b>
<b>When the Going Gets Tough - Nadeszły ciężkie czasy</b>	<b>23</b>
<b>Hurray for Hollywood – Huzia na Hollywood</b>	<b>24</b>
<b>Launch Playboy TV – Uruchom Playboy TV</b>	<b>26</b>
<b>Playboy Jazz Festival</b>	<b>27</b>
<b>Launch Playboy.com – Załóż stronę Playboy.com</b>	<b>29</b>
<b>Playboy’s 50th Anniversary - 50. rocznica założenia Playboya</b>	<b>30</b>
<b>Zakończenie</b>	<b>32</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



## Wstęp

- Jest sprawa – powiedział Shuck, wchodząc do Groty zdecydowanym, acz zaskakująco spokojnym krokiem. Targany jakimś niewyjaśnionym przecuciem, że wiem o co chodzi, pociągnąłem głębszego łyka Jacka Danielsa.

- Możecie zostawić nas na chwilę samych? – wyluzowanym głosem zaproponowałem otaczającym mnie pięknościom. – Musimy z Shuckiem pomówić o interesach – dodałem. Dziewczęta, odziane w charakterystyczne stroje króliczków, z właściwą sobie gracją wyszły, kręcąc przy tym dolnymi partiami ciała w sposób nie pozostawiający uczucia wizualnego niedosytu.

- Dobrze – pomyślałem – co to za przyjęcie, na którym nie uda się załatwić przynajmniej jednej sprawy natury zawodowej. – Shuck, trzymając kieliszek martini z oliwką, zbliżył do mnie i przeszedł, jak to on, od razu do sedna.

- Potrzebujemy poradnika do *Playboy: The Mansion*. Ktoś musi się podjąć wytłumaczenia polskim graczom, na czym to wszystko polega. – W tym momencie wymownym rozłożeniem rąk wskazał na otaczający nas luksus i przepych. – Co Ty na to?

- Myślę, że właśnie załatwiłeś sobie poradnik. Cygaro?

Shuck skinął głową. Wyciągnąłem metalowy pojemnik, kryjący w sobie kilka najwyższej jakości wyrobów tytoniowych, przywiezionych przeze mnie kilka tygodni temu z Kuby. Obaj odgryźliśmy końcówki. Mój rozmówca kontynuował.

- Musisz opisać ogólne zasady rządzące rozgrywką. Wiesz, że nie jest to gra bardzo skomplikowana, dlatego musisz się postarać, by uwzględnić praktycznie wszystko to, co potrzebne do odniesienia w niej sukcesu.

- A opis poszczególnych misji?

- Przyda się. Omów pokrótce cele każdej z nich i uwzględnij swoje rady w ich ukończeniu.

Nabrałem nieco smakowitego, kubańskiego dymu w usta i pozwoliłem mu swobodnie ulotnić się na zewnątrz. Propozycja Shucka była rozsądna.

- Nie ma sprawy. Biorę się za to.

Do pokoju weszła niezwyklej urody kobieta. Rozpoznałem, że była to jedna z osób, które musiałem na chwilę przeprosić ze względu na konieczność załatwienia z Shuckiem interesów. Podeszła do nas i obezwładniającym półszepcetem zapytała:

- Czy już można?

Wymieniłem porozumiewawcze spojrzenia najpierw z tym przepięknym króliczkiem, a później z Shuckiem.

- Ja już pójdę – powiedział ten ostatni. Wymieniliśmy serdeczny uścisk dłoni, po czym powoli ruszył on w kierunku korytarza. Króliczek zbliżył się do mnie i słodko uśmiechnął. Odwzajemniłem uśmiech.

- Jak poszło? – zapytała.

- Tak, jak wszystko na naszych GOL-owych przyjęciach, moja droga. – zripostowałem z tajemniczym uśmiechem.



## Życie Playboya

### W p r o w a d z e n i e

A więc postanowiłeś zostać playboyem. Zanurzyć się w świecie biznesu połączonego z drinkami, luksusami oraz pięknymi kobietami. Powinszować ambicji. Przed Tobą daleka droga, ale i nagroda warta świeczki. Zanim przystąpisz do wykonywania konkretnych misji, powinieneś zapoznać się z ogólnymi mechanizmami, które rządzą światem erotycznych wydawnictw. W grze *Playboy: The Mansion* umieszczono kilka elementów, które przenikając się nawzajem otwierają nam (lub nie) drogę do sukcesu. Aby móc z czystym sumieniem oddać się cielesnym rozkoszom na playboy'owej emeryturze, musisz opanować do perfekcji nawiązywanie i sterowanie stosunkami międzyludzkimi. Musisz nauczyć się zamawiać tylko najlepsze materiały do publikacji w Twoim magazynie. Wreszcie, konieczne będzie odpowiednie rozbudowywanie posiadłości oraz najmowanie odpowiednich pracowników. Każdy z tych elementów powiązany jest związkami przyczynowo-skutkowymi z pozostałymi i tylko odpowiednie ich zgranie spowoduje, że wszystko zacznie się kleić, a pieniądze i dziewczęta same będą do nas lgnąć niczym, wybaczenie porównanie, muchy do miodu. Zaczniemy więc.



