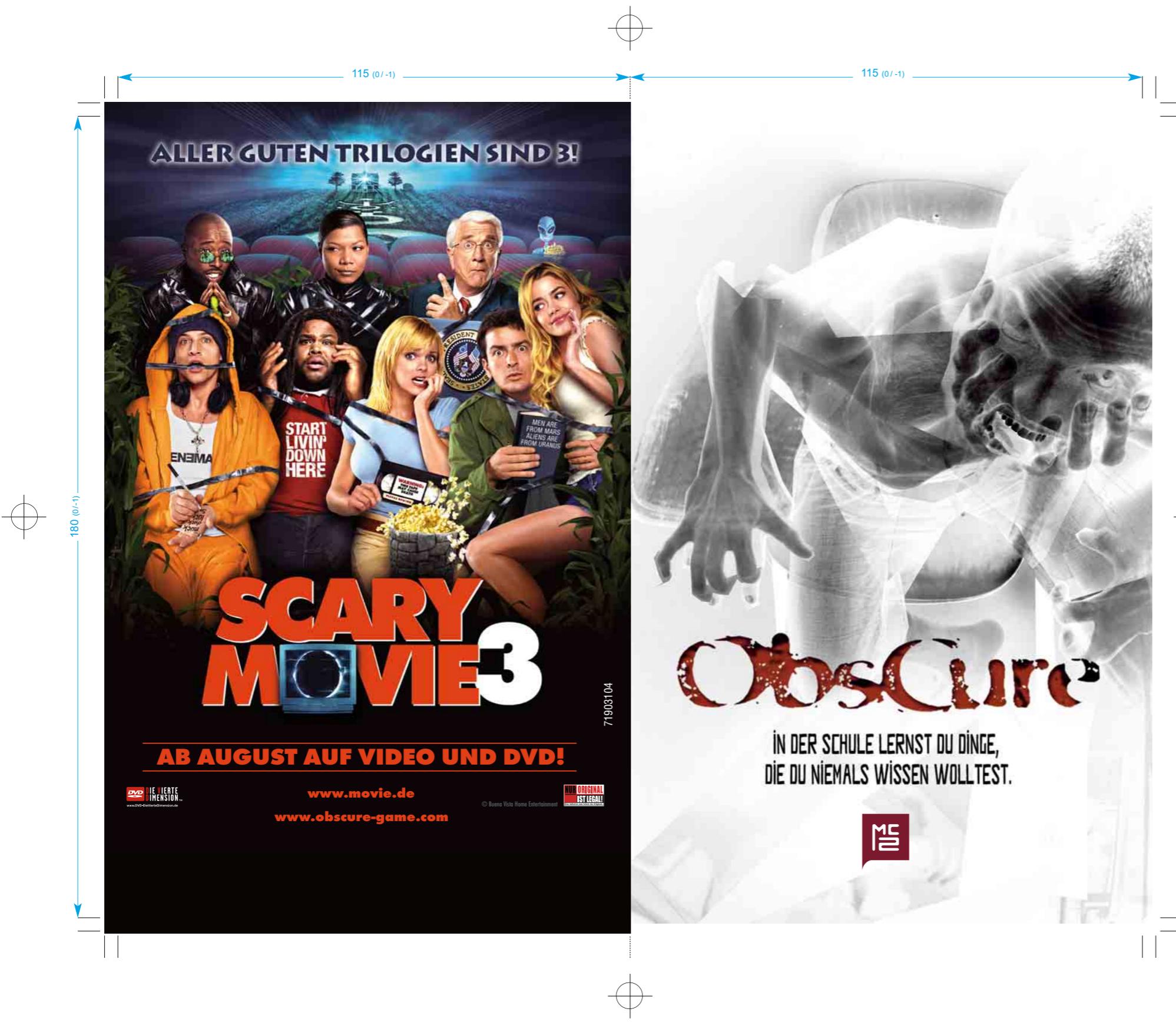


OBSCURE GERMAN PC MANUAL COVER (SADDLE STITCHED)



All dimensions are in mm

ObsCure

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie folgende Hinweise aufmerksam durch, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten starken Lichteffekten, schnellen Bildabfolgen oder Wiederholungen einfacher geometrischer Figuren, Blitzlichtern oder flackernden Lichtquellen ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen, die derartige Stimulationen enthalten, einen epileptischen Anfall erleiden. Es können auch Personen betroffen sein, in deren Familie bislang keine Epilepsie aufgetreten ist und die auch selbst nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Lichteffekten mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Orientierungsverlust, unkontrollierte Bewegungen, Krämpfe oder Bewusstseinsstörungen auftreten, brechen Sie sofort das Spiel ab und konsultieren Sie einen Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen, die Sie während der Benutzung eines Videospiels auf jeden Fall ergreifen sollten

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder an Schlafmangel leiden.
- Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie jede Stunde eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten ein.

Raubkopien

Jegliche unbefugte Vervielfältigung - ganz oder in Teilen - dieses Produkts oder eingetragener Marken stellt einen Verstoß gegen einschlägige Gesetze dar. Die HERSTELLUNG VON RAUBKOPIEN schadet den Verbrauchern, den Entwicklern, den Verlegern und rechtmäßigen Vertreibern dieses Produkts. Wenn Sie glauben, dass es sich bei dem vorliegenden Exemplar um eine illegale Kopie handelt, oder wenn Sie Informationen über Raubkopien besitzen, dann kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst.

ObsCure

I - EINFÜHRUNG	S. 4
II - STARTEN DES SPIELS	S. 5
1 - Mindestkonfiguration	
2 - DirectX™ installieren	
3 - Obscure installieren	
4 - Sprache auswählen	
5 - Obscure deinstallieren	
III - HAUPTMENÜ	S. 6
IV - STEUERUNG	S. 8
V - ZIELE, KÄMPFE, TODESFÄLLE	S. 9
1 - Ziele	
2 - Kämpfe	
3 - Todesfälle	
VI - EIN SPIEL SPIELEN: HAUPTFUNKTIONEN	S. 10
1 - Bewegen der Figuren	
2 - Gegen Kreaturen kämpfen	
3 - Besondere Begabungen	
4 - Gegenstände verwenden	
5 - Auswahl der Partner	
VII - TEAMKAMERADEN	S. 12
1 - Allgemeine Regeln	
2 - Verhalten des Teamkameraden	
VIII - MENÜ UNTERLAGEN	S. 13
1 - Registerkarte Karten	
2 - Registerkarte Figuren	
3 - Registerkarte Hinweise	
IX - WAFFEN	S. 15
1 - Liste der Waffen	
2 - Waffenkategorien	
3 - Kombinationen	
X - GEGENSTÄNDE	S. 17
1 - Liste der Gegenstände	
2 - Gegenstände	
XI - SPEICHERN UND LADEN	S. 18
1 - Speichern des Spiels	
2 - Ein neues Spiel laden	
XII - DER ZWEISPIELER KO-OP-MODUS	S. 18
XIII - FIGUREN	S. 19
XIV - ABSPINN	S. 22
GARANTIE & KUNDENDIENST	S. 25

ObsCure

ObsCure

I – EINFÜHRUNG

Seit ein paar Jahren passieren an der Leafmore High, einer eigentlich recht ruhigen Schule, äußerst komische Dinge. Einige Schüler sollen schreckliche Schreie gehört haben und es gibt Gerüchte, dass Leute auf mysteriöse Weise verschwinden.

Eine Gruppe von Schülern beschließt, selbst Nachforschungen über diese beunruhigenden Vorkommnisse anzustellen, motiviert durch das Verschwinden eines Freundes.

Eines Abends nach dem Unterricht schließen sie sich in der Schule ein, fest entschlossen herauszufinden, was das scheinbar Normale verbirgt. Shannon, Kenny, Ashley, Stan und Josh werden, während sie durch lange Korridore und dunkle Hallen irren und versuchen zu überleben, verstehen, weshalb ihre Schule zu einem solchen Ort des Schreckens wurde.



4

II – STARTEN DES SPIELS

1 - Mindestkonfiguration

Windows 98, Windows Millenium, Windows 2000 oder Windows XP

Pentium III 1 GHz

256 MB RAM

Mit DirectX 8.1 kompatibel 3D-Karte mit 32 MB RAM

Mit Windows und DirectX 8.1 kompatibile Soundkarte

Speicherplatzbedarf: 4,0 GB

2 - DirectX™ installieren

Wenn du eine frühere Version als DirectX™ 9.0b besitzt, wird während der Installation ein Fenster angezeigt, über das du DirectX™ 9.0b direkt installieren kannst.

3 - Obscure installieren

1. Lege die Obscure-DVD in dein DVD-Laufwerk ein.

2. Wenn auf deinem Computer der AutoRun-Modus aktiviert ist, müsste der Eröffnungsbildschirm angezeigt werden.

Hinweis: Wenn nichts passiert, bedeutet dies wahrscheinlich, dass der AutoRun-Modus deaktiviert ist. Doppelklicke in diesem Fall auf die Datei „setup.exe“ auf der DVD, um das Spiel zu installieren.

3. Befolge die Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren.

4 - Sprache auswählen

Obscure wird automatisch in der während der Installation festgelegten Sprache installiert.

5 - Obscure deinstallieren

Um Obscure zu deinstallieren, klicke auf das Startmenü und wechsle in den Ordner „Obscure“. Wähle die Verknüpfung „Obscure deinstallieren“ und befolge die Bildschirmanweisungen. Du kannst das Spiel auch über die Funktion „Software“ in der Systemsteuerung von Windows deinstallieren.

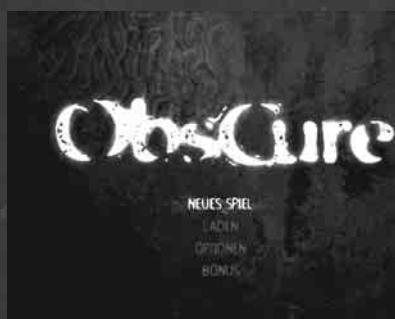
5

ObsCure

ObsCure

III – HAUPTMENÜ

WARNUNG! Die hier beschriebene Steuerungskonfiguration wird als Standardtastenbelegung vorgegeben. Du kannst die Steuerung im Abschnitt „Optionen“ des Obscure-Menüs umkonfigurieren.



1 – Neues Spiel

Starten eines neuen Spiels.

2 – Spiel laden

Wiederaufnahme eines Spiels, das vorher gespeichert wurde.

3 – Optionen

Zur Änderung bestimmter Parameter des Spiel:

a- Video-Parameter

Mit dieser Option kannst du die Parameter für den Lichtkontrast einstellen, um so die komfortabelste Position auf deinem Monitor zu erhalten. Du solltest links neben der roten Linie des Lichtmenüs nichts erkennen können.

b- Untertitel

Schaltet die Untertitel-Funktion AN oder AUS

c- Einstellung des Steuerungsmodus

Zeigt standardmäßig das Menü „Steuerung“ an (wird im nächsten Abschnitt näher erläutert). Du kannst auch deine eigenen Steuerungsmodi definieren. Deine neue Einstellung wird automatisch gespeichert, sobald du sie durch Verlassen dieses Menüs bestätigst.

d- „Änderungen anwenden und verlassen“

Bestätigt die Änderungen und bringt dich in das Hauptmenü zurück.

Warnung: Die neuen Einstellungen werden erst dann gespeichert und auf die folgenden Spiele angewendet, wenn das Spiel gespeichert wurde. Diese Einstellungen werden erst beim Neustart geladen.

4 – Bonus

a- Musik

Du kannst den Original-Soundtrack des Obscure-Spiels hören. Er läuft jedoch nur abschnittsweise, je nachdem, wie du im Spiel voran kommst.

b- Extra

Enthält weitere Überraschungen für diejenigen, die es schaffen, das Spiel bis zum Ende zu spielen.

c- Trailer

Startet den Obscure-Trailer

d- Abspann

e- Scary Movie 3 Trailer

ObsCure

ObsCure

IV - STEUERUNG

Liste der Objekte

Liste der Waffen

Taschenlampe, „Turbo“-Modus

Anvisieren (z. B. eine feindliche Kreatur)

Nachladen

Anweisungen an einen Teamkameraden

Hilf mir!

Nächste Waffe

Folge mir!

Bleib hier!

Besondere Begabung

Ziel ändern

Figur ändern

Verwenden/Schießen (bei einer Waffe)

Richtungstasten

Nach oben

Nach unten

Nach links

Nach rechts

Menü „Unterlagen“

Menü „Pause“

Gehen

Bewegungstasten

Nach oben

Nach unten

Nach links

Nach rechts

Q-Taste

E-Taste

Rechte STRG-Taste

Umschalttaste

R-Taste

Ziffernblocktaste 8

Ziffernblocktaste 2

Ziffernblocktaste 6

Ziffernblocktaste 4

Leertaste

Rückschritttaste]

F-Taste

Eingabetaste

Pfeil nach oben

Pfeil nach unten

Pfeil nach links

Pfeil nach rechts

Ö-Taste

ESC-Taste

Rechte Umschalttaste

W-Taste

S-Taste

A-Taste

D-Taste

V – ZIELE, KÄMPFE, TODESFÄLLE



1 – Ziele

Um ihren verschwundenen Kameraden zu finden und das Geheimnis zu lösen, das sich um Leafmore High gelegt hat, müssen die Helden Rätsel lösen, Hinweise sammeln und die Angriffe der Kreaturen überleben, auf die sie treffen. Im Verlauf der Suche können manche von ihnen sterben. Um das Abenteuer zu beenden, muss wenigstens einer der Überlebenden die Wurzel des Bösen, die ihrer Schule Schaden zufügt, entdecken und auslöschen.

Hinweis: Durch das Drücken der ESC-Taste beendest du in allen Menüs (Hauptmenü, Menü „Pause“, Menü „Unterlagen“) die Seite, in der du dich gerade befindest.

ObsCure

ObsCure

2 – Kämpfe

In der Schule sind alle möglichen Arten von Monstern, die mehr oder weniger kräftig sind, zu finden, und die Helden müssen ihnen gegenüberstehen. Dazu müssen sie verschiedene Waffen und Munitionen anwenden, die sie während des Spiels einsammeln werden (Seite 13, Waffen).

3 – Todesfälle

Eine Figur kann den Wunden erliegen, die ihm diese Monster zugefügt haben. Die anderen Mitglieder der Gruppe können dann ihre Waffen und Munition aufnehmen und das Spiel fortsetzen. (Seite 9, Ein Spiel spielen: Hauptfunktionen).

Wenn alle Figuren tot sind, hast du verloren und das Spiel ist beendet. Du kannst dann eins deiner gespeicherten Spiele laden oder ein neues Spiel beginnen.

VI – EIN SPIEL SPIELEN: HAUPTFUNKTIONEN

1 – Bewegen der Figuren

Benutze die Bewegungstasten, um die aktive Figur zu bewegen.

2 – Gegen Kreaturen kämpfen

Treffen die Helden auf Kreaturen, können sie diese dank der Waffen umbringen, die zu ihrer Verfügung stehen.

Eine Waffe auswählen: Drücke die E-Taste und blättere mit den Richtungstasten durch die verschiedenen Waffen, die die aktive Figur besitzt. Drücke erneut die E-Taste oder bewege deine Figur, um deine Figur mit der ausgewählten Waffe auszustatten und die Waffenliste zu schließen.

Einen Feind loswerden: Visiere den Feind an, indem du die Umschalttaste drückst. Drücke dann die Eingabetaste, um zu schießen oder zu schlagen.

Die schwarze Aura: Die meisten Kreaturen sind von einer schwarzen Aura umgeben, die sie beschützt. Lichtquellen können den Studenten dabei helfen, diese Aura zu zerteilen und den Feind schneller zu erledigen. Wenn du eine Taschenlampe hast, visiere den Feind damit an, indem du die Umschalttaste drückst, und wende den „Turbo“-Modus an, indem du die rechte STRG-Taste drückst, bis die Aura beseitigt ist.

Warnung: Die Kreaturen können unbesiegbar erscheinen, vor allem wenn die Aura sie umgibt. Doch sie haben alle ihre Schwachstelle. Bei einigen solltest du nach einer sensiblen Stelle Ausschau halten, bei anderen solltest du den Moment abwarten, an dem sie ihren Schutz ablegen.

3 – Besondere Begabungen

Jede Figur verfügt über eine ihr eigene Begabung. Je nach Zusammenhang (Kampf, Erkundung, Rätsel) hat man einen Vorteil gegenüber den Freunden.

Diese besondere Begabung kann durch Drücken der Leertaste ausgelöst werden. Einige der Kräfte können jedoch nur unter bestimmten Voraussetzungen eingesetzt werden. Ein Leertasten-Symbol erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, wenn diese Voraussetzungen erfüllt werden.

Im Abschnitt „Figuren“ findest du Näheres zu diesen Begabungen.

4 – Gegenstände verwenden

Um einen Gegenstand auszuwählen, drücke die Q-Taste und blättere mit den Richtungstasten durch die Liste der verfügbaren Gegenstände. Drücke die Eingabetaste, um die möglichen Aktionen des ausgewählten Gegenstandes anzuzeigen, und drücke erneut die Q-Taste oder bewege deine Figur, um diesen Gegenstand zu aktivieren.

(Seite 15, Gegenstände)

5 – Einen Teamkameraden auswählen

In diesem Abenteuer kannst du alle fünf Helden verkörpern.

Ein Teamkamerad, den du aus den verbleibenden Figuren wählen kannst, kann dich begleiten. Du musst dich nur neben ein Teammitglied stellen und die Eingabetaste drücken.

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel kannst du die Kontrolle über diese Figur übernehmen, die dann die aktive Figur wird, indem du die F-Taste drückst.

Möchtest du den Teamkameraden tauschen, musst du zurück an die Stelle, den sog. „Sammelpunkt“, kommen, an der die anderen warten, bevor du jemand anders auswählen kannst.



VII – TEAMKAMERADEN

Es kann sehr nützlich sein, einen Teamkameraden zu haben, der dich unterstützt.

1 – Allgemeine Regeln

Um einen Teamkameraden auszuwählen, stelle die aktive Figur neben eine andere Figur und drücke die Eingabetaste. Einen Teamkameraden kann man nur an einem „Sammelpunkt“ austauschen.

Du kannst jedoch zu jedem Zeitpunkt mit deinem Teamkameraden die Figuren tauschen, indem du die F-Taste drückst.

2 – Verhalten des Teamkameraden

Du kannst Einfluss nehmen auf die Aktionen des Teamkameraden:

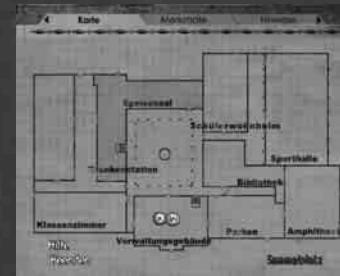
- (Ziffernblocktaste 6) Wenn der Teamkamerad der aktiven Figur folgen soll. Ab diesem Moment wird der Teamkamerad der aktiven Figur, sowohl in seinen Bewegungen als auch in seinen Kämpfen, folgen.
- (Ziffernblocktaste 4) Wenn der Teamkamerad an Ort und Stelle bleiben soll. Der Teamkamerad wird dann automatisch im Defensiv-Modus agieren.
- (Ziffernblocktaste 8) Wenn der Teamkamerad der aktiven Figur helfen soll. Im Kampf-Modus wird der Teamkamerad die Kreatur angreifen, die die aktive Figur attackiert. Ansonsten wird er ihm helfen, Gegenstände oder Hinweise zu finden.
- (Ziffernblocktaste 2) Wenn der Teamkamerad Waffen tauschen soll. Wenn du diese Taste drückst, werden die Waffen angezeigt, die momentan in Gebrauch sind. Drückst du diese Taste nochmals, werden andere Waffen aufgenommen. Zur Vereinfachung geht die Anzeige mit jedem Drücken von einer Waffenfamilie auf die andere über; die beste Waffe aus dem Waffenarsenal des Teamkameraden wird dann automatisch ausgewählt.

VIII – MENÜ UNTERLAGEN

Während des Spiels kannst du über die Ö-Taste das Menü Unterlagen anzeigen. Hier werden die Unterlagen gesammelt, die unseren Helden in Ihrem Abenteuer hilfreich sein können. **HINWEIS:** Auf das Menü Unterlagen kann am Anfang des Spiels nicht zugegriffen werden.

Mit der rechten STRG-Taste und der Umschalttaste kannst du von einer Registerkarte zur nächsten springen:

1 – Registerkarte Karten



Pfeiltasten:

Auf der allgemeinen Karte: ausgewähltes Gebäude ändern

Auf einer lokalen Karte: von einem Stockwerk auf ein anderes springen

Leertaste: Hilfe: zeigt die Controller der Registerkarte Karten an

Eingabetaste: Gib die detaillierte Karte des ausgewählten Gebäudes ein und gehe zurück zur allgemeinen Karte

F-Taste: Hiermit kannst du die aktive Figur und seinen Partner anweisen, zum nächstgelegenen Sammelpunkt zu gehen.

A-Taste: vorherige Registerkarte

D-Taste: nächste Registerkarte

ESC-Taste: Das Menü Unterlagen verlassen und das Spiel wieder aufnehmen.

An verschiedenen Punkten im Spiel wird Ihre Figur auf die Gebäudekarten stoßen, um seine Positionierungsstrategie zu vereinfachen. Die Karten sind in zwei Abschnitte geteilt:

- Die allgemeine Karte:

Ist eine Figur außerhalb eines Gebäudes oder hat keine lokale Karte des Gebäudes, in dem sie sich befindet, so wird die allgemeine Karte der Schule standardmäßig angezeigt. Um eine detaillierte Karte eines Gebäudes zu erhalten, bewege den Cursor mit den Richtungstasten nach oben, unten, links und rechts auf die Zonen, für die die Helden schon eine Karte besitzen, und bestätige deine Auswahl mit der Eingabetaste.

ObsCure

ObsCure

Hinweis: Plätze, für die keine Karte vorhanden ist, sind nicht grau schattiert und blinken rot, wenn sie ausgewählt werden.

- Die lokale Karte:

Die lokale Karte wird automatisch angezeigt, wenn sich die aktive Figur an dem jeweiligen Standort befindet und die relevante Karte aufgenommen hat. Um zur allgemeinen Karte zurückzukehren, drücke einfach die Eingabetaste.

Sammelstelle:

Die aktive Figur und ihr Teamkamerad können die nächstgelegene Sammelstelle erreichen, indem die F-Taste gedrückt wird.

WARNUNG: Diese Funktion ist nicht immer aktiv. Es ist beispielsweise unmöglich, während einem Kampf zu entkommen!

Auf den Karten verwendete Symbole:

Verschiedene Symbole geben Aufschluss über Informationen bezüglich der Helden, ihrer Partner, dem Status von Türen (schon besucht, geschlossen, usw.), die Standortbestimmung eines Rätsels bzw. des aktuellen Hauptziels...

2 - Registerkarte Figuren

Hier erhältst du Zugang zur schulischen Akte der fünf Helden. Mit den Richtungstasten nach oben/unten kannst du hier blättern (Näheres im Kapitel Figuren auf Seite 17).

Das Bild gibt den Gesundheitszustand deiner Figur wieder: je dunkler dieses wird, desto schlimmer ist es um den Zustand deines Helden bestellt!

3 - Registerkarte Hinweise

Über das gesamte Spiel hinweg sammeln die Helden Unterlagen ein, die für das Verständnis der Geschichte und die Lösung der Handlung von Bedeutung sind. Mit dieser Registerkarte kannst du die Unterlagen erneut einsehen.

IX – WAFFEN

1 – Liste der Waffen

Jede Figur verfügt über eine eigene Liste der Waffen.

Um eine Waffe aufzunehmen, stelle die Helden neben die Waffe und drücke die Eingabetaste. Sobald eine Figur eine Waffe aufnimmt, wird diese ihrer Liste der Waffen rechts auf dem Bildschirm hinzugefügt.

Um auf die Liste zuzugreifen und eine Waffe aufzunehmen, drücke die E-Taste und blättere mit den Richtungstasten durch alle Waffen, die die aktive Figur besitzt. Drücke erneut die E-Taste (oder bewege deine Figur), um die Liste zu verlassen und der aktiven Figur die ausgewählte Waffe in die Hand zu geben.

Du kannst Waffen dem Teamkameraden geben, wenn er sich nahe genug am Spieler befindet. Sobald dies möglich ist, wird im Menü „Waffen“ die Funktion „Geben/Alles geben“ angezeigt.

Munition:

Im gesamten Spiel treffen die Figuren auf Munitionsbehälter.

Diese Munition brauchen sie, um ihre Waffen neu zu laden. Es gibt nur eine Munitionsart pro Waffenfamilie. In der Liste der Waffen kannst du über die einzelnen Symbole der Waffen überprüfen, wie viel Munition noch im Lader vorhanden ist und welche Munitionsreserven die Gruppe hat.

Wiederaufladen der Waffen:

Feuerwaffen können wieder aufgeladen werden, wenn die Gruppe über genügend Reservemunition verfügt.

Waffen können auf zwei Arten nachgeladen werden:

1 – Durch Drücken der R-Taste wird automatisch die Waffe nachgeladen, die du gerade verwendest.

2 – Über das Menü „Waffen“:

- Wähle mit der E-Taste und den Richtungstasten die Waffe aus, die du nachladen willst.

- Drücke danach die Eingabetaste. Ein Kontext-Menü wird angezeigt, das dir die Möglichkeiten bietet, die Waffe nachzuladen, sie weiterzugeben oder sie zu untersuchen.

- Wähle mit den Richtungstasten die gewünschte Option aus und bestätige sie, indem du die Eingabetaste drückst.

ObsCure

ObsCure

Hinweis: Der Inhalt des Kontext-Menüs zeigt nur Optionen an, die für die Art der Waffe, die du besitzt, bzw. für die Situation, in der du dich befindest, relevant sind. Befindet sich z. B. kein Partner in deiner Nähe, so erscheint die Option „geben“ nicht.

2 – Waffenkategorien

Waffenkategorien umfassen viele Variationen der gleichen Munition. Die Schussfrequenz ist innerhalb jeder Kategorie gleich, doch die Leistung und Kapazität der Waffen kann zwischen den einzelnen Waffen variieren.



Kontaktwaffen (3 Arten):

Diese einfachen Waffen kann man in direkter Konfrontation mit den Monstern verwenden oder um Fenster einzuwerfen, Objekte kaputt zu machen usw...



Pistolen (3 Arten):

Pistolen sind schnell und leicht zu handhaben. Die Schussfrequenz und ihre durchschnittliche Leistung ist wichtig. Ihre Kapazität ermöglicht nur eine geringere Wiederauflademöglichkeit.



Gewehre (2 Arten):

Gewehre haben eine große Durchschlagskraft, doch ihre Schussfrequenz ist gering und sie müssen häufig wiederaufgeladen werden.



Taschenlampen (3 Arten):

Besonders wichtig für die Lokalisierung versteckter Gegenstände und die eigene Positionierung, sind Taschenlampen beinahe unentbehrliche Gegenstände in einem Kampf: sie zerstreuen die schwarze Aura der Kreaturen, können sie schwächen oder zurückschlagen. Taschenlampen verfügen über einen „Turbo“-Modus, der ihre Wirkung auf die Monster verstärkt. Um den „Turbo“-Modus zu aktivieren, drücke und halte die rechte STRG-Taste.



Spezialwaffen:

Im Verlauf ihrer Suche können die Helden auf mehr oder weniger ausgefallene Waffen stoßen.

3 – Kombinationen

Manche Waffen können in Kombination mit einer Taschenlampe verwendet werden. Dazu benötigst du allerdings ein Klebeband. Wähle das Klebeband aus der Liste der Gegenstände, drücke die Eingabetaste, um das Kontext-Menü anzuzeigen und wähle die Option

„Taschenlampe kleben an“, und wähle dann die gewünschte Waffe. Bestätige deine Auswahl mit der Eingabetaste.

X – GEGENSTÄNDE

Um einen Gegenstand aufzunehmen, stelle die Helden neben diesen und drücken die Eingabetaste.

HINWEIS: Achte auf die Richtung, in die die aktive Figur sieht, denn sie könnte etwas Interessantes erblickt haben.

1 – Liste der Gegenstände

Sobald du einen Gegenstand aufnimmst, wird dieser der Liste der Gegenstände hinzugefügt. Diese Liste ist bei allen Figuren gleich. Sie wird in der unteren linken Ecke deines Bildschirms angezeigt und auf die gleiche Art überwacht wie die Liste der Waffen: Über das Kontext-Menü, allerdings mit der Q-Taste.

2 – Gegenstände



Erste-Hilfe-Ausrüstung

Verbandskästen und Energie-Drinks sollen Kraft zurückgeben. Über das Kontext-Menü können sich die Helden selbst oder ihren Partner heilen, wenn dieser in der Nähe ist.



Disc

Die Disc ermöglicht dir, das Spiel am gewünschten Punkt zu speichern. Jede Speicherung brennt eine ganze Disc. Verwende die Option daher sparsam.



Klebeband.

Mit dem Klebeband können Taschenlampen und Feuerwaffen kombiniert werden.



Schlüssel

Nach ihrer Verwendung werden die Schlüssel aus der Liste gestrichen.



Besondere Gegenstände

Bestimmte Gegenstände sind auf die Lösung eines Rätsels gezielt. Nach der Lösung des Rätsels werden diese Gegenstände aus der Liste verschwinden.

ObsCure

ObsCure

XI – SPEICHERN UND LADEN

1 – Speichern des Spiels

Du kannst dein Spiel jederzeit speichern, sofern du genügend freie Discs zur Verfügung hast. Möchtest du das Spiel speichern, verwende eine Disc, um das Speicher-Menü anzuzeigen. Wähle mit den Richtungstasten die Zelle, in der das Spiel gespeichert werden soll und drücke die Eingabetaste, um deine Auswahl zu bestätigen.

2 – Ein neues Spiel laden

Wähle über das Hauptmenü oder Pause-Menü (ESC-Taste) „LADEN“. Das Lade-Menü erscheint. Markiere die gewünschte Stelle, indem du die Richtungstasten verwendest. Bestätige deine Auswahl anschließend mit der Eingabetaste.

XII – DER ZWEISPIELER KO-OP-MODUS

OBSCURE hat einen Ko-Op-Modus, der es möglich macht, dass zwei Spieler gleichzeitig spielen können.

Damit der zweite Spieler mitspielen kann, muss ein Teamkamerad die kontrollierte Figur begleiten.

Pro Spieler kann es nur einen einzigen Steuerungsmodus geben:

- Wenn Spieler 1 die Tastatur verwendet, muss Spieler 2 den Controller benutzen.
- Wenn Spieler 1 einen Controller verwendet, muss Spieler 2 einen anderen Controller oder die Tastatur benutzen.

Um die Steuerung des Teamkameraden zu übernehmen, muss der zweite Spieler die Pausetaste seines Controllers drücken. Danach muss Spieler 1 zur Bestätigung die Eingabetaste seines eigenen Controllers drücken.

Der Ko-Op-Modus funktioniert auf gleiche Art wie die Spiele im Einzelmodus. In diesem Modus steht die Liste der Gegenstände beiden Spielern zur Verfügung und kann genauso wie im Einzelmodus gesteuert werden. Die Liste der Waffen ist jedoch noch immer aufgeteilt, das bedeutet, jede Figur hat ihre eigenen Waffen.

Die zwei gesteuerten Figuren gehören immer zusammen. Entscheidet sich ein Spieler, den Raum zu wechseln, indem er durch eine Tür geht, so folgt ihm der zweite Spieler automatisch.

Die Kamera bleibt immer auf eine der beiden Figuren gerichtet. Verlässt die überwachte Figur den Bildschirm, zeigt ein Pfeil in ihre Richtung. Über die F-Taste kannst du den Fokus von einer Figur auf die andere wechseln.

Um zum Einzelmodusspiel zurückzukehren, drücke „Pause“ auf dem zweiten Controller und bestätige deine Auswahl mit der F-Taste. Die Figur, die vom zweiten Spieler überwacht wurde wird dann zu einem normalen Teamkamerad. Er behält die Waffen, die der zweite Spieler aufgenommen hatte.

XIII – DIE FIGUREN



Kenny Matthews

Kenny ist ein echter Sportler, der die meiste Zeit damit verbringt, mit seinen Freunden Basketball zu spielen, und besonders mit seinem Freund Ashley abzuhängen. Auch wenn er nur ein durchschnittlicher Schüler ist, wird er aufgrund seiner Funktion als Captain des Basketball-Teams der Schule als cooler Kumpel angesehen. Er ist eher einer, der andere schikaniert, einer der handelt, bevor er denkt. Hätte er gewusst, auf was sie sich da einlassen, dann hätte er vielleicht gründlicher nachgedacht, bevor er sich dem selbst ausgeliefert hätte...

