

# KNIGHTS OF THE TEMPLE II



## **Vorsichtsmaßnahmen**

- Fasse die DVD nicht auf der Oberfläche, sondern nur am Rand an.
- Säubere die DVD bei Bedarf vorsichtig mit einem weichen Tuch. Achte darauf, die DVD nicht zu verkratzen.
- Setze die DVD weder extremen Temperaturen, noch direkter Sonnenbestrahlung oder übermäßiger Feuchtigkeit aus.
- Benutze niemals raubkopierte, manipulierte oder mit Klebstoff reparierte DVDs, da sie Betriebsprobleme verursachen können.

## **Epilepsie-Warnung**

### **+++ Vor Benutzung dieses Produkts bitte unbedingt lesen! +++**

Manche Personen neigen zu Epilepsieanfällen oder Bewusstseinsverlust, wenn sie im Alltag mit blinkenden Lichtern oder Lichtmustern konfrontiert werden. Die Benutzung von Videospielen kann bei diesen Personen epileptische Anfälle auslösen. Das kann selbst dann passieren, wenn die betreffende Person niemals zuvor einen epileptischen Anfall erlitten hat. Wenn bei dir selbst oder bei Familienangehörigen im Zusammenhang mit blinkenden Lichtern Symptome von Epilepsie (Anfälle oder Verlust des Bewusstseins) beobachtet wurden, solltest du dich vor Benutzung dieses Produkts an einen Arzt wenden.

Wenn bei dir während der Benutzung eines Videospiels folgende Symptome auftreten: Schwindel, verschwommenes Sehen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Orientierungsverlust und unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe, solltest du das Spiel sofort abbrechen und einen Arzt aufsuchen.

### **Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung dieses Produkts:**

- Setze dich nicht zu dicht vor den Bildschirm. Achte auf ausreichend Abstand.
- Benutze das Spiel möglichst auf einem kleinen Bildschirm.
- Spiele möglichst nicht, wenn du müde bist oder wenig geschlafen hast.
- Achte darauf, dass der Raum, in dem du spielst, gut beleuchtet ist.
- Ruhe dich während der Benutzung des Videospiels pro Stunde 10-15 Minuten aus.

# Inhalt

Installation .....	3
Die Story .....	4
Die Charaktere .....	5
Die Steuerung .....	6
Die Spieloberfläche .....	7
Das Hauptmenü .....	8
Das Ingame-Menü .....	9
Das Speichern und Laden von Spielen .....	10
Schicksalspunkte .....	10
Die Kämpfe .....	11
Die Fähigkeiten .....	13
Die Waffen .....	16
Der Mehrspieler-Modus .....	17
Die Mehrspieler-Charaktere .....	17
Mehrspielerfähigkeiten .....	18
Notizen .....	19
Credits .....	20
Warranty .....	22
Support .....	22

## Installation

Legen Sie die Knights of the Temple 2-DVD in das DVD-ROM-Laufwerk ein und schließen Sie es wieder.

Wenn die „Autostart-Funktion“ aktiviert ist, erfolgt der Start der Installation automatisch. Folgen Sie in diesem Fall einfach den Bildschirmanleitungen, um „Knights of the Temple 2“ zu installieren. Wenn die „Autostart-Funktion“ nicht aktiviert ist, führen Sie zunächst einen Doppelklick auf das Icon „Arbeitsplatz“ und dann auf das Symbol für Ihr DVD-ROM-Laufwerk aus. Dadurch sollte die Installation für das Knights of the Temple 2-Spiel automatisch starten.

Sollte die Installation an diesem Punkt nicht automatisch starten, führen Sie einen Doppelklick auf „setup.exe“ aus, um die Installation des Knights of the Temple 2-Spiels zu starten.

Das fertig installierte Spiel können Sie jederzeit wieder mit dem Deinstallations-Programm deinstallieren. Dieses finden Sie im Start-Menü unter: „Programme\Dateien\Playlogic\Knights of the Temple 2“.

Die Knights of the Temple 2-DVD ist kopiergeschützt. Um das Spiel spielen zu können, muss die Knights of the Temple 2-DVD im CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein.

# Die Story

Vor langer Zeit kämpfte der junge Tempelritter Paul de Raque gegen den dämonischen Lord Bischof und schloss dabei eines der Tore der Hölle. Jetzt ist er ein Großmeister des Templerordens und reist von Land zu Land, um die Mächte des Bösen aufzuspüren und zu bekämpfen.

In Birka, dem alten Kloster im Norden, stößt er auf einige uralte Prophezeiungen – Warnungen vor der Ankunft des Bösen auf dieser Welt. In seinen Visionen sieht Paul, wie der Schrecken des Terrors über alle freien Länder Europas hinwegfegt. Und, dass er der Einzige ist, der die Horden der Finsternis aufhalten kann ...

Und so macht sich Paul de Raque auf die Suche nach den drei Artefakten aus den Anfängen der Zeit. „Das Auge“ soll ihm helfen, den schon lange in Vergessenheit geratenen Ort des Höllentores zu finden. „Die Waffe“ ist das einzige Mittel, um das Schutzsiegel zu brechen, und „Der Schlüssel“ ist die einzige Möglichkeit, es zu verschließen.

Paul muss diese drei auf der ganzen Welt verstreuten Artefakte finden, um die Bedrohung der Unterwelt abzuwehren. Aber wird sein Glaube stark genug sein, den Verführungskünsten der Hölle zu widerstehen?

# Die Charaktere



## Paul

Einst nur ein junger Tempelritter im Kampf gegen das Böse auf der Welt, ist er jetzt ein erfahrener Großmeister des Templerordens. Paul leidet unter Visionen, die er nicht deuten kann und die ihn zutiefst verwirren. Aber nach langem Studieren der Bücher der Klosterbibliothek findet er die Bedeutung der Visionen heraus: Sie sind Warnungen, die vom Eintreffen des Bösen in dieser Welt berichten. Paul muss dieses Böse stoppen, selbst wenn er dabei seine sterbliche Seele riskiert...



## Adele

Die Ereignisse von vor 20 Jahren haben das Mädchen zutiefst erschüttert. Ihre psychischen Wunden konnten niemals geschlossen werden, so dass die bösen Kräfte der Hölle direkten Zugang zur ihrer Seele fanden. Sie haben ihr vormals reines Herz, ihren Körper, ihren Geist und ihre Kräfte unter Kontrolle gebracht. Jetzt ist Adele nur noch ein Gefäß – eine Marionette in den Händen eines dämonischen Puppenspielers.



## Azrael

Er ist einer der mächtigsten Todesdämonen der Hölle. Nach vielen Jahren hat er es geschafft, den Geist von Adele, dem Mädchen mit den himmlischen Kräften, unter seine Kontrolle zu bringen. Mit Hilfe dieser Kräfte will er das erste der Tore der Hölle öffnen. Und hinter diesem Tor warten bereits seine finsternen Streitkräfte, um die Welt zu erobern ...



## Francesco de Lama

Er ist der Sohn eines reichen, venezianischen Kaufmanns, der sein Leben den Idealen des Templerordens gewidmet hat. Mit seinem ausgeprägten Mut, Glauben und seinen außerordentlichen Kampfkräften gilt er als einer der angesehensten Tempelritter. Er wurde daher auserwählt, Paul de Raque auf seiner Mission zu begleiten. Insbesondere seine nautischen Kenntnisse machen ihn zu einem wertvollen Mitsstreiter im Kampf um das Schicksal der Welt.

# Die Steuerung

(by default - keyboard layout)

**[W]** **[A]** **[S]** **[D]** Charakterbewegung

**[↑]** **[↓]** **[←]** **[→]** Kamerabewegung

**[Q]** Umschalten auf Göttliche Kräfte

**[E]** Umschalten auf Spezialangriffe/Schießen

**[5 Num]** Feind freischalten

**[2 Num]** Waffe wegstecken

**[0 Num]** Kamera zuruecksetzen

**[8 Num]** Stoppen

**[8 Num]** Normaler Angriff/Göttliche Kräfte/Spezialangriff

**[6 Num]** Normaler Angriff/Göttliche Kräfte/Spezialangriff

**[7 Num]** Blocken/Göttliche Kräfte/Spezialangriff

**[9 Num]** Springen/Einsetzen/Göttliche Kräfte/Spezialangriff

**[Esc]** Ingame-Menü

**[Y]** Schnellkarte

**[R]** Schnelle Gesundheit

**[T]** Schnelle Ausdauer

**[F6]** Schnellspeichern

**[F4]** Schnellladen

## Im Armbrust-Modus:

**[4 Num]** Schießen

**[6 Num]** Pfeilart wechseln

**[W]** **[A]** **[S]** **[D]** Charakterbewegung

**[↑]** **[↓]** **[←]** **[→]** Zielen

# Die Spieloberfläche

Während des Spiels liefert das Head-Up-Display (HUD) Informationen über den Status des Spielercharakters.



1. Die obere Anzeige steht für die Gesundheit des Spielercharakters. Die mittlere Anzeige gibt Auskunft über die Ausdauer des Charakters, die für normale und Spezialangriffe benötigt wird. Darunter steht die Spiritualitäts-Anzeige, die über die Heiligen Fähigkeiten des Charakters entscheidet.
2. Durch Drücken von Q oder E wird ein Kreis angezeigt. Der Q-Kreis zeigt alle vier Symbole und die Level der Heiligen Kräfte. Der E-Kreis zeigt alle vier Symbole und die Level der Spezialangriffe.
3. Dies zeigt die Anzahl der Pfeile im Armbrust-Modus, die Maximalanzahl und die Art der Pfeile (normal/Feuer).
4. Diese Anzeige wird bei einem Boss-Kampf eingeblendet und zeigt die Gesundheit des gegnerischen Charakters.

# Das Hauptmenü

## **Tutorial**

Hier werden Euch die Spielsteuerung und Hauptmerkmale des Spiels vorgestellt.

## **Neues Spiel**

Hier könnt Ihr ein neues Spiel starten und dabei zunächst die Spielschwierigkeit festlegen. Nach dem Intro könnt Ihr einen der drei Startorte festlegen. Die verfluchte römische Stadt Sirmium, die belagerte Pirateninsel Ylgar oder der wundervolle Hafen der Stadt Yusra.

## **Spiel laden**

Über diese Option könnt Ihr einen vormals gespeicherten Spielstand laden.

## **Mehrspieler**

Über diese Option ruft Ihr das Mehrspieler-Menü auf und könnt hier eine neue Mehrspielsitzung einberufen oder an einer bestehenden Sitzung teilnehmen.

## **Optionen**

Im Optionenmenü könnt Ihr die Lautstärke von Sound und Musik sowie die Vibrationsfunktion einstellen. Zudem findet Ihr hier weitere Einstellungsmöglichkeiten für Untertitel, Steuerung und Bildschirmhelligkeit.

## **Credits**

Hier findet Ihr eine Liste der Mitwirkenden an diesem Spiel.

# Das Ingame-Menü

Durch Drücken von Escape im Spiel ruft Ihr das Ingame-Menü auf. Auf der oberen Anzeige finden sich verschiedene Symbole für verschiedene Unter- menüs. Über Enter ruft Ihr ein Menü auf, zum Beenden drückt Ihr Escape.



## 1. Waffen

In diesem Waffenmenü werden alle Waffen, die ihr aktuell bei Euch tragt, sowie Informationen darüber angezeigt. Über dieses Menü könnt Ihr auch die Schnellwaffe festlegen oder sie gegen eine andere austauschen.



## 2. Gegenstände

Hier befinden sich alle Gegenstände, die Ihr auf Eurer Mission gefunden habt. Diese teilen sich in zwei Kategorien auf: Missionsgegenstände und normale Gegenstände. Missionsgegenstände benötigt Ihr zum Erfüllen Eurer Missionen und normale Gegenstände (wie Heiltränke) könnt Ihr kaufen und verkaufen.



## 3. Fähigkeiten

Hier werden Eure Heiligen Fähigkeiten, Spezialangriffe und Kombos aufgelistet, die Ihr hier auch kaufen und verbessern könnt. Zudem werden hier auch die erhaltenen Erfahrungspunkte und zwei Anzeigen für die erhaltenen Schicksalspunkte angezeigt.



