

A semi-transparent handgun is positioned diagonally across the page, pointing towards the bottom right. In the background, a city skyline with several skyscrapers is visible. In the top left corner, there is a faint, ethereal image of a person's face. In the bottom right corner, there is a red ink splatter.

Liebe Jenny,

Ich versuche seit 14 Jahren, dir diesen Brief zu schreiben. Heute werde ich es endlich tun. Ich werde heute Nachmittag für alle meine Fehler bezahlen. Ist nur gerecht. Sicher hast du es gelesen... mein Leben als ein Söldner... das Leid, das ich brachte. Das meiste ist wahr. Ich sollte es bereuen. Ich sollte den Tod fürchten. Tue ich nicht. Ich kann nicht mehr. Ich bedaure nur, dass ich dich nie kennengelernt habe. Du bist alles, was zählt.

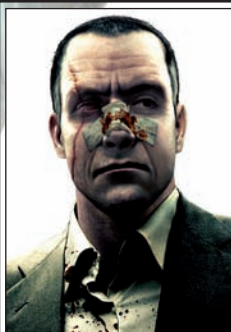
Ich habe leider nie verstanden.

Dein Vater.

Kane

INHALT

TODESZELLEN-TRANSPORTAKTE: ADAM MARCUS ALIAS 'KANE'	3
TODESZELLEN-TRANSPORTAKTE: JAMES SETH LYNCH	4
VORBEREITUNGEN	5
SEI BEREIT	6
ALLGEMEINE RICHTLINIEN	8
TAKTISCHE FELDÜBERWACHUNG	9
ERWEITERTE TAKTIK	13
TEAMWORK	15
FRAGILE ALLIANCE	16
DIE GESCHICHTE DER "FRAGILE ALLIANCE"	17
PERSÖNLICHE VOREINSTELLUNGEN (OPTIONEN)	17
ERHOLUNGSPHASEN (PAUSE-MENÜ)	18
SPEICHERN UND LADEN	18
DAS TEAM	19
GARANTIE	22
SICHERHEITSINFORMATIONEN	22
HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT	23



TODESZELLEN-TRANSPORTAKTE:

ADAM MARCUS ALIAS "KANE"

NACHNAME:	Marcus
VORNAME:	Adam
DECKNAME:	Kane
HAUTFARBE:	Weiß
STAATSANGEHÖRIG-KEIT:	Britisch
GEBURTSTAG:	27. August 1969
GESCHLECHT:	Männlich
AUGENFARBE:	Blau
GRÖSSE:	1,80 m
UNVERÄNDERLICHE KENNZEICHEN:	Narbe über dem rechten Auge

KRIMINELLE LAUFBAHN - ART DES VERBRECHENS:

Adam 'Kane' Marcus wurde des Mordes an 25 venezolanischen Staatsbürgern für schuldig befunden. Er wurde zum Tode verurteilt und wartet derzeit auf seine Verlegung in die Todeszelle.

ANMERKUNGEN:

Kanes Sohn starb im Alter von zwei Jahren an den Folgen eines tragischen Unfalls mit Kanes Dienstwaffe. Kanes Frau machte ihren Mann für den Tod ihres gemeinsamen Sohnes verantwortlich und verließ ihn.

Kane hat seine Tochter seit ihrem fünften Lebensjahr nicht mehr gesehen.

Einige Jahre später wurde Kane ein Mitglied von The 7, der mächtigsten Söldner-Bruderschaft der Welt. Nachdem The 7 mehrere Jahre lang für den jeweils Meistbietenden gekämpft hatte, endete eine Mission in Venezuela in einer Katastrophe, in deren Verlauf 25 venezolanische Staatsbürger getötet wurden.

Kane war der einzige Überlebende der Söldnergruppe und soll mit einem beträchtlichen Teil der Beute geflohen sein. Über den Verbleib der Beute ist nur wenig bekannt. Kane wurde kurz nach seiner Rückkehr in die USA verhaftet. Er wurde der ihm zur Last gelegten Verbrechen für schuldig befunden und verurteilt. Das Geld wurde nie gefunden.



TODESZELLEN-TRANSPORTAKTE: JAMES SETH LYNCH

NACHNAME	Lynch
VORNAME:	James Seth
HAUTFARBE:	Weiß
STAATSANGEHÖRIGKEIT:	Amerikanisch
GEBURTSTAG:	12. Januar 1966
GESCHLECHT:	Männlich
AUGENFARBE:	Grün
GRÖSSE:	1,85 m
UNVERÄNDERLICHE KENNZEICHEN:	Kräftige Statur

KRIMINELLE LAUFBAHN - ART DES VERBRECHENS:

James Seth Lynch wurde des Mordes an seiner Ehefrau für schuldig befunden. Er wurde zum Tode verurteilt und wartet derzeit auf seine Verlegung in die Todeszelle.

ANMERKUNGEN:

James Seth Lynch wurde nach der Bekanntgabe des Todesurteils zum Tod seiner Frau befragt. Er blieb während des gesamten Interviews ruhig und betonte, dass er seine Verbrechen vor Gericht nur auf Anraten seines Anwalts gestanden hätte und eigentlich unschuldig sei. Lynch präsentierte sich zunächst als perfekter Ehemann. Auf den Einwand, dies würde seinen Verbrechen widersprechen, entgegnete er aufgeregt und aggressiv, dass er seiner Frau alles, einschließlich einer "gelegentlichen Abreibung" gegeben hätte.

Lynch zeigt alle typischen Merkmale einer schizophrenen Psychose. Er sollte daher von Mitgefangenen und dem Wachpersonal als äußerst gefährlich betrachtet werden.

VORBEREITUNGEN

Installation (Windows XP)

- Vergewissere dich, dass dein Computer die auf der Verpackung des Spiels angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllt
- Lege die Kane & Lynch: Dead Men-DVD in das DVD-Laufwerk deines Computers ein. Nun erscheint automatisch das Autoplay-Menü

Ist die Autoplay-Funktion auf deinem Computer deaktiviert:

- Doppelklicke auf dem Windows-Desktop auf das Arbeitsplatz-Symbol
- Doppelklicke auf das DVD-Rom-Laufwerk, um den Installationsbildschirm aufzurufen
- Erscheint dieser nicht automatisch, klicke auf die Datei "Setup.Exe"

Hast du das Spiel noch nicht installiert, steht im Installationsbildschirm die Option "Installieren" zur Verfügung.

