

## NACHRICHT DER ENTWICKLER

Danke, dass Sie das Spiel „Da Vinci Code“<sup>TM</sup> erworben haben. Wir haben eine Vielzahl an Informationen über antike Göttinnen bis hin zu Entschlüsselungsmethoden, die Kryptografen bis zum heutigen Tag verwenden, zusammengetragen. Für das Actionspiel setzen wir einen völlig neuen filmischen Kampfstil ein, wie Sie ihn noch nie zuvor gesehen haben, und für die Ratselfreunde gibt es eine Fülle an einzigartigen Verschlüsselungen, Anagrammen und kniffligen Denkspielen, die Ihr Hirn während des ganzen Spiels auf Trab halten werden.

Hier ist für jeden etwas dabei, und wir hoffen, dass Ihnen die Reise Spaß machen wird, bei der Sie Geheimnisse aus dem Buch und dem Film enthüllen und auf einige überraschende Handlungsstränge stoßen werden, die speziell für dieses Spiel entwickelt wurden.

The Collective



# INHALT

<b>INSTALLATION.....</b>	<b>2</b>
<b>SPIELSTART.....</b>	<b>3</b>
<b>SPIELSTEUERUNG .....</b>	<b>3</b>
<b>EINLEITUNG .....</b>	<b>4</b>
<b>CHARAKTERE.....</b>	<b>4</b>
<b>ORGANISATIONEN.....</b>	<b>5</b>
<b>SCHNELLSTART.....</b>	<b>7</b>
<b>HAUPTMENÜ.....</b>	<b>7</b>
<b>SPIELMENÜ .....</b>	<b>8</b>
<b>EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN .....</b>	<b>9</b>
<b>PAUSENMENÜ.....</b>	<b>9</b>
<b>NAVIGATION .....</b>	<b>10</b>
<b>UNTERSUCHEN .....</b>	<b>10</b>
<b>INVENTAR.....</b>	<b>11</b>
<b>INTERAKTIVE SPIELERSEQUENZEN .....</b>	<b>11</b>
<b>TARNUNG .....</b>	<b>12</b>
<b>KAMPF .....</b>	<b>13</b>
<b>KAMPFSYSTEM.....</b>	<b>13</b>
<b>WAFFEN .....</b>	<b>14</b>
<b>GESUNDHEIT .....</b>	<b>14</b>
<b>VISUELLE DATENBANK.....</b>	<b>15</b>
<b>OPTIONEN .....</b>	<b>16</b>
<b>MITWIRKENDE.....</b>	<b>18</b>
<b>KUNDENDIENST .....</b>	<b>21</b>

# INSTALLATION

## **MINDESTANFORDERUNG**

Um „Da Vinci Code™“ spielen zu können, muss Ihr PC die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Betriebssystem: Windows® 2000/XP
- Prozessor: 1,8 GHz Pentium 4 / 1,8 GHz AMD Athlon oder schneller
- RAM: 512 MB Speicher
- Grafikkarte: 64 MB Grafikkarte mit Hardware-Transform & Lighting, 100 % kompatibel zu DirectX 9c (Grafikkarten der Serien nVidia GeForce 3 und 4 MX werden nicht unterstützt)
- Sound: 100 % DirectX 9c-kompatible Soundkarte
- DVD-Laufwerk: 6x DVD-Laufwerk oder schneller
- Festplattenspeicherplatz: 3 GB freier Speicherplatz erforderlich
- Tastatur und Maus: Windows®-kompatible Tastatur und Maus

## **DVD-ROM INSTALLATION**

- Legen Sie die Spiel-DVD in Ihr DVD-Laufwerk.
- Falls Sie die Autostart-Funktion aktiviert haben, klicken Sie auf den Reiter „Installieren“ und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- Ist die Autostart-Funktion deaktiviert, klicken Sie auf das Symbol „Arbeitsplatz“ auf dem Desktop und wählen Sie dann das Symbol Ihres DVD-Laufwerks mit einem Doppelklick aus.
- Folgen Sie im Verlauf der Installation den Bildschirmanweisungen, um die Installation zu beenden.

# SPIELSTART

## **„DA VINCI CODE™“ SPIELEN**

- Legen Sie den Spiel-Datenträger in Ihr DVD-Laufwerk. Der Spiel-Datenträger muss bei Spielbeginn eingelegt sein.
- Wählen Sie das „Da Vinci Code™“-Symbol auf dem Desktop, das bei der Installation angelegt wurde, mit einem Doppelklick aus, um das Spiel zu beginnen.

## **PERFORMANCETIPPS**

Für eine bessere Leistung und Stabilität raten wir Ihnen, alle laufenden Programme und Prozesse im Hintergrund zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

Ferner empfiehlt es sich, die Treiber Ihrer Sound- und Grafikkarte stets auf dem neuesten Stand zu halten, um Ihre PC-Hardware optimal nutzen zu können. Besuchen Sie in regelmäßigen Abständen die Website des jeweiligen Herstellers, um die neuesten Treiber zu

## **SPIELSTEUERUNG**

<b>E</b>	Aktion
<b>Eingabetaste</b>	Auswahl (Auf der Benutzeroberfläche)
<b>Umschalt-Taste</b>	Tarnung (Taste während der Bewegung gedrückt halten)
<b>Leertaste</b>	Laufen (Taste während der Bewegung gedrückt halten)
<b>Tab</b>	Visuelle Datenbank öffnen
<b>Q</b>	Inventar öffnen
<b>Esc</b>	Zurück

## **CHARAKTERBEWEGUNG**

<b>W</b>	Drehen/Zum OBEREN Rand des Bildschirms bewegen
<b>S</b>	Drehen/Zum UNTEREN Rand des Bildschirms bewegen
<b>A</b>	Drehen/Zum LINKEN Rand des Bildschirms bewegen
<b>D</b>	Drehen/Zum RECHTEN Rand des Bildschirms bewegen

<b>Linke Maustaste</b>	Schlagen/Auswahl (Auf der Benutzeroberfläche)
<b>Rechte Maustaste</b>	Zurück (Auf der Benutzeroberfläche)

## **MAUSSICHT**

<b>Maus nach oben bewegen</b>	Sicht drehen, um nach OBEN zu sehen
<b>Maus nach unten bewegen</b>	Sicht drehen, um nach UNTEN zu sehen (Eingeschränkt möglich)
<b>Maus nach links bewegen</b>	GEGEN DEN UHRZEIGERSINN drehen, um nach links zu sehen
<b>Maus nach rechts bewegen</b>	IM UHRZEIGERSINN drehen, um nach rechts zu sehen



## EINLEITUNG

Die Rede über die Macht der Symbole auf dem Symbologie-Symposium in Paris verlief erstaunlich gut, obwohl während Robert Langdons Vorstellung ein gewisser peinlicher Kommentar aus dem Boston Magazine vorgelesen wurde. Alles war perfekt, von Roberts geschickter Einleitung über den erstaunlichen Ursprung der Symbole und ihre Bedeutung bis hin zu ihrem heutigen Gebrauch für Firmenlogos und unterbewusste Werbung.

Noch den Klang des donnernden Applauses in den Ohren ist Robert erstaunt, dass hinter der Bühne zwei Vertreter des DCPJ auf ihn warten. „Es ist etwas passiert.“, ist alles, was Robert aus dem heraushört, was der Größere der beiden in Englisch zu sagen versucht. Danach kommt ein weitaus deutlicheres und präziseres „Kommen Sie mit uns!“

## CHARAKTERE



**ROBERT LANGDON** - Mr. Langdon ist Professor für Symbologie an der Harvard University und kennt sich mit Gefahren und Mysterien bereits gut aus, da er bei einigen seiner früheren Abenteuer schon auf uralte Konspirationen stieß und um sein Leben fürchten musste. Daher ist es kein Wunder, dass er immer wieder in gefährliche Situationen gerät.

Langdon kam nach Paris, um an der amerikanischen Universität einen Vortrag über die Macht der Symbole zu halten. Er hatte zwar geplant, sich mit Jacques Saunière zu treffen, um eine ihm noch unbekannte

Angelegenheit zu besprechen, aber eine schockierende Wendung der Ereignisse führt die beiden auf ganz andere Weise zusammen.



**SOPHIE NEVEU** - Sophie Neveu arbeitet für die Staatspolizei in der Kryptografieabteilung, in der sie kodierte Nachrichten entschlüsselt. Trotz ihrer tragischen Kindheit ist sie zu einer starken und selbstständigen Frau herangewachsen, doch in dieser speziellen Nacht ist dieser Kryptologieexpertin ein äußerst bizarrer Fall auf den Schreibtisch geflattert.



**BEZU FACHE** - Fache oder Le Taureau, wie ihn seine Untergebenen nennen, ist Inspektor der Staatspolizei und bekannt für seine hohe Aufklärungsquote. Er verfolgt die Kriminellen unbarmherzig und schließt den Fall stets mit einer Verhaftung ab. Die bizarren Umstände der aktuellen Untersuchung geben ihm jedoch einige Rätsel auf, und der am wenigsten Verdächtige könnte höchstwahrscheinlich auch der Täter sein.



**JACQUES SAUNIÈRE** - Der Kurator des Louvre war stets als stiller und friedlicher Mann bekannt. Er hielt sein Privatleben immer privat, und niemand hätte je von seinem geheimen Leben erfahren, hätten die neuesten Ereignisse nicht dafür gesorgt, dass Saunières mysteriöse Machenschaften ans Licht kommen. Nun müssen die Geheimnisse, die er seit Langem hütet, jemand anderem anvertraut werden, damit sie nicht für immer verloren gehen.



**SILAS** - Silas ist ein Albino mit einer scheuen Mutter, die von seinem gehässigen Vater zu Tode geprügelt wurde, weil sie einen Albino zur Welt gebracht hatte. Silas rächte sie, indem er seinen Vater mit einem Fleischermesser abschlachtete. Dann lief er fort und wuchs auf den Straßen als Dieb ohne Namen auf, bis ihn Dockarbeiter beim Stehlen ertappten. Er tötete einen von ihnen und kam ins Gefängnis. Ohne Identität ging er rasch im System verloren und schien dazu verdammt zu sein, im Kerker zu verrotten.

Aber eines Tages bebte die Erde und eine Wand seiner Zelle stürzte ein. Er floh und wanderte ziellos und vor Fieberschüben halb verrückt umher, bis er ohnmächtig wurde. Als er erwachte, befand er sich in der Obhut eines Priesters des Manus Dei, Manuel Aringarosa, dem Silas auch seinen Namen und sein Lebensziel verdankt.



**SIR LEIGH TEABING** - Leigh Teabing hat mehr als ein Dutzend Bücher über die Gralslegende geschrieben und ist ein auf der ganzen Welt anerkannter Experte für die Geschichte des Heiligen Grals. Teabing erkrankte im Alter von neun Jahren an Kinderlähmung und ist seitdem auf Krücken angewiesen. Er ist mehrere Jahre lang durch Europa gereist und hat Orte, die mit dem Gral in Verbindung stehen, aufgesucht. Er schloss sein Geschichtsstudium mit Auszeichnung ab, bevor er an die Cambridge University ging, um seinen Doktor der Philosophie zu machen. Nach dem Kauf des Château Vilette zog sich Teabing zurück, um sich von nun an ganz auf seine Leidenschaft, die Suche nach dem Heiligen Gral, zu konzentrieren.

## ORGANISATIONEN

**DCPJ** - Die Direction Centrale Police Judiciaire ist die französische Staatspolizei, die aus zwei Abteilungen besteht: der nationalen Polizei und der nationalen Gendarmerie (oder Militärpolizei). Ihre Hauptaufgabe ist es, das Verbrechen in jeglicher Form zu bekämpfen.

**BRITISCHE POLIZEI** - Die britische Polizei ist in drei Abteilungen gegliedert: die British Transport Police, das National Crime Squad und die SOCA (Serious Organised Crime Agency). Der Großteil der Polizeiarbeit wird von regionalen Polizeieinheiten erledigt, die unter dem Befehl eines Commissioners für eine bestimmte Stadt zuständig sind.

**MANUS DEI** - Diese konservative und streng regulierte Sekte der Kirche schätzt Disziplin und die strikte Befolgung der Regeln mehr als alles andere. Sie toleriert keine anderen Religionen und übt die Praxis der körperlichen Kasteiung (der Selbstgeißelung, um für seine Sünden zu büßen und rein zu bleiben) aus, die auf die Anfangszeit der Kirche zurückgeht. Diese Tatsache hat schon immer zu Auseinandersetzungen geführt, ist nun aber zu einem großen Problem geworden, und es gibt Überlegungen, den Manus Dei von der Liste der von der Kirche anerkannten Sekten zu streichen.

**SANCTUS UMBRA** - Der Sanctus Umbra ist die zwielichtige Unterorganisation des Manus Dei und gleicht eher einer geflüsterten Sage, die seit den Dreißigerjahren des zwanzigsten Jahrhunderts existiert. Gerüchten zufolge besteht er aus Mönchen, die von klein auf vom Manus Dei zu Assassinen ausgebildet werden. Sie sollen auf unheimliche Weise in der Lage sein, mit den Schatten zu verschmelzen, und sie haben den unersättlichen Drang, Gottes Rache walten zu lassen.

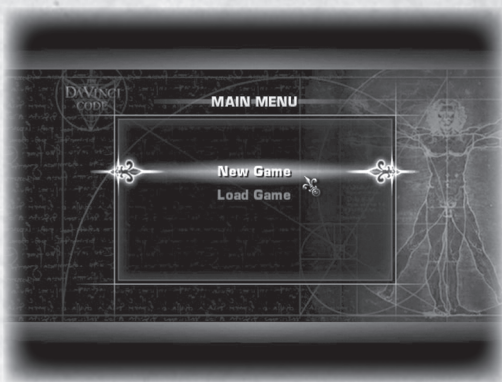
**DIE PRIEURÉ DE SION** - Es gibt viele Gerüchte um diese mysteriöse Geheimgesellschaft. Die Dokumentation ihrer Existenz ist bestenfalls zweifelhaft zu nennen, denn es heißt, die Prieuré selbst ziehe es vor, dass ihre Aktivitäten und ihre Mitglieder unbekannt bleiben. Ihre genaue Geschichte ist fraglich, aber sie soll an der Gründung der Tempelritter beteiligt gewesen sein und dafür Sorge tragen, dass die Blutlinie der merowingischen Dynastie, der letzten Nachfahren von Jesus Christus, nicht ausstirbt.

**SOELDNER** - Diese Halsabschneider interessiert nur eine Sache: Geld. Wenn man sie bezahlen kann, bekommt man eine beachtliche Armee aus blutrünstigen Schurken, die mit allen Wassern gewaschen sind. Sie sollen eine Bank ausrauben? Kein Problem. Es muss jemand ausgeschaltet werden? Ein Kinderspiel. Sie wollen eine Kirche sichern? Nun, das ist eigentlich nicht gerade ihr Aufgabengebiet, aber für den richtigen Preis werden sie ihr Bestes geben.





## SCHNELLSTART



Befolgen Sie diese Anweisungen, um schnell ins Spiel einzusteigen.

- Drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Das Hauptmenü erscheint. Die Option „Neues Spiel“ ist markiert, drücken Sie nun die Taste **E**.
- Gehen Sie zu einem leeren Speicherplatz und drücken Sie die Taste **E**.
- Drücken Sie die Taste **E**, um diesen Platz für Ihren Spielstand auszuwählen.
- Drücken Sie erneut die Taste **E**, um die Auswahl des Platzes zu bestätigen.
- Im Spielmenü ist nun die Option „Spiel starten“ markiert. Drücken Sie die Taste **E**, um das Spiel zu beginnen.
- Viel Spaß!

## HAUPTMENÜ

**NEUES SPIEL** - Hier können Sie einen neuen Speicherplatz für Ihren Spielstand auswählen.

**SPIEL LADEN** - Mit dieser Option rufen Sie eine Liste der gespeicherten Spielstände auf und laden einen davon.



# SPIELMENÜ



**SPIEL STARTEN ODER SPIEL FORTSETZEN** - Mit dieser Option beginnen Sie ein neues Spiel in dem gewählten Speicherplatz oder setzen das Spiel fort, das Sie aus der Liste der gespeicherten Spielstände geladen haben.

**MISSIONSAUSWAHL** - Wenn Sie einen Level des Spiels beendet haben, können Sie ihn hier auswählen und noch einmal spielen.

**OPTIONEN** - Hier können Sie verschiedene Einstellungen an Ihre Bedürfnisse anpassen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter Optionen auf Seite 16.

**EXTRAS** - Hier sehen Sie alle Extras, die Sie während des Spiels und durch das Entdecken von Geheimnissen freigeschaltet haben.

**MITWIRKENDE** - Zeigt eine Liste der Menschen an, die an der Produktion dieses Spiels beteiligt waren.

**VERLASSEN** - Hier kehren Sie ins Hauptmenü zurück, wo Sie ein neues Spiel beginnen oder ein Spiel laden oder speichern können.

## EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN



- Wählen Sie im Hauptmenü „Spiel laden“, um einen gespeicherten Spielstand zu laden.
- Wählen Sie nun in der Liste der Spielstände den aus, den Sie laden möchten.
- Nach der Auswahl gelangen Sie zum Spielmenü. Wählen Sie hier „Spiel starten“ und der gewählte Spielstand wird geladen.

## PAUSENMENÜ



Drücken Sie während des Spiels die **Eingabetaste**, um das Spiel anzuhalten und dieses Menü aufzurufen. Hier stehen Ihnen dieselben Optionen zur Verfügung wie im Spielmenü, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

**ZIELE** - Hier werden Ihre primären Missionsziele für diesen Level angezeigt. Rufen Sie diese Option auf, wenn Sie nicht mehr genau wissen, was Sie tun müssen.

**NEUSTART** - Mit dieser Option beginnen Sie den Level, den Sie momentan spielen, von vorn.

**BEENDEN** - Hiermit beenden Sie das Spiel und kehren zum Hauptmenü zurück.

**SPEICHERN** - Wenn Sie einen Checkpoint erreicht haben, können Sie das Spiel mithilfe dieser Option speichern. Alle Fortschritte, die Sie nach Erreichen des Checkpoints gemacht haben, gehen verloren. Achten Sie auf die Nachricht „Checkpoint erreicht“, die Ihnen anzeigt, dass Sie einen Punkt erreicht haben, an dem Sie das Spiel speichern können, ohne dass Fortschritte verloren gehen.

## NAVIGATION

- Mit den Tasten **W, A, S, D**, können Sie sich in der Welt bewegen.
- Mit der **Maus** können Sie die Kamera um Ihren Charakter drehen.
- Können Sie mit einem Objekt oder einer Person interagieren, dann erscheint eine Nachricht unten am Bildschirm, die Ihnen mitteilt, welche Taste Sie dazu drücken müssen und welche Interaktion stattfinden wird..

## UNTERSUCHEN



**KAMERASTEUERUNG** - Mit der **Maus** oder der **Tastatur** können Sie die Kamera um ein oder mehrere zu untersuchende Objekte drehen.

**INTERESSANTE OBJEKTE** - Wenn Sie die Kamera um ein interessantes Objekt drehen, dann wird dieses markiert und eine Nachricht erscheint unten am Bildschirm, die Sie auffordert, die Taste **E** zu drücken. Drücken Sie sie, erhalten Sie von Ihrem Charakter interessante und nützliche Informationen über dieses Objekt. Einige Objekte werden automatisch aufgehoben, wenn Sie sie untersuchen, damit Sie sie in Ihrem Inventar genauer begutachten können.



# INVENTAR



**GRUNDLAGEN** – Drücken Sie die Taste **Q**, um Ihr Inventar aufzurufen. Sie können sich mit der **Maus** durch die Gegenstände in Ihrem Inventar bewegen. Drücken Sie die **linke Maustaste**, um einen Gegenstand auszuwählen und drei Menüoptionen aufzurufen.

**BENUTZEN** - Mit dieser Option können Sie das Objekt, das Sie im Inventar ausgewählt haben, mit einem anderen Objekt oder einem Ort in der Welt benutzen.

**KOMBINIEREN** - Diese Option ruft ein zweites Inventarmenü auf, in dem Sie ein zweites Objekt aus Ihrem Inventar auswählen können. Nach der Auswahl werden die beiden Objekte kombiniert, wenn sie kompatibel sind.

**UNTERSUCHEN** - Mit dieser Option können Sie ein Objekt drehen, um es von allen Seiten zu untersuchen. Ferner erfahren Sie so allerlei interessante Informationen über das Objekt, die Robert oder Sophie auffallen.

## INTERAKTIVE SPIELERSEQUENZEN

Es gibt eine Vielzahl von Sequenzen, bei denen Sie mithilfe der Maus und den entsprechenden Tasten Ihrer Tastatur spezielle Bewegungen machen müssen. Achten Sie auf die Hinweise unten am Bildschirm, die Ihnen sagen, was Sie tun müssen, um diese Sequenzen zu bewältigen.

Falls Sie die Bewegungen nicht schnell genug ausführen oder nicht die entsprechenden Bewegungen mit der Maus und den Tasten machen, scheitern Sie. Aber keine Sorge, Sie können die Sequenz so oft wiederholen, wie es erforderlich ist, um sie zu bestehen.



# TARNUNG

## GRUNDLAGEN

- Halten Sie die **Umschalt-Taste** gedrückt, während Sie sich bewegen, um dabei möglichst wenig Geräusche zu machen. Sie bewegen sich nun so leise, dass die Wachen Ihre Bewegungen nicht mehr hören können, sie können Sie aber dennoch sehen. Wenn Sie sich im Schatten befinden, hockt sich Ihr Charakter hin und Ihre Gegner können Sie nicht mehr wahrnehmen.
- Halten Sie die **Umschalt-Taste** weiterhin gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die **Leertaste**, um ein Geräusch zu erzeugen. Die Gegner in diesem Gebiet werden das Geräusch hören und näher kommen, um es zu untersuchen, wodurch Sie ihnen ausweichen, sie in einen Hinterhalt locken oder sie angreifen können.

## HINTERHALT

- Wenn Sie sich in der Nähe einer Wand befinden, die sich für einen Hinterhalt eignet, dann erscheint eine Nachricht unten am Bildschirm und teilt Ihnen mit, dass Sie für einen Hinterhalt die Taste **E** drücken müssen.
- Bei einem Hinterhalt können Sie die Kamera drehen, um so um die Ecke zu sehen und nach näherkommenden Feinden Ausschau zu halten.
- Wenn Sie die **linke Maustaste** drücken, um anzugreifen, stürzt Ihr Charakter vorwärts auf das offene Ende eines nahe liegenden Ganges zu. Mit dem richtigen Timing treffen Sie Ihren Gegner und können ihn bewusstlos schlagen.
- Wenn Sie die **rechte Maustaste** drücken, schlägt Ihr Charakter kurz gegen die Wand, woraufhin der Gegner im Allgemeinen kommt und das Geräusch untersuchen will. Dies kann Ihnen die perfekte Gelegenheit für einen Angriff bieten.
- Wenn Sie die Taste **S** drücken, geben Sie den Hinterhalt auf und bewegen sich wieder normal.

## ABLENKUNG

- Es gibt zwar zahlreiche Möglichkeiten, den Gegner durch Geräusche abzulenken, aber der sicherste Weg ist, einen Gegenstand zu werfen und so seine Aufmerksamkeit darauf zu lenken. Dazu eignen sich Getränkedosen, Glasgefäße, Steine, Hefter, Kaffeetassen und Bolzen. Eine Ablenkung ist sinnvoll, um die Aufmerksamkeit des Gegners von einem Gebiet abzuziehen, durch das Sie sich hindurchschleichen oder in dem Sie einen Hinterhalt legen möchten.
- Um den Gegner durch ein Geräusch abzulenken, müssen Sie erst einen passenden Gegenstand aufheben. Wenn Sie ihn in der Hand halten, lassen Sie ihn durch Drücken der Taste **E** fallen.
- Drücken Sie die **linke Maustaste**, um in die Richtung zu zielen, in die Sie den Gegenstand werfen möchten. Mit den Tasten **W, A, S, D** können Sie den genauen Ort festlegen, an dem er landen soll. Drücken Sie die **linke Maustaste**, wenn Sie bereit sind, den Gegenstand zu werfen. Alle Gegner in diesem Gebiet werden versuchen, der Ursache für dieses Geräusch auf den Grund zu gehen.
- Drücken Sie die **rechte Maustaste**, wenn Sie den Gegenstand doch nicht werfen möchten, und brechen Sie so das Zielen ab.

## KOERPER BEISEITE SCHAFFEN

- Vergessen Sie nicht, dass ein Gegner nur bewusstlos ist, wenn Sie ihn im Kampf besiegt haben. Wenn ihn ein anderer Gegner findet, kann er ihn wecken oder sogar Verstärkung rufen.
- Gehen Sie einfach auf einen Körper zu und drücken Sie die Taste **E**, um ihn zu bewegen. Es kann vorkommen, dass Sie das zweimal machen müssen, da Sie einen Körper nur ziehen können, wenn er mit dem Gesicht nach oben liegt.
- Wenn Sie den Körper ziehen, können Sie sich wie gewohnt mit den Tasten **W, A, S, D** bewegen.

- Suchen Sie eine dunkle Ecke oder einen Gang, den Ihre Gegner normalerweise nicht benutzen, und drücken Sie erneut die Taste **E**, um den Körper dort zu deponieren.

## **TARNANGRIFF**

- Hat ein Gegner Sie nicht bemerkt, so können Sie dank der Tarnung hinter ihn gelangen. Stehen Sie direkt hinter ihm, steht Ihnen die Option „Tarnangriff“ zur Verfügung.
- Drücken Sie für den Tarnangriff mehrmals schnell die **linke Maustaste**, um anzugreifen. Gelingt Ihnen das, bevor Sie bemerkt werden, richten Sie großen Schaden an; halten Sie dabei eine Waffe in der Hand, so schlagen Sie Ihren Gegner bewusstlos.

# **KAMPF**

**GRUNDLAGEN** - Der Kampf in „Da Vinci Code™“ ist eine einzigartige und filmreife Erfahrung. Wurden Sie von einem Gegner entdeckt, so wird er sich Ihnen normalerweise nähern, um Sie im Nahkampf zu attackieren. Ihr Charakter geht augenblicklich in eine Kampfhaltung über, in der Sie die **linke Maustaste** drücken können, um den Gegner anzugreifen, oder Sie drücken die **Leertaste** und laufen weg. Wenn Sie oder Ihr Gegner den Angriff starten, wird das Kampfsystem aktiviert.

## **KAMPFSYSTEM**



**DIE ENTSCHEIDUNG** - Wenn Sie in einen Kampf verwickelt werden, stehen Ihnen drei Optionen zur Verfügung. Achten Sie auf die Hinweise unten am Bildschirm, falls Sie unsicher sind; sie werden Ihnen sagen, was Sie tun sollen.

**ANGREIFEN** - Ihnen wird eine Tastensequenz angezeigt, die Sie schnell nacheinander drücken müssen. Drücken Sie eine Taste in der gegebenen Zeit, leuchtet diese goldfarben auf. Gelingt Ihnen das bei allen angezeigten Tasten, so führt Ihr Charakter eine Reihe von Angriffen aus, die Ihrem Gegner großen Schaden zufügen, und Ihnen steht daraufhin die nächste Kampfentscheidung offen.

**DRÜCKEN** - Mit dieser Option verschaffen Sie sich mithilfe der Tasten **W, A, S, D** eine bessere Kampfposition. Sie können Feinde gegen Mauern, Tische und Schreibtische drücken und so eine besondere Angriffssequenz aktivieren, die einen größeren Schaden anrichtet.

**WERFEN** - Mit dieser Option messen Sie Ihre Kraft mit dem Gegner und versuchen, ihn zu überwältigen. Sie müssen mehrfach rasch die **rechte Maustaste** drücken, um zu gewinnen. Wenn Ihnen das gelingt, werfen Sie Ihren Gegner von sich weg. So können Sie den Kampf beenden, aber es empfiehlt sich, den Gegner gegen eine Mauer oder einen Schreibtisch zu werfen, da er dann benommen liegen bleibt und nicht fliehen kann.

**VERTEIDIGEN** - Scheitern Sie an einer Sequenz oder einem Test, werden Sie in den Abwehrmodus versetzt und müssen die Tasten drücken, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, um den Angriffen des Gegners auszuweichen. Jedes Mal, wenn Sie scheitern, erleiden Sie Schaden und es besteht die Möglichkeit, dass Sie das Bewusstsein verlieren. Gelingt es Ihnen, alle Tasten der Sequenz zu drücken, steht Ihnen die nächste Kampfscheidung offen, scheitern Sie jedoch, kann Ihr Gegner die nächste Kampfscheidung treffen.

## WAFFEN

Wenn Sie eine Waffe ausgerüstet haben, dann sind Tarnangriffe leichter zu beenden und Sie können Ihren Gegner bewusstlos schlagen. Im normalen Kampf haben Sie mit einer Waffe eine größere Reichweite und können Ihrem Gegner Schaden, bevor er Sie angreifen kann. Es gibt im Spiel viele verschiedene Waffen: Hämmer, Brecheisen, Kerzenleuchter, Metallstangen, Bleirohre, Latten und Schraubenschlüssel. Wenn Sie eine Waffe finden, stellen Sie sich darauf und drücken die Taste **E**, um sie aufzuheben. Drücken Sie erneut die Taste **E**, um die Waffe fallen zu lassen. Drücken Sie die **linke Maustaste**, damit Ihr Charakter mit der Waffe angreift.

## GESUNDHEIT

**SCHADEN** - Wenn Ihre Gesundheit sinkt, ist Ihr Charakter leicht benommen. Landet Ihr Gegner beispielsweise einen besonders starken Treffer, dann sehen Sie rot und können nicht mehr klar sehen. Haben Sie leichten Schaden genommen, erscheint die Welt grau und verschwommen. Sind Sie kurz davor, das Bewusstsein zu verlieren, sehen Sie nur noch rot.

**HEILUNG** - Drei Gegenstände können Ihre Gesundheit wiederherstellen.

- **Kleine Bandage** - Hiermit wird eine geringe Schadensmenge geheilt.
- **Große Bandage** - Hiermit wird eine mittelmäßige Schadensmenge geheilt.
- **Verbandskasten** - Hiermit werden Sie vollständig geheilt.





# VISUELLE DATENBANK



Drücken Sie die **Tab**-Taste, um die visuelle Datenbank aufzurufen. Hier werden alle Informationen gespeichert, die Sie während des Spiels zusammentragen. Wenn Sie etwas für ein Rätsel nachschlagen möchten oder sich nicht mehr genau an etwas erinnern, kann Ihnen die visuelle Datenbank weiterhelfen. Im Verlauf des Spiels werden sich die einzelnen Abschnitte füllen, aber wird es Ihnen auch gelingen, alles zu entdecken?

Die Informationen in der visuellen Datenbank sind in sechs Kategorien unterteilt.

**KUNST** - Gemälde, Statuen und andere Kunstwerke werden hier mit ihrer Geschichte, ihrer Bedeutung und weiteren Einzelheiten aufgeführt.

**GESCHICHTE** - Hier erfahren Sie mehr über interessante Ereignisse in Verbindung mit Kunstwerken, Menschen oder Orten, wenn Sie diese entdecken. Geheime Kulte, Religionen und Organisationen werden ebenfalls hier erfasst.

**MENSCHEN** - Die Lebensgeschichte der Künstler und Persönlichkeiten der Geschichte sowie der Menschen, denen Sie auf Ihrer Reise begegnen, ist hier nachzulesen.

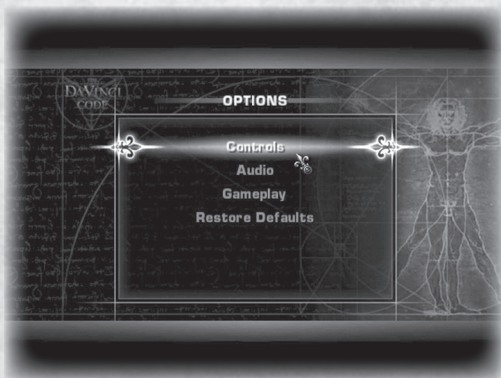
**ORTE** - Hier sind relevante Informationen über die Orte, an die Sie gereist sind, sowie interessante Gebiete in diesen Gegenden aufgeführt.

**HINWEISE** - Wenn Sie Rätsel und verschlüsselte Nachrichten entdecken, erscheinen in diesem Abschnitt Hinweise zu deren Lösung.

**GEHEIMNISSE** - An vielen verschiedenen Orten sind Geheimnisse versteckt, und wenn Sie diese einsammeln, erscheinen hier weitere Informationen darüber.



# OPTIONEN



**STEUERUNG** - Diese Option zeigt Ihren Controller sowie die Belegung der einzelnen Tasten an.

## **AUDIO**

- **Dialog** - Sie können die Lautstärke aller gesprochenen Dialoge im Spiel Ihren Wünschen entsprechend anpassen.
- **Musik** - Sie können die Lautstärke der Spielmusik nach Belieben verändern.
- **Effekte** - Sie können die Lautstärke der Soundeffekte (wie das Öffnen einer Tür oder das Bellen eines Hundes) variieren.

## **SPIEL**

- **Untertitel** - Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die Untertitel aller Dialoge im Spiel eingeblendet.
- **Vibration** - Aktivieren Sie diese Option, damit Ihr Controller bei entscheidenden Spielmomenten vibriert und Ihre Spielerfahrung so gesteigert wird.
- **Kampf** - Sie können den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe Ihren Wünschen entsprechend auf Leicht, Normal oder Schwer stellen.



## **THE DA VINCI CODE™**

Powered by Slayer™



Developed by The Collective  
A Foundation 9 Entertainment Company



### **PROJECT LEADS**

Lead Animator	John Behrns
Lead Programmer	David Mark Byttow
Lead Scripter/Designer	Fred Corchero Jr.
Lead Artist	David R. Donatucci
Lead Environment Artist	Thomas Hamilton
Lead Character Artist	Peter Han
Lead Designer	Lisa Hoffman
Lead Level Designer	Nick Parde
Lead Audio	J.P. Walton

### **PRODUCTION**

Producer	Cordy Rierson
Associate Producer	Jeremy Lee
Production Assistant	Lindsay Orndorff
Production Assistant	Michael Willette

### **ANIMATION**

Senior Animator	Jason Hall
Animator	Danny Ho
Animator	Douglas Padkido

### **ART**

Senior Environment Artist	Sukru Gilman
Senior Environment Artist	Matt Olson
Environment Artist	Jaehoon Chun
Environment Artist	Bobby Rice
Senior User Interface	Andrey Kazmin
Senior Technical Art/FX	Eric Greenlief
Storyboard Art	Ben Risbeck

### **CHARACTER ART**

Senior Character Artist	Kenzie Lamar
Technical Artist	Yury Nedelin

### **DESIGN**

Senior Level Designer	Rick Huenink
Senior Level Designer	Daniel Jacobs
Senior Level Designer	Brian Smith
Level Designer	Paul Silva
Designer & Writer	David Kristofer Fried
Scripter / Designer	David O. Hall
Scripter / Designer	David Verfaillie
Associate Scripter/Designer	Michael W. Tucker II

### **PROGRAMMING**

Senior Programmer	Graeme Murray
Programmer	Jason Boyle
Programmer	Dat Nguyen
Programmer	Michael Sheldon
Programmer	Darren Walker

## **DIRECTORS**

Director of Technology	Nathan Hunt
Technical Director	William Chen
Technical Design Director	Ian Klimon
Art Director	Dan Mycka
Technical Director	Philippe Paquet
Animation Director	Ed Schofield

### **EXECUTIVE STAFF**

V.P. Production	Douglas Hare
V.P. Creative Director	Richard Hare
V.P. Development	Gary Priest
V.P. C.F.O.	Steve Sardegna

### **TOOLS AND TECHNOLOGY**

Lead Tools Programmer	Jason King
Senior Programmer	Kevin Jenkins
Senior Programmer	Mason McCuskey
Senior Programmer	Robert Slater
Programmer	Zhenping Chun

### **ADDITIONAL DEVELOPMENT SUPPORT**

Scripter / Designer	John Bautista
Effects Artist	Mark Bero
Programmer	Colin Byrnes
Production Assistant	Chris Impola
Concept Art	Nghia Lam
Technical Art	Chad Morgan
Level Designer	Rudy Pollorena
Concept Artist	Adam Richards
Writer	Paul Robinson
Animation	Chuck Suong
Scripter / Designer	Noah Tool
Scripter / Designer	John Watson

### **ADDITIONAL CONTENT CREATION**

Animation	Brian Weaver
Animation	Ian Mankowski
Animation	Tom Gurney
Animation	Dindo Dinglasan
Animation	Paul Momborquette
Art Assets	Shadows in Darkness
Art Assets	Anthony Han
Script and Design	James Goddard
Original Score by	Winifred Phillips
Music Produced by	Winnie Waldron
Music Produced by	Generations Productions LLC
Choir and Solo Vocals	Winifred Phillips
Sound Design	Earbash
Storyboards	Dan Norton
Writer	Joseph Norris
Full Motion Video	Reel FX
V.O. Recording	Salami Studios

### **VO CAST**

Jennifer Hale	Robert Clotworthy
Enn Reitel	Nick Jameson
Andres Aguilar	Neil Ross
D. Baker	Phil LaMarr
Greg Ellis	Jane Carr



## **SUPPORT STAFF**

Systems Administrator	Danial Salzedo
Network Support Engineer	Erick Ocampo
HR Manager	Karen Powers
HR Generalist	Wanda Carlow
Administration Assistant	Barbara Binsol
Recruiting Manager	Kelly Bloodworth
Recruiting Coordinator	Morgen Darbyshire
Corporate Controller	Diana Bates
Accounting Manager	Miquel Vasquez
Public Relations	Nicole Tanner

## **MANUAL**

Manual Coordinator	Michael Willette
Manual Writer	Dave Fried
Manual Design	Andrey Kazmin
Manual Editor	Lisa Hoffman

## **SPECIAL THANKS**

Sandi Berhns	Anthony Doe
Bryan Gillingham	Michael Lawrence
Douglas MacLennan	J.R. Register
Collette Sunderman	Dynamic Touch

## **VERY SPECIAL THANKS**

To All Our Family and Friends

Published by 2K GAMES



## **2K GAMES WEST**

General Manager 2K Games West	Adam Sussman
Producer	Tim Hall
Quality Assurance Director	Lawrence Durham
Lead Tester	Dave Miao
Senior Tester	Daniel Eguia
Director of Business Development	Andy Babb
Business Development Coordinator	Lydia Jenner
Director of Marketing	Jean Raymond
Marketing Coordinator	Kristin Ladner
Product Development Coordinator	David Barksdale
Network Administrator	James Curry
Network Technician/ Product Support	Adam Birstock

## **QUALITY ASSURANCE**

Robert Newman	Jason Bondhus
Hwan Bobby Chung	Marc Henner
Rob Allumbaugh	Mat Newhouse
Bobby Dryburgh	Larry Bolden
Russel Whitmire	Branden Mendes
Sarrok O'Sulaven	Jonathan Mason
Michael Lee	Owen Hopson
Eric Lane	Sara Irwin
Paul Diaz	Jennifer Cunningham
David Clayton-Ready	Shant Boyatzian
Darrin Hall	Brian Erzen
David Sanders	Dimitri Becerra

Wess Randolph  
Tom Anderson  
Tiffany Rodriguez  
Benj

Brett Lane  
Jessica Urban  
Toby Deibel

## **STANDARDS TESTERS**

Michael Greening	Jesse Kude
Andrew Garrett	Michael Haung

## **STORY AND DESIGN**

Charles Cecil	Neil Richards
---------------	---------------

## **SPECIAL THANKS**

Lorena Billig	Scott McCarthy
David Saperstein	Fernando Munoz
David Brown	Merja Reed

## **2K GAMES PUBLISHING**

Managing Director	Christoph Hartmann
VP Product Development	Greg Gobbi
VP Business Affairs	David Ismaier
VP Sales & Licensing	Steve Glickstein
VP Marketing	Sarah Anderson
Director of Marketing	Tom Bass
Sr. Product Manager	Christina Recchio
Development Manager	Jon Payne
Associate Producer	James Pacquing
Director of PR	Marcelyn Ditter
Sr. PR Manager	Jay Boor
Director of Operations	Dorian Rehfield
Art Director	Lesley Zinn
Web Manager	Gabe Abarcar
Web Designer	John Kauderer
Game Analyst	Jim Yang
Production Manager	Jack Scalici
Production Coordinator	Frank Fleizach

## **SPECIAL THANKS**

Marc Berman	Bob Blau
David Boutry	Ryan Brant
Scott DeFreitas	David Edwards
Dan Einzig	David Gershik
Susan Lewis	Xenia Mul
Nan Teh	Natalya Wilson
Peggy Yu	

## **2K INTERNATIONAL**

Producer	Scott Morrow
Technical Producer	Saj

## **SONY PICTURES CONSUMER PRODUCTS**

Executive Director,	
Interactive	Mark Caplan
Executive Producer,	
Interactive	Keith Hargrove

## **SPECIAL THANKS**

Dan Brown	Ron Howard
Brian Grazer	Michael Rosenberg





**2K GAMES INTERNATIONAL**

General Manager	Neil Ralley
International Marketing Director	Matthias Wehner
International PR Director	Markus Wilding
International Product Manager	Lia Tsele
Licensing Director	Claire Roberts

**2K GAMES INTERNATIONAL****DEVELOPMENT**

Development Manger	Fernando Melo
Technical Producer	Sajjad Majid

**DEVELOPMENT TEAM**

Dan Bailie	Denby Grace
Mark Ward	Simon Picard
Wayne Boyce	

Localisation Manager	Scott Morrow
----------------------	--------------

**LOCALISATION TEAMS**

Around The Word  
Coda Entertainment, München  
Synthesis Iberia  
Synthesis International  
U-TRAX Multimedia Localisation B.V.

**2K GAMES INTERNATIONAL QA**

QA Manager	Chris Rowley
QA Supervisor	Dom Giannone
QA Localisation Supervisor	Iain Willows
Lead QA Technician	Steve Manners
Lead QA Technician	Alex Cox

**QA TECHNICIANS**

Denver Cockell	Ian Moore
Natalie Holkham	

**QA LOCALISATION TECHNICIANS**

Alessandro Cilano	Marco Angiuoni
Nicolas Adam	Pascal Geille
Raul Garcia	Sebastian Frank
Karen Rodriguez Anadón	

**EUROPEAN PUBLISHING TEAM**

Adrian Lawton	Jonnie Bryant
Alexander Harlander	Leigh Harris
Ana Lafuente	Mark Jackson
Andreas Traxler	Mark Lugli
Anthony Dodd	Monica Puricelli
Ben Payne	Nasko Fejza
Ben Seccombe	Nico Grupp
Corrine Herbault	Olivier Troit
Cristiana Colombo	Onno Bos
David Powell	Raquel G. Gonzalez
Emmanuel Trambais	Sandra Dosch
Fabio Gusmaroli	Sandra Melero
Federico Clonfero	Sandrine Chatrenet
Gabby Fitzgerald	Sarah Seaby
Gabriel Hacker	Serhad Koro
Giovanni Oldani	Simon Ramsey
Heinz Henn	Sylvie Barret
James Crocker	Thomas Mahoney
James Ellingford	Tom Baker
James Quinlan	Tracey Chaplin
Jan Sturm	Valentine Heliot
Jochen Färber	Warner Guinée
Jochen Till	Zoran Roso
Jon Broadbridge	
Jose Antonio Muñoz-Calero Fernandez	

# **KUNDENDIENST**

## **TECHNISCHE HILFE**

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Zudem bietet Ihnen unsere Helpline Spielertipps und Cheats. Bitte beachten Sie, dass Sie für Tipps und Tricks ausschließlich die dafür vorgesehene Helpline kontaktieren können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

## **TELEFON-SUPPORT**

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 64 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

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 Sie 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 Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

## **KONTAKT:**

Green Pepper-Support-Team  
Telefon: 0900 - 11 00 823  
Montag - Freitag 14 - 16 Uhr  
0,48 EUR / Min.  
Telefax: 02451 - 40 96 42  
E-Mail: [support@greenpepper.de](mailto:support@greenpepper.de)  
[www.greenpepper.de](http://www.greenpepper.de)

# DER MEGASELLER DES 21. JAHRHUNDERTS

JETZT ALS  
TASCHENBUCH

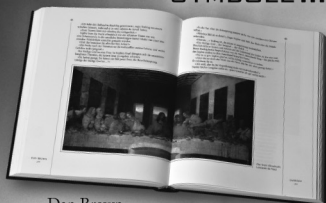
\*unverbindliche Preisempfehlung



3-404-15485-1 / € 9,95 [D] / € 10,30 [A]\*/ sFr. 18,20

## EIN MUSS FÜR ALLE FANS

### SYMBOLE ...



Dan Brown  
**SAKRILEG –  
illustrierte Ausgabe**  
3-7857-2227-3 / € 24,90 [D]  
€ 25,60 [A]\*/ sFr. 43,70

### SCHAUPLÄTZE ...



Dan Brown  
**ILLUMINATI –  
illustrierte Ausgabe**  
3-7857-2235-4 / € 24,90 [D]  
€ 25,60 [A]\*/ sFr. 43,70

### RÄTSEL ...



Henry Lincoln /  
Michael Baigent / Richard Leigh  
**DER HEILIGE GRAL UND SEINE ERBEN –  
illustrierte Ausgabe**  
3-7857-2251-6 / € 24,90 [D]  
€ 25,60 [A]\*/ sFr. 43,70

... MIT EIGENEN AUGEN ENTDECKEN

VERLAGSGRUPPE  
**LÜBBE**

www.luebbe.de  
www.dan-brown.de



# Der offizielle Da Vinci Code Kalender 2007

teNeues

*Auf jeder Kalenderseite  
werden Ihnen  
mysteriöse Rätsel  
und Geheimnisse  
aus dem Da Vinci Code  
verraten.*

KALENDER 2007

THE  
DA VINCI CODE  
SAKRILEG

ISBN: 3-8327-1753-6

*Steigen Sie ein in  
die geheimnisvolle Welt  
des Da Vinci Code*

Mai

Samstag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Sonntag
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Den offiziellen Da Vinci Code Kalender  
erhalten Sie überall im Handel und unter [www.teneues.com](http://www.teneues.com)

TM & © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.