

HANDBUCH

TRAPPED DEAD



CREATIVE CO.

HEADUP
GAMES



02

03

INHALT

1	INSTALLATIONSANWEISUNGEN	04
2	KUNDENDIENST	05
3	EIN SPIEL STARTEN	05
a)	Ein neues Einzelspieler-Spiel starten	05
b)	Ein Spiel fortsetzen	05
c)	Ein gespeichertes Spiel laden	05
d)	Ein Mehrspieler-Spiel eröffnen	06
e)	Einem Mehrspieler-Spiel beitreten	06
f)	Spiel beenden	06
4	STEUERUNG	06
5	DER SPIELBILDSCHIRM	08
6	CHARAKTERE	09
7	GEGNER	10
8	GEGENSTÄNDE	11
9	NUTZUNGSBEDINGUNGEN	14
10	MITWIRKENDE	15

04

1 INSTALLATIONSANWEISUNGEN

Lege die Trapped Dead CD in dein CD-ROM Laufwerk. Die Installation startet automatisch. Sollte dies nicht der Fall sein, klicke doppelt mit der linken Maustaste auf das Arbeitsplatzsymbol auf deinem Desktop. Eine Liste der verfügbaren Laufwerke wird angezeigt. Wähle das Laufwerk aus und klicke doppelt auf „Setup.exe“, um die Installation zu starten und folge anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Windows XP, Vista, 7, DirectX kompatible Grafikkarte mit Shader 3.0 Support (on-board Chipsätze werden nicht unterstützt), CPU: mind. 2.0 GHz, RAM: mind. 1 GB, Festplattenspeicher: mind. 2 GB; Maus mit Mausrad, Eine Internetverbindung wird zur Produktaktivierung benötigt

2 KUNDENDIENST

VERTRIEB:

NBG EDV Handels- und Verlags GmbH
Brunnfeld 2 - 6, 93133 Burglengenfeld

TECHNISCHE HOTLINE:

Hotline-Zeiten: Montag – Freitag 11.00 bis 20.00 Uhr

DEUTSCHLAND:

Technik: 01805-NBGHILFE oder 01805-62444533
(E 0,14/min. Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)

ÖSTERREICH:

Technik: +49 (1805)-NBGHILFE oder +49 (1805)-62444533 (Auslandstarif)

SCHWEIZ:

Technik: +49 (1805)-NBGHILFE oder +49 (1805)-62444533 (Auslandstarif)

05

3 EIN SPIEL STARTEN

Das Spiel startest du über das Desktopicon oder über den entsprechenden Eintrag im Windows Startmenü. Wenn du das Spiel startest, erscheint als erstes das Hauptmenü. Hier kannst du ein neues Einzelspiel starten. Das Mehrspieler-Spiel kannst du starten, indem du ein Spiel mit „Host“ eröffnest oder einem Spiel mit „Join“ beitrittst. Die ersten beiden Spielabschnitte stehen im Mehrspieler-Modus nicht zur Verfügung.

- A.** Klicke auf „Neues Spiel“ im Hauptmenü des Spiels, um eine neue Spiel zu starten
- B.** Klicke auf „Weiter“ im Hauptmenü des Spiels, um ein bestehendes Spiel weiter zu spielen.
- C.** Klicke auf „Laden“ im Hauptmenü des Spiels, um in das Auswahlmenü mit den freigespielten Speicherpunkten zu gelangen. Hier kannst du von einem

05

Speicherpunkt aus weiterspielen, indem du ihn anklickst und dann auf „Weiter“ klickst.

- Klicke auf „Host“ im Hauptmenü des Spiels, um eine Mehrspielerpartie zu starten. Im Auswahlmenü kannst du dich für einen Spielabschnitt entscheiden und welche Figur du steuern möchtest. Je nach Spielabschnitt kannst du mit 1-3 anderen Spielern spielen. Wenn ein weiterer Spieler deinem Spiel beitritt, kannst du mit ihm chatten und über „Spiel starten“ das Mehrspieler Spiel starten.
- Klicke auf „Join“ im Hauptmenü des Spiels, um einer Mehrspielerpartie beizutreten. Im Auswahlmenü kannst du dich für eine Spielfigur entscheiden und mit anderen Spielern chatten.
- Klicke auf „Ende“ im Hauptmenü des Spiels, um das Spiel zu beenden und Trapped Dead zu schließen.

4 STEUERUNG

BEWEGEN

Du steuerst deine Spielfigur, indem du mit der linken Maustaste an die Stelle klickst, an die du dich bewegen möchtest. Hältst du dabei die linke Maustaste gedrückt, kannst du deine Spielfigur am Ziel ausrichten, indem du mit dem Mauszeiger eine Richtung vorgibst und dann loslässt. Wohin du dich bewegen kannst, wird dir durch den Mauszeiger angezeigt. Mit der „Feststelltaste“ und den Symbolen für Laufen und Gehen in der Bildschirmanzeige kannst du zwischen Laufen und Gehen wechseln.

KAMERA

Durch drücken der „W“-, „A“-, „S“- und „D“-Tasten kannst du die Kamera frei über das Spielfeld bewegen und dir einen Weg durch das Horrorszenario suchen. Mit der „F“-Taste auf der Tastatur oder dem Kamera-Symbol neben dem Inventar, kannst du die Kamera wieder an die aktive Spielfigur koppeln. Bei gedrückter mittlerer Maustaste lässt sich die Kamera drehen und neigen. Mit dem Mausrad kann man die Kamera zoomen.

INVENTAR

Im Spiel findest du diverse grün hervorgehobene Gegenstände, die du durch Anklicken mit der linken Maustaste aufsammeln kannst. Die Gegenstände erscheinen in deinem Inventar, im rechten unteren Bildschirmbereich. Durch

Anklicken und Ziehen mit der linken Maustaste, kannst du die Gegenstände sortieren, zurück in die 3D-Szene legen oder einer anderen Spielfigur geben. Dazu kannst du sie entweder auf das entsprechende Portrait im linken unteren Bildschirmbereich oder der Spielfigur in der 3D-Szene ziehen. Der Gegenstand befindet sich nun im Inventar der ausgewählten Spielfigur.

GEGENSTÄNDE BENUTZEN UND KÄMPFEN

Um Gegenstände zu benutzen, musst du sie durch Anklicken mit der linken Maustaste aktivieren. Sobald der Gegenstand im Inventar grün hervorgehoben erscheint, kannst du mit ihm in der 3D-Szene interagieren. Hast du eine Nahkampfwaffe ausgewählt, kannst du nun durch Anklicken mit der rechten Maustaste einen Gegner angreifen. Deine Spielfigur greift so lange an, bis du ihr eine andere Aktion zuweist oder der Gegner keine Lebenspunkte mehr hat. Waffen, die Munition verbrauchen, haben zusätzlich eine Anzeige für die Munition. Du kannst die Waffe nachladen, indem du im Inventar einen passenden Munitionstyp mit gedrückter linker Maustaste auf die Waffe ziehest oder die Taste „R“ drückst. Bei einer angelegten Fernkampfwaffe musst du ebenfalls einen Gegner mit der rechten Maustaste anklicken. Dabei muss allerdings jeder Schuss einzeln ausgelöst werden. Bei Wurfwaffen halte die **rechte Maustaste** gedrückt, um Wurfrichtung und Wurfweite zu bestimmen. Lass dann die rechte Maustaste los, um zu werfen.

Du kannst mit einer Spielfigur mehrere Ziele bekämpfen. Dazu muss der Charakter eine Nahkampf- oder Schusswaffe angelegt haben. Um mehrere Ziele anzugreifen, halte die „Shift“-Taste gedrückt und ziehe mit der rechten Maustaste einen Rahmen um die Gegner auf. Der Charakter wird nun anfangen, den am nächsten gelegenen und angreifbaren Gegner zu bekämpfen.

CHARAKTERE WECHSELN

Im weiteren Verlauf des Spiels, wird deine Gruppe immer größer. Du kannst zwischen den Spielfiguren wechseln, indem du mit der linken Maustaste auf die Spielfigur klickst oder auf ihr Portrait. Du kannst die Spielfiguren einzeln durch die Spielabschnitte steuern oder sie gruppieren, indem du mit gedrückter rechter Maustaste ein Auswahlrechteck um sie herum aufziehst. Die ausgewählten Spielfiguren werden durch einen roten Punkt am Portrait hervorgehoben. Außerdem kannst du mit den **Tasten F1-F4** die einzelnen Gruppenmitglieder auswählen. Mit der **Taste F5** kann die gesamte Gruppe ausgewählt werden.



1. Charakterporträt mit Gesundheitszuständen
2. Anzeige für Lebenspunkte und Ausdauer
3. Chatfenster (nur Multiplayer)
4. Ingame-Maushilfe

PAUSE-TASTE

Die **Leertaste** auf der Tastatur pausiert das Spiel. In der 3D-Szene kannst du nun jedem Charakter einen neuen Befehl geben. Durch erneutes Drücken der **Leertaste** läuft das Spiel weiter.

