

INHALT

INSTALLATION	4
ZIELE	6
HINTERGRUNDSTORY	7
STEUERUNG	8
MENÜS	13
CHARAKTERE	16
CREDITS	19



INSTALLATION

Hinweis: Damit Sie COLD BLOOD starten können, muss auf Ihrem Computer Windows 95™ oder Windows 98™ installiert sein.

INSTALLATION VON COLD BLOOD...

Bevor Sie das Programm installieren oder bevor Sie das Spiel starten, sollten Sie alle anderen geöffneten Anwendungen schließen.

Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk. Das Installationsprogramm startet automatisch und fragt Sie, ob Sie das Spiel installieren möchten oder ob Sie es spielen möchten, falls es bereits auf Ihrem Computer installiert ist.

Falls das Programm nicht automatisch startet, wenn Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, doppelklicken Sie auf das Programm Setup.exe auf der CD-ROM.

So greifen Sie auf das Programm SETUP.EXE auf der CD-ROM zu:

* Doppelklicken Sie auf «Arbeitsplatz». Dieses Symbol befindet sich auf dem Windows-Desktop.

* Machen Sie einen Rechtsklick auf das CD-ROM Symbol.

* Wählen Sie Explorer.

* Doppelklicken Sie auf SETUP.EXE

INSTALLATIONSPFAD

Sie müssen einen Pfad angeben, in dem das Spiel auf der Festplatte installiert werden soll. Der Standardpfad ist «C:\InCold-Blood».

Zum Schluss geben Sie bitte an, ob Sie die Vollinstallation oder die minimale Installation wünschen.

COLD BLOOD STARTEN...

Wir empfehlen, alle anderen Anwendungen zu schließen, bevor Sie COLD BLOOD starten.

Sie können COLD BLOOD starten, indem Sie die entsprechende Verknüpfung im Start-Menü auswählen:

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Start".

Gehen Sie in "Programme".

Gehen Sie in "Revolution".

Gehen Sie in "Cold Blood".

Klicken Sie auf das "Cold Blood" Symbol.

DEINSTALLATION DES SPIELS

Sie können COLD BLOOD entfernen, indem Sie die entsprechende Verknüpfung im Start-Menü auswählen:

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Start".

Gehen Sie in "Programme".

Gehen Sie in "Revolution".

Gehen Sie in "Cold Blood".

Klicken Sie auf das "Cold Blood deinstallieren" Symbol.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimale Konfiguration

Windows 95/98

P233 MMX

8 MB oder besser 2D Grafikkarte mit 640x480 bei 32 Bit Farbtiefe

100% DirectX7-kompatible Soundkarte

32 MB RAM

400 MB freier Platz auf der Festplatte

4x CD ROM Laufwerk

Direct X7

Empfohlene Konfiguration

Windows 95/98

P266 MMX

16 MB oder besser 2D Grafikkarte mit 640x480 bei 32 Bit Farbtiefe

100% DirectX7-kompatible Soundkarte

64 MB RAM

1.4 GB freier Platz auf der Festplatte

4x CD ROM Laufwerk

Direct X7

ZIELE



...Eine Hand greift John Cord bei den Haaren und zieht seinen Kopf aus dem Wassertrog. Der Schatten eines Mannes fällt auf Cords benommenes Gesicht. Cords Augen sind geöffnet, blutunterlaufen und glasig. Blut und Wasser laufen sein Gesicht herab. Er ist atemlos und verängstigt. Das Gesicht des Mannes, der ihn verhört, verschwindet im schummrigen Licht. Alles, was Cord hören kann, ist sein eigener Atem.

Die rauchige Stimme des Verhörführers hallt in Cords Gedächtnis.

Cold Blood ist ein Adventure, das im Gedächtnis des MI6-Agenten John Cord stattfindet. Von gegnerischen Agenten eingesperrt und gefoltert ist er schwach und versucht verzweifelt, einen klaren Kopf zu behalten. Alles, was er mit

Sicherheit weiß ist, dass er betrogen wurde – wenn er nur noch wüsste, von wem oder warum? Ihr Abenteuer beginnt, als Cord versucht, die Fragmente seines Gedächtnisses zusammenzusetzen. Sie müssen die Ereignisse rekonstruieren, die zu Cords Gefangenschaft geführt haben und die Informationen nutzen, um den Sinn seiner momentanen Situation zu verstehen, während er in einer Zelle irgendwo hinter den feindlichen Linien dahingevegetiert. Aber wenn Sie Cord helfen möchten, müssen auch Sie lernen, sich wie ein MI6-Agent zu verhalten; denken Sie wie er, kämpfen Sie wie er und, das Wichtigste, überleben Sie. Tarnen Sie sich so oft es geht, um das Auslösen eines Alarms zu verhindern.

Tot nützen Sie uns nichts...

HINTERGRUNDSTORY

VOLGIA: EIN STAAT DES TERRORS

Volgia ist ein Staat an der Ostküste der früheren UdSSR. Natürliche Mineralvorkommen haben das Gebiet wohlhabend gemacht. Viele ethnische Gruppen leben in der Region, Rassenkonflikte flammen immer wieder auf. Unter den Sowjets wurde jedes Aufbegehren schnell unterdrückt. Mit dem Zusammenbruch der Sowjetunion und dem Verlust einer starken Staatsmacht sind rassistische Übergriffe geradezu explodiert.

Dmitri Nagarov war der Chef des Geheim- und Sicherheitsdienstes, der für den Staat Volgia arbeitete. Dank der Unterstützung seines Volkes packte er die Gelegenheit beim Schopfe, ergriff die Staatsgewalt und erklärte die Unabhängigkeit. Volgia verfolgte fortan eine aggressive Expansionspolitik und besetzte seine Nachbarstaaten. Moskau entsandte Truppen, um die Herrschaftsordnung wiederherzustellen, traf aber auf unerwartet heftigen Widerstand.

Die Russen baten die UN um Hilfe. China wurde von der UN autorisiert, Truppen zu entsenden, um den Russen zu helfen, und seitdem herrscht ein gespannter Waffenstillstand an den Grenzen zu Volgia.

In der Zwischenzeit wachsen die Unstimmigkeiten zwischen China und Taiwan. Als Reaktion auf Chinas Aufrüstung auf dem Festland sind US-amerikanische Truppen zur Abschreckung in Taiwan aufmarschiert. Beide Seiten rüsten ihre Streitkräfte gewaltig auf, bis die Stimmung den unvermeidlichen Siedepunkt erreicht.

Beide Seiten beschuldigen sich gegenseitig, den Anderen vorsätzlich zu provozieren. China



behauptet, akustische Signaturen amerikanischer U-Boote der Los Angeles-Klasse in seinen Hoheitsgewässern geortet zu haben. Die USA behaupten im Gegenzug, Spionageflugzeuge wären unerlaubt in den Luftraum Alaskas eingedrungen. Beide Seiten streiten die Beschuldigungen der jeweils anderen Seite ab. Die Wahrscheinlichkeit eines Krieges ist größer denn je.

In Volgia schließt sich eine Widerstandsbewegung zusammen – die VFF, deren Anführer ein Mann namens Gregor Kostov ist. Gregor steht in Kontakt mit den Amerikanern, die verdeckt seine Operation finanzieren. Die VFF bekam Wind davon, dass die Volgianer eine neuartige Technologie besitzen, und berichteten dies an die Amerikaner, die einen Spion namens Kiefer losschickten, um der Sache auf den Grund zu gehen. Nun ist Kiefer verschwunden. Da sie eher an dem Konflikt interessiert sind, der sich in China zusammenbraut, bitten die Amerikaner die Briten um Hilfe. Alpha erhält die Verantwortung und Cord, ein Freund Kiefers, wird entsandt, um nachzuforschen...

STEUERUNG

Richtungsänderung:

Nach links umdrehen
Nach rechts umdrehen
Vorwärts
Rückwärts

← (Linke Cursortaste)
→ (Rechte Cursortaste)
↑ (Cursortaste hoch)
↓ (Cursortaste runter)

Andere Tastenfunktionen:

Interaktion mit Objekten/Personen
Rennen
Inventar
Handfeuerwaffe ziehen
Angriff (Zuschlagen/Feuerwaffe)
Schritt zur Seite
Ducken
Remora

Strg-Taste
Y-Taste
Enter-Taste
Alt
Leertaste
Linke Shift-Taste
X-Taste
Entfernen-Taste (Entf)

Dies ist die voreingestellte Steuerung. Sie können die Steuerung über die Option STEUERUNG KONFIGURIEREN im OPTIONSMENÜ an Ihre Bedürfnisse anpassen.

In diesem Abenteuer stehen Ihnen zwei verschiedene Steuerungsmodi zur Verfügung: RELATIV ZUM CHARAKTER, wobei die Steuerung relativ zu der Richtung ist, in die der Charakter sieht, und RELATIV ZUM BILDSCHIRM, wobei alle Richtungsangaben relativ zum Bildschirm sind. Der Modus RELATIV ZUM BILDSCHIRM steht nur zur Verfügung, wenn ein Joystick als Eingabegerät gewählt wurde.

GRUNDLEGENDE AKTIONEN

INTERAGIEREN (STRG-Taste):

- Mit Objekten interagieren
- Menüauswahl bestätigen / akzeptieren
- Objekte untersuchen
- Den Remora mit Computer-Konsolen benutzen
- Mit Personen reden

Benutzen Sie diese Taste, um mehr über Ihre Umgebung herauszufinden. Nützliche Gegenstände können in Kisten, Regalen oder überall sonst verborgen sein. Cord kann außerdem die Leichen von liquidierten Gegnern untersuchen. Hocken Sie sich dazu neben die Leiche (Taste X) und drücken Sie auf die Interagieren-Taste.



INVENTAR (ENTER-Taste):

- Öffnet / schließt das Inventar in der linken unteren Bildschirmecke
- Beendet die Menüs im Spiel

PAUSE (ESCAPE-Taste):

- Hält das Spiel an und öffnet das PAUSEN-MENÜ (lesen Sie den entsprechenden Abschnitt in diesem Handbuch für weitere Informationen)

BEWEGEN UND VERBERGEN

Cord verfügt über drei Fortbewegungsmethoden: seinen gewöhnlichen Gang, der ihm Zeit lässt, auf Bedrohungen zu reagieren; Rennen, was zwar schnell aber auch relativ laut ist; und als langsame, aber leise und nur schwer zu entdeckende Variante, das Kriechen. Bewerten Sie jede einzelne Situation neu und wählen Sie die angebrachte Methode.

KRIECHEN (X-Taste):

- Drücken Sie die Ducken-Taste zusammen mit einer Richtungstaste (↑ ↓ ← →), um zu kriechen. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie sich zum Beispiel an Wachen heranschleichen möchten.

RENNEN (Y-Taste):

- Drücken Sie auf die Rennen-Taste und steuern Sie Cord mit den Richtungstasten (↑ ↓ ← →), während er rennt.

SCHRITT ZUR SEITE (LINKE SHIFT-Taste):

- Drücken Sie auf die linke Shift-Taste und dann auf die Richtungstasten nach links oder rechts (← →), damit Cord einen Schritt zur Seite macht.

KAMPF



Wenn möglich, sollte Cord jedem Kampf aus dem Weg gehen – er ist zwar ein ausgebildeter Agent, aber er ist nicht kugelsicher und völlig auf sich allein gestellt. Manchmal allerdings lässt sich ein Kampf nicht vermeiden. Seine zwei Möglichkeiten, solchen Situationen zu begegnen sind erstens der lautlose, unbewaffnete Nahkampf und zweitens der Einsatz seiner Schusswaffe, wann immer es nicht nötig ist, leise oder unentdeckt zu bleiben. Schlagen Sie einen Gegner nieder, indem Sie auf die Angreifen-Taste drücken (Leertaste), und benutzen Sie die Feuerwaffe, indem Sie zuerst die Waffe ziehen (Alt-Taste) und dann mit der Angreifen-Taste feuern. Cords Waffe verfügt nur über einen begrenzten Munitionsvorrat, durchsuchen Sie also möglichst jeden besiegten Gegner nach Munitionsclips und Medi-Packs. Um eine Leiche zu durchsuchen, stellen Sie Cord neben sie, ducken Sie sich (X-Taste) und drücken Sie dann auf die Interaktions-Taste (Strg-Taste). Vorausgesetzt er verfügt über genug Munition, lädt Cord seine Waffe automatisch nach, wenn das Magazin leer ist. Das Nachladen dauert allerdings seine Zeit und so sollten Sie in Erwägung ziehen, Cords Waffe vor einem Kampf manuell nachzuladen, indem Sie ein Magazin aus dem Inventar auswählen und auf die Interagieren-Taste drücken, auch wenn dadurch die verbleibenden Kugeln im eingelegten Magazin verschwendet werden. Bedenken Sie, dass Cord maximal fünf Magazine bei sich tragen und dann keine weiteren Magazine mehr aufnehmen kann. In diesem Fall bietet es

sich an, später wieder zurückzukehren, wenn die Munition im Laufe der Mission knapp geworden ist.

ANGREIFEN (LEERTASTE):

- Um Cords Waffe abzufeuern, ziehen Sie die Waffe (Alt-Taste) und drücken Sie auf die Angriffs-Taste (Leertaste) – das setzt natürlich voraus, dass genügend Munition zur Verfügung steht.
- Drücken Sie auf die Angriffs-Taste (Leertaste), um einen Gegner zu schlagen.

WAFFE ZIEHEN / WEGSTECKEN (ALT-Taste):

- Drücken Sie auf die Alt-Taste, damit Cord seine Waffe zieht. Cord steckt die Waffe wieder zurück, wenn Sie die Taste loslassen.

Wenn Cord die Waffe gezogen hat, erscheinen die folgenden Anzeigen:

- Lebensenergie. Dieser Balken zeigt, wie viel Schaden Cord bereits genommen hat. Mit einem Medi-Pack kann die Lebensenergie wieder hergestellt werden. Wählen Sie dazu ein Medi-Pack im Inventar aus und drücken Sie auf die Interagieren-Taste.
- Die Anzahl der Kugeln im Magazin der Waffe. Wenn das Magazin gewechselt wird, wird die Waffe mit neun Kugeln neu geladen.
- Die Anzahl der übrigen Magazine. Jedes Magazin enthält neun Kugeln.

Wenn Cord mit jemandem spricht, aber nicht die gewünschten Antworten erhält, kann er sein Gegenüber bedrohen, indem er mit gezogener Waffe mit ihm spricht. Denken Sie aber daran, nicht den Abzug zu betätigen, da es sonst relativ schwierig, um nicht zu sagen unmöglich sein könnte, überhaupt noch eine Antwort zu erhalten...

REMORA (Entf.-Taste)

Der REMORA ist Cords Kommunikations- und Informationssystem in Form einer gewöhnlichen Armbanduhr.

Drücken Sie auf die Entf.-Taste, um den REMORA zu aktivieren. Die Standardanzeige ist der Bewegungsmelder. Er zeigt die Umgebung um Cord herum an und erkennt Menschen und Roboter. Der Bewegungsmelder erkennt:

- Personen – Anzeige in blau (tote Personen dunkelblau).
- Roboter – Anzeige in orange (zerstörte Roboter dunkelorange).
- Ladestationen – Anzeige in dunkelgrün (bei eingelegter EMP-Mine hellgrün).
- Türen – Anzeige in grün.