- Wähle "Installieren", um die Installation zu starten
- Folge den Bildschirmanweisungen

Laden (Windows XP)

- Lege die DVD in das Laufwerk ein und wähle Start/Programme/Eidos/Kane & Lynch: Dead Men

Installation (Windows Vista)

- Vergewissere dich, dass dein Computer die auf der Verpackung des Spiels angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllt
- Lege die Kane & Lynch: Dead Men-DVD in das DVD-Laufwerk deines Computers ein. Nun erscheint automatisch der Installationsbildschirm
- Wähle im nun erscheinenden Benutzerkontensteuerungs-Bildschirm die Option "Weiter"

(Hast du dich noch nicht mit einem Benutzerkonto mit Administratorrechten angemeldet, wirst du nun aufgefordert, deinen Benutzernamen und das Passwort eines entsprechenden Kontos einzugeben.)

Laden (Windows Vista)

Nach der Installation des Spiels kann es losgehen.

- Klicke auf den Windows-Button
- Wähle die Option "Spieleexplorer"
- Doppelklicke auf "Kane & Lynch spielen", um das Spiel zu starten

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Games for Windows - LIVE und Xbox LIVE® gehören zu dem ersten und umfassendsten Netzwerk für Online Entertainment weltweit. Es ermöglicht Spielern der Xbox 360 Konsole ausgewählte Spiele von Games for Windows - LIVE zu spielen. Der LIVE-Service verbindet Millionen von Spielern in 25 Ländern und bietet Nutzern beider Plattformen auf einfache Weise die Möglichkeit, Freunde, Spiele und Unterhaltung zu finden. Als Mitglied von LIVE kannst du die Spiele und Aktivitäten deiner Freunde sehen, mit anderen Mitgliedern kommunizieren und Spielerfolge verfolgen. Wenn du eine Gold-Mitgliedschaft erwirbst, erwarten dich darüber hinaus weitere Vorteile wie das Versenden und Empfangen von Einladungen zu Multiplayer-Spielen. Weitere Informationen zu LIVE und der Verfügbarkeit von LIVE in deiner Region findest du auf www.gamesforwindows.com/live.

Verbinden mit LIVE

Wenn du Teil von Games for Windows - LIVE werden willst, benötigst du eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung und ein Gamertag. Wenn du bereits ein Gamertag hast, verfügst du über alles, was du brauchst, um bei Games for Windows - LIVE mitzumachen. Wenn du noch kein Gamertag hast, kannst du gratis eines bekommen. Weitere Informationen hierzu findest du auf www.gamesforwindows.com/live.

Jugendschutz

Der Jugendschutz von Games for Windows - LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben dir, zu bestimmen, worauf dein Kind Zugriff hat. Weitere Informationen findest du auf www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

SEI BEREIT ...

In diesem Job ist die Gefahr allgegenwärtig. Es ist daher sehr wichtig, dass du lernst, jede noch so schwierige Situation zu kontrollieren.

DIE STEUERUNG

Mit dem Controller behältst du alles im Griff. Mach dich mit den verschiedenen Spielbefehlen vertraut, da schnelle Reaktionen dein Leben retten könnten.

Bewegung

Ein Söldner muss oft im Bruchteil einer Sekunde reagieren. Schließlich ist ein bewegliches Ziel deutlich schwieriger zu treffen als ein unbewegliches Ziel. Im Folgenden findest du eine Liste der Bewegungsbefehle:

AKTION	STEUERUNG
Bewegen	W A S D
Gehen	UMSCHALT
Sprinten	LEERTASTE
Aktion	E
Kamera	Maus
Ducken/Schleichen	STRG

Waffen

Ein guter Söldner ist mit zahlreichen Waffen und Granaten vertraut. Töte deine Feinde, bevor sie dich töten, um am Leben zu bleiben. Im Folgenden findest du eine Liste der Waffenbefehle:

AKTION	WAFFENBEFEHL
Schießen	Linke Maustaste
Zielen	Rechte Maustaste
Zielfernrohr heran-/wegzoomen	Rechte Maustaste halten + Mousrad hoch/runter
Granate werfen	G
Schneller Waffenwechsel	Mausrad
Schneller Granatenwechsel	Q

Aufmerksamkeit

Die Gefahr droht nicht immer von vorne! Behalte deshalb deine Umgebung, deine Munition und deine aktuellen Aufgaben im Blick, um deine Effektivität zu erhöhen. Im Folgenden findest du eine Liste der entsprechenden Befehle:

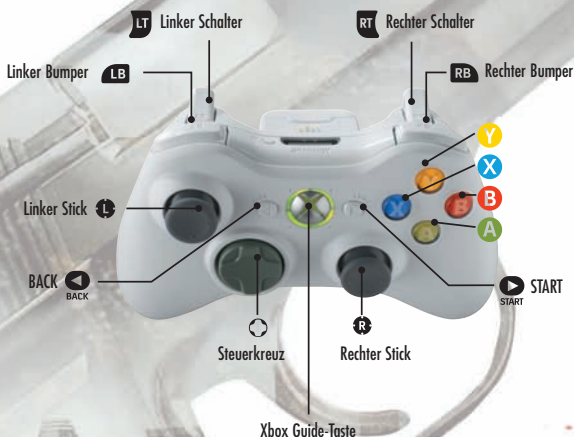
AKTION	STEUERUNG
Radar/Einsatzziel	M oder Z
Inventar öffnen	Maustaste 3 oder C
Pause	ESC
Einsatzziele/Auftrag anzeigen	B

Team-Befehle

Raubüberfälle sind riskant und alleine kaum zu schaffen. Gute Führungsqualitäten und das Erkennen effektiver taktischer Positionen sind für das Überleben deines Teams entscheidend. Im Folgenden findest du eine Liste der Team-Befehle:

AKTION	TEAM-BEFEHLE
Durch Liste der Teammitglieder scrollen	TAB
Sammeln-Befehl an Teammitglied	1
Sammeln-Befehl an Team	1 (halten)
Vorrücken-Befehl an Teammitglied	3
Vorrücken-Befehl an Team	3 (halten)
Schieß auf mein Ziel-Befehl an Teammitglied	2
Schieß auf mein Ziel-Befehl an Team	2 (halten)

Xbox 360 Controller für Windows



ALLGEMEINE RICHTLINIEN

Im folgenden Abschnitt findest du Hinweise zum Aufbau des Spiels.



