

# MESSIAH

MESSIAH



PC  
CD  
ROM



*Talor*



JEDE NACHT VERFOLGT MICH DERSELBE TRAUM. ICH TRÄUME, DASS ICH STERBE. JEDE NACHT SEHE ICH MICH STERBEN UND ICH SELBST BIN DER MÖRDER. UND WIE ICH MICH TÖTE, SPÜRE ICH ZUFRIEDENHEIT UND GLÖCK ABER IN MEINEM TODESKAMPF SCHREIE ICH VOR HORROR UND ENTSETZEN. DIESER TRAUM VERFOLGT MICH JEDE NACHT UND MEINE FURCHT WÄCHST UNAUFHALTSAM. DABEI SOLLTE ICH DEN TOD NICHT FÖRCHTEN, DENN ICH BEWOHNE DAS GÖTTLICHE HIMMELREICH UND WANDELTE BEREITS DURCH DAS DUNKLE TAL DES TODES. ABER VIELLEICHT TRÄUME ICH GAR NICHT...

BOB

# INHALTSVERZEICHNIS

PROLOG	I
INSTALLATION	III
STARTEN DES PROGRAMMS	III
OPTIONEN	IV
SCHWIERIGKEITSGRADE	VI
DAS WERKZEUG GOTT	VII
BOBS ALLGEMEINE FÄHIGKEITEN	VIII
BOBS SPEZIALFÄHIGKEITEN	XIII
FÄHIGKEITEN BESESSENER CHARAKTERE	XVIII
SPEZIALFÄHIGKEITEN BESESSENER CHARAKTERE	XXIII
CHARAKTERKLASSEN	XXIX
TIPS & TRICKS	XXXIV
?CREDITS?	XXXVI
?TECHNICAL SUPPORT?	XXXVIII
?SYSTEM REQUIREMENTS?	XL

# PROLOG

DIE WELT HAT SICH VERÄNDERT. SIE RIECHT SCHLECHT UND SIEHT NOCH ÖBLER AUS, ALS SIE RIECHT. DAS GESETZ FOLGT EINER NEUEN MORAL, GEZEICHNET VON EINER UNHEILIGEN MIXTUR AUS GEWALT, GELD, TECHNOLOGIE UND MYTHOLOGIE. DIE FÖHRER DER WELT SORGEN SICH NICHT LÄNGER UM IHR VOLK. SELBST WISSEN UND PERSÖNLICHKEIT SIND NUR EINE FRAGE DES GELDES. DAS LEBEN SELBST IST NUR EIN BILLIGER BEDARFSARTIKEL UND NACH HUNDERTEN VON JAHREN HABEN DIE MENSCHEN DIESE PHILOSOPHIE ALS GESETZ UND RELIGION IN SICH AUFGESOGEN. WISSENSCHAFT HAUCHT DIESER VERLORENEN WELT NEUES LEBEN EIN.

ELEKTRONEN RASEN DURCH DIE OPTISCHEN UND BIOLOGISCHEN NERVENBAHNEN VON COMPUTERN, DIE IHREN ERBAUERN BEI DER ERFORSCHUNG DER GEHEIMNISSE DER WELT DIENEN. ALLE DIESE INFORMATIONEN WERDEN DIREKT IN DAS BEWUSSTSEIN DER DIKTATOREN GELADEN UND VERLEIHEN IHNEN ÖBERMENSCHLICHE INTELLIGENZ. IN IHREN KÖPFEN ERLANGT DAS GESAMMELTE WELTWISSEN EINE NEUE BESTIMMUNG. > GEBT MIR DIE GRÖßTEN GEDANKEN DER MENSCHHEIT UND ICH WERDE SIE ZERQUETSCHEN, VERWIRBELN UND NEU FORMIEREN“. SO SPRICHT DER NEUE HERRSCHER DER WELT, DER HOHEPRIESTER DER DUNKLEN BRUDERSCHAFT, ÖBERALL NUR DER > HOHEPRIESTER< GENANNT. DIE WISSENDEN DIENEN NICHT LÄNGER DER MENSCHHEIT, EINER MENSCHHEIT DIE SICH SELBST ENTWIRFT UND ERSCHAFFT. GENAU WIE JENE, DENEN ZUVIEL MACHT GEGEBEN WURDE, DIENEN SIE NUR NOCH SICH SELBST UND STREBEN NACH EINEM WISSEN, DAS TIEFER ALS DIE WISSENSCHAFT SELBST VORDRINGT, IN DAS REICH DER WISSENSCHAFTLICHEN MYTHEN. AUF DIESE NEUEN STUDIEN KONZENTRIEREN SIE IHRE GRÖßTEN ENERGIEN. AUF IHRER SUCHE DRINGEN SIE SCHLIEßLICH IN EIN UNIVERSUM, WEIT JENSEITS UNSERER EXISTENZ, VOR UND ERHALTEN SCHLIEßLICH DEN UNUMSTÖßLICHEN BEWEIS, DAS HIMMEL UND HÖLLE, GOTT UND SATAN, TATSÄCHLICH EXISTIEREN. WEN GLAUBEN SIE, WOLLEN SIE ZUERST UNTER IHRE HERRSCHAFT ZWINGEN? UND DAMIT ZU UNSERER GESCHICHTE.

IRGENDWO AUF DER RÖCKSEITE DES MONDES BEFINDET SICH EINE FORSCHUNGSEINRICHTUNG DER DUNKLEN BRUDERSCHAFT. HIER HABEN SIE EIN PORTAL KONSTRUIERT, DAS DIREKT IN DIE HÖLLE UND DAMIT DIREKT ZU SATAN PERSÖNLICH FÖHRT. DIE DUNKLEN BRÖDER HALTEN GOTT FÖR ZU MÄCHTIG, ALS DASS SIE IHN BEHERRSCHEN IST KÖNNTEN. ALSO BLEIBT NUR NOCH SATAN ALS OBJEKT IHRER DUNKLEN BEGIERDE. WENN DU SATAN BEHERRSCHEN KANNST, DANN KANNST DU AUCH GOTT BEHERRSCHEN VERMUTEN SIE. UND EINE WEITERE FRAGE BESCHÄFTIGT SIE: WENN

DU ÖBER HIMMEL UND HÖLLE HERRSCHEN KANNST, ZU WAS MACHT DICH DAS? GENAU WIE ALLES ANDERE IN DER WISSENSCHAFT SIND AUCH STERBLICHE WESEN AN DIE GESETZE DES UNIVERSUMS GEBUNDEN. GESETZE, DIE GOTT FÖR SICH SELBST GESCHAFFEN HAT. GENAU DIESE GESETZE SIND DER SCHWACHPUNKT, DEN DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT FÖR SICH NUTZEN WILL.

NATÖRLICH WEIß GOTT UM DIE ABSICHTEN DER DUNKLEN BRUDERSCHAFT. GOTTES VERTEIDIGUNG IST BEREITS AUF DEM WEG...  
BOB.

BOB ERHÄLT EINE SEELE UND WIRD AUF DIE ERDE ENTSANDT, ABER ER HAT NICHT DIE GERINGSTE AHNUNG, WAS WIRKLICH VOR SICH GEHT. GOTTES KREATIONEN - DIE UNENDLICHKEIT DES UNIVERSUMS, LEBEN, DIE UNSTERBLICHE SEELE ã SIND WERKZEUGE, DIE GOTT SEIT ANBEGINN DER ZEIT FÖR SICH NUTZT, UND DAS GESCHENK EINER SEELE, NORMALERWEISE DEN ENGELN NICHT VERGÖNNT, IST ALLES WAS ER BOB GEBEN MUSS. DAS IST DIE ART UND WEISE AUF DIE GOTT WIRKT... DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT WEIß JEDOCH, DASS GOTT DAS SCHICKSAL VORHERBESTIMMT. WAS GOTT NICHT WEIß IST, DAS DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT MITTELS IHRER UNHEILIGEN WISSENSCHAFT EINEN WEG GEFUNDEN HAT, ZU ERFAHREN, WAS DIE WEGE DES SCHICKSALS MIT SICH BRINGEN WERDEN. DAHER FÄLLT ES IHNEN NICHT SCHWER, EINE EIGENE STRATEGIE ZU ENTWICKELN UND IM GEGENZUG GOTTES SCHICKSAL ZU PLANEN.

BOB WIRD IN EINE IHM FREMDE WELT ENTLASSEN, IN DER ER VOLLKOMMEN AUF SICH SELBST GESTELLT IST. SEIN EINZIGER VORTEIL UND DAMIT SEIN EINZIGER SCHUTZ IST DER UMSTAND, DASS ER NICHT NUR EINE MENSCHLICHE SEELE BESITZT, SONDERN AUCH EIN ENGEL UND GEISTWESEN IST. DIES VERLEIHT IHM DIE FÄHIGKEIT, IN DIE KÖRPER UND SEELEN DER LEBENDEN EINZUDRINGEN UND SIE FÖR SEINE ZWECKE ZU GEBRAUCHEN. DAS SCHICKSAL IST VORHERBESTIMMT, DOCH NUR GOTT KENNT UNSERE WAHRE BESTIMMUNG ã AUCH DIE VON BOB.

BOB WIRD GOTTES ZWECKEN DIENEN, VERMITTELT DURCH DIE IHM GEGEBENE SEELE. ABER TROTZ GOTTES FÖHRUNG FOLGT BOB SEINEM EIGENEN WEG, GESTEUERT DURCH SEINEN FREIEN WILLEN UND MIT HILFE SEINER SEELE. GOTT WILL INFORMATIONEN ÖBER DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT ERHALTEN, INFORMATIONEN DIE SIE BISHER VOR IHM VERBORGEN HALTEN KONNTEN. ER WEIß NICHT, DAS DIE DUNKLEN BRÖDER SEINEN PLAN VORAUSGEHEN HABEN UND BEREITS SCHRITTE EINGELEITET HABEN, UM BOBS SCHICKSAL ENTSPRECHEND IHRER ZIELE ZU LENKEN. GOTT SCHEINT ALSO VERURTEILT, EINER NEUEN ORDNUNG DES LEBENS ZU UNTERLIEGEN, UND WIR ALLE WISSEN, DASS MAN DAS SCHICKSAL NICHT ÄNDERN KANN... NICHT WAHR? NICHT WAHR, BOB? NUN, WIR WERDEN SEHEN...

# INSTALLATION

LEGEN SIE DIE MESSIAH-CD IN IHR CD-ROM-LAUFWERK. WENN DIE LAUTOSTART-FUNKTION IHRES COMPUTERS AKTIVIERT IST, SOLLTE JETZT AUTOMATISCH DAS INSTALLATIONSPROGRAMM GESTARTET WERDEN. IST DIES NICHT DER FALL, KLICKEN SIE BITTE AUF DAS SYMBOL ARBEITSPLATZ UND DANN IN DEM FENSTER AUF DAS SYMBOL IHRES CD-ROM-LAUFWERKS. DOPPELKLICKEN SIE AUF DIE DATEI SETUP.EXE, UM DAS INSTALLATIONSPROGRAMM MANUELL ZU STARTEN.

FOLGEN SIE NUN DEN ANWEISUNGEN DES INSTALLATIONSPROGRAMMS, UM DAS SPIEL ZU INSTALLIEREN. NACHDEM DAS SPIEL AUF IHRE FESTPLATTE KOPIERT WURDE, HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, DIE README-DATEI ZU LESEN, MESSIAH ZU STARTEN ODER ZU WINDOWS ZURÜCKZUKEHREN.

## STARTEN DES PROGRAMMS

WENN SIE DAS PROGRAMM AUFRUFEN, ERSCHEINT ZUNÄCHST DAS STARTMENÜ. VON HIER AUS HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, DAS SPIEL ZU STARTEN, DIE OPTIONEN ZU VERÄNDERN (STEUERUNG, VIDEO, SOUND) ODER SICH DAS INTRO ANZUSEHEN. MIT DEN PFEILTASTEN HOCH/RUNTER KÖNNEN SIE DIE EINZELNEN OPTIONEN DURCHSCHALTEN. DRÜCKEN SIE ENTER, UM AUF DIE GEWÄHLTE OPTION AUSZUWÄHLEN. ÜBER ESC KEHREN SIE ZUM VORHERGEHENDEN BILDSCHIRM ZURÜCK.

## SPIELBEGINN

NACHDEM SIE > SPIEL STARTEN<sup>i</sup> AUSGEWÄHLT HABEN, FRAGT DAS PROGRAMM, OB SIE EIN NEUES SPIEL BEGINNEN ODER EINEN ZUVOR GESPEICHERTEN SPIELSTAND LADEN WOLLEN. WENN SIE EIN NEUES SPIEL STARTEN WOLLEN, WERDEN SIE ZUVOR AUFGEFORDERT, EINEN SCHWIERIGKEITSGRAD AUSZUWÄHLEN.

## OPTIONEN

MIT DER OPTION STEUERUNG KÖNNEN SIE DIE VORGEGEBENEN SPIELSTEUERUNGS-KONFIGURATIONEN (TASTATUR, JOYSTICK, MAUS, MAUS-EMFPINDLICHKEIT) IHREN BEDÖRFNISSEN ANPASSEN. DRÜCKEN SIE ESC, UM IHRE EINSTELLUNGEN ZU SPEICHERN UND ZUM VORHERGEHENDEN MENÜ ZURÜCKZUKEHREN.

UNTER > VIDEO<sup>i</sup> KÖNNEN SIE IHRE GRAFIK-HARDWARE KONFIGURIEREN UND UNTER ANDEREM DIE BILDSCHIRMAUFLÖSUNG FESTLEGEN. DIE STANDARDEINSTELLUNG IST > W DEPTHBUFFERING<sup>i</sup>. WENN WÄHREND DES SPIELS PROBLEME AUFTRETEN UND BEISPIELSWEISE TEILE DER SPIELUMGEBUNG FLACKERN ODER OBJEKTE SICH AN DEN FALSCHEN STELLEN BEFINDEN, VERSUCHEN SIE BITTE DIE EINSTELLUNG > Z DEPTHBUFFERING<sup>i</sup>.

UNTER DEN SOUNDOPTIONEN KÖNNEN SIE DIE MUSIK VON DER CD AN- ODER ABSCHALTEN UND DIE LAUTSTÄRKE DER MUSIK UND DER SOUNDEFFEKTE EINSTELLEN.

## INTRO

WÄHLEN SIE DIESE OPTION, UM SICH DAS DEN VORSPANN DES SPIELS ANZUSEHEN. DER VORSPANN WIRD AUßERDEM JEDES MAL ABGESPIELT, WENN SIE SICH ENTSCHIEDEN EIN NEUES SPIEL ZU STARTEN.

## ERLÄUTERUNG ZU DEN SCHWIERIGKEITSGRADEN

ES GIBT IN MESSIAH DREI SCHWIERIGKEITSGRADE: LEICHT, NORMAL, SCHWER. DIE STANDARD-EINSTELLUNG BEIM START VON MESSIAH IST > NORMAL. EIN EINMAL GEWÄHLTER SCHWIERIGKEITSGRAD KANN WÄHREND DES SPIELVERLAUFES NICHT MEHR VERÄNDERT WERDEN.

### LEICHT (JÜNGER)

- GROSSE BESESSENHEITSRADIUS, D.H. DER SPIELER KANN AUCH VON VORNE (SIEHE ABB. 1) IN DIE KÖRPER DER CHARAKTERE EINDRINGEN.
- WENN DER BESESSENE CHARAKTER STIRBT, VERLÄSST BOB DEN KÖRPER AUTOMATISCH WIEDER.
- DIE FEINDE SIND WENIGER GEDULDIG, WENN DER SPIELER SICH IRGENDWO VERSTECKT.
- DIE FEINDE STÖRMEN WÄHREND DES KAMPFES EHER BLIND NACH VORNE, ANSTATT IN DECKUNG ZU GEHEN.
- DIE FEINDE VERWENDEN IM KAMPF NUR SELTEN GRANATEN.
- DIE FEINDE NEHMEN VON GRANATEN 25% MEHR SCHADEN ALS IM NORMALEN SCHWIERIGKEITSGRAD.
- DIE WAFFEN HABEN EINE 25% HÖHERE REICHWEITE ALS IM NORMALEN SCHWIERIGKEITSGRAD.



ABB. 1

### NORMAL (PROPHET)

- DER BESESSENHEITSRADIUS IST ETWAS KLEINER ALS IM LEICHTEN SCHWIERIGKEITSGRAD. CHARAKTERE KÖNNEN NUR VON DER SEITE ODER VON HINTEN ÜBERNOMMEN WERDEN (SIEHE ABB. 2).
- WENN DER BESESSENE CHARAKTER STIRBT, VERLÄSST BOB DEN KÖRPER AUTOMATISCH.
- DIE GEGNER SIND GEDULDIG UND WARTEN, WENN DER SPIELER SICH WÄHREND DES KAMPFES IRGENDWO VERBIRGT.
- DIE GEGNER SUCHEN DECKUNG, ANSTATT BLIND NACH VORNE ZU STÖRMEN.
- DIE GEGNER VERWENDEN IM KAMPF AUCH GRANATEN.
- GEGNER IM WACH-MODUS KÖNNEN IN DEN SCHARFSCHÖTZEN-MODUS WECHSELN, UM DEN SPIELER ANZUVISIEREN.



ABB. 2



ABB. 3

## SCHWER (MESSIAH)

- DER BESESSENHEITSRADIUS IST SEHR KLEIN. CHARAKTERE KÖNNEN NUR VON HINTEN ÜBERNOMMEN WERDEN (SIEHE ABB. 3).
- WENN DER BESESSENE CHARAKTER GETÖTET WIRD, STIRBT AUCH BOB.
- DIE CHARAKTERE SIND SEHR GEDULDIG, WENN DER SPIELER SICH VERSTECKT.
- DIE GEGNER NEHMEN VON GRANATEN 25% WENIGER SCHADEN ALS IM NORMALEN SCHWIERIGKEITSGRAD.
- DIE GEGNER SETZEN WÄHREND DES KAMPFES HÄUFIG GRANATEN EIN.
- DIE WAFFEN HABEN EINE 25% GERINGERE REICHWEITE ALS IM NORMALEN SCHWIERIGKEITSGRAD.

## SPEICHERN UND LADEN

SIE HABEN ZWEI MÖGLICHKEITEN, EINEN SPIELSTAND ZU SPEICHERN.

### SPEICHERN UND LADEN (STANDARD)

WENN SIE DIE F2-TASTE DRÜCKEN, ERSCHEINT EINE AUFLISTUNG NOCH LEERER SPEICHERPLÄTZE. WÄHLEN SIE EINE SPEICHERPLATZ AUS, UND DRÜCKEN SIE ENTER. GEBEN SIE DANN EINE KÜRZE BESCHREIBUNG DES SPIELSTANDES EIN, UND DRÜCKEN SIE ANSCHLIEßEND ERNEUT ENTER, UM ZUM SPIEL ZURÜCKZUKEHREN. WENN SIE F3 DRÜCKEN, ERSCHEINT EINE LISTE DER GESPEICHERTEN SPIELE. VERWENDEN SIE DIE PFEILTASTEN HOCH/RUNTER, UM DEN GEWÜNSCHTEN SPIELSTAND AUSZUWÄHLEN. HABEN SIE EINEN SPIELSTAND MARKIERT, KÖNNEN SIE ENTER DRÜCKEN, UM DAS SPIEL ZU LADEN.

### SPEICHERN UND LADEN (SCHNELL)

MIT DER F6 KÖNNEN SIE DEN GEGENWÄRTIGEN SPIELSTAND SPEICHERN, OHNE DAFÜR DAS SPIEL ZU VERLASSEN (SCHNELLSPEICHERN). DAS SPIEL WIRD FÜR DEN SPEICHERVORGANG NUR KURZ UNTERBROCHEN UND DANACH UMGEHEND FORTGESETZT. WENN SIE F9 DRÜCKEN, WIRD DER ZULETZT (SCHNELL-) GESPEICHERTE SPIELSTAND GELADEN.

# DAS WERKZEUG GOTT

OK, BOB, JETZT WIRD'S ERNST. DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT HAT IM ZUGE IHRES ULTIMATIVEN PLANES DIE HERRSCHAFT ÜBER HIMMEL UND HÖLLE ZU ERLANGEN, MIT IHRER TECHNOLOGIE EIN PORTAL IN DIE SPIRITUELLE EXISTENZEBENE GESCHAFFEN. MIT DEM FALSCHEN VERSPRECHEN EINER ALLIANZ HABEN SIE SATAN DURCH DAS PORTAL GELOCKT UND, NACHDEM ER DAS PORTAL DURCHSCHRITTEN HATTE, GEFANGEN GENOMMEN, STUDIERT UND VERHÖRT. FINDE DIE DUNKLE BRÜDERSCHAFT UND BRINGE IHRE GRAUSAMEN EXPERIMENTE ZU EINEM ENDE. ZULETZT WURDEN DIE BRÜDER IN IHREM STÖTZPUNKT AM EINGANG ZUR HAUPTSTADT GESICHTET, VON DEM AUS SIE DIE EXPERIMENTE MIT SATAN ÜBERWACHEN. FINDE EINEN WEG DURCH DIE ALTSTADT UND VERSUCHE WEITERE INFORMATIONEN ÜBER DIE UNHEILIGEN AKTIVITÄTEN DER DUNKLEN BRUDERSCHAFT ZU SAMMELN.



# BOBS ALLGEMEINE FÄHIGKEITEN

## RENNE N

DRÖCKEN SIE DIE TASTEN > VORİ ODER > ZURÖCKİ, UM SICH IN DIE DENTSPRECHENDE RICHTUNG ZU BEWEGEN. SIE SIND SCHNELLER ALS DIE MEISTEN ANDEREN WESEN AUF DER ERDE, UND IN KOMBINATION MIT IHRE GROß EN WENDIGKEIT SIND SIE IM VERGLEICH ZU DEN SCHWERFÄLLIGEN MENSCHEN ÄUß ERST BEWEGLICH. NUTZEN SIE DIESE FÄHIGKEIT UM AUS BRENZLIGEN SITUATIONEN ZU ENTKOMMEN.

## GEH E N

PRESSING THE (FORWARD) OR (BACKWARD MOVEMENT KEYS) IN COMBINATION WITH THE (WALK KEY) WILL CAUSE YOU TO SLOWLY CREEP FORWARD AT A MUCH LESS HECTIC SPEED THAN YOUR RUN. THIS IS ESPECIALLY USEFUL FOR TRAVERSING SMALL LEDGES WHERE ONE FALSE STEP WILL CAUSE AN UNTIMELY DEMISE.

WENN SIE DIE TASTEN > VORİ ODER > ZURÖCKİ GLEICHZEITIG MIT DER TASTE > DUCKEN/KRIECHENİ GEDRÖCKT HALTEN, LÄSST BOB SICH FALLEN UND ROBBT ÜBER DEN BODEN. DIESE FÄHIGKEIT IST SEHR NÖ TZLICH, WENN SIE SICH HINTER EINEM OBJEKT VERBERGEN ODER UNTER ETWAS HINDURCHKRIECHEN WOLLEN.

## VORSPRÜNGE GREIFEN

WENN SIE DIE TASTE › FLATTERN/ SPRINGEN‹ GLEICHZEITIG MIT DER TASTE › VOR‹ DRÜCKEN, UND ES IHNEN GELINGT, NAHE GENUG AN EINEN VORSPRUNG HERANZUKOMMEN, KÖNNEN SIE SICH AN IHM FESTHALTEN. DRÜCKEN SIE NUN DER TASTE › VOR‹, UM SICH AUF DIE NÄCHSTE EBENE HERAUFZUZIEHEN. DIESE BEWEGUNG EIGNET SICH VORZÜGLICH FÜR HÖHEN, DIE SIE IM FLUGE NICHT ERREICHEN KÖNNEN. UM WIEDER EINE EBENE HERUNTERZUGELANGEN, DRÜCKEN SIE DIE TASTE › ZURÜCK‹. WENN SIE AN EINEM VORSPRUNG HÄNGEN, KÖNNEN SIE SICH MITTELS DER TASTEN › LINKS‹ UND › RECHTS‹ DARAN ENTLANG HANGELN. DIESE FÄHIGKEIT WERDEN SIE WÄHREND IHRER MISSION MIT GROßER SICHERHEIT BENÖTIGEN.

## SEITLICHES BEWEGEN

VERWENDEN SIE DIE TASTEN › SEITWÄRTS LINKS‹ UND › SEITWÄRTS RECHTS‹, UM WÄHREND DES LAUFENS GEGNERN ODER HINDERNISSEN AUSZUWEICHEN UND DABEI STETS DAS ZIEL IM AUGE ZU HALTEN.



## UMSCHAUEN

SIE HABEN DREI MÖGLICHKEITEN, IHRE UMGEBUNG GENAUER ZU BETRACHTEN, WÄHREND SIE DURCH DIE VERSCHIEDENEN STÄDTE STREIFEN.

WENN SIE AUS DER EXTERNEN PERSPEKTIVE HERAUS DIE TASTE › UMSCHAUEN‹ GEDRÜCKT HALTEN, KÖNNEN SIE SICH MITTELS DER MAUSBEWEGUNG UMSCHAUEN UND SO EINEN BESSEREN ÜBERBLICK ÜBER IHRE UMGEBUNG ERHALTEN. SIE KÖNNEN SICH IN DIESEM MODUS IMMER NOCH MIT HILFE DER BEWEGUNGSTASTEN BEWEGEN, DIES IST BESONDERS DANN NÖTZLICH, WENN SIE UM ECKEN HERUMSPÄHEN WOLLEN. WENN SIE DIE TASTE WIEDER LOSLASSEN, KEHREN SIE ZUM NORMALEN BEWEGUNGSMODUS ZURÜCK.

EINE ANDERE MÖGLICHKEIT IHRE UMGEBUNG ZU BETRACHTEN, IST DIE TASTE › SCHARFSCHÖTZENMODUS EIN/ZOOM‹ ZU DRÜCKEN, UM IN DIE ICH-PERSPEKTIVE ZU WECHSELN. IN DIESEM MODUS KÖNNEN SIE SICH NUR SEITLICH BEWEGEN ODER KRIECHEN. SIE KÖNNEN SICH BEISPIELSWEISE HINTER KISTEN ODER ANDEREN GEGENSTÄNDEN VERSTECKEN UND DURCH EINE SEITLICHE BEWEGUNG VORSICHTIG UM IHRE DECKUNG HERUMSPÄHEN. DRÜCKEN SIE DIE TASTE › SCHARFSCHÖTZENMODUS VERLASSEN/SCHNELL‹, UM DIESEN MODUS WIEDER ZU VERLASSEN.

WENN SIE SCHNELL HINTER SICH BLICKEN WOLLEN, MÜSSEN SIE DIE TASTE › ZURÜCKSCHAUEN/SCHNELL‹ DRÜCKEN, UM ZU SEHEN, WAS HINTER IHNEN VOR SICH GEHT. DIES IST BESONDERS DANN VON GROßEM NUTZEN, WENN SIE VERFOLGT WERDEN UND SEHEN WOLLEN, WER SICH VON HINTEN NÄHERT.

## A K T I O N

AUF IHRER MISSION WERDEN SIE AUF ZAHLREICHE GEGENSTÄNDE AUSTOßEN, MIT DENEN SIE INTERAGIEREN KÖNNEN. WENN SIE IM KÖRPER EINES ANDEREN WESENS STECKEN, ERÖFFNEN SICH IHNEN NOCH WEIT MEHR MÖGLICHKEITEN, ABER DAZU SPÄTER.



ABB. 1

IN DER UNTEREN RECHTEN ECKE DES BILDSCHIRMS BEFINDET SICH DAS AKTIONSSYMBOL, WELCHES SICH ENTSPRECHEND DER SITUATION, IN DER SIE SICH BEFINDEN, VERÄNDERT. IM NORMALZUSTAND ZEIGT DAS SYMBOL KEINE BESONDERE AKTION AN (SIEHE ABB. 1). ES GIBT JEDOCH SITUATIONEN, IN DENEN BOB MIT BESTIMMTEN GEGENSTÄNDEN INTERAGIEREN KANN.



ABB. 2

EINE DIESER SITUATIONEN IST DAS ÖFFNEN VON TÖREN. WENN SIE DAS AKTIONSSYMBOL FÜR DAS ÖFFNEN VON TÖREN SEHEN (SIEHE ABB. 2), KÖNNEN SIE DIESE ÖFFNEN, INDEM SIE DIE AKTIONSTASTE DRÜCKEN. DAS SYMBOL ERSCHEINT NUR, WENN SIE DIREKT (IN DER MITTE) VOR EINER TÜR STEHEN. EINE ANDERE SITUATION, IN DER SIE MIT IHRER UMWELT INTERAGIEREN KÖNNEN, OHNE SICH IN EINEM ANDEREM KÖRPER ZU BEFINDEN, IST DIE AKTIVIERUNG VON VERSCHIEDENEN ELEKTRONISCHEN SCHALTERN UND KONSOLEN. BOB KANN JEDE ART VON ›EINFACHEN‹ KONSOLEN ODER SCHALTERN BEDIENEN, EIN BEISPIEL FÜR EINFACHE VORRICHTUNGEN SIND AN/AUS-SCHALTER ODER AUFZUGKNÖPFE. IM GEGENSATZ DAZU STEHEN ›HIGHTECH‹ VORRICHTUNGEN, WIE Z. B. COMPUTERTERMINALS. UM SOLCHE GERÄTE ZU BEDIENEN BEDARF ES EINES BESSEREN CHARAKTERS, DER IN DER BEDIENUNG DER VORRICHTUNG AUSGEBILDET IST. WENN SIE AUF EINE EINFACHE VORRICHTUNG STOßEN ERSCHEINT IM RECHTEN UNTEREN BILDSCHIRMBEREICH DAS ›BENUTZEN-SYMBOL‹ (SIEHE ABB. 3).



ABB. 3



ABB. 4

WENN EIN AUFZUG AKTIVIERT WERDEN KANN, ERSCHEINT DAS AUFZUGSSYMBOL (SIEHE ABB. 4). SIE MÜSSEN JETZT NICHT NUR DEN AUFZUG IN GANG BRINGEN, SONDERN AUCH ENTSCHIEDEN, IN WELCHE RICHTUNG ER FAHREN SOLL. DRÜCKEN SIE DAZU DIE ›AKTIONSTASTE‹ GLEICHZEITIG MIT DER TASTE ›VOR‹ ODER ›ZURÜCK‹. BEI ›VOR‹ BEWEGT SICH DER AUFZUG NACH OBEN, BEI ›ZURÜCK‹ NACH UNTEN.



# BOBS SPEZIALFÄHIGKEITEN

## BESESSENHEIT

MANCHE BEWOHNER DER ERDE WERDEN AN IHRER PRÄSENZ NUR WENIG INTERESSIERT, ANDERE ZIEMLICH NEUGIERIG SEIN. SEIEN SIE VORSICHTIG, DENN WENN MAN SIE ENTDECKT, MÜSSEN SIE UNTER UMSTÄNDEN MIT EINEM ANGRIFF RECHNEN. DAMIT SIE IHRE ZIELE LEICHTER ERREICHEN KÖNNEN, WURDEN IHNEN DIE FÄHIGKEIT DES > BESITZERGREIFENS" (BESESSENHEIT) VERLIEHEN. SIE KÖNNEN JEDES WESEN IN DER STADT FAKTUR UNTER IHRE GEISTIGE KONTROLLE BRINGEN, SOLANGE ES SICH UM EINE ORGANISCHE LEBENSFORM HANDELT. VON REIN MECHANISCHEN WESEN KÖNNEN SIE NICHT BESITZ ERGREIFEN UND DAHER SOLLTEN SIE IHNEN MIT GRÖßTER VORSICHT BEGEGNEN. DIE BEWOHNER DER ERDE SIND ÄUßERST VIELSEITIG. OBWOHL SIE IHNEN ZU BEGINN VIELLEICHT NUR ALS HINDERNISSE AUF DEM WEG ZUR ERFÜLLUNG IHRER MISSION ERSCHEINEN, ERÖFFNEN IHNEN DIE EINWOHNER FAKTURS ZAHLREICHE MÖGLICHKEITEN.

## RÜSTUNG

WENN BOB EINEN DER CHARAKTERE IM SPIEL ÜBERNIMMT, WIRD DESSEN KÖRPER ZU SEINER RÜSTUNG. BOB IST SEHR VERLETZLICH UND KANN LEICHT GETÖTET WERDEN, DAHER LIEGT ES STARK IN SEINEM INTERESSE, IN EINEN ANDEREN KÖRPER ZU SCHLÜPFEN, DER DEN SCHADEN AUF SICH NIMMT, DER BOB ZUGEFÜGT WIRD. SOBALD EIN KÖRPER ZU STARK BESCHÄDIGT WURDE, KANN BOB IHN VERLASSEN UND EINEN NEUEN CHARAKTER ALS SCHUTZ FÜR SICH AUSWÄHLEN. BOB SELBST KANN NICHT VERLETZT WERDEN, SOLANGE ER IN EINEM ANDEREN LEBEWESEN STECKT.

## SCHLÜSSEL

VIELE BEREICHE DER STADT SIND, GENAU WIE IM RICHTIGEN LEBEN, NUR BESTIMMTEN PERSONEN ZUGÄNGLICH. EINE SICHERHEITSEINRICHTUNG STEHT BEISPIELSWEISE KEINER PROSTITUIERTEN OFFEN. UM DORT HINEINZUGELANGEN, MUSS BOB ZUNÄCHST EINEN POLIZISTEN UNTER KONTROLLE BRINGEN, DER SICH DANN IN DER EINRICHTUNG FREI BEWEGEN KANN, OHNE VERDACHT ZU ERREGEN.

## TARNUNG

WENN BOB EINEN CHARAKTER ÜBERNIMMT, MUSS ER DIESEN AUCH ÜBERZEUGEND DARSTELLEN. SOBALD BOB BEISPIELSWEISE IN EINEM ARBEITER STECKT, KANN ER NICHT EINFACH DURCH EINEN HOCHSICHERHEITSBEREICH SPAZIEREN. ER IST SCHLIEßLICH NUR EIN ARBEITER. BOB MUSS SICH ALSO ENTSPRECHEND DER NATUR DES BESESSENEN CHARAKTERS VERHALTEN, WENN SEINE TARNUNG NICHT AUFLIEGEN SOLL. WENN DAS PAUSENSIGNAL ERTÖNT UND ALLE ANDEREN POLIZISTEN SICH IN DIE MITTAGPAUSE BEGEBEN, SOLLTE BOB DAS BESSER AUCH TUN, WENN ER NICHT DEN VERDACHT SEINER > KOLLEGEN ÜBERZEUGEN WILLEN.

## GESUNDHEIT

WENN BOB NUR NOCH WENIGE LEBENSPUNKTE BESITZT, KANN ER DIESE WIEDER AUFFRISCHEN, INDEM ER EINE ANDERE KREATUR UNTER KONTROLLE BRINGT, UND IHR DIE BENÖTIGTE LEBENSENERGIE ENTZIEHT.

WENN SIE EINER ORGANISCHEN LEBENSFORM BEGEGNEN, KÖNNEN SIE DEREN KÖRPER ÜBERNEHMEN, INDEM SIE SICH VORSICHTIG VON HINTEN ANSCHLEICHEN UND IN DAS WESEN EINDRINGEN, BEVOR ES SICH WEHREN KANN. DIES IST SEHR WICHTIG. DIE MEISTEN BEWOHNER FAKTURS KÖNNEN NUR VON HINTEN UND NICHT VON VORNE ODER VON DER SEITE ÜBERNOMMEN WERDEN. SOBALD EINE PERSON SIE ERBLICKT, IST SIE AUFMERKSAM UND BEREIT SICH ZU VERTEIDIGEN UND ES IST BEINAHE UNMÖGLICH SIE JETZT NOCH UNTER KONTROLLE ZU BRINGEN.



HIER NUN EIN BEISPIEL, DAS IHNEN SCHRITT FÜR SCHRITT ERLÄUTERT, WIE MAN IN EIN OPFER EINDRINGT:

HALTEN SIE SICH VERBORGEN, BIS SICH IHNEN DIE MÖGLICHKEIT BIETET, EIN WESEN VON HINTEN UNTER KONTROLLE ZU BRINGEN.

REAGIEREN SIE BLITZSCHNELL, SOBALD SICH DIE MÖGLICHKEIT BIETET, EINEN CHARAKTER VON HINTEN ZU ÜBERNEHMEN.

SCHLAGEN SIE EIN- ODER ZWEIMAL MIT IHREN FLÜGELN, WÄHREND SIE VON HINTEN AUF IHR OPFER ZULAUFEN, UND SPRINGEN SIE ZWISCHEN DIE SCHULTERBLÄTTER DES CHARAKTERS.

WENN ALLES SO LÄUFT WIE GEPLANT, WERDEN SIE IN DEN RÜCKEN DES WESENS EINDRINGEN UND DAMIT IN SEINEN GEIST UND SEIN BEWUSSTSEIN. SOBALD SIE VON EINEM CHARAKTER BESITZ ERGRIFFEN HABEN, ERSCHEINT ÜBER DESSEN KOPF EIN HEILIGENSCHEIN. NUR SIE KÖNNEN DIESEN HEILIGENSCHEIN SEHEN, ER SOLL ES IHNEN ERLEICHTERN FESTZUSTELLEN, WELCHEN CHARAKTER SIE GERADE KONTROLLIEREN. SIE HABEN NUN DIE VOLLE KONTROLLE ÜBER DIE ÜBERNOMMENE PERSON UND BESITZEN ALL IHRE INDIVIDUELLEN STÄRKEN, SCHWÄCHEN UND BESONDEREN FÄHIGKEITEN, SOLANGE BIS SIE GETÖTET WERDEN, ODER SICH ENTSCHEIDEN, DEN KÖRPER WIEDER ZU VERLASSEN.

FALLS SIE ENTDECKT WERDEN, BEVOR SIE EINEN NEUEN > WIRT ÜBERGEFUNDEN HABEN, SOLLTEN SIE SICH ENTWEDER VERSTECKEN, BIS SICH DIE SITUATION WIEDER BERUHGIGT HAT, ODER VERSUCHEN HINTER EINEN NEUEN CHARAKTER ZU GELANGEN, UM EINEN WEITEREN ÜBERNAHMEVERSUCH ZU STARTEN.



SIE KÖNNEN DEN KÖRPER EINES CHARAKTERS ZU JEDER ZEIT WIEDER VERLASSEN, INDEM SIE EINFACH DIE TASTE > KÖRPER VERLASSEN Ü DRÜCKEN. SOBALD SIE EIN WESEN WIEDER VERLASSEN HABEN, WIRD ES EINIGE SEKUNDEN WIE GELÄHMT SEIN, BIS ES SEINE SINNE WIEDER BEISAMMEN HAT. NUTZEN SIE DIESE ZEIT, UM ENTWEDER EIN VERSTECK ODER EINEN NEUEN WIRT ZU FINDEN. SOBALD DER CHARAKTER DIE ORIENTIERUNG WIEDERGEFUNDEN HAT, WIRD ER ZU SEINEN NORMALEN VERHALTENS-MUSTER ZURÜCKKEHREN UND KANN WIEDER EINE GEFAHR FÜR SIE DARSTELLEN, FALLS SIE ENTDECKT WERDEN.

## FLUG

NEBEN SEINER FÄHIGKEIT VON ANDEREN CHARAKTEREN BESITZ ERGREIFEN KÖNNEN IST BOBS ZWEITWICHTIGSTE EIGENSCHAFT DIE FÄHIGKEIT ZU FLIEGEN. FLATTERN SIE MIT IHREN FLÖGELN UND SPRINGEN SIE IN DIE LUFT, INDEM SIE DIE TASTE > FLATTERN/SPRINGEN; DRÜCKEN. WENN SIE DIE TASTE MEHRMALS NACHEINANDER DRÜCKEN, KÖNNEN SIE FÜR LÄNGERE ZEITRÄUME IN DER LUFT BLEIBEN. WENN SIE MIT DEN FLÖGELN SCHLAGEN, WÄHREND SIE SICH NACH VORNE BEWEGEN, KÖNNEN SIE GROßE ENTFERNUNGEN IN KURZER ZEIT HINTER SICH BRINGEN UND MIT LEICHTIGKEIT ÜBER ETWAIGE HINDERNISSE HINWEGGELANGEN.

MITTLERWEILE HABEN SIE HERAUSGEFUNDEN, DASS SIE NICHT WIRKLICH FLIEGEN KÖNNEN, SONDERN EHER BESCHRÄNKTE FLUGFÄHIGKEITEN BESITZEN. DA SIE ERST NOCH EIN VOLLWERTIGER ENGEL WERDEN WOLLEN, SIND IHRE FLÖGEL NOCH NICHT VOLLSTÄNDIG AUSGEBILDET. SIE KÖNNEN MIT IHREN FLÖGELN NUR FÜR KURZE ZEIT FLATTERN UND NUR FÜR EINIGE SEKUNDEN FLIEGEN, BIS IHRE KURZEN KLEINEN FLÖGELCHEN ERLAHMEN. SIE SOLLTEN SICH ABER IN KÜRZESTER ZEIT AN DIE SCHWERKRAFTVERHÄLTNISSE AUF DER ERDE GEWÖHNEN UND EIN GEFÜHL DAFÜR BEKOMMEN, WELCHE ARTEN VON HINDERNISSEN SIE ÜBERWINDEN KÖNNEN, BEVOR IHRE FLÖGEL ERMÖGLEN.

IHRE FLÖGEL ERMÖGLICHEN ES IHNEN AUßERDEM, VON GROßEN HÖHEN HERABZUSCHWEBEN. DRÜCKEN SIE, WENN SIE AUF EINEM HOHEN VORSPRUNG STEHEN, DIE TASTE > FLATTERN/SPRINGEN; UM DIE FLÖGEL AUSZUBREITEN UND ZU IHREM ZIELPUNKT HINABZUGLEITEN. SIE WERDEN FEDERLEICHT AUCH AUS DEN HÖCHSTEN HÖHEN SANFT HINABGLEITEN UND DABEI WENIG BIS GAR KEINEN SCHADEN NEHMEN. VERSUCHEN SIE AUßERDEM ZU GLEITEN, WENN SIE ZU EINEM WEITENTFERNTEN ZIEL GELANGEN WOLLEN, OHNE DABEI WIEDERHOLT MIT DEN FLÖGELN SCHLAGEN ZU MÖSSEN.

FALLS SIE EINMAL UNVORBEREITET AUS EINER GROßEN HÖHE IM DIREKTEN FALL HERABSTÜRZEN SOLLTEN, EMPFIEHLT ES SICH, DIE FLÖGEL KURZ VOR DEM BODEN AUSZUBREITEN, UM IHNEN STURZ ABZUMILDERN UND POTENTIELLEN SCHADEN ZU VERRINGERN.



## FÄHIGKEITEN BESESSENER CHARAKTERE

### GRUNDLAGEN

IN DER GESTALT VON BOB SIND SIE SCHWACH UND WEHRLOS. DAHER IST ES NOTWENDIG, DIE KÖRPER DER ERDBEWÖHNER ZU ÜBERNEHMEN UND SOWOHL DIE KÖRPER, ALS AUCH DIE WAFFEN DER PERSONEN ZU BENUTZEN, WENN ES NOTWENDIG IST, SICH AUS EINER KLEMME ZU BEFREIEN. IM FOLGENDEN WIRD BESCHRIEBEN, WIE SIE DIE WESEN AUF DER ERDE SOWOHL IM BEWAFFNETEN ALS AUCH IM WAFFENLOSEN KAMPF ANGREIFEN. BEACHTEN SIE, DASS DIE KREATUREN IN FAKTUR NUR EINE PRIMÄRWAFFE TRAGEN KÖNNEN; MANCHE FÜHREN ALLERDINGS GRANATEN ODER MINEN ALS SEKUNDÄRWAFFEN MIT SICH. WENN SIE EINE ANDERE WAFFE BENUTZEN MÖCHTEN ALS DIE, DIE GERADE VERWENDET WIRD, MÜSSEN SIE SIE GEGEN EINE ANDERE WAFFE TAUSCHEN, WENN SICH DIE GELEGENHEIT DAZU BIETET.

### WAFFEN AUFNEHMEN UND ABLEGEN



ABB. 1



ABB. 2

DIE EINFACHSTE ART UND WEISE, EINE WAFFE ZU ERHALTEN IST, DEN KÖRPER VON JEMANDEM ZU ÜBERNEHMEN, DER SCHON EINE WAFFE IN DER HAND HÄLT. WENN DIE PERSON KEINE WAFFE BESITZT ODER DIE MUNITION VERBRAUCHT IST, SCHAUEN SIE SICH IM RAUM NACH EINER ANDEREN WAFFE UM, FALLS SIE EINE ENTDECKEN, STELLEN SIE SICH DARÜBER UND HEBEN SIE AUF. SOBALD SIE ÜBER EINER WAFFE STEHEN, WIRD IN DER RECHTEN UNTEREN ECKE DES BILDSCHIRMS EINES VON ZWEI AKTIONSSYMBOLN ANGEZEIGT: DAS SYMBOL FÜR DAS AUFNEHMEN EINER WAFFE (SIEHE ABB. 1) ODER DAS SYMBOL FÜR DAS ABLEGEN EINER WAFFE (SIEHE ABB. 2). WENN SIE DIE "AKTIONSTASTE" DRÜCKEN, WÄHREND SIE DIREKT ÜBER DER GEWÜNSCHTEN WAFFE STEHEN, WIRD DIESE ENTWEDER AUFGEHOBEN ODER GETAUSCHT.



ABB. 3

SO LEGEN SIE EINE WAFFE AB: STELLEN SIE SICHER, DASS DIE PERSON NICHT ÜBER SEINER WAFFE STEHT UND DRÜCKEN SIE DANN DIE "AKTIONSTASTE", UM DIE WAFFE FALLEN ZU LASSEN. WENN SIE IN DER RECHTEN UNTEREN ECKE DES BILDSCHIRMS DAS ENTSPRECHENDE SYMBOL (SIEHE ABB. 3) SEHEN, WISSEN SIE, DASS SIE DIE WAFFE ABLEGEN KÖNNEN.

## BEWAFFNETER KAMPF



ABB. 1

WENN SIE DIE KÖRPER VERSCHIEDENER BEWOHNER VON FAKTUR BEHERRSCHEN, WERDEN SIE MERKEN, DASS VIELE VON IHNEN WAFFEN MIT SICH FÜHREN. WENN SIE DEN KÖRPER VON JEMANDEM BEHERRSCHEN, DER EINE WAFFE TRÄGT, KONTROLLIEREN SIE NICHT NUR DEN TRÄGER DIESER WAFFE, SONDERN SIE HABEN AUCH DIE KONTROLLE ÜBER SEIN WISSEN BEZÜGLICH DES BEWAFFNETEN KAMPFS. WENN SIE ANGEGRIFFEN WERDEN, KÖNNEN SIE MIT SEINEN WAFFEN ZURÜCKSCHLAGEN, VORAUSGESETZT, SIE FÜHREN FOLGENDE SCHRITTE AUS:



ABB. 2

DRÜCKEN SIE, SOBALD SIE SICH IM KAMPF-MODUS BEFINDEN, ZUERST DIE TASTE "KÄMPFEN/FEUERN". WENN SIE SICH IM KAMPF-MODUS BEFINDEN, STELLT SICH DER KÖRPER DER PERSON, DIE SIE ÜBERNOMMEN HABEN, IN KAMPFPOSITUR AUF. DER KAMPF-MODUS WIRD AUCH DADURCH ANGEZEIGT, DASS SICH DAS KAMPFSYMBOL (IN DER RECHTEN UNTEREN ECKE DES BILDSCHIRMS) VOM NORMALEN MODUS (SIEHE ABB. 1) ZUM KAMPF-MODUS (SIEHE ABB. 2) ÄNDERT. STELLEN SIE SICHER, DASS SIE KAMPFBEREIT SIND, WENN SIE IN DEN KAMPF-MODUS WECHSELN. SOBALD SIE EINE WAFFE ZIEHEN ODER DIE FÄUSTE HEBEN, WERDEN DIE ANDEREN PERSONEN AUTOMATISCH DENKEN, DASS SIE IHNEN FEINDLICH GESINNT SIND UND DAHER DIE ERFORDERLICHEN MAßNAHMEN ERGREIFEN.



ABB. 3

WENN SIE NUN IM KAMPF-MODUS DIE TASTE "KÄMPFEN/FEUERN" DRÜCKEN, WIRD DER BEWOHNER DER ERDE, DEN SIE ÜBERNOMMEN HABEN, MIT SEINER PRIMÄRWAFFE SCHIEßEN. WENN SIE DIE TASTE "KÄMPFEN/FEUERN" DRÜCKEN UND GEDRÜCKT HALTEN, WIRD ER DIE WAFFE MEHRMALS HINTEREINANDER ABFEUERN.

WENN SIE SICH IM KAMPF-MODUS BEFINDEN, ERSCHEINT IN DER RECHTEN UNTEREN ECKE DES BILDSCHIRMS DAS SYMBOL FÜR DAS BEENDEN DES KAMPFS (SIEHE ABB. 3). WENN SIE DEN KAMPF BEENDEN MÖCHTEN, DRÜCKEN SIE DIE "AKTIONSTASTE" UND DIE PERSON WECHSELT ZURÜCK IN DEN NORMALEN MODUS.

## ZIELEN IM BEWAFFNETEN KAMPF

WENN SIE SICH IM KAMPF-MODUS BEFINDEN UND SICH IM RAUM UMSEHEN, BEWEGT SICH IHR ZIELKREUZ VON KREATUR ZU KREATUR UND ERFASST NACHEINANDER ALLE ZIELE. WENN DAS GEWÜNSCHTE ZIEL ERFASST WURDE, ERÖFFNEN SIE DAS FEUER UND SCHALTEN DEN GEGNER AUS. BEACHTEN SIE, DASS DIE EINZELNEN WAFFEN VERSCHIEDENE REICHWEITEN BESITZEN, SO DASS DER ANGERICHTETE SCHADEN UNTERSCHIEDLICH IST - JE NACHDEM OB SIE SICH IN DER NÄHE DES ZIELS BEFINDEN ODER WEITER DAVON ENTFERNT. DIE PUMPGUN BEISPIELSWEISE KANN EINEN GEGNER MIT EINEM EINZIGEN SCHUSS ERLEDIGEN, SOFERN ER SICH IN DER NÄHE BEFINDET. WENN SIE AUS EINER GRÖßEREN ENTFERNUNG ABGESCHOSSEN WIRD, IST IHRE WIRKUNG MISERABEL.

## ZIELEN IM SCHARFSCHÜTZEN-MODUS

ES GIBT AUCH EINE ANDERE ART, MIT WAFFEN ZU KÄMPFEN: AKTIVIEREN SIE DEN SCHARFSCHÜTZEN-MODUS UND ZIELEN SIE AUF DIESE ART AUF IHRE GEGNER. BEACHTEN SIE, DASS IM SCHARFSCHÜTZEN-MODUS NUR POLIZISTEN IN DER LAGE SIND, DAS BILD ZU VERGRÖßERN.

