

PC CD-ROM



SECOND SIGHT

.FREE RADICAL

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Zur Beachtung

• Halten Sie die CD/DVD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie es, die Oberfläche der CD/DVD-ROM zu berühren. • Die CD/DVD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. • Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD/DVD-ROM. Dies könnte zu Betriebsfehlern führen.

Epilepsiewarnung

ACHTUNG: LESEN SIE DIESE HINWEISE DURCH, BEVOR SIE IHR VIDEOSPIELSYSTEM IN BETRIEB NEHMEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie oder ein Familienmitglied an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion von Spielen stellt eine Rechtsverletzung des Urheberrechts dar und ist eine Straftat. Die unerlaubte Reproduktion und der Verkauf von illegalen Kopien kann zu einer Freiheitsstrafe führen. Dieses Codemasters Spiel wird durch den FADE™ Kopierschutz geschützt. Wenn Sie eine illegale Kopie kaufen, werden Sie damit spielen können – aber nicht lange. Bei dem Spielen mit einer Raubkopie wird sich die Leistung des Spiels verschlechtern. Achten Sie darauf, dass Ihnen das nicht passiert. Kaufen Sie nur Original-Software bei legitimierten Händlern.

Wenn Sie von illegalem Kopieren oder dem illegalen Verbreiten von Spielen wissen und helfen wollen, gegen Software Piraterie vorzugehen, rufen Sie bitte die GVV – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen - an unter der Telefonnummer:

040-61179220

(dort können Sie auch anonym Hinweise geben) oder schreiben Sie eine E-Mail an: klaudia@gvu.de. Nähere Informationen zur GVV erhalten Sie unter www.gvu.de

Inhalt

Installation	2
Steuerung	2
Vatic erwacht	4
Es geht los	5
Spielbildschirm	6
Psi-Kraft und Gesundheit	6
Bewegung	7
Informationen sammeln	8
Nur nicht auffallen	8
Angreifen und Feuerkraft	9
Psi-Fähigkeiten	10
winterICE	12
Pausemenü	14
Das Team von Free Radical	15
Lizenzvereinbarung	16
Technischer Kundendienst	17

Installation






Legen Sie die Second Sight™-Disc 1 in das Laufwerk ein und schließen Sie die Laufwerksschublade. Warten Sie ein paar Sekunden, bis das Laufwerk initialisiert wird. Wenn die Autorun-Funktion für Ihren PC aktiviert ist, wird die Installation von Second Sight™ automatisch gestartet. Wenn die Autorun-Funktion nicht aktiviert ist, wählen Sie im Menü „Start“ die Option AUSFÜHREN aus. Geben Sie „D:\setup“ ein (ersetzen Sie „D“ mit dem Buchstaben Ihres Laufwerks) und drücken Sie die EINGABETASTE.

Das Installationsprogramm wird gestartet. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, damit die Installation durchgeführt wird. Für Second Sight™ ist DirectX 9.0c erforderlich. Während der Installation haben Sie die Möglichkeit, DirectX 9.0c einzurichten.

Steuerung

Hinweis: Linkshänder können die Steuerung im Menü „Optionen“ (siehe „Optionen“) neu konfigurieren. In diesem Handbuch werden durchgehend die Standardsteuerungsoptionen verwendet.

Menüsteuerung

Menüoption auswählen	Menüoption linksklicken oder mit   markieren und EINGABETASTE drücken
Menüoption wechseln (wenn verfügbar)	 
Abbrechen/Zurück	

Waffen und Psi-Kräfte einsetzen
















AKTION	STEUERUNG
Waffe im Inventar auswählen	Mausrad  oder   drücken
Erlernete Psi-Kraft auswählen	Mausrad  oder   drücken
Ziel anvisieren	Rechtsklicken und mit der Maus zielen
Psi-Kraft oder Waffe gegen anvisiertes Ziel einsetzen	Linksklicken
Gegenstand mittels Telekinese bewegen	Linke Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen
Zwischen Waffen und Psi-Kräften umschalten	
Boxen (unbewaffnet), Pistole oder Knüppel schwingen (bewaffnet), Gefangenen bewusstlos schlagen	
Waffe während des Anvisierens neu laden	

Wenn Sie für den Internetzugang eine Einwahlverbindung verwenden, die nicht automatisch aktiviert wird, müssen Sie die Internetverbindung vor dem Beginn der Installation herstellen, um eine Online-Registrierung durchführen zu können.



Es empfiehlt sich, während der Installation keine weiteren Programme auszuführen (außer den für den Internetzugang erforderlichen Programmen).

Wenn die Installation abgeschlossen ist, nehmen Sie sich bitte die Zeit, das Spiel unter www.codemasters.de/register zu registrieren.

Bewegung und Kamera

AKTION	STEUERUNG
In Schulterperspektive vorwärts/rückwärts bewegen	 
In Schulterperspektive nach rechts/links bewegen	 
In Egoperspektive nach links oder rechts lehnen	 
Zwischen Schulter- & Egoperspektive umschalten	
Zwischen Verfolgerkamera und freier Kamera umschalten	Linker 
In der Egoperspektive umblicken oder die freie Kamera in der Schulterperspektive bewegen	Maus    
Niederknien/Aufstehen	
Spiel pausieren und PDA öffnen/schließen (siehe Pausemenü)	
Spiel beenden / PDA schließen / Computerbildschirme schließen	

Kontextabhängige Steuerung

AKTION	STEUERUNG
Mit Objekten interagieren / Spezialmanöver ausführen (am Bildschirm zu sehen)	
Spezialmanöver (tarnen, durch Türen spähen usw. - am Bildschirm zu sehen)	

yattic erwacht ...

Schmerz... unvorstellbarer Schmerz...

..gehirn will aus
Schädel **bersten...**

... Schädel ... scheint zu
explodieren...

...Yattic
... Ich bin John
Yattic...

...Licht zu hell... brennt...

...wo bin ich ... ?

...was ist geschehen?

**was haben die
mit mir gemacht?!**

warum kann ich mich
...nicht...
...erinnern...

...?

Wenn Sie Second Sight zum ersten Mal spielen, wählen Sie „Neues Spiel“ und geben Sie entsprechend den Anweisungen Ihren Namen ein, um ein Profil zu erstellen. Ihr Fortschritt im Spiel, Steuerungsoptionen und erschlossene Level werden unter diesem Profil gespeichert. Grafikeinstellungen werden nicht unter dem Profil gespeichert, da sie sich allgemein auf das Spiel beziehen.

Wählen Sie bei Folgespielen ein Profil aus, um mit dem Spielen am Anfang des letzten erschlossenen Levels fortzufahren, das unter dem Profil gespeichert wurde.

Spielmenü

LEVEL WÄHLEN

Wählen Sie den Level, von dem aus Sie spielen möchten.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, müssen Sie mit dem ersten Level beginnen.

STATISTIKEN

Hier können Sie sehen, wie Sie sich geschlagen haben. Alle Statistiken sind sowohl für das ganze Spiel als auch für die einzelnen Levels angeführt.

OPTIONEN

Mit den nachstehenden Optionen können Sie die Spieleinstellungen anpassen:

Musik: Musik ein- oder ausschalten.

Musiklautstärke: Musiklautstärke ändern.

Sound: Sound ein- oder ausschalten.

Soundlautstärke: Soundlautstärke ändern.

Gesprächslautstärke: Gesprächslautstärke ändern.

Grafiken: Grafikeinstellungen, einschließlich Bildschirmauflösung und Hardware-Effekte, für das Spiel konfigurieren.

Untertitel: Untertitel ein- oder ausschalten.

Steuerungsoptionen: Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um die Steuerungsoptionen für das Spiel einzustellen.

Änderungen übernehmen: Die vorgenommenen Änderungen speichern und zum vorigen Menü zurückkehren.

TEAM ANZEIGEN

Wenn Sie das Spiel beendet haben, können Sie nachlesen, wer an der Herstellung von Second Sight™ beteiligt war.

VIDEOS ANZEIGEN

Sehen Sie sich die Videos, die im Spielverlauf zu sehen waren, noch einmal an.

Spielbildschirm

GESUNDHEIT /
PSI-KRAFT

MUNITION IN
AUSGEWÄHLTER WAFFE



Psi-Kraft und Gesundheit

GESUNDHEIT

PSI-KRAFT

AUSGEWÄHLTE
PSI-FÄHIGKEIT

Vattics aktuelle Gesundheit und Psi-Kraft werden
oben im Bild angezeigt ...

Gesundheit

Wenn Vattic verletzt wird, reduziert sich seine Gesundheit. Sobald sie bei Null angelangt ist, stirbt er, und das Spiel ist vorbei.

Gesundheit kann wiederhergestellt werden, indem Sie die Psi-Fähigkeit „Heilung“ anwenden, einen Verbandkasten verwenden oder sich von einem Sanitäter verarzten lassen.

Psi-Kraft

Wenn Vattic seine Psi-Fähigkeiten einsetzt, verbraucht er Psi-Kraft. Sobald die Psi-Kraft erschöpft ist, kann er keine Psi-Fähigkeit mehr einsetzen. Hat er zu diesem Zeitpunkt gerade „Projektion“ eingesetzt, wird er gewaltsam in seinen Körper zurückgerissen. Das kann zu vorübergehender Desorientierung führen.

Wenn Ihre Psi-Kraft niedrig ist, sollten Sie lieber Waffen statt Psi-Fähigkeiten einsetzen. Sie können sich auch einen ruhigen Winkel suchen und Ihre Psi-Kraft dort wieder aufladen.

Bewegung

Schulterperspektive

Vattic wird in der Schulterperspektive mit den Bewegungssteuerungsoptionen bewegt. Drücken Sie **[W]** **[S]**, um vorwärts oder rückwärts zu gehen. Drücken Sie **[A]** **[D]**, um nach rechts oder links zu gehen.

MAUERN UND HINDERNISSE ZUR DECKUNG UND TARNUNG

Wenn sich Vattic in der Nähe einer Mauer oder eines hohen Gegenstandes befindet, drehen Sie ihn zur Mauer und drücken Sie **[E]**, damit er sich mit dem Rücken an die Mauer presst. Wenn Vattic an der Mauer entlang schleicht, wird er von Feinden schwerer bemerkt; er kann sich sogar unter der einen oder anderen Überwachungskamera hindurchschummeln.

Während Vattic sich an eine Mauer drückt, bewegen Sie ihn mit den Tasten **[A]** **[D]** nach links und rechts. Wenn Sie an eine Ecke kommen, bleiben Sie stehen und drücken Sie **[A]** **[D]**, um einen kurzen Blick um die Ecke zu werfen. Während Sie um die Ecke spähen, drücken Sie **[W]**, damit Vattic sich um die Ecke herumdrückt, ohne die Deckung der Mauer zu verlassen.

Falls Vattic bewaffnet ist, kann er hinter einer Ecke hervorspringen, einen schnellen Schuss abgeben und wieder hinter der Ecke verschwinden, bevor der Feind richtig reagieren kann. Wählen Sie eine Waffe, drücken Sie sich an eine Mauer und schleichen Sie bis zu einer Ecke vor. Spähen Sie um die Ecke, dann klicken und halten Sie die rechte Maustaste, um hervorzuspringen und ein Ziel anzuvisieren. (Mit der Maus können Sie genauer zielen.) Klicken Sie mit der linken Maustaste, um zu feuern, und lassen Sie die rechte Maustaste los, um wieder hinter der Ecke zu verschwinden.

DUCKEN

Damit sich Vattic duckt, drücken Sie **[C]**. (Wenn Sie **[C]** erneut drücken, steht Vattic wieder auf). Während Vattic sich duckt, kann er sich nur langsam bewegen. Er kann jetzt allerdings niedrige Hindernisse wie Zäune oder Kisten als Sichtschutz und Deckung verwenden.

Wenn sich Vattic duckt und an ein niedriges Hindernis presst, kann er, wie oben beschrieben, am Hindernis entlang schleichen, um eine Ecke spähen und dahinter hervorspringen, um zu schießen, und sich dann wieder in Deckung werfen.

Ducken Sie sich und drücken Sie sich, mit einer Waffe ausgerüstet, an ein Hindernis. Halten Sie **[W]** gedrückt und halten Sie dann die rechte Maustaste gedrückt, um aufzustehen und ein Ziel anzuvisieren. Mit der Maus können Sie genauer zielen. Feuern Sie, indem Sie mit der linken Maustaste klicken. Lassen Sie dann die rechte Maustaste los, um wieder in Deckung zu gehen.

AKROBATIK



Wenn Vattic auf einem Balkon oder Sims steht, kann er sich vom Rand hängen lassen. Gehen Sie mit Vattic bis zum Rand und drücken Sie **[Leertaste]**. Mit den Tasten zur Bewegungssteuerung können Sie sich nach links oder rechts hangeln. Drücken Sie **[W]**, um wieder hochzuklettern, oder **[Leertaste]**, um sich fallen zu lassen.

Egoperspektive

Drücken Sie **[Q]**, um zwischen Schulter- und Egoperspektive zu wechseln.

In der Egoperspektive blicken Sie sich mit der Maus um. Wollen Sie um eine Ecke oder ein Hindernis spähen, drücken Sie **[A]** **[D]**, damit sich Vattic in die entsprechende Richtung lehnt.

Informationen sammeln

Halten Sie die Augen offen! Computer enthalten oft wichtige Informationen oder Sicherheitscodes, die Vattic für den Erfolg seiner Einsätze dringend benötigt. Nähern Sie sich dem Computer und drücken Sie  um ihn zu verwenden. Wenn der Computer verwendet werden kann, wird der Bildschirm des Computers dargestellt. Verwenden Sie ganz normal den Mauszeiger und klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Symbol, um auf eine Anwendung zuzugreifen. Sobald Vattic alle benötigten Informationen gesammelt hat, schließen Sie alle laufenden Programme und loggen Sie sich mit einem Druck auf  aus.

Nur nicht auffallen




Keine unnötige Aufmerksamkeit zu erregen ist von allergrößter strategischer Bedeutung. Wenn Sie von Feinden oder Sicherheitssystemen entdeckt werden oder durch Ihre Aktionen einen Alarm auslösen, kann ein Auftrag schneller mit einem Fehlschlag enden, als Ihnen lieb ist. Denken Sie daran, keine Spuren zu hinterlassen. Wenn Sie beispielsweise eine Leiche mitten im Gang liegen lassen, werden die Kameraden des Toten besorgt reagieren. Schaffen Sie die Leiche aus dem Weg, bevor sie jemandem auffällt.

Wird Alarm gegeben, verstecken Sie sich irgendwo, bis sich die Situation wieder beruhigt. Während Sie vorrücken, halten Sie stets die Augen nach möglichen Verstecken offen. Große, massive Gegenstände, Türen oder auch ein Schrank können Vattic vorübergehend als Versteck dienen.




Angreifen und Feuerkraft

Während seiner Einsätze findet Vattic die unterschiedlichsten Waffen, die für die verschiedensten Zwecke eingesetzt werden können.

Wählen Sie eine Waffe, indem Sie mit dem Mausrad  scrollen oder drücken Sie  , um eine Waffe direkt auszuwählen.




NAHKAMPFANGRIFF

Wenn Vattic über keine Waffe oder keine Munition mehr verfügt, muss er in den Nahkampf gehen.

Gehen Sie nahe an den Gegner heran und drücken Sie , um anzugreifen. Falls Vattic mit keiner Waffe ausgerüstet ist, schlägt er mit seinen Fäusten auf den Gegner ein. Hat er jedoch eine Waffe, ist ein heftiger Schlag mit dem Pistolengriff oder dem Gewehrlauf an der Tagesordnung ...

ANGRIFF AUS DEM HINTERHALT

Falls es Vattic gelingt, sich an einen Gegner heranzuschleichen, ohne ihn auf sich aufmerksam zu machen (Verwirren), kann er ihn unter Umständen völlig lautlos ausschalten.

Wenn ein ahnungsloser Gegner in direkter Nähe ist, nehmen Sie ihn durch Drücken von  in den Würgegriff. Drücken Sie , um den Gegner zu würgen, bis er bewusstlos wird, oder drücken Sie erneut , um den Gegner wegzuschleudern.

GEGNER BETÄUBEN


Mit einer Betäubungspistole kann Vattic Gegner aus kurzer Entfernung ausschalten, ohne sie zu töten. Das Betäubungsmittel hat dabei eine sehr lange Wirkungsdauer.

Visieren Sie einen Gegner mit der rechten Maustaste ganz normal an und richten Sie Ihre Waffe genau aus. Damit das Betäubungsmittel seine Wirkung rasch entfaltet, sollten Sie auf Kopf oder Nacken zielen. Treffen Sie den Gegner am Bein, dauert es ziemlich lange, bis das Betäubungsmittel seine Wirkung entfaltet, außer, Sie pumpen den Gegner förmlich mit Betäubungsmittel voll. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Betäubungsmittelpfeil abzuschießen.

ZIELEN UND FEUERN

Wenn Sie mit einer Waffe ausgerüstet sind, visieren Sie Ihr Ziel an und feuern Sie durch Klicken auf die linke Maustaste.

Durch Bewegen der Maus wechseln Sie das Ziel, das Vattic anvisiert. Wenn Sie jedoch ein Maschinengewehr verwenden, ist es am einfachsten, den ganzen Raum mit einem Kugelhagel abzudecken. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste und bewegen Sie die Maus, ohne zu zielen.

Falls Sie nachladen müssen, sollten Sie zuvor in Deckung gehen. Wenn Ihnen mitten in einem Feuergefecht die Kugeln ausgehen, kann das tödlich sein. Um eine Waffe manuell nachzuladen, drücken Sie .

SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

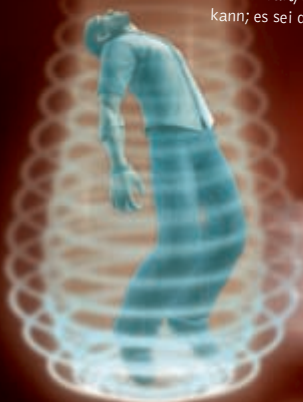
Mit einem Scharfschützengewehr können Sie das Zielfernrohr einsetzen.

Visieren Sie in Schulterperspektive ein Ziel an. Während Vattic zielt, wird die Ansicht über das Zielfernrohr weiter vergrößert. Mit der Maus können Sie die Waffe noch genauer ausrichten. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste, um zu schießen.

In der Egoperspektive visieren Sie an und richten die Waffe mit der Maus aus, während Sie mit   zoomen. Durch einen Linksklick schießen Sie.

Psi-Fähigkeiten

Vattic wacht verwirrt in einem Krankenhausbett auf. Er muss feststellen, dass irgendetwas mit seinem Verstand passiert ist. Erinnerungen und grundlegende Informationen sind einfach ... verschwunden. Doch an ihrer Stelle wächst eine Kraft – eine Kraft, die Vattic an den Rand des Wahnsinns oder sogar darüber hinaus treiben kann; es sei denn, es gelingt ihm, wieder die Kontrolle über sich zu erlangen und seine Vergangenheit zu enträtseln ...



Heilung

Vattic kann sich durch seine Psi-Kräfte selber heilen. Die Stärke der Heilung hängt von der aufgewendeten Energie ab. Während der Heilung ist Vattic ungeschützt.



Wählen Sie „Heilung“ und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, bis Vattic geheilt ist. Es ist möglich, Vattics Heilkräfte auf andere Personen zu lenken. Visieren Sie eine andere Person an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.

Telekinese

Vattic kann seine Gedanken auf einen Gegenstand konzentrieren und ihn bewegen, ohne ihn zu berühren. Je erfahrener Vattic auf dem Gebiet der Telekinese wird, desto schwerere Gegenstände kann er bewegen.

Wählen Sie „Telekinese“ aus und visieren Sie einen Gegenstand an, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Durch Bewegen der Maus können Sie das Ziel gegebenenfalls wechseln.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um den Gegenstand mit Vattics telekinetischen Kräften zu ergreifen. Sie können den Gegenstand jetzt mit der Maus bewegen.



Psi-Schlag

Der Psi-Schlag entfesselt zerstörerische Psi-Kräfte, die Vattic auf einen Gegner schleudern kann. Je erfahrener Vattic im Einsatz des Psi-Schlages ist, desto gefährlicher wird er.

Wählen Sie „Psi-Schlag“ aus und visieren Sie einen Gegner an, indem Sie die rechte Maustaste drücken. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um den Psi-Schlag aufzuladen, und lösen Sie den Angriff aus, indem Sie die Taste loslassen.

Jeder Psi-Schlag verbraucht Psi-Kraft.



Verwirrung

Vattic kann sich in einen Mantel aus Psi-Energie hüllen und so seine Anwesenheit vor Menschen in der Nähe verbergen. Wenn er jedoch jemanden berührt, wird diese Person auf ihn aufmerksam.

Wählen Sie „Verwirrung“ aus und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um unsichtbar zu werden. Die Wirkung hält an, so lange Sie die linke Maustaste festhalten oder bis Vattics Psi-Kraft aufgebraucht ist.

Vattic kann die Fähigkeit auch einsetzen, um seine Gefährten zu beruhigen oder ihren Geisteszustand zu beeinflussen. Wählen Sie dazu die Fähigkeit aus, visieren Sie jemanden an und klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Fähigkeit einzusetzen. Versuchen Sie auf keinen Fall, die Fähigkeit direkt auf einen Gegner einzusetzen. Wenn Vattics Geist einen anderen Geist berührt, der voller Aggressionen gegen ihn ist, kann das seine Psi-Kräfte vorübergehend ausschalten.



Projektion

Vattic kann mit dieser Fähigkeit seinen Körper verlassen. Die geisterhafte astrale Projektion kann Orte erreichen, die er auf normalem Weg nicht erreichen könnte. Die Projektion kann mit Gegenständen interagieren und sich auf die gleiche Art bewegen wie sein normaler Körper. Außerdem kann sie von Gegnern nicht gesehen oder verletzt werden. Dummerweise bleibt sein wehrloser Körper zurück, wenn Vattic auf diese Weise reist.

Man kann in dieser Form sogar den Verstand eines anderen Wesens niederzwingen und Kontrolle über dessen Körper erlangen.

Wählen Sie „Projektion“ aus und klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Körper zu verlassen. Sie steuern Vattic in dieser Form ganz normal. Nähern Sie sich einem

Menschen und drücken Sie Leertaste, um für eine kurze Zeit sein Bewusstsein auszuschalten und die Kontrolle über ihn zu übernehmen.

Sobald Vattics Psi-Kraft aufgebraucht ist oder sein Körper Schmerzen erleidet, kehrt sein Geist augenblicklich in seinen Körper zurück.





Name:
col. joshua starke

Rolle:
Befehlshabender Offizier
von WinterICE

Profil:
Nachdem er sich durch etliche herausragende Einsätze ausgezeichnet hatte, beschloss Colonel Starke, das normale Militär zu verlassen und kleine Spezialeinheiten wie WinterICE zu kommandieren. Er hat den Einsatz von Parapsychologie für Anti-Terror-Einsätze eingeführt.



Name: jayne wilde

Rolle: Zivile Beraterin

Profil: Ihre präkognitiven Fähigkeiten werden vom militärischen Einsatzkommando sehr ernst genommen. Ihre Kräfte haben schon des Öfteren verhindert, dass das Team in eine brenzlige Situation geriet.



Name:
martha franklin

Rolle:
Aufklärerin / Scharfschützin

Profil:
Martha ist eine eiskalte Veteranin. Das bedeutet keineswegs, dass sie bei den Aufträgen nicht mit Leib und Seele dabei ist, sondern vielmehr, dass es nichts gibt, was sie aus der Ruhe bringt, während sie mit ruhiger Hand zielt und einen tödlichen Schuss anbringt.

00812.0.wi



Name: **william robert jackson „tex“**

Rolle: **Sprenge**stoffexperte

Profil:

Tex ist ein Großmaul und eckt daher oft an. Seine Teamkollegen haben jedoch inzwischen festgestellt, dass er trotz des großspurigen Getues ein vorzüglicher und erfahrener Mann ist, auf den man sich stets verlassen kann.

00401.0.wi



Name:

juan carlos verdes „jc“

Rolle:

Waffenspezialist

Profil:

Trotz seiner zurückhaltenden Art ist JC ein wahrer Meister jeder Art von Waffe. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Waffen auf dem neuesten Stand der Technik oder veraltete Modelle handelt.

00799.4.wi



Name: **anthony cortelli**

Rolle: **Kommunikationsoffizier**

Profil: Cortellis Fähigkeit, selbst der ältesten Funkanlage noch ein Signal zu entlocken, hat das Team schon bei zahlreichen Einsätzen mit wichtigen Informationen versorgt. Angeblich kann er den Übungsparcours des Teams mit vollem Sturmgepäck rascher überwinden als jedes andere Teammitglied. (Tex wäre aber gerne bereit, diese Herausforderung anzunehmen.)



Name:

patrick ballard MD

Rolle:



Sanitäter

Profil:

Ballard widmet sich seiner Arbeit mit einem gerartigen Feuereifer, dass er meist keinerlei Zeit für ein längeres Schwätzchen hat. Die Ruhe und Gelassenheit, die er ausstrahlt, sorgen dafür, dass ihm seine Patienten vertrauen, wenn er sie selbst unter schwerstem Feindfeuer wieder zusammenflickt.

00274.3.wi

Pausemenü

Sie können jederzeit während des Spiels  drücken, um das Spiel anzuhalten und auf Vattics PDA zuzugreifen. Bewegen Sie den Cursor mit der Maus über den Bildschirm und klicken Sie mit der linken Maustaste, um ein Symbol auszuwählen. Drücken Sie , um das Pausemenü zu schließen und zum Spiel zurückzukehren. Es gibt folgende Optionen:

Optionen: Zugriff auf die Spieloptionen (Hinweis: Auf einige Optionen kann nur vom Hauptoptionsbildschirm aus zugegriffen werden.)

Anwendungen: Hier können Sie die Anwendungsprogramme auswählen, die Vattic im Verlauf des Spiels erwirbt. Das wichtigste Programm ist die 3D-Kartenanzeige, die zur Darstellung von dreidimensionalen Karten aller Levels dient, die Vattic in Computerterminals im Spiel gefunden hat.

Einsatz: Werfen Sie einen Blick auf genaue Informationen über den aktuellen Einsatz und vorherige Einsätze.

Ziele: Hier sehen Sie die aktuellen Einsatzziele.

Dokumentenordner: Hier können Sie zahlreiche Informationen über das Spiel abrufen, beispielsweise Waffendaten und Informationen über die Mitglieder von WinterICE.

Erneut versuchen: Hier können Sie auswählen, ob Sie den Level noch einmal von Anfang an oder vom letzten Speicherpunkt spielen wollen.

Beenden: Sie beenden das aktuelle Spiel und kehren zum Hauptmenü zurück.

Das Team von Free Radical

Teamleiter – Mike Armstrong

Künstlerische Leitung – Richard Lord

Musik & Sound – Graeme Norgate

Leitender Künstler Charakterentwicklung – Ben Newman

Leiter Animation – James Cunliffe

Programmierer

Alex Weighell – Mark Tully – Andrew Birdsall – James Hubbard

Design/Programmierung

Derek Littlewood – Tim Furnish – James Bamford – Thomas Houghton

Zusätzliche Programmierung

Paul Hanshaw – Andrew Rayson – Miles Clapham – David Conley

Grafiker

Marc Stewart – Russell MacLean – Stephen Cooper – Peter Norris – Javier Tejada

Weitere Grafiker

Gary Cox

Charakterentwicklung/Grafik

Les Spink – Mark O’Kane – Stephen Davison – Jake Gumbleton – Nicholas Carver – Andrew Jackson

Animation

Andrew Lawson – Curtis Fell – Alexander Crowhurst – Simon Scott – Andrew Hunt
Chad Ellis – Javier Moratinos – Damon Tasker – Salvador Young

Projektleitung

Martin Wakeley

Qualitätssicherung

Kevin Ellis – Paul Ellis

Spieletester

Michael Adamson

Zusätzliche Musik

Christian Marcussen

Sprecher

Andrew Lawson – John Vattic / Tom Clarke Hill – Colonel Starke / Doug Cockle – Director Hanson
Lynsey Beauchamp – Jayne Wilde / Andrew Wincott – Professor Grienko

Weitere Sprecher

Martin Sherman – Sarah Mennell – Laurence Bouvard
Melanie Bond – Mac Macdonald – Peter Banks

Systemunterstützung

John Veasey

Büroverwaltung

Michella Angeloni

Büroverwaltungsassistentz

Kathryn Woods

Besonderer Dank an

Gillian Cordall – Larry Goldberg – Rob Letts – Ed Turkington – Mario Club – Outsource Media

Künstlerische Leitung

Karl Hilton

Geschäftsentwicklung

Steve Ellis

Basierend auf einem Konzept von

David Doak

Das externe Codemasters Design- & Entwicklungsteam

BESCHRÄNKTE LIZENZVEREINBARUNG MIT THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BELIEGENDE PROGRAMM (DAZU ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFGNAHME-MEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHER FORMAT) WIRD ZU DEN UNTERSTEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT, DIE EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDEnde VEREINBARUNG ZWISCHEN

IHNEN UND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS“) DARSTELLEN. DURCH DIE INSTALLATION ODER ANDERWEITIGE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIG BINDENDEN ERKLÄRUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS. FALLS SIE DIE BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT AKZEPTIEREN, SIND SIE NICHT ZUR VERWENDUNG DES PROGRAMMS BERECHTIGT. GEBEN SIE DAS PROGRAMM IN DIESEM FALL AN DEN HÄNDLER ZURÜCK UND LASSEN SIE SICH DEN KAUFPREIS ERSTATTEN.

DAS PROGRAMM IST DURCH ENGLISCHES URHEBERRECHT, INTERNATIONALE VERTRÄGE UND KONVENTIONEN ZUM URHEBERRECHT SOWIE ANDERES RECHT GESCHÜTZT. DAS PROGRAMM WIRD LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT, UND DIESE VEREINBARUNG STELLT KEINE ÜBERTRAGUNG VON EIGENTUM IN BEZUG AUF DAS PROGRAMM ODER JEGLICHE KOPLEN DAVON DAR.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch auf einem einzelnen Computer.
2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, die nicht im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

UNTERSAGT SIND IHNEN:

Das Kopieren des Programms.

- * Verkauf, Vermieten, Verleihen, Lizenzieren, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafés“, Computervisualisierungen oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.
- * Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.
- * Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher auf dem oder im Programm enthaltenen Eigentums Hinweise oder -etiketten.

BEGRENZTE GARANTIE Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahme-medium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters derartige Produkte innerhalb dieser Frist nach dessen ausreichend frankierter Einsendung unter Beilage eines datierten Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahme-medium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORHERGEHENDEN ERSETZT DIESE GARANTIE JEGLICHE SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEGENDEN GARANTIEEN EINSCHLIESSLICH JEDLICHER GARANTIEEN ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER GESETZESENTSPRECHUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEBUNDEN.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs; (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift; (3) einer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

BESCHRÄNKUNG DES SCHADENSERSATZES. CODEMASTERS HAFET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN GOODWILL, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER -FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENSERSATZ BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DAS GESAMTE AUSMASS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTIEGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ENTRICHTETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN/LÄNDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRENZUNG EINER STILLSCHWEGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- UND FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTET; DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

KÜNDIGUNG/BEENDIGUNG. Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstoßen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in ihrem Besitz zu vernichten.

INJUNKTION. Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entstünde, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kautions, sonstige Sicherheiten oder Nachweis erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Codemasters unter den anwendbaren Rechtsprechungen verfügbaren Mittel hinausgehen können.

INDEMNITÄT. Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossenen Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

VERSCHIEDENES. Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, dass zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung untersteht englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit der englischen Gerichte an.

Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter folgender Adresse an Codemasters:
**The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT United Kingdom.
Tel +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595.**

Technischer Kundendienst

Codemasters Website

www.codemasters.de

Die Website von Codemasters enthält Patches, Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Spielen sowie eine Online-Version der Wissensdatenbank unseres technischen Kundendienstes. Sie können hier auch ein Formular zur Anforderung technischer Unterstützung für dieses oder jedes andere Codemasters-Spiel ausfüllen.

E-Mail

kundendienst@codemasters.com

Bitte beschreiben Sie per Mail Ihr Problem und hängen zusätzlich Ihre Dxdiag.txt-Datei (enthält Diagnose-Informationen Ihres Systems) an. Klicken Sie dazu auf „Start“ und „Ausführen“, geben Sie DXDIAG ein und klicken Sie auf „OK“. Damit rufen Sie den DirectX-Diagnosebildschirm auf. Zum Senden der Ergebnisse klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Alle Informationen speichern“ und speichern diese als Textdatei (.txt). Diese Datei fügen Sie dann als Anhang in Ihre E-Mail ein.

Telefon / Fax

Bevor Sie uns anrufen, lesen Sie bitte die Second Sight™-Hilfedatei auf der Second Sight™ CD/DVD-ROM und prüfen Sie, ob unsere Website bereits eine Lösung für Ihr Problem enthält.

So rufen Sie die Hilfedatei auf:

1. Doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf „Arbeitsplatz“.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol Ihres CD/DVD-ROM-Laufwerks.
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Explorer“.
4. Doppelklicken Sie auf „Readme“.

Tel: 00 44 1926 487 446

Unser Kundendienst ist zwischen: 10.00 - 18 30 Uhr (CET) Montag bis Freitag erreichbar.

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie sich während des Anrufs in Nähe Ihres Computers befinden. Ihr Computer sollte eingeschaltet und funktionsfähig (also nicht frisch abgestürzt) sein.

Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche. Anrufer müssen mindestens 18 Jahre alt sein und die Erlaubnis vom Zahler der Telefonrechnung einholen. Anrufe können für Training auf Tonband angenommen werden.

Anschrift

Customer Services, Codemasters Software Ltd,
PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB