

the sun was smitten, and the
bright light of the moon, and the
glory of the stars; so as the
sun was darkened, and the day shone no
light upon it, and

3 And I saw three angels flying in
midst of heaven, saying with a
loud voice, Woe, woe, woe, to
the inhabitors of the earth by
reason of the other voices of
the trumpet of the three an-
gels, which are yet to sound.

CHAPTER 9

AND the fifth ange
sounded, and I saw a star fall
from heaven unto the earth:
and to him was given the
key of the bottomless pit.

2 And he opened the bot-
tomless pit; and there arose a
smoke out of the pit, as the
smoke of a great furnace; and
the sun and the air were dark-
ened; and by reason of the smoke

came out of the
smoke upon the earth
was dead,

was commanded
they should not hurt
the earth, neither



EINLEITUNG

Systemanforderungen

Installation und Start

SPIELKONFIGURATION

SPIELEINSTELLUNGEN

DAS SPIEL

Hauptfiguren

Waffen

Artefakte

Spieleranzeige

Mehrspieler-Spiel

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

AUTOREN

LIZENZVEREINBARUNG

EINLEITUNG

Hellforces ist ein Ego-Shooter, der in der nahen Zukunft und sowohl in verschiedenen Teilen der Erde als auch in Parallelwelten spielt. Videoclips führen Sie durch das Spiel und erklären Ihnen, wie sich die Handlung entwickelt und was Sie zu tun haben.

Steven Geist gehörte einmal zur Rapid Response Task Force, kündigte jedoch seinen Vertrag und nahm eine Stelle als Barkeeper an. Wie die meisten seiner Zunft führte auch er ein leichtes und normales Leben, bediente seine Kunden und hatte stets den neuesten Klatsch und Tratsch auf Lager. Doch mit dem friedlichen Leben ist es aus, als er seine Ex-Freundin Linn Brodman wieder trifft. Von ihr erfährt er, dass die weltweit bekannte religiöse Organisation New Dawn Church damit begonnen hat, menschliche Seelen aufzukaufen. Einige Tage später verschwindet Linn unter merkwürdigen Umständen spurlos. Zur gleichen Zeit kommt es in der Gegend, in der sich die Villa des Anführers der New Dawn Church befindet, zu seltsamen Vorkommnissen. Steven glaubt

an einen Zusammenhang zwischen den beiden Ereignissen und macht sich auf die Suche nach Linn.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Unterstützte Betriebssysteme: Windows 98, Windows 2000, Windows XP

Soundkarte: Mit Direct Sound kompatibel

DirectX-Version: DirectX 9.0 oder höher

Freier Speicherplatz auf der Festplatte: 1,5 GB

Minimum

Prozessor: 1,5 GHz

RAM: 256 MB

Grafikkarte: GeForce 3 mit 64 MB

CD-ROM: 8-fach

Empfohlen

Prozessor: 2,5 GHz

RAM: 512 MB

Grafikkarte: GeForce 5600 FX mit 128 MB

CD-ROM: 8-fach

INSTALLATION UND START

- Legen Sie den ersten „Hellforces“-Datenträger in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Die Installation sollte automatisch starten. Falls dies nicht geschieht, öffnen Sie den Datenträger des Spiels bitte mit Hilfe Ihres Windows Explorers (des Browsers) und rufen Sie die Datei „setup.exe“ im Stammverzeichnis des „Hellforces“-Datenträgers auf.

- Das Setup-Programm führt Sie durch den gesamten Installationsprozess.

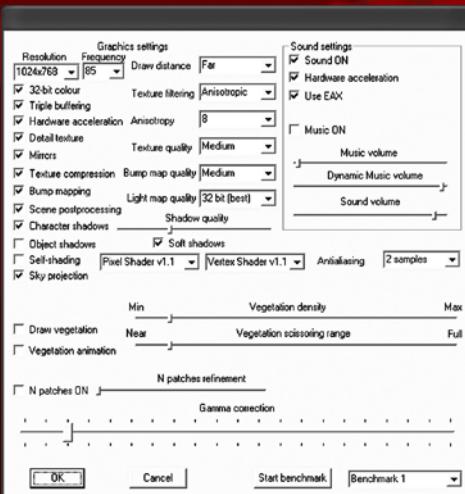
- Um das Spiel zu starten, wählen Sie Start > Programme > Buka > Hellforces und klicken Sie auf „Play“ (Spielen).

HELLFORCES DEINSTALLIEREN:

Wählen Sie Start > Programme > Buka > Hellforces > „Uninstall“ (Deinstallieren) oder verwenden Sie die Windows-Funktion „Programme ändern oder entfernen“ in der Systemsteuerung.

SPIELKONFIGURATION

Die Konfiguration des Spiels können Sie entweder beim ersten Start des Spiels vornehmen oder indem Sie die Datei „config.exe“ aufrufen. Alle derzeitigen Einstellungen werden für den nächsten Start des Spiels gespeichert. Ein Teil der Einstellungen kann über die Grafik- und Audioeinstellungen in den Einstellungsoptionen im Hauptmenü des Spiels verändert werden.



Bitte beachten! Die meisten Grafikeinstellungen wirken sich auf die Leistung und Qualität der Spielgrafik aus.

GRAFIKEINSTELLUNGEN

BESCHREIBUNG DES POP-UP-MENÜS:

Frequency (Frequenz): Hier stellen Sie die Bildwiederholfrequenz ein. Sie können eine der festgelegten Bildwiederholfrequenzen aus der Liste der verfügbaren Frequenzen oder „Default (Standard)“ wählen. Bei „Default (Standard)“ legt Windows die für die gewählte Spieldauer optimale Bildwiederholfrequenz fest.

Draw distance (Zeichnungstiefe):

Die maximale Entfernung, in der Objekte nicht mehr dargestellt werden, d. h. eine Distanz, bei der der Spieler die Spielwelt bereits nicht mehr erkennen kann. Verfügbare Werte: „Far“ (Weit), „Medium“ (Mittel) und „Near“ (Nah). Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie „Near“ (Nah) wählen.

Texture filtering (Texturenfilter):

Die Art des Texturenfilters. Verfügbare Werte: „Linear“, „Anisotropic“ (Anisotrop), „Trilinear + Anisotropic“, „Trilinear“. Die geringste Qualität erzeugt der Modus „Linear“, die beste der Modus „Trilinear + Anisotropic“, welcher jedoch auch die größte Speicherkapazität benötigt. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie „Linear“ wählen.

Anisotropy (Anisotropie):

Die Qualität des Texturenfilters. Verfügbare Werte: 1, 2, 4, 8, 16. Der beste, jedoch langsamste Wert ist 16, der schnellste 1.

Texture quality (Texturqualität):

Die Qualität der Texturen im Spiel. Verfügbare Werte: „Maximum“ (hohe Qualität), „Medium“ (durchschnittliche Qualität), „Low“ (niedrige Qualität), „Very Low“ (sehr niedrige Qualität).

Dieser Parameter wirkt sich auf die vom Spiel verwendete Grafikspeicher-Menge aus. Sofern Ihre Grafikkarte mehr als 128 MB Grafikspeicher besitzt, sollten Sie den Wert „Maximum“ wählen.

Bump map quality (Bump-Mapping-Qualität):

Die Größe der Bump-Mapping-Texturen. Verfügbare Werte:
Maximum“ (hohe Qualität),
Medium“ (durchschnittliche Qualität),
Minimum“ (niedrige Qualität).

Sofern Ihre Grafikkarte mehr als 128 MB Grafikspeicher besitzt, sollten Sie den Wert Maximum“ wählen.

Light map quality (Lightmap-Qualität):

Verfügbare Werte:

32 Bit“ [optimal] (hohe Qualität),
16 Bit“ [gut] (durchschnittliche Qualität),
compressed“ [komprimiert] (niedrige Qualität).

Dieser Parameter wirkt sich auf die vom Spiel verwendete Grafikspeicher-Menge aus. Sofern Ihre Grafikkarte mehr als 128 MB Grafikspeicher besitzt, sollten Sie den Wert „ 32 Bit“ wählen. Die Option „ compressed“ bringt Ihnen die beste Leistung: Bei der Grafikleistung werden Artefakte sichtbar.

Antialiasing (Kantenglättung):

Zur Glättung der Polygonkanten auf dem Bildschirm. Verfügbare Werte: „ none“ (keine) (Kantenglättung nicht verfügbar), 2 Stufen, 4 Stufen, 6 Stufen.

Bitte beachten! Wenn Sie bei einer Bildschirmauflösung von mehr als 800 x 600 4 oder 6 Stufen wählen, kann dies die Grafikleistung des Computers deutlich verlangsamen.

In den Optionen können Sie sich eine Version Vertex- und Pixel-Shaders aussuchen. Bei den Pixel-Shaders werden die Versionen 1.1, 1.2, 2.0 unterstützt, bei den Vertex-Shaders die Versionen 1.1 und 2.0.

Bitte beachten! Möglicherweise werden die gewählten Shader-Versionen von Ihrer Grafikkarte auf Hardware-Ebene nicht unterstützt, daher kann es zu einer verlangsamten Grafikdarstellung kommen.

BESCHREIBUNG DER KONTROLLKÄSTCHEN:

32-bit color (32-Bit-Farbe):

Dies betrifft die Grafikdarstellung des Spiels im 32-Bits-pro-Pixel-Modus. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, läuft das Spiel im 16-Bits-pro-Pixel-Modus. Der 32-Bits-pro-Pixel-Modus liefert eine bessere Bildqualität, kann jedoch das Spiel verlangsamen.

Triple buffering (Triple-Buffering):

Das Triple-Buffering für den Bildschirm ist eingeschaltet. Diese Option kann die Grafikdarstellung beschleunigen, es kann jedoch vorkommen, besonders wenn die Option „ 32-Bit-Farbe“ deaktiviert ist, dass während der 3-D-Objekt-Visualisierung bei weiter und mittlerer Distanz Artefakte sichtbar werden.

Hardware acceleration (Hardware-Beschleunigung):

So verwenden Sie das T&L (Transformation and Lighting Hardware Module). Bei GeForce- und noch besseren Grafikkarten lässt sich so die Grafikdarstellung im Spiel deutlich beschleunigen.

Detail textures (Detail-Texturen):

Aktiviert die Darstellung von Detail-Texturen.

Mirrors (Spiegel):

Mit dieser Option können Sie Spiegel und spiegelnde Oberflächen im Spiel aktivieren. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie diese Option deaktivieren.

Texture compression (Texturenkompression):

Schaltet die Texturenkompression ein. Sofern Ihre Grafikkarte mehr als 128 MB Grafikspeicher besitzt, können Sie die Texturenkompression ausgeschaltet lassen.

Bump mapping (Bump-Mapping):

Zu dieser Option gehört die zusätzliche 3D-Anzeige für die Waffen, Charaktere und sonstige Objekte im Spiel.

Scene Postprocessing (Szenennachbearbeitung):

Zu dieser Option gehören die zusätzlichen Effekte – der Verzerrungseffekt bei heißer Luft, die Brechung in einer Wassersäule, etc. Diese Effekte können dazu führen, dass die Leistung Ihres

PCs beim Spielen abfällt. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie diese Option deaktivieren.

Character shadows (Charakterschatten):

Diese Option sorgt dafür, dass die Charaktere in Gegenrichtung einer Lichtquelle Schatten werfen.

Object shadows (Objektschatten):

Diese Option sorgt dafür, dass die Objekte in Gegenrichtung der Lichtquelle Schatten werfen.

Soft shadows (Weiche Schatten):

Diese Option bewirkt eine Glättung der Schattenränder.

Shadow quality (Schattenqualität):

Mit diesem Schieberegler können Sie die Qualität der von den Charakteren erzeugten Schatten steuern. Wenn Sie ihn nach links schieben, sinkt die Qualität der Schatten, wenn Sie ihn nach rechts schieben, wird sie besser. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie eine niedrigere Schattenqualität wählen.

Sky projection (Wolkenschatten):

So schalten Sie die Schatten ein, die von den Wolken auf den Boden geworfen werden.

Self-shading (Eigen-Schatten):

Bei dieser Option werfen die Charaktere auch Schatten auf sich selbst. Allerdings sinkt die Leistung drastisch, wenn diese Option aktiviert ist.

Gamma correction (Gamma-Korrektur):

Mit diesem Schieberegler können Sie die Bildschirmhelligkeit im Spiel verändern.

Bitte beachten!

Wenn sowohl die Optionen Scene Postprocessing (Szenennachbearbeitung), Object shadows (Objektschatten), Character shadows (Charakterschatten), Bump mapping (Bump-Mapping) und Self-shading (Eigen-Schatten) aktiviert sind, kann das zu einer drastischen Verringerung der Computerleistung und der durchschnittlichen Bildwiederholfrequenz führen. Nicht empfehlenswert

bei Systemen, die nur die Mindestkonfiguration erfüllen oder diese nicht deutlich übersteigen.

AUDIOEINSTELLUNGEN

BESCHREIBUNG DER KONTROLLKÄSTCHEN:

Sound ON (Sound EIN):

So schalten Sie die akustische Untermalung des Spiels ein/aus.

Hardware acceleration (Hardware-Beschleunigung):

So können Sie die Hardware-Beschleunigung für den Sound einsetzen. Bei einigen älteren Soundkarten ist diese Option möglicherweise nicht verfügbar.

Use EAX (EAX verwenden):

Mit dieser Option schalten Sie die EAX-Soundeffekte ein (Hardware-Mixing und EAX-Unterstützung erforderlich).

Music ON (Musik EIN):

So schalten Sie die Musik im Spiel ein/aus.

Music Volume (Musiklautstärke):

Schieberegler für die Musiklautstärke.

Dynamic music volume (Dynamische Musiklautstärke):

Schieberegler für die Lautstärke der dynamischen Sound-Untermalung.

Sound Volume (Soundlautstärke):

Schieberegler für die Soundlautstärke.

WEITERE OPTIONEN

Draw vegetation (Vegetation einzeichnen):

Zeigt Vegetation im Spiel an. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie diese Option deaktivieren.

Vegetation animation (Vegetationsanimation):

SPIELEINSTELLUNGEN

HAUPTMENÜ

Sobald Hellforces geladen ist, erscheint das Hauptmenü. Dort finden Sie folgende Optionen:



NEW GAME (NEUES SPIEL)

Wählen Sie „New Game“ (Neues Spiel), um ein Einzelspieler-Spiel zu starten, und legen Sie die gewünschte Schwierigkeitsstufe fest. Mit „New Game“ (Neues Spiel) fahren Sie fort. Wenn Sie das Hauptmenü verlassen möchten, drücken Sie die Escape-Taste.

SAVE GAME (SPIEL SPEICHERN)

Mit der Option „Save Game“ (Spiel speichern) können Sie das aktuelle Spiel speichern. Dafür stehen Ihnen zwölf Speicherplätze zur Verfügung. Die Speicherung erfolgt zusammen mit dem dazu gehörigen Bildschirmfoto sowie dem Episodennamen. Wählen Sie „Accept“ (Annehmen), um das Spiel zu speichern, oder „Cancel“

So schalten Sie die Animation der Vegetation ein.

Vegetation density (Vegetationsdichte):

Mit diesem Schieberegler können Sie die Dichte der Vegetation im Spiel verändern.

Bitte beachten! Sind diese Parameter auf das Maximum eingestellt, kann das die Ladezeiten der Spielstufen deutlich erhöhen. Daher empfiehlt sich bei allen Konfigurationen, einen Wert ungefähr in der Mitte der Skala zu wählen.

Vegetation scissoring range (Vegetationsreichweite):

Die Weite der Vegetationsdarstellung, d.h. die Distanz, bei der der Spieler die Vegetation bereits nicht mehr erkennen kann.

Bitte beachten! Eine Erhöhung dieses Parameters kann die Bildwiederholfrequenz deutlich verringern. Daher empfiehlt sich bei allen Konfigurationen, einen Wert ungefähr in der Mitte der Skala zu wählen.

N patches ON (N-Patches EIN):

Diese Option dient zur Modell-Glättung mithilfe der N-Patches-Technologie von ATI Technologies. Sie ist nur bei ATI-Grafikkarte der Radeon-Serie aktiv.

N patches refinement (N-Patches-Verbesserung):

Mit diesem Schieberegler können Sie die Modell-Glättung verändern, wenn die Option „N-Patches ON“ (N-Patches EIN) aktiviert ist.

Um die Leistungsfähigkeit Ihres Computers mit den gewählten Einstellungen zu testen, drücken Sie „Start Benchmark“ (Tauglichkeitstest starten). Nun wird eine Spielstufe geladen und das Programm errechnet den Mindest-, Durchschnitts- und Maximalwert für die Bildwiederholfrequenz für diese Stufe.

Wenn Sie die Leistungsfähigkeit in einer anderen Spielstufe testen möchten, wählen Sie „Benchmark 2“ oder „Benchmark 3“ aus der Dropdown-Liste neben der Schaltfläche.

(Abbrechen), wenn Sie das Speicher-Fenster schließen und zum Hauptmenü zurückkehren möchten.

LOAD GAME (SPIEL LADEN)

Mit der Option „Load Game“ (Spiel laden) können Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden. Wählen Sie den Speicherplatz aus, von dem Sie das Spiel laden möchten, und betätigen Sie dann „Accept“ (Annehmen), um das Spiel zu laden, oder „Cancel“ (Abbrechen), um das Lade-Fenster zu schließen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

MULTIPLAYER (MEHRSPIELER)

Mit dieser Option können Sie ein Mehrspieler-Spiel über LAN starten. Im LAN-Modus ist die Anzahl der Spieler auf acht beschränkt (einschließlich des Servers). Sie sehen folgendes Mehrspieler-Menü:



SERVER CREATION (SERVER ERSTELLEN)

Während der Server-Erstellung können Sie folgende Parameter auswählen und Ihren Wünschen entsprechend einstellen:
Server Name (Server-Name):

Geben Sie den Namen Ihres Servers ein. Dieser erscheint dann in der Server-Liste für alle Spieler, die Ihrem Spiel beitreten möchten. Der Server-Name darf aus höchstens zwölf Buchstaben bzw. Zeichen bestehen.

Select the Map (Karte wählen):

Wählen Sie eine Karte für das Spiel aus. Alle Karten für das Online-Spiel liegen in einem separaten Verzeichnis.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu begrenzen:

Time Limit (Zeitlimit) und Frag Limit (Frag-Limit).

Der Maximalwert für Frags ist 999. Die Höchstdauer eines Spiels beträgt 999 Minuten (das sind 16 Stunden und 39 Minuten).

Zur Wahl des Spielmodus Deathmatch oder Duel (Duell) klicken Sie bitte das entsprechende Kästchen im Feld „Select Game Type“ (Spieltyp wählen) an. Im Deathmatch-Modus ist die Anzahl der Spieler auf acht beschränkt und im Duell-Modus können nur zwei Spieler gegeneinander antreten.

PERSÖNLICHE EINSTELLUNGEN

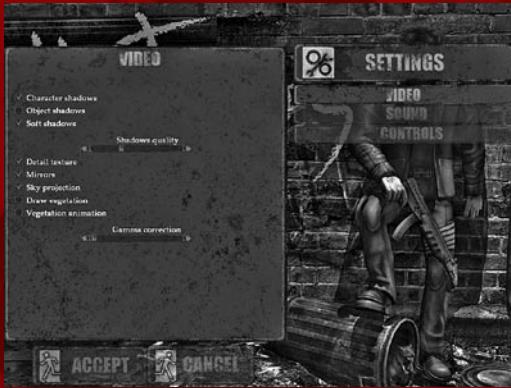
Jeder Spieler (einschließlich des Servers) kann Name und Aussehen für sich festlegen. Der Name darf aus maximal 18 Buchstaben bzw. Zeichen bestehen.

Sobald alle Parameter korrekt eingestellt wurden, klickt der Host auf „Create“ (Erstellen), um das Spiel zu starten. Jeder weitere Spieler wählt dann den Server aus der Liste aus und klickt auf Play“ (Spielen). Zur Aktualisierung der Liste der verfügbaren Server klicken Sie bitte auf „Refresh List“ (Liste aktualisieren).

EINSTELLUNGEN

Mit Hilfe der Einstellungsoptionen können Sie die erforderlichen Spieleinstellungen und -steuerungen so auswählen, wie es Ihnen am besten gefällt. Im Einstellungen-Fenster finden Sie folgende Unterpunkte:

VIDEO (GRAFIK)



Character shadows (Charakterschatten):

Diese Option sorgt dafür, dass die Charaktere in Gegenrichtung einer Lichtquelle Schatten werfen.

Object shadows (Objektschatten):

Diese Option sorgt dafür, dass die Objekte in Gegenrichtung einer Lichtquelle Schatten werfen.

Soft shadows (Weiche Schatten):

Diese Option bewirkt eine Glättung der Schattenränder.

Shadows quality (Schattenqualität): Mit diesem Schieberegler können Sie die Qualität der von den Charakteren erzeugten Schatten steuern. Wenn Sie ihn nach links schieben, sinkt die Qualität der Schatten, wenn Sie ihn nach rechts schieben, wird sie besser. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie eine niedrigere Schattenqualität wählen.

Detail texture (Detail-Texturen):

Aktiviert die Darstellung von Detail-Texturen.

Mirrors (Spiegel):

Mit dieser Option können Sie Spiegel und spiegelnde Oberflächen

im Spiel aktivieren. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie diese Option deaktivieren.

Sky projection (Wolkenschatten):

So schalten Sie die Schatten ein, die von den Wolken auf den Boden geworfen werden.

Draw vegetation (Vegetation einzeichnen):

Zeigt Vegetation im Spiel an. Wenn Ihr PC nur die Mindestanforderungen erfüllt, sollten Sie diese Option deaktivieren.

Vegetation animation (Vegetationsanimation): So schalten Sie die Animation der Vegetation ein.

Gamma correction (Gamma-Korrektur):

Mit diesem Schieberegler können Sie die Bildschirmhelligkeit im Spiel verändern.

SOUND (AUDIO)



Sound Volume (Soundlautstärke):

Schieberegler für die Soundlautstärke im Spiel.

Dynamic music volume (Dynamische Musiklautstärke):
Schieberegler für die Lautstärke der dynamischen Sound-Untermalung.

Music Volume (Musiklautstärke):

Schieberegler für die Lautstärke der Hintergrundmusik im Spiel.

Music ON (Musik EIN):

So schalten Sie die Musik im Spiel ein/aus.

CONTROLS (STEUERUNG)

In diesem Untermenü können Sie die Steuerung Ihren Wünschen entsprechend einstellen.

Um einer Taste eine neue Funktion zuzuweisen, müssen Sie die Taste auswählen und dann die neue Taste für die Funktion drücken.

Für die Steuerungs-Parameter gibt es drei Reiter:

Movement (Bewegung)

Hier legen Sie die Tasten für die Bewegungsparameter fest.



Die Standardeinstellung wird in Klammern angezeigt.

Forward (Vorwärts) W:

vorwärts gehen oder schwimmen.

Backward (Zurück) S:

rückwärts gehen oder schwimmen.

Strafe left (Nach links laufen) A:

mit Blickrichtung nach vorn seitwärts nach links laufen.

Strafe right (Nach rechts laufen) D:

mit Blickrichtung nach vorn seitwärts nach rechts laufen.

Duck (Ducken)

Strg links: in Deckung gehen.

Jump (Springen) rechte Maustaste:

springen, zur Wasseroberfläche schwimmen oder Leitern hinaufklettern. Mit einem Doppelsprung springen Sie höher.

Mouse sensitivity (Mausempfindlichkeit):

Mit diesem Schieberegler können Sie die Empfindlichkeit der Maus im Spiel verändern.

Mouse inversion (Mausumkehr)

Wenn Sie dieses Kästchen anklicken, kehrt sich die Wenderichtung und die Neigung der Blickrichtung im Spiel um.

Weapons (Waffen):

Hier stellen Sie die Tasten zur Handhabung der Waffen ein.

Die Standardeinstellung wird in Klammern angezeigt.

Primary Fire (Primärfeuer) linke Maustaste:

feuern, mit einer Nahkampfwaffe angreifen, Granate werfen.

Alternative firing (Alternativ-Feuer) mittlere Maustaste:
mit einer zusätzlichen Feuerart angreifen.

Reload (Nachladen) R:

Waffe nachladen.

Weapon group (Waffengruppe) 8:

Treffen Sie Ihre Wahl aus der entsprechenden Waffengruppe.

Items (Objekte):

Hier stellen Sie die Steuerung der Objekte ein.



Die Standardeinstellung wird in Klammern angezeigt.

Use/Press (Benutzen/Drücken) Eingabe:

ein externes Objekt benutzen, eine Taste drücken oder einen Hebel betätigen.

Next object (Nächstes Objekt) [:]

zeigt das nächste Objekt im Inventar an.

Previous object (Vorheriges Objekt) [:]

zeigt das vorherige Objekt im Inventar an.

Use object (Objekt benutzen) U:

ein Objekt aus dem Inventar benutzen.

Screenshot (Einfg):

So speichern Sie einen Screenshot im Ordner „SSHOTS“ im Stammverzeichnis des Spiels.

Accept“ (Annehmen):

Die derzeitige Konfiguration speichern, oder

Cancel“ (Abbrechen):

um das Einstellungsfenster zu schließen und zum Hauptmenü

zurückzukehren.

CREDITS (MITWIRKENDE):

Hier finden Sie eine Liste der Spielentwickler.

QUIT (BEENDEN):

Damit beenden Sie das Spiel und kehren zu Windows zurück. Wenn Sie während des Spiels das Hauptmenü aufrufen, können Sie wieder ins Spiel zurückkehren, indem Sie die Escape-Taste oder das Fadenkreuz-Symbol in der Bildschirmecke rechts unten drücken.

DAS SPIEL

HAUPTFIGUREN



Steven Geist

Ein ehemaliger Soldat, der nun als Barkeeper in einer der Bars in den Vororten der Stadt arbeitet.



Linn Brodman
Stevens Ex-Freundin.
Sie ist drogenabhängig und Anhängerin der New Dawn Church.



Alex Hacksley
Der Kopf der New Dawn Church.
Sein exzentrisches Benehmen in der Gegenwart anderer ist berüchtigt. Die Anhänger der New Dawn Church verehren ihn wie einen Heiligen.



Alan Draft
Dieser Interpol-Agent wurde eiligst von Genf entsandt, um den von den Anhängern der New Dawn Church verursachten Zwischenfall zu untersuchen.

Henry Alfred Cole
Erfinder der Körper-Geist-Trennungstechnologie.

WAFFEN - KALTER STAHL



Rohr:
Wagen Sie sich niemals ohne Waffe in die Slums.
Feuermodus 1: Schlag



Baseballschläger:
Eine bei Straßenkämpfern sehr beliebte Waffe.
Feuermodus 1: Schlag



Messer:
Sowohl zum Erlegen als auch zum Zerlegen glückloser Opfer geeignet.
Feuermodus 1: Schlag



Fleischerbeil:
Wahnsinnige in aller Welt schwören auf diese Waffe.
Feuermodus 1: Schlag



Machete:
Eigentlich zum Schneiden von Bambus und Rattan gedacht, doch ebenso gut lassen sich damit Arme und Beine abschlagen.
Feuermodus 1: Schlag

PISTOLEN



Pistole Walther P99la:
Halbautomatik-Pistole für die Polizei.
Feuermodus 1: Halbautomatisch, Einzelschüsse.
Feuermodus 2: Halbautomatisch, Feuern ohne Visier.

Pistole H&K SOCom

MK 23 mit Schalldämpfer:

Halbautomatik-Pistole mit Schalldämpfer.

Feuermodus 1: Halbautomatisch, Einzelschüsse.

Feuermodus 2: Halbautomatisch, Feuer ohne Visier.

Revolver Colt Python MK2:

Großkaliber-Revolver.

Feuermodus 1: Einzelschüsse.



AUTOMATIK-WAFFEN

Shotgun H&K CAWS-M Shotgun:

Automatik-Shotgun. Entwickelt für Sturmoperativen der Task Forces. Kann sowohl bei kurzer als auch mittlerer Distanz eingesetzt werden.

Feuermodus 1: Automatisch, Einzelschüsse.

Feuermodus 2: Automatisch, Drei-Schuss-Salven.

MG H&K MP6: Tommy-Gun:

Schnellfeuer mit hoher Präzision.

Feuermodus 1: Automatisch, Feuersalven.

Feuermodus 2: Automatisch, Drei-Schuss-Salven.

Die Kalaschnikow-Maschinengewehr AK-117G:

Ein Nachfahre der berühmten AK-74.

Feuermodus 1: Automatisch, Feuersalven.

Feuermodus 2: Mit einem Granatwerfer feuern.

Schweres MG M249 mod 7.62:

Ein vierläufiges Sturm-MG aus den neuesten Kompositmaterialien.



SCHWERE WAFFEN

Plasmagewehr HRPM Plasma:

Experimentelles Modell. Keine Angaben zu den genauen Spezifikationen.



Raketengewehr Shtall-GMR7k:

Gyro-Raketen-Karabiner, eine moderne Version des veralteten Trommel-Granatwerfers.

Feuermodus 1: Halbautomatisch, Einzelschüsse.

Feuermodus 2: Automatisch, Drei-Schuss-Salven.

SPRENGSTOFF

Handgranate: Diese Waffe hat sich im Lauf der letzten hundert Jahre nicht wesentlich verändert.

Feuermodus 1: Einfach werfen und das war's.

ARTEFAKTE

Artefakte sind Objekte, auf die Steven gelegentlich stößt. Es ist weder bekannt, woher sie stammen, noch wer sie geschaffen hat, doch sie besitzen interessante Funktionen. Wenn Sie diese Funktionen entdecken, haben Sie einen deutlichen Vorteil gegenüber Ihren Rivalen.

Es gibt 19 solcher Artefakte.

SPIELERANZEIGE



SPIELER-STATUSANZEIGE

In der Bildschirmecke unten links befindet sich eine Statusanzeige, auf der Ihre derzeitige Ausdauer in rot dargestellt ist und die derzeitige Rüstung in grau. Fällt der Wert der Rüstung auf Null, werden Sie verwundbarer und verlieren wesentlich mehr Ausdauer, wenn Sie angeschossen werden.

WAFFEN- UND MUNITIONSANZEIGE

In der Bildschirmecke unten rechts sehen Sie eine Waffenanzeige mit einem Symbol der derzeit ausgewählten Waffe samt der verfügbaren Menge an passender Munition. Unter dieser Anzeige befindet sich ein Projektilzähler, an dem Sie erkennen können, wie viele Projekteile sich im aktuellen Magazin befinden. Wenn Ihre Waffe einen alternativen Feuermodus besitzt, für den mehr Projekteile benötigt werden als sich im Hauptmagazin befinden, dann sind auf der Waffen- und Munitionsanzeige auch die Munitionsmenge und der Projektilzähler für diesen Feuermodus zu sehen. Bei kaltem Stahl ist nur das Symbol der aktuellen Waffe angezeigt. Ist das aktuelle Waffenmagazin leer, wird es automa-

tisch nachgeladen. Sie können Ihre Waffe auch mit der Nachladen-Taste nachladen.

WAFFE WECHSELN

Oben am Bildschirm befinden sich Symbole mit Waffen, die der Spieler bei sich tragen kann. Diese Waffen sind in Gruppen unterteilt, die Sie mit den Tasten 1 bis 8 anwählen können. Innerhalb der einzelnen Gruppen treffen Sie durch wiederholtes Drücken der Gruppen-Taste eine Auswahl. Die gewünschte Waffe wählen Sie dann mit der Feuern-Taste aus.

ARTEFAKTE

Sofern sich auf Ihrer Stufe ein Artefakt befindet, können Sie dies in Ihr Inventar aufnehmen und dann benutzen. Mit den Tasten „Next Objekt“ (Nächstes Objekt) und „Previous Objekt“ (Vorheriges Objekt) wechseln Sie zu einem anderen Artefakt in Ihrem Inventar. In der Bildschirmecke oben links leuchtet dann ein Symbol des derzeitigen Artefakts auf, welches Sie durch Betätigen der Taste „Use Objekt“ (Objekt benutzen) aktivieren können.



MITWIRKENDE Orion Company

DEVELOPMENT DEPARTMENT MANAGER:
Nikolay Khudentsov

PROJECT MANAGER:
Ilya Isaykin

CHIEF PROGRAMMER:
Nikolay Khudentsov

CHIEF DESIGNER:
Alexey Pastushkov

PHYSICS PROGRAMMING:
Arkady Yudayev

GAME INTEGRATION:
Dmitry Lobov

LEVEL DESIGNING:
Alexey Pastushkov
Vitaly Smolyaninov
Edward Mikhalev
Denis Konovalov
Ilya Isaykin

SCENARIO & DIALOGUES:
Alexey Gelman
Ilya Isaykin
Alexey Pastushkov

CHARACTER MODELLING:
Sergey Khatenkov

OBJECT MODELLING:
Yevgeny Pavlukhin
Irina Yevlakhova

CHARACTER ANIMATION:
Dmitry Severinov
Nikolay Levadny
Dmitry Sobolev

SOUND:
Ilya Isaykin

MUSIC:
Andrey Pershin

2D GRAPHICS & DESIGN:
Yevgeny Lashchev
Denis Grechko
Sergei Shishkin

WEB DESIGN:
Alexey Pastushkov
Yevgeny Lashchev
Ilya Isaykin

WEB PROGRAMMING:
Yelena Abramova

SPECIAL THANKS TO:
Alexey Kostyuk
Igor Minin

Buka Company

PRODUCERS:

Ivan Moroz
Artem Chukanov

SENIOR PRODUCER:

Ivan Moroz

LOCALIZATION MANAGER:

Alla Pashutina

TECHNICAL ADVISER:

Roman Potapkin

SOUND ADVISER:

Ruslan Dmitriyev

DESIGNERS:

Sanan Ushanov
Daniella Klimashevskaya

USER MANUAL LAYOUT:

Marina Dashkova
Stepan Illichevsky

PR&MARKETING MANAGER:

Julia Gribonosova

PRODUCER ASSISTANT:

Nikolay Safronov

BETA TESTING COORDINATOR:

Alexander Pak

SENIOR TESTER:

Ekaterina Myshenko

BUKA COMPANY TESTERS:

Alexey Peshekhonov
Ivan Rainov
Ivan Rid
Kirill Bestemyanov

TESTERS:

Igor Pokrovsky
Anton Yepishin
Mikhail Matyushov
Denis Pankratov
Yevgeny Popov

LEGAL ADVISER:

Georgy Vitaliyev

DIRECTOR:

Alexander Mikhailov

VP FINANCIAL:

Marina Ravun

VP INTERNATIONAL:

Inna Bukatina

VP DEVELOPMENT:

Dmitry Kuleshov

SPECIAL THANKS TO:

Ivan Bunakov
Alla Pashutina

Teodor Prodan
Irina Izotova

Frogster Interactive Pictures AG

BLEIBTREUSTR. 38 · 10623 BERLIN · GERMANY

EMAIL INFO@FROGSTER-IP.DE
WEB WWW.FROGSTER-INTERACTIVE.DE

VORSTAND

FREDERIC BICHAT
CHRISTOPH GERLINGER (VORS.)
DIRK WEYEL
AUFSICHTSRATSVORS. GERHARD A. KONING

CEO

Christoph Gerlinger

COO

Frederic Bichat

CMO

Dirk Weyel

Product Management

Jörg Becker
Gereon Hermkes

Marketing und PR

Stefan Balabanow
Marc Binnewies

Layout und Design

Michael Schlaak

Assistenz
Janine Bichat
Katja Schmidt
Helga Billep

Weitere Pressebetreuung
Borgmeier Media

Web Design
Christian Passeyer

Web Community
TechSupp #1
Olga Broido
Christian Passeyer

©Frogster Interactive Pictures AG.
Alle Rechte vorbehalten. Buka Entertainment Enterprises

Endbenutzer-Lizenzvereinbarung

READ THE FOLLOWING CAREFULLY!

This is a legal agreement („Agreement“) between you, the end user („You“) and („Buka Entertainment Enterprises“) with offices at („ 1 Kashirskoe Shosse, Building 2, Moscow, 115230, Russian Federation (collectively „Buka“)“). This Agreement is part of a package (the „ Package“) that includes one or more CD-ROM discs containing one or more Buka software products (collectively, the „CD-ROM“) and certain electronic and/or written materials (the „Documentation“).

BY INSTALLING THE CD-ROM OR USING ANY OF THE SOFTWARE PROVIDED THEREON, YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU HAVE READ ALL OF THE

TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT, UNDERSTAND THEM, AND AGREE TO BE LEGALLY BOUND BY THEM. YOU UNDERSTAND THAT, IF YOU PURCHASED THE PACKAGE FROM AN AUTHORIZED RESELLER OF BUKA, THE RESELLER (NOR ANY OTHER THIRD PARTY) IS NOT AN AGENT OF BUKA AND IS NOT AUTHORIZED TO MAKE ANY REPRESENTATIONS, CONDITIONS OR WARRANTIES, STATUTORY OR OTHERWISE, ON BEHALF OF BUKA, NOR TO VARY ANY OF THE TERMS OR CONDITIONS OF THIS AGREEMENT.

If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the entire Package to the place You obtained it for a full refund. In such event, You may not use the Package or any part thereof.

1. LIMITED LICENSE:

You are entitled to use this CD-ROM and the software products provided on the CD-ROM for your own personal, non-commercial use, but You may not sell or transfer reproductions of the CD-ROM or Documentation or any other part of the Package to other parties in any way. You may use one copy of the CD-ROM on a single terminal connected to a single computer. You may not network the CD-ROM (or any part thereof) or otherwise use it on more than one computer or computer terminal at the same time. You acknowledge that Buka is not responsible for the Internet or whether it should continue to exist in its present form or whether or not a government or governmental agency, either foreign or domestic, will control, regulate or disband the Internet. You agree not to use the CD-ROM or any of the programs on the CD-ROM in any manner other than its intended use and/or purpose.

2. OWNERSHIP; COPYRIGHT:

Title to the CD-ROM and the Documentation, and patents, trademarks, copyrights and all other intellectual property and other property rights applicable thereto, shall at all times remain solely

and exclusively with Buka and/or its licensors, and You shall not (nor shall You permit any third party to) take any action inconsistent with such title. The CD-ROM and the Documentation and the other components of the Package are protected by Russian Federation and other applicable laws and by international treaty provisions. Any rights not expressly granted herein are reserved to Buka and/or its licensors. You agree and understand that You are provided with LICENSED RIGHTS; nothing herein shall be deemed to be a transfer of ownership of any software or proprietary materials of Buka or its licensors. You may not modify or remove any proprietary rights notices of Buka or any of its licensors.

3. OTHER RESTRICTIONS:

You may not cause or permit the disclosure, copying, renting, licensing, sublicensing, leasing, disseminating, uploading, transmitting, or otherwise distributing the CD-ROM (or any software provided to You) or the Documentation by any means or in any form, without the prior written consent of Buka. You may not modify, enhance, supplement, create any derivative works from, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise reduce the object code form of any software on the CD-ROM (or of any other software products provided to You) to human readable form, or use parts of the CD-ROM independently of the CD-ROM or the respective software products. You may not (and may not permit any third party to) avoid, circumvent or disable any security mechanism, procedure or protocol, or any copyright protection, provided or included in connection with the Package or the CD-ROM, or any part thereof.

4. LIMITED EXPRESS WARRANTY; DISCLAIMER:

Buka warrants for a period of ninety (90) days following original retail purchase of this copy of the CD-ROM (the „Warranty Period”), that the CD-ROM media is, and under normal use shall be, free from substantial errors or defects that will materially

interfere with the operation of the CD-ROM as described in the Documentation. This limited express warranty applies to the initial purchaser only.

EXCEPT AS STATED ABOVE, BUKA MAKES NO OTHER WARRANTY, REPRESENTATION, OR CONDITION, EXPRESS OR IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE. ANY AND ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, REPRESENTATIONS, OR CONDITIONS, STATUTORY OR OTHERWISE, ARE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE OR NON-INFRINGEMENT.

Some jurisdictions do not allow limitations on how long an implied or express warranty or condition lasts, so the above limitation may not apply to You. This limited express warranty gives You specific legal rights, and You may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction.

If You believe You have found an error or defect in the CD-ROM that would constitute a breach of the above limited warranty during the Warranty Period, and (i) You are in the („ Russian Federation”), You may call Buka Customer Service Department at Moscow („ (905) 111-54-40, between the hours of 10:00 a.m. and 6:00 p.m. „), and should have ready your product number, the computer brand, process or make and speed, CD make and speed, operating system, sound card name and video card name; or (ii) if You are outside the („ Russian Federation”), send your original CD-ROM disc to Buka Entertainment Enterprises at („ 1 Kashirskoe Shosse, Building 2, Moscow, 115230, Russian Federation”) together with a dated proof of purchase, your product number, a brief description of such error or defect, and the address to which it is to be returned.

If You have a problem resulting from such a manufacturing defect

in the CD-ROM, Buka entire liability and Your exclusive remedy for breach of this limited warranty shall be the replacement of the CD-ROM, within a reasonable period of time and without charge, with a corrected version of the CD-ROM. Any replacement CD-ROM shall be warranted for the remainder of the original Warranty Period or thirty (30) days, whichever is longer. This limited warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the CD-ROM is found to be the result of abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of relief, incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to You.

5. WARRANTY CARD AND WARRANTY PROTECTION:

To be eligible for warranty protection hereunder, You must fill out and mail in the Warranty Registration Card included in the Package within thirty (30) days of purchase. Failure to send in Your Warranty Registration Card within thirty (30) days of purchase shall result in the loss of Your warranty protection. Warranty protection is available only to You, the original purchaser. In the event of any questions in this regard, Buka reserves the exclusive right to determine warranty eligibility and appropriate redress, if any.

6. LIMITATION OF LIABILITY:

IN NO EVENT SHALL BUKA BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE, EXEMPLARY OR OTHER INDIRECT DAMAGES, EVEN IF BUKA IS ADVISED OF OR AWARE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. IN NO EVENT SHALL THE ENTIRE LIABILITY OF BUKA ARISING FROM OR IN ANY WAY RELATED TO THE PACKAGE, THE CD-ROM, OR ANY PART THEREOF, OR THIS AGREEMENT, EXCEED IN THE AGGREGATE THE PURCHASE PRICE OF THE PACKAGE.

Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of special, incidental, consequential, indirect or exemplary damages, or

the limitation of liability to specified amounts, so the above limitation or exclusion may not apply to You.

7. TERMINATION:

This Agreement is effective until terminated. It shall terminate automatically without notice if You fail to comply with any provision of this Agreement. Upon termination You shall cease using all software provided to You hereunder, and destroy the CD-ROM and the Documentation, and all copies of any parts thereof.

8. GENERAL:

This Agreement constitutes the entire understanding between Buka and You with respect to subject matter hereof. Any change to this Agreement must be in writing, signed by Buka and You. Terms and conditions as set forth in any purchase order which differ from, conflict with, or are not included in this Agreement, shall not become part of this Agreement unless specifically accepted by Buka in writing. You shall be responsible for and shall pay, and shall reimburse Buka on request if Buka is required to pay, any sales, use, value added (VAT), consumption or other tax (excluding any tax that is based on Buka net income), assessment, duty, tariff, or other fee or charge of any kind or nature that is levied or imposed by any governmental authority on the Package. This Agreement and any and all rights provided to You in connection with the Package shall automatically terminate, without the requirement of any further action by Buka, upon breach of any of the terms herein. Upon termination, You must immediately cease use of the CD-ROM (including all software) and all other parts of the Package. No waiver of Buka rights shall be effective unless made in a writing signed by a duly authorized representative of Buka. You understand that the CD-ROM (or software thereon) may contain confidential information and/or trade secrets of Buka; You agree to maintain and protect such confidential information and trade secrets in strictest confidence for the

benefit of Buka, and not to use or disclose them without express authorization from Buka.

All disclaimers of warranty and Sections 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, and 11 shall survive any termination of this Agreement. If any provision of this Agreement is held to be invalid, it shall be deemed severed from this Agreement, and deemed replaced with a substitute provision that retains to the maximum extent possible, the effect, scope and economic benefit of the severed provision consistent with applicable law. All other provisions shall continue in full force and effect.

All notices and demands to Buka hereunder shall be in writing and shall be served by personal service or by mail at the address first set forth in this Agreement (or at such different address as may be designated by Buka from time to time by written notice), Attn: Vice President - Legal. All notices or demands by mail shall be by certified or registered mail, return receipt requested, or by nationally/internationally recognized express courier, and shall be deemed complete upon receipt.

9. EXPORT AND IMPORT COMPLIANCE:

In the event You export the CD-ROM or the Documentation or any other part of the Package from the country in which You first received it, You assume the responsibility for compliance with all applicable export and re-export regulations, as the case may be.

10. SUPPORT SERVICES. Support services, if any, provided by Buka shall be subject to the terms of this Agreement and Buka current support policies. Buka provides all support services on an „as is“ basis.

11. GOVERNING LAW; ARBITRATION:

This Agreement shall be governed by, and any arbitration hereunder shall apply, the laws of the („Russian Federation”), excluding (a) its conflicts of laws principles; (b) the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods; (c) the 1974 Convention on the Limitation Period in the International Sale of Goods; and (d) the Protocol amending the 1974 Convention, done at Vienna April 11, 1980. Any dispute, controversy or claim arising out of or relating to this Agreement or to a breach hereof, including its interpretation, performance or termination, shall be finally resolved by arbitration. The arbitration shall be conducted by three (3) arbitrators, one to be appointed by Buka, one to be appointed by You and a third being nominated by the two arbitrators so selected. The arbitration shall be conducted in Russian and in accordance with the then-current commercial arbitration rules of the RF. The arbitration, including the rendering of the award, shall take place in Moscow, Russian Federation, and shall be the exclusive forum for resolving such dispute, controversy or claim. The decision of the arbitrators shall be binding upon the parties hereto, and the expense of the arbitration (including without limitation the award of attorneys' fees to the prevailing party) shall be paid as the arbitrators determine. The decision of the arbitrators shall be executory, and judgment thereon may be entered by any court of competent jurisdiction. Notwithstanding anything contained in this Paragraph to the contrary, Buka shall have the right to institute judicial proceedings against You or anyone acting by, through or under You, in order to enforce Buka's rights hereunder through reformation of contract, specific performance, injunction or similar equitable relief.

The product is designed under Windows Media Format Component Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.



© 2001 - 2004 BUKA Entertainment,
© 2005 Frogster interactive Pictures AG.
Alle Rechte vorbehalten.