

INHALT

Das Spiel installieren	3
Systemvoraussetzungen	3
Steuerung	4
Technischer Kundendienst	5
Beschränkte Gewährleistung	7

DAS SPIEL INSTALLIEREN

Installationsanleitung:

1. Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
2. Wenn auf Ihrem System DirectX 8 oder besser zurzeit nicht installiert ist, installieren Sie DirectX 8 bitte, indem Sie im "Directx8"-Ordner auf der Spiel-CD das Programm "Setup.exe" ausführen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestkonfiguration:

- 500 MHz
- 64 MB RAM
- 16-MB-Grafikkarte
- DirectX8

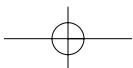
Empfohlene Konfiguration:

- 700 MHz
- 128 MB RAM
- 32-MB-Grafikkarte
- DirectX8

„Das Ding aus einer anderen Welt“ interaktives Spiel © 2002-2003 Universal Interactive, Inc. The Thing und verbundene Charaktere © 2002-2003 Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Herausgegeben und vertrieben von Universal Interactive, Inc. und Konami. „Sierra“ und das Sierra-Logo sind in den USA und/ oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten...

2

3



STEUERUNG

Hier können Sie die Steuerung nach Ihren eigenen Vorlieben konfigurieren.

Vorwärts	W
Zurück	S
Seitbewegung links	A
Seitbewegung rechts	D
Objekt benutzen	Maustaste 2
Waffe abfeuern	Maustaste 1
Interagieren	E
Squad-Menü	Q
Schnellausrüstung umschalten	Maustaste 3 (oder Taste 1, wenn kein Mausrad vorhanden ist)
Vorige Schnellausrüstung	Mausrad (oder Taste 2, wenn kein Mausrad vorhanden ist)
Nächste Schnellausrüstung	Mausrad (oder Taste 3, wenn kein Mausrad vorhanden ist)
Freie Sicht	Linke Umschalttaste
Nachladen	R
Gehen umschalten	STRG links
Ducken	Leertaste
Inventar	I
Dokumente aufrufen	F

4

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Die Vivendi Universal Publishing Deutschland GmbH hat jede Anstrengung unternommen unseren Kunden unsere Titel in der besten erdenklichen Qualität abzuliefern. Sollte es doch einmal zu technischen Problemen mit unseren Produkten kommen, bieten wir selbstverständlich einen geschulten Kundenservice.

Unser technischer Kundendienst steht Ihnen telefonisch montags bis 21.00 Uhr zur Verfügung.

Deutschland: 0190 - 15 12 00
(0,62 Euro/Min)

Österreich: 0900 - 24 12 34
(0,67 Euro/Min)

Schweiz: 0900 - 48 04 85
(1,00 CHF/Min)

Sie können uns auch eine email senden unter der Adresse:
techsupport@vup-interactive.de

Bevor Sie unseren Kundenservice kontaktieren denken Sie bitte daran, folgende Daten bereit zu halten:

PC Modell und Bezeichnung
Grafik und Soundkarten Modell und Bezeichnung
Version der Grafik- und Soundkartentreiber
Betriebssystem und Version
Direct X Version
Größe des Arbeitsspeichers

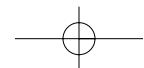
In dem unwahrscheinlichen Fall, daß Sie eines unserer Produkte beschädigt erhalten haben, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

Kontaktdaten für andere europäische Länder entnehmen Sie bitte der folgenden Liste:

Belgien
+32 (0) 900 40458
(0.45 Euro pro Minute)

support.technique@vup-interactive.com
<http://support.vugames.fr>

5



Frankreich
+33 892 880240

(0.34 Euro pro Minute)

support.technique@vup-interactive.com
<http://support.vugames.fr>

Grossbritannien
+44 (0) 871 0752621

(0.10 GBP pro Minute)

tech.support@vup-interactive.co.uk
<http://www.vugames.co.uk>

Republik Irland
+353 (0) 1530 935001

(0.33 Euro pro Minute)

tech.support@vup-interactive.co.uk
<http://www.vugames.co.uk>

Luxemburg
+352 900 43105

(0.24 Euro pro Minute)

support.technique@vup-interactive.com
<http://support.vugames.fr>

Schweiz (Französisch)

Für Anrufe benutzen sie bitte die oben angegebene deutschsprachige Nummer.
Für email oder online Anfragen benutzen Sie bitte die Kontaktdaten des französischen Kundendienstes.

Spanien
+34 902 887469

(0.08 Euro pro Minute + 0.10 Euro pro Anruf)

Soporte@vup-interactive.es
<http://www.vup-interactive.es>

Beschränkte Gewährleistung

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und die Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und die Anleitung(-en) werden "wie vorliegend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ÜBERNIMMT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.

Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert. Sollte sich das Programm oder der Datenträger während der Garantiezeit trotz sachgerechter Behandlung als defekt erweisen kontaktieren Sie bitte den Händler, bei dem das Produkt erworben wurde. Bedingung hierfür ist, daß die Mängel oder Schäden spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.

Da einige Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderslautender anwendbarer Gesetze und Verordnungen.