Besondere Begabung: Kenny ist körperlich äußerst stark und das erlaubt es ihm, schneller zu rennen, kräftiger zuzuschlagen und besser zu springen. Wenn du die Leertaste drückst, sprintet Kenny einige Zeit.



Shannon Matthews

Shannon ist Kennys jüngere Schwester und sieht ihm überhaupt nicht ähnlich. Sie ist eine kluge und brillante Schülerin und kleidet sich etwas provokativ und rebellisch, um über ihren Verstand hinwegzutäuschen und älter auszusehen... Sie hat auf jede Frage eine Antwort und ist großherzig.

Besondere Begabung: Shannon kann sich besser um ihre Begleiter kümmern als die anderen. Darüber hinaus kann Shannon dir wertvolle Informationen zu dem aktuellen Rätsel geben, wenn du die Leertaste drückst. (Du kannst diese Informationen auch aufrufen, indem du die Richtungstaste nach oben drückst).

ObsCure



Ashley Thompson

Trotz ihres glamourösen Aussehens und ihrer Mitgliedschaft in einem Schönheitszentrum, kann man sie nicht leicht beeindrucken. Wenn nötig kann sie ihren Kontrahenten ganz schön gewalttätig gegenübertreten. Sie ist eingebildet und sogar ein wenig unverschämt und versucht roif zu wirken, während sie unter allen Umständen cool scheint. Sie ist Kennys Freundin und daher die erste, die sich über sein Verschwinden Sorgen macht.

Besondere Begabung: Wenn du Ashley spielst, hast du sicher einen Vorteil in den meisten Kämpfen. Sie ist die Einzige, die mit einer Feuerwaffe doppelt schießt. Sie kann mit dem Schlagholz bemerkenswert ausholen! Durch das Drücken der Leertaste, kannst du Ashleys raffinierteren Schlag verwenden: langsamer, aber kräftiger.



Josh Carter

Josh Carter ist der typische Kleinjournalist, der seine Freizeit damit verbringt, Science-Fiction-Romane zu lesen und an seinen Filmen zu arbeiten. Er ist ein neugieriger Schüler und immer auf der Suche nach verschiedenen Sensationsnachrichten. Er lässt sich etwas zu leicht mitreißen. Er denkt immer, er ist der tollsten und heißesten Sensation des Jahrhunderts auf der Spur. Dieses Mal könnte er sogar Recht behalten!

Besondere Begabung: Wenn du Josh spielst, werden Gegenstände und Hinweise sofort blinken, wenn du einen Raum betrittst (sonst blinken die Gegenstände nur, wenn du daran vorbeigehst). Außerdem sagt dir Josh jederzeit, wenn du die Leertaste drückst, ob es noch Gegenstände in dem Raum gibt, die man aufnehmen kann.



Stanley Jones

Stanley Jones verbringt seine Zeit lieber damit, rumzuhängen und etwas Neues auszuhecken, als zu lernen. Er ist oft in Zwielichtiges verwickelt und hat ein Auge für gute Geschäfte. Er ist locker und gerissen und ist Kennys bester Freund.

Besondere Begabung: Wenn du Stanley spielst, sind bestimmte, angeblich brüchige Tür- oder Schrankschlösser, kein Hindernis mehr. Wenn er daneben steht, kann Stanley diese aufnehmen, indem du auf die Leertaste drückst. Immer, wenn du die Leertaste drückst, wird dir mitgeteilt, ob es etwas zum Aufnehmen in diesem Raum gibt.



XIV – ABSPANN

Entwickelt von Hydravision

Eine Hydravision-MC2-Microïds-Koproduktion

Bearbeitet von MC2-Microïds

Produktion

Herstellungsleiter
Pierre LEROUX

Bildtechniker
Lionel FUMERY

Leiter Spielentwicklung
Emmanuel HORRENT

Spielentwicklung
Emmanuel BERNARD

Level-Design
Tony MARQUES

Tonsystem und Physik
Bruno CARREZ

Programmierung
Christian MARTIN

Skript
Tony MARQUES

Künstlerischer Leiter
Anthony LEJUNE

Leiter Bühnenmaler
Yann MAHEUST

Bühnenmaler
Jérôme CAMPASSE

Thibault COURBET

Alexandre CRAMPON

Benjamin LUCAS

Requisiteurin
Catherine BOUCHEZ

Filmaufsicht
Laurent SAUVAGE

Figuren und
Kinematographie
Julien VANHOENACKER

Konzept
David BAUWENS

Leitender Trickzeichner
Olivier FEUTRY

Trickzeichner

Nicolas MONIER
Yann VILAIN

Zusätzl. Trickzeichner
Dimitri DASSONNEVILLE

Dominique JOUIS

Kameraeinstellungen
Guillaume COLOMB

Hydravision Entertainment

Chief Executive Officer
Denis POTENTIER

Chief Financial Officer
Isabelle PENNINCK

Stellvertreter der
Verwaltung

Jamila OUAHID

Mitarbeiter &
Verpflegung

Annie MICHEIL

Marketing-Direktor
Jerome DUHAMEL

MC2 - Microïds

Direktor der Produktion
Daniel COHEN

Produzent
Catherine PEYROT

Abstimmung Game-Play
Emmanuel NOUAILLE

Leiter QS
Franck QUERO

Leitender Tester
Matthieu CLOIX

Manual
Philippe Tihy

Marketing

Internationales Team
MC2

Direktor International
Olivier Grassiano

Gebietsleiter
Sevan Kessian

Lokales Marketing
ATARI Deutschland

Marketing Direktor
Frank Holz

Product Manager
Stephan Pietsch

Head of PR
Udo Lewalter

Musik

Musik geschrieben,
produziert und unter

Aufsicht von
Olivier DERIVIERE

Music Sound Engine und
Skript von
Bruno CARREZ

Künstler
La Maîtrise des Hauts-de-Seine

Kinderchor der Opera
National de Paris

Dirigent:
Gael Darchen

Kinderchor der Opera National de Paris

Dirigent: Gael Darchen

Geboren in Paris, beginnt er im Jahre 1970 mit seinem Musikstudium mit dem Piano und der Trompete. Fasziniert von der menschlichen Stimme, beginnt er mit der Chorleitung im Jahr 1990 und führt bereits 1992 und 1993 zwei Erwachsenenchöre. Sein ausgezeichneter Kontakt mit Kindern bringt ihn dazu, der Maîtrise des Hauts-de-Seine im Jahr 1995 beizutreten, um die Kinder für ihre Konzerte und Produktionen in der Opera National de Paris, dem Theatre des Champs-Elysées, der Opera Comique und dem Festival von Aix-en-Provence zu betreuen. Im Jahr 1999 wird er zum Direktor der Maîtrise des Hauts-de-Seine ernannt und zum Verteidiger des Geistes und der Qualität der Chöre, die die Maîtrise ausmachen. Er entwickelte eine eigene Pädagogik, die auf dem Zugang zur Musik über die Fantasie aufbaut und schuf ein multi-modulares M.A., das das Ensemble an die Spitze der Kinderchöre führte.

Als Gastdirigent wurde er von vielen bekannten internationalen Einrichtungen eingeladen, wie z. B. dem International Baalbeck Festival (Libanon), dem International Festival of Edinburgh (Schottland), dem Escurial Palace (Spanien), dem International Festival of Jerash (Syrien), St-Peter in Rom (Italien), der Oper von Bordeaux (Frankreich), dem Theatre du Jeu de Paume (Frankreich), dem Auditorium of Dijon (Frankreich). In Deutschland, Belgien, der Schweiz, Großbritannien, Hong Kong, Marokko und Japan ist er einstimmig als einer der Besten im Bereich Kinderstimmen bekannt. Als Künstler mit vielen Talenten hat er sich ein beachtliches Wissen angeeignet und ein enormes Repertoire aufgebaut, das Kirchenstücke (Pergolese, Bach, Haydn, Mozart, Delibes, Poulenc), weltliche Musik, Opern (Britten's Little Ramour), Filmmusik (Blueberry) sowie Videospiele (Obscure) umfasst. Im Jahre 2002 hat er die Stabat Mater von Pergolese aufgezeichnet (Vertrieb: Forlane).

Maîtrise des Hauts-de-Seine - 9 bd A. Briand - 92150 Suresnes - France
Tel. 00 33 1 47 72 30 30

ObsCure

ObsCure

Soundtrack:

"STILL WAITING" performed by SUM 41
 (Deryck Whibley / Greig A. Nori)
 Video clip directed by Marc Klasfeld
 © 2001 EMI April Music (Canada) Ltd - Rectum Renovator Music / Chrysalis Music Ltd.
 © 2002 The Island Def Jam Music Group
COURTESY OF CHRYSALIS MUSIC FRANCE, EMI MUSIC PUBLISHING & UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

Der Soundtrack hängt von der gewählten Sprachunterstützung ab.

"WIR KOMMEN (Was hier los ist)" performed by SPORTFREUNDE STILLER
 (P.S Brugger / R.Linhof / F.Weber)
 © Edition Sportfreunde - Arabella Musikverlag c/o BMG Music Publishing France
 © 2004 Motor, A Universal Music Company
COURTESY OF BMG MUSIC VISION & UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

"DON'T THINK THE WAY THEY DO" performed by SPAN
 (J. N. Bernhoft – F. Nilsen – F. Wallumrod – V. Stavnes)
 Video clip directed by Hallgrim Haug
 © Waterfall Music AS / Universal Music Publishing / Copyright control
 © 2002 Universal Island Records Ltd.
COURTESY OF UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

"SUPERSONICA" performed by DAWHOLEENCHILADA
 (J.J. Lopez- J.A. Diaz- E. Munar- P. Ochando – C. Tejedor)
 Video clip directed by David Sousa
 © Nova Ed. Musicales / Universal Music Publishing
 © 2002 Mercury Spain, A Universal Music Company
COURTESY OF UNIVERSAL MUSIC PROJETS SPECIAUX

GARANTIE

Auf 90 Tage begrenzte Garantie

Atari Deutschland garantiert dem ursprünglichen Erwerber dieses Produkts für die Dauer von neunzig (90) Tagen, gerechnet ab dem Kaufdatum, dass das physikalische Medium, auf dem sich das Software-Programm dieses Produkts befindet, bei normalem Gebrauch und unter normalen Bedingungen frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist. Für die gesamte Haftbarkeit, die sich aus der oben dargelegten eingeschränkten Garantie ergibt, behält Atari Deutschland sich uneingeschränkt die Wahl vor, ob es das gelieferte Produkt, das Sie im ursprünglichen Zustand und versehen mit einer Kopie Ihrer Quittung bei dem Händler zurückgeben, bei dem Sie es erworben haben, repariert oder gebührenfrei ersetzt.

KUNDENDIENST

Registrieren Sie Ihr Spiel auf www.atari.de und gewinnen Sie monatliche Sachpreise.

Technische Hotline: 0190 771 882

Spielerische Hotline: 0190 771 883

© 2004 Hydravision / MC2-Microids.
 All rights reserved

ObsCure

ObsCure