Wenn der REMORA aktiv ist, können die folgenden Aktionen mit der Interagieren-Taste ausgewählt werden:

- Infrarot-Link: Veranlasst den REMORA, einen Computer mit einem IR-Interface zu suchen und eine Verbindung mit ihm aufzubauen. Wenn ein Computer in Reichweite ist, stellt der REMORA die Verbindung her und zeigt die verfügbaren Optionen an. Wenn Cord mit einer Computer-Konsole interagiert, wird der IR Link automatisch hergestellt. Feindliche Computer können Informationen enthalten, die für den Erfolg dieser Mission von größter Wichtigkeit sind.
- Datenbank: Die Datenbank enthält das Missionsziel und Informationen, die Cord über eine Reihe von Themen gesammelt hat. Wenn weitere Informationen entdeckt werden, wird die Datenbank automatisch aktualisiert. Verwechseln Sie nicht die Volgianische Datenbank (sie zeigt das Kommunikationssymbol in der rechten Ecke), auf die über den IR Link zugegriffen werden kann, mit der eigenen Datenbank des REMORA (sie zeigt das Herzschlag-Symbol in der rechten Ecke).
- REMORA Kommunikation: Veranlasst den REMORA, nach kompatiblen anderen REMORA-Systemen zu suchen. Er kann nur mit REMORA-

Systemen kommunizieren, die sich in Reichweite befinden und eingeschaltet sind.

Der REMORA

„Jetzt brauche ich meinen REMORA wirklich. Als die Techniker ihn uns zuerst gezeigt haben, haben wir alle gelacht. Er sieht aus wie eine große, fette Uhr.“, spottete einer der Jungs. „Der REMORA“, erklärte der Techniker etwas streng, „ist Ihr Rettungsanker. Dieses Gerät fungiert sowohl als Datenbank als auch als 'Hacking-Gerät'. Der Name ist eine Abkürzung für 'Remote Entry Mainframe Override and Recall Assistant'.“

Er fuhr fort uns zu zeigen, wie man mit ihm in 'sichere' Computerterminals oder jedes andere elektronische Gerät mit einer Infra-Rot Schnittstelle eindringen konnte. Auf diese Weise konnte man Informationen herunterladen, Daten stehlen, feindliche Operationen verfolgen oder einfach seinen Standort bestimmen. Er demonstrierte auch, wie man mit verbündeten Agenten kommuniziert, Informationen weitergibt, um Unterstützung bittet und so weiter.

„Damals hätte ich nie gedacht, dass ich dieses Gerät je benutzen würde. Jetzt wäre ich ohne es verloren!“



INTERAKTION

1. GESPRÄCHE

In COLD BLOOD wird Cord in vielen Situationen auf Informationen von anderen Personen angewiesen sein. Steuern Sie Cord in diesen Fällen auf die andere Person zu und drücken Sie auf die Interagieren-Taste (Strg-Taste).

Wenn Cord das Wort ergreift, erscheint am unteren Bildrand eine Auswahl von Gesprächsthemen. Einige dieser Themen können spezielle Personen sein, oder Objekte oder Ereignisse, die im Spiel eine Bedeutung haben, wie zum Beispiel ein Fußballspiel. Wenn Sie das Gesprächsthema wählen, dann bedenken Sie, dass Cord den meisten Personen völlig fremd ist. Oft ist es besser, ein Gespräch freundlich zu beginnen, bevor Sie auf Ihre Mission zu sprechen kommen. Das Fingerspitzengefühl, das Sie im Umgang mit Fremden beweisen, kann oft über Erfolg und Misserfolg entscheiden – oder haben Sie je ernsthaft daran gedacht, jemanden mit einer Waffe zu bedrohen, um ihn zur Kooperation zu überreden?

2. BENUTZUNG DES INVENTARS

Drücken Sie auf die ENTER-Taste, um das Inventar anzuzeigen. Wie die Gesprächsthemen wird auch das Inventar am unteren Bildrand dargestellt. Objekte aus dem Inventar können mit Objekten aus der Umgebung benutzt werden, indem Sie sich vor das Objekt in der Umgebung stellen, das Inventar öffnen (Enter-Taste) und das

Objekt aus dem Inventar auswählen (Strg-Taste). Denken Sie um die Ecke, denn manche Objekte mögen sinnlos erscheinen, sind aber genau das Gegenteil. Außerdem kann Cord nur eine begrenzte Menge von Objekten in seinen Taschen tragen, seien Sie also einfallsreich und haben Sie immer ein Auge auf die Objekte in Cords Inventar.

Das Briefing

“...und wichtiger als alles andere, vermeiden Sie jeden Konflikt, außer er ist absolut notwendig’. Das war ihre letzte Anweisung für mich. Dies war keine Angriffsmission, ich musste meine Anwesenheit so lange wie möglich geheim halten. Das bedeutete,

wenn ich auf Feinde traf, dann hatte ich sie so leise wie möglich auszuschalten (einschneller Schlag auf den untersten Halswirbel reichte normalerweise aus). Nur in den seltensten Situationen dürfte ich meine

Waffe benutzen. Der Lärm könnte feindliche Agenten auf meine Spur bringen und dann würde alles nur noch schwieriger werden. Nein – wenn ich irgendetwas erreichen wollte, dann musste ich mein Gehirn einsetzen, nicht meine Schusswaffe.

Außerdem sollte ich versuchen, soweit möglich, die Menschen kennen zu lernen. Den richtigen Leuten die richtigen Fragen zu stellen, könnte für meine Mission entscheidend sein. Und wieder wurde ich gewarnt, Gewalt nur dann einzusetzen, wenn eine Person sich als ganz besonders unkooperativ erweist. Immerhin handelte es sich um eine friedenserhaltende Mission.”



MENÜS IM SPIEL

1. HAUPTMENÜ

Benutzen Sie die Richtungstasten (↑ ↓), um eine Option im Menü zu markieren und drücken Sie auf ENTER, um diese Option auszuwählen. Drücken Sie auf ESC, um zum vorigen Menü zurückzukehren.

NEUES SPIEL: Beginnen Sie ein neues Abenteuer.

SPIEL LADEN: Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.

OPTIONEN: Hier haben Sie die Möglichkeit, die Audio- und Videoeinstellungen zu verändern und die Steuerung neu zu konfigurieren. (Lesen Sie den Abschnitt **OPTIONEN** für weitere Informationen)

EXTRAS: Auf diesem Bildschirm können Sie einige Filmsequenzen und andere coole Informationen abrufen.

(Lesen Sie den Abschnitt **EXTRAS** für weitere Informationen)



OPTIONEN

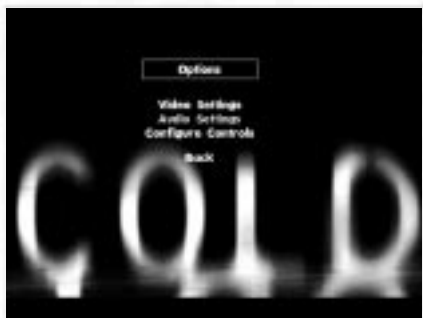
Benutzen Sie die Richtungstasten (↑ ↓), um eines der folgenden Untermenüs auszuwählen, oder wählen Sie **ZURÜCK**, oder drücken Sie auf ESC, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

VIDEO-EINSTELLUNGEN

UNTERTITEL: Benutzen Sie die Richtungstasten, um die Untertitel im Spiel ein- oder auszuschalten (AN / AUS).



SEMI-TRANSPARENZ: Benutzen Sie die Richtungstasten, um die Semi-Transparenz des Hintergrunds ein- oder auszuschalten (AN / AUS).



AUDIO-EINSTELLUNGEN

LAUTSTÄRKE - MUSIK Benutzen Sie die Richtungstasten, um den Schieberegler zu verschieben und die Lautstärke der Musik im Spiel zu erhöhen / verringern.

LAUTSTÄRKE - SPRACHE Benutzen Sie die Richtungstasten, um den Schieberegler zu verschieben und die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel zu erhöhen / verringern.

LAUTSTÄRKE - EFFEKTE Benutzen Sie die Richtungstasten, um den Schieberegler zu verschieben und die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel zu erhöhen / verringern.

STEUERUNGSKONFIGURATION

Auf diesem Bildschirm sehen Sie die aktuelle Steuerungskonfiguration. Um die Konfiguration zu verändern, markieren Sie eine Steuerungsfunktion mit den Richtungstasten und drücken Sie auf die ENTER-Taste. Drücken Sie dann auf die Taste, die Sie dieser Funktion zuweisen möchten (die Strg-Taste ist beispielsweise die Standardtaste zum Interagieren, Sie können diese Funktion aber auch auf eine andere Taste, z.B. auf die Alt-Taste legen, wenn Sie das möchten). Wählen Sie ZURÜCK oder drücken Sie auf ESC, um zum OPTIONSMENÜ zurückzukehren.

EXTRAS: Benutzen Sie die Richtungstasten (↑ ↓), um eine der folgenden Optionen auszuwählen, oder wählen Sie ZURÜCK, oder drücken Sie auf ESC, um zum Hauptmenü zurückzukehren..

HINWEIS: Die Menüs DIASCHAU, MISSION SPIELEN und Personenbeschreibungen stehen erst zur Verfügung, wenn Sie das Spiel beendet haben.

FILME: Wählen Sie FILME, um sich eine Filmsequenz anzusehen, die Sie im Spiel bereits gesehen haben. Dies dient als nützliche Erinnerungstütze für die bisherige Geschichte. Wählen Sie das Vorschaubild eines Films und drücken Sie auf ENTER, um den Film abzuspielen, drücken Sie auf ESC, um zum FILM-MENÜ zurückzukehren. Wenn Sie im Spiel weiter voran kommen, können Sie mit den Richtungstasten durch mehrere Seiten mit Vorschaubildern blättern und den Film auswählen, den Sie sehen möchten.

CREDITS: Hier sehen Sie die Namen aller Mitwirkenden an diesem Spiel.

DIASCHAU: Wählen Sie DIASCHAU, um eine Galerie mit Zeichnungen, Designs und Werbegrafiken anzuzeigen.

MISSION

SPIELEN: Wählen Sie MISSION SPIELEN, um eine der Missionen des Spiels zu spielen, die Sie bereits erfolgreich beendet haben.

PERSONENBESCHREIBUNGEN:

Wählen Sie PERSONENBESCHREIBUNGEN, um Hintergrundinformationen über die Charaktere anzuzeigen.

SPIEL SPEICHERN: An bestimmten Punkten im Spiel können Sie diese Option benutzen, um Ihren Fortschritt zu speichern. Wählen Sie SPIEL SPEICHERN aus dem Pausenmenü und drücken Sie auf ENTER, um das Spiel zu speichern. Wenn das Spiel gespeichert ist, kehren Sie zum Pausenmenü zurück.

SPIEL LADEN: Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.

OPTIONEN: Von hier aus können Sie das Optionsmenü aufrufen.

BEENDEN: Das aktuelle Spiel beenden und zum Titelbild / Hauptmenü zurückkehren.

