

**INHALT**

EINFÜHRUNG .....	2
SPIELSTART .....	5
OPTIONEN .....	5
STEUERUNGEN .....	6
SPIELMODI .....	6
AKTIONEN .....	7
WAFFEN .....	9
CHARAKTERE .....	12
BILDSCHIRMANZEIGEN .....	24
INVENTAR-GEGENSTÄNDE .....	24
CREDITS .....	26
KUNDENDIENST .....	27

## EINFÜHRUNG

Wir schreiben das Jahr 2032 und die Welt ist nicht mehr, was sie einmal war.

Es gibt eine Regierung, die alle früheren Regierungen ersetzt hat.

Der "Big Brother" ist lebendig und wohllauf.

In den großen Städten kann das Leben angenehm sein, wenn es einem nichts ausmacht, dass die Welt-Koalitionsregierung jeden Schritt der Menschen verfolgt. Angeblich geschieht das im öffentlichen Interesse, aber es kann dazu führen, dass man sich unbedeutend und hilflos fühlt: Egal, wohin man geht, "sie" beobachten dich. In den Städten haben die meisten Menschen genug Geld, um nach dem Standard der alten Welt ganz gut zu leben. Die Durchschnittsfamilie kann sich eine hübsche Wohnung, einen Anteil an einem Fahrzeug und ein Terminal, das sie mit dem WeltNetz verbindet, erlauben. Für die meisten ist das eine annehmbare Entschädigung für den fast totalen Verlust von Privatsphäre und die systematische Verletzung der persönlichen Freiheit.

Es ist besser, gar nicht erst über das Leben außerhalb der Städte nachzudenken. Die herrschenden Kräfte würden es niemals zugeben, aber die Luft ist verseucht. Die verbotenen Zonen werden beschönigend "Naturreservate" genannt und sind in Wirklichkeit riesige Quarantäne-Gebiete. Die armen Teufel, die es sich nicht leisten können, in den Städten zu leben, halten sich so nahe wie möglich bei den Atmosphären-Prozessoren auf. Sie fristen ein trauriges (und gefährliches) Dasein, indem sie bei den Rückgewinnungs-Teams arbeiten, die versuchen, die alles zerfressende Bedrohung der Wildnis aufzuhalten. Von Zeit zu Zeit versucht jemand, das Interesse der Öffentlichkeit auf den ökologischen Alpträum zu lenken, aber die Welt-Koalitionsregierung kontrolliert die Medien und bringt sie zum Schweigen, bevor der Protest laut wird. Trotz dieser Unterdrückung gibt es ein wachsendes Bewusstsein dafür, dass irgendetwas schrecklich schief gegangen ist und dass etwas unternommen werden muss.

Etwas muss geschehen. Es ist nur eine Frage der Zeit.

## DIE WELT-KOALITIONSREGIERUNG

Am 12. Januar 2032 annektierte die neugeborene Welt-Koalitionsregierung 80% aller Länder der Erde. Die anderen, die versuchten, sich zu behaupten, gaben entweder schließlich nach oder waren innerhalb von Monaten "aufgelöst". Die Anführer der neuen Regierung gaben eine Menge Erklärungen für ihr Vorgehen ab, von unendlichen Grenzgefechten zwischen verarmten Nationen bis hin zu Umweltproblemen, die angeblich nur von allen "Bürgern der Erde" zusammen gelöst werden könnten.

In Wahrheit jedoch ging es nur um Geld.

Die Jahre der florierenden Märkte und des Lebens im Überschuss forderten schließlich ihren Tribut; kleinere Länder befanden sich im Bankrott und Supermächte taumelten ihm entgegen. Durch die Vereinigung der Wirtschaftsmärkte der ganzen Welt wurden alle Altschulden getilgt und alle erhielten ihre weiße Weste zurück. Es war ein großer Pfusch, aber damals schien es der einzige Ausweg zu sein.

Zunächst legte die Welt-Koalitionsregierung viele Lippenbekenntnisse ab, dass sie die annexierten Regierungen repräsentieren würde. Es gab sogar einen Rat, der nach dem Modell der Vereinten Nationen gebildet war. Es dauerte nur ein paar Jahre, dann waren auch die letzten Spuren der ehemaligen Regierungen völlig verblasst. Das Ganze war ein Wirtschaftscoup in noch nie da gewesenem Ausmaß.

Die Welt-Koalitionsregierung hielt das Meiste, was sie versprach. Sie schuf "Friedenstruppen", die jeden Aufstand niederschlagen konnten, und krempelten die gesamte Wirtschaft um.

Was sie uns nie sagen ist, dass die Armen arm geblieben sind und dass es mehr Arme gibt als jemals zuvor. Sicher, wir haben helle, schöne Städte, aber wir zahlen für sie, indem wir unsere Freiheit und das Wohlergehen des größeren Teils der Bevölkerung dem sogenannten "größeren Gut" opfern. Es ist ein Goldenes Zeitalter für die Privilegierten. Ihre Elfenbeintürme sind das einzige Ergebnis unserer Zukunftshoffnungen.

## DIE TECHNOLOGY CRIMES TASK FORCE (TCTF)

Eine der Entschuldigungen, die die Welt-Koalitionsregierung benutzte, um die Weltherrschaft an sich zu reißen, war der Einsatz biologischer Waffen von ein paar der Länder, die an den damaligen Grenzgefechten beteiligt waren.

Biotechnologie ist für uns, was Nukleartechnologie für unsere Großeltern war - eine aufkommende Technologie, die den Unwissenden in die Panik treibt. Wirklich jeder hatte Angst, dass ein genetisch entwickelter Supervirus sich weiter verbreiten würde, als seine Schöpfer geplant hatten. Horrorgeschichten über Waffen, die Knochen schmelzen und Augen explodieren lassen könnten, lenkten die Öffentlichkeit von der weniger fassbaren Bedrohung einer totalitären Herrschaft ab.

Als die Fadenzieher der Welt-Koalitionsregierung erreicht hatten, was sie wollten, schürten sie die Techno-Panik weiter, um sie sich selbst an der Macht zu halten. Sie verbreiteten, dass der Technologie-Missbrauch der Feind und die Technology Crimes Task Force unser rettender Engel wäre. Im Namen des Allgemeinwohls gaben sie der TCTF freie Hand, überall zu ermitteln, wo sie dies als notwendig erachtete.

Natürlich tut die TCTF all das, was in ihrem Aufgabengebiet liegt. Sie hält die meisten der "Cyberdrogen" und illegalen Waffen von den Straßen fern, aber die Gesetzeshütung ist nur eine Tarnung, um ihren wirklichen Zweck zu verschleiern.

Die Welt-Koalitionsregierung nutzt die TCTF zur Kontrolle der Entwicklung und Verbreitung neuer Technologien. Sie unterdrückt alles, was zur Schwächung ihrer Autorität instrumentalisiert werden könnte. Die Nachforschungen der TCTF dienten auch dazu, die Rechte eines jeden zu verletzen, der von der Welt-Koalitionsregierung für "gefährlich" gehalten wird.

Der wahre Missbrauch von Technologie beginnt und endet mit der Regierung und ihren TCTF-Vollstreckern.

## DAS SYNDIKAT

Im Schatten der Städte florieren die Geschäfte des Syndikats, da es die Absteiger und die Verzweifelten mit den Opiaten versorgt, die sie brauchen, um sich abzulenken. Und es versorgt sie mit den Waffen, die sie brauchen, um sich gegenseitig umzubringen. Wenn man genau darüber nachdenkt, welche Macht die TCTF hat, muss man sich fragen, wie das Syndikat überleben konnte. Es gibt eine Menge von Theorien: Einige besagen, dass die Welt-Koalitionsregierung das Syndikat bestehen lässt, weil es die unteren Klassen unten hält. Andere behaupten, dass es eine Verbindung zwischen dem Syndikat und den Überresten der Länder gibt, die von der Welt-Koalitionsregierung ausgelöscht wurden. Unabhängig von der Wahrheit hinter der Existenz des Syndikats ist eine Sache sicher - die wachsende Macht des Syndikats beruht auf einem einzigen Mann, dem Boss Muro. Muro kam vor nicht einmal zehn Jahren aus dem Nichts und machte alle alten Bosse fertig. Er schmeißt jetzt den ganzen Laden. Seit er der Boss ist, haben sich die Dinge noch weiter verschlechtert. Die TCTF hasst ihn. Sie führt schon seit Jahren Krieg gegen ihn, aber bis jetzt war er ihr immer einen Schritt voraus.

### SIE UND IHRE AUFGABE

Sie sind Konoko, eine Agentin, die für die Technology Crimes Task Force speziell ausgebildet wurde und nun mit ihrer ersten Mission betraut wird. Ihre Instinkte sagen Ihnen, dass etwas Tückisches im Gange ist, als Sie die kalte Unterwelt des Syndikats erforschen. Commander Griffin, der regionale Commander der TCTF, ist Ihr Mentor, Chef und sogar Ihre Vaterfigur. Shinatama ist Ihre SLD-Assistentin, Vertraute, Partnerin und Freundin, und Sie beide verfügen über eine besondere Verbundenheit, eine, die sowohl neural als auch emotional ist.

### TECH-HINWEIS 1

Die Welt-Koalitionsregierung realisiert die Ausmaße des ökologischen Schadens und hat die Möglichkeit, eine Menge davon abzuwenden, aber hat sich dagegen entschieden, dies zu tun. Es liegt in ihrem Interesse, die Zentrierung des Wohlstands beizubehalten, so dass große Bevölkerungszentren erhalten bleiben, während "Dritte-Welt"-Regionen zu Grunde gehen werden. Als Bonus lösen die immer lauter klingenden Totenglocken einige der Probleme der Überbevölkerung.

### TECH-HINWEIS 2

Shinatama ist eine SLD oder Simulated Life Doll. Die SLDs sind der erste Versuch, Androiden zu entwickeln - einen künstlich hergestellten Organismus, dessen Systeme und Strukturen die menschliche Biologie imitieren. Eine SLD atmet, isst, schwitzt und kann Schmerz empfinden. SLDs sind nicht menschlich, so dass sie haltbarer sind als ihre Gegenstücke aus Fleisch und Blut. Das Gehirn einer SLD wird aus den Mustern und Engrammen eines menschlichen Gehirns erstellt, wobei oft eine enge Verbindung zwischen der SLD und ihrem menschlichen "Muster" erschaffen wird.

SLDs sind hochmoderne Technologie und werden als solche von der TCTF scharf bewacht. Es gibt nur sehr wenige und die meisten sind nach Kindern moduliert, weil es leichter ist, kleinere Körper zu erstellen (und sie unter Kontrolle zu halten, wenn sie Amok laufen). Die TCTF experimentiert damit, "erwachsene" SLDs als Feldagenten zu benutzen, da sie über außerordentliche Stärke und Intelligenz verfügen. Das Syndikat experimentiert ebenfalls

mit der SLD-Technologie, aber seine Erfolge sind ohne all die rigorosen Sicherheitsvorkehrungen, die von respektablen Wissenschaftlern eingehalten werden, wesentlich höher. Die Tanker sind das Ergebnis dieser Experimente: unglaublich harte, unglaublich starke SLD-Kämpfer mit einer sehr bösartigen Einstellung.

## SPIELSTART

### Systemanforderungen

Windows 98/2000/Millennium Edition  
266 MHz Pentium III Prozessor oder höher (400 MHz empfohlen)  
64 MB RAM (96 MB empfohlen)  
800 MB freier Festplattenspeicher  
3D-Beschleunigerkarte (Open GL-kompatibel)  
Voodoo 2+, TNT2+, Rage Pro+, Intel i890 (Empfohlen: TNT2 Ultra, Rage 128)

### Installation

1. Oni sollte automatisch starten, wenn die Spiel-CD in Ihren Rechner eingelegt ist (und Sie das CD-ROM-Laufwerk geschlossen haben). Wenn die Installation nicht startet, öffnen Sie das Startmenü, klicken Sie dann auf AUSFÜHREN ... und geben Sie D: SETUP (oder den entsprechenden Buchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk) ein und drücken Sie die EINGABETASTE. Dann klicken Sie auf OK.
2. Jetzt erscheint der Installationsbildschirm des Spiels. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm bei der Installation des Spiels auf Ihre Festplatte.
3. Nun werden Sie gefragt, ob Sie Open GL installieren möchten. Wählen Sie JA, wenn Sie nicht sicher sind, ob Sie bereits über die neuesten Treiber für Ihre 3D-Karte verfügen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, starten Sie einfach das Programm, da Sie lediglich gefragt werden, ob Sie Open GL erneut installieren möchten, wenn die gleiche Version bereits auf Ihrem Rechner vorhanden ist.

### Deinstallation

Wenn Sie Oni aus irgendeinem Grund wieder deinstallieren möchten, öffnen Sie das Startmenü, wählen PROGRAMME, dann Oni und schließlich das Deinstallationsprogramm.

## OPTIONEN

Wenn Sie im Hauptmenü die Optionen wählen, können Sie die folgenden Änderungen am Spiel vornehmen:

### Grafik

**Qualität:** Die allgemeine Qualität der Grafik in Oni kann hier geändert werden. Bewegen Sie den Regler nach links, um die Qualität zu verringern und nach rechts, um sie zu erhöhen. (Die Erhöhung könnte die Geschwindigkeit des Spiels beeinflussen.)

**Auflösung:** Hier kann die Bildschirmauflösung geändert werden. Spieler können zwischen 640 x 480 bis zu 1024 x 768 sowohl im 16-Bit- als auch im 32-Bit-Farbmodus wählen.

**Gamma:** Wenn der Bildschirm zu dunkel zum Spielen ist, justieren Sie die Gamma-Einstellung. Bewegen Sie den Regler nach rechts, um den Bildschirm zu erhellen, und nach links, wodurch er sich verdunkelt.

**Sound**

Allgemeine Lautstärke: Hier wird wieder ein justierbarer Regler benutzt. Bewegen Sie ihn nach rechts, um die Lautstärke aller Musik- und Soundeffekte zu erhöhen, und nach links, um sie zu verringern.

**Schwierigkeit**

Oni beinhaltet 3 unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: Leicht, Normal und Schwer. Weniger erfahrene Spieler sollten die einfachste Einstellung wählen, während diejenigen, die einen wirklich harten Kampf erleben wollen, den höchsten Schwierigkeitsgrad probieren sollten.

**Untertitel**

Alle Zwischensequenzen im Spiel können mit Untertiteln unterlegt werden. Sie können die Untertitel einblenden, indem Sie das entsprechende Feld ankreuzen.

**Maus umkehren**

Wenn Sie die Y-Achse der Maus umkehren möchten, stellen Sie sicher, dass das entsprechende Feld nicht gewählt ist.

**STEUERUNGEN**

Die Steuerungen sind ziemlich einfach zu erlernen; die Kunst ist es, sie gut einzusetzen.

Bewegung vorwärts  
Bewegung rückwärts  
Bewegung nach links  
Bewegung nach rechts  
Ducken  
Aktion (Konsolen, Türen, reden)  
Sprung  
Hypspray benutzen  
Waffe/Hypspray aufnehmen  
Waffe nachladen  
Waffe ablegen  
Datenpad/Pause  
Spiel fortsetzen

W  
S  
A  
D  
Umschalten links  
Strg links  
Leertaste  
Tab  
Q  
R  
E  
F1  
F1 oder ESC

**SPIELMODI**

Oni ist ein Spiel für einen Spieler. Sie ganz allein müssen es mit dem Syndikat aufnehmen und den Kampf bestehen.

TCTF-Training - Hier beginnt Ihr Spiel. Nutzen Sie diese Trainingseinrichtung, als würde Ihr Leben davon abhängen - denn letztendlich tut es das. Nehmen Sie sich die Zeit und strengen Sie sich an, alle Moves (Aktionen) perfekt zu beherrschen, denn das Syndikat und sein Boss Muro machen keine Witze. Denken Sie an den ehrwürdigen Merksatz: Man kann nicht nur durch Übung gewinnen, aber ohne auch nicht.

Beachten Sie: Das TCTF-Training ist optional. Um das TCTF-Training zu umgehen, wählen Sie im Hauptmenü einfach SPIEL LADEN anstelle von NEUES SPIEL und dann LAGERHAUS DES SYNDIKATS.

**AKTIONEN**

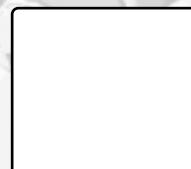
**Lauf, Konoko, lauf!** - Das ist allerdings etwas, was Sie ziemlich oft im Spiel tun werden, aber Sie sind natürlich keinesfalls ein eindimensionaler Feigling! Hier sind nur einige der Gegner - und/oder der Schwerkraft trotzende Moves, die Sie beherrschen werden:



**Ausweichmanöver** - Drücken Sie DUCKEN + EINE RICHTUNG. Diese Kombination ist nützlich, wenn Sie Nahkämpfen ausweichen möchten, und für das Aufnehmen von Objekten!



**Sprung-Flip** - Drücken Sie beim SPRUNG mitten in der Luft DUCKEN. Üben Sie hohe, weite Flips. Sie eignen sich auch hervorragend zum Angriff!



**Rutschen** - Drücken Sie beim Rennen DUCKEN, um Fallen zu umgehen, Feinde umzustoßen oder Objekte aufzuheben!



**Wurf** - Wenn Sie neben einem Gegner stehen, drücken Sie VORWÄRTS (in Richtung Ihres Feindes) + SCHLAG oder TRITT. Setzen Sie den Wurf aus verschiedenen Winkeln an und beobachten Sie das Ergebnis.



**Wurf mit Anlauf** - Laufen Sie auf einen Gegner zu und drücken Sie TRITT. Eignet sich hervorragend, wenn Sie keine Zeit zum Stoppen haben!

**Vorschlaghammer-Ferse** - Drücken Sie SCHLAG, SCHLAG und TRITT. Eine langsame Aktion mit einer riesigen Wirkung! Vorsicht beim Einsatz.

**Blocken** - Schauen Sie Ihren Gegner an und drücken Sie keine Tasten, um normale Angriffe abzuwehren. Um tiefe Angriffe zu blocken, DUCKEN Sie sich.

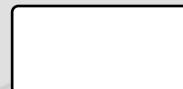
**Entwaffen** - Drücken Sie, wenn Sie neben einem bewaffneten Gegner stehen, VORWARTS (in Richtung Ihres Gegners) + SCHLAG. Setzen Sie die Aktion aus verschiedenen Positionen an und beobachten Sie das Ergebnis.

**Rückenbrecher** - Drücken Sie, wenn Sie hinter einem Feind stehen, VORWÄRTS (in Richtung auf Ihren Gegner) + TRITT. Nur wenige Feinde können solch harte Attacken überleben!

Wenn Konoko tiefer in die Unterwelt des Syndikats eindringt, wird sie stärker und entwickelt die Fähigkeit für Special Moves. Sie werden entsprechend benachrichtigt.

## WAFFEN

**Eine Prise Realität** - Anders als bei vielen anderen Spielen dieses Genres können Sie in Oni immer nur eine Waffe tragen; Sie sollten also strategisch vorgehen. Das Syndikat kann nur mit Konokos Muskeln und ihrem Gehirn zur Strecke gebracht werden.



Name  
Munitionsart  
Kapazität des Magazins  
Feuerrate

Campbell Equaliser Mk4  
Ballistische Munition  
10 Schuss  
5 Schuss/Sekunde

Der Equalizer ist die Standardwaffe der TCTF. Seit ihrem ersten Einsatz nach Einsetzen der Welt-Koalitionsregierung wurde sie mehrfach verbessert.

Hinweis: Diese Waffe hat einen starken Rückschlag. Kompensieren Sie ihn beim automatischen Feuern.



Name  
Munitionsart  
Kapazität des Magazins  
Feuerrate

Kobra-Maschinengewehr  
Ballistische Munition  
30 Schuss  
12 Schuss/Sekunde

Das Kobra-Maschinengewehr wird in Dutzenden illegaler Manufakturen hergestellt, es ist die bevorzugte Waffe gewalttätiger Krimineller, Terroristen und der Einsatztruppen des Syndikats.

Hinweis: Diese Waffe ist auf kurze Entfernung tödlich, über sechs Meter Entfernung kann sie jedoch nur zur Abwehr eingesetzt werden.



Name  
Munitionsart  
Kapazität des Magazins  
Feuerrate

SML3-Plasmagewehr  
Energiezellen  
10 Schuss  
1,1 Schuss/Sekunde

Das SML3-Plasma-Gewehr feuert Stöße heißen Plasmas in einem 1,2 kT starken magnetischen Feld, die beim Auftreffen auf das Ziel explodieren.

Hinweis: Das Plasma beschleunigt sich während des Flugs. Wenn sich Ihr Ziel bewegt, feuern Sie in die Laufrichtung kurz davor.

Name	Phasenstrom-Projektor
Munitionsart	Energiezellen
Kapazität des Magazins	300 Einheiten
Feuerrate	Kontinuierlich

Dieses Gerät ist eine Miniaturversion der Phasen-Projektoren, die während der Freiheitskämpfe von 2012 auf Fahrzeugen montiert waren. Es feuert einen kontinuierlichen Energiestrahl ab, der Feinde außer Gefecht setzen oder über den Haufen schießen kann.

Hinweis: Zum Zielen richten Sie den Energiestrahl der Waffe auf den Gegner.

Name	Tragbarer-SBG-Mörser
Munitionsart	Ballistische Munition
Kapazität des Magazins	4 Schuss
Feuerrate	1 Schuss/2 Sekunden

Der tragbare ballistische Mörser ist ein ziemlicher Hammer, daher wird er auch von Truppen auf der ganzen Welt Superball-Kanone genannt!

Hinweis: Feuern Sie normal, um eine Standard-Streuwirkung zu erhalten. Halten Sie beim Feuern den Abzug gedrückt und lassen Sie ihn dann los, um Feinde zu überraschen und die Munition detonieren zu lassen.

Name	Van-de-Graaf(VDG)-Pistole
Munitionsart	Energiezellen
Kapazität des Magazins	5 Schuss
Feuerrate	1 Schuss/3,1 Sekunden

Die VDG-Pistole basiert auf fundamentalen elektronischen Prinzipien und ist daher die ultimative 'Shockwaffe'. Jeder Schuss hat einen hohen Volt- und einen niedrigen Ampere-Wert, daher wird geringer physischer Schaden angerichtet.

Hinweis: Schüsse setzen einen oder mehrere Gegner in der Nähe außer Gefecht. Greifen Sie an oder flüchten Sie, während die Opfer nicht reagieren können.

Name	Zielsucher-Kanone
Munitionsart	Ballistische Munition
Kapazität des Magazins	5 Schuss
Feuerrate	1 Schwarm/2,5 Sekunden

Die Zielsucher-Kanone ist die kompromissloseste Waffe im Arsenal des Syndikats! Ihre zielsuchenden Raketen schwärmen einen Moment nach dem Abfeuern auf das Ziel zu.

Hinweis: Zielsuchende Raketen sind auf kurze Distanz inaktiv. Die Raketen benötigen Freiraum für den Anflug auf das Ziel.

Name	Quecksilber-Bogen
Munitionsart	Ballistische Munition
Kapazität des Magazins	2 Schuss
Feuerrate	1 Schuss/5 Sekunden

Im Gegensatz zu seinen technisch unbedarften Namensvettern feuert dieser Bogen einen komprimierten Splitter aus gefrorenem Quecksilber in einer extrem hohen Geschwindigkeit ab. Der Schaden beim Gegner entsteht sowohl durch den Treffer als auch durch die darauf folgende Quecksilbervergiftung.

Hinweis: Tötet fast alle Gegner mit einem Schuss. Der Bogen muss nach dem Abfeuern neu gefrieren und hat daher eine niedrige Feuerrate.

Name	Scream-Kanone
Munitionsart	Energiezellen
Kapazität des Magazins	6 Schuss
Feuerrate	1 Schuss/10 Sekunden

Diese Waffe feuert Kapseln mit mysteriösen Einheiten, die als Scream-Zellen bekannt sind. Diese Kreaturen scheinen aus der Erdphase zu entstammen, sie ernähren sich jedoch von menschlichem Leben und werden von diesem angezogen, wenn sie freigesetzt werden.

Hinweis: Die Kanone sichert den Schützen von den Auswirkungen der Scream-Zelle. Andere Lebensformen, die in ihre Nähe kommen, werden jedoch angegriffen.

Name Schockwellen-Kanone  
Über diese Waffe sind keine weiteren Daten vorhanden.

Es dauerte einige Zeit, bis diese massive Waffe von den Wissenschaftlern des Syndikats entwickelt wurde. Normalerweise wird sie auf einem Fahrzeug angebracht und benötigt übermenschliche Kräfte, um gehoben oder abgefeuert zu werden!

Hinweis: Versuchen Sie es einmal mit den anderen Angriffstasten für den Alternativ-Feuermodus.

## CHARAKTERE

**Name:** Konoko

**Bio-Daten:**

Da sie schon mit drei Jahren ihre Eltern verloren hat, wurde die Frau mit dem Decknamen Konoko als Mündel der Welt-Koalitionsregierung aufgezogen. Ihre Erziehung wurde von einer Legion von Wissenschaftlern und TCTF-Personal überwacht und sie ist in den fortschrittlichsten Kampf- und Antiterrorismus-Techniken ausgebildet worden.

**Stärken:**

Meisterin des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützin.

**Special Moves:**

Cholerischer Schlag.  
Teufels-Wirbeltritt.  
Tornado-Tritt.

**Schwächen:**

Emotionale Zugehörigkeit zur Shinatama-SLD.

**Beschreibung:**

Konoko ist bei der TCTF, seit sie denken kann. Sie weiß, dass sie irgendwie "anders" als andere Leute ist, aber sie will sich trotzdem bei Commander Griffin und dem Rest der TCTF beweisen.

**Name:** Shinatama

**Bio-Daten:**

Shinatama ist ein SLD(Simulated Life Doll)-Android und verantwortlich für die Kommunikations-Koordination des regionalen TCTF-Hauptquartiers.

**Stärken:**

Umfassende Kenntnis der Operationsdaten und Sicherheitsprotokolle der TCTF.

**Special Moves:**

Keine.

**Schwächen:**

Nicht kampfgeeignet.

**Beschreibung:**

Shinatama verfügt über eine neurale Verbindung zu Konoko und kann ständig mit ihr kommunizieren. Durch diese neurale Verbindung hat Konoko vollen Zugriff auf Shinatamas Scan-Technologie und Wissens-Datenbank.

**Name:** Commander Griffin

**Bio-Daten:**

Regionaler Commander der Technology Crimes Task Force. Momentan Reservekraft der TCTF-Schattentruppen.

**Stärken:**

Kundig im Nahkampf, Meisterschütze.

**Special Moves:**

Keine.

**Schwächen:**

Keine.

**Beschreibung:**

Als Regionaler Commander hat Griffin die völlige Kontrolle über das Personal und die Ausrüstung in seiner Region. Griffin ist clever und gerissen, so dass seine Feinde wissen, dass er vor nichts Halt macht, um die öffentliche Ruhe und die Staatsmacht aufrecht zu erhalten.

## TAKTISCHE TRUPPEN DER TCTF

**Name:** Taktische Truppen der TCTF

**Bio-Daten:**

Die taktischen Truppen bilden den Hauptteil der Kampfkräfte der TCTF.

**Stärken:**

Ausgezeichnet im Nahkampf, gute Schützen.

**Special Moves:**

Sprunghammerschlag.

**Schwächen:**

Langsame Reaktionszeit. Schwache Special Moves.

**Beschreibung:**

Die gut bewaffneten und solide ausgebildeten Taktischen Einheiten der TCTF sind ihrem engsten Gegenpart beim Syndikat, den Knurrer-Strikern, mehr als ebenbürtig, aber die TCTF-Truppen sind ihren Gegnern vom Syndikat zahlenmäßig immer unterlegen.

## TCTF-SWAT

**Name:** TCTF-SWAT

**Bio-Daten:**

TCTF-SWAT-Truppen sind die Elite-Agenten der TCTF.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen, mächtige Special Moves.

**Special Moves:**

Löwenhieb, Löwenpranke, Fliegerkreuz.

**Schwächen:**

Langsame Reaktionszeit.

**Beschreibung:**

Anders als frühere SWAT-Einheiten werden SWAT-Agenten der TCTF oft allein eingesetzt oder in Kombination mit den gewöhnlichen Taktischen Truppen. Die bloße Ansicht dieser gepanzerten Giganten reicht oft schon aus, um die Gesetzesbrecher zum Aufgeben zu bringen.

## SCHATTENTRUPPEN-SWAT

**Name:** Schattentruppen-SWAT

**Bio-Daten:**

Schattentruppen-SWATs sind die ultimativen Vollstrecker der TCTF.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen.

**Special Moves:**

Keine.

**Schwächen:**

Keine.

**Beschreibung:**

Die Mitglieder des Schattentruppen-SWAT sind durch ihre tödlichen Kampftechniken und ihre absolute Gnadenlosigkeit unüberwindbar im Nahkampf.

Sie werden nur auf die härtesten und gefährlichsten Gegner der WKR angesetzt.

## TCTF-SCHATTENTRUPPEN

**Name:** TCTF-Schattentruppen

**Bio-Daten:**

TCTF-Schattentruppen bilden eine Sonderheit, die aus der Elite der TCTF besteht.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen.

**Special Moves:**

Sprunghammerschlag.

**Schwächen:**

Mittelmäßige Reaktionszeit. Schwache Special Moves.

**Beschreibung:**

Die gewissenlosen Schattentruppen sind besser ausgebildet und bewaffnet als die Taktischen Truppen und somit ein tödlicher Gegner.

## SNIPER

**Name:** Söldner-Sniper

**Bio-Daten:**

Diese Söldner sind global einsetzbare Killer, die ihre Dienste dem zur Verfügung stellen, der das höchste Angebot machen.

**Stärken:**

Ausgebildet im Nahkampf, Meisterschützen.

**Special Moves:**

Keine.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Söldner-Sniper sind Veteranen des großen Aufstandes, durch den die Welt-Koalitionsregierung schließlich die Kontrolle über den gesamten Erdball erlangte. Die unterdrückerische Natur der WKR hat den Söldnern zahlreiche Möglichkeiten aufgetan, ihre Fähigkeiten Staatsfeinden und hochrangigen Regierungsbeamten gleichermaßen zur Verfügung zu stellen.

## KOMMUNIKATIONS-TRUPPEN

**Name:** Kommunikations-Truppen

**Bio-Daten:**

Die Kommunikations-Truppen sind die Kommunikations-Spezialisten des Syndikats.

**Stärken:**

Ausgebildet im Nahkampf, ausgebildete Schützen.

**Special Moves:**

Statikfaust.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Die Kommunikations-Truppen sind zuständig für die Kommunikation zwischen den verschiedenen Einheiten des Syndikats und werden bei Einsätzen als Computerexperten hinzugezogen.

## STRIKER (GRÜN)

**Name:** Striker - Knurrer-Klasse (Grün)

**Bio-Daten:**

Striker sind die Fußsoldaten in der kriminellen Organisation des Syndikats. Knurrer gehören der niederen Klasse von Syndikats-Strikern an.

**Stärken:**

Ausgebildet im Nahkampf und als Schützen.

**Special Moves:**

Keine

**Schwächen:**

Langsame Reaktionszeit, begrenzte Kampftechniken.

**Beschreibung:**

Obwohl jeder einzelne der Knurrer sehr schwach ist, können die mangelnden Kampf- und Schießfähigkeiten durch ein Auftreten in Gruppen sehr wohl ausgeglichen werden.

## STRIKER (BLAU)

**Name:** Striker - Raser-Klasse (Blau)

**Bio-Daten:**

Striker sind die Fußsoldaten in der kriminellen Organisation des Syndikats. Raser gehören dabei den mittleren Rängen der Syndikats-Striker an.

**Stärken:**

Ausgezeichnet im Nahkampf und als Schützen.

**Special Moves:**

Strikerschlag

**Schwächen:**

Vorliebe für hochrisikante Kampftechniken (Sprung-Attacken). Begrenzte Reichweite ihres Special Move.

**Beschreibung:**

Raser werden oft zur Verstärkung schwächerer Syndikats-Truppen eingesetzt. Sie haben ihren Spitznamen durch ihren blitzartigen Kampfstil. Raser wählen oft Kampftechniken, die sie selbst auch in Gefahr bringen, aber ihren Gegnern große Schäden zufügen.

## STRIKER (ROT)

**Name:** Striker - Husaren-Klasse (Rot)

**Bio-Daten:**

Striker sind die Fußsoldaten in der kriminellen Organisation des Syndikats. Husaren gehören zur höchsten Klasse der Syndikats-Striker.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen, mächtige Special Moves.

**Special Moves:**

Strikerschlag, Schädelschleuder.

**Schwächen:**

Die Schädelschleuder macht sie selbst verletzbar.

**Beschreibung:**

Die Husaren gehören zur mächtigsten Klasse der Striker und werden nur auf Missionen von äußerster Wichtigkeit eingesetzt. Es wird vermutet, dass sie umfangreichen physischen Veränderungen unterzogen wurden. Sie tragen schwer gepanzerte Uniformen.

## NINJAS (GRÜN)

**Name:** Ninjas - Infiltrator-Klasse (Grün)

**Bio-Daten:**

Ninjas sind die Spione und Attentäter des Syndikats. Infiltratoren gehören zu den niedersten Syndikat-Ninjas.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen, mächtige Special Moves.

**Special Moves:**

Voltstampfer, Voltdränger.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Syndikats-Ninjas sind für den alleinigen Einsatz ausgebildet und Experten für todbringende Special Moves. Ninjas der Infiltrator-Klasse werden vorrangig zur Informationsbeschaffung und Observation eingesetzt.

## NINJAS (ROT)

**Name:** Ninja - Rächer-Klasse (Rot)

**Bio-Daten:**

Ninjas sind die Spione und Attentäter des Syndikats. Die Rächer gehören zur höchsten Klasse der Syndikats-Ninjas.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen, mächtige Special Moves.

**Special Moves:**

Voltstampfer, Voltdränger, Skorpionentritt, Blitztreiber.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Die Ninjas der Rächer-Klasse sind von Mukade, dem Meister-Meuchelmörder des Syndikats, selbst ausgebildet worden. Rächer werden auf seinen Befehl hin eingesetzt, oft um mächtige Feinde des Syndikats zu eliminieren.

## NINJAS (BLAU)

**Name:** Ninja - Eliminator-Klasse (Blau)

**Bio-Daten:**

Ninjas sind die Spione und Attentäter des Syndikats. Eliminatoren gehören zur mittleren Klasse der Syndikat-Ninjas.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen, mächtige Special Moves.

**Special Moves:**

Voltstampfer, Voltdränger, Skorpionentritt.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Eliminatoren sind die Mörder des Syndikats, die oft zur Unterstützung von Ninjas der Infiltrator-Klasse eingesetzt werden.

## FURIEN (GRÜN)

**Name:** Furien - Echsen-Klasse (Grün)

**Bio-Daten:**

Die Furien sind Syndikats-Eingreiftruppen auf Kommandoebene. Echsen gehören zur niedersten Klasse der Syndikats-Furien.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen.

**Special Moves:**

Fußstampfer.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Furien werden als Feldkommandanten für Einsatztruppen des Syndikats eingesetzt. Echsen koordinieren die Aktivitäten von zwischen zwei und vier Einheiten im Einsatz.

**FURIEN (BLAU)**

**Name:** Furien - Banshee-Klasse (Blau)

**Bio-Daten:**

Die Furien sind Syndikats-Eingreiftruppen auf Kommandoebene. Banshees gehören zur mittleren Klasse der Syndikats-Furien.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen.

**Special Moves:**

Fußstampfer, Wirbeltritt.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Banshees überwachen kritische Operationen des Syndikats oder werden als Berater und Leibwächter für wichtige Syndikatsmitglieder eingesetzt.

**FURIEN (ROT)**

**Name:** Furien - Walküren-Klasse (Rot)

**Bio-Daten:**

Die Furien sind Syndikats-Eingreiftruppen auf Kommandoebene. Walküren gehören zur höchsten Klasse der Syndikats-Furien.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgezeichnete Schützen.

**Special Moves:**

Fußstampfer, Wirbeltritt, Zehnschattenschlag.

**Schwächen:**

Körperliche Schwäche.

**Beschreibung:**

Die Walküren sind Muros persönliche Berater und Leibwächter. Ihre Anwesenheit ist immer ein Zeichen für Muros persönliche Beteiligung an einer Operation.

**ELITE (GRÜN)**

**Name:** Elite-Striker - Riesen-Klasse (Grün)

**Bio-Daten:**

Elite-Striker sind die mächtigsten Truppen des Syndikats. Die Riesen zählen zur niedersten Klasse von Elite-Strikern.

**Stärken:**

Ausgezeichnet im Nahkampf, ausgebildete Schützen, verstärkte körperliche Stärke.

**Special Moves:**

Kanonenkugel-Rolle.

**Schwächen:**

Langsame Reaktionszeit. Der Special Move Kanonenkugel macht sie selbst verletzbar.

**Beschreibung:**

Elite-Striker stellen eine enorme Verstärkung der Kampfkraft für Einsatztruppen des Syndikats dar. Obwohl sie langsam und schwerfällig zu sein scheinen, holt ihr Kampfstil das Meiste aus ihrer körperlichen Stärke. Elite-Striker der Riesen-Klasse werden zur Unterstützung kleinerer, schwächerer Einsatztruppen eingesetzt.

**ELITE (BLAU)**

**Name:** Elite-Striker - Giganten-Klasse (Blau)

**Bio-Daten:**

Elite-Striker sind die mächtigsten Truppen des Syndikats. Die Giganten zählen zur mittleren Klasse von Elite-Strikern.

**Stärken:**

Ausgezeichnet im Nahkampf, ausgebildete Schützen, verstärkte körperliche Stärke.

**Special Moves:**

Kanonenkugel-Rolle, Kreiselderwisch.

**Schwächen:**

Langsame Reaktionszeit. Der Special Move Kanonenkugel macht sie selbst verletzbar.

**Beschreibung:**

Die Elite-Striker der Giganten-Klasse funktionieren wie lebendige Panzer: Sie kämpfen sich durch die Schlacht, während sie unglaubliche Mengen körperlichen Schadens anrichten.

**ELITE (ROT)**

**Name:** Elite Striker - Titanen-Klasse (Rot)

**Bio-Daten:**

Elite-Striker sind die mächtigsten Truppen des Syndikats. Die Titanen zählen zur höchsten Klasse von Elite-Strikern.

**Stärken:**

Ausgezeichnet im Nahkampf, ausgebildete Schützen, verstärkte körperliche Stärke.

**Special Moves:**

Kanonenkugel-Rolle, Kreiselderwisch, Kruzifix-Schlag.

**Schwächen:**

Langsame Reaktionszeit. Der Special Move Kanonenkugel macht sie selbst verletzbar.

**Beschreibung:**

Die Elite-Striker der Titanen-Klasse existieren nur der Legende nach. Obwohl keine lebendigen Zeugen diese Berichte bestätigen, wird gemunkelt, dass die Titan-Striker unglaublich harte Angriffe ohne Schäden überstehen können.

**TANKER (GRÜN)**

**Name:** Tanker - Aufrührer-Klasse (Grün)

**Bio-Daten:**

Tanker sind illegale SLD-Androiden, die vom Syndikat erschaffen wurden. Die Aufrührer gehören der niederen Klasse von Tanker-SLDs an.

**Stärken:**

Ausgezeichnet im Nahkampf, ausgebildete Schützen, verstärkte körperliche Stärke.

**Special Moves:**

Schwebetritt.

**Schwächen:**

Begrenzte Reichweite des Special Moves Schwebetritt.

**Beschreibung:**

In Widerstand zum WKR-Gesetz hat das Syndikat die Entwicklung körperlich reifer SLD-Androiden vorangetrieben. Tanker basieren auf den Engramm-Mustern eines besonders widerlichen Commanders des Syndikats, der für seine Vorliebe für professionelles Wrestling bekannt ist. Der Aufrührer war das erste Modell, das vom Syndikat erschaffen wurde und damit das am wenigsten entwickelte.

**TANKER (BLAU)**

**Name:** Tanker - Krakeeler-Klasse (Blau)

**Bio-Daten:**

Tanker sind illegale SLD-Androiden, die vom Syndikat erschaffen wurden. Die Krakeeler gehören zur mittleren Klasse von Tanker-SLDs.

**Stärken:**

Ausgezeichnet im Nahkampf, ausgebildete Schützen, verstärkte körperliche Stärke.

**Special Moves:**

Nuklearsturm, Megahit.

**Schwächen:**

Der Special Move Nuklearsturm macht sie verletzbar und wirft sie selbst auf den Boden.

**Beschreibung:**

Krakeeler sind erheblich weiter entwickelt als ihre Vorgänger und können ihre künstliche Stärke besser nutzen.

**TANKER (ROT)**

**Name:** Tanker - Zerstörer-Klasse (Rot)

**Bio-Daten:**

Tanker sind illegale SLD-Androiden, die vom Syndikat erschaffen wurden. Bei den Zerstörern handelt es sich um die höchste Klasse von Tanker-SLDs.

**Stärken:**

Meister des Nahkampfs, ausgebildete Schützen, verstärkte körperliche Stärke.

**Special Moves:**

Nuklearsturm, Megahit, Atom-Ellbogen.

**Schwächen:**

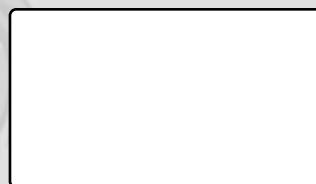
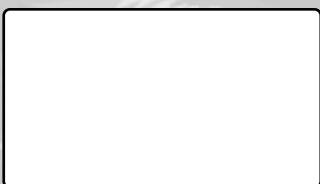
Der Special Move des Nuklearsturms macht sie verletzbar und wirft sie selbst auf den Boden.

**Beschreibung:**

Die SLD-Klasse der Zerstörer ist eine sehr neue Ergänzung der Syndikatskräfte. Die Zerstörer sind schneller und stärker als alle ihre Vorgänger und damit die ultimative Krönung der SLD-Kampftechnologie.

## BILDSCHIRMANZEIGEN

Diese beiden Anzeigen geben alle Informationen über Konokos Lebenszustand und befinden sich während des Spiels unten rechts und links auf dem Bildschirm.



## INVENTARGEGENSTÄNDE

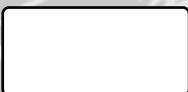
Sie finden viele nützliche Gegenstände im Spiel verstreut. Passen Sie auf, dass Sie immer alle Orte genau durchstöbern, weil man nie wissen kann, was noch auftauchen könnte. Hier sind nur einige der Gegenstände, die Sie finden können:



### Ballistische Munition - Waffe laden

Die Koordination der Waffenbestände von Söldnern und eigenen Truppen während des großen Aufstands stellte die WKR-Forscher vor logistische Probleme. Ihre Lösung bestand in Modulen von Hüllen und Projektilen, die mit missionsspezifischen Munitionsladungen bestückt waren. 'Blanko-Kugeln' machten es möglich, dass sich modulare Bestandteile an die jeweilige ballistische Waffe anpassen und sie auf dem Schlachtfeld nachladen konnten.

Hinweis: Sie benötigen Zeit, um eine Waffe nachzuladen: Planen Sie dementsprechend.



### Energiezelle - Waffe laden

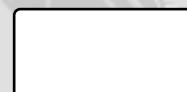
Regierungen und Märkte begrüßten entweder die Bildung der Welt-Koalitionsregierung oder wurden von ihr erdrückt. Die Feindseligkeiten ließen allmählich nach und die WKR begann, 'fundamentale technische Elemente' in allen Marktregionen zu standardisieren. Die allgegenwärtige Energiezelle hat seither sämtliche anderen tragbaren Energiezellen ersetzt.

Hinweis: Sie benötigen Zeit, um eine Waffe nachzuladen: Planen Sie dementsprechend.

### Hypospray - Heilen

Hyposprays enthalten anregende und schmerzlindernde Mittel sowie aktive neurobiologische Kräftigungselemente, die durch einen subdermalen Injektor eingespritzt werden. Die Lösung braucht etwas Zeit, um auf den Körper zu wirken: Weitere Belastungen während des Einwirkens reduzieren das Heilungspotenzial des Hypo. Wenige Treffer können seine Wirkung vollständig aufheben. Um das maximale Heilungspotenzial zu steigern, können mehrere Hypos gleichzeitig benutzt werden.

Hinweis: Hypo bei voller Heilung für temporären DAODAN-MODUS - Verstärkte Lebensenergie und Superkraft!



### Phasentarnung - Temporäre Unsichtbarkeit

Die Phasentarnung bewegt die Moleküle des Benutzers für gewisse Zeit aus dem sichtbaren Lichtspektrum heraus. Die Wirkung hält nur 30 Sekunden an: Bei einer längeren Benutzung würde der Anwender möglicherweise irreversible Zellschäden davontragen. Ein Nachteil des Tarneffektes ist, dass der Benutzer bei physischem Kontakt mit einem Ungetarnten einen Moment lang sichtbar ist.

Hinweis: Die 30 Sekunden beginnen mit der Aufnahme.



### Energieschild - Kugelschutz

Der Energieschild umgibt den Körper des Benutzers und absorbiert die Wucht jedes Projektils, das darauf trifft. Der Schild kann nur eine begrenzte Menge an Schaden aufnehmen, bevor er zusammenbricht. Wenn er schwächer wird, nimmt seine Leistung ab.

Hinweis: Wenn Sie einen weiteren Schild aufnehmen, verlieren Sie den Schild, den Sie gerade tragen.

**Rockstar Credits**

Ausführender Produzent  
Technischer Produzent  
Produzent  
Rockstar-Produktionsteam

Public Relations  
Technische Koordination  
QA-Manager  
Spiel-Analyst  
Testteam

**Take 2 Interactive Deutschland**

Marketing Director  
Product Manager  
Marketing Assistant  
Public Relations  
Localization

**Take 2 Interactive UK**

Produzent  
Marketing  
Public Relations  
Produktion

**Tarantula Studios UK**

Localisation Manager  
Projekt-Manager  
Leitender Programmierer  
Hauptprogrammierer  
Programmierung  
Tontechniker  
Leitender Grafiker  
Grafik

QA-Manager  
Leitender Tester  
Tester

Verpackung und Artwork entworfen von HeadFirst +44 161 228 6699

Sam Houser  
Gary J. Foreman  
Jeremy Pope  
Terry Donovan, Kevin Gill, Jennifer Kolbe,  
Jenefer Gross, Jamie King, Jung Kwak, Corey Wade,  
Amy Salzman, Chris Carro, Brian Wood,  
Adam Tedman, Paul Yeates, Stanton Sargeant.  
Jeff Cansteneda  
Brandon Rose  
Jeff Rosa  
Adam Davidson  
Lance Williams, Richard Huie, Joe Greene,  
Neil McCaffrey, Mark Garone, Steve Robert

Matthias Wehner  
Gabriel Wunderlich  
Markus Neumann  
Alex Harlander, Jochen Färber  
Effective Media

Darren Anderson  
Emma Rush, Sarah Seaby, Joanna Foster  
Amy Curtin  
Jon Broadbridge, Chris Madgwick

Steve Marsden  
Simon Crisp  
Chris Jones  
Dave Cooke  
James Whitfield  
Ant Paton  
Russell East  
Robin Taylor, Ian Watson, Lewis Mann,  
Ryan Stevenson, Rudi Will, Corrado Trani,  
Dominic Morris  
Mark Lloyd  
Philip Alexander  
Tim Bates, Paul Byers, Matt Hewitt,

**KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIELELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!**

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spielelösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben! Kontaktieren Sie dafür bitte unsere Spiele-Hotline!

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

**PERSÖNLICHE DETAILS:**

- E-Mail- Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie
- Bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

**COMPUTERDETAILS:**

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD- ROM- Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D- Beschleunigerkarte und die
- Größe des Video- RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

**KONTAKTE:****Technischer Support**

Kontaktieren Sie unsere Technik-Hotline für Installations- und technische Probleme mit diesem Spiel!

Tel.: 01805 – 21 73 16

Hotlinezeit: Mo.-Fr. 12.00 – 20.00 Uhr (0,24 DM / Minute)

**Tipps und Tricks**

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Hotline genau richtig!

Tel: 0190 – 87 32 68 36

Hotlinezeit: Mo.-Fr. von 8.00 – 24.00 Uhr (3,63 DM / Minute)

Patches (=Fehlerbehebungsprogramme)

aktuelle Patches (sofern vorhanden) finden Sie auf unserer Website [www.take2.de](http://www.take2.de)

**NEU!****Online-Support**

Auf [www.take2.de](http://www.take2.de) befindet sich ein Online-Supportbereich. Mittels der dort platzierten Selbsthilfe-Tipps können Sie viele Probleme selbst und ohne Zeit- und Kostenaufwand beheben. Wenn alle Stricke reißen, erreichen Sie über dieses Portal den Emailsupport von Take 2.

Des weiteren finden Sie natürlich auch jede Menge an Informationen zu unseren Neuerscheinungen, aktuelle Demoversionen sowie interessante News von Take 2. Ein Besuch dort lohnt sich also auf jeden Fall!

Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder –telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

**BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN**

Dieses BEGRENZTE SOFTWARE GARANTIE UND LIZENZABKOMMEN (dieses Abkommen), inklusive der beschränkten Garantie und den anderen Sonderklauseln, ist ein rechtliches Übereinkommen zwischen Ihnen (entweder ein Individuum oder eine juristische Person) und Rockstar Games und Take 2 Interactive Software, (gemeinsam, der Eigner), betreffend dieses Softwareprodukt und den Materialien die dort beigelegt sind oder dazugehören. Der Akt der Installation oder anderweitiges Benutzen der Software bestätigt Ihr Einverständnis zu den Bedingungen dieses Abkommens. Wenn Sie nicht mit dem Abkommen einverstanden sind, geben Sie bitte die Softwareverpackung und alle zugehörigen Materialien (inklusive Hardware, Handbücher, andere schriftliche Materialien und Verpackung) zusammen mit der Quittung des Kaufs dort zurück, wo Sie das Produkt erworben haben, und Sie erhalten den Kaufpreis zurück.

Vergabe einer begrenzten, nicht-exklusiven Lizenz. Dieses Abkommen erlaubt Ihnen, ein (1) Exemplar des Softwareprogramms (die SOFTWARE) inklusive Verpackung für Ihre persönliche Nutzung auf einem einzigen Heim- oder portablen Computer zu benutzen.

Die Software wird benutzt, wenn sie in den temporären Speicher (z.B. RAM) geladen oder in den permanenten Speicher (z.B. Festplatte, CD-ROM, oder anderes Speichermedium) installiert wird. Eine Installation auf einem Netzwerkcomputer ist strikt untersagt, außer wenn eine spezielle und separate Netzwerk Lizenz vom Eigner erworben wurde. Dieses Abkommen dient nicht als eine solche spezielle Netzwerk Lizenz. Installation auf einem Netzwerkserver darf nur erfolgen, wenn sie die Bedingungen dieses Abkommens entspricht. Dieses Lizenz ist kein Verkauf der originalen SOFTWARE oder einer Kopie. Sie dürfen die SOFTWARE und/oder die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN nicht an eine Person oder Organisation verkaufen, vermieten, verleihen oder anderweitig transferieren.

Intellektuelles Eigentum. Der Eigner behält alle Rechte, Titel und Interessen an dieser SOFTWARE und die beigefügten Handbuch (-bücher) und allen anderen schriftlichen Materialien (zusammengefaßt die ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN) inklusive, aber nicht begrenzt auf, Copyrights, Warenzeichen, Handelsgeheimnisse, Handelsnamen, Besitzrechte, Patente, Titel, Computer Codes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Handlung, Dialog, Hintergründe, Artwork, Soundeffekte, Musik und moralischen Rechten. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN sind geschützt unter dem Recht der Copyrightgesetze der Vereinigten Staaten und entsprechenden Copyrightgesetzen und -Verträgen in der ganzen Welt. Alle Rechte vorbehalten. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht kopiert oder reproduziert werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium, ganz oder teilweise, ohne vorheriges schriftliches Einverständnis des Eigentümers. Jede Person, die die Gesamtheit oder Teile der SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN werden in irgendeiner Weise oder auf irgendein Medium kopieren oder reproduzieren, verstößen wissentlich gegen Copyrightgesetze und können zivilrechtlich und kriminalrechtlich verfolgt werden. Die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN dürfen nicht an weitere Personen oder Organisationen verkauft, vermietet, verliehen oder anderweitig transferiert werden.

SOFTWARE Backup oder Archivierung. Nachdem Sie diese SOFTWARE in den permanenten Speicher Ihres Computers installiert haben, sollten Sie die Originaldiskette(n) und/oder CD-ROMs (Speichermedium) nur zur Sicherheit und zu Archivzwecken behalten.

Restriktionen. Anders als in diesem Abkommen spezifisch festgelegt dürfen Sie nicht SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN auf andere Weise kopieren oder reproduzieren; modifizieren oder Auszüge kopieren basierend auf SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; Kopien distribuieren durch Verkauf oder andere Weitergabe der Besitzerschaft von SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; Vermieten, Verleihen, Verleasen der SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN; oder SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN öffentlich vorführen. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN elektronisch oder anderweitig zu übertragen, über das Internet oder ein anderes Medium oder zu einer anderen Partei. Es ist ausdrücklich untersagt, SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zu kommerziellen Zwecken zu verkaufen oder anderweitig kommerziell zu nutzen durch Szenarios, Karten, Levels, Add-on-Packs, Fortsetzungen, Charaktere oder andere Komponenten oder Artikel basierend auf oder bezogen auf die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN. IHMEN IST NICHT ERLAUBT, DIESE SOFTWARE AUF IRGENDNE WEISE ZU DEKOMPILIEREN, DISASSEMBLEN ODER REVERS ENGINEERING ZU BETREIBEN. Jedes Kopieren von SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN, die nicht spezifisch in diesem Abkommen erlaubt wird, ist ein Zu widerhandeln gegen dieses Abkommen.

#### **Begrenzte Garantie und Garantieverzichterklärung.**

**BEGRENZTE GARANTIE.** Der Eigner garantiert, daß das originale Speichermedium der SOFTWARE frei von Defekten bei Material und Verarbeitung ist, bei normaler Nutzung für einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem Erwerb, festgelegt durch die Kaufquittung. Wenn Sie einen Defekt des Speichermediums entdecken, oder die SOFTWARE auf Ihrem Heim- oder portablen Computer nicht installieren oder deinstallieren können, können Sie die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN zum dorthin zurückbringen, wo Sie das Produkt erworben haben zur Erstattung des Kaufpreises. Diese begrenzte Garantie gilt nicht, wenn Sie die SOFTWARE zufällig oder mutwillig beschädigt haben.

**KUNDEN RECHT.** Ihr exklusives Recht und die gesamte Verantwortung des Eigentümers ist (i) der Austausch eines Original-Speichermediums der SOFTWARE oder (ii) eine Erstattung des vollen Kaufpreises der SOFTWARE. Indem Sie die versiegelte Verpackung der Software öffnen, sie installieren und/oder die SOFTWARE und ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN anderweitig benutzen, erklären Sie sich einverstanden auf alle anderen Kompensationsrechte zu verzichten, die Sie vom Gesetz aus haben könnten. Jegliche Rechtsmittel, die Sie wegen öffentlicher Richtlinien nicht anwenden dürfen, übertragen Sie hiermit dem Eigentümer, sobald sie verfügbar werden.

**GARANTIE VERZICHTERKLÄRUNG.** AUSSER FÜR DIE GENANNTEN BEGENZTEN GARANTIEN ÜBERNIMMT DER EIGNER KEINERLEI GARANTIEN, GENNAT ODER IMPLIZIERT, MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, BETREFFEND DIESES PRODUKT ODER ALLEN ZUGEHÖRIGEN KOMPONENTEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, DIE VON GESETZ BESTEHEN KÖNNEN, SIND BEGENZT AUF DEN VOLLSTEN ERLAUBTEN GEHALT UND AUF DIE DAUER DER BEGENZTEN GARANTIE BESCHRÄNKTT. DER EIGNER REPRÄSENTIERT NICHT UND GARANTIERT NICHT DIE QUALITÄT ODER DIE LEISTUNG DER SOFTWARE UND ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN AUSSERHALB DER OBEN GEgebenEN BEGENZTEN GARANTIE. DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT AUCH NICHT, DASS SIE SOFTWARE UND ZUBEHÖRIGEN MATERIALIEN

IHNEN ANSPRÜCHEN GENÜGEN ODER DASS DIE SOFTWARE KONTINUIERLICH FUNKTIONIERT, FEHLERFREI IST ODER DASS PROBLEME KORREGIERT WERDEN. DER EIGNER REPRÄSENTIERT UND GARANTIERT NICHT, DASS SIE SOFTWARE IN EINER MULTI-USER-UMGEBUNG FUNKTIONIERT.

KEINE MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATION ODER RATSCHLAG GEGEBEN VOM EIGNER, SEINEN HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN, DIREKTOREN, MANAGERN, MITARBEITERN, VERTRETERN, VERTRAGSPARTNERN ODER TOchtergesellschaften KÖNNEN EINE ANDERE GARANTIE SCHAFFEN ODER ERWEITERN ODER VERLÄNGERN ÜBER DIE HIER GEgebene BEGENZTE GARANTIE HINAUS. SIE SOLLTEN SICH NICHT AUF EINE SOLCHE INFORMATION ODER RATSCHLAG BERUFEN.

EINIGE LÄNDER ERLAUBEN KEINE BEGENZUNGEN WIE LANGE EINE IMPLIZIERTE GARANTIE GÜLTIG IST, DESHALB GILT DIE OBEN GENANNTEN BEGENZUNG EVNTUELL NICHT FÜR SIE. DIESER LIMITIERTE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIFISCHE JURISTISCHE RECHTE UND SIE HABEN EVENTUELL WEITERE RECHTE DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN KÖNNEN.

**BEGRENZTE HAFTUNG.** Zum maximalen Ausmaß zugestanden vom Haftungsgesetz und ungeachtet, ob eine der oben gesetzten Klauseln ihren essentiellen Zweck verfehlt, WIRD IN KEINEM FALL DER EIGNER, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRETER ODER TOchtergesellschaften ODER SONST JEMAND INVOLVIERT IN DIE ENTWICKLUNG, HERSTELLUNG ODER DISTRIBUTION DIESER SOFTWARE UND DER ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN PERSÖNLICH HAFTEN FÜR JEDWEDE SCHÄDEN, INKLUSIVE OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE; ZUFÄLLIGE; ODER ZWANGSLÄUFIGE PERSONENSCHÄDEN; PERSÖNLICHES EIGENTUM; VERLUST VON GESCHÄFTSEINNAHMEN; STÖRUNG DES GESCHÄFTSABLAWS, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATION; VERLUST VON TEXT UND DATEN ENTHALTEN IN ODER BENUTZT MIT DER SOFTWARE INKLUSIVE DER KOSTEN ZUR WIEDERGEWINNUNG ODER REPRODUKTION DER TEXT ODER DATEN; ODER JEDWEDEN ANDEREN FINANZIELLEN VERLUSTEN ENTSTEHEND AUS ODER DURCH BENUTZTUNG ODER DURCH DIE NICHT-NUTZBARKEIT DIESES SOFTWARE. DIESER HAFTUNGSBEGRENZUNG GILT AUCH, WENN SIE ODER EINE DRITTE PERSON DEN EIGNER UND SEINE AUTHORIZIERTEN REPRÄSENTANTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT HAT. SELBST WENN SOLCHES VERURSACHT WURDE, ENTSTAND AUS ODER DAS RESULTAT EINER NORMALEN, STRENGEN, ALLEINIGEN ODER FAHRLÄSSIGEN HANDLUNG DES EIGNERS ODER SEINER SEINE DIREKTOREN, MANAGER, MITARBEITER, VERTRAGSPARTNER ODER TOchtergesellschaften WAR. EINIGE LÄNDER ERLAUBEN EINE SOLCHE AUSNAHME ODER BEGENZUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER VERURSACHTEN SCHÄDEN. DESHALB KÖNNEN DIE OBEN GENANNTEN BEGENZUNGEN UND AUSNAHMEN EVENTUELL NICHT FÜR SIE GELTEN.

**Produktunterstützung und Updates.** Diese SOFTWARE ist als benutzerfreundlich beabsichtigt und begrenzte Produktunterstützung wird angeboten vom Eigentümer, wie in den ZUGEHÖRIGEN MATERIALIEN spezifiziert.

**Jurisdiktion.** ENGLISCHES RECHT SICHERT DIESES ABKOMMEN, UNGEACHTET DER GESETZLICHEN PRINZIPIEN DES JEWELIGEN LANDES MIT FORUM UND SITZ IN

LODON, ENGLAND. Dieses Abkommen kann nur durch einen Schriftsatz modifiziert werden, der die Modifizierung spezifiziert und von beiden Parteien ausgeführt wird. Für den Fall, daß ein Punkt des Abkommens als nicht umsetzbar angesehen wird, sollte es zum größtmöglichen Teil umgesetzt, wobei die anderen Punkte des Abkommens in voller Kraft und Effekt verbleiben.

Gesamtes Abkommen. Dieses Abkommen repräsentiert das gesamte Abkommen der Parteien, und steht über mündlichen oder schriftlichen Kommunikationen, Angeboten oder vorherigen Abkommen zwischen den Parteien, oder Händlern, Distributoren, Vertretern oder Angestellten.

Terminierung. Dieses Abkommen ist gültig, bis es terminiert wird. Dieses Abkommen endet automatisch (ohne nötige Mitteilung), wenn Sie nicht mit den Punkten des Abkommens einverstanden sind. Sie können das Abkommen auch beenden, indem Sie die SOFTWARE und alle ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören, und alle Kopien und Reproduktionen dieser SOFTWARE und aller ZUGEHORIGEN MATERIALIEN zerstören und die SOFTWARE permanent von allen Client Servern oder Computern löschen, aus die sie installiert wurde.

Kompensation Sie erklären sich hiermit einverstanden, daß wenn die Bedingungen dieses Abkommens nicht speziell umgesetzt werden, der Eigner irreparabel geschädigt wird, er deshalb ohne Übereinkommen, andere Sicherheiten, Beweis des Schadens, die approbaten rechtlichen Mittel auf Kompensation einleiten kann bei Bruch dieses Abkommens, zusätzlich zu anderen möglichen Forderungen.

Eigner Wenn Sie Fragen zu diesem Übereinkommen, den zugehörigen Materialien oder Sonstiges haben, wenden Sie sich bitte schriftlich an:

Take 2 Interactive Software  
Saxon House  
2-4 Victoria Street  
Windsor  
Berkshire  
SL4 1EN  
United Kingdom

Rockstar Games, das Rockstar Logo, das Take 2 Logo und Take 2 Interactive sind Markenzeichen von Take 2 Interactive. © 2000 Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft und Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

Hergestellt in Großbritannien.