Im Hauptmenü stehen dir drei Optionen zur Verfügung: Kampagne, Multiplayer und Optionen.

Kampagne

- Wähle "Kampagne", wenn du ein neues Spiel starten oder ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest. Anschließend erscheint der Auftrags-Bildschirm

Der Auftrags-Bildschirm



Dieser Bildschirm enthält Informationen über folgende Einsatzaspekte:

Kapitel

Das Spiel ist in mehrere Kapitel unterteilt, die du in der vorgegebenen Reihenfolge meistern musst. Hast du ein Kapitel absolviert, kannst du es in diesem Bildschirm jederzeit noch einmal spielen. Denke daran, dass es sich bei Kapitel 2 um ein Trainingskapitel handelt.

Spielmodus

Das Spiel verfügt über zwei Kampagne-Modi: einen Einzelspieler-Modus und einen 2-Spieler-Ko-op-Modus.

Hinweis: Der Ko-op-Modus wird am geteilten Bildschirm mit einem oder zwei Xbox 360 Controllern und einer Tastatur gespielt.

Schwierigkeitsgrad

Das Spiel kann in den aufsteigenden Schwierigkeitsgraden Aspirin, Kodein und Morphinum gespielt werden.

Job-Auftrag

Im Rahmen eines Job-Auftrags erfährst du deine genauen Einsatzziele. Lies die Anweisungen aufmerksam durch, um dir ein Bild der Einsatzziele des jeweiligen Kapitels zu machen.

TAKTISCHE FELDÜBERWACHUNG



1. Waffen-Zielsymbol
2. Mitgeführte Waffen
3. Radar/Nächstes Einsatzziel/Tarnansicht
4. Team-Befehle

Ein effektiver Söldner muss eine Situation blitzschnell erfassen. Obiger Bildschirm stammt von einem, bei einem Raubüberfall gestohlenen Videoband einer Überwachungskamera. Er enthält detaillierte Informationen, die du dir einprägen musst, um deine Effektivität zu erhöhen.

Waffen-Zielsymbol

Dieses Symbol zeigt an, wohin du mit der Waffe in deiner Hand zielst.

Pistolen/Gewehre/MGs

- Wechsle in die Mausensicht, um zu zielen
- Zoome dein Ziel für einen präzisen Schuss mit der rechten Maustaste heran. Das Symbol verwandelt sich nun in ein Fadenkreuz (oder ein Zielfernrohr, wenn du mit einem Scharfschützengewehr feuerst)
- Benutzt du ein Scharfschützengewehr, kannst du mit dem Mauseisrad heran- und wegzoomen
- Drücke die linke Maustaste, um zu schießen

Montierte Waffen

Natürlich kannst du auch montierte Waffen, wie schwere MGs, benutzen.




- Nähere dich dazu der gewünschten Waffe
- Drücke die Aktionstaste [E], wenn du dazu aufgefordert wirst, um die Waffe zu benutzen
- Anschließend kannst du wie gewohnt zielen und feuern
- Drücke erneut [E], um die Waffe zu verlassen

Granaten



1. Granaten-Wurfweite

Die Wurfweite von Granaten wird auf dem Bildschirm durch 1 bis 6 Markierungen angezeigt:

- Wähle ein Ziel aus und ziele wie mit einer normalen Waffe
- Tippe  kurz an, um die Granate mit wenig Schwung (angezeigt durch Punkte) über eine kurze Distanz zu rollen
- Je länger du  gedrückt hältst, desto größer wird der Schwung und desto weiter wirfst du die Granate
- Drücke während der Ausholbewegung , wenn du den Vorgang abbrechen möchtest

Inventar



Munition

Feuerst du eine Waffe ab, verringert sich dein Munitionsvorrat. Färbt sich die Anzeige rot, hast du fast keine Munition mehr. Wenn du ein Magazin leerst oder dich einige Zeit nicht bewegst, wird deine Waffe automatisch nachgeladen. Allerdings dauert dies deutlich länger und du bist deinen Gegnern während des Ladevorgangs schutzlos ausgeliefert.

Wenn du noch genug Munition bei dir hast, solltest du also mit **[R]** manuell nachladen.

Hast du keine Munition in deinem Inventar, musst du Munition suchen oder diese bei einem befreundeten Söldner besorgen.



Wenn Munition verfügbar ist oder ein Mitglied deines Teams überschüssige Munition hat, erscheint nebenstehendes Symbol.

Inventar durchsuchen

- Klicke und halte das Mausrad, um das Inventar zu öffnen

Letzteres erscheint in Form einer großformatigen Grafik in der Mitte des Bildschirms, über die du verschiedene Objekte auswählen kannst

- Markiere das gewünschte Objekt mit den Bewegungsbefehlen

Hast du einen Gegenstand ausgewählt, wird das Inventar in der rechten unteren Bildschirmcke minimiert.

Waffentausch/Inventar

Der Tausch von Waffen oder Objekten mit anderen Mitgliedern deines Teams kann dir im Ernstfall das Leben retten.

- Stell dich in die Nähe eines anderen Mitglieds deines Teams
- Öffne das Inventar. Nun erscheint ein äußerer Ring mit den Waffen und Ausrüstungsgegenständen des anderen Söldners
- Wähle das gewünschte Objekt mit den Bewegungsbefehlen aus, um es in die Hand zu nehmen

Hinweis: Dein Tauschpartner erhält gleichzeitig deine aktuelle Waffe.

Radar/Nächstes Einsatzziel/Tarnansicht

Das Radar zeigt wichtige Informationen über deine Umgebung an und hilft dir, dich auf dein Primärziel zu konzentrieren.

- Drücke und halte **[M]** (wenn du stehst), um den Bildschirm "Radar/Nächstes Einsatzziel" einzublenden



In der Bildschirmmitte erscheint nun ein Radar, auf dem die relativen Positionen deiner Verbündeten bzw. Teammitglieder (weiße Symbole) sowie die Richtung deines nächsten Einsatzziels (grüne Markierung) angezeigt werden.

Lässt du **[M]** los, zeigt eine Markierung auch weiterhin in die Richtung deines nächsten Einsatzziels.

Darüber hinaus zeigt die Grafik wichtige Ereignisse, wie die Verletzung von Teammitgliedern, an. Die angezeigten Ereignisse können sich direkt auf deine weitere Vorgehensweise auswirken.

Befehligung eines Teams

In diesem Job musst du deinem Team immer wieder effektive taktische Anweisungen erteilen.




1. Zurück zu mir
2. Position/Ziel angreifen
3. Zu Position vorrücken

Diese Grafik (in der rechten oberen Bildschirmcke) zeigt deine Verstärkung und deine Begleiter an.

- Scrolle mit **[TAB]** durch die Liste der verfügbaren Teammitglieder

Markierst du ein Mitglied deines Teams, wird sein Name angezeigt. Du hast die Möglichkeit, ein Teammitglied auszuwählen, um ihm einen der drei folgenden Befehle zu erteilen:

- "Zurück zu mir" – **[1]**

Wird auf dem Bildschirm als  angezeigt.

Für die beiden nächsten Befehle musst du mit dem Ziel-Cursor zunächst eine bestimmte Position auswählen.

- "Position/Ziel angreifen" – **[2]**

Wird auf dem Bildschirm als  angezeigt.

- "Zu dieser Position vorrücken" – **[3]**

Wird auf dem Bildschirm als  angezeigt.

Halte **[1]**, **[2]** oder **[3]** gedrückt, wenn du obige Befehle dem gesamten Team erteilen möchtest. Nach der Erteilung eines Befehls wird dieser von den jeweiligen Teammitgliedern bestätigt.

Warnung: Färbt sich das Symbol eines Teammitgliedes rot, ist der entsprechende Charakter verletzt und muss geheilt werden, bevor er einen Befehl annehmen und den Einsatz fortsetzen kann. Weitere Informationen dazu findest du im folgenden Abschnitt.

Heilung verwundeter Teammitglieder

Kommt es zu einer Schießerei, gibt es Verletzte ... daran ist nichts zu ändern. Angeschossene Teamkollegen halten dich auf oder machen das Erreichen eines Einsatzzieles unmöglich. Wird ein Mitglied deines Teams verletzt, färbt sich die Teamsteuerungs-Grafik rot und ein rotes Kreuz markiert die Position des Verwundeten. Sorge dafür, dass dein verletzter Kollege weitermachen kann, indem du ihm eine ordentliche Dosis Adrenalin verpasst ... dadurch kommt er schnell wieder auf die Beine. Denke aber daran, dass du schnell und entschlossen handeln musst, da du nur wenig Zeit hast, einen Verwundeten zu heilen, bevor dieser stirbt.

Wirst du selbst verletzt, versucht ein Mitglied deines Teams, dich zu heilen. Allerdings ist das nur möglich, wenn du in Reichweite bist. Wenn du dich zu weit von deinen Begleitern entfernt hast und angeschossen wirst, ist es für deine Verbündeten sehr schwierig, dich rechtzeitig zu heilen.

Da die Zahl der Adrenalin-Boosts begrenzt ist, solltest du sie sehr überlegt einsetzen. Injizierst du einem Verletzten innerhalb kurzer Zeit mehrmals Adrenalin, stirbt er möglicherweise an einer Überdosis.

Die Aktionstaste

Wenn du deinen Job gut machen willst, musst du verschiedene "Aktionen" ausführen. Egal, ob du einen Gegner lautlos ausschaltest, Mauern hinaufkletterst, Aufzüge benutzt oder dich von Gebäuden abseilst ... alle genannten Aktionen werden mit **[E]** ausgeführt.

- Stehst du in der Nähe eines Aktionsbereichs, werden automatisch die verfügbaren Aktionen eingeblendet
- Drücke **[E]**, um die gewünschte Aktion auszuführen

Nachladen

Drücke **[E]**, wenn du deine aktuelle Waffe manuell nachladen möchtest. Wichtigere Aktionen (beispielsweise das Hinaufklettern einer Mauer) werden durch das Nachladen nicht unterbrochen.

Lautlose Neutralisierungen

Drücke **[E]**, wenn du einen arglosen Gegner unbemerkt ausschalten möchtest.

- Nähere dich deinem Opfer dazu (wenn es geht von hinten) und drücke **[E]**

Dein Gegner wird nun lautlos und äußerst effektiv neutralisiert.

Untertitel

Untertitel versorgen dich in der Hitze des Gefechts mit wichtigen taktischen Informationen. Hast du eine wichtige Information über dein Headset verpasst, kannst du diese auf dem Bildschirm nachlesen.

ERWEITERTE TAKTIK


Die folgenden Tipps und Tricks helfen dir, auf dem Schlachtfeld zu überleben.

Waffen in vollem Lauf abfeuern

Wenn du in vollem Lauf feuerst, kannst du deutlich schlechter zielen und ziehst die Aufmerksamkeit deiner Gegner auf dich. Wenn du nicht sehr viel Munition hast oder aus einer lebensgefährlichen Situation entkommen möchtest, solltest du also lieber aus einer sicheren Deckung heraus feuern.

Geh in Deckung





Eine gute Deckung kann über Leben und Tod entscheiden. Bleibe also in Schießereien immer in Deckung. Du kannst alle Handfeuerwaffen und Granaten auch in Deckung benutzen. Es gibt zwei Arten von Deckungsmöglichkeiten: hoch (beispielsweise Säulen) oder niedrig (Schreibtische, niedrige Mauern usw.).

- Nähere dich der gewünschten Deckung, um den Deckungsmodus zu aktivieren
- Du kannst schießen (oder Granaten werfen), ohne zu zielen. Diese Technik ist zwar nicht sonderlich präzise, hält deine Gegner aber in Schach
- Möchtest du gezielt feuern, lehne dich kurz aus deiner Deckung, um deine Gegner aufs Korn zu nehmen. Denke aber daran, dass du in dieser Zeit ungeschützt bist
- Hinter einer niedrigen Deckung oder einer Säule kannst du mit links/rechts schnell die Seite wechseln. Diese Aktion kann im Zielen- und Blindfeuer-Modus eingesetzt werden
- Entferne dich von einem Deckungsobjekt, um den Deckungsmodus zu verlassen

Bleibe bei deinem Team

Behalte die Positionen und den Status (unter Beschuss, in Wartestellung usw.) der Mitglieder deines Teams immer im Auge. Je weiter du dich von deinem Team entfernst, desto gefährlicher wird die Situation, da die Kampfkraft des Teams dadurch geschwächt wird. Bist du zu weit von deinen Kameraden entfernt, erreichen dich diese möglicherweise nicht rechtzeitig, um dir im Falle einer Verletzung die lebensrettende Adrenalininjektion zu verabreichen.

Gegenseitige Deckung

Kommt es zum Kampf, ist eine effektive Vorgehensweise entscheidend. Steht dein Team nicht unter Beschuss, geben sich dessen Mitglieder gegenseitig Deckung, um weiter vorzurücken. Besteht dein Team aus vier Mitgliedern, rücken zunächst zwei Mitglieder des Teams zu einer geschützten Position vor, um diese zu sichern. Anschließend rücken die beiden anderen Mitglieder des Teams zur nächsten Deckungsmöglichkeit vor. Werden sie dabei angegriffen, erhalten sie von ihren Kameraden Feuerschutz. Hat das zweite Paar eine sichere Position erreicht, rückt wieder das erste Paar vor usw.

Sicherung der Flanken

Steht ein Team unter Beschuss, sollten einige Mitglieder des Teams versuchen, dem Feind in die Flanken zu fallen. Auf diese Weise können sie das Feuer ihrer Gegner auf sich ziehen, um dem Rest des Teams den Vormarsch und die Zerstörung der feindlichen Stellung zu ermöglichen. Denke dabei daran, dass Kopfschüsse deutlich effektiver sind als Körpertreffer.

Feuerschutz mit montierten Waffen

Hast du Zugriff auf eine montierte Waffe (beispielsweise ein großkalibriges MG), solltest du deine Gegner damit in Schach halten, damit deine Kameraden ungehindert vorrücken können. Montierte Waffen sind äußerst effektiv und können eingesetzt werden, um feindliche Stellungen oder explosive Objekte zu zerstören.

Taktischer Einsatz von Rauchgranaten

Musst du in ein Gebiet ohne Deckungsmöglichkeiten vorrücken, solltest du deinen Vormarsch mit Rauchgranaten absichern. Wirf eine Rauchgranate, um dem Feind die Sicht zu nehmen und deinem Team kurzzeitig Deckung zu verschaffen. Deine Gegner feuern zwar in den Rauch, büßen dabei allerdings einen Teil ihrer Treffsicherheit ein. Peile deine nächste Deckung an, bevor du in den Rauch läufst, um nicht die Orientierung zu verlieren.

Einsatz explosiver Objekte

Achte in der Umgebung auf Gasbehälter, Benzintanks und andere explosive Objekte. Wenn du auf derartige Objekte feuerst, kannst du Gegnern in ihrer Nähe deutlich größeren Schaden zufügen. Gleichzeitig solltest du den genannten Gegenständen selbst aber nicht zu nahe kommen, um deine Gegner nicht auf dumme Ideen zu bringen.

Granaten zurückwerfen

Wirft ein Gegner eine Granate, bleibt dir nicht viel Zeit, zu reagieren. Du hast die Möglichkeit, wegzulaufen, in Deckung zu gehen oder (wenn du sehr schnell bist) die Granate zurückzuwerfen. Landet eine Granate in deiner Nähe, kannst du sie mit **[E]** zurückwerfen.

TEAMWORK

Wenn du in diesem Geschäft niemanden hast, der dir den Rücken freihält, bist du so gut wie erledigt. Wenn du eine größere Aktion planst, solltest du dir also vorher überlegen, wem du trauen kannst.

Ko-op-Modus für 2 Spieler

- Wähle im Hauptmenü den Eintrag "Kampagne"
- Wähle im Auftrags-Bildschirm "Spielmodus/Ko-op"



Dadurch können beide Spieler am geteilten Bildschirm Seite an Seite in die Schlacht ziehen.

Beide Spieler müssen ihre Pflichten erfüllen und sich gegenseitig sichern. Bleibe also immer in der Nähe deines Partners und halte ihm den Rücken frei. Kommt es zu einer Schießerei, müssen sich beide Spieler gegenseitig Deckung geben und (was noch wichtiger ist) miteinander kommunizieren.

Jeder Spieler des Teams hat eigene Aufgaben, die er erledigen muss, um das gemeinsame Ziel zu erreichen. Die jeweiligen Aufgaben werden im Auftrags-Bildschirm aufgelistet.

Warnung: Aufgrund der enormen Belastungen, die dieser Job mit sich bringt, sind schwere Psychosen bei einzelnen Mitgliedern des Teams keine Seltenheit. Dies führt zu einer gestörten Wahrnehmung der Umgebung und unterschiedlichen körperlichen Reaktionen.

FRAGILE ALLIANCE

"Er scheint zu den guten Jungs zu gehören, aber können wir ihm trauen?"



In der Theorie klingt alles ganz einfach: "Wir gehen rein, schnappen uns möglichst viel Geld und verschwinden" ... ein Kinderspiel. Natürlich ist es im wirklichen Leben nicht ganz so einfach.

Es gibt keine Ehre unter Dieben ...

- Wähle im Hauptmenü die Option "Multiplayer", um das Multiplayer-Hauptmenü aufzurufen. In diesem Bildschirm hast du Zugriff auf die Spielregeln, die Bestenlisten und die Spielstatistiken
- Wähle "Fragile Alliance"
- Entscheide dich für einen der folgenden Multiplayer-Modi:
 - Ranglisten-Spiel (Schnelles Spiel / Benutzerdefiniertes Spiel / Ein Spiel erstellen)
 - Mitspieler-Suche (Schnelles Spiel / Benutzerdefiniertes Spiel / Ein Spiel erstellen)
 - System-Link (Schnelles Spiel / Benutzerdefiniertes Spiel / Ein Spiel erstellen)
 - Listenspiel (Spiel suchen / Ein Spiel erstellen)

An diesem speziellen Überfall waren acht Bankräuber beteiligt. Noch mehr Männer wären für einen Job wie diesen nicht sinnvoll.



1. Waffen/Munition
2. Erbeutetes Geld
3. Spielerliste
4. Radar/Einsatzziele

DIE GESCHICHTE DER "FRAGILE ALLIANCE"

Zunächst kamen alle Mitglieder des Teams an einem geheimen Ort zusammen. Sie konnten sich zwar nicht sehen, mithilfe einer Liste aber die Namen aller Beteiligten überprüfen.

Anschließend wurde das Ziel bekannt gegeben: Die Männer sollten in einem Banktresor möglichst viel Geld erbeuten und fliehen.

Da das Bankgebäude an jenem Tag von einem Einsatzkommando der Polizei abgesichert wurde, mussten die Männer möglichst effektiv zusammenarbeiten, um sich gewaltsam einen Weg in die Bank zu bahnen.

Im Tresor angekommen, mussten sie das Geld mitnehmen: bunte Sporttaschen mit unterschiedlichen Geldmengen. Naturgemäß wurden die wertvollsten Taschen von den Wachen innerhalb des Tresors besonders entschlossen verteidigt.

Jeder Räuber schnappte sich also eine Tasche und versuchte, aus dem Tresor zu entkommen und den Sperrriegel der Polizei zu durchbrechen.

Und jetzt wurde es richtig spannend: Als einzelne Mitglieder des Teams überlegten, wie viel Geld wohl in den Taschen ihrer Kollegen sein würde, begann die Allianz zu bröckeln. Wenig später töteten einige der Räuber ihre einstigen Verbündeten, um ihren eigenen Anteil an der Beute zu vergrößern.

Und diese Gedanken schossen den Gangstern damals vermutlich durch den Kopf:

- Wie viele Polizisten leben noch?
- Brauche ich die anderen, um hier lebend rauszukommen?
- Wie lange halte ich noch durch?
- Wie viel Geld habe ich schon?
- Wenn ich jetzt schon den Großteil des Geldes habe, macht es dann Sinn, weiterhin mit den anderen zusammenzuarbeiten?
- Sollte ich den anderen etwas Geld in den Rachen werfen, um nicht erschossen zu werden?

Als die Zweifel wuchsen, wusste die Polizei diese geschickt gegen die Räuber einzusetzen: Für eine lächerliche Prämie waren verwundete Bandenmitglieder plötzlich bereit, ihre einstigen Verbündeten ans Messer zu liefern.

PERSÖNLICHE VOREINSTELLUNGEN (OPTIONEN)

Du bist nur dann effektiv, wenn du dich optimal auf einen Job vorbereitest. Vergewissere dich also, dass alles ist, wie es sein sollte, bevor du dich an einem Raubzug beteiligst.

Alle Mitglieder des Teams können einige persönliche Voreinstellungen vornehmen.

- Öffne über das Hauptmenü das Optionen-Menü

Im nun erscheinenden Bildschirm kannst du folgende Optionen betrachten bzw. anpassen:

- Video (Bearbeite V-Sync, die Auflösung, die Detailtiefe, die Schattendetails, die eigenen Schatten, Blur-Schatten, die Anisotropie, die Postfilter-Detailtiefe, das Anti-aliasing, die Auflösung der Texturen, den Gammawert und schalte die Bluteffekte bzw. Untertitel ein/aus.)
- Audio (SFX, Sprecher, Musik, Hintergrund und Online-Helfer)
- Konfiguration (Einzelspieler- und Multiplayer-Konfiguration)

HINWEIS: Wird das Spiel ohne einen Xbox 360 Controller geladen, so wird "Konfiguration" zu "Tasten-Konfiguration" ohne weitere Auswahl.

- Steuerung (Drehgeschwindigkeit der X- bzw. Y-Achse usw.)
- Das Team

ERHOLUNGSPHASEN (PAUSE-MENÜ)

Es kann nie schaden, eine kleine Pause einzulegen ... vor allem, wenn dir die Kugeln um die Ohren fliegen.

- Drücke **[ESC]**, um das Pause-Menü zu öffnen

Dadurch wird das Spiel unterbrochen und du hast folgende Möglichkeiten:

- Weiter (Bring den Job zu Ende)
- Szene am letzten Kontrollpunkt neu starten
- Kapitel neu starten
- Optionen-Menü öffnen (siehe oben)
- Beenden (Zurück zum Hauptmenü)

SPEICHERN UND LADEN

Speichern

Das Spiel wird automatisch nach jedem Kapitel gespeichert.

Laden

Gespeicherte Spiele werden automatisch geladen, wenn du die Kampagne fortsetzt.

DAS TEAM

IO-Interactive

Game Director:

Jens Peter Kurup

Art Director:

Martin Kramme Guldbæk

Producer:

Hugh Grimley

Associate Producer:

Frederik Fusager

Technical Producer:

Peter Andreasen

Lead Animator:

Martin Madsen

Animators:

Arie Doron Meir

Barbara Karolina Bernád

Craig J Christensen

Damien Simper

Martin Poulsen

Michael Lapitskiy

Pia Bojer Larsen

Simon Boscaro

Søren Lumholz

Thomas Peter Theede Neubert

Lead Character Artist:

Marit "Max" Abrahamsen

Character Artists:

Charles Hu

Guy Robinson

Jørgen Ørberg

Oskar Lundqvist

Peter von Linstow

Technical Character Artists:

Johan Flod

Timothy Evison

Concept Artists:

Anders Poulsen

Chandra Larsson

Henrik Hansen

Jacob Østergaard

Jørgen Ørberg

Peter von Linstow

Peter Gornstein

Rasmus 'No-go' Poulsen

Roberto Merchesi

Lead Environment Artist:

Peter Eide Paulsen

Environment Artists:

Alan Cameron Boyle

Bo Heidelberg

Daniel Ben-Noon

Henrik Kragh

Iryna Pshenychna

Israfel "Raffy" Abainza

Lothar Weiqian Zhou

Mads H Peitersen

Marek Bogdan

Martin Emborg

Miklos Büte

Oleksandr Pshenychnyy

Stephan Nilsson

Svend Christensen

Thomas Finn

Thomas Storm

Thorbjørn Mangaard

HiRes Artist:

Balazs von Kiss

Technical Environment Artists:

Sebastian Vlad Lindoff

Tobias Biehl

User Interface Designers:

Chandra Larsson

Birgitte Bay Overgaard

Theo Engell-Nielsen

Additional Artist:

Daniel Windfeld Schmidt

Allan Hansen

Tom Isaksen

Lead Coder:

Peter Andreasen

Coders:

Henrik Edwards

James Lee

Jesper Christiansen

Jim Malmros

Jonas Meyer

Martin Gram

Martin Harring

Morten Heiberg Rasmussen

Morten S. Larsen

Rasmus Hartvig

Rasmus Sigsgaard

Theo Engell-Nielsen

Lead Online Coder:

Kasper Storm Engelstoft

Online Coders:

Jens Skinnerup

Nis Haller Baggesen

Paul Onac

Rune Vendler

Stein Nygård

Thomas Riisbjerg

External Consultants:

Frank Snowden Hickman

Jens Skinnerup

Rune Vendler

Thomas Riisbjerg

Lead Level Designer:

Thor Frølich

Lead Online Game Designer:

Kim Krogh

Co-Op Level Designer:

Markus Friedl

Level Designers:

Jacob Mikkelsen

Jamie Benson

Jesper Donniss

Jonas Lind

Michael Heilemann

Morten 'Mazy' Hedegren

Ole Steiness

Oleksandr Pshenychnyy

Thomas Løfgren

Torbjørn V Christensen

Additional level design:

Jeremy C. Petreman

Trey Turner

Additional pre-production:

Jeremy C. Petreman

Karsten Lund

Mads Prahm

Localisation:

Oliver Winding

Management:

Janos Flösser

Niels Jørgensen

Rasmus Kjær

Steffen Toksvig

Outsourcing Manager:

Christine Thaarup

QA Manager:

Janus Rav Møller Sørensen

Lead QA:

Bjørn Meldal

QA:

Jonas Carlsson

Klavs Kofod

Lars Lüning

Mikkel Havmand

Natasza Ashkanani

Petronela Cimpoesu

Thomas Møller

Additional QA:

Alan Windfeld Schmidt

Anja Stensrud Wedell

Anupam Palit

Christian Egegn Jørgensen

Christian V. Hjelm

Daniel Duh

Daniel Windfeld Schmidt

Gustav Emanuel Carlsson

Jakob Levring

Jakob Mygind Jensen

Jakob Vestergaard Pedersen

Jakob Rød

Jens Nirme

Jon Grinde

Kristian Rise

Laura Burbaitė

Mads Rahbæk

Maksimilian Daks

Mikkel Dalfoss

Onur Karademir

Stephan Windfeld Schmidt

Stine Munch

Ulas Karademir

User Experience Assistants:

Ann-Britt Viola Samuelsen

Frederikke Høegh-Guldberg Hoff

Script Writers:

Jens Peter Kurup

Martin Madsen

Oliver Winding

Script writer consultant:

Lars Ditlefsen, DFI

Additional Writer:

Greg Nagan

Sound:

Sound Director:

Frank Lindeskov

Lead Sound Designer:

Simon Holm List

Sound Designers:

Ivan Brandt

Jens Peter Brodersen

Michael Ziegler

Peter Wendelboe Hansen

Thomas Bärtschi

Thomas "Tomzen" Dietl

Additional sound designer:

Rolf Ahagen

Sound Coders:

Asger Friis-Vigh

Aleksandr Dubinskiy

Neil Coxhead

Torsten Kjær Sørensen

Support:

Anders Nielsen

Anni Greve Andersen

Foad Mojib

Charlotte Delran

Cæcilie Heising

Else Andersen

Genevieve Ripeau

Jakob Bondesen

Jannik Kølbeek

June Bonke Nielsen

Leonard Campell

Line Bundgaard

Mette Agerbæk

Morten Borum

Niels Jørgensen

Niels Ole Sørensen

Peter 'Fleck' Fleckenstein

Rasmus Hjarup

Søren Reinhold Jensen

Tatiana Højengaard

Thomas Howalt

Torben Wennergren

Ulla Goldberg

IT Development:

Fredrik Ax

Jonas Nielsen

IT Support:

Chris Edgar

Martin Schröder

Michael Andersen

Ulf Maagaard

Max scripting:

Petronela Cimpoesu

Physics Coders:

Andreas Thomsen

Micky Kelager Christensen

Platform Coders:

Gil Megidish

Jon Rocañis

Jens Skinnerup

Peter Marino

Render Coders:

Henning Semler

Jens Bo Albretsen

Kasper Høy Nielsen

Mircea Marghidanu

Morten Mikkelsen

Tools Coders:

Andreas Öberg

Matias Dons Dollerup

Michael Bach

Peder Holmgaard Pedersen

Thomas Andersen

Additional Coders:

Gyula "Luppy" Szentirmay

Mads Ø. Olesen

Simon Mogensen

Ulf Johansen

William Nilsson

Zoltan Buzath

Section Management:

Thomas Hagen Johansen

Technology Coordinator:

Hakan Abrak

Eidos:**Executive Producer:**

Neil Donnell

Associate Producer:

Adam Lay

Senior Brand Manager:

Amanda Cuthbert

Head of Brand Management:

Larry Sparks

Global Brand Controller:

Fabien Rossini

External Game Designer:

Russell Kerrison

QA Manager:

Marc Tietheridge

QA Supervisor:

John Ree

QA Supervisor Mastering:

Jason Walker

Lead QATs:

Andrew Standen

Alistair Hutchison

George Wright
Mark Parker

QATs:

Damien Peter
Harvey Setterfield
Jonathan Fuguet
James Wicker
Karl Witham
Pedro Rodrigues
Dean Holliday
Digby Murray
James Fulton
Jonathan Barry
Tony Gordon
Warren Beckett

Mastering Engineer:

Ray Mullen

Creative Services Manager:

Quinton Luck

Senior Creative Artworker:

Gary Blake

Senior Creative:

Jodie Brock

Middleweight Creative:

Raj Singh

Head of Operations:

Richard Lever

Production Manager:

Linda Ormrod

Production Executive:

Robert Willis

Logistics & Distribution:

James Bailey & Fiona Batey

Support Services Manager:

Monica Dalla Valle

Localisation Coordinator:

Laure Diet

QA Localisation Supervisor:

Arnaud Messager

QA Localisation Lead:

Augusto d'Apuzzo

QA Localisation Technicians:

Curri Barceló
Pablo Trenado
Pedro Geppert
Sonja Sickert
Yann Gendrot
Arianna Pizzi

Manual:

Alkis Alkiviades
Andrew Standen
Tom Waine

EIDOS Deutschland

Leiter Produkt/Marketing:

Lars Winkler

Produkt Manager:

Lars Wittkuhn
Marcus Behrens

PR Manager:

Theodossios Theodoridis

PR Manager Special Interest:

Sven Liebold

QA Manager:

Ralf Bauer

Übersetzung:

Böck GmbH

Audio:

4-Real Intermedia GmbH

External:

Music Composed and Producer by:

Jesper Kyd
Peter Peter
Peter Kyd

Voice Acting:

Brian Bloom
Charles Martinet
Cipriano Iguaran
Craig Marker
Dough Boid
David Acord
Francisco Hulse
Jarion Monroe
Jim Medellin
Joe Paulino
J. S. Gilbert
Louis Landeman
Mark Atherlay
Max Ewalt
Melissa Hutchison
Nobu Ushijima
Ron Obregon
Tom Chantler
Victor Mares
Vyvan Pham
Shizuka Ishizaki Nielsen
Mitsuru
Sarah Fujita

Voice Casting and Direction:

Khris Brown (KBA Voice Production)

Voice Recording Studio:

Studiopolis
Outpost Studios
Polarity Post

Mineloder Team Leads:

XU ZHEN

LING CHAO

Mineloder Characters:

LI SHEN
GUO YING
WU YIQUN

Mineloder Environment Art:

ZHOU WEI
WANG DAKAI
YANG JUPING
CHANG NING
ZENG QINGXUE
SHI QUANGU
ZHANG RONG
WANG FEI
XIAO QING

Motion Capture Casting:

Pernille Lembcke

Motion Capture Actors:

Adam Brix Schächter
Dan Johansson
Tao Hildebrand

Motion Capture Studio:

Centroid 3D Group
Ghost A/S

Stand-in Models:

Line Greve
Thida Katiyaporn

3D Face Models:

Anders Jung Remark
Mikkel Guldbæk
Sarah Fujita
Shizuka Ishizaki Nielsen

Physics Middleware Provider:

Havok

Network Middleware Provider:

Quazal

Uses Bink Video. Copyright ©
1997-2007 by RAD Game Tools, Inc

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
 - Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
 - Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

Kane & Lynch: Dead Men © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by IO Interactive A/S. Kane & Lynch: Dead Men, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. Havok™: ©Copyright 2007. Havok.com Inc. (or its licensors). All rights reserved.

Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
 - den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
 - das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
 - das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
 - das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkservers laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.

Eidos Interactive Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, SW19 3RU.

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen. Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen

Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:

Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen: Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".
- Geben Sie "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

Online-Angebot:

Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter: <http://www.eidoshelpline.de>

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter: <http://techsupport.eidos.de>

Informationen über Eidos erhalten Sie unter: <http://www.eidos.com>

Registrierung für den Eidos-Newsletter unter: <http://www.eidosweb.de/newsletter>

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline: 0900-1-839 582 (€ 1,86/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900-1-839 572 (€ 1,86/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

ÖSTERREICH:

Spielerische Hotline: 0900 - 400 895 (€ 1,80/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 400 894 (€ 1,80/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline: 0900 - 220 222 (CHF 4,23/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: 0900 - 770 771 (CHF 4,23/Minute Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können. Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten

Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.



HITMAN

**AGENT
OHNE
NAMEN!**

The official novel of the blockbuster video game!

HITMAN
ENEMY WITHIN

William C. Dietz

DIE ROMANE

Im ersten Roman zum Ausnahmespiel von EIDOS wird Agent 47 mit einem **unsichtbaren Feind** konfrontiert. Dieser fungiert als **Maulwurf** in der „Agentur“ für die der Hitman arbeitet. Sensible Informationen sickern nach draußen und Agent 47 muss alles daran setzen, um die **undichte Stelle** zu beseitigen, denn das erste Hauptziel der unbekannten Angreifer ist der Topagent der Agentur – der Jäger wird zum Gejagten.

HITMAN Band 1: Der innere Feind
€ 9,95 – ISBN 978-3-8332-1459-2

**DIE ROMANE
AB NOVEMBER
IM HANDEL!**

panini BOOKS

www.paninicomics.de

Hitman © 2007 IO Interactive A/S.
All Rights Reserved.