2. PAUSENMENÜ

Drücken Sie während des Spiels auf ESC, um das Spiel zu pausieren und das Pausenmenü aufzurufen. Benutzen Sie die Richtungstasten, um eine der Optionen zu markieren (↑ ↓).

FORTSETZEN: Damit setzen Sie das aktuelle Spiel und Ihre Mission fort.



CHARAKTERE

John Cord

Alter: 36 / 1,82 m / 79 Kg



John Cord wurde als Sohn eines britischen Armeeoffiziers in England geboren. Seine Mutter, Emily, starb, als John noch sehr jung war. Als Junge misshandelte ihn sein Vater regelmäßig unter dem Vorwand, einen Mann aus ihm machen zu wollen, aber in Wirklichkeit machte er ihn für den Tod seiner Mutter verantwortlich. Außer den regelmäßigen Schlägen musste John auf einem kargen Lager schlafen und sich einem unerbittlichen Überlebenstraining mit Reiten, Schießen und Bergsteigen unterziehen. Mit 18 Jahren riss er von zu Hause aus und meldete sich freiwillig zur Armee. Mit einem gesunden Gefühl für Autoritäten, einem angeborenen Patriotismus und den gut ausgebildeten Fähigkeiten als Einzelkämpfer war er der ideale Soldat und machte schnell Karriere. Später wurde er von Alpha in den MI6 aufgenommen. Seine Disziplin und sein Bedürfnis nach einer Mutterfigur machten ihn seinem neuen Boss gegenüber absolut aufopferungsvoll und loyal. Alpha fand Geschmack an dieser Beziehung und zusammen bildeten sie ein unschlagbares Team.

Alpha

Alter: 48 / 1,72 m / 54 Kg

Alpha ist eine hochrangige Offizierin im MI6. Sie ist groß, schlank, intelligent, gewitzt, stets gut durchgestylt und begierig darauf, die höchste Sprosse der Karriereleiter zu erklimmen. Alpha trägt die Verantwortung in ihrer Arbeitsbeziehung zu John und er respektiert sie dafür. Sie ist eine sehr starke Frau und obwohl sie John mag, ist sie immer darauf bedacht, ihren Untergebenen die ihnen gebührende Position zuzuweisen. Alpha und Cord kennen sich schon eine ganze Weile und sie vertrauen einander und wissen, dass sie sich auf einander verlassen können. Sie kommt einer Mutter näher, als alles andere, was John je hatte.



Dmitri Nagarov

Alter: 60 / 1,78 m / 63 Kg

Nagarov ist ein dünner, hagerer Mann mit einer außergewöhnlich starken Persönlichkeit. Er ist groß und knochig, sein Gesicht ist finster und seine Wangen eingefallen. Seinen Kopf schmückt ein silbergrauer Haarschopf und auf die Welt blickt er durch stechend graue Augen. Er ist kalt und unerbittlich, wie ein Eisberg. Außerdem ist er ein brillanter Politiker und ein Meister der Manipulation. Mit seinem ausgeprägten Charisma hat er breite Volksschichten auf seine Seite gebracht und die ethnischen Konflikte zwischen den einzelnen Volksgruppen angefacht – wodurch eine Minderheit jetzt unter einer furchterlichen Unterdrückung leidet. Er ist kalt und unbarmherzig und für Gesten der Gnade ist er völlig unzugänglich. Nagarov überlässt nichts dem Zufall: Durch seinen überlegenen Verstand gelingt es ihm immer wieder, alle möglichen Eventualitäten abzuschätzen. Das macht ihn zu einem furchterregenden Gegenspieler.



Lukyan

Alter: 42 / 1,95 m / 100 Kg

Lukyan ist ein starker, muskelbepackter Psychopath. Er liebt es, Menschen Schmerzen zuzufügen. Lukyan bewacht Nagarov wie ein treuer Hund – Sie kennen sich schon undenkliche Zeiten und Nagarov zählt auf seine absolute Loyalität.

Chi-Ling Cheung

Alter: 25 / 1,68 m / 50 Kg

Sie wurde in Hongkong geboren und aufgezogen. Sie selbst sieht sich als vollständige Chinesin an, aber ihre Eltern sind in ihrer Loyalität tief gespalten - die Mutter ist pro-britisch, aber fühlt sich von den ehemaligen Kolonialherren verraten und ihr Vater steht voll auf Seiten der neuen chinesischen Herren. Dies führte dazu, dass sie mit gemischten Loyalitäten gegenüber der östlichen und der westlichen Kultur aufwuchs. Durch die sich verstärkenden Gegensätze ihres Landes mit den USA entwickelte sie einen glühenden Anti-amerikanismus. Cord begegnet sie mit einem gewissen Misstrauen, da er als Brite ein Verbündeter der USA ist und aus einem Land kommt, das nach Ansicht ihrer Mutter das Volk von Hong Kong verraten hat. Chi ist Agentin des Auslandsgeheimdienstes der Volksrepublik China und arbeitet derzeit in Chinas Auftrag als Doppelagentin bei Nargov.

Gregor Kostov

Age: 48/ 1,86 m / 89 Kg

Gregor ist ein Berg von einem Mann, breit und stark, mit einer tiefen Whisky-Stimme. Er ist der Anführer der V.F.F (Volgianische Freiheitskämpfer) und besitzt das Vertrauen vieler tapferer Männer. Gregor ist durch seine guten Kontakte stets hervorragend informiert. Er ist ein Organisationstalent und hochmotiviert. Er besitzt genug Charisma, um am Nordpol Kühlschränke zu verkaufen, aber Gregor besitzt außerdem Führungsqualitäten und eine gewisse Stärke und konnte so viele tapfere Kämpfer hinter sich scharen und zum Kampf gegen Nargov überreden. Seine Persönlichkeit ist dabei ebenso gut entwickelt wie sein Körper.

Scott Kiefer

Alter: 38 / 1,78 m / 72 Kg

Ein fähiger amerikanischer Agent und langjähriger Freund von John Cord. Er ist auf einer Spionagemission in Volgia verschollen, aber die amerikanische Regierung ist überzeugt, dass er noch lebt, und fordert Hilfe beim MI6 an, um ihn dort heraus zu holen. Die letzten Kontaktaufnahmen haben einige Informationen über seine Tätigkeit ans Licht gebracht, aber nur wenige Einzelheiten können als gesichert angesehen werden.

CREDITS

Cold Blood von Revolution Software

Direktor
Charles Cecil

Produzent
Steve Ince

System-Design
Tony Warriner

Technische Programmierung
Jake Turner

Systemprogrammierung
Tony Warriner
Jake Turner
Patrick Skelton
John Payne
Pete Ellacott
Andrew Boskett

Entwicklung der Tools
David Sykes
Pete Ellacott
Andrew Boskett
Jake Turner
Patrick Skelton
Charakter-Animation
Steve Oades
Michael Ryan
Steve Gallagher



Location Design
Andi Forster
Andrew Proctor
Richard Bluff

Schauplatz-Erstellung
Richard Bluff
Andi Forster
Andrew Proctor

Schauplatz-Animation
Andrew Proctor
Richard Bluff
Andi Forster

Charakter-Modellierung
Sucha Singh
Andy Gibson

Implementierung
Steve Ince
Dale Strachan
Ben McCullough
Jonathan Howard
Steven Porritt
Tony Warriner
Patrick Skelton
David Britnell
Karl Naylor

Zwischensequenzen
Image Fx
Bob Keen
Steve Gallagher
Steve Oades
Mike Ryan
Richard Bluff
Andrew Proctor
Andi Forster
Nana Louise Nielsen

Soundeffekte
Ben McCullough
Jonathan Howard

Hackenbacker

Storyboards
Image FX
Bob Keen
Andy Gibson

Charakter-Design
Lee Hong
Matt O'Toole

Story/Design
Charles Cecil
Neil Richards
Tony Warriner
Steve Ince
Jonathan Howard
Dale Strachan

Drehbuch
Neil Richards

Projektmanager
David Sykes

Animations-Regie
Steve Oades

CGI Sequenz-Regie
Steve Gallagher

Tonregie
Ben McCullough

Beratung
Noirin Carmody

Schauplatz-Skizzen
Steve Ince

Technische Beratung
Nick Pelling
Chris John Jordan

Drehbuch und Dialogregie
Edward Hall

Marketing
Noirin Carmody

Aufgenommen bei
Flying Dutchman Studios

Geschäftsentwicklung
Noirin Carmody

Tester im Haus

Dale Strachan
Charles Cecil
Jake Turner
Steve Ince
Jonathan Howard
Steven Porritt
Tony Warriner
Patrick Skelton
John Payne
Ben McCullough
David Britnell
Karl Naylor
David Ince
Jason Ince
Sucha Singh
Stewart Gilray
Andrew Gibson
Andi Forster
Andrew Proctor
Richard Bluff
Andrew Boskett
Pete Ellacot
Daniel Barker
Sam Turner
Thea Turner
Dave Sykes
Louisa Denison
Robert Overmann
Katy Boskett
Stewart Boskett
Claire Payne
Becca Gilray
Les Boyes

Dank an
Matt Riggall
Dan Barker
Mat Topham

Kristian Berry
Ross Hartshorn

Nachforschungen
Nana Louise Nielsen

Beiträge zur Geschichte
Neil Richards
Steve Jelley
Michael Judge
Jo Dever

Originalbesetzung
John Cord : Nikolas Grace
Chi-Ling Cheung : Rhonda Miller
Alpha : Patricia Hodge
Gregor Kostov : Constantine Gregory
Nagarov : David Calder
Tolstov : David Acton
Alexandra : Rhonda Miller
Lukyan : David Wrigglesworth
REMORA : Issy Van Randwyck

Weibliche Techniker
Patricia Hodge
Issy Van Randwyck

Männliche Techniker
Nikolas Grace
David Wrigglesworth
David Acton
David Calder
Constantine Gregory

Musik komponiert und geleitet von
Barrington Pheloung

Musikalische Leitung



Heather Pheloung

Musikalischer Assistent
Darrin Campon

Eingespielt vom
London Metropolitan Orchestra

In Cold Blood Song geschrieben und eingespielt von
Pat Treacy

Attract-mode Musik
Jason Page

UBI SOFT
ENTERTAINMENT
MARKETING

Europäischer Brand Group Manager
Pascal Bonnet / Domitille Doat

Europäischer Brand Manager
Guillaume Eppe

Lokale Brand Manager
Michael Thielmann (GER)
Gwénaëlle Duault-Boissel (FR)
Susie Frevert (UK)
Oriol Rosel (SP)
Valeria Lodersato (IT)
Marcel Keij (NL)
Thomas Petersen (SCAN)
Carine Pena Gomez (BEL)
Sandra Beaudois (SWITZ)
Vera Shah (AUS)

PRODUZENTEN
Produzenten GB
James McDonagh
Lee Keane

Produzenten FR
Jean-Bernard Jacon

LOKALISATION
Localisationsmanager
Coralie Martin
Xavier Kemmlein

Projektmanager
Emmanuel Guillot

Weltweiter Testmanager
Vincent Pâquet

Weltweiter QS-Manager
Éric Tremblay

Kanadischer Testmanager
Éric Martineau

Lead Tester
Emmanuel-Yvan Ofoé

Tester
Patrick Daigle
Martin Tavernier
Alexandre Martel

LOKALISATIONS-TESTS
Evocati

ÜBERSETZUNG UND
LEKTORAT
Evocati

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Nathalie Homs



SOUND
POST-PRODUCTION
Hackenbacker

DEUTSCHE
VERSION

SPRECHER:
John Cord: Volker Wolf
Chi-Ling Cheung: Ilya Welter
Alpha: Isabel Trimborn
Gregor Kostov: Fritz Stavenhagen
Nagarov: Tom Jakobs
Tolstov: Frank Meyer
Alexandra: Maxi Hücke
Lukyan: Hans Holzbecher
REMORA: Anja Niederfahrenheitor

Weibliche Techniker
Anja Niederfahrenheitor
Isabel Trimborn
Ilya Welter

Männliche Techniker
Rainer Delwentel
Christoph Erpenbach
Philipp Schepmann
Hans-Detlef Hüppen
Thomas Krause

Dieter MaiseKlaus
Prangenberg
Jonas Schweitzer-Faust
Luke J. Wilkins
Fritz Stavenhagen
Tom Jakobs
Frank Meyer
Volker Niederfahrenheitor
Hans Holzbecher

MARKETING
Produktmanager
Michael Thielmann

LOKALISATION
Frank Haut
Stefan Dinger
Oliver Jörg

LOKALISATIONSTESTS
Matthias Lenz

SPRACHAUFNAHMEN
Buch und Dialogregie
Frank Haut

TONINGENIEURE
Dieter Krauthausen
Frank Schlusemann

AUFGENOMMEN BEI
Tonproduktion
Krauthausen, Köln

Game (c)2000 Revolution
Software Ltd. Alle Rechte
vorbehalten.
Entwickelt von Revolution
Software Ltd.
Herausgegeben von Ubi
Soft Entertainment

Benutzt Bink Video. Copy-
right (C) 1997-1999 RAD
Game Tools,



KUNDENDIENST

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 11:00 – 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 – 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

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

01805 – 554938 (0,24 DM/Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

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

NOTIZIN

NOTIZIN

Auch auf deinem WAP Handy
unter wap.ludiwap.de



1. Beschaffen Sie sich ein WAP Handy.
2. Klicken Sie sich auf der WAP Site von LudiWap unter wap.ludiwap.de ein.
3. Enttarnen Sie in 10 Episoden den gefährlichen Gegner von John Cord und seine geheimen Motive.



Mobiles Entertainment hat einen Namen

REVOLUTIONS CLASSIC ADVENTURES

Vielleicht haben Sie es bereits geschafft, John Cord zu retten. Falls ja, herzlichen Glückwunsch! Aber falls nicht, dann setzen Sie sich besser schnell in Bewegung! Sein Leben hängt an einem seidenen Faden! Wie auch immer, John ist nicht der Einzige, der Ihre Hilfe braucht...



Nehmen Sie mich, zum Beispiel - George Stobbart. Ich bin der Held aus BAPHOMET'S FLUCH I und BAPHOMET'S II, Die Spiegel Der Finsternis. Hier bin ich und bin gezwungen, Karzac entgegen zu treten, einem Drogenbaron, der aus einem alten Maya-Kult Kapital schlagen und seine Machtgier befriedigen will.

Und falls meine Probleme Ihnen noch nicht ausreichen sollten, Diernot - der Held aus LURE OF THE TEMPTRESS - braucht ebenfalls Ihre Hilfe. Er wurde von den Mördern seines Königs gefangen genommen. Zur Zeit vegetiert Diernot in einem Kerker vor sich hin, aber es ist von größter Wichtigkeit für ihn, dass er frei kommt, wenn er sein Heimatdorf noch retten möchte.

Und vergessen Sie Robert Foster nicht, meinen Freund aus BENEATH A STEEL SKY. Sein



Stamm wurde ausgerottet und jetzt ist er in seinen Bemühungen, einen gefährlichen Komplotz zu vereiteln, auf sich allein gestellt. Wir alle brauchen Ihre Hilfe!

Das Abenteuer geht weiter, mit Revolution Software, einem Meister des Adventure-Genres. Sie können jetzt die ersten 4 Titel dieses Herstellers neu erleben. Bereiten Sie sich darauf vor, kopfüber in faszinierende Geschichten einzutauchen, die Sie bis an die entferntesten Winkel der Welt bringen werden. Mehr als einhundert Stunden Spielspaß erwarten Sie in dieser einzigartigen Zusammenstellung von 4 großartigen Adventures.



'REVOLUTIONS CLASSIC ADVENTURES'-Compilation von Revolution Software.

Erscheint Ende September 2000. Empfohlener Verkaufspreis DM 49,95.