## 4. Missionslogbuch

Hier findet Ihr alle Missionen, unterteilt in „offene“ und „abgeschlossene“ Missionen sowie entsprechende Kurzbeschreibungen.



## 5. Ergebnisbildschirm

Hier findet Ihr alle Informationen und Statistiken zu Euren Abenteuern.



## 6. Ingame-Menü

Die Anzeige über den Optionen zeigt die erhaltenen Seelen-Punkte.

**Speichern** – Wenn Ihr über ausreichend Seelen-Punkte verfügt, könnt Ihr hier speichern.

**Optionen** - Im Optionenmenü könnt Ihr die Lautstärke von Sound und Musik sowie die Vibrationsfunktion einstellen. Zudem findet Ihr hier weitere Einstellungsmöglichkeiten für Untertitel.

**Zurück zum Hauptmenü** – Beendet das aktuelle Spiel und führt ins Hauptmenü.

# **Das Speichern und Laden von Spielen**

Wenn der Spielercharakter einen neuen Level erreicht, wird das Spiel automatisch gespeichert.

Der gespeicherte Level wird im Menü „Laden“ angeführt. Damit habt Ihr die Möglichkeit, dieses Level jederzeit erneut zu spielen.

Das aktuelle Spiel kann auch durch das Einsammeln der Seelen gefallener Feinde gespeichert werden. Die Seelen der Feinde gehen an den Spielercharakter über, wenn er sie tötet. Für jeden getöteten Feind wird 1 Seelenpunkt vergeben. Mit 10 Seelenpunkten lässt sich ein Spiel speichern.

Die Anzahl der Seelenpunkte wird auf der Speicheranzeige im Spielmenü angezeigt.

## **Schicksalspunkte**

Während des Spiels erhaltet Ihr auch sogenannte Schicksalspunkte. Diese Punkte bezeichnen nicht nur, wie gut Ihr Eure Pflichten und Missionen wahrgenommen habt, sondern auch, ob Euer Verhalten dabei läblich war. Es gibt verschiedene Wege, eine Mission zu erfüllen – Ihr müsst Euch jeweils entscheiden.

Die Schicksalsanzeige zeigt schwarze und weiße Schicksalspunkte. Beachtet immer, dass dieses Verhältnis auch über den Ausgang des Spiels entscheidet.

# Die Kämpfe

## Normale Angriffe

Für normale Angriffe stehen zwei Tasten zur Verfügung:

 Seitenhieb

 Schlitzer

Durch das Kombinieren der Tastenfolgen für normale Angriffe könnt Ihr mächtige Angriffskombos ausführen:

  Power-Angriff

  Reißer

   Schmetterer

   Finesse

  Brecher

  Vergebung

   Ernte

   Himmelsschmiede

   Salbung

    Stoß

    Engelsflügel

    Prosekutor

Alle Kombos können durch das Sammeln von Erfahrungspunkten erworben und über den Kombo-Bildschirm gekauft werden. Für jeden Angriff / jede Kombo gibt es fünf verschiedene Level, die sich in Kraft und Ausdaueranforderung unterscheiden.

Durch das Drücken einer Angriffstaste wird rings um das Angriffsziel ein Kreis eingeblendet, wenn Ihr Euch nahe genug befindet. Dieser Kreis um die Füße eines feindlichen Charakters markiert das Angriffsziel, das der Spielercharakter immer zuerst angreifen wird. Zum Wechseln auf einen anderen Feind drückt Ihr einfach Num5.

## Blocken

Wenn Ihr es gleich mit mehreren Gegnern aufnehmt, müsst Ihr Euch unter Umständen durch Blocken verteidigen. Der Spielercharakter beherrscht diese eine Blockbewegung:

 Das Halten dieser Taste blockt alle Angriffe ab. Aber dabei könnt Ihr Euch nicht bewegen!

## Der Armbrust-Modus

Wenn Paul seine Armbrust einsetzen soll, müsst Ihr zunächst den Armbrust-Modus aufrufen.

Zum Aufrufen des Armbrust-Modus wählt Ihr die Armbrust mit 2. Dadurch schaltet die Sicht auf die spezielle Armbrustsicht um.

Mit den Pfeilatasten könnt Ihr zielen und mit Num 4 vorhandene Pfeile abfeuern:

 Schießen

 Pfeilart wechseln

 Bewegung

 Zielen

# Die Fähigkeiten

## Spezialangriffe

Wenn Paul über genügend Ausdauer verfügt, können auch Spezialangriffe eingesetzt werden, mit denen man den Feinden größeren Schaden zufügen und auch besondere Aufgaben lösen kann. Durch den Spezialangriff „Lähmung“ können sich z. B. die Feinde nicht mehr bewegen oder angreifen.



### Lähmung

Der Feind kann sich nicht mehr bewegen und bietet ein leichtes Ziel. E + Num 4



### Ladung

Keine Verteidigung hält diesem mächtigen Angriff stand. E + Num 6



### Knochenbrecher

Ein vernichtender Nahkampfangriff. E + Num 7



### Schleifer

Ein effektiver Nahkampf-Sekundärangriff. E + Num 9

Alle Spezialangriffe können durch das Sammeln von Erfahrungspunkten erworben und über den Kombo-Bildschirm gekauft werden. Für jeden Angriff/jede Kombo gibt es fünf verschiedene Level, die sich in Kraft und Ausdaueranforderung unterscheiden.

## Heilige Fähigkeiten

Wenn Paul durch das Töten von Feinden seine Spiritualität erhöht hat, kann er die ihm verliehenen Heiligen Fähigkeiten einsetzen. Diese speziellen Fähigkeiten kann Paul auf seiner Mission einsetzen.

Paul stehen zwei Arten von Heiligen Fähigkeiten zur Verfügung: aktive und passive. Für aktive Fähigkeiten wird eine bestimmte Menge Spiritualität benötigt und sie sind zudem zeitgebunden. Passive Fähigkeiten kosten keine Spiritualität und stehen anhaltend zur Verfügung.

Um eine Fähigkeit einzusetzen, hältst Ihr Q gedrückt und ruft damit den Modus „Heilige Fähigkeiten“ auf. Dann drückt Ihr einfach die entsprechende Taste.

## Aktiv:



### **Interitus**

Euer gerechter Zorn macht Euch beinahe unbesiegbar.  
Q + Num 4



### **Curatio**

Euer Glaube wird Euch heilen.  
Q + Num 4



### **Sanctus**

Eine himmlische Rüstung wird Euch beschützen und Euren Feinden schaden. Q + Num 4



### **Punitor**

Lasst die Rache des Himmels Eure Feinde heimsuchen.  
Q + Num 4

## Passiv:

### **Konstitution**

Eure Kampferfahrung macht Euch stärker und widerstandsfähiger.

### **Evasion**

Es ist schwer, Euch aus der Ferne zu treffen.

### **Waffenmeister**

Ihr seid Meister aller Waffen, die Ihr verwenden könnt.

## Aufsammelbare Gegenstände

Im Spiel findet Paul viele hilfreiche Gegenstände wie Heiltränke, Ausdauertränke, Gegengifte, Gold oder Schlüssel. Diese Gegenstände können von Feinden fallengelassen oder von Paul (z. B. in Schatztruhen) gefunden werden.

Manche Objekte im Spiel enthalten aufsammelbare Gegenstände. Also scheut Euch nicht, entsprechende Objekte aufzubrechen!



Damit kann Paul seine Gesundheit verbessern.



Damit kann Paul seine Ausdauer verbessern.



Damit kann Paul toxische Effekte lindern.



Damit kann Paul die Anzahl der verfügbaren Armbrustpfeile erhöhen.



Damit kann Paul seine verfügbaren Goldvorräte aufstocken.

# Die Waffen

Paul beherrscht vier verschiedene Waffenarten. Er startet mit seinem vertrauten Schwert und Schild, dem mächtigen Zweihänder-Schwert und einer Armbrust. Neue Waffen finden sich bei Händlern, gefallenen Feinden oder in Schatztruhen und geheimen Verstecken.

Eine der Waffen kann auch als sogenannte Schnellwaffe festgelegt werden. Öffnet dazu Eure Ausrüstung und wählt mit Enter die gewünschte Waffe aus. Bedenkt, dass zu einem einhändigem Schwert immer auch ein Schild zählt.

## So wählt Ihr eine Waffe aus:

Armbrust

Schnellwaffe



### I. Zweihändige Waffen

Die zweihändigen Waffen sind die mächtigsten Waffen im Spiel. In dieser Kategorie finden sich mächtige Schwerter, Äxte und Hämmer.



### II. Einhändige Waffen

Einhändige Waffen sind nicht so effektiv wie zweihändige Waffen, bieten aber durch die obligatorische Nutzung mit einem Schild größeren Schutz im Kampf. Zu diesen Waffen zählen Schwerter, Äxte, Streitkolben und Hämmer.



### III. Armbrüste

Armbrüste sind die einzigen Fernkampfwaffen, die Paul einsetzen kann. Mit ihnen lassen sich Feinde aus großer Distanz ausschalten. Dabei hat Paul die Wahl zwischen zwei verschiedenen Pfeilarten.

### IV. Exotische Waffen

Mit einer Fackel könnt Ihr Eure Feinde in Brand setzen. Und auch durch den Einsatz anderer Gegenstände könnt Ihr Eure Feinde leiden lassen.

# Der Mehrspieler-Modus

## Die Mehrspieler-Modi

**Deatmatch** – Kämpft gegen Eure Freunde um die höchste Todesrate.

**Team deatmatch** – Bildet Teams und kämpft um die höchste Todesrate.

**Capture the Grail (CTF)** – Kämpft im Roten oder Blauen Team um den Heiligen Gral.

## Die Mehrspieler-Charaktere

In diesem Spiel habt Ihr die Auswahl über 7 verschiedene Charaktere. Jeder Charakter ist einzigartig hinsichtlich Gesundheit, Ausdauer und die Anzahl der Fähigkeitenpunkte, die Ihr für die Entwicklung einsetzen könnt.

Diese Charaktere stehen zur Auswahl:

Charakter	Gesundheit/Ausdauer	Fähigkeitenpunkte
Tempelritter	200/200	6
Prätorianer	200/250	5
Gladiator	250/250	5
Palastwache	200/200	6
Pirat	150/200	6
Amazone	125/125	7
Ghul	150/200	6

Jeder Charakter verfügt über eine Standardwaffe:

Charakter	Standardwaffe
Tempelritter	Leichte Armbrust + einfaches Schwert
Ghul	Leichte Armbrust + leichter Säbel
Prostituierte	Leichte Armbrust + einfaches Schwert
Gladiator	Leichte Armbrust + Holzaxt
Pirat	Leichte Armbrust + leichter Säbel
Römischer Soldat	Leichte Armbrust + Gladius
Palastwache	Leichte Armbrust + leichter Säbel

# Mehrspielerfähigkeiten



## Auge auf den Feind

Die Angriffe werden viel stärker. \*



## Verstärkte Verteidigung

Ihr nehmt weniger Schaden durch den Feind. \*



## Todeswaffen

Damit erzeugt Ihr mit Euren Waffen Giftschaden. \*



## Narben des Krieges

Für jeden getöteten Feind gibt es einen Schadensbonus. \*



## Flammenpfeil

Zum Verschießen von noch gefährlicheren Flammenpfeilen. \*



## Kampfmeister (passiv)

Alle Angriffe kosten weniger Ausdauer.



## Tödlicher Schatten (passiv)

Alle Fernangriffe der Feinde richten weniger Schaden an.



## Kriegsstrategien (passiv)

Bei 2 oder mehr Feinden in der Umgebung gibt es einen Angriffsbonus.



## Auge auf Schätze (passiv)

Die Körper der getöteten Feinde halten manchmal Überraschungen bereit.



## Reizen

Reizt Eure Feinde bis aufs Blut ... \*

\* Die Dauer dieser Fähigkeit ist abhängig vom gewähltem Charakter und dessen Ausdauerwerten.

## Notizen

# Credits

## Cauldron – development team

### Managing director

Peter Rjapoš

### Development director

David „Dave“ Durčák

### Project manager

Viliam Lukáč

### PR manager

Maroš „Hmla“ Holler

### Lead programmer

Andrej „Aiko“ Vakrčka

### Programming

Miloš „Baze“ Bazelides  
Juraj „HvGe“ Ďurech  
Jozef „BoBo“ Hudec  
Ján „Jano“ Jakubovič  
Ladislav „Laco“ Nevery  
Ján „JohnDC“ Pidych  
Peter „Puo“ Puobiš  
Peter „Dark“ Uličiansky  
Ján „Jančí“ Varholík

### Lead level designer

Branko Jelinek

### Level design and scripting

Roman „Barney“ Barna  
Miroslav „Mirec“ Dubai  
Michal „Majkl“ Ištok  
Vladimir „Sarge“ Holík  
Matej „Chrnik“ Kiraľvarga  
Martin „Ondro“ Ondrejička  
Peter „Stynger“ Plachý

### Lead animator

Jozef „Džošo“ Mital

### Cutscenes/Animations

Rastislav „Rasty“ Hlavatý  
Roman „Strapo“ Straponček  
Radovan „Hosaka“ Šafranko

### Character/Environment design

Milan Dubnický

### Lead artist

Marián „Maxman“ Ferko

### Character modeling

Andrej „Twister“ Svoboda  
Eduard „Edo“ Urbanovič  
Silvia Závacká

### 2D/3D Artists

Paulina Poláková  
Táňa Zacharovská

### Music and Sound Effects

Ľubomír „Panter“ Ruttkay

### Lead Quality Assurance

Tomáš „Wolf“ Launer

### Game design/Texts

Michal „Corwyn“ Smrkal

### Playlogic

### Chief Technical Officer

Rogier W. Smit

### Chief Operations Officer

Stefan Layer

### Sales Manager

Russell Beadle

### Marketing Manager

Beco Mulderij

### Corporate Communications & IR Manager

Esther Berger

### Content Development Manager

Eric Bartelson

### Special thanks to

Willem M. Smit, Chief Executive Officer

**Public Relations US**  
Kohnke Communications  
Sean Kauppinen  
Chris Clarke  
Robin Rosales

**Public Relations Europe**  
IMC InteractiveMediaConsulting  
Ingo Horn

**TDK Mediactive Europe**

**Director**  
Heiko tom Felde

**Manager PR&Communications**  
Michael Domke

**Producer**  
Christian Grunwald

**Project Manager**  
Jens Eischeid

**Voice recording and Localization**  
Translocacell - Localization Services

**Localization project manager**  
Martin Ruiz Torreblanca

**Enzyme Testing Labs**

**Studio Director**  
Carolljo Maher

**Assistant Studio Director**  
Eric Morissette

**Project Manager**  
Pierre Langlois

**Pre-Cert Project Manager**  
Philippe Lepage

**Pre-cert testers**  
Francois Berthiaume  
Maxime Sabourin  
Martin Ferland  
Cybel Fournier

**Motion Capturing**  
Brainfactor Entertainment LTD

**Motion Capturing Actors**  
Branislav Deák  
Jana Kóblová  
Jano Dobrik  
Rastislav „Rasty“ Hlavatý  
Eduard „Edo“ Urbanoviä

**Keynote communications**

**Managing Director**  
Guido Prass

**Producer**  
Marc Braun

**QA Manager**  
Björn Baranski

**Lead Tester**  
Gunnar Schreiber

**Tester**  
Sebastian Tech  
Ole Metzdorf  
Jens Keller  
Stefan Thiele  
Dominik Haupt  
Stefan Macht  
Timo Holzenhauer  
Daniel Neumann  
Patrick Neitzel

## Technischer Kundendienst und Garantiebestimmungen

Playlogic International garantiert dem ursprünglichen Käufer des Spiels für einen Zeitraum von 90 Tagen ab dem Kauf, dass es im wesentlichen wie im Handbuch beschrieben funktionieren wird. Wenn Sie innerhalb dieser 90-tägigen Garantiezeit auf ein Problem stoßen sollten, kann der Händler das Spiel nach eigenem Ermessen gemäß dem nachfolgenden Ablauf wahlweise gratis reparieren oder ersetzen. Diese eingeschränkte Garantie: findet (a) keine Anwendung, wenn das Spiel geschäftlich oder für kommerzielle Zwecke verwendet wird; und ist (b) ungültig, wenn die Probleme mit dem Spiel auf Unfälle, Missbrauch, Viren oder Falschanwendung zurückzuführen sind.

### Rückgaben innerhalb von 90 Tagen

Garantieansprüche machen Sie bitte Ihrem Händler gegenüber geltend. Bringen Sie das Spiel zusammen mit dem Original-Kaufbeleg und einer Beschreibung des Problems zu Ihrem Händler zurück. Er kann dann nach eigenem Ermessen das Spiel wahlweise reparieren oder ersetzen. Die Garantie für das Ersatzspiel gilt dann für den Rest der ursprünglichen Garantiezeit oder für 30 Tag ab dem Austausch, wobei die längere Frist Anwendung findet. Wenn aus irgendeinem Grund das Spiel nicht ersetzt oder repariert werden kann, steht Ihnen das Recht zu, dass Ihre direkten (jedoch keine anderen) Schäden in angemessener Weise ersetzt werden, jedoch höchstens bis zur Höhe des Kaufpreises, den Sie für das Spiel bezahlt haben. Das Voranstehende (Reparatur, Ersatz oder beschränkte Schäden) ist Ihre ausschließliche Form der Entschädigung.

### Einschränkungen

Diese eingeschränkte Garantie gilt anstelle von anderen ausdrücklichen oder gesetzlichen Rechten, Bedingungen oder Pflichten und keine anderen Garantien jedweder Art wurden von Playlogic International, seinen Händlern oder Lieferanten gegeben oder sollen für diese gelten. Jegliche implizierten Garantien, die auf dieses Spiel oder die Medien Anwendung finden, auf denen es enthalten ist, sind ebenfalls auf den oben beschriebenen Zeitraum von 90 Tagen beschränkt. BIS ZUM MAXIMAL MÖGLICHEN AUSMASS GEMÄSS DER GELTENDEN RECHTSSPRECHUNG SIND WEDER PLAYLOGIC INTERNATIONAL, NOCH SEINE HÄNDLER UND LIEFERANTEN FÜR SÄMTLICHE SPEZIELLEN, ZUFÄLLIGEN, STRAFZUSCHLAGFÄHIGEN, INDIREKTEN ODER FOLGESCHÄDEN HAFTBAR, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER FEHLFUNKTION DES SPIELS HERRÜHREN. DAS VORANSTEHENDE FINDET UNTER ALLEN UMSTÄNDEN ANWENDUNG, JEDWEDE AUSNAHMEN SIND AUSGESCHLOSSEN. Manche Länder/Rechtssprechungen erlauben keine Einschränkungen bezüglich der Dauer einer implizierten Garantie und/oder den Ausschluss oder Beschränkungen von zufälligen oder Folgeschäden, so dass die oben stehenden Einschränkungen und/oder Haftungsausschlüsse eventuell für Sie keine Anwendung finden. Diese eingeschränkte Garantie gewährt Ihnen spezielle Rechte, und Sie haben eventuell noch andere, zusätzliche Rechte, die je nach Land/Rechtssprechung unterschiedlich sind.

Wenn Sie Fragen zu dieser Garantie haben, wenden Sie sich an Ihren Händler oder an Playlogic International: Playlogic International, Concertgebouwplein 13, 1071 LL Amsterdam, Niederlande

ATARI Customer Service Numbers			
Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	<a href="http://www.atarisupport.de">www.atarisupport.de</a>
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	<a href="http://www.atarisupport.de">www.atarisupport.de</a>
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2.50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	<a href="http://www.gamecity-online.ch">www.gamecity-online.ch</a>



Knights of the Temple II © 2005 Playlogic International N.V. All rights reserved. Developed by Cauldron. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Published by Playlogic International N.V. Playlogic is a registered trademark of Playlogic International N.V. All trademarks are the property of their respective owners.



PLAYLOGIC®