## W y d a w a n i e   p i s m a

Każdy kolejny numer Playboya składa się z sześciu oddzielnych elementów, których jakości będziesz musiał osobiście doglądać. Wyrażona w króliczkach jakość elementów decyduje o jakości całego numeru – a ta im większa, tym większe płynące z niego zyski. Ogólną uwagą do wszystkich materiałów jest fakt, że ich poziom zależy od dwóch czynników: profesjonalizmu wykonujących je pracowników (umiejętności fotografów, inteligencji dziennikarzy, urody modelek) oraz ich poziomu zadowolenia. Im bardziej zadowoleni są nasi ludzie w chwili tworzenia materiałów, tym atrakcyjniejsze się one stają. Pilnuj więc, by przed zleceniem komuś zadania do wykonania poprawić mu nastrój przez rozmowę lub inne, dostępne w posiadłości atrakcje. Istotne jest także takie dobranie tematów, by cała gazeta zainteresowała sobą możliwie jak największe grono odbiorców, co osiągniemy przez premie tematyczne (demographic). Każdy tekst wpływa na maksymalnie cztery grupy docelowe. W zależności od poziomu wiedzy piszącego, artykuły o różnej jakości mogą cieszyć się zupełnie innym powodzeniem, niż wskazywałaby na to ich ocena (wyrażona w króliczkach po lewej stronie, obok tytułów artykułów na stosownym ekranie). Dla przykładu, artykuł o ocenie 5-króliczkowej może cieszyć się mniejszą popularnością, niż jego 3-króliczkowy odpowiednik, pióra autora o mniejszym zasobie wiedzy. O wszystkim decyduje „niewidzialna ręka rynku”. Ważne jest, by materiały zlecane pracownikom zgodne były z ich upodobaniami. Jeśli zamawiasz artykuł u znanej osobistości, nie pozwalaj, by muzyk pisał artykuł o sporcie, gdyż jego jakość pozostawi wiele do życzenia. To samo tyczy się tekstów pisanych przez najętych na stałe redaktorów. Kwestia wywiadów już bardziej skomplikowana, jako że najlepszą jakość osiągamy wtedy, gdy obie osoby (redaktor i VIP) dzielą te same zainteresowania. Istotne jest także zbudowanie dobrych stosunków między nimi. Jak do tego doprowadzić, omówimy przy okazji stosunków międzyludzkich.

**Zdjęcie na okładce (cover shot)** – wszyscy wiemy, jaką wagę ma okładka w magazynie dla panów. Aby je uzyskać, potrzebujemy fotografa oraz znanej osobistości płci żeńskiej, która zgodzi się dla nas pozować. Tą samą modelkę możemy umieścić na okładce kilkakrotnie, jeśli tylko chcemy. Paradoks polega na tym, że jakość zdjęcia zależy tylko od czynników omówionych powyżej, praktycznie niezależna jest natomiast od faktycznego jego wyglądu. Nie przejmuj się więc, jeśli nie możesz uchwycić modelki w odpowiedniej pozycji lub kadrze. Robienie zdjęć jest, mimo tego, całkiem przyjemne i nie warto rezygnować z przyjemności fotografowania cyfrowego, kobiecego ciała.

**Rozkładówka (centerfold)** – generalnie sytuacja taka sama, jak w przypadku okładki, z dwoma wyjątkami. Po pierwsze, w rolach głównych nie występują tu VIP-y, ale modelki (Playmates). Po drugie natomiast, każdą taką modelkę możemy umieścić w naszym magazynie tylko raz, po publikacji możemy ją równie dobrze zwolnić. Ciężkie życie, mała. Na szczęście dla nich, dobrze „rozbudowane” przedstawicielki płci pięknej przydają się na przyjęciach, gdzie dobrze spełniają rolę „atrakcji dla gości” (jestem chamelem).

**Fotoreportaż (pictorial)** – tym razem potrzebny jest nam tylko fotograf, który sam wyruszy w teren i zrobi stosowne zdjęcia. My musimy pokryć koszty podróży.

**Artykuł (article)** – tekst zamawiany u najętych na stałe redaktorów. Napisanie go zajmuje im nieco czasu. Musisz tak dobrać temat artykułu, by odpowiadał on piszącemu, a przy okazji zainteresował pewną docelową grupę czytelników.

**Felieton (essay)** – zamówić go możemy u znajomych VIP-ów. Ważne jest, byśmy byli z piszącym w jak najlepszych stosunkach oraz by temat odpowiadał jego zawodowi. Za felietony musimy dodatkowo zapłacić, jako że nie piszą ich nasi pracownicy.

**Wywiad (interview)** – pisze go redaktor, na podstawie rozmowy z VIP-em. Kryteria decydujące o jakości wywiadu omówiłem już wyżej. Nie możesz przeprowadzić więcej niż jednego wywiadu z jedną znaną osobą.

Gdy wszystkie elementy pisma będą już gotowe, musisz zdecydować które z nich ostatecznie wykorzystasz w druku (czasami możesz mieć kilka możliwości). Gdy uznasz, że przygotowany magazyn zadowala Twoje wymagania, wydaj polecenie wydania go. I to w zasadzie wszystko – ten cykl powtarzać będziemy w czasie gry dziesiątki razy (gulp...), nabierając doświadczenia i serwując czytelnikom teksty i zdjęcia z coraz wyższej półki.

## K o n t a k t y   m i ę d z y   l u d z k i e

Łaźnienie po playboy'owej rezydencji i zagadywanie do kaźdego jest podstawą naszej, nazwijmy to, działalności gospodarczej. Naszym celem jest utrzymanie jak najlepszych stosunków z możliwie wszystkimi. Gdy będziemy konsekwentnie zabawiać naszych gości i pracowników, dostarczane nam przez nich materiały będą lepszej jakości, a misje de facto przejdą się same. Poza tym co byłby z Ciebie za playboy, gdybyś nie był duszą towarzystwa? Nie godzi się.

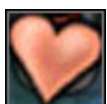
Twoje relacje z innymi ludźmi mierzone są na trzech płaszczyznach: przyjacielskiej (obrazek ściskanej dłoni), zawodowej (obrazek z wykresem) oraz miłosnej (serduszko). Trochę irytujący w grze jest fakt, że wszystkie rozmowy toczą się według jednego algorytmu i powtarzamy w zasadzie te same czynności „over and over”. Niezbyt budująca jest też świadomość, że związek dowolnego rodzaju nawiązać możemy w ciągu jakichś pięciu minut bezmyślnego klikania na kolejnych opcjach dialogowych. Cóż, ostrzegaliśmy już w recenzji, że nie jest to gra zbyt wymagająca.



**Związki towarzyskie** budujemy za pomocą niezobowiązujących żartów, opowiadania historyjek i wzajemnych zwierzeń. Aby zainicjować związek przyjacielski, rozpoczynamy rozmowę od serdecznego powitania. Lista możliwości dialogowych zmieniać się będzie wraz z rozwojem rozmowy. Musimy pamiętać w zasadzie tylko o tym, by nie przesadzić z bezpośredniością i nie uciekać się do zbyt intymnych spraw zbyt szybko (np. zapytania o życie miłosne). Tyczy się to zresztą wszystkich rodzajów znajomości. Gdy związek będzie już rozbudowany, możemy zaprosić daną osobę do naszego „kręgu przyjaciół” (Inner Circle), co oznaczać będzie, że jest ona naszym zadeklarowanym przyjacielem i możemy w dowolnym momencie przedzwonić do niej i zaprosić do nas na wizytę.



**Związki zawodowe** są w dużej mierze analogiczne do przyjacielskich, schemat ich budowania jest identyczny, z tą różnicą, że wybieramy oczywiście opcje dialogowe nawiązujące do interesów. Ostatnim poziomem „wtajemniczenia” na tej płaszczyźnie jest zaproponowanie kontraktu lub podjęcie się jakiegoś wspólnego przedsięwzięcia, co może zaowocować zyskami lub stratami, to już nasze ryzyko. Często będziemy musieli zdobywać w ten sposób współpracowników w cyklu misji wchodzących w skład głównej, że tak to ujmę, „kampanii”.



**Związki intymne** nawiązać możemy tylko z kobietami (możliwe jest jednak istnienie związku pomiędzy dwoma przedstawicielkami płci pięknej). Formuła jest standardowa, analogiczna do powyższych. Jeśli chcemy uprawiać seks, musimy mieć w pobliżu jakieś stosowne do tego miejsce (kanapę itp.), w przeciwnym razie opcje dialogowe ograniczą się do różnych form nie rozbieranych pieszczot. Dobrze zbudowany związek emocjonalny możemy „sformalizować” prosząc towarzyszkę o „chodzenie”. Oczywiście (jakżeby inaczej, no wiecie?) możliwe jest posiadanie kilku „dziewczyn” jednocześnie. Nie mają nic przeciwko.

Poza związkami dotyczącymi bezpośrednio naszej postaci, możemy także w pewnym stopniu sterować relacjami pomiędzy innymi osobami znajdującymi się w naszej rezydencji. Jest to równie proste, jak zawieranie ich osobiście, choć zajmuje więcej czasu. Standardową procedurą jest wydanie pewnej osobie polecenia podążania za tobą (Follow Me) oraz, po kliknięciu na kogoś innego, przedstawienie ich sobie (Make Introductions). Dodatkowo, jeśli osoby te są ze sobą skłócone, możesz przyjąć rolę mediatora poprzez opcję Pogódź (Work It Out).