

HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, ob Ihr System den Anforderungen entspricht, die auf der Packung aufgelistet sind.

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Ausführen“. Geben Sie in das Textfeld „dxdiag“ ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

Hinweis: Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf ihrem System aktiv sind, nennt man auch „Hintergrundanwendungen“. In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus-** oder **Crash Guard-**Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren“, „Schließen“, oder ähnliches).
- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann“ nachlesen.

Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „aufzuräumen“.

Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes“ System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen. Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

Die Benutzung der Windows-Hilfe

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ und wählen Sie die Option „Hilfe“ (bzw. „Hilfe und Support“), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk“ (Win 98/ME), „Fehlerprüfung“ (Win 2000/XP), „Defragmentierung“ und „Datenträgerbereinigung“. Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

Das Spiel stürzt ab oder hängt?

Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

• **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

Asus: <http://www.asus.com>
 ATI: <http://www.ati.com>
 Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
 Guillemot: <http://www.guillemot.com>
 Hercules: <http://www.hercules.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>
 C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>
 Diamond: <http://www.diamondmm.com>
 ESS: <http://www.esstech.com>
 Videologic: <http://www.videologic.com>
 Yamaha: <http://www.yamaha.com>

• **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVIDIA: <http://www.nvidia.com>
 ATI: <http://www.ati.com>
 Power VR: <http://www.powervr.com>
 Matrox: <http://www.matrox.com>
 S3: <http://www.s3graphics.com>
 Intel: <http://www.intel.com>
 SIS: <http://www.sis.com>

• Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beendet

Wichtiger Hinweis: Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen“ angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer“ und „Systray“) zu beenden.

Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Task-Manager“, um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Hinweis: Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen“, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden“.

Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration“). Bereiten Sie bitte auch

Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98/Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber

INHALT

<i>EINLEITENDE WORTE ZU FAHRENHEIT (DAVID CAGE)</i>	<i>6</i>
<i>DIE README-DATEI.....</i>	<i>7</i>
<i>SETUP UND INSTALLATION.....</i>	<i>7</i>
<i>STEUERUNG</i>	<i>8</i>
<i>SPEICHERN UND LADEN.....</i>	<i>12</i>
<i>DIE STORY.....</i>	<i>13</i>
<i>HAUPTMENÜ.....</i>	<i>14</i>
<i>OPTIONENMENÜ</i>	<i>14</i>
<i>PERSONEN DER HANDLUNG.....</i>	<i>16</i>
<i>GEMÜTSVERFASSUNG ..</i>	<i>17</i>
<i>PDA</i>	<i>18</i>
<i>CREDITS</i>	<i>20</i>
<i>TECHNISCHER SUPPORT</i>	<i>26</i>

WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT

EINLEITENDE WÖRTE ZU FAHRENHEIT...



Der Wunsch, Videospiele zu entwickeln wurde bei mir durch das Aufkommen der 3D-Echtzeit-Technologie entfach, die plötzlich jede Menge neuer Möglichkeiten öffnete und mir als ein neues Ausdrucksmittel erschien, mithilfe dessen man die Welt an ihre Grenzen stoßen lassen konnte. Sie stellte für mich eine Möglichkeit dar, neue Horizonte zu erschließen.

Ich kam mir wie ein cinematographischer Pionier zu Beginn des 20. Jahrhunderts vor: Zum einen mühte ich mich zwar mit der noch unausgereiften Technik ab, aber zum anderen war ich mir bewusst, dass es noch alles zu entdecken galt – insbesondere eine neue Sprache, die sowohl narrativ als auch visuell zu sein hatte.

Um ganz ehrlich zu sein, konnten die nächsten zehn Jahre meinen Hunger nicht stillen. Ich hatte das dumpfe Gefühl, dass die Videospiele nur einen winzigen Teil ihrer erstaunlichen kreativen Möglichkeiten ausnutzten, weil sie zu sehr auf „Action“ aus waren und darüber ein fundamentales Element der menschlichen Erfahrungswelt vergaßen: die Empfindungen. Inzwischen machte die Technologie weiterhin rasante Fortschritte.

Fahrenheit stellt meinen Beitrag dazu dar, Videospiele zu einem wahren, Empfindungen übermittelnden Ausdrucksmittel zu machen. Auch wenn dies natürlich in völlig anderer Form hätte geschehen können, so ist Fahrenheit's größter Verdienst doch die Tatsache, dass hier reelle Fragen aufgeworfen und konkrete Antworten angeboten werden.

Fahrenheit ist der Beweis dafür, dass man durchaus ein interaktives Spielerlebnis kreieren kann, das nicht nur darauf basiert, in dunklen Korridoren gegen abscheuliche Monster zu kämpfen und auf Kisten zu ballern, um sich Munition zu beschaffen, sondern weit anspruchsvollere und tiefgehendere Inhalte besitzt. Es ist der Beweis dafür, dass man sowohl eine Story erzählen als auch einen Spielinhalt anbieten kann, ohne deswegen die narrativen oder die interaktiven Elemente opfern zu müssen.

Ich hoffe, dass sowohl eingefleischte Gamer als auch Gelegenheitsspieler Spaß an diesem neuen Spielerlebnis haben werden. Sollten Sie Videospiele gegenüber eher skeptisch eingestellt sein, darf ich hoffen, dass Fahrenheit dazu beiträgt, Ihre diesbezügliche Einstellung zu ändern. Mögen auch andere Entwickler den Wunsch verspüren, diesen neuen kreativen Pfad einzuschlagen und ihn mit ihren eigenen Inspirationen, ihrem Talent und Ehrgeiz bereichern.

Die Interaktivität steckt noch in den Kinderschuhen und bietet die Chance, erst noch alles entdecken zu können.

In den vergangenen zwei Jahren hat Fahrenheit einen großen Teil unseres Lebens ausgefüllt und stellte für das gesamte Quantic Dream-Team ein unvergessliches zwischenmenschliches und intellektuelles Abenteuer dar, bei dem wir uns immer wieder gezwungen sahen, viele der zuvor als unumstößlich erachteten Grundsätze in Frage zu stellen.

Ich würde mich glücklich schätzen, wenn Fahrenheit – ähnlich wie Bücher, Filme und Songs, die einen bleibenden Eindruck bei Ihnen hinterlassen haben – ebenfalls nicht ganz spurlos an Ihnen vorüber geht.

David Cage



DIE README-DATEI

Auf der Fahrenheit DVD-ROM befindet sich eine ReadMe-Datei, in der die Lizenzvereinbarung und aktualisierte Informationen zum Spiel eingesehen werden können. Wir empfehlen Ihnen, sich diese Datei anzusehen, damit Sie von den Änderungen Kenntnis nehmen können, die nach Druck dieses Handbuchs noch vorgenommen wurden.

Um die Datei anzeigen zu können, doppelklicken Sie im Verzeichnis Fahrenheit auf Ihrer Festplatte darauf (normalerweise C:\Programme\Atari\Fahrenheit). Sie können die ReadMe-Datei aber auch aufrufen, indem Sie zuerst auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste klicken und dann nacheinander „Programme“, „Atari“, „Fahrenheit“ und zum Schluss die ReadMe-Datei auswählen.

SETUP UND INSTALLATION

Starten Sie Windows® 2000/XP.

1. Legen Sie die Fahrenheit DVD-ROM in das DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wenn die Option „AutoPlay“ aktiviert ist, sollte der Titelschirm erscheinen. Wenn „AutoPlay“ nicht aktiviert ist oder die Installation nicht automatisch startet, klicken Sie auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste und dann auf „Ausführen“. Geben Sie D:\Setup ein, und klicken Sie dann auf „OK“. Hinweis: Wenn Ihr DVD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als „D“ zugewiesen ist, verwenden Sie diesen entsprechend.
3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation der Fahrenheit DVD-ROM abzuschließen.
4. Sobald die Installation beendet ist, klicken Sie auf die Start-Schaltfläche der Windows®-Taskleiste und wählen Programme/Atari/Fahrenheit/Fahrenheit, um das Spiel zu starten.

Hinweis:
Die Fahrenheit DVD-ROM muss sich im DVD-ROM-Laufwerk befinden, damit Sie spielen können.



INSTALLATION VON DIRECTX®

Fahrenheit erfordert für einen einwandfreien Betrieb DirectX® 9.0c oder eine höhere Version. Falls DirectX® 9.0c oder eine höhere Version nicht auf Ihrem Rechner installiert ist, klicken Sie auf „Ja“, wenn Sie aufgefordert werden, die DirectX® 9.0c-Lizenzbestimmungen zu akzeptieren und somit die Installation von DirectX® 9.0c einzuleiten.

BEVOR SIE EIN NEUES SPIEL STARTEN ...

Fahrenheit unterscheidet sich sehr von anderen Spielen, die Sie bereits gespielt haben mögen, weshalb wir es Ihnen dringend empfehlen, zuerst das Tutorial durchzuspielen, bevor Sie mit der Hauptstory beginnen. Wählen Sie dazu im Hauptmenü Neuer Film und dann Tutorial. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm, um sich mit der Steuerung der Personen vertraut zu machen.

STEUERUNG

MENÜSTEUERUNG

- Pfeiltasten:** Menüoption auswählen/Einstellungen verändern
Eingabetaste: Menüoption bestätigen
Rücktaste: Abbrechen/Zurück

SPIELSTEUERUNG

Pfeiltasten: Charakter bewegen

Linke Maustaste (gedrückt halten) und Maus bewegen: Kamera bewegen/Aktion ausführen

Mausrad (gedrückt halten) und Maus bewegen: Kamera in Egoperspektive

Rechte Maustaste (gedrückt halten) und Maus bewegen: Kamerawechsel / Kamera drehen

Ziffernblock 1: Kamera zurücksetzen (nur in Außenszenen)

Ziffernblock 3: Mentale Verfassung anzeigen

Umschalttaste rechts: Rennen

Eingabetaste: Charakter wechseln/im PDA zwischen Modi wechseln

Esc-Taste: Pause-Menü

Strg rechts: PDA anzeigen

Leertaste: Schauen

PERSONENSTEUERUNG

- Vorwärts gehen (Standardeinstellung: Pfeil oben).
- Umdrehen (Standardeinstellung: Pfeil unten).
- Rechts abbiegen (Standardeinstellung: Pfeil rechts).
- Links abbiegen (Standardeinstellung: Pfeil links).

Gleichzeitig kann die „Rennen“-Taste (Standardeinstellung: Umschalttaste rechts) gedrückt werden, um die Person in die entsprechende Richtung rennen zu lassen.

In Außenszenen können Sie die Kamera wieder hinter der Person platzieren, indem Sie die „Kamera zurücksetzen“-Taste drücken (Standardeinstellung: Ziffernblock 1).

Bei Gedrückthalten der linken und rechten Maustaste läuft die Person geradeaus. Eine Links- (bzw. Rechts-) Bewegung der Maus lässt die Person links (bzw. rechts) abbiegen. Bei Verwendung dieser Kombination wird die Kamera in Außenszenen automatisch im Rücken der Person platziert – Sie können diese Einstellung jedoch jederzeit in den Steuerungsoptionen deaktivieren.

KAMERA

- Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Kamera zu bewegen.
- Halten Sie die mittlere Maustaste oder die „Schauen“-Taste (Standardeinstellung: Leertaste) gedrückt und bewegen Sie die Maus, um die Kamera in der Egoperspektive zu steuern.
- Halten Sie in Außenszenen die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um die Kamera um den Spieler herum zu drehen.
- In Innenszenen klicken Sie die rechte Maustaste, um die Kameraperspektive zu ändern.

SPORT

Sport-Sequenzen bestehen darin, zwei bestimmte Tasten abwechselnd so schnell wie möglich zu drücken.

Dabei handelt es sich um die gleichen Tasten, die zum links und rechts Abbiegen benutzt werden (Standardeinstellung: Pfeil links und Pfeil rechts).



INTERAKTION MIT GEGENSTÄNDEN

Wenn Sie die von Ihnen gespielte Person vor einen Gegenstand oder eine andere Person bewegen, erscheint meist oben am Bildschirm ein Aktionssymbol. Die weiße Linie und der sich bewegende rote Punkt weisen Ihnen die Richtung, in die Sie die Maus bewegen müssen. Um die jeweilige Aktion durchzuführen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und zeichnen die angegebene Bewegung mit der Maus nach. Sie können sich dabei an dem roten Punkt orientieren, der nun die aktuelle Position Ihres Mauscursors widerspiegelt.



TIPP:

Während Sie die Maus – bei gedrückt gehaltener linker Maustaste – bewegen, können Sie die dadurch ausgelöste Aktion genau verfolgen, und wenn Sie das vorgegebene Symbol langsam genug nachzeichnen, spüren Sie regelrecht, wie Sie die jeweilige Bewegung der von Ihnen gespielten Person steuern.

INTERAKTION MIT ANDEREN PERSONEN

Wenn Sie mit einer Person sprechen möchten, benutzen Sie eine der Dialogoptionen, die oben am Bildschirm zur Auswahl stehen. Zeichnen Sie dazu mit gedrückter linker Maustaste das der gewünschten Option entsprechende (und wiederum aus einer weißen Linie und einem sich bewegenden roten Punkt bestehende) Symbol nach. Der blaue Balken unterhalb der Dialogoptionen zeigt Ihnen, wie viel Zeit Ihnen noch bleibt, um Ihre Wahl zu treffen. Haben Sie vor Verschwinden des blauen Balkens keine Wahl getroffen, wird entweder die im Spiel standardmäßig festgelegte Option gewählt (in diesem Fall erscheint links des Timer-Balkens ein blaues Symbol) oder der Dialog wird beendet (in diesem Fall erscheint ein rotes Symbol).



TIPP:

- Wenn Sie kein Gespräch beginnen möchten, sollten Sie keine Dialog-Wahl treffen, wenn das rote Symbol links vom Timer-Balken erscheint.

Seien Sie unbesorgt: Sie werden nie im Spiel stecken bleiben, weil Sie nicht die richtige Frage gestellt haben oder etwas im Gespräch verpasst haben. Das Spiel stellt stets sicher, dass Sie ein Minimum an Informationen erhalten, um das Geschehen verstehen und voran bringen zu können. Trotzdem sollten Sie die Dialoge nicht links liegen lassen, da Sie sich sonst um nicht uninteressante weitere Informationen bringen oder Ihnen einige Szenen sogar völlig entgehen könnten.

- Es empfiehlt sich, selber eine Dialogoption zu wählen, da die im Spiel standardmäßig festgelegte Option Ihnen nur selten die interessantesten oder aufschlussreichsten Informationen liefert.
- Die Dialoge sind so strukturiert, dass dem Informationsfluss ein natürlicher Rhythmus innewohnt und die Kontinuität eines realen Dialogs respektiert wird. Während Ihnen bestimmte Ideen kommen, werden verschiedene Schlüsselbegriffe eingeblendet. Da Sie im Laufe eines Gesprächs nicht alle der angebotenen Fragen stellen können, sollten Sie Ihre Wahl gut bedenken.

„MOTION PHYSICAL ACTION REACTION“

Um eine „MPAR“ durchzuführen, müssen Sie die linke Maustaste gedrückt halten und dann die erforderliche Bewegung mit der Maus nachzeichnen.

ACTION-SEQUENZ-STEUERUNG

Während einer Action-Sequenz werden die zu drückenden Tasten auf dem Bildschirm eingeblendet. Dabei müssen Sie über ein gutes Reaktionsvermögen verfügen, wenn Sie die Sequenz erfolgreich abschließen möchten!

Wenn dieses Symbol auf dem Bildschirm erscheint, müssen Sie jeweils die Pfeiltaste (und/oder die Ziffernblocktaste) drücken, die der angezeigten Richtung entspricht.

TIPP:

- Der Schwierigkeitsgrad der Action-Sequenzen kann im Optionenmenü geändert werden: Wählen Sie dort die Option „Steuerung“ und dann unter der Option „Schwierigkeitsgrad“ die Einstellung „LEICHT“, „NORMAL“ oder „SCHWER“.



Dieses Symbol erscheint immer dann, wenn Stärke oder Durchhaltevermögen gefragt sind. Sobald Sie es erblicken, müssen Sie abwechselnd die Tasten Pfeil links und Pfeil rechts drücken – und zwar so gleichmäßig und schnell wie nur möglich. Je schneller Sie sind, desto schneller wird auch die Aktion auf dem Bildschirm abgespielt.



TIPP:

- In bestimmten Situationen im Spiel kann das Interface leicht variieren. Dort kommt es dann darauf an, den Zeiger mittig zu halten, indem Sie die Tasten Pfeil links und Pfeil rechts drücken. Sie werden jedoch zuvor darauf aufmerksam gemacht, dass diese Veränderung eintritt.

“ PHYSICAL ACTION REACTION ”

- Um eine „PAR“ erfolgreich durchzuführen, muss die richtige Taste gedrückt werden, sobald sie angezeigt wird.
- Erste „PAR“ nach oben (Standardeinstellung: Pfeil oben)
- Erste „PAR“ nach unten (Standardeinstellung: Pfeil unten)
- Erste „PAR“ nach links (Standardeinstellung: Pfeil links)
- Erste „PAR“ nach rechts (Standardeinstellung: Pfeil rechts)
- Zweite „PAR“ nach oben (Standardeinstellung: Ziffernblock 8)
- Zweite „PAR“ nach unten (Standardeinstellung: Ziffernblock 2)
- Zweite „PAR“ nach links (Standardeinstellung: Ziffernblock 4)
- Zweite „PAR“ nach rechts (Standardeinstellung: Ziffernblock 6)

Für die zweite „PAR“ kann auch anstelle des zweiten Tasten-Satzes die linke Maustaste gedrückt gehalten und dann die Maus in die jeweilige Richtung bewegt werden.

SPEICHERN UND LADEN

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, müssen Sie ein Profil erstellen, das den Namen Ihres Speicherstands bildet.

Ihr Spielfortschritt – einschließlich frei geschalteter Kapitel und Bonuspunkte – wird immer dann automatisch und offen sichtbar auf der Festplatte gespeichert, wenn Sie in der rechten oberen Bildschirmcke ein rotes Symbol sehen – natürlich nur, wenn Sie im Optionenmenü nicht die Automatische Speicherfunktion deaktiviert haben!

Wenn Sie im Hauptmenü Weiter wählen, lädt das Spiel den letzten Speicherstand des gegenwärtigen Profils.

Um ein neues Profil zu laden, wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt Optionen und dann Login-Fenster. Sie werden dann aufgefordert, ein Profil zu wählen oder ein neues zu erstellen.

Sie können bis zu sechs Profile erstellen – sofern Sie auf Ihrer Festplatte über ausreichend Speicherkapazität verfügen. Ist dies nicht der Fall, werden Sie von einer entsprechenden Nachricht darüber informiert.

DIE STORY

Sie befinden sich im Trancezustand, nehmen ein Messer vom Tisch und stechen einen Mann nieder, den Sie nie zuvor gesehen haben. Als Sie wieder zu Sinnen kommen, wird Ihnen klar, was Sie soeben getan haben. Die Polizei wird gleich da sein. Was sollten Sie also anderes tun, als die Beine unter den Arm zu nehmen ...



Als ganz gewöhnlicher Leiter einer Informatikabteilung ist es nicht einfach, eine einleuchtende Erklärung dafür zu finden, warum Sie über Nacht zum Mörder geworden sind. Ihre einzigen Anhaltspunkte sind die Tatwaffe in Ihrer Hand und ein seltsames Symbol, das Sie sich in den Arm geritzt haben. Allerdings finden weitere Morde statt, bei denen auch andere gewöhnliche Menschen ihnen völlig unbekannte Leute umbringen.

Nun werden Sie versuchen müssen, die Wahrheit aufzudecken, bevor Sie den Verstand verlieren oder der Polizei in die Hände geraten. Allerdings haben Sie einen großen Vorteil: Sie können in die Haut der vier Schlüsselpersonen schlüpfen, um sich Klarheit darüber zu verschaffen, was hier gespielt wird, indem Sie alle Zeichen zueinander in Beziehung bringen. Spielen Sie den Mörder Lucas Kane, einen der beiden Kripobeamten und Lucas' Bruder – Priester Markus Kane. Betrachten Sie das Geschehen von den verschiedensten Blickwinkeln aus; gehen Sie ein- und dieselbe Person in ganz verschiedener Weise an; spielen Sie jede der vier Personen – und Sie werden herausfinden, was hinter diesen Morden steckt ...

HAUPTMENÜ



Wählen Sie mit den Pfeiltasten eine Option, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Eingabetaste.

NEUER FILM

Laden Sie das Tutorial oder spielen Sie Fahrnenheit ab der Einleitungsszene.

WEITER

Setzen Sie das Spiel vom letzten Speicherstand des gegenwärtigen Profils aus fort.

KAPITEL

Wenn Sie in Fahrnenheit ein Kapitel abgeschlossen haben, wird es freigeschaltet und kann hier erneut zum Spielen ausgewählt werden. Wählen Sie dazu das gewünschte Kapitel aus und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sie haben dann die Möglichkeit, Ihren Spielfortschritt nicht zu speichern, ein neues Profil zu erstellen oder den gespeicherten Spielstand des gegenwärtigen Profils zu überschreiben. Mit der rechten Pfeiltaste blättern Sie vorwärts; mit der linken Pfeiltaste blättern Sie zurück.

OPTIONEN

Hier können Sie Änderungen an den Spieloptionen vornehmen (siehe „Optionenmenü“).

BONUS

Im Laufe des Spiels werden Sie auf Tarot-Karten stoßen, die Ihnen Bonuspunkte verleihen. Tauschen Sie sie hier gegen Konzeptdesigns, Filme, Making Of-Materialien, exklusive Szenen und vieles mehr ein.

OPTIONENMENÜ

Im Hauptmenü können unter „Optionen“ verschiedene Spieleinstellungen verändert werden. Wählen Sie dazu mit den Pfeiltasten oben/unten eine Option und öffnen Sie dann das entsprechende Untermenü mit der Eingabetaste bzw. wechseln Sie von einer Einstellung zu ihrer Alternativeinstellung.



TON

Gesamtlautstärke – Stellen Sie hier die allgemeine Spiellautstärke ein.

Musiklautstärke – Stellen Sie hier die Musiklautstärke ein.

Stimmenlautstärke – Stellen Sie hier die Lautstärke der Stimmen ein.

Effektlautstärke – Stellen Sie hier die Lautstärke der Effekte ein.

GRAFIK

Anzeigeart – Wählen Sie zwischen dem Normal- und dem Panoramaanzeigemodus (Breitbild).

Sprachen – Wählen Sie hier aus, in welcher Sprache Sie die Untertitel lesen möchten.

Auflösung – Wählen Sie Niedrig (bessere Leistung) oder Hoch (bessere Qualität).

Grafiklevel automatisch erkennen – Unerfahrene Benutzer können hiermit den Grafiklevel automatisch auf die Hardware abstimmen lassen.

Grafiklevel – Stellen Sie den Grafiklevel auf Niedrig, Mittel, Hoch oder Selbsterstellt.

Fortgeschrittene Grafikoptionen - Diese Optionen sind nur dann verfügbar, wenn bei der Option Grafiklevel "Selbsterstellt" gewählt wurde. In diesem Fall kann der erfahrene Benutzer fortgeschrittene Funktionen (wie Kantenglättung oder anisotropische Filterung) leistungsstarker Grafikkarten aktivieren. Außerdem können hier etwaige Kompatibilitätsprobleme beseitigt werden.

STEUERUNG

Steuerungsgerät: Wählen Sie zwischen Tastatur/Maus und Controller.

Steuerungseinstellungen: Ändern Sie hier ggf. die Tastenbelegung.

Kamera umkehren: Kehren Sie hier die Maus-Kamerasteuerung um.

PAR POSITION: Wählen Sie hier, wo auf dem Bildschirm die Action-Sequenzen dargestellt werden sollen.

Maus-Empfindlichkeit: Stellen Sie hier die Maus-Empfindlichkeit Ihren Wünschen entsprechend ein (betrifft nur Tastatur/Maus).

Steuerungsart - Hart zurücksetzen oder Weich zurücksetzen: Stellen Sie hier die Steuerung je nach Kameraposition ein (betrifft nur Controller).

Vibration: Stellen Sie die Vibrationsfunktion auf AN/AUS (betrifft nur Controller).

LOGIN-FENSTER

Mit der Eingabetaste öffnen Sie den Profilbildschirm. Laden Sie hier entweder ein bereits bestehendes Profil oder erstellen Sie ein neues.

AUTO-SPEICHERN

Stellen Sie die Auto-Speicherfunktion auf AN/AUS. Diese Funktion speichert an regelmäßigen Check-Punkten automatisch Ihren Fortschritt auf der Festplatte.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählen Sie zwischen Leicht, Normal und Schwer.

PERSONEN DER HANDLUNG

LUCAS KANE

Die Hauptperson von Fahrenheit – ein ganz normaler und junger Leiter einer Informatikabteilung, der plötzlich zum Mörder wird. Lucas weiß jedoch, dass er die Tat nicht willentlich begangen hat, und er hat keine andere Wahl, als zu versuchen, die Wahrheit herauszufinden, bevor er von der Polizei geschnappt wird.



CARLA VALENTI

Der Kommissarin Carla von der New Yorker Kripo, die die Ermittlungen zum Mordfall im „Doc's Diner“-Lokal leitet, macht keiner so schnell etwas vor! Anfangs schreibt sie diesen brutalen Mord zwar einem Psychopathen zu, doch dann wird sie auf das Ritual-Muster aufmerksam, das dem Mord zugrunde liegt, und weitet ihre Ermittlungen auf andere Spuren als nur die des Hauptverdächtigen aus.

TYLER MILES

Der New Yorker Kripo-Beamte Tyler hat schwer an seinen Beziehungsproblemen und den langen Arbeitszeiten zu knabbern. Ginge es nach ihm, wäre der Fall in Null Komma nichts unter Dach und Fach gebracht, aber das sieht Carla anders! Dieser Mordfall wird noch einige Rätsel aufwerfen...



MARKUS KANE

Erst hört Markus zwei Jahre lang nichts mehr von seinem Bruder Lucas, und dann kommt letzterer mit blutigen Händen zu ihm. Als Priester ist er natürlich zwischen den Gefühlen für seinen Bruder und seinen religiösen Überzeugungen hin- und hergerissen. Welche Bande werden stärker sein – die des Blutes oder des Weihwassers ...

GEMÜTS-VERFASSUNG

Da sich Ihre Aktionen direkt auf die mentale Verfassung der gespielten Personen auswirken, müssen Sie bei Ihren Entscheidungen stets darauf achten, das psychische Befinden Ihres jeweiligen „Schützlings“ nicht in Mitleidenschaft zu ziehen. Dies gilt sowohl für körperliche Anstrengungen als auch für einige Entscheidungen moralischer Natur und für die Beziehungen zu Ihren Mitmenschen. Wenn die mentale Verfassung einer Person zu tief sinkt, kann diese depressiv werden oder andere schwerwiegende Probleme bekommen.



TIPPS:

- Ihre Gemütsverfassung wird unten rechts am Bildschirm in Form einer blauen Anzeige eingeblendet – und zwar jedes Mal, wenn sich Ihre Gemütsverfassung ändert. Sie können diese Anzeige aber auch jederzeit mithilfe der Ziffernblock 3-Taste manuell einblenden.
- Sie sollten die Gemütsverfassung der gespielten Person regelmäßig kontrollieren. Sinkt sie zu tief, sollten Sie versuchen, eine körperliche oder emotionale Handlung einzuleiten, die die Moral hebt und jegliche unangenehmen Aktionen oder Vorkommnisse vermeiden.

PDA (PERSÖNLICHER DIGITALER ASSISTENT)



Mit Strg rechts rufen Sie den PDA einer Person auf. Mit der Eingabetaste wechseln Sie zwischen dem Informations- und dem Notizen-Fenster. Das Informationsfenster enthält folgende Optionen:

Mentale Verfassung: Der Gemütszustand einer Person. Er sollte nicht zu sehr abfallen.

Vergangene Zeit: Hier sehen Sie, wie lange Sie den Film bereits mit dem aktuellen Profil gespielt haben.

Leben: In einigen Action-Sequenzen kann die Person verletzt oder gar getötet werden. Jedes „GESCHEITERT“ in einer gefährlichen Action-Sequenz kostet Sie ein Leben. Wenn Sie alle Leben verspielt haben, heißt es „Game over“!

Bonuspunkte: Manche Aktionen und Entdeckungen verleihen Ihnen Bonuspunkte, mit denen Sie im Bonusmenü Konzeptdesigns, Filme und andere Extras freischalten können.

Bonus freigeschaltet: Der bereits erhaltene Anteil aller Bonuspunkte.

Story abgeschlossen: Der bereits abgeschlossene Anteil der Gesamtstory.

Im Notizenfenster können Sie den aktuellen Eintrag mit den Pfeiltasten oben/unten durchscrollen. Mit den Pfeiltasten links/rechts können Sie durch alle Einträge scrollen.



C R E D I T S

Q U A N T I C D R E A M

Project Managers

David Cage (Director)
Guillaume de Fondaumiere (Executive Producer)
Natalie Chody (Assistant Project Manager)
Charles Coutier (Production Assistant)

Project Management

Christophe Vivet (Engine Manager)
Stephane Bertout (Platform Manager)
Ronan Marchalot (Platform Manager)
Eric Lescop
Vincent Marxen
Jean Charles Perrier
Frederic Prost

3d Engine

Damien Castellort (Tools Manager)
Nicolas Carre
Florian Delom
Guillaume Gourdin
Nicolas Holleville
Jerome Jany
Arnaud Mathieu
Vincent Piedeloup
Olivier Bitaud

Tools

Wilfried Brunet
Guillaume Bonamy

Design

Christophe Brusseau (Graphic Manager)
Thierry Prodhomme (Lead Characters)
Philippe Aballea (Senior Artist)
Eric Seigaud
Frederic Grillot
Jean Francois Bruckner
Florent Bory
Souheil Riahi
Laurent Bertoux
Xavier Marquis

Graphics

De Palma Valerie (Motion Capture Lead)
Jean Francois Szlapka
Laurent Helmlinger
Josselin Authelet (Animation Manager)
Yvan Roche

Clement Castanier
Emmanuel Linot
Isaac Partouche
Christophe Cerutti
Damien Fagnou
Benoit Revilliod
Rachel Tassy
David Estevan
Iranji Pirouzi

Animations

Thomas Champon
Eric Krebs
Luc Loubat
Xavier Jacolot
Guillaume Aliquot
Abdenour Daoudi
Benoit Lasserre
Julien Joubert
Stephane Dalbera (Technical Advisor)

Motion Capture

Sophie Buhl (Scripting Manager)
Jerome Britneff-Bondy
Caroline Marchal
Nathalie Delga
Jean Francois Boulanger
Steeve Kniebihly

Script

Xavier Despas

Sound Fx

Jean Jacques Torroella

Sound Voice

Angelo Badalamenti
Orchestral Score And Additional Music By
Normand Corbeil
Additional Music By
Farid Russlan

Sound Music

Sandrine Gosselin
Elisabeth Fournier{P:C}{P:C}

Legal Accountancy

Loic Velasco{P:C}{P:C}

Network Maintanency

Nathalie Longeville
Cheyenne Corre
Virginie Foucher
Gunther Germain
Frederic Kontogom
Claude Hebraed
Eebra Toure
Matheo Capelli
David Cage
Loic Cancelier
Robin Cancelier
Sandrine Gosselin
Olivia Moreau
Charles Coutier
Steeve Kniebihly

Motion Capture Actors

Olivier Schneider (Stunts Choreographer)
Patrick Vo
Ksenia Zarouba
Philippe Guegan
Gregory Loffredo
Arnaud Maillard (Ice Skating)
Claude Hebraed (Ice Skating)
Thierry Obriot (Basketball Player)
Ahore William (Basketball Player)

Stunt

Pascal Mesnier
Sophie Pelligri
Pupeteering

David Gasman
Paul Bandy
Sharon Mann
Doug Rand
Christian Erickson
Jodi Forrest
Matthew Geczy
Mike Marshall
Thomas Pollard
Barbara Scaff
James Shuman
Allan Wenger
Elisabeth Fournier (Script)

Voice Actors

Natalie Chody (Lead QA)
Luc Andriamizaka
Seng Cheam
Julien Colas
Matthieu Flechair
Axel Riviere

QA

My son Quentin, for all the hours, evenings, week-ends and holiday, we have not spent together. I promise I will never let that happen again. CHRISTOPHE RAMBOZ for his enthusiasm and clear thinking, without who this game would have never been made. PHILIP CAMPBELL for his talent, passion and enthusiasm, and all his inspiring crazy ideas.

Special Thanks

Written And Directed By David Cage

Drama Experience (ide)

Developed with the support of the Centre National de la Cinematographie (cnc)

David Cage
Steeve Kniebihly
Jerome Britneff-bondy

Directing

Jerome Britneff-bondy
Caroline Marchal
Add Game Design

Charles Coutier
Movies

M U S I C

Themes composed by
ANGELO BADALAMENTI

Score produced and orchestrated by
NORMAND CORBEIL

ATARI EUROPE

REPUBLISHING TEAM

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Gérard Barnaud
Republishing Producer

Maxime Loppin
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Karine Vallet
Localisation Project Manager

Sophie Barnaud
Localisation Project Manager

Didier Flipo
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Fanny Giroud
Mike Shaw
Jean Grenouiller
Elise Pierrel
Manufacturing Coordinators

GAME EVALUATION TEAM

Dominique Morel
Game Evaluation & Consulting Manager

Jocelyn Cioffi
JY Lapasset
Evaluation & Consulting

QUALITY ASSURANCE TEAM

Lewis Glover
Quality Director

Vincent Laloy
Quality Control Project Manager

Lisa Charman
Certification Project Manager

Sophie Wibaux
Product Planning Project Manager

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM

Cyril Voiron
European Marketing Director

Lisa Humphries
European Brand Manager

Renaud Marin
European Web Manager

John Tyrrell
European Head of Communications

Alistair Hatch
European Communications Executive

LOCAL MARKETING TEAM

Charlotte Brown
UK - Product Manager

Beryl Gonnard
France - Product Manager

Stephan Pietsch
Germany - Product Manager

Andrea Lojudice
Italy - Product Manager

Laura Aznar
Rodrigo De la Pedraja
Iberica - Product Manager

Johan De Windt
Benelux - Product Manager

Nikke Lindner
Nordic - Product Manager

Raelene Knowles
Australia - Product Manager

Spyros Stanitsas
Greece - Product Manager

Simon Stratton
Switzerland - Product Manager

Noam Weisberg
Israel - Product Manager

SPECIAL THANKS TO :

David and Guillaume at Quantum Dream

Constantine Hantzopoulos

Ben at Petrol Advertising

Jen at Start

Luke, Ian and Charlie at Gamertv

Andi at A Creative Experience

RelQ - Jaison

TAKE OFF

Babel - Simon Lawrence

KBP

Synthesis





ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (€2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Belgique	PC: +32 (0) 2 72 18 663 +31 (0) 40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 Support Technique Atari (0,34€ /min) (24h/24) BP 80003 3615 Infogrames (0,34€ /min) 33611 Cestas Cedex Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /min. du lundi au samedi de 10h-20h non stop)		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0) 40 23 93 580 +31 (0) 40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00		stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.



The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>