



DECK 13

10 TACLE STUDIOS

Gesundheitshinweis

Ein sehr geringer Prozentsatz der Bevölkerung leidet an epilepsieähnlichen Anfällen, die möglicherweise von bestimmten Bildeffekten wie Blitzlichtern oder anderen Schemata, wie sie auch in Computerspielen vorkommen können, ausgelöst werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bisher keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor Anfälle als Folge dieser Krankheit gehabt haben. Auch solche Menschen können an einer nicht diagnostizierten Störung leiden, die solche Anfälle auslöst, während sie Computer- oder Konsolenspiele spielen. Diese Anfälle können sich in unterschiedlichen Symptomen wie z.B. Schwindelgefühlen, Sehstörungen, Augenzucken, krampfartigen Zuckungen oder Unsicherheit in Armen oder Beinen, Verwirrung, Beeinträchtigung der Sehfähigkeit oder zeitweiligem Verlust des Bewusstseins äußern. Auch Bewusstlosigkeit, oder Krämpfe, die zu Verletzungen durch Sturz oder Zusammenprall mit Objekten führen, können bei diesen Anfällen auftreten. Wenn Sie eines der genannten Symptome an sich bemerken, beenden Sie sofort das Spielen mit dem Computer oder der Konsole und konsultieren Sie einen Arzt. Eltern sollten Ihre Kinder beobachten oder fragen, ob bei ihnen derartige Symptome aufgetreten sind - Kinder und Jugendliche sind eher durch solche Anfälle gefährdet, als Erwachsene. Das Risiko epileptischer Anfälle aufgrund von Lichtempfindlichkeit kann reduziert werden, indem Sie die Entfernung zum Monitor oder TV-Bildschirm erhöhen, einen kleineren Monitor oder TV-Bildschirm benutzen, in einem gut beleuchteten Zimmer spielen und niemals bei Müdigkeit oder Erschöpfung spielen. Bitte konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie spielen, wenn Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie Anfälle erlebt hat oder an Epilepsie leidet.

Urheberrecht und eingetragene Warenzeichen

FMOD Sound- und Musiksystem © 1994-2007 von Firelight Technologies PTy, Ltd. ist urheberrechtlich geschützt.

Software, Grafiken, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software oder des Handbuchs darf in jeglicher Form reproduziert, benutzt, versendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden, ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der 10tacle Studios AG. Die meisten Begriffe zur Hard- und Software in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und sollten als solche behandelt werden.

Jack Keane © 2007 10TACLE STUDIOS AG. Entwickelt von Deck13 Interactive GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren eingetragenen Warenzeichen sind im Besitz ihrer zugehörigen Inhaber.

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	4
Benutzungshinweise	5
Installation	6
Installation von DirectX 9.0c (Windows XP)	7
Deinstallation	7
Das Menü	8
Spiel speichern	10
Spiel laden	10
Einstellungen ändern	10
Die Steuerung	12
Besondere Funktionen	14
Das Inventar	15
Versteckte Besonderheiten	16
Einige wichtige Personen	16
Tipps und Tricks	21
Lösungshilfe: Die ersten Minuten des Spiels	22
Jack Keane Adventure Community	23
Technischer Kundendienst	24
Mitwirkende	25



EINFÜHRUNG

England, zur Kolonialzeit: Das Empire ist in Schwierigkeiten. In den indischen Kolonien brodelt es. Die geheimnisvolle Insel Tooth Island wird von dem seltsamen Doctor T. beherrscht, einem Teehändler, der ein finsternes Spiel mit England spielt. Ihm wird vorgeworfen, die indischen Tee-Ernten mit selbst gezüchteten Schädlingspflanzen zu verderben. Aber geht es in Wahrheit vielleicht um viel mehr? Und was kann dagegen getan werden? Die Queen beschließt, einen ihrer besten Männer loszuschicken, um das herauszufinden.

Leider ist Jack nicht dieser beste Mann. Aber immerhin ist auch der junge Kapitän in Schwierigkeiten, genauer gesagt in Geldnot. Und zu allem Überfluss hat er sich sein Geld bei den falschen Kerlen geliehen – und diese wollen es jetzt zurück. Zu diesem Zweck haben sie Jack aufgelauert, ihn entführt und an einem unbekannten Ort eingesperrt, um nun die Schulden aus ihm herauszuprügeln! Und genau hier beginnt die Geschichte.

In dreizehn Kapiteln können Sie als Jack (und manchmal auch als dessen attraktive Begleitung Amanda) ein haarsträubendes Abenteuer erleben, das Sie nicht nur kreuz und quer über die mysteriöse Insel Tooth Island scheucht, sondern zudem Jacks vergessene Vergangenheit ans Licht bringt und ihn mit seinen tiefsten Ängsten konfrontiert. Alles, was Sie brauchen, um auf diese Reise zu gehen, ist ein PC, Ihr Verstand und ein wenig Abenteuerlust!

BENUTZUNGSHINWEISE

Das Spiel ist sehr einfach zu bedienen, und es ist kein großes Vorwissen nötig. Die Steuerung ist intuitiv gehalten und funktioniert ausschließlich über die Maus und zwei Mautasten. Eigentlich ist keine Anleitung nötig, um das Spiel erlernen und spielen zu können. Trotzdem halten wir hier für Sie ein paar nützliche zusätzliche Hinweise, wie z.B. Jacks Aufgabenliste oder auch Möglichkeiten der Geschwindigkeitsverbesserungen bereit. Ein Blick auf die nächsten Seiten lohnt sich also auf alle Fälle.

An keiner Stelle des Spieles können Sie sich den Lösungsweg des Abenteuers verbauen. Seien Sie also kreativ und versuchen Sie auch weniger offensichtliche Problemlösungen. Die werden Sie manchmal brauchen, denn Jack Keane hält einige ungewöhnliche Überraschungen für Sie bereit!

An vielen Stellen gibt es zudem unterschiedliche Lösungswege. Es kann also nicht schaden, das Spiel gelegentlich abzuspeichern, um vielleicht gewisse Passagen später noch einmal anders zu spielen.

INSTALLATION

Es wird ausdrücklich empfohlen, alle laufenden Anwendungen zu schließen, bevor mit der Installation von Jack Keane auf den Computer begonnen wird. Das gilt auch für Bildschirmschoner und Antiviren-Software.

WICHTIG: Vergewissern Sie sich, dass Sie während der Installation und dem Spielen volle Administratorenrechte besitzen, da es sonst zu unerwarteten Fehlern kommen kann.

Legen Sie dann die CD ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte die Autostart-Funktion auf Ihrem Rechner nicht aktiv sein (und Sie somit nicht automatisch den Installationsbildschirm sehen), folgen Sie dieser Anweisung:

Windows XP:

- a) Klicken Sie in der Microsoft Windows-Taskleiste auf „Start“.
- b) Klicken Sie dann auf „Ausführen“ und geben Sie im folgenden Dialogfeld „Öffnen“ die Buchstabenbezeichnung Ihres CD-ROM-Laufwerks ein, gefolgt von „JackKeane-GER-Setup.exe“ (z.B.: D:\ JackKeane-GER-Setup.exe).

Windows Vista:

- a) Klicken Sie in der unteren linken Bildecke auf die „Start“-Schaltfläche.
- b) Wählen Sie nun im Menüpunkt „Computer“ das korrekte Disk-Laufwerk aus und aktivieren Sie die Installation per Doppelklick.

Während der Installation erstellt das Programm eine Verknüpfung auf dem Desktop und ein Programm-Symbol im Windows-Startmenü.

INSTALLATION VON DIRECTX 9.0C (WINDOWS XP)

Während der Installation wird auch die Software DirectX9.0c installiert, falls diese noch nicht auf Ihrem Rechner vorhanden ist. Das Spiel benötigt eine korrekt installierte Version von „DirectX 9.0c“.

DEINSTALLATION

Um „Jack Keane“ von Ihrem Computer zu entfernen, wählen Sie im Menü Start/Programme/10TACLE STUDIOS/Jack Keane/Deinstallieren. Folgen Sie den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows XP:

Alternativ können Sie das Programm selbstverständlich auch unter Start → Systemsteuerung → Software deinstallieren.

Windows Vista:

Alternativ können Sie das Programm selbstverständlich auch unter Start → Systemsteuerung → Programme deinstallieren.

DAS MENÜ

Wenn Jack Keane startet, befinden Sie sich im Hauptmenü. Dieses können Sie auch jederzeit aus dem Spiel selbst aufrufen, indem Sie die „Esc“-Taste drücken. Folgende Optionen finden Sie im Hauptmenü:



Name Funktion

Neues Spiel Startet ein neues Spiel.
(bei Spielstart)

Spiel fortsetzen Lädt das zuletzt abgespeicherte Spiel.
(bei Spielstart)

Spiel fortsetzen
(nur während das Schließt das Menü und setzt das Spiel fort.
Spiel läuft)

Laden Lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.

Speichern
(nur während das Ermöglicht das Abspeichern des gerade laufenden Spieles.
Spiel läuft)

Einstellungen Spieleinstellungen ändern.

Mitwirkende Zeigt die Personen, die an der Entwicklung von „Jack Keane“ beteiligt waren.

Bonusmaterial Dieser Punkt wird erst zugänglich, nachdem Sie bestimmte Rätsel gelöst haben, und enthält eine Überraschung.

Spiel beenden Spiel beenden und zu Windows zurückkehren.

SPIEL SPEICHERN

Mit „Spiel speichern“ können Sie den aktuellen Spielstand sichern, um später von dieser Position aus weiterzuspielen. Klicken Sie auf einen freien Speicherplatz und dann auf „Speichern“ (oder machen Sie einen Doppelklick). Das Spiel wird nun gespeichert.

Um ein gespeichertes Spiel durch ein anderes zu ersetzen, klicken Sie auf das entsprechende Spiel und wählen Sie „Speichern“. Klicken Sie auf „Ja“, um Ihre Auswahl zu bestätigen oder auf „Nein“, um einen anderen Speicherplatz zu wählen. Das neue Spiel wird an dem Speicherplatz Ihrer Wahl abgelegt.

Um einen Spielstand zu löschen, klicken Sie auf den Speicherstand und wählen Sie „Löschen“.

SPIEL LADEN

Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden möchten, klicken Sie im Menü auf „Spiel laden“. Das Lademenü erscheint. Wählen Sie hier ein Spiel aus und klicken Sie auf „Laden“ (oder machen Sie einen Doppelklick).

EINSTELLUNGEN ÄNDERN

Die Voreinstellungen des Spiels können Sie auch während des Spiels ändern (für einige Grafikeinstellungen ist ein Neustart von Jack Keane notwendig). Hier haben Sie folgende Optionen:

Einstellung Effekt

Tiefenunschärfe Regelt den grafischen Tiefenunschärfeeffect im Spiel.

Helligkeit Ändert die Helligkeit der Grafik.

Auflösung Ändert die Bildschirmauflösung. Ein höherer Wert bringt eine bessere Bildqualität, benötigt aber einen schnelleren PC.

Schatten Ändert die Grafikqualität des Schattens.

Vollbild-Effekte Hier können Sie die besonderen grafischen Effekte von Jack Keane ändern, falls Sie einen älteren PC besitzen.

Detailgrad Ändert die allgemeine Grafikqualität.

Musik-Lautstärke Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.

**Geräusche-
Lautstärke** Dieser Punkt wird erst zugänglich, nachdem Sie bestimmte Rätsel gelöst haben, und enthält eine Überraschung.

Sprache-Lautstärke Ändert die Lautstärke der Sprache.

Untertitel Wählen Sie hier, ob Sie Untertitel zur Sprache sehen möchten. Für ein cineastisches Erlebnis empfehlen wir, die Option auszuschalten.

**Inventar
ausblendbar** Hier können Sie einstellen, ob das Inventar mittels der Eingabetaste ein- und ausgeblendet werden kann.

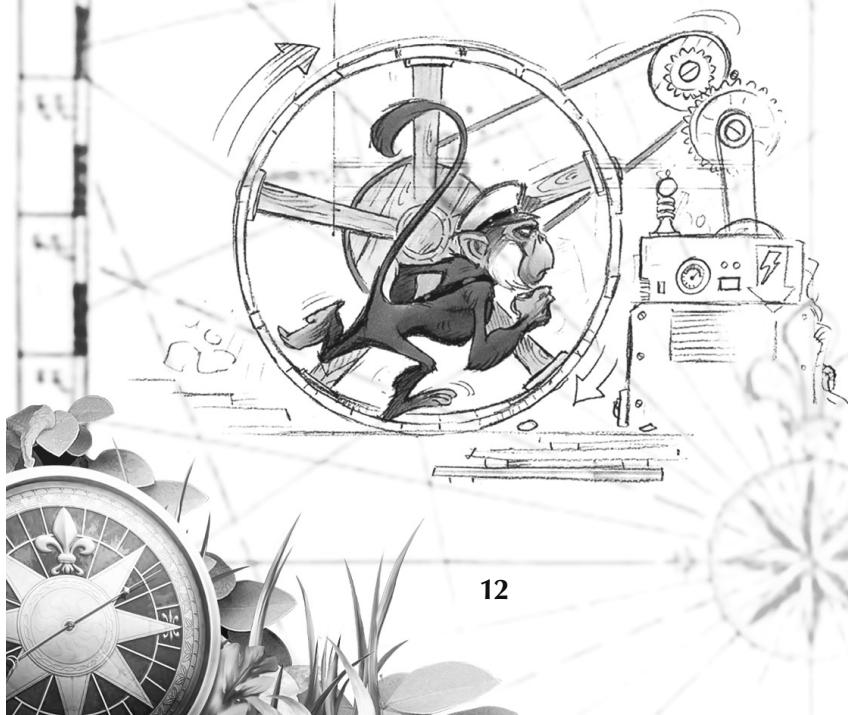
Um Jack Keane auch auf älteren Rechnern genießen zu können, sollten Sie die Werte für Auflösung, Detailgrad und Schatten möglichst niedrig einstellen, sowie gegebenenfalls die Effekte ausschalten. Bei niedriger Detaileinstellung werden zusätzliche Effekte automatisch deaktiviert.

DIE STEUERUNG

Die Steuerung von „Jack Keane“ funktioniert komplett mit der Maus. Dabei passt sich der Mauszeiger der aktuellen Spielsituation an.

1. Mit der linken Maustaste steuern Sie Jacks Bewegungen und betrachten Objekte in Ihrer Umgebung.
2. Mit der rechten Maustaste führen Sie besondere Aktionen aus, welche durch die Änderung des Mauszeigers angezeigt werden.

Der Mauszeiger kann folgende Formen annehmen:



Icon Aktion Beschreibung

	Gehen	Jack bewegt sich zu der gewählten Position, oder so nah heran wie möglich. Durch einen Doppelklick bewegt sich Jack im Laufschritt.
	Betrachten	Ein Objekt auf dem Bildschirm ansehen und dadurch weitere Informationen erhalten.
	Nehmen	Wenn möglich, hebt Jack das gewählte Objekt auf und verstaut es im Inventar. Es wird in der Inventar-Leiste am Bildschirmrand aufgeführt. Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl der aufgenommenen Objekte.
	Benutzen	Hiermit kann entweder ein Objekt direkt verwendet werden oder es kann mit einem anderen Objekt kombiniert werden. Dazu rechtsklicken Sie auf das gewünschte Objekt und ziehen dieses über das zweite Objekt. Abgeschlossen wird die Aktion durch einen erneuten Rechtsklick.
	Reden	Jack spricht eine Person an. Klicken Sie während eines Gesprächs die Maus, springt Jack zum nächsten Satz.
	Klettern	Einen Vorsprung erklimmen oder von einem Vorsprung hinab springen.
	Springen	Über eine Schlucht hinüber springen.
	Betreten	Den aktuellen Ort verlassen und einen neuen Ort betreten.
	Ablegen	Den aktuellen Ort mit einem Wasserfahrzeug verlassen.
	Schießen	Auf diese Funktion werden Sie nur in einem speziellen Minispiel treffen.

BESONDERE FUNKTIONEN

Hotspot-Anzeige: Durch Drücken der Taste „X“ können Sie sich anzeigen lassen, wo sich auf dem Bildschirm Objekte befinden, mit denen Sie etwas anfangen können. Diese Objekte werden mit einem Sternchen versehen, so lange Sie die Taste „X“ gedrückt halten. Es werden auch Objekte angezeigt, die nicht zwingend zur Lösung des Rätsels nötig sind. Diese Funktion erspart Ihnen also das Absuchen des Bildschirmes nach kleinen Details, kann Ihnen aber natürlich auch ein wenig Knobelspaß nehmen. Daher sollten Sie die Funktion am Besten nur verwenden, wenn Sie nicht mehr weiter wissen.

AKTUELLE AUFGABEN ANZEIGEN: Durch Drücken der Tabulator-Taste können Sie eine Liste mit Ihren aktuellen Aufgaben aufrufen.

INVENTAR ANZEIGEN: Falls Sie diese Option im Menü aktiviert haben (siehe oben), können Sie mit der Eingabetaste („Return“) das Inventar ein- und ausblenden.

ZWISCHENSEQUENZEN ABBRECHEN: Falls Sie eine Filmsequenz nicht bis zum Ende anschauen möchten, können Sie diese in den meisten Fällen durch Drücken der Leertaste abbrechen.

DAS INVENTAR

Jack ist eine, sagen wir, nicht gerade zurückhaltende Persönlichkeit. Dadurch werden sich in seinem Inventar im Laufe des Spieles viele Gegenstände ansammeln, die er durch die verschiedensten Umstände erhalten wird.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn zu untersuchen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn zu verwenden. Der Gegenstand wird an den Mauszeiger gehaftet. Klicken Sie jetzt auf einen anderen Gegenstand (auf dem Bildschirm oder auch im Inventar selbst), um die Gegenstände miteinander zu kombinieren. Klicken Sie auf eine Person, um dieser den Gegenstand zu geben.

Wenn sich mehr Gegenstände in Jacks Inventar befinden, als auf den Bildschirm passen, erscheinen links und rechts Pfeile, mit denen Sie sich durch das Inventar bewegen können.

Am Ende von einigen Kapiteln werden automatisch Gegenstände aus Jacks Inventar entfernt, die nicht mehr benötigt werden.

Ebenfalls entfernt werden alle Gegenstände, die bereits im Spiel verwendet wurden.

JACKS MESSER: Normalerweise kann jeder Gegenstand nur einmal verwendet werden. Eine Ausnahme bildet Jacks Messer – sein einziges Erbstück und Träger eines alten Geheimnisses. Mit diesem Gegenstand kann Jack eine ganze Reihe von Aktionen durchführen. Probieren Sie es einfach des Öfteren mal aus.

VERSTECKTE BESONDERHEITEN

„Jack Keane“ hält einige versteckte Besonderheiten für Sie bereit. So werden Sie auf das eine oder andere Minispiel stoßen oder auch sonst auf ein paar ungewöhnliche Steuerelemente. Seien Sie in solchen Fällen einfach kreativ und überlegen Sie sich die beste Methode, um mit der neuen Herausforderung fertig zu werden.

ALS AMANDA SPIELEN: In einigen Kapiteln übernehmen Sie die Rolle von Amanda. Im Gegensatz zu Jack besitzt Amanda kein Messer, dafür aber ein Gewehr. Obwohl Amanda es tunlichst vermeidet, damit Menschen über den Haufen zu schießen (es sei denn, sie wird wirklich extrem provoziert), kann sie das Gewehr für die Lösung einiger Rätsel verwenden.

BONUSGEGENSTÄNDE: In einigen Fällen können Sie kleine Extrarätsel lösen, die mit der eigentlichen Geschichte nichts zu tun haben. Dies wird dann durch einen entsprechenden Text mitgeteilt. Wenn Sie diese kleinen Rätsel lösen, wird im Menü der Punkt „Bonusmaterial“ aktiviert. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten.

HINWEIS: Boni können auch gesammelt werden, indem bestimmte Rätselaufgaben erfüllt werden, die Sie zu diesem Zeitpunkt nicht zwingend erfüllen müssen, um das Spiel durchzuspielen.

EINIGE WICHTIGE PERSONEN

Jack Keane

Aus diesem Kerl könnte mal ein richtiger Abenteurer werden. Jemand, der sich im Dschungel wohl fühlt, in endlosen Wüsten, im ewigen Eis – überall dort, wo es Gefahren zu bestehen gibt. Doch zum richtigen Abenteurer fehlt ihm leider noch der letzte Schuss Selbstvertrauen... und vor allem jede Menge Erfahrung!



DETAILS: Zwar lässt sich Jack auch gern mal zu den Partys der „High Society“ einladen, um von seinen Abenteuern zu berichten, aber nach Ruhm dürstet es ihn überhaupt nicht. Gesehen hat er schon einiges und besitzt im Allgemeinen eine sehr gute Menschenkenntnis – mit Ausnahmen, und die sind in der Regel weiblich. Es fiele ihm bestimmt leichter, mit einem Eingeborenenstamm im Kongo Kontakt aufzunehmen, als mit englischen Frauen – oder amerikanischen. Amanda ist für ihn ein Buch mit sieben Siegeln. Er scheint allen Frauen erst mal ein gütiges und verständiges Wesen zu unterstellen und kann es dann nicht fassen, wenn diese doch nicht so einfach zu verstehen sind, wie er sich eingebildet hat. Trotzdem – Jack besitzt Weitsicht. Seine Herangehensweise scheint manchmal etwas naiv oder draufgängerisch, aber wenn jemand seiner Umwelt die Maske der Selbsttäuschung runterreißt, dann er. Und er zögert nicht, es zu tun. Dabei ist er aber nicht der ganz so große Held, für den er sich manchmal hält – er prescht vor, aber wenn er merkt, dass er wider Erwarten doch in der schwachen Position ist, hebt er abwehrend die Hände: „Schon gut. War nicht so gemeint. Den Goldschatz könnt ihr ruhig behalten!“



Amanda

Frauen wissen nicht, was sie wollen? Amanda schon, und sie nimmt es sich! Ihre Heimat in Amerika, vor allem ihre Familie, für die sie nie gut genug war, lässt sie hinter sich, um im Indischen Ozean das wahre, wilde Abenteuer kennen zu lernen.

DETAILS: Wo auch immer Amanda sich länger aufhält, wird es ihr zu eng. Zu beklemmend. Dann muss sie wieder raus. In ihrer Heimat, dem Mittleren Westen der Vereinigten Staaten, hat sie es nicht lange ausgehalten. Die weite Welt rief. Ihre Abenteuerlust ist sogar noch größer als die von Jack, aber genau das bringt sie auch immer wieder in Gefahren. Wäre sie nur nicht so blauäugig ... Amanda kann sich wie ein kleines Kind für alles begeistern, was Spaß verspricht – vor allem die Art Spaß, die mit Explosionen zu tun hat. Wenn sie die Aussicht auf eine Waffe hat, wird sie alles tun, diese zu bekommen. Daher war sie auch gleich vollauf begeistert, als ein genialer Oberbösewicht eine ruchlose Assistentin gesucht hat. Sie wusste, dass sie im Indischen Ozean genau die Sorte Spaß erwarten würde, auf die sie steht ...



Doctor T.

Vorsicht – dieser Mann macht keine Gefangenen. Außerdem, um sie in Höllenmaschinen ihrem sicheren Tod zu überlassen. Doctor T. hat es sich zum Ziel gesetzt, das britische Empire zu besiegen... und seine Pläne sind gefährlich. Auch wenn sie dressierte Affen und fleischfressende Pflanzen beinhalten.

DETAILS: Dieser Mann hasst die Menschheit. Beinahe ausschließlich. Nur er selbst scheint ein gelungenes Produkt dieser Art zu sein. Ganz anders die Flora und Fauna: Hier findet der begabte Wissenschaftler seine wahren Freunde. Verstoßen von der berühmten Londoner Royal Society und abgeschoben als Gouverneur eines als unwichtig betrachteten Außenpostens des britischen Empire, fand der geniale Forscher – nicht ganz ohne die Hilfe einiger, sagen wir: Gefährten, die dabei über die Klinge springen mussten – neue Verbündete in Form von fleischfressenden Pflanzen und einer Armee von dressierten Affen. Es gab allerdings ein wichtiges Forschungsprojekt in seiner Vergangenheit, das vor ihm versteckt wurde und ihm deswegen abhanden kam. Und ausgerechnet dieser Neuankömmling Jack Keane könnte ihm helfen, das Rätsel nach vielen, vielen Jahren zu lüften. Was übrigens nicht gerade förderlich für das Fortbestehen der Erde wäre. Aber gut, man kann nicht alles haben.



Die Braut

Ihr ganzes Leben hat auf diesen einen Tag zugesteuert: ihre Hochzeit. Sie ist eine hoffnungslose Romantikerin und will, dass dies der schönste Tag ihres Lebens wird – und damit basta. Außerdem darf es nicht irgendeine Hochzeit sein, nein, sie muss ein rauschendes Fest im großen Stil werden.

DETAILS: Wer nicht tanzen und singen kann, wird zur Hochzeit gar nicht erst eingeladen. Doof ist sie aber nicht, die Braut: Anders als die meisten im Dorf durchschaut sie die Verhältnisse und versteht, damit zu spielen. Sie behält gern die Kontrolle über die Situation. Nur ein einziges Mal ist sie ihr entglitten, als etwas Alkohol ins Spiel kam – da kam sie in eine verfängliche Situation mit dem Taxifahrer. Aber ob da wirklich was gelaufen ist, das wissen beide nicht. Wann immer es geht, versucht die Braut, das Ganze zu vertuschen und die Aufmerksamkeit auf ihre Traumhochzeit zu lenken. Dabei ist die alles andere als unproblematisch, denn die Heirat einer Unterstadt-Braut mit einem Oberstadt-Bräutigam besitzt politische Dimensionen.

Der Vater der Braut

Er ist der Pate des Dorfes und alle zittern vor ihm ... naja, sollten sie zumindest. Sein Einfluss ist nicht mehr annähernd so groß wie zur Zeit seines Vaters, dessen Erbe er inzwischen angetreten hat. Damals war sein Vater groß im Schutzgeld-Business und hatte es verstanden, mit Schmiergeldern das Dorf aufzubauen.

DETAILS: Doch sein Sohn ist kaum mehr als ein Frühstücksdirektor, den keiner mehr so richtig ernst nimmt. Bis auf zwei Ausnahmen. Die erste ist er selbst. Er glaubt immer noch, der stille Boss des Dorfes zu sein, vor dem alle zittern. In einem Akt nachbarschaftlicher Güte lassen die Bewohner ihm diesen Glauben und spielen das Spiel mit. Der andere, der ihm große Macht zugesteht und vor ihm zittert, ist der Metzger. Er fürchtet sich vor dem Paten und zahlt immer rechtzeitig sein Schutzgeld.

TIPPS UND TRICKS

- Sehen Sie sich genau um. Achten Sie auf Details und denken Sie hin und wieder um ein paar Ecken. Nicht jede Lösung ist offensichtlich, und oft ist ein eher unkonventioneller Weg gefragt, um das Problem zu lösen.
- Sprechen Sie mit allen Figuren. Zwar sind nicht alle Informationen, die Sie erhalten, zwingend notwendig, um die Rätsel zu lösen, aber auch eine kleine Neben-Information hält oft noch nützliche Hinweise für Sie bereit.
- Betrachten Sie alle Objekte (auch die Objekte in Ihrem Inventar!) mit der linken Maustaste, um weitere Informationen über diese herauszufinden. Hier sind oft nützliche Tipps versteckt.



LÖSUNGSHILFE: DIE ERSTEN MINUTEN DES SPIELS

ACHTUNG: Diesen Teil sollten Sie nur lesen, wenn Sie in den ersten Spielminuten nicht weiter kommen und Hilfe benötigen. Hier verraten wir, wie die ersten Rätsel von Jack Keane gelöst werden und Jack seine Reise beginnt.

Sie sitzen in der Falle. Die Schläger haben Sie schwer in der Mangel. Die Situation scheint aussichtslos. Wie können Sie dennoch der Gefangenschaft und Ihren Peinigern entkommen?

Klicken Sie einen der Schläger an, um mit ihm zu sprechen und provozieren Sie ihn mit den Worten: „Hah! Euch Schurken verspeise ich doch zum Frühstück!“ Henry kommt Ihnen nun bedrohlich nahe und versetzt Ihnen einen Faustschlag. Glücklicherweise fällt dabei Ihr Messer aus der Hosentasche – Sie können es jedoch nicht erreichen. Mutig geworden provozieren Sie die Schläger erneut. Klicken Sie dazu einen Schläger an, um ihn zu fragen: „War das alles? Hast wohl Pudding in den Armen“. Die Situation wird handgreiflich und droht zu eskalieren. Durch die Wucht des Schlags wackelt und rutscht der Hocker auf dem Sie gefesselt sind bedenklich, woraufhin Sie aber in greifbare Nähe Ihres Messers gelangen. Greifen Sie zu, indem Sie auf das Messer klicken, sobald das „Nehmen“-Symbol erscheint. Der folgenschweren Entwicklung Ihrer Handlungen können Sie nun zusehen – bis Sie außerhalb des Big Ben stehen.

Allerdings währt Ihr Glück nicht lange. Mit den Schlägern im Nacken, müssen Sie so schnell wie möglich einen Weg nach unten finden. Zur Linken befindet sich eine Gondel. Laufen Sie dorthin und heben Sie den Besen auf (Nimm Besen). Lösen Sie danach den Knoten des Seils im rechten Bereich der Gondel (Benutze Knoten). Die Gondel ist nun gelöst und gleitet nach unten. Ein plötzlicher Stoppt und die Umkehr der Fahrt lässt Sie erkennen, dass auch die Schläger nicht untätig waren und Ihnen bedrohlich nahe kommen – der weitere Weg nach unten ist versperrt. Werfen Sie Ballast ab, um leichter zu werden und durch das Gegengewicht der Schläger wieder nach oben getragen zu werden. Benutzen Sie dazu den Besen aus dem Inventar mit dem Fass auf der Gondel (Benut-

ze Besen mit Fass). Geschafft. Die Gondel bewegt sich nach oben – Sie sind zunächst außer Gefahr.

Leider haben Sie beim Kampf im Turmzimmer ihr Messer verloren und ohne dieses sind Sie nur ein halber Jack Keane. Ihr Messer befindet sich rechts, im Nest einer Krähe. Aufgrund von Vogelmist erscheint es Ihnen jedoch zu gefährlich, die Stufen zum Messer hinunter zu steigen. Der Vogelmist muss also weg. Benutzen Sie hierfür den Lappen, welcher sich auf der Gondel befindet, mit dem Eimer, der rechts vom Eingang zum Turmzimmer steht.

Benutzen Sie das nasse Tuch nun mit dem Vogelmist. Der Weg ist frei und Sie können die Treppen hinunterklettern. Allerdings bewacht die Krähe das Messer eifrig.

Aber Sie haben eine Idee: Die Gauner hatten sich zuletzt auf die Zeiger der Uhr gerettet und blockieren nun den Fortgang der Zeit. Möglicherweise könnten Sie die Krähe verschrecken, wenn es Ihnen gelänge, die Turmuhr zum Schlagen zu bringen? Gehen Sie also nach links. Dort finden Sie einen Sandsack. Heben Sie diesen auf und benutzen Sie ihn mit einem der Schlägertypen. Dieser verliert daraufhin das Gleichgewicht und fällt vom Zeiger. Jetzt kann die Zeit wieder normal weiterlaufen. Die Turmuhr schlägt, wodurch die Krähe erschrickt und ihr Nest verlässt. Gehen Sie nach rechts und nehmen Sie ihr Messer. Nun schnell noch einmal zur Gondel hochgeklettert, die Sicherheitsleine rechts an der Gondel mit dem Messer durchschnitten (Benutze Messer mit Sicherheitsleine) und auf geht es zu weiteren Abenteuern, die Sie nun ganz sicher alleine lösen können.

JACK KEANE ADVENTURE COMMUNITY

Ihre Abenteuerlust ist noch nicht befriedigt? Dann registrieren Sie sich im Jack Keane Community Forum auf www.jackkeane.com und berichten Sie anderen Mitgliedern von Ihren Abenteuern auf Dr. T's Insel. Holen Sie sich Tipps und Anregungen, um die kniffligsten Rätsel zu lösen und Jack aus jedem Schlamassel herauszuholen.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie Fragen haben oder technische Unterstützung in Anspruch nehmen wollen, besuchen Sie bitte www.jackkeane.com, klicken Sie auf den Button SUPPORT und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Bitte wenden Sie sich bei Fragen oder Problemen nicht direkt an unsere Firmenanschrift oder Telefonnummer, da unsere Mitarbeiter nicht dem Kundendienst angehören und daher weder technischen Fragen bearbeiten bzw. Auskünfte zum Gameplay geben können.

Vergewissern Sie sich im Fall von technischen Problemen, dass Sie folgende Informationen griffbereit haben, bevor Sie sich an unseren Kundendienst wenden:

Ausführliche Fehlerbeschreibung

Version und Sprache des Spiels

PC-Modell und Hersteller

Ausführliche Systeminformationen (Prozessor, Grafikkarte, Soundkarte, RAM, Motherboard, Betriebssystem)

Informationen zu den verwendeten Eingabegeräten

Sie erhalten diese Informationen am einfachsten, wenn Sie im Startmenü von Windows auf „Ausführen...“ klicken und anschließend „DXDIAG“ in das Befehlsfeld eingeben, was Sie darauf folgend durch Drücken der Return-Taste bestätigen. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet und zeigt alle wichtigen Systemkomponenten Ihres Computers an. Klicken Sie auf „Alle Informationen speichern...“, um eine Textdatei mit den Systeminformationen zu erhalten. Fügen Sie diese Textdatei jeder Anfrage beim technischen Kundendienst hinzu.

MITWIRKENDE

Deck13

Projektleiter

Jan Klose

Projekt Management

Armin Burger, Dr. Florian Stadlbauer

Technische Leitung

Thorsten Lange

Künstlerische Leitung

Timm Schwank

Charakter-Animation

Gregor Weiß

Location-Design

Susie Sou

Design

Martin Sander, Felix Haas, Florian Schweinbenz,
Christopher Guenther, Markus Amberger,
Robert Sander, Maxime van der Kloet

Content Integration

Timo Mylly, Armin Burger, Steffen Holz,
Philip Hammer, Kai Teuber

Zusätzliche Programmierung

Philip Hammer, Steffen Holz

Story-Entwicklung

Jan Klose, Falko Loeffler, Steffen Naumann

Sounddesign

Oliver Szczypula, Jan Hofmann

Cutscenes

Armin Burger, Jan Klose, Timo Mylly

Unterstützung

Dominic Pakulat,
Alexandra Lawrenz,
Tobias Betrand, Norman Ehmer, Kai S.

Zusätzliche Charakter-Animation

Harun Celebi, Rocketbox Studios GmbH

Zusätzliches Charakter-Design

Die Kolonie, Dieter Klapper, Tahar Jaber

Tester

Verena Ludwig, Das Team von Deck13,
Das Team von 10Tacle Studios

Soundtrack

www.dynamedion.com

Composed by

Alexander Roeder, Markus Schmidt,
Alex Pfeffer

Supervision

Pierre Langer, Tilman Sillescu

Jack-Keane-Titelmelodie

Jan Klose

Sprecher

David Nathan, Bianca Krahf, Udo Schenk,
Thomas Danneberg, Peter Gröger, Detlef
Bierstedt, Bernd Vollbrecht, Boris Tessmann,
Leo Vorneberger, Jan Spitzer, Reinhard
Kuhnert, Margot Rothweiler, Luise Lunow,
Gerald Schaale, Tanya Kahana, Katrin
Zimmermann, Helmut Gauss und
Norman Matt als „Lawrence“

Organisation Sprachaufnahmen

Tobias Kunze

Rechtsberatung

Christian Hoppenstedt

Besonderen Dank an

Christopher Schmitz, Achim Heidelauf,
Edmundo „Eddie“ Harbin, Guido Eickmeyer,
Susanne Kiel, Bernd Berheide, Falk Trinz,
Jasmin Keskin, Lena Gerlach, Marion
Schmid, Stefanie Schwank, Maya Schwank,
Cornelia Weigand, Sophie Charlotte
Stadlbauer, Verena Ludwig, Rudolf Fischer,
Sascha Schreiter, Eva Zinnbauer, Das Team
von 10Tacle Studios, Das Team von CDV
Software, Das Team von „Ankh“

Community Manager

Mike Adler

Marketing Assistants

Franziska Lehnert, Andreas Schenk, Jan Ried

Senior QA and Localization Manager

Nicolai Porsche

Build & Copy Protection Manager

Oliver Landrock

Assistant Producer & Lead Tester

Edmundo Harbin

Senior Testers

Falk Trintz, Joannis „Bula“ Thomas

Quality Assurance Team

Christian Freithofer, Daniel Bobenz, David
Bührer, David Huggele, Harald Engelhart,
Helge Peglow, Ingo Höschler, Jana Seeliger,
Jasmin Keskin, Kai Kratz, Lewis Enim,
Seong-Jin Kim, Stephan Pilats, Stephan
Hölzel, Tai von Keitz, Tillmann Witzler,
Tobias Bönnig

Besonderen Dank an

Tim Stieber, Metric Minds, Sani Spamer,
Jan Spijkers, Ad Mission, Marion Klein,
Josef Klein

Von PINA2 verwendete Technologien

OGRE, FMOD Sound System by Firelight
Technologies

10TACLE STUDIOS

Marketing & Sales Director

Frank Holz

International Sales Manager

Niels Mankel

Senior Product Manager

Stephan Pietsch

Product Manager

Elena Berres

Senior PR Manager

Marcel Jung

PR Manager

Jens Schäfer

Online Marketing Manager

Martin Szymanski

Sales & Marketing Coordinator

Veronika Tomasevic