Inhalt

Das Spiel installieren	2
Systemvoraussetzungen	2
Das Start-Menü	3
Steuerung	4
Die Inventar-Bildschirme	4
Ihre Missionsziele	5
Charakter-Klassen	6
Interaktion mit anderen Squad-Mitgliedern	6
Das Squad-Mitglied-Feld	7
Vertrauen	8
Verschiedene Stufen des Vertrauens	9
100% Vertrauen	9
Angst	11
Überkopf-Symbole	12
Interaktion mit Objekten in der Spielwelt	14
Kampfstrategien (Blakes Grundsätze)	15
Waffen	17
Granaten	18
Munition	19
Objekte	20

DAS SPIEL INSTALLIEREN

Installationsanleitung:

1. Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
2. Wenn auf Ihrem System DirectX 8 oder besser zurzeit nicht installiert ist, installieren Sie DirectX 8 bitte, indem Sie im "Directx8"-Ordner auf der Spiel-CD das Programm "Setup.exe" ausführen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestkonfiguration:

500 MHz, 64 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte, DirectX8

Empfohlene Konfiguration:

700 MHz, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte, DirectX8

DAS START-MENÜ

Neues Spiel

Damit wird ein neues Spiel gestartet.

Spiel laden

Hier haben Sie die Möglichkeit, ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden.

Optionen

Hier können Sie die Spieleinstellungen, Audio/Video-Optionen, die Steuerung und die erweiterte Steuerung anpassen.

Spieleinstellungen

Hier können Sie Optionen für das Tutorial, für die Überkopf-Symbole, für die automatischen Zielselektoren, für den Ziel-Cursor, für die Waffen/Objekt-Symbole sowie für die Gesundheitsleiste ein- und ausschalten.

Audio / Video

Hier können Sie die Werte für die Master-Lautstärke einstellen sowie Optionen für Helligkeit und Grafikmodus festlegen.

Steuerung

Hier können Sie die Steuerung nach Ihren eigenen Vorlieben konfigurieren.

Erweiterte Steuerung

Hier können Sie die Optionen für Sicht-Typ, Sichtmodus, Geduckt-Modus und Zielerfassung anpassen.

Missionshandbuch

Hier haben Sie Zugriff auf das Handbuch im Spiel.

Mitwirkende

DAS PAUSE-MENÜ

Weiterspielen

Das Spiel wird fortgesetzt.

Beenden

Das aktuelle Spiel wird beendet, und Sie kehren zum Start-Menü zurück.



STEUERUNG

Hier können Sie die Steuerung nach Ihren eigenen Vorlieben konfigurieren.

Vorwärts	W
Zurück	S
Seitbewegung links	A
Seitbewegung rechts	D
Objekt benutzen	Maustaste 2
Waffe abfeuern	Maustaste 1
Interagieren	E
Squad-Menü	Q
Schnellausrüstung umschalten	Maustaste 3 (oder Taste 1, wenn kein Mausrad vorhanden ist)
Vorige Schnellausrüstung	Mausrad (oder Taste 2, wenn kein Mausrad vorhanden ist)
Nächste Schnellausrüstung	Mausrad (oder Taste 3, wenn kein Mausrad vorhanden ist)
Freie Sicht	Linke Umschalttaste
Nachladen	R
Gehen umschalten	STRG links
Ducken	Leertaste
Inventar	I
Dokumente aufrufen	F

DIE INVENTAR-BILDSCHIRME

Sie können jederzeit in Ihre Waffen/Objekt-Inventar-Bildschirme umschalten, indem Sie die I-Taste drücken. Sie können jederzeit in Ihre Dokument/Schlüssel-Inventar-Bildschirme umschalten, indem Sie die F-Taste drücken. Das Spiel verbleibt im Pause-Modus, solange Inventar-Bildschirme aktiv sind. Mit dem Mausrad können Sie auch durch Ihre Waffen und Objekte blättern, ohne das Inventar zu öffnen. Mit einem Klick des Mausrads (Maustaste 3) wird zwischen Waffen und Objekten umgeschaltet. Durch Drehen des Mausrades nach oben oder unten wird durch die aktuellen Waffen oder Objekte geblättert.



Waffen-Inventar

Wenn Sie die I-Taste drücken, erscheint zunächst das Waffen-Inventar. Das Waffen-Inventar zeigt alle Waffen, die Sie augenblicklich besitzen, sowie die Munition, die für die diversen Waffen zur Verfügung steht. Die Munitionsliste zeigt, wie viele Magazine und Patronen zur Verfügung stehen.

Das obere Bild zeigt zum Beispiel eine MP5 mit 3 Magazinen und 20 Schuss.



Auf einer Anzeigeleiste ist abzulesen, wie viel Brennstoff für Ihren Flammenwerfer zur Verfügung steht.

Objekt-Inventar

Vom Waffen-Inventar aus können Sie ins Objekt-Inventar weiterschalten, indem Sie auf den Kreis in der Mitte klicken. In diesem Bildschirm werden alle Objekte gezeigt, die Sie gegenwärtig besitzen, darüber hinaus stehen dort Zahlen für die Anzahl der jeweils in Ihrem Besitz befindlichen Objekte.



Dokument-Inventar

Wenn Sie die F-Taste drücken, wird zunächst Ihr Dokument-Inventar gezeigt. Hier können Sie jedes Dokument, das Sie bekommen haben, noch einmal lesen, indem Sie es einfach anklicken.

Schlüssel-Inventar

Vom Dokument-Inventar aus können Sie ins Schlüssel-Inventar weiterschalten, indem Sie auf den Kreis in der Mitte klicken. In diesem Bildschirm werden alle in Ihrem Besitz befindlichen Schlüssel gezeigt. An ihren Namen ist abzulesen, welche Türen mit ihnen geöffnet werden können.

Ihre Missionsziele

Sie können jederzeit Ihre Missionsziele überprüfen, indem Sie den Dokument-Inventar-Bildschirm öffnen und dort das Dokument **Missionsziele** anwählen. Daraufhin werden die aktuellen Missionsziele angezeigt.

CHARAKTER-KLASSEN

Der Soldat

Ein Soldat ist Ihr bester Freund, wenn die Action losgeht. Soldaten gehen am sichersten mit Waffen um und haben den größten Mut. Wenn Sie nur über eine Waffe verfügen, die Sie weitergeben können, sollten Sie als Zielperson einen Soldaten bevorzugen.