OPTIONSMENÜ

Im Optionsmenü (erreichbar über „Esc“) kannst du unter dem Reiter **Grafik** die Grafikeinstellungen und Auflösungen ändern. Unter dem Reiter **Steuerung** kannst du die Steuerung des Spiels frei konfigurieren. Unter dem Reiter **Sounds** kannst du die Lautstärke der Musik und Soundeffekte einstellen. Mit Anklicken des „OK“-Buttons werden die Einstellungen übernommen. Mit dem „Standard“-Button werden die Einstellungen wieder zurückgesetzt.

5 DER SPIELBILDSCHIRM

5. Button für Verfolgungskamera
6. Button für Gruppenselektion
7. Buttons für Laufen und Gehen
8. Inventar

6 CHARAKTERE



Mike Reed

Mike hat sich an der Sportfakultät in Kansas City vor fast zwei Jahren eingeschrieben. Er ist der beste Freund von Gerald, mit dem er auf dem Weg nach Kansas ist. Mike behält immer einen kühlen Kopf und er ist der Allrounder der Truppe.



Professor Harper

Den selbstsüchtigen Professor trifft der Spieler zum ersten Mal im Krankenhaus. Er sitzt im Rollstuhl, und es ist ihm egal, was die anderen denken, er will nur mit heiler Haut davon kommen. Als letzter Überlebender des Krankenhauses ist die Frage, wie er das geschafft hat. Durch seinen Rollstuhl kann er keine Treppen steigen und ist auch relativ langsam. Wenn Harper eine Wunde verbindet, gibt er zusätzlich verlorene Leibenspunkte zurück.



Bo - der Veteran

Bo hat schon viele Kriege mitgemacht und an so eimigen Fronten gekämpft. Deshalb kann er mit fast allen Waffen umgehen und hat einen eisernen Willen. In der Stadt hat er seinen eigenen Waffenladen und unterhält seinen eigenen Schießstand. Bo redet zwar wenig, geht aber keinem Zweikampf aus dem Weg.

Old John - der Sheriff

Der Sheriff der Kleinstadt Hedge Hill. Er ist überge- wichtig, er ist ungepflegt und hat eine große Sammlung der Rabattmarken von „Funky Donuts“. Old John hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel und wahrscheinlich seit mehr als drei Jahrzehnte keine Waffe abgefeuert. Trotzdem ist er recht treffsicher. Der Spieler findet ihn in einem Gefängnis.

Jo Ann - die Reporterin

Die kesse Reporterin. Schlank und sportlich, hat in der Kleinstadt einen eigenen Fotoladen mit Fotolabor. Sie erweckt den Eindruck, ständig auf dem Sprung zu sein. Sie ist mit Abstand die Schnellste in der Gruppe und daher der ideale Lockvogel. Auch Jo Ann kann eine Wunde so versorgen, dass sie paar Lebenspunkte zurückge- ben kann.

Klaus - der Arbeiter

Klaus ist als Kranführer auf dem Güterbahnhof tätig. Er ist ein ziemlich kräftiger Kerl und nach so vielen Jahren Arbeit steht er vor der größten Herausforderung seines Lebens – zu überleben. Dank seiner stark ausgeprägten Arme ist er der ideale Nahkämpfer. Allerdings ist er nicht der Schnellste und mit Schusswaffen kann er gar nicht umgehen.

7 GEGNER

Im Laufe des Spiels bekommst du es mit den unterschiedlichsten Zombies zu tun. Einige sind schneller als andere, dafür stecken andere beispielsweise mehr Schaden ein. Ebenso unterscheiden sich die Zombies in ihrem Verhalten – während einige Zombies durch die Levels „steuern“, verlassen andere ihre Position nicht.

Wenn sie Lauf- oder Kampferäusche in ihrer Nähe hören, schauen sie sich um. Erreichen die Geräusche einen bestimmten Schwellenwert, gehen die Zombies los und untersuchen die Geräusquelle. Die Zombies beobachten einen gewissen Bereich vor sich. Entdecken sie dabei eine Spielfigur, greifen sie diese sofort an. Befindet sich auf dem Weg ein Hindernis, welches sie zer-

stören können, werden sie dies tun, um ihr Ziel zu erreichen. Am stärksten nehmen die Zombies Blut war. Wenn eine deiner Spielfiguren verletzