

# HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Computerspiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

**WARNUNG:** Dieses Spiel verwendet stroboskopische Lichteffekte!

# INHALT

Setup und Installation . . . . .	4
Die Personen des Spiels . . . . .	5
Die Hintergrundgeschichte. . . . .	9
Das Menü-System. . . . .	11
Die Spielsteuerung. . . . .	13
Die Standard-Steuertasten. . . . .	15
Befehle an die Begleiter . . . . .	18
Das Erfahrungs-System . . . . .	19
Den Spielstand speichern. . . . .	19
Mehrspieler . . . . .	21
Glossar der wichtigsten Spielbegriffe. . . . .	22
Das Team. . . . .	24
Technische Hilfe . . . . .	31

# SETUP UND INSTALLATION

## So installieren Sie Daikatana

Legen Sie die Daikatana-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Wenn die AutoPlay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerkes aktiviert ist, brauchen Sie nur noch auf "Daikatana installieren" zu klicken und sich nach den Anweisungen auf dem Bildschirm zu richten.

Sollte der Installationsbildschirm aber nach höchstens einer Minute immer noch nicht erschienen sein, öffnen Sie mit einem Doppelklick den "Arbeitsplatz" auf Ihrem Bildschirm, dann wiederum mit einem Doppelklick das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Sobald die Dateien auf der CD aufgelistet sind, klicken Sie auf "Autoplay.exe", dann erscheint der Autoplay-Bildschirm. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie bei der Installation von Daikatana Probleme haben, sehen Sie bitte in der ReadMe-Datei unter "Problemfälle" nach.

Bitte stellen Sie vor dem Start von Daikatana sicher, daß Sie keine anderen Anwendungen oder Energiesparprogramme im Hintergrund laufen haben.

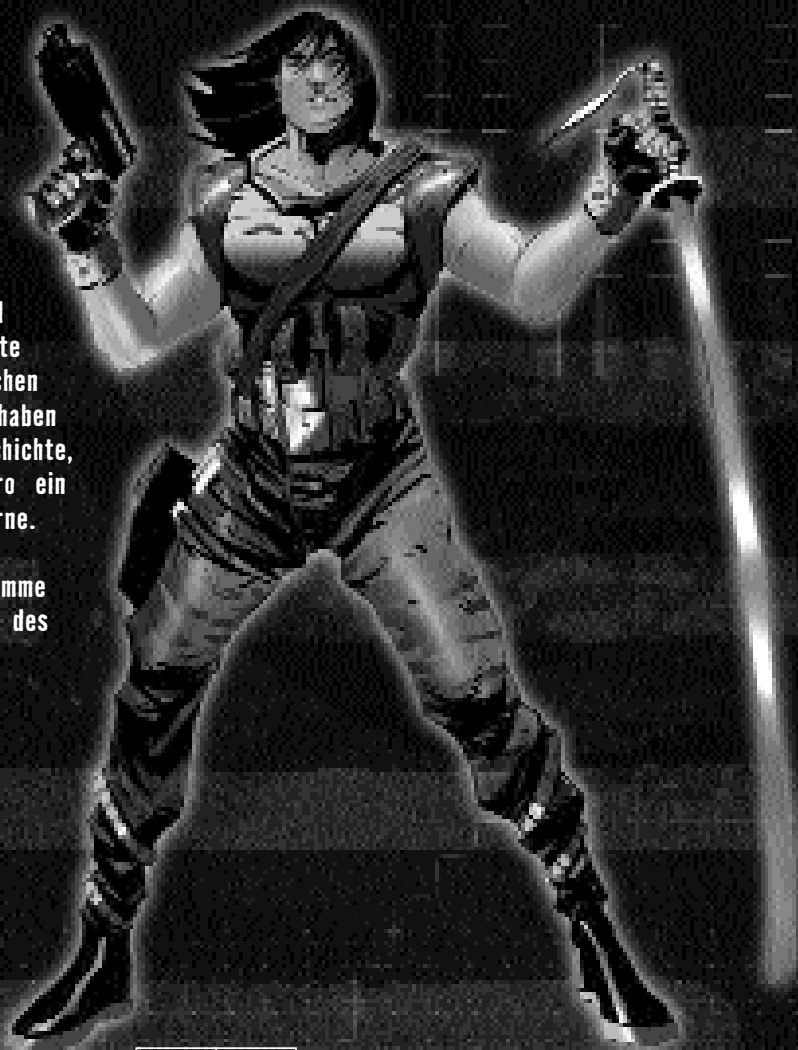
# DIE PERSONEN DES SPIELS

## DIE HAUPTFIGUREN

### Hiro Miyamoto

Hiro Miyamoto ist die Verkörperung all dessen, was den Namen Miyamoto zur Legende werden ließ. Er ist trotz seiner jungen Jahre weise, geduldig und begabt und verfügt über viele bewundernswerte Qualitäten – gepaart mit moralischen Werten, die über jeden Zweifel erhaben sind. Als Kenner der japanischen Geschichte, Physiker und Militärexperte ist Hiro ein echter Renaissance-Mensch der Moderne.

Außerdem ist er ein direkter Nachkomme von Usagi Miyamoto, dem Schöpfer des berühmten Daikatana.



## Mikiko Ebihara

Mikiko ist die Tochter von Toshiro Ebihara. Wie ihr Vater ist sie dickköpfig, resolut und temperamentvoll. Sie ist ebenso schön wie tödlich, und ihrem Benehmen nach könnte sie die Nachfahrin eines Königshauses sein, während ihre eher bodenständigen Ansichten ihre Kraft und ihren Charakter unterstreichen.

Da ihre Mutter früh gestorben ist, wurde sie von Toshiro alleine großgezogen. Daher ist es verständlich, daß Mikiko ihrem Vater sehr nahesteht.

Und daher kann auch niemand ahnen, welche Auswirkungen seine brutale Ermordung auf sie haben wird...



## Superfly Johnson

Als ehemaliges Mitglied des Sicherheitsdienstes von Mishima Industries, wo er immerhin fünf Jahre gearbeitet hat, ist Superfly Johnson ein Mann der Tat.

Während seiner Dienstzeit in der Gefängnisfestung erlebte er alle möglichen Arten von Korruption und illegalen Machenschaften von Seiten seiner Kollegen. Abgestoßen von ihrem Benehmen und seiner erzwungenen Beteiligung am Mißbrauch der hilflosen Gefangenen wuchs sein Widerstand gegen die zahllosen Verbrechen, deren Zeuge er hier wurde.

Schließlich war er es leid, Mishimas sadistische Anweisungen ausführen zu müssen und stellte sich offen gegen seine Vorgesetzten - wofür er sofort die Quittung bekam, nämlich die Todesstrafe für - wie sie es nannten - "Insubordination und Verschwörung gegen den Staat".

Die Einzelheiten seines früheren Lebens, bevor er in Mishimas Festung kam, liegen in geheimnisvollem Dunkel.



## WEITERE PERSONEN

### Kage Mishima

Kage Mishima ist stets gereizt, erscheint oft geistesabwesend oder sogar verwirrt, und wird von einer verdrehten Auffassung von Gerechtigkeit und einer schier unstillbaren Rachsucht getrieben. Als Toshiro Ebiharas verstörter, aber brillanter Assistent ist Kage weit mehr an seinen eigenen Zielen interessiert als an irgendwelchen wissenschaftlichen Fortschritten zum Wohle der Menschheit.

Viele halten ihn nur für sozial unbeholfen, denn Kage hat sorgsam darauf geachtet, sein bösesartiges Naturell ebenso gut geheim zu halten wie seine wahre Abstammung – denn er ist der vergessene Erbe des grausamen Mishima-Clans. Und er empfindet für die Familien der Ebiharas und Miyamotos nichts als abgrundtiefe Verachtung.

Obwohl er finanziell unabhängig ist, lebt Mishima nur dafür, seinem Familiennamen eines Tages wieder den "ihm zustehenden Platz in der Geschichte" zu verschaffen.

Durch das Daikatana sieht der hinterhältige Mishima seine Chance, die japanische Monarchie des 16. Jahrhunderts in ein weltumspannendes Imperium des 25. Jahrhunderts zu verwandeln – mit Kage Mishima als selbsternanntem Imperator, versteht sich.

### Toshiro Ebihara

Toshiro Ebihara hat den größten Teil seines Lebens der Suche nach dem Daikatana gewidmet, unbeirrt von der Verachtung und dem Spott, mit dem die wissenschaftliche Welt ihn überhäufte. Er glaubt fest daran, daß die Erschaffung und der Verlust des sagenhaften Schwertes unlösbar mit dem Aufstieg des Ebihara-Clans zu Ruhm und Macht verknüpft ist. Aus diesem Grund will Ebihara das Schwert wieder auf seinem Familienaltar zur Ruhe legen, auch zu Ehren des edlen Miyamoto-Erbes. Außerdem will er die Klinge ausführlichen Tests unterziehen, in der Hoffnung, etwas über ihre Fähigkeiten zu erfahren und das Geheimnis des Daikatana zu entschlüsseln.

Neben seinen Fähigkeiten ist Toshiro noch aus einem anderen Grund bemerkenswert: Er ist ein Enkel von Tatsuo Ebihara, der im Jahr 2030 das Serum gegen den gefürchteten Mutierten Marburg-Pockenvirus entdeckt hat.

# DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE

## Die Geschichte des Daikatana

Im 16. Jahrhundert herrschte das Shogunat des Hauses Mishima über das japanische Volk, mit eiserner Hand und blutigem Schwert. Der einzige Widerstand ging vom Ebihara-Clan aus, einer Gruppe von Kriegern, die sich geschworen hatte, das brutale Regime zu stürzen.

Nach jahrelangen, vergeblichen Versuchen, sich die Ebiharas vom Hals zu schaffen, ersannen die skrupellosen Anführer der Mishimas einen teuflischen Plan. Unter falschen Vorwänden brachte Osaka Mishima den legendären Schwertmeister Usagi Miyamoto dazu, die ultimative Waffe zu erschaffen – das Daikatana. Usagi wandte sich den arkanen Künsten zu, und mit Hilfe der Mystik und Magie schmiedete er das Heilige Schwert – ein Schwert, das es seinem Träger ermöglichte, durch die Zeit zu reisen.

Doch Usagi kannte auch den bössartigen Charakter von Osaka und weigerte sich, die mächtige Waffe den Mishimas auszuhändigen. Stattdessen übergab er sie dem Erzfeind des Shogunats, Inshiro Ebihara – allerdings nur unter der Bedingung, daß man ihm das Schwert wieder zurückgeben müsse, sobald die bösen Mishimas vernichtet seien.

In einer epischen Schlacht auf den Hängen des Berges Fuji benutzte Inshiro die gewaltige Macht des Daikatana dazu, die Heerscharen der Mishimas zu dezimieren. Tausende starben auf jenem Schlachtfeld, doch letztendlich wurde Haus Mishima gestürzt. Da er überzeugt war, daß dieses mystische Schwert eine zu mächtige Waffe für gewöhnliche Sterbliche sei, schleuderte Usagi das Daikatana mitten ins flammende Herz des tobenden Vulkans. Und dort blieb es die nächsten tausend Jahre lang...

## Die Gegenwart

Wir schreiben das Jahr 2455. Der Kampfkunst-Ausbilder Hiro Miyamoto bekommt Besuch von einem rätselhaften Fremden namens Toshiro, der behauptet, ein Nachfahre des berühmten Ebihara-Clans zu sein. Toshiro faßt Vertrauen zu Hiro und erzählt ihm die Geschichte des Daikatana und wie das lange verschollene Schwert unlängst aus den Tiefen des schlummernden Vulkans geborgen wurde – und wie Kage Mishima es gestohlen hat, ein Nachfahre des bössartigen Diktators Osaka.



Hiro reagiert skeptisch, als Toshiro ihm erzählt, wie Kage die magischen Fähigkeiten des Schwertes benutzte, um in der Zeit zurück zu reisen und dort ein Impferum gegen den tödlichen Mutierten Marburg-Pockenvirus zu besorgen, der mehr als zwei Drittel der Weltbevölkerung ausgerottet hatte. Er stahl das Serum von einem Vorfahren Toshiros und benutzte sein Wissen über die Zukunft, um sich selbst als wissenschaftliches Genie hinzustellen und den Ruhm für das Heilmittel einzustreichen – und natürlich den finanziellen Gewinn. Auf dieser Grundlage baute er ein gewaltiges Finanzimperium auf und wurde de facto zum selbsternannten Beherrscher der Welt. Er schrieb damit die Geschichte so um, wie es zu seinen diabolischen Plänen paßte.

Was Toshiros Sorge noch verstärkt, ist die Tatsache, daß seine Tochter Mikiko verschwunden ist, seit sie auf eigene Faust losgezogen ist, um Kage die gestohlene Waffe wieder abzunehmen. Mikiko ist von Geburt an im Gebrauch des Daikatana unterrichtet worden, für den Fall, daß das Schwert jemals wieder auftauchen sollte.

Nachdem er nun herausgefunden hatte, daß der Schwertmeister, der das Daikatana einst schmiedete, Hiro's Vorfahre war, kann sich Toshiro keinen besseren Helfer bei der Rettung seiner Tochter denken. Zugleich soll Hiro das Schwert zurückholen und den Lauf der Geschichte wieder korrigieren.

Bevor Hiro noch überhaupt eine Chance hat, auf das Ansinnen des alten Mannes einzugehen, werden er und Toshiro von einigen von Mishimas Ninjas angegriffen. Obwohl Hiro die Meuchelmörder schnell erledigt, wird Toshiro doch im Kampfgetümmel tödlich verwundet.

Mit seinem letzten Atemzug fleht er Hiro verzweifelt an, sein vornehmes Erbe anzutreten und seine Pflicht gegenüber der Welt zu erfüllen. Widerstrebend verspricht Hiro es ihm.

Der junge Miyamoto muß einen Weg finden, die Verteidigung des stark befestigten Hauptquartiers von Mishima Industries zu überwinden, in dem Mikiko gefangengehalten wird.

Natürlich ist das Eindringen in die Festung mit Gefahr und großen Risiken verbunden – das Gelände ist mit Lasertürmen gesichert und wird von Monstern bewacht, die genetisch speziell darauf gezüchtet wurden, extreme Gewalt gegen unbefugte Eindringlinge anzuwenden und denen kybernetische Zusatzgeräten chirurgisch in ihre Körper eingepflanzt wurden. Diese leblosen Boten der Vernichtung sind nur eines der üblen Abfallprodukte der geheimen Experimente, die in diesem massiven Bunker durchgeführt werden.

Wild entschlossen begibt sich Hiro auf eine gefährliche Mission, denn nichts geringeres als das Schicksal der Welt steht auf dem Spiel. Die Aufgaben, die vor ihm liegen, werden sein Durchhaltevermögen und seine Kräfte bis an die Grenzen beanspruchen und sein Leben für immer verändern.

# DAS MENÜ-SYSTEM

## Konfiguration

Benutzen Sie den Cursor, um die Audio- und Grafikeinstellungen für Ihr System zu optimieren und um die gewünschten Spieloptionen einzustellen. Dazu gehört unter anderem die Möglichkeit, die Untertitel bei den Videosequenzen ein- oder auszuschalten.

Über das Menü Tastatur können Sie die Tastaturbelegung nach Ihren Wünschen anpassen. Um eine Funktion einer anderen Taste zu zuweisen, klicken Sie mit der Maus auf diese Funktion oder markieren Sie sie mit den Pfeiltasten und drücken Enter. Drücken Sie nun die Taste, der die Funktion neu zugewiesen werden soll. Wenn Sie auf STANDARD klicken, werden die ursprünglichen Tastaturbelegungen wieder aufgerufen.

Es ist ohne weiteres möglich, mehrere Konfigurationsdateien zu speichern (mit Hilfe des PROFIL-Menüs, siehe unten).

### HINWEIS

Ihre Konfigurationsdatei wird bei zwei Gelegenheiten gespeichert:

- 1) wenn Sie in diesem Menü Änderungen vor Spielbeginn vornehmen, und
- 2) wenn Sie während des Spiels Änderungen vornehmen und danach ins Spiel zurückkehren.

**EINZELSPIELER** - Startet ein neues Solospiel.

**MEHRSPIELER** - Ermöglicht es Ihnen, Mehrspielerrunden anzulegen oder beizutreten.

**SPIEL LADEN** - Lädt ein zuvor gespeichertes Solospiel.

**SPIEL SPEICHERN** - Sichert das momentane Solospiel.

**SOUND** - Audioeinstellungen überprüfen und verändern.

**GRAFIK** - Grafikeinstellungen überprüfen und verändern.

MAUS	- Mauskonfiguration überprüfen und verändern.
TASTATUR	- Tastaturkonfiguration überprüfen und verändern.
JOYSTICK	- Joystickkonfiguration überprüfen und verändern.
OPTIONEN	- Waffen-Anzeigeoptionen überprüfen und verändern.
PROFIL	- Konfigurationsdateien für verschiedene Benutzer des gleichen Rechners speichern und laden.
DAS TEAM	- Zeigt die Namen des Entwicklerteams.
FORTFAHREN	- Ein laufendes Spiel fortführen.
BEENDEN	- Das Spiel verlassen.



# DIE SPIELSTEUERUNG

## Der Bildschirmaufbau

Die wichtigsten Informationen werden direkt auf dem Hauptbildschirm angezeigt. Der Statusbalken ist dazu in mehrere Abschnitte unterteilt, von denen jeder seine eigene Funktion hat.

Unten in der Mitte sehen Sie den Spielerzustand. Im Mehrspielermodus erscheint die GEGNER-Anzeige statt der STUFE.

Die Infos über Ihre Begleiter erhalten Sie über die Markierungen auf beiden Seiten des Statusbalkens, MIKIKO links, SUPERFLY rechts. Wenn einer der beiden Begleiter sich nicht in der Nähe befindet, verschwindet die entsprechende Markierung, so daß der Spieler weiß, daß er jemanden aus den Augen verloren hat.

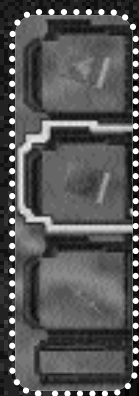
Die beiden Balken neben dem Bild Ihrer Begleiter zeigen deren Werte für GESUNDHEIT (rot) und RÜSTUNG (gelb) an.

Über Mikikos Statusmarkierung befindet sich der WERTE-Balken, der die fünf Eigenschaften des Spielers anzeigt – STÄRKE, ANGRIFF, TEMPO, AKROBATIK und VITALITÄT. Wenn die Spielfigur die verschiedenen Gegner überlebt, die sich ihr im Laufe des Spieles entgegenstellen, gewinnt sie dadurch an Erfahrung. Sobald sie einen weiteren Erfahrungspunkt eingesammelt hat, kann der Spieler ihn einer der fünf Eigenschaften zuweisen. Wenn das gesamte Eigenschaften-System bei einem Deathmatch-Spiel deaktiviert ist, erscheint der Werte-Balken gar nicht erst auf dem Bildschirm.



Über Superflys Zustandsanzeige sehen Sie eine Gepäckleiste mit drei Rahmen, in denen Gepäckinformationen erscheinen können. Außerdem sehen Sie einen Waffenbalken mit sechs Rahmen für Waffeninformationen (standardmäßig werden die Waffeninformationen angezeigt).

Im Gepäckmodus ist das mittlere Feld grün umrahmt, um anzuzeigen, daß dies der Gegenstand ist, der benutzt wird, sobald Sie den Befehl "Benutzen" auswählen (falls der Gegenstand überhaupt zu benutzen ist).



Im Waffen-Anzeigemodus enthalten die Rahmen den Namen der Waffe sowie eine Zahl, die die verbleibende Munition angibt.



Der Wertebalken und die Gepäck-/Waffenanzeige werden immer angezeigt, solange die Bildschirmgröße auf Maximum steht.

Eine Stufe unter der Maximalgröße werden nur der Haupt-Statusbalken und die Begleiter-Markierungen angezeigt. Wenn Sie STATUS-INFO anklicken, öffnen sich für kurze Zeit Wertebalken und Gepäck-/Waffenanzeige.

Das Interface für die BEGLEITER-BEFEHLE wird angezeigt, wenn Sie eine der Befehlstasten drücken.

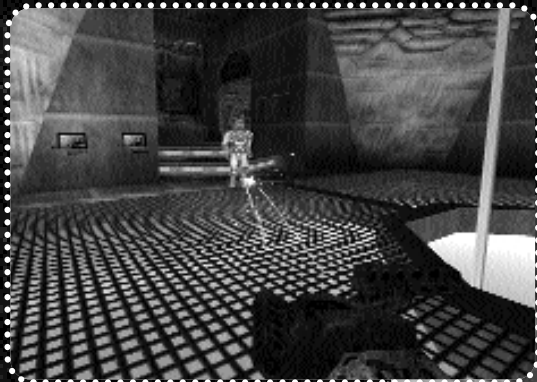


Der CHAT-Balken oben auf dem Bildschirm erscheint nur, wenn Sie sich in den Chat-Modus begeben. Geben Sie Ihre Mitteilung ein, und drücken Sie die Return-Taste zum Versenden. Daraufhin verschwindet der Textbalken.

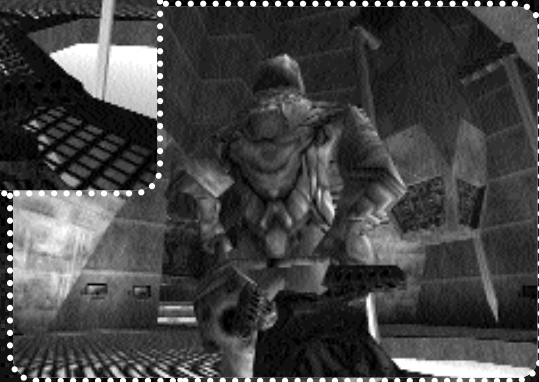
# DIE STANDARD-STEUERTASTEN

Vorwärts	w	↑ rauf	Bewegung nach vorne.
Rückwärts	s	↓ runter	Bewegung rückwärts.
Seitwärts links	a		Ein wenig nach links bewegen.
Seitwärts rechts	d		Ein wenig nach rechts bewegen.
Angriff	Strg	MAUS 1	Waffe benutzen, die der Spieler in der Hand hat.
Springen	Leertaste		
Benutzen	Enter	MAUS 2	Gegenstände benutzen, die keine Waffen sind.
Kriechen	c		
Nächste Waffe	q	MAUSRAD RUNTER	Nächste Waffe aus dem Gepäck wählen.
Vorherige Waffe	e	MAUSRAD RAUF	Vorherige Waffe aus dem Gepäck wählen.
Drehung links	← links		90 Grad nach links drehen.
Drehung rechts	→ rechts		90 Grad nach rechts drehen.
Laufen	Shift		
Blick hoch	r	Einfg	
Blick runter	Entf		
Blick	Ende		
Mausblick	-		

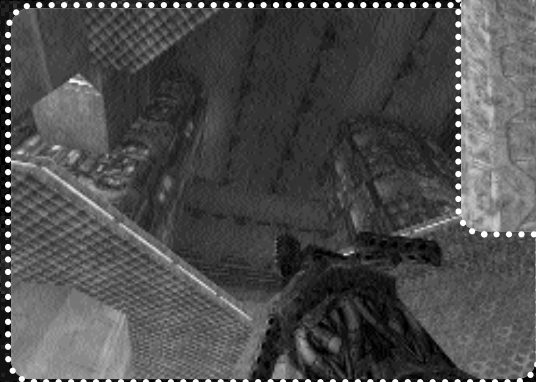
Nächster Befehl	+	
Vorheriger Befehl	ü	
Bild vergrößern	、	
Bild verkleinern	ß	
vollständiges HUD	<	
Spiel speichern	F2	
Spiel laden	F3	
Waffe 1	1	
Waffe 2	2	
Waffe 3	3	
Waffe 4	4	
Waffe 5	5	
Waffe 6	6	
Waffe 7	0	7
Chat	t	
Partner wechseln	p	
Partner Heb's auf	g	
Partner Komm' her	f	
Partner Bleib	v	
Partner Greif' an	m	
Partner Greif' nicht an	Ziff 5	



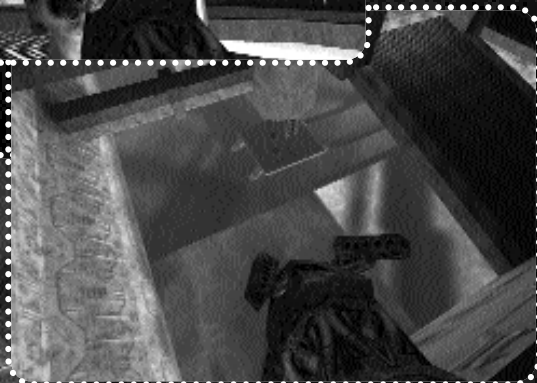
ANGRIFF



KRIECHEN



HOCHSCHAUEN



RUNTERSCHAUEN



# BEFEHLE AN DIE BEGLEITER

Ihre Begleiter sind bei Ihnen, um Ihnen zu helfen und Ihren Spielspaß zu erhöhen. Sie folgen Ihren Bewegungen, soweit es geht, bleiben bei Ihnen und helfen Ihnen, Ihre Gegner zu besiegen. Stirbt einer Ihrer Begleiter ist das Spiel verloren. Auch wenn Sie Ihre Begleiter nicht völlig unter Ihrer Kontrolle haben, sind Sie doch für ihre Sicherheit verantwortlich.

Achten Sie sorgsam darauf, was Ihre Begleiter Ihnen mitteilen, denn so können Sie im Verlauf der Geschichte den einen oder anderen wichtigen Tip bekommen.

## Übersicht über die Befehle an Ihre Begleiter

- Bleib - "Wartet hier, bis ich Euch rufe."
- Greif' an - "Helft mir bei diesem Kampf."
- Greif' nicht an - "Haltet Euch raus, ich erledige das."
- Komm' her - Ruft die Begleiter herbei, wenn sie in Reichweite sind und herankommen können.
- Heb's auf - Befiehlt ihnen, einen Gegenstand mitzunehmen, es sei denn, sie wollen ihn nicht. Markieren Sie für diesen Befehl den entsprechenden Gegenstand, indem Sie das Fadenkreuz darüber bewegen.



# DAS ERFAHRUNGS-SYSTEM

Fünf Eigenschaften verbessern sich durch die Erfahrungspunkte, die der Spieler beim Sieg über seine Feinde ansammelt:

- **Stärke** - Legt fest, wieviel Schaden der Spieler mit seiner Waffe anrichtet.
- **Angriff** - Legt fest, wie schnell die Waffe des Spielers feuert.
- **Tempo** - Legt fest, wie schnell der Spieler sich bewegt.
- **Akrobatik** - Legt fest, wie hoch der Spieler springt.
- **Vitalität** - Legt die maximale Trefferpunktzahl des Spielers fest.

Findet der Spieler eines der fünf Powerups, wird die entsprechende Eigenschaft für kurze Zeit auf ihren Maximalwert erhöht.

## DEN SPIELSTAND SPEICHERN

Sie können einen Spielstand nur dann speichern oder laden, wenn Sie einen Speicherjuwel besitzen. Diese Edelsteine findet man gelegentlich im Spiel. Setzen Sie sie mit Bedacht ein, denn ihre Anzahl ist sehr begrenzt! Sie können maximal drei Speicherjuwelle mit sich tragen.



Bitte beachten Sie, daß beim Speichern des Spielstandes die Tastaturbelegung des Spielers nicht mitgesichert wird. Sie wird vielmehr erst beim Verlassen des Spieles automatisch gespeichert.

Startet der Spieler später das Spiel neu, bleibt die Tastenbelegung gespeichert.



# MEHRSPIELER

Das Mehrspielermenü bietet folgende Optionen:

- Internetspiel suchen
- Netzwerkspiel suchen
- Mehrspielerrunde starten



Sie können außerdem Ihren Charakter auswählen, Ihren Namen eingeben und eine Farbe wählen.

## Internetspiel suchen:

Klicken Sie auf eines der angezeigten Spiele und anschließend auf Start, um dem Match beizutreten. Sie können die Server-Liste aktualisieren, indem Sie auf Aktualisieren klicken. Um ein Spiel von Hand anzuwählen, tippen Sie einfach die IP-Adresse in das entsprechende Feld ein.

## Netzwerkspiel suchen:

Klicken Sie auf eines der angezeigten Spiele und anschließend auf Start, um dem Match beizutreten. Sie können die Server-Liste aktualisieren, indem Sie auf Aktualisieren klicken. Um ein Spiel von Hand anzuwählen, tippen Sie einfach die IP-Adresse in das entsprechende Feld ein. Daikatana unterstützt Modem- und T1 LAN-Verbindungen.

## Mehrspielerrunde starten:

Erstellen Sie eine Mehrspielerrunde nach Ihren Wünschen. Wählen Sie zwischen Deathmatch, Capture the Flag (CTF), DeathTag und dem Kooperativ-Modus.

Setzen Sie außerdem das Frag-Limit, das Flag-Limit, das Punkte-Limit, treffen Sie die Mannschaftswahl und bestimmen Sie ob Ihre Teamkameraden durch das eigene Feuer verletzt werden können. Im Kooperativ-Modus können Sie außerdem bestimmen, welche Episode Sie spielen möchten und den Schwierigkeitsgrad einstellen. Im Deathmatch stehen 15 Karten zur Verfügung, für Capture the Flag 4 und für DeathTag 1. Die maximale Spieleranzahl beträgt 32 und kann für die Modi Deathmatch, CTF und DeathTag eingestellt werden.

# GLOSSAR DER WICHTIGSTEN SPIELBEGRIFFE

Rüstung	- Verwendung der Rüstung zulassen.
Notausgang	- Ermöglicht Spielern, die Spielrunde zu verlassen, ohne vorher umgebracht zu werden.
Heilung	- Verwendung der Erste-Hilfe-Ausrüstung zulassen.
Powerups	- Im Spiel können Powerups benutzt werden.
Immer laufen	- Spielfigur bewegt sich ständig im Dauerlauf.
Änderungen übernehmen	- Veränderungen des Grafikmodus' annehmen.
Automatisch zielen	- Computer zielt automatisch auf den nächsten Gegner.
Fadenkreuz	- Ein Fadenkreuz wird angezeigt.
Sturzschaden	- Spielfiguren verletzen sich beim Fallen.
Schnellwahl	- Spieler kann die Waffen schneller wechseln als normal.
Schritte	- Schrittgeräusche an/aus.
Wiederbelebung	- Ein gestorbener Spieler wird sofort wiederbelebt.
Frag Limit	- Maximale Abschüsse bis zum Sieg im Mehrspieler-Modus.
Vollbild	- Darstellung wechselt in den Vollbild-Modus.

Verletzungen	- Spieler können Team-Kameraden verletzen.
Munition	- Patronen ohne Ende.
Powerups	- Verwendung von Powerups zulassen.
Neue Gegenstände	- Gegenstände materialisieren erneut im Spielgebiet.
Schauen und springen	- Befehl zum Umschauen, dann springen.
Schauen und feuern	- Befehl zum Umschauen, dann wild umherfeuern.
Musiklautstärke	- Lautstärke der Musik anpassen.
Gleiche Karte	- Gleiche Karte verwenden wie beim letzten Mal.
Schatten	- Schatten aktivieren.
Munitionshülsen	- Munitionshülsen anzeigen.
SFX-Lautstärke	- Lautstärke der Geräuscheffekte anpassen.
Sichere Position	- Spielfigur erscheint so weit wie möglich von anderen Spielfiguren entfernt.
Mannschaftsspiel	- Spiel mit Teams.
Waffen bleiben	- Sie gehen mitsamt Ihrer Waffen in das nächste Spielgebiet.

# DAS TEAM

## Entwicklung

### Designer

John Romero

### Produzent

Kelly Hoerner

### Leitender Programmierer

Shawn Green

### Programmierer

Noel Stephens

Dustin Nulf

Noah Brickman

Zach Baker

Charles Kostick

### Level-Designer

Larry Herring

Stevie Case

Luke Whiteside

Christian Cummings

### Leitung Lokalisierung

Jeffrey Groteboer

### Skript

Jorge Gonzalez

## Grafik

### Art Director

Jeremiah O'Flaherty

### Grafische Leitung

Eric Smith

### Grafiker

Matt Cox

Rayfield Wright

Ludovic Texier

Richard E. Kohler

Chris Perna

Trent Martinez

Gene Kohler Jr.

### Packungsdesign

Sasha Shor

## Sound

Leitung Sound  
Stan Neuvo

Musik  
Will Loconto  
Will Nevins  
Stan Neuvo  
Al Chaney  
Robert Owens

Geräuscheffekte  
Stan Neuvo  
Darren Walsh

## Qualitätssicherung

Leiter Qualitätssicherung  
Chad Barron

Leitender Tester  
Alex Quintana

Tester  
Robert Anderson  
Billy R. Browning  
Jay Anthony Franke  
Doug Swearingen  
Darren Walsh

## Website: Entwicklung und Support

Webmaster  
Bill Nadalini

Webgrafiken  
David Cash

Autor  
William Haskins

## Marketing

Vizepräsident Marketing und Public Relations  
Mike Breslin

Public Relations Manager  
Rob Legg



## Besonderer Dank an:

To our kickass MIS team  
(Mark Fletcher, Jason Nall and Robert Anderson)  
Jeremiah O'Flaherty  
Peter Marquardt  
Clay Hoffman  
Jay Hosfelt  
Jake Hughes  
Seneca Menard  
Jennifer Emert  
Kimberly Condit  
Maricela Morales  
Stan Herndon

Russell Hughes  
Peter Hushvatov  
Arnie Jorgenson  
Iikka Keranen  
Kee Kimbrell  
Chris Klie  
Sverre Kvernmo  
Mike Maynard  
Murphy Michaels  
Deanna Molinaro  
Mike Montague  
Mark Morgan  
In Soo Park  
Bobby Pavlock  
Bryan Pritchard  
Justin Randall  
Steve Rescoe  
John Schnurrenberger  
Kenneth Scott  
Jeff Wand  
Andrew Welch  
Jonathan Wright  
Niqui Wright

## Weitere Mitarbeiter

John Anderson  
Steve Ash  
Michelle Bagur  
Dan Borth  
Rich Carlson  
Andy Chang  
Chuck Christ  
Andrew Collins  
Bill Daly  
Jim Daly  
Chris Depping  
Chris Desimone  
Christian Divine  
Ronn Harbin  
Adam Hayek  
Matt Hooper

## Eidos Credits

### **Leiter Produktentwicklung**

John Kavanagh

### **US Produzent**

James Poole

### **UK Produzent**

Jonas Eneroth

### **US Produkt Manager**

Chip Blundell

Susan Boshkoff

### **US VP Entwicklung**

Nick Earl

### **UK Entwicklungs-Manager**

David Rose

### **UK Produkt Manager**

Simon Orams

### **UK PR Assistenz**

Eva Whitlow

### **US QA Manager**

Mike McHale

### **UK QA Manager**

Chris Rowley

### **US Leitender Tester**

Clayton Palma

### **UK Test Co-ordinator**

Nick Oakley

### **Associate Producer UK**

James Rose

### **UK Test Team**

Tom Murton

Daryl Bibby

Carl Lovett

Frank Fraulo

Chris Ince

Andrew Christopher

Phil Robotham

Jean-Yves Duret

James Featherstone

### **UK Creative Services**

Matt Carter Johnson

Caroline Simon

Andrew Cockell

### **Besonderen Dank an:**

Darth Nembhard

## Eidos Deutschland

### **Leiter Produktentwicklung**

Beco Mulderij

### **Produkt Manager**

Marcus Behrens

### **Leiter Marketing**

Lars Winkler

### **PR-Manager**

Sascha Denise Green-Kaiser

### **Lokalisierungs-Manager**

Thorsten Hamdorf

Stephan Mathé

### **QA-Manager**

Sören Winterfeldt

### **Tester**

Stephan Mathé

André Bork

### **Übersetzung**

TextFarm/Rolf D. Busch

### **Audio**

Hastings International Audio Network

Tonmeister: Cedric Hopf



NOTIZEN

NOTIZEN

# Die Hotline-Rufnummern

**0190 – 51 00 51**

(DM 1,21 pro Minute)

für **spielerische Fragen** zu EIDOS Produkten erreichbar 24 Stunden täglich mit persönlicher Betreuung  
Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr

*(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 51 00)*

**01805 – 22 31 24**

(DM 0,24 pro Minute)

für **technische Fragen** zu EIDOS Produkten erreichbar  
Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr mit persönlicher Betreuung  
*(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 31 24)*

**01805 – 61 00 52**

(DM 0,24 pro Minute)

Inhaltsverzeichnis per FAX-Abruf für **Lösungshilfen-Server** (siehe unten) sowie FAX-On-Demand-Server  
– technische FAQs/Hilfen erreichbar 24 Stunden täglich KEINE persönliche Betreuung  
*(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 61 00 52)*

**0190 – 51 00 52**

(DM 1,21 pro Minute)

für **FAX-On-Demand-Server** – Lösungshilfen erreichbar 24 Stunden täglich KEINE persönliche Betreuung  
*(für Kunden aus dem Ausland vorerst NICHT erreichbar)*

## **Online-Angebote:**

*<http://www.eidoshelpline.de>*

## **Email-Adressen:**

*[support@eidoshelpline.de](mailto:support@eidoshelpline.de)  
[eidos@maxsupport.de](mailto:eidos@maxsupport.de)*

**GERM**

**FRONT COVER TO BE**