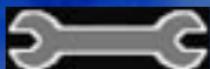
Der Sanitäter

Sanitäter können bei harten Auseinandersetzungen von unschätzbarem Wert sein – ohne die Hilfe von Erste-Hilfe-Kästen können Sanitäter Sie und andere heilen. Sollte Ihnen ein schweres Feuergefecht bevorstehen, ist es recht sinnvoll, den Sanitäter zurückzulassen, damit er die Verletzten versorgen kann, nachdem alles vorbei ist.



Der Techniker

Techniker sind absolut unverzichtbar. Ihre Fähigkeit, Elektronikschäden zu beheben, ist besonders wichtig, wenn Sie Örtlichkeiten und Plätze durchsuchen, die schon lange verlassen und ziemlich verfallen sind. Achten Sie gut auf Ihre Techniker – Sie werden sie brauchen.



INTERAKTION MIT ANDEREN SQUAD-MITGLIEDERN

Das Squad-Menü

Das Squad-Menü ermöglicht Ihnen die Interaktion mit Ihren Squad-Mitgliedern. Sie können das Menü jederzeit öffnen, indem Sie die Q-Taste drücken. Das Squad-Menü enthält vier Squad-Mitglied-Felder sowie eine **Folgen/Bleiben**-Gruppenoption. Sie können Ihre aktuellen Squad-Mitglieder mit dem Gruppenbefehl anweisen, Ihnen zu folgen oder zu bleiben, wo sie gerade sind. Sie können aber auch mit einem einzelnen Squad-Mitglied interagieren, indem Sie auf sein Squad-Mitglied-Feld klicken. Die Menüs für einzelne Squad-Mitglieder bieten Ihnen folgende vier Optionen: **Geh zu**, **Folgen/Bleiben**, **Waffe und Munition nehmen** sowie **Waffe geben**.



Sollte über einer Option ein rotes X zu sehen sein, kann diese Option gegenwärtig nicht angewählt werden.

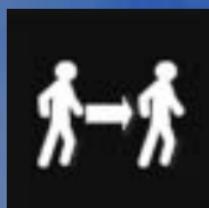
Das Squad-Mitglied-Feld

Das Squad-Mitglied-Feld zeigt Ihnen den Namen, die Charakterklasse, Gesundheit, Angst sowie das Vertrauen des jeweiligen Squad-Mitglieds. Der Name wird im Squad-Mitglied-Feld angezeigt. Die jeweilige Charakter-Klasse können Sie sowohl an der Farbe des Feldes als auch am Symbol hinter dem Namen erkennen. Ein rotes Feld und eine Injektionsspritze hinter dem Namen weisen einen Sanitäter aus. Ein blaues Feld und ein Schraubenschlüssel hinter dem Namen kennzeichnen einen Techniker. Am grünen Feld und einer Pistole hinter dem Namen erkennt man einen Soldaten. Die rote Anzeigeleiste unter dem Namen zeigt den Gesundheitszustand. Wie Angst im Squad-Mitglied-Feld angezeigt wird, können Sie im Abschnitt über Angst nachlesen. Und im Abschnitt über Vertrauen wird erläutert, wie Vertrauen im Squad-Mitglied-Feld dargestellt wird.



Geh zu

Mit der Option **Geh zu** im Squad-Mitglieder-Menü eines einzelnen Squad-Mitglieds können Sie diesem Squad-Mitglied befehlen, zu einem bestimmten Ort zu gehen. Daraufhin erscheint ein Inventar mit allen Örtlichkeiten, die Sie identifiziert haben, mit dessen Hilfe Sie ihn direkt zu einer bestimmten Stelle schicken können.



Folgen/Bleiben

Sie können einem einzelnen Squad-Mitglied oder dem kompletten Squad jederzeit die Befehle **Folgen** oder **Bleiben** erteilen. Wenn Sie Ihre Squad-Mitglieder auffordern, Ihnen zu folgen, dann folgen sie Ihnen. Wenn Sie Ihre Squad-Mitglieder zum Bleiben auffordern, verharren diese an Ort und Stelle.



Einzelner bleibt



Gruppe folgt



Gruppe bleibt



Waffe nehmen

Waffe und Munition nehmen
Sie können Ihren Squad-Mitgliedern Objekte abnehmen, indem Sie ins Squad-Menü schalten, dort erst das gewünschte Squad-Mitglied und dann die Option **Waffe nehmen** anwählen. Damit werden automatisch Waffe und sämtliche Munition dieses Squad-Mitglieds eingezogen.



Waffe nehmen

Waffe und Munition geben
Sie können Ihren Squad-Mitgliedern Gegenstände geben, indem Sie ins Squad-Menü schalten, das Squad-Mitglied anwählen, mit dem Sie interagieren möchten, und dann die Option **Waffe geben** anwählen. Anschließend öffnet sich der Waffen-Inventar-Bildschirm. Um diesem



Munition geben

(zu finden im Waffe geben-Inventar-Bildschirm)

Squad-Mitglied eine Waffe und Munition zu übergeben, klicken Sie einfach auf die Waffe, die Sie ihm geben möchten. Sie können ihm auch **Munition geben**, indem Sie auf das Symbol Munition geben klicken.

Hinweis: Es wird automatisch dafür gesorgt, dass Sie Ihrem Squad-Mitglied die passende Munition für die Waffe geben, die Sie ihm gerade überlassen haben. Wenn Ihr Squad-Mitglied bereits eine Waffe besitzt und Sie ihm nur Munition geben, erhält es automatisch die passende Munition.

VERTRAUEN

Wenn Ihre Squad-Mitglieder Ihnen nicht vertrauen, tun sie nichts mehr für Sie. Und wenn sie das Vertrauen in Sie völlig verloren haben ... werden Sie von ihnen möglicherweise zur Hölle geschickt. Ihre Squad-Mitglieder sind keine hirnlosen Roboter. Sie sind gerade in eine Konfrontation mit Aliens hineingeraten, und ihr Leben hängt davon ab, ob sie Monster als solche erkennen können, obwohl sie vollkommen menschlich aussehen, handeln, reden, gehen und riechen. Sie werden daher Ihre Aktionen aufmerksam verfolgen und auf jeden Fehler reagieren, den Sie vielleicht begehen. Sie werden Sie gegebenenfalls auch zwingen sich zu beweisen, und sie werden nicht mit Ihnen kooperieren, bis feststeht, dass Sie zu den Guten gehören. Sie müssen ihr Vertrauen gewinnen und behalten, damit sie Ihnen folgen. Wenn ein Squad-Mitglied das Vertrauen in Sie völlig verliert, betrachtet es Sie als Feind und ergreift möglicherweise drastische Maßnahmen, um sich vor Ihnen zu schützen.



Verschiedene Stufen des Vertrauens

Unter dem Bild des Squad-Mitglieds (in seinem Squad-Mitglied-Feld) sehen Sie eine Anzeige mit drei Abschnitten. Diese Anzeige verdeutlicht die Stufe des Vertrauens in Sie. Liegt die Vertrauensstufe im grünen Bereich (starkes Vertrauen) heißt das, Sie genießen volles Vertrauen. Das Squad-Mitglied wird Ihre Befehle ausführen und Sie bei Ihren Aufgaben unterstützen. Liegt die Vertrauensstufe im orangefarbenen Bereich (geringes Vertrauen) heißt das, es vertraut Ihnen nicht und wird Ihnen auch nicht helfen. Es ist jedoch noch nicht überzeugt, dass Sie ein Gegner sind, und es wird Sie demnach auch nicht angreifen. Liegt die Vertrauensstufe im roten Bereich (Vertrauen: Null), genießen Sie gar kein Vertrauen mehr. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis das Squad-Mitglied etwas unternimmt, um sich vor Ihnen zu schützen.



Ein Squad-Mitglied, dessen Vertrauensstufe im grünen Bereich liegt (starkes Vertrauen).



Ein Squad-Mitglied, dessen Vertrauensstufe im orangefarbenen Bereich liegt (geringes Vertrauen).



Ein Squad-Mitglied, dessen Vertrauensstufe im roten Bereich liegt (Vertrauen: Null).

100% Vertrauen

Wenn über dem Kopf eines Squad-Mitglieds das Symbol 100% blinkt, heißt das, Sie haben sein volles Vertrauen erworben.

In diesem Fall können Sie ein anderes verdächtiges Squad-Mitglied eliminieren, und Ihr Squad-Mitglied mit 100% Vertrauen in Sie wird diese Aktion weder in Frage stellen noch wegen dieser Aktion das Vertrauen in Sie verlieren. Ebenso wird das Squad-Mitglied mit 100% Vertrauen, sollten Sie angegriffen werden, das Feuer auf das angreifende Squad-Mitglied eröffnen, sich auf Ihre Seite stellen und Ihnen helfen zu überleben. Aus diesen Gründen kann es sehr wertvoll sein, das volle Vertrauen eines Squad-Mitglieds zu gewinnen.



Gründe für den Verlust von Vertrauen

- Sie verlieren ein bisschen Vertrauen bei einem Squad-Mitglied, wenn Sie es im Kampf beschließen.
- Sie verlieren ein bisschen Vertrauen bei Ihren Squad-Mitgliedern, wenn die sehen, wie Sie außerhalb einer Kampfhandlung auf einen Ihrer Leute schießen.
- Sie verlieren ein bisschen Vertrauen bei Ihren Squad-Mitgliedern, wenn die Gruppe angegriffen wird, Sie sich aber aus den Kampfhandlungen heraushalten.
- Sie verlieren ein unterschiedliches Maß an Vertrauen bei Ihren Squad-Mitgliedern, wenn Sie den Taser gegen sie einsetzen. Erstens verlieren Sie Vertrauen aufgrund der Tatsache, dass Sie den Taser gegen Ihr Squad-Mitglied einsetzen. Zweitens verlieren Sie automatisch weiteres Vertrauen für das Entwaffnen Ihres Squad-Mitglieds, weil es unter dem Einfluss des Tasers seine Waffe und Munition fallen lässt. Drittens verlieren Sie weiteres Vertrauen, wenn Sie den Taser wiederholt gegen Ihr Team-Mitglied einsetzen.
- Sie verlieren ein unterschiedliches Maß an Vertrauen, wenn Sie einem Squad-Mitglied Waffe und Munition wegnehmen. Je größer und besser seine Waffe ist, desto mehr Vertrauen in Sie verliert es, wenn Sie sie ihm wegnehmen.
- Sie können viel Vertrauen verlieren, wenn Ihre Squad-Mitglieder sehen, wie Sie einen Ihrer Leute außerhalb einer Kampfhandlung ausschalten.
- Sie können viel Vertrauen verlieren, wenn Sie ein Squad-Mitglied mit vorgehaltener Waffe zu einer Aktion nötigen.

Gründe für den Vertrauenszugewinn

- Sie gewinnen ein bisschen Vertrauen bei einem Squad-Mitglied, wenn Sie es verarzten.
- Sie gewinnen ein bisschen Vertrauen bei einem Squad-Mitglied, wenn Sie ihm Munition abgeben.
- Sie gewinnen ein bisschen Vertrauen bei einem Squad-Mitglied, wenn es Zeuge wird, wie Sie ein Ding oder andere Gegner angreifen.
- Sie gewinnen unterschiedlich viel Vertrauen bei einem Squad-Mitglied, wenn Sie ihm eine Waffe geben (das Maß hängt von der Qualität der Waffe ab – größere Waffen bedeuten mehr Vertrauen).
- Sie gewinnen viel Vertrauen bei Squad-Mitgliedern, die sehen, wie ein von Ihnen außerhalb einer Kampfhandlung angegriffenes Squad-Mitglied sich in ein Ding verwandelt. Mit anderen Worten: Wenn Sie einen Ihrer eigenen Männer ausschalten, weil Sie ihn für infiziert halten, und wenn er sich dann in eines der grotesken Dinger verwandelt, werden Ihre Squad-Mitglieder froh sein, dass Sie die verborgene Bedrohung erkannt haben. Ihr Vertrauen in Sie steigt schlagartig an. Wenn Sie jedoch einen Ihrer Männer niederknien, weil Sie ihn für infiziert halten, und wenn sich dann herausstellt, dass er nicht infiziert war, wird das Ihren Squad-Mitgliedern überhaupt nicht gefallen ...

- Sie gewinnen viel Vertrauen bei Squad-Mitgliedern, wenn Sie vor deren Augen einen Bluttest an sich selbst durchführen.

ANGST

Wenn Ihre Squad-Mitglieder Angst bekommen, sinkt ihre Leistungsfähigkeit. Und falls sie komplett durchdrehen, kann die ganze Sache ziemlich problematisch werden. Ihre Squad-Mitglieder nehmen ihre Umgebung sehr bewusst wahr. Sie müssen ihre Angst in den Griff bekommen, damit sie bei der Stange bleiben. Wenn ein Squad-Mitglied so viel Angst bekommt, dass es komplett die Kontrolle verliert, kann es zur ernsten Gefahr für das ganze Team werden.

Unterschiedliche Stufen der Angst

Die Bewegungen eines Squad-Mitglieds in seinem Squad-Mitglied-Feld zeigen Ihnen, wie es um seine Angst bestellt ist. Wenn ein Squad-Mitglied in Ordnung ist (geringe Angst), blickt es entspannt von links nach rechts. Wenn es sich erkennbar fürchtet (starke Angst), wirft es panische Blicke nach allen Seiten. Sollte es kurz davor sein durchzudrehen, zittert es unkontrolliert (alarmierender Zustand).

Gründe für die Zunahme von Angst

- Squad-Mitglieder bekommen ein bisschen Angst, wenn sie seltsame Geräusche hören.
- Squad-Mitglieder leiden durch bestimmte Eigenschaften ihrer Umgebung unter Angst. (Je verwüsteter und grotesker der Bereich, desto mehr Angst entsteht.)
- Squad-Mitglieder leiden in unterschiedlichem Maß unter Angst, wenn sie ein Ding zu Gesicht bekommen. Je größer und grotesker das ihnen gegenüberstehende Alien ist, desto größer ist auch ihre Angst.

Gründe für das Abnehmen von Angst

- Sie können ein Squad-Mitglied ein bisschen beruhigen, wenn Sie ihm ein bisschen Munition abgeben.
- Sie können ein Squad-Mitglied unterschiedlich stark beruhigen, indem Sie ihm eine Waffe geben. Je größer die Waffe ist, die Sie ihm geben, desto mehr beruhigen Sie es damit.
- Sie können ein Squad-Mitglied unterschiedlich stark beruhigen, indem Sie eines der Dinger beseitigen, wenn es sich nähert. Je größer das Ding ist, desto mehr beruhigen Sie Ihr Squad-Mitglied, indem Sie das Ding ausschalten.
- Sie können ein Squad-Mitglied vorübergehend erheblich beruhigen, wenn Sie ihm eine Adrenalin-Spritze verpassen.
- Sie können Ihre Squad-Mitglieder erheblich beruhigen, indem Sie sie aus der Umgebung herausführen, die ihnen Angst einjagt.

ÜBERKOPF-SYMBOLE

Mit Hilfe von Überkopf-Symbolen können Ihre Squad-Mitglieder mit Ihnen kommunizieren. Hier eine Aufstellung der verschiedenen Symbole und ihrer Bedeutung.

VERTRAUEN-SYMBOLE



Mein Vertrauen ist von "Stark" auf "Gering" gesunken.



Mein Vertrauen ist von "Gering" auf "Null" gesunken.



Mein Vertrauen hat sich von "Null" zu "Gegner Stufe 1" umgekehrt: Ich vermute, dass der Spieler infiziert ist.



Mein Vertrauen hat sich von "Null" zu "Gegner Stufe 2" umgekehrt: Ich bin fast davon überzeugt, dass der Spieler infiziert ist.



Mein Vertrauen hat sich von "Null" zu "Gegner Stufe 3" umgekehrt: Ich bin sicher, dass der Spieler infiziert ist. Ich sehe ihn jetzt als Feind an.



Mein Vertrauen ist von "Null" auf "Gering" gestiegen.



Mein Vertrauen ist von "Gering" auf "Stark" gestiegen.



Der Spieler hat mein volles Vertrauen erworben. Er verliert mein Vertrauen auch dann nicht, wenn er ein anderes Squad-Mitglied eliminiert, und wenn ein anderes Squad-Mitglied den Spieler angreifen sollte, werde ich das Feuer auf diesen Angreifer eröffnen, um den Spieler zu schützen.

ANGST-SYMBOLE



Meine Angst ist von "Alarmierend" auf "Durchdrehen Stufe 1" gestiegen: Allmählich verliere ich die Kontrolle.



Meine Angst ist von "Alarmierend" auf "Durchdrehen Stufe 2" gestiegen: Gleich verliere ich die Kontrolle.



Meine Angst ist von "Alarmierend" auf "Durchdrehen Stufe 3" gestiegen: Ich habe die Kontrolle verloren und drehe gleich durch.

AKTION-SYMBOLE

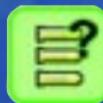
VERSCHIEDENES



Ich bin bewusstlos (minimale Gesundheit).



Ich spreche gerade.



Ich brauche Munition.



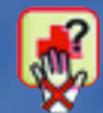
Feind in Sicht.



Ich kann eine Aktion ausführen (nur Techniker).



Ich kämpfe und werde verletzt.



Ich bin bewusstlos (minimale Gesundheit), aber der Spieler kann mich nicht heilen.



Ich bin genötigt worden.



Ich brauche Munition, aber der Spieler kann mir keine geben.



Ich kann eine Aktion ausführen (nur Techniker), aber der Spieler kann mir keine Befehle geben.



Ich bin bewusstlos (minimale Gesundheit) und der Spieler kann mich heilen.



Ich brauche Munition, und der Spieler kann mir welche geben.



Ich kann eine Aktion ausführen (nur Techniker), und der Spieler kann mir den Befehl dazu geben.

INTERAKTION MIT OBJEKten IN DER SPIELWELT

Während Sie die Spielwelt erforschen, stoßen Sie auf verschiedene Objekte, mit denen Sie interagieren können. Sobald Sie die Möglichkeit haben, mit irgendetwas zu interagieren, sehen Sie das Aktion-Symbol unten auf dem Bildschirm.



Einfacher Verteilerkasten

bis er repariert ist. Sie können die E-Taste jederzeit wieder loslassen, um die Reparatur des Verteilerkastens abzubrechen. Das kann praktisch sein, wenn Sie während des Reparaturversuchs angegriffen werden.

Reparatur von Verteilerkästen

Es gibt einfache und erweiterte Verteilerkästen. Erweiterte Verteilerkästen können nur von Ihren Technikern repariert werden, aber mit einfachen Verteilerkästen kommen Sie auch selbst zurecht.



Erweiterter Verteilerkasten



Computer-Terminals

Nähern Sie sich einem Computer-Terminal, um es zu benutzen, und halten Sie die E-Taste gedrückt, bis es Ihnen gelungen ist, sich einzuloggen.

(Überwachungskamera-Netz)

Das ÜKN besteht aus diskret montierten Sicherheitskameras, die über Terminals gesteuert werden können. Treten Sie dazu an ein ÜKN-Terminal heran und drücken Sie die E-Taste. Sie können die Kamera durch Bewegungen der Maus in alle Richtungen drehen, mit der W-Taste die Ansicht vergrößern und mit der S-Taste die Ansicht verkleinern.





Scharfschützen-Monitore
Scharfschützen-Monitore bestehen aus normalen ÜKN-Systemen, die durch schnell feuernde Waffensysteme ergänzt worden sind. Treten Sie dazu an ein Scharfschützen-Terminal heran und drücken Sie die E-Taste. Sie können die Kamera durch Bewegungen der Maus in alle Richtungen drehen, mit der W-Taste die Ansicht vergrößern und mit der S-Taste die Ansicht verkleinern. Mit Maustaste 1 feuern Sie.

KAMPFSTRATEGIEN (BLAKES GRUNDSÄTZE)

Jeder gute Soldat hat eine Meinung. Jeder lebende Soldat hatte offensichtlich Recht und jeder andere Soldat hat aufs falsche Pferd gesetzt. So lauten meine Grundsätze, und die haben mich ungezählte äußerst gefährliche Konflikte überstehen lassen. Schauen Sie im Missionshandbuch im Spielmenü nach, wenn Sie nach einem Tutorial suchen, das Ihnen das konkrete Vorgehen in Ihren Missionen Schritt für Schritt erklärt.

Seitbewegung

Ich kann mich rasch von rechts nach links und umgekehrt bewegen, eine Taktik, die man Seitbewegung nennt. Diese Taktik im Kampf anzuwenden macht es leichter, Angriffen auszuweichen und schnell in Deckung zu gelangen.

Ich-Perspektive

Ich kann jederzeit in die Ich-Perspektive wechseln, um mir bestimmte Dinge genauer anzusehen. In diesem Sichtmodus kann ich mich zwar nicht von der Stelle bewegen, aber die Ich-Perspektive erlaubt mir, Ziele ins Visier zu nehmen, die in der Normalsicht kaum zu treffen wären.

Spähen

In der Ich-Perspektive kann ich mich mit den Seitbewegung-Tasten nach links oder rechts lehnen und so aus der sicheren Deckung heraus auf Gegner feuern ... ganz schön cool ...

Deckung suchen

Wenn ich Deckung suche, werde ich nicht unnötig angeschossen ... und wer wird schon gern angeschossen, wenn es sich vermeiden lässt? Ich kann hinter größeren Objekten wie Schränken, großen Kisten oder sogar Wänden in Deckung gehen. Darüber hinaus kann ich mich hinter Kisten oder Tischen ducken.

Die Squad-Mitglieder einsetzen

Meine Squad-Mitglieder kämpfen an meiner Seite, wenn es darauf ankommt. Es ist vorteilhaft, dafür zu sorgen, dass sie bewaffnet sind, damit sie mir einen Teil der Arbeit abnehmen.

Feuer spielt eine wichtige Rolle

Kleinere Dinger können mit Kugeln beseitigt werden, aber den größeren ist nur mit Feuer beizukommen. Ich muss ihnen zunächst mit normalen Kugeln zusetzen und sie dann mit Feuer endgültig erledigen. Guter alter Flammenwerfer ... du bist mein neuer bester Freund.

Einsatz des Tasers

Wenn ich die Waffe eines dieser Typen brauche und er sie mir nicht geben will, kann ich den Taser gegen ihn einsetzen, damit er sie fallen lässt. Geschieht dem Blödmann nur recht!

Nachladen

Solange die Lage ruhig bleibt oder bevor es zum Kampf kommt, sollte ich meine Waffe nachladen, indem ich die aktuelle Munition entlade und ein neues Magazin lade. Auf diese Weise weiß ich, dass ich für alle Fälle genug Munition habe.

Leichen verbrennen

Kleinere Dinger schälen sich aus den Brutstätten heraus, die überall in diesen Gebäuden herumliegen. Wenn ich sie aufhalten will, muss ich die Teile verbrennen – Kugeln nützen hier gar nichts.

Sparsamkeit ist eine Tugend.

Je sorgsamer ich mit meinen Vorräten umgehe, desto weiter werde ich kommen. Es macht keinen Sinn, einen Erste-Hilfe-Kasten zu verschwenden, wenn ein Sanitäter zur Verfügung steht. Auch mit den Gegenständen in meinem Inventar sollte ich haushalten, denn man weiß nie, wann man etwas noch braucht.

WAFFEN



Der Taser

Er eignet sich, um Gegner zu betäuben, ohne sie zu verletzen. Stromstöße lassen die Muskeln erschlaffen, sodass ein Opfer Waffe und Munition fallen lässt. Auf diese Weise kann man Personen entwaffnen, wenn sie es am wenigsten erwarten.



Der wesentliche Vorteil einer Pistole: Sie feuert schnell und eignet sich am besten, um kleinere Dinger auszuschalten. Die Pistole ist die präziseste Waffe im Spiel.



Das Maschinengewehr

Die Standard-Schusswaffe für Sie und Ihr Squad – eine schnell feuernde Waffe, die im Nahkampf besonders häufig benutzt wird.



Das Schrotgewehr

Das Schrotgewehr feuert durchschlagskräftige Geschosse ab, die über größere Distanzen jedoch nicht mehr so wirkungsvoll sind.



Der Flammenwerfer

Das ist das einzige Mittel, um größere Dinger zu töten. Man muss aber darauf achten, sich nicht selbst zu verbrennen – Feuer breitet sich aus und man kann sich damit sehr schnell sehr weh tun.



Der Kompaktbrenner

Diese Waffe ist eine kleinere Version des ausgewachsenen Flammenwerfers, allerdings mit geringerer Reichweite. Sie eignet sich aber hervorragend, um Gegner mit einem Flammteppich einzuschließen oder mit einer unüberwindlichen Grenze fern zu halten.

GRANATEN

Benutzt man diese Granaten mit Zeitzünder, werden sie umso weiter geworfen, je länger man die Taste gedrückt hält.



Standard-Granaten

Das sind die standardmäßigen Kampf-Granaten.



Sprenggranaten

Sie sind ein bisschen effektiver als Standard-Granaten.
Werfen Sie eine ... und nehmen Sie die Beine in die Hand.



Betäubungsgranaten

Sie erzeugen einen hellen Blitz, der dafür sorgt, dass menschliche Ziele ihre Waffen fallen lassen und Aliens zeitweilig verwirrt reagieren.



Leuchtgranate

Diese Granaten überziehen die nähere Umgebung mit einer brennbaren Substanz, die in kurzer Zeit in einem Meer heller, intensiver Flammen verbrennt.

Der Granatwerfer

Diese Waffe ermöglicht Ihnen den Abschuss von Granaten, die beim Auftreffen explodieren.

Benutzen Sie den Granatwerfer, wenn mehr Genauigkeit gefragt ist, als beim Werfen von Granaten mit der Hand erzielt wird. Klonk ...

klonk ... klonk ... Ab geht das Feuerwerk!



Das Präzisionsgewehr

Mit dem Präzisionsgewehr nehmen Sie nichts ahnende Opfer ins Visier und verpassen ihnen eine gehörige Ladung. Das ist am vorteilhaftesten, wenn Ihre Gesundheit zu wünschen übrig lässt und Sie deshalb darauf angewiesen sind, Ihre Gegner aus der Ferne

auszuschalten. Sie können die Scharfschützen-Ansicht durch Bewegungen der Maus in alle Richtungen

drehen, mit der W-Taste die Ansicht vergrößern und mit der S-Taste die Ansicht verkleinern. Mit Maustaste 1 feuern Sie.



MUNITION

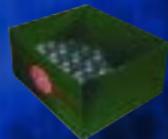
C4-Sprengstoff

Diese Munition können Sie nicht direkt verwenden, aber verschiedene Missionsziele verlangen, dass Sie C4 auftreiben und an bestimmten Stellen anbringen.



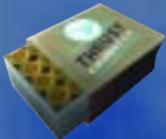
Pistolen-Munition

Wird für Pistolen benötigt. Jedes Magazin fasst 20 Schuss.



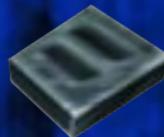
Maschinengewehr-Munition

Wird für die MP5 benötigt. Jedes Magazin fasst 50 Schuss.



Schrotgewehr-Munition

Wird für das Schrotgewehr benötigt. Jedes Magazin fasst 12 Schuss.



Präzisionsgewehr-Munition

Wird für das Präzisionsgewehr gebraucht. Jedes Magazin fasst 6 Schuss.



Flammenwerfer-Kanister



Kanister für den Kompaktbrenner

OBJEKTE



Leuchtkörper

Handelsübliche Leuchtstäbe werden zur Ausleuchtung dunkler Bereiche benutzt. Nach drei Minuten allerdings sind sie ausgebrannt.



Der Feuerlöscher

In jedem ordentlichen Haushalt sollte ein Feuerlöscher vorhanden sein. Man kann ihn benutzen, um Feuer zu löschen, die ein Weiterkommen verhindern.



Erste-Hilfe-Kästen

Erste-Hilfe-Kästen kann man zur Erstversorgung vor Ort auf sich selbst oder auf andere Squad-Mitglieder anwenden, um die Gesundheit wiederherzustellen.

Bluttest-Spritzen

Diese neuartige Spritze basiert auf einem Wirkstoff aus der Chemieforschung. Nachdem Blut entnommen wurde, reagiert ein Wirkstoff im Vorratstank mit dem Blut, sobald beide Stoffe miteinander vermischt werden.



Durch diesen Bluttest ist die Infektion einer Person eindeutig nachweisbar. Mit Bluttest-Spritzen können Sie außerdem beweisen, dass Sie nicht infiziert sind – ein unschätzbares Argument, wenn Sie das Vertrauen Ihrer Squad-Mitglieder zurückgewinnen müssen.

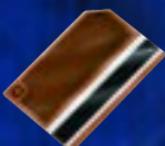


Adrenalin-Spritzen

Adrenalin beeinflusst das Verhalten positiv, indem es die Symptome der Angst unterdrückt.

Schlüssel

Gute alte Schlüssel ... sie öffnen verschlossene Türen.

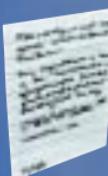


Schlüsselkarten

Mit Schlüsselkarten lassen sich verschlossene Sicherheitstüren öffnen.

Dokumente

Dokumente sind beinah überall zu finden, in der Regel liefern sie wertvolle Informationsbröckchen.



Mitwirkende

ENTWICKELT VON COMPUTER ARTWORKS

Produktion

Chris Hadley

Spiel-Design (Leitung)

Andrew Curtis

Grafik (Leitung)

Joel Smith

Technik-Programmierung

(Leitung)

Michael Braithwaite

Spiel-Programmierung (Leitung)

Diarmid Campbell

Level-Design

Toby Stenberg

Toby Woolley

Grafik

Cumron Ashtiani

Paul Catling

Siggy Gaelen

Jeff Goslan

Paul Herbert

Mark Smith

Tero Takalo

Dominic Wright

Programmierung

Andy Bigis

Pascal Gane

Dave Griffiths

Geraint Johnson

Chris Jones

Sam Kuhn

Malcolm Lansell

Vincent Penquerch

Scott Rowlands

Alex Tait

Dave Wall

Sound und Musik

Keith Tinman

Vor-Produktion

Jon Robinson

Zusätzliche Programmierung

Tom Szirtes

Alan Hinton

Zusätzliches Spiel-Design

Alex Scarrow

Motion-Capturing

Bob Keen

Technik-Leitung und -Regie

Mark Atkinson

Geschäftsführung und kreative Leitung

William Latham

Administrative Unterstützung

Vicky Morris

Mary Dunn

Besonderer Dank geht an

Jamie Ingram

Frank Jennings

Danny

www.artworks.co.uk

HERAUSGEGEBEN VON BLACK LABEL GAMES PRODUCTION

Produktion Pete Wanat	Kreativdienst-Überwachung Michael Sequeira	PRODUKT-LOKALISIERUNG
Produktionskoordination Ian Stevens	Handbuch-Design Lauren Azeltine	Projekt-Management Fiona Wilson
Produktion Assistenz Sean Mountain	Werbung Chandra Hill Virginia Fout Jason Subia	Zusätzliche Unterstützung f. d. Lokalisierung Barry Kehoe Lawrence Moran Jan Wagner Markus Rafflenbeul
Zusätzliche Produktionsunterstützung Dylan Bromley Justin Lees Carlos Schulte Jeff Barnhart John Mamais Chris Taylor	PR/Öffentlichkeitsarbeit Alex Skillman Sandra Shagat Erica Dart	Programmierung (verantw. Leitung) Anthony Fitzgerald
Original-Spielkonzept Ricci Rukavina	SPRACHAUFNAHME (ORIGINALVERSION) Regie Liza Riznikove Absinthe Pictures, LLC.	QS-Management-assistenz David Hickey
Präsident Jim Wilson	Aufnahme und Bearbeitung Sonic Pool John Frost Michael Keeley	QS-Leitung Sarah Brennan
Vizepräsident f. Produktentwicklung Neal Robison	Zusätzliche SFX Sonic Pool	QS-Test Darragh O'Regan Corina Zaha Fabrice Peltier Alexandre d'Orange Laurent Dhenain Niall Hogan Hernan Taffarelli Diego Andese
Produktionsleitung Jonathan Eubanks	Sprecher (Originalversion) Per Solli Michael Shea Kevin Moore Jesse O'Connell Chris Chase Ty Rushing Kalan Strauss Michael Sequeira Ian Stevens Kat Cressida William Davis	Ganz besonderer Dank geht an Miriam Bishay Susannah Burgon Mr. John Carpenter David Christensen Nabil Debira Megan Hadley-Hill Scott Johnson Nicholas Longano Cedric Marechal Jason Nicol Niles Plante Nancy Rinehart Suzan Rude Marcus Sanford Nick Torchia Hope Karlin Marie Wanat Charles Yam
MARKETING		
VP f. Globales Marketing Torrie Dorrell		
Produktmarketing-Leitung Jeff Nuzzi		
Zus. Produkt-Management Lauren Faccidomo		
Marketing-Koordination Anson Sowby		