SO AKTIVIEREN SIE DEN SCHARFSCHÜTZEN-MODUS: DRÜCKEN SIE DIE TASTE "SCHARFSCHÜTZEN-MODUS EIN/ZOOM" EINMAL, UM IN DIE ICH-PERSPEKTIVE ZU GELANGEN.

WENN DIE WAFFE DER VON IHNEN ÜBERNOMMENEN PERSON NICHT SCHON GEZOGEN IST, DRÜCKEN SIE EINMAL DIE TASTE "KÄMPFEN/FEUERN", UM DIE WAFFE ZU ZIEHEN. SOBALD DIE WAFFE GEZOGEN IST, WIRD IN DER MITTE DES BILDSCHIRMS EIN ZIELKREUZ EINGEBLENDET, UND ZEIGT DAMIT AN, DASS SIE NUN FEUERN KÖNNEN. DAS ZIELKREUZ WIRD NICHT WIE IN DER EXTERNEN PERSPEKTIVE AUTOMATISCH AUF EIN ZIEL ZENTRIERT, SONDERN BLEIBT IM SCHARFSCHÜTZEN-MODUS FEST AUF EINEM PUNKT. JEDES MAL, WENN DIE TASTE "KÄMPFEN/FEUERN" GEDRÜCKT WIRD, WIRD AUF DEN PUNKT, AUF DEM DAS ZIELKREUZ SICH BEFINDET, EIN SCHUSS ABGEFEUERT.



IM SCHARFSCHÜTZENMODUS IST ES FÜR SIE GANZ EINFACH, GENAUE SCHÜSSE ABZUGEBEN, SO DASS SIE AUCH AUF BESTIMMTE KÖRPERTEILE IHRES FEINDES FEuern KÖNNEN. SIE KÖNNEN EXPERIMENTIEREN, INDEm SIE AUF VERSCHIEDENE KÖRPERBEREICHE DES FEINDES SCHIEßEN, UM ZU SEHEN, WELCHE UNTERSCHIEDLICHEN EFFEKTE DAS HABEN WIRD.

## SEKUNDÄRWAFFEN

VIELE DER PERSONEN, AUF DIE SIE IN FAKTUR TREFFEN WERDEN, TRAGEN ZUSÄTZLICH ZU IHREN PRIMÄRWAFFEN AUCH SEKUNDÄRWAFFEN MIT SICH. UM DIE SEKUNDÄRWAFFE ZU VERWENDEN, DRÖCKEN SIE AUF DIE TASTE "SEKUNDÄRWAFFE", UND WERFEN DANN DIE VERFÖGBARE SEKUNDÄRWAFFE.

## WAFFENLOSER KAMPF

WÄHREND IHRER MISSION WIRD MIT SICHERHEIT EINE SITUATION AUFTRETEN, IN DER SIE IN EINEM KAMPF ZAHLENMÄßIG HOFFNUNGSLOS UNTERLEGEN SIND UND DIE MUNITION, DIE SIE MIT SICH FÖHREN NICHT REICHEN WIRD, UM SIE AUS DIESER SITUATION ZU BEFREIEN. ABER KEINE ANGST, DIE MEISTEN BEWOHNER DER ERDE SIND AUCH IM WAFFENLOSEN KAMPF ERFAHREN. SIE KÄMPFEN AM EFFEKTIVSTEN, WENN SIE IHRE WAFFE WEGSTECKEN, OBWOHL SICH MANCHE BEWEGUNGEN SELBST MIT EINER WAFFE IN DER HAND AUSFÖHREN LASSEN.

UM EINEN KAMPF IM MODUS "WAFFENLOSER KAMPF" AUSZUTRAGEN, MÖSSEN SIE ERST EINMAL DIE TASTE "KÄMPFEN/FEuern" DRÖCKEN, UM IN DEN KAMPF-MODUS ZU GELANGEN. WENN DIE ÖBERNOMMENE PERSON KEINE WAFFE IN DER HAND HÄLT, STELLT SIE SICH IN KAMPFPOSITION AUF, SOBALD SIE SICH IM KAMPF-MODUS BEFINDEN, DER KAMPF-MODUS WIRD AUCH DURCH DAS KAMPFSYMBOL (RECHTE UNTERE ECKE DES BILDSCHIRMS) ANGEZEIGT.



ABB. 1

NUN MÖSSEN SIE SICH IHREM ZIEL NÄHERN UND ANSCHLIEßEND DIE TASTE "KÄMPFEN/FEuern" DRÖCKEN. WENN SIE NUR DIES E TASTE DRÖCKEN, WIRD DIE ÖBERNOMMENE PERSON ZUM SCHLAG AUSHOLEN. WENN SIE DIE TASTE "KÄMPFEN/FEuern" ZUSAMMEN MIT DER TASTE "VOR" DRÖCKEN, WERDEN ANDERE KAMPFBEWEGUNGEN AUSGEFÖHRT, WIE Z. B. DER ANGRIFF VON HINTEN. EXPERIMENTIEREN SIE MIT DEN VERSCHIEDENEN BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN, SO DASS SIE IHRE FEINDE NICHT NUR MIT WENIG GERÄUSCHAUFKOMMEN AUSSCHALTEN, SONDERN SOGAR ENTWAFFNEN KÖNNEN, WENN SIE DIES WÖNSCHEN.

WENN SIE SICH IM MODUS "WAFFENLOSER KAMPF" BEFINDEN, ERSCHEINT IN DER RECHTEN UNTEREN ECKE DES BILDSCHIRMS DAS SYMBOLE FÖR DAS BEENDEN DES KAMPFS (SIEHE ABB. 1). WENN SIE DEN KAMPF BEENDEN MÖCHTEN, DRÖCKEN SIE DIE "AKTIONSTASTE" UND DIE PERSON WECHSELT ZURÖCK IN DEN NORMALEN MODUS.

# SPEZIALFÄHIGKEITEN DER BESESSENEN CHARAKTERE

## ALLGEMEIN

VIELE DER BEWOHNER DER ERDE BESITZEN SPEZIELLE FÄHIGKEITEN, DIE KEINE ANDERE PERSON BESITZT. ES IST SEHR WICHTIG, DASS SIE MIT DEN VERSCHIEDENEN BEWOHNERN DER ERDE EXPERIMENTIEREN, UM IHR ZIEL ZU ERREICHEN.

# BEWAFFNUNG STANDARDWAFFEN

## SCHNEIDBRENNER



DIESE EIGENTLICH AUSSCHLIEßLICH FÜR SCHWEIßARBEITEN GEDACHTE WAFFE WIRD VERMUTLICH EHER DEN GEGNER ZU EINEM TÖDLICHEN LACHANFALL ZWINGEN ALS ERNSTHAFTEN SCHADEN VERURSACHEN. TECHNISCH GESEHEN HANDELT ES SICH UM EINE TÖDLICHE WAFFE, DIE ABER NUR WIRKUNG ZEIGT, WENN DER GEGNER LANGE GENUG STILLHÄLT.

## KETTENSÄGE



DIESES TRAGBARE GERÄT ZUM SÄGEN, SCHLITZEN, HACKEN UND ZERMAHLEN SCHNEIDET SICH DURCH JEDES MATERIAL! EIGENTLICH IST DIE SÄGE NUR FÜR BAUARBEITEN VORGESEHEN, EIGNET SICH IM NOTFALL ABER AUCH FÜR DEN NAHKAMPF. DIE MASSIVE 20PS-KETTENSÄGE IST IN DER LAGE IN KÜRZESTER ZEIT IMMENSEN SCHADEN ANZURICHTEN, KANN ABER GEGEN EINEN FEIND MIT EINER VOLLAUTOMATISCHEN PRÄZISIONSWAFFE TROTZDEM WENIG AUSRICHTEN.

## PUMP GUN - SCHROTTGEWEHR

DIE PUMP GUN IST DIE STANDARDBEWAFFNUNG LEICHTER POLIZEIEINHEITEN IN DER STADT FAKTUR. SIE VERSCHIEßT BREIT STREUENDE 5 GAUGE-MUNITION, WAS DIE WAFFE AUF KURZE DISTANZ SEHR EFFEKTIV MACHT. AUF GRÖßERE REICHWEITEN IST SIE ALLERDINGS VOLLKOMMEN INEFFEKTIV, ALSO DENKEN SIE NICHT MAL DRAN, DAS GEWEHR IM SCHARFSCHÖTZEN-MODUS ZU VERWENDEN.



## MASCHINENGEWehr

DAS MEIST VON MITTELSCHWEREN POLIZEIEINHEITEN VERWENDETE MASCHINENGEWehr VERFÖGT ÜBER EINE GROßE REICHWEITE UND HOHE PRÄZISION. DER DOPPELLAUF DER WAFFE IST IN DER LAGE IN SCHNELLER FOLGE PROJEKTILE ZU VERSCHIEßEN UND SO EIGNET SICH DAS MASCHINENGEWehr GLEICHERMAßEN ZUM LEGEN VON FLÄCHENDECKENDEM FEUER IN EINEM RAUM WIE ZU EINEM KOPFSCHUSS AUS EINER HALBEN MEILE ENTFERNUNG.



## MAIMER

DER MAIMER IST SOWOHL AUF KURZE ALS AUCH GROßE REICHWEITE UNGEFÄHR SO EFFEKTIV WIE SEIN GEGENSTÜCK, DAS MASCHINENGEWehr. DIE WAFFE VERFÖGT ÜBER MEHR ALS GENUG FEUERKRAFT UM AUCH DIE HÄRTESTEN GEGNER IN DIE Knie ZU ZWINGEN. DER MAIMER VERSCHIEßT RASIERMESSERSCHARFE TITAN-KLINGEN, DIE ALLES, WAS IN IHREM WEG LIEGT SCHLICHT UND EINFACH IN STÜCKE SCHNEIDEN.



## FLAMMENWERFER



DER FLAMMENWERFER VERSCHIEßT EINE GELARTIGE SUBSTANZ AUS EINER BENZINMIXTUR, DIE SICH BEI KONTAKT MIT DER LUFT ENTZÜNDET. WIRD EIN CHARAKTER VON DER SUBSTANZ GETROFFEN, GEHT ER IN FLAMMEN AUF UND RENNT HERUM, BIS ER DAS FEUER ERSTICKEN KANN. DIE WAFFE IST AUF GRÖßERE REICHWEITEN NUTZLOS, ABER IM NAHKAMPF GIBT ES EINFACH NICHT BESSERES. DER FLAMMENWERFER SOLLTE MIT GRÖßTER VORSICHT EINGESETZT WERDEN, DA ES DURCHAUSS PASSIEREN KANN, DASS SIE SELBST IN FLAMMEN AUFGEHEN. WENN SIE MIT EINEM BRENNENDEN CHARAKTER IN BERÖHRUNG KOMMEN.

## PAK



DIESE WAFFE BASIERT AUF DEM GEGENTEIL DER FLAMMENWERFER-TECHNOLOGIE. SIE VERSCHIEßT NADELN, DIE WIE KLEINE EISSPLITTER IN DAS ZIEL EINDRINGEN. WIRD EIN OPFER VON EINEM PROJEKTIL DER PAK GETROFFEN, BEGINNT ER EINZUFRIEREN UND SEINE BEWEGUNGEN WERDEN DEUTLICH LANGSAMER. JEDER WEITERE TREFFER SENKT DIE TEMPERATUR DES ZIELS WEITER AB UND ES WIRD ZUNEHMEND LANGSAMER. EINIGE SEKUNDEN NACH DEM LETZTEN TREFFER TAUEN DIE OPFER WIEDER AUF UND KÖNNEN SICH WIEDER MIT NORMALER GESCHWINDIGKEIT BEWEGEN. DIE IN ALLEN REICHWEITEN EFFEKTIVE WAFFE EIGNET SICH GLEICHERMAßEN FÖR HEKTISCHE KAMPFSITUATION WIE FÖR TAKTISCHE PRÄZISIONSSCHÖSSE AUF GRÖßERE ENTFERNUNGEN. DIE PAK VERLEIHT DURCH DIE PROPELLERARTIGEN KLINGEN DER WAFFE EINE EINGESCHRÄNKTE FLUGFÄHIGKEIT.

## BAZOOKA



DIE BAZOOKA VERSCHIEßT EINE ABSOLUT TÖDLICH RAKETE, DIE AUF DIREKTEM WEG AUF IHR ZIEL ZUFLIEGT. MIT PRAKTISCH UNBEGRENZTER REICHWEITE, GERINGER LADEZEIT UND EINER HOHEN PROJEKTILGESCHWINDIGKEIT IST DIE BAZOOKA IHR UNERSETZLICHER PARTNER FÖR ALLE KÄMPFE AUF GRÖßERE ENTFERNUNGEN. AUF KURZE ENTFERNUNGEN IST DIE BAZOOKA SEHR GEFÄHRLICH, DA DIE EXPLOSION DER RAKETE VERMUTLICH SOWOHL DAS ZIEL ALS AUCH DEN SCHÖTZEN VERLETZEN WIRD.

## MASER



OBWOHL SIE BEEINDRUCKEND AUSSIEHT, IST DIESE WAFFE GEGEN ORGANISCHE ZIELE VOLLKOMMEN WERTLOS. SIE IST AUF DEN STRAßEN VON FAKTUR NUR SELTEN ZU SEHEN, DA SIE SPEZIELL ENTWICKELT WURDE, UM DIE GEPANZERTEN BEHEMOTHS AUSZUSCHALTEN. DER MASER VERSCHIEßT EINEN STARKEN ELEKTRO-SUBSTRAKTIVEN IMPULS, DER IDEAL GEEIGNET IST, MECHANISCHE FEINDE AUßER GEFECHT ZU SETZEN.

## RAKETENHARPUNE



DIE RAKETENHARPUNE IST DIE SCHRECKLICHSTE WAFFE, DIE JEMALS AUF DEN STRAßEN VON FAKTUR EINGESETZT WURDE. DIE RH DURCHSCHLÄGT IHR ZIEL, REIßT ES VON DEN FÖßEN UND SPIEßT ES AN DER NÄCHSTEN WAND AUF, WO SICH DAS OPFER IM TODESKAMPF WINDET, BIS ES ENDLICH STIRBT. DIE RH EIGNET SICH FÖR ALLE REICHWEITEN UND HAT VERHEERENDE WIRKUNG, DA SIE IN DER LAGE IST EIN ZIEL MIT EINEM EINZIGEN SCHUSS ZU TÖTEN.

# SEKUNDÄRWAFFEN

## GRANATE



DIE ZUR STANDARDAUSRÜSTUNG DER MITTELSCHWEREN POLIZEIEINHEITEN GEGEHÖRENDE GRANATE VERHÄLT SICH GENAU SO, WIE MAN DAS ERWARTET: SIE EXPLODIERT MIT EINEM GEWALTIGEN SPLITTERREGEN UND IST BEI EINEM DIREKTEM TREFFER TÖDLICH UND IM WEITEREN UMGREIS IMMER NOCH SEHR GEFÄHRLICH.

## BETÄUBUNGSGRANATE



DIESE AN BEI UNRUHEN AN DIE POLIZEI AUSGEBEBENE GRANATE EIGNET SICH HERVORRAGEND, GRÖßERE MENSCHENMENGEN KAMPFUNFÄHIG ZU MACHEN, OHNE DABEI GRÖßEREN SCHADEN ANZURICHTEN. BEI DER DETONATION LÖST DIE GRANATE EINEN GEWALTIGEN BLITZ AUS, DER SEINE OPFER MOMENTAN AUßER GEFECHT SETZT. DIESE WAFFE IST NICHT TÖDLICH, KANN ABER EINGESETZT WERDEN, UM CHARAKTERE KURZFRISTIG ZU BETÄUBEN, DEREN KÖRPER MAN GERNE ÖBERNEHMEN WILL.

## HAFTGRANATE



DIESE GRANATE BLEIBT AN SEINEM OPFER HAFTEN UND GIBT EINEN DEZENTEN TON AB, UM DEN WERFER ZU INFORMIEREN, DASS SIE JETZT SCHARF IST. DANACH BLEIBT DIE GRANATE AKTIV UND WARTET BIS DIE TASTE FÜR DIE SEKUNDÄRWAFFE ERNEUT GEDRÖCKT WIRD, WORAUFHIN SIE EXPLODIERT. AUFGRUND DIESER EIGENSCHAFTEN EIGNET SIE SICH, UM SPRENGSÄTZE ZU SETZEN UND DANACH DEN GEFAHRENBEREICH ZU VERLASSEN. DAS ECHTE POTENTIAL DER GRANATE LIEGT ALLERDINGS DARIN, DIE GRANATE AN EINEM MENSCHLICHEN GEGNER HAFTEN ZU LASSEN, DER DARAUFHIN AUF DER SUCHE NACH HILFE PANISCH ZU SEINEN KAMERADEN LÄUFT, WO MAN DANN DIE GRANATE DETONIEREN LASSEN KANN.

## VERZERRERGRANATE



DIE STÄRKSTE SEKUNDÄRWAFFE WIRD WIE EINE GANZ NORMALE GRANATE GEWORFEN, ABER SIE ERZEUGT EINE PHYSIKALISCHE ANOMALIE, DIE IN DER LAGE IST, FESTE OBJEKTE ZU VERZERREN. JEDES WESEN, DAS IN DEN BEREICH DER VERZERRUNG GERÄT, WIRD WIE BEI EINER GEWALTIGEN EXPLOSION NACH HINTEN GESCHLEUDERT UND NIMMT DABEI ENTSPRECHENDEN SCHADEN. AUFGRUND DES EINGEBAUTEN 3-SEKUNDEN-ZÖNDERS KANN MAN DIE VERZERRERGRANATE AN EINER WAND ABPRALLEN LASSEN UND SIE SO "UM DIE ECKE WERFEN.

## JUMPING BETTY

IM GEGENSATZ ZU DEN ANDEREN SEKUNDÄRWAFFEN HANDELT ES SICH BEI DER JUMPING BETTY UM EINE MINE MIT NÄHERUNG SZÖNDER. NACHDEM DIE MINE MIT DER TASTE FÜR DIE SEKUNDÄRWAFFE ABGESETZT WURDE, WARTET SIE DARAUF, DASS EIN ANDERE CHARAKTER DEN NÄHERUNG SZÖNDER AUSLÖST. DANACH WIRD DIE MINE ANDERTHALB METER IN DIE HÖHE GESCHLEUDERT, WO SIE FÖNF KOMPLETTE ROTATIONEN UM DIE EIGENE ACHSE AUSFÖHRT UND DABEI IM WINKEL VON 10 GRAD JEWEILS EIN PROJEKTIL ABFEUERT.



# CHARAKTERKLASSEN

## UNTERKLASSE

### CHOTS

CHOTS STEHEN IN DER SOZIALEN HIERARCHIE VON FAKTUR GANZ UNTEN. TEILWEISE AUFGRUND IHRER ARMUT, TEILWEISE WEGEN DER AUF GEGENSEITIGKEIT BERUHENDEN ABNEIGUNG GEGENÜBER DER MITTEL- UND OBERKLASSE, HABEN SICH DIE CHOTS FÜR EIN LEBEN IN DER KANALISATION ENTSCHIEDEN, VON WO AUS SIE HÄUFIG PLÖTZLICH HERVORKOMMEN UND IHRE BEUTE IN EINEN GRAUSAMEN TOD ZERREN. CHOTS SIND KANNIBALISTISCHE KREATUREN, DIE, ÄHNLICH WIE HYÄNEN, IN HORDEN JAGEN. CHOTS HEGEN EINE TIEFVERWURZELTE ABNEIGUNG GEGEN POLIZISTEN UND ZITTELN HÄUFIG AUFSTÄNDE GEGEN IHRE FEINDE AUS DER MITTELKLASSE AN. DIE BEVORZUGTE WAFFE DER CHOTS IST DIE PAK, DIE NICHT NUR DAZU VERWENDET WIRD, BEUTE LAUTLOS ZU ERLEGEN, SONDERN ES IHNEN AUCH ERLAUBT, AUS GROßEN HÖHE HERABZUSPRINGEN. DIE TECHNOLOGIE DER CHOTS IST SIMPEL ABER EFFEKTIV UND KONZENTRIERT SICH AUF EIN LUFTDRUCKSYSTEM, MIT DEM IHRE WAFFEN UND ATEMGERÄTE BETRIEBEN WERDEN. OBWOHL SIE NICHT SO GUT AUSGERÜSTET WIE DIE POLIZISTEN SIND, SIND DIE CHOTS TROTZDEM EXZELLENT KÄMPFER, DIE SICH IN DER SCHLACHT ZUMEIST GENAU SO GUT BEWAHREN WIE DIE DEUTLICH MODERNER AUSGERÜSTETEN POLIZISTEN.



## MITTELKLASSE

### BÜRGER

DIE ERBARMUNGSWÜRDIGEN EINWOHNER DER STADT FAKTUR WERDEN EINFACH NUR »BÜRGER« GENANNT. DIESE MITTELKLASSE-CHARAKTERE ERFREUEN SICH AN DEN VORZÜGEN IHRER SOZIALEN STELLUNG, DIE ES IHNEN ERLAUBT, SICH FREI IN DER STADT ZU BEWEGEN UND AM MORALISCHEN VERFALL DER WELT TEILZUHABEN. OBWOHL BÜRGER IN DER REGEL UNBEWAFFNET SIND, EIGENEN SIE SICH IN SITUATIONEN, IN DENEN SIE UNAUFFÄLLIG BLEIBEN SOLLTEN, VORZÜGLICH ALS TARNUNG. BÜRGER KÖNNEN JEDE WAFFE VERWENDEN, DIE SIE FINDEN UND SIND AUF ERDEM RECHT GESCHICKTE NAHKÄMPFER. SEIEN SIE IN DER GEGENWART VON BÜRGERN IMMER AUF DER HUT, DENN VIELE ANGEHÖRIGE DIESER MIT LANGEN MÄNTELN BEKLEIDETEN KLASSE TRAGEN VERBORGENE WAFFEN BEI SICH UND ZÖGERN NICHT, UNVORSICHTIGE MENSCHEN AUF DER SUCHE NACH WEITEREN WAFFEN ZU ÜBERFALLEN.



### ARBEITER

DIE ARBEITER SIND DIEJENIGEN, WELCHE DIE STADT FAKTUR AM LEBEN ERHALTEN. VON EINER SELBSTHILFE-PROPAGANDA DAUERBERIESELT, SIND DIE ARBEITER STOLZ AUF SOZIALEN STATUS UND ARBEITEN UNERMÖDLICH DARAN, DIE STADT AM LAUFEN ZU HALTEN. ES GIBT EINFACHE ARBEITER, MEDIZINISCHE TECHNIKER, WISSENSCHAFTLER UND NUKLEARTECHNIKER. VIELE ARBEITER SIND HOCHSPEZIALISIERT UND DAHER IN VIELEN SITUATIONEN IDEALE ZIELE FÜR EINE ÜBERNAHME.



## NACHTSCHWÄRMER

DIE NACHTSCHWÄRMER ÄHNELN IN VIELERLEI HINSICHT DEN NORMALEN BÜRGERN, ZEICHNEN SICH JEDOCH DURCH EINE BESONDERS EXZESSIVE LEBENSWEISE AUS. MAN FINDET SIE IN DEN EHER ZWIELICHTIGEN VIERTELN DER STADT ODER IN DEN ZAHLREICHEN NACHTCLUBS. TROTZ IHRER SCHEINBAR HARMLOSEN ERSCHEINUNG SIND DIE NACHTSCHWÄRMER IM WAHRSTEN SINNE DES WORTES > CHARAKTERE! UND BESITZEN EINIGE WIRKLICH EINZIGARTIGE TALENTE. EXPERIMENTIEREN SIE MIT DEN FÄHIGKEITEN EINES BESESSENEN NACHTSCHWÄRMERS, UM DAS WAHRE POTENTIAL DIESER CHARAKTERKLASSE ZU ENTDECKEN.

## POLIZISTEN

IM STARKEN KONTRAST ZUR WELT DER VERGANGENHEIT, IN DER POLIZISTEN DAS GESETZ VERTRATEN UND EINEN EID SCHWOREN, ZU SCHÜTZEN UND ZU DIENEN, SIND DIE POLIZISTEN IM ZUGE DES ALLGEMEINEN ZERFALLS DER GESELLSCHAFT, IMMER KORRUPTER GEWORDEN. IN FAKTUR NUTZEN DIE POLIZISTEN IHREN GEHOBBENEN STATUS HEMMUNGSLOS AUS UND HABEN EINE > ERST SCHIEßEN ã DANN FRAGENMENTALITÄT ENTWICKELT. OBWOHL MAN SICH IHNEN MIT GRÖßTER VORSICHT NÄHERN SOLLTE, SIND POLIZISTEN, SOBALD SIE ERST EINMAL BESESSEN SIND, EINE DER VIELSEITIGSTEN CHARAKTERKLASSEN DER STADT, MIT IHREN UNTERSCHIEDLICH STARKEN PANZERUNGEN, LEISTUNGSFÄHIGEN WAFFEN UND ZUGANG ZU DEN MEISTEN BEREICHEN DER STADT, SIND SIE ÄUßERST NÖTZLICH. IHR WERT WIRD NOCH DURCH DIE TATSACHE VERGRÖßERT, DASS IHRE SPEZIELLEN HEADSETS IHNEN HÄUFIG BESONDERE FÄHIGKEITEN VERLEIHEN, Z. B. DIE RÖNTGENSTRAHL- ODER ZOOM-FUNKTION DES SCHARFSCHÜTZEN-MODUS. DER EINZIGE NACHTEIL IST, DASS BESESSENE POLIZISTEN DURCH IHRE BRUTALEN, KRAFTORIENTIERTEN TAKTIKEN SCHNELL DIE AUFMERKSAMKEIT IHRER POLIZEIKOLLEGEN AUF SICH ZIEHEN.

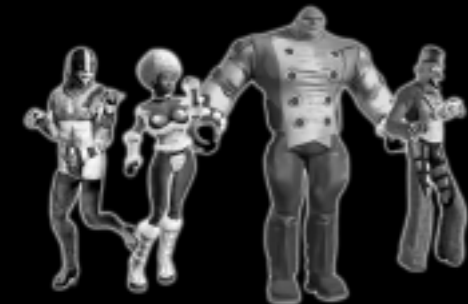
## OBERKLASSE

### SUB-GIRLS

DIE SUB-GIRLS GEHÖREN DER VON FRAUEN BEHERRSCHTEN OBERKLASSE AN UND HEGEN EINE NATÜRLICHE ABNEIGUNG GEGEN POLIZISTEN. ZUSAMMEN MIT DEN BÜRGERN UND NACHTSCHWÄRMERN GEHÖREN DIE SUB-GIRLS ZU DEN TÖDLICHTEN KLASSEN DER STADT. IHRE AUFGABE IST ES, IM WOHNBEREICH DES ROTLICHTBEZIRKES FÜR SICHERHEIT ZU SORGEN UND IHRE VERBODENEN VORFEINDEN ZU BESCHÜTZEN. SUB-GIRLS FÜHLEN SICH DEN PROSTITUIERTEN ENG VERBUNDEN UND EILEN DIESEN HÄUFIG ZU HILFE, WENN EINE VON IHNEN BEDROHT WIRD. DIE SUB-GIRLS HABEN EXTREM STARKE NERVEN UND SIND DAHER IM KAMPF NUR SEHR SCHWER ZU IRRITIEREN UND GERATEN BEINAHE NIE IN PANIK. IHR KÖRPERBAU WIRKT TÄUSCHEND LEICHT, ABER DURCH GENETISCHE VERÄNDERUNG WURDEN SIE MIT EINEM EXTREM STARKEN SKELETT AUSGESTATTET UND SIND DAHER NUR SCHWER ZU TÖTEN. SUB-GIRLS LASSEN SICH NUR SCHWER UNTER GEISTIGE KONTROLLE BRINGEN, GELINGT ES IHNEN DENNOCH, KANN SIE BEINAHE NICHTS AUFHALTEN.

### COMMANDER

DIE COMMANDER SIND DIE HÖCHSTRANGIGSTEN ANFÜHRER DER POLIZEITRUPPEN UND IN DEN STRASSEN DER STADT EHER SELTEN ANZUTREFFEN. WENN SIE DENNOCH EINEN COMMANDER ENTDECKEN, IST ES NICHT NUR ÄUßERST EMPFEHLENSWERT, SIE UNTER KONTROLLE ZU BRINGEN, SONDERN AUCH DAFÜR ZU SORGEN, DASS DER CHARAKTER AM LEBEN BLEIBT, DENN NUR DIE COMMANDER BESITZEN DIE HÖCHSTE SICHERHEITSTUFE UND HABEN DAHER BEINAHE ÜBERALL ZUGANG. DIE COMMANDER SIND ZUMEIST UNBEWAFFNET UND WAGEN SICH NUR AUF DIE STRASSEN, UM IHRE TRUPPEN ZU BEAUFSICHTIGEN. NEBEN DER ZUGANGSBERECHTIGUNG SIND BESTIMMTE COMMANDER, DIE SOGENANNTE WAFEN-COMMANDER, DIE EINZIGE CHARAKTERKLASSE, DIE SCHWERE WAFENSTELLUNGEN BEDIENEN UND FAHRZEUGE STEuern KANN.





## GEISTLICHE

GENAU WIE IN JEDER ANDEREN GROßEN STADT GIBT ES AUCH IN FAKTUR EIN BLÖHENDES NACHTLEBEN. DIE GEISTLICHKEIT HAT SICH DEM UNTERHALTUNGSGEWERBE ZUGEWANDT, UM VERLORENE SEELEN ZU RETTEN. PRIESTER STEHEN HINTER DEN THEKEN UND NONNEN SERVIEREN GETRÄNKE. ES LOHNT SICH NICHT BESONDERS, EINEN BARKEEPER UNTER ZU KONTROLLE ZU BRINGEN, ABER SIE KÖNNEN BOB BEI SEINEN UNTERNEHMUNGEN HILFREICHE DIENSTE LEISTEN. MAN FINDET KLERIKER GELEGENTLICH IN DEN DUNKLEN ECKEN DER STADT UND MANCHMAL WIRD EINER DER GEISTLICHEN IHNEN MIT WEISEM RAT HILFREICH ZU SEITE STEHEN.

## UNBEKANNTE MONSTER

DIE INFORMATIONEN ÜBER DIE GEHEIMNISVOLLEN MONSTER DER STADT SIND BESTENFALLS SKIZZENHAFT, ABER DIE BÜRGER MUNKELN VON DER EXISTENZ VON »DÄMONEN«, DIE IMMER HÄUFIGER GESICHTET WERDEN. ES IST MÖGLICH, DASS DIE BEOBACHTUNG DIESER MONSTER IN ZUSAMMENHANG MIT DEN EXPERIMENTEN STEHT, WELCHE DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT ERST KÖRZLICH DURCHGEFÜHRT HAT.

# TIPS & TRICKS

UM EINEN CHARAKTER UNTER KONTROLLE ZU BRINGEN, SCHLAGEN SIE MIT DEN FLÖGELN UND FLIEGEN IN DEN RÜCKEN DER PERSON. SIE KÖNNEN DIE BESESSENHEIT JEDERZEIT RÜCKGÄNGIG MACHEN, INDEM SIE DIE ENTSPRECHENDE TASTE BETÄTIGEN.

BRINGEN SIE DIE CHARAKTERE UNTER KONTROLLE, WENN GERADE NIEMAND ZUSCHAUT. ANDERE CHARAKTERE WERDEN SIE NICHT ANGREIFEN, WENN SIE SIE FÜR EINEN DER IHREN HALTEN.

BOB IST ÄUßERST SCHWACH UND WEHRLOS. NUTZEN SIE JEDE GELEGENHEIT, UM ANDERE CHARAKTERE UNTER IHRE KONTROLLE ZU BRINGEN. NUTZEN SIE DIESE PERSONEN ALS TARNUNG UND SCHUTZ. WENN ES IHNEN BEISPIELSWEISE GELINGT, UNBEOBACHTET IN EINEN POLIZISTEN EINZUDRINGEN, WERDEN DIE ANDEREN POLIZISTEN SIE NICHT WEITER BEACHTEN. WENN SIE IN EINEN KAMPF GERATEN, WIRD DER POLIZIST VERLETZT, WÄHREND BOB UNBESCHADET BLEIBT.

LASSEN SIE, WENN MÖGLICH, IHRE WAFFEN STECKEN! WENN SIE MIT DER WAFFE IN DER HAND HERUMLAUFEN, INTERPRETIEREN DIE ANDEREN CHARAKTERE DIES ALS AUSDRUCK VON AGGRESSION.

DIE AUFGÄBE IN MESSIAH UNTERSCHIEDEN SICH VON DENEN IN ANDEREN SPIELEN, SIND ABER SEHR EINFACH ZU BEDIENEN, SOBALD SIE SICH ERST EINMAL AN DAS FUNKTIONSPRINZIP GEWÖHNT HABEN. STELLEN SIE SICH VOR DIE KONSOLE, DIE SIE BEDIENEN WOLLEN UND DRÜCKEN SIE DIE

AKTIONSTASTE, WÄHREND SIE GLEICHZEITIG EINE DER BEIDEN RICHTUNGSTASTEN GEDRÜCKT HALTEN. (ENTSPRECHEND DER RICHTUNG, IN DIE SIE SICH BEWEGEN WOLLEN).

HALTEN SIE IMMER NACH BESSEREN WAFFEN UND MUNITION AUSSCHAU. DURCHSUCHEN SIE IHRE UMGEBUNG, WENN SICH DIE GELEGENHEIT DAZU BIETET.

DIE UNTERSCHIEDLICHEN CHARAKTERE VERFÜGEN ÜBER INDIVIDUELLE FÄHIGKEITEN, VERWENDEN SIE VERSCHIEDENE CHARAKTERE, UM IN UNTERSCHIEDLICHE BEREICHE VORZUDRINGEN ODER AUF BESTIMMTE KONSOLEN ZUZUGREIFEN.

EINE GEWISSE LEICHTFÜßIGKEIT WIRD IHNEN BESONDERS IN DEN VON PLATTFORMEN GEPRÄGTEN LEVELN VON GROSSEM NUTZEN SEIN.

BOB KANN SEINE GESUNDHEIT WIEDERHERSTELLEN, INDEM ER IN EINEN ANDEREN CHARAKTER EINDRINGT UND DIESEM EINEN TEIL SEINER LEBENSENERGIE ENTZIEHT.

POLIZISTEN UND CHOTS HEGEN EINE ANGEBORENE ABNEIGUNG GEGENEINANDER. WENN DIESE ZWEI CHARAKTERKLASSEN AUFEINANDERSTOßEN IST MIT EINEM FEUERGEFECHT ZU RECHNEN. WENN MAN AUF SIE SCHIEßT, OHNE DASS ES EINEN ERKENNBAREN GRUND GIBT, IST ES ANZUNEHMEN, DASS DER SCHÜTZE AUF DIE KLASSE, DER SIE SICH GERADE BEDIENEN, NICHT GUT ZU SPRECHEN IST.



## DIE SCHÖPFER

### HAUPTPROGRAMMIERER

MICHAEL "SAXS" PERSSON  
(GENESIS 33:12)

### ERZPROGRAMMIERER

TORGEIR HAGLAND (EXODUS 32:4)  
TONY BENNETT (EXODUS 27:4)

### LEITER DER LEVELPROGRAMMIERUNG

DAVID MSIKA (1 KINGS 6:38)

TIM HAYS (JOHN 10:20)

JOE VIRSKUS (1 CORINTHIANS 3:10)

ANDREW DELAP (JOHN 1:41)

SOREN HANNIBAL (JEREMIAH 40:12)

### SPIELDESIGN

(WIE ES VON MICHAEL DAMIEN  
VORHERGESAGT WURDE)

TEAM EGO 2 (CHRONICLES 24:13)

### LEVELDESIGN UND GESTALTUNG

MICHAEL DAMIEN (MATTHEW 13:35)

DANIEL CHEVALIER (EZEKIEL 43:11)

SHAWN BERRYHILL (1 KINGS 7:9)

NEIL HONG (LUKE 16:9)

CHRIS FELTS (PSALMS 88:18)

SIGBORN SIGGY GALAEN  
(GENESIS 11:4)

### 3D CHARAKTERDESIGN UND MODELLE

DARRAN HURLBUT  
(2 THESSALONIANS 3:9)

### CHARAKTERKONVERTIERUNG

CHRIS NAVES (EXODUS 31:6)

### ANIMATIONEN

GABRIEL ROUNTREE (DANIEL 8:16)

### ERZ-ANIMATOREN

CHRISTER SVEEN  
(GENESIS 2:7)

KEVIN MUNROE  
(GENESIS 19:20)

ALAIN MAINDRON  
(GENESIS 8:19)

### PACKUNGSENTWURF

MIKE DAMIEN (MATTHEW 13:35)

## DIE APOSTEL

### FILM UND VIDEOS

SCOTT BARRETT (ACTS 16:9)

### MUSIK

FEAR FACTORY (ISAIAH 30:32)

JESPER KYD (DANIEL 3:15)

[SIDE EFFEKT] / TRAVESTI  
(1 SAMUEL 16:16)

### SOUND EFFEKTE

TOMMY TALLARICO (AMOS 5:23)

JOEY KURAS (LEVITICUS 26:36)

### MESSIAH BOX AND MANUAL DESIGN

ROWLEYS: LONDON



## SHINY ENTERTAINMENT

PRÄSIDENT  
DAVID PERRY

PRODUZENT  
STUART ROCH

AUSFÜHRENDER  
PRODUZENT  
JAY NIELSEN

WEBMASTER  
MISS M

## INTERPLAY PRODUCTIONS

PRÄSIDENT  
BRIAN FARGO

AUSFÜHRENDER  
PRODUZENT  
TRISH WRIGHT

PRODUZENTIN, INTERPLAY  
U.K.

SARAH THOMPSON  
PRESSEARBEIT  
LISA BUCEK  
SCOTT HERRINGTON

PRODUKTMARKETING  
STEVE FOWLER

DIREKTOR DER  
QUALITÄTSSICHERUNG  
JEREMY BARNES

LEITUNG DER  
QUALITÄTSSICHERUNG  
GREG BAUMEISTER  
MIKE MOTODA

PROJEKTLEITER  
JEREMY RAY

PROJEKTLEITUNG-  
SASSISTENZ  
DOUG FINCH

HAUPTTESTER  
SCOT HUMPHREYS

TESTER  
ISMAEL QUIJANO  
RICHARD AVALOS  
ERIC CHUNG  
SAVINA GREENE  
JOHN KIRKLAND  
HAROLD KIM  
MARK HOLTZCLAW  
ASHER LUISI  
KEVIN OSBURN  
AMY AVERY

## VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

SENIOR  
PRODUCT MANAGER  
HARVEY LEE

HEAD OF P.R.  
ALLISON GRANT

QUALITY  
ASSURANCE MANAGER  
PHIL McDONNELL

LEAD TESTER  
SARAH THOMPSON

TESTERS  
PHILIP MATTHEWS  
STEVE FRAZER  
DREW WALDEGRAVE  
ROY GAY  
TIM WILEMAN

BESONDERER DANK AN ALL  
JENE, DIE AN MESSIAH  
MITGEARBEITET HABEN UND  
DABEI HALFEN DIESEN TITEL ZU  
VERÖFFENTLICHEN

MIKE BOB LEWIS  
BRAD HARTKE  
JUSTINE CORRADINO  
PAMELA LEAVITT  
LYNEL BROWN  
SHAUN CHEVALIER  
ELAINE PAIVA  
TOMMY FRANCOIS  
ROBERT WRIGHT  
NICOLE MARINGER  
CLAY RIVERS  
PETE TESTA  
STEVE CARLSON  
DAVE HOWARD

UNSER DANK GILT AUCH DEN  
FIRMEN, DIE UNS WÄHREND  
DER ENTWICKLUNG VON  
MESSIAH GROSZÖGIG  
UNTERSTÜTZT HABEN

INTEL CORPORATION  
CREATIVE LABS, INC.  
NVIDIA CORPORATION  
3DFX INTERACTIVE, INC.  
ADVANCED MICRO  
DEVICES, INC.  
MICROSOFT CORPORATION

MESSIAH ON THE INTERNET  
BE SURE TO CHECK OUT THE MESSIAH WEB SITE AT...  
[WWW.MESSIAH.COM](http://WWW.MESSIAH.COM)  
WE ALSO RECOMMEND...  
FEAR FACTORY  
[WWW.FEARFACTORY.COM](http://WWW.FEARFACTORY.COM)  
JESPER KYD  
[WWW.JESPERKYD.COM](http://WWW.JESPERKYD.COM)  
SIDE EFFEKT  
[HTTP://MEMBERS.XOOM.COM/SIDEEFFEKT/](http://MEMBERS.XOOM.COM/SIDEEFFEKT/)  
TOMMY TALLARICO STUDIOS  
[WWW.TALLARICO.COM/](http://WWW.TALLARICO.COM/)

## INTERPLAY WEBSITE

WILLKOMMEN BEIM INTERPLAY-WEB! ALS FIRMA, DIE SICH DER ENTWICKLUNG INNOVATIVER, INTERAKTIVER UNTERHALTUNGS SOFTWARE VON HÖCHSTER QUALITÄT VERSCHRIEBEN HAT, VERSUCHEN WIR STETS, AN VORDERSTER FRONT DER NEUESTEN TECHNOLOGISCHEN ENTWICKLUNG ZU BLEIBEN. DIESE WEBSEITE IST DAS AKTUELLSTE BEISPIEL FÜR UNSERE BEMÜHUNGEN, IHNEN ZUGANG ZU EINEM REICHHALTIGEN INFORMATIONSSCHATZ UND VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN ZU BIETEN.

WIR SIND SELBST FANATISCHE COMPUTERSPIELER UND SIND VON DER IDEE BEGEISTERT, DASS GAMER AUF DER GANZEN WELT DEN CYBERSPACE NUTZEN KÖNNEN, UM UNSERE NEUESTEN SPIELE ANZUSCHAUEN, AUSZUPROBIEREN UND ZU ERLEBEN. KEIN HYPE, KEIN MARKETING ß EINFACH NUR STARKE SPIELE. ZU DIESEM ZWECK WOLLEN WIR UNSERE WEBSEITE IMMER AKTUELL GESTALTEN UND IHNEN DIE MÖGLICHKEIT GEBEN, UNS MITZUTEILEN, WAS IHNEN AN UNSEREN SPIELN GEFÄLLT... UND WAS NICHT. ALSO NUTZEN SIE DIE FEEDBACK-OPTIONEN UND LASSEN EINFACH MAL ALLES RAUS. VIEL SPAß MIT UNSERER WEBSEITE! ERKUNDEN SIE ALL DIE VERSCHIEDENEN BEREICHE, DIE WIR ZU BIETEN HABEN, UND SCHAUEN BALD MAL WIEDER HEREIN. IN DEN NÄCHSTEN WOCHEN UND MONATEN FÖHREN WIR NEUE, SPANNENDE BEREICHE EIN, IN DENEN SIE SICH AUF JEDEN FALL MAL UMSEHEN SOLLTEN. ALSO NOCH EINMAL, WILLKOMMEN!

BRIAN FARGO

C.E.O.

INTERPLAYS WEB SITE IM WORLD WIDE WEB IST EIN INTERNET-SERVICE, DER IHNEN DIE NEUESTEN INFORMATIONEN ZU INTERPLAY UND UNSEREN PRODUKTEN BIETET. SIE FINDEN AUF DER SEITE UNSERE DEMOS, UPGRADES, PRODUKTINFORMATIONEN UND BESTELLINFORMATIONEN.

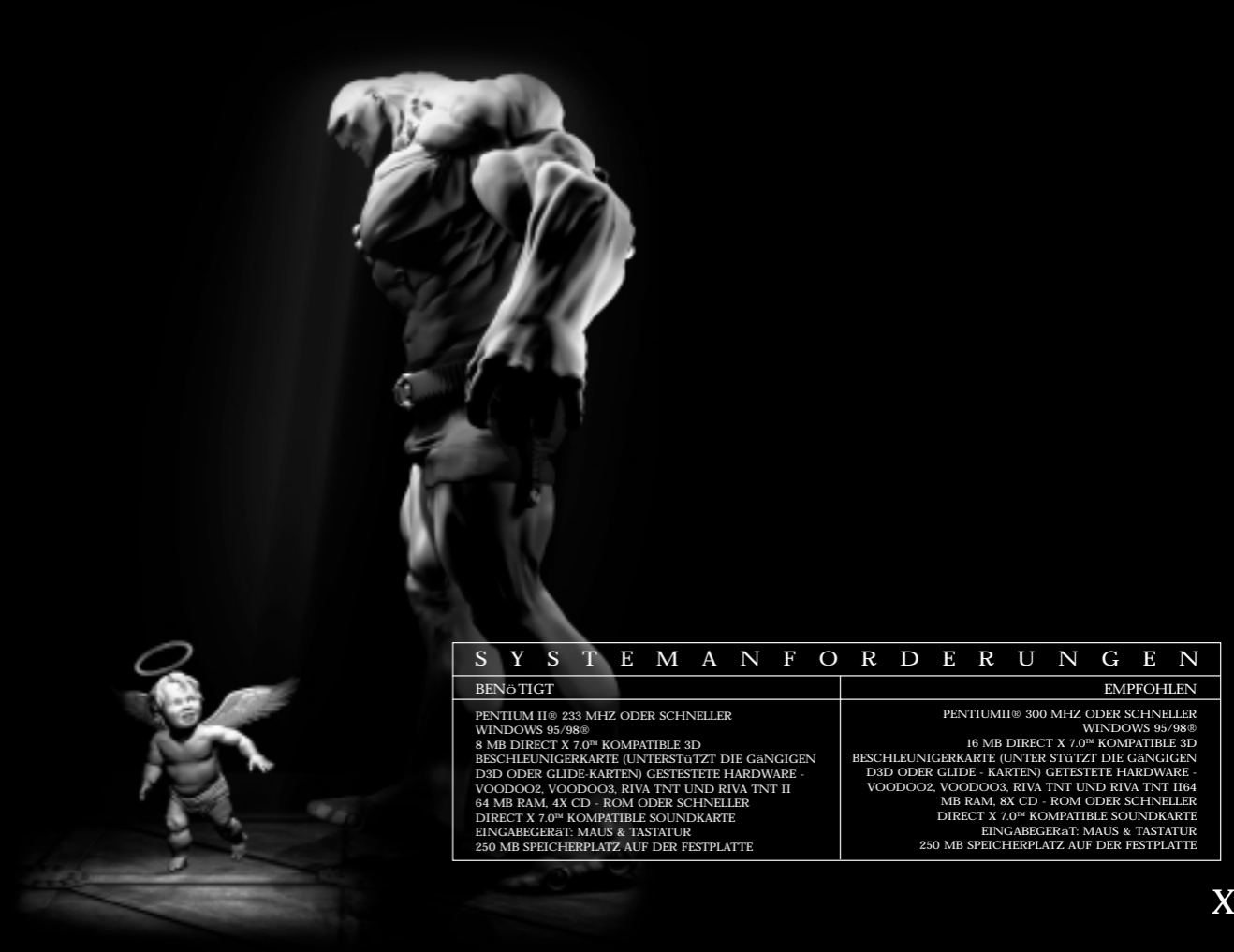
SUCHEN SIE IM INTERNET NACH [WWW.INTERPLAY.COM](http://WWW.INTERPLAY.COM)

DIESE WEB SITE BIETET KEINE TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG, SONDERN VERSORGT SIE MIT DEN NEUESTEN PRODUKTINFORMATIONEN. FÜR TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG KONTAKTIEREN SIE INTERPLAY BITTE, WIE ES IN DEM ENTSPRECHENDEN ABSCHNITT BESCHRIEBEN WIRD.

# INTERPLAY ONLINE-STORE

**W**OLLEN SIE SCHNELL UND EINFACH AN DIE NEUESTEN SPIELE VON INTERPLAY KOMMEN? SUCHEN SIE NICHT WEITER. SIE KÖNNEN SIE DIREKT BEI INTERPLAY BESTELLEN. SCHALTEN SIE DEN COMPUTER AN UND GEHEN ZU WWW.INTERPLAY-STORE.COM.

**H**IER KÖNNEN SIE ALLE INTERPLAY-PRODUKTE ERWERBEN. KAUFEN SIE DIE ALLERNEUESTEN SPIELE ODER EINE AUSGABE EINES SCHWER ZU FINDENDEN SPIELES, DAS SIE SCHON ÜBERALL GESUCHT HABEN. BESORGEN SIE SICH EINEN DER NEUEN ULTRA-COOLEN MERCHANDISE-ARTIKEL ODER VERSUCHEN SIE BEI DER ONLINE-AUKTION, EIN EINIGARTIGES SAMMELSTÜCK ZU ERSTEIGERN. DAZU GIBT ES JEDE MENGE SONDERNAGEBOTE UND VIELES MEHR... GEHEN SIE ZU WWW.INTERPLAY-STORE.COM!



\*PLEASE CALL FOR OVERSEAS POSTAGE AND PACKAGING

SYSTEMANFORDERUNGEN	
BENÖTIGT	EMPFOHLEN
PENTIUM II® 233 MHZ ODER SCHNELLER WINDOWS 95/98® 8 MB DIRECT X 7.0™ KOMPATIBLE 3D BESCHLEUNIGERKARTE (UNTERSTÜTZT DIE GÄNGIGEN D3D ODER GLIDE-KARTEN) GESTESTETE HARDWARE - VOODOO2, VOODOO3, RIVA TNT UND RIVA TNT II 64 MB RAM, 4X CD - ROM ODER SCHNELLER DIRECT X 7.0™ KOMPATIBLE SOUNDKARTE EINGABEGERÄT: MAUS & TASTATUR 250 MB SPEICHERPLATZ AUF DER FESTPLATTE	PENTIUMII® 300 MHZ ODER SCHNELLER WINDOWS 95/98® 16 MB DIRECT X 7.0™ KOMPATIBLE 3D BESCHLEUNIGERKARTE (UNTER STÜTZT DIE GÄNGIGEN D3D ODER GLIDE - KARTEN) GETESTETE HARDWARE - VOODOO2, VOODOO3, RIVA TNT UND RIVA TNT II64 MB RAM, 8X CD - ROM ODER SCHNELLER DIRECT X 7.0™ KOMPATIBLE SOUNDKARTE EINGABEGERÄT: MAUS & TASTATUR 250 MB SPEICHERPLATZ AUF DER FESTPLATTE



SEX, RELIGION, BESESSENHEIT, TOD.

Messiah © 1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Shiny Logo ist ein eingetragenes Logo der Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Messiah, Interplay, und die Interplay Logos sind eingetragene Warenzeichen der Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen der Virgin Enterprises Limited.

MN-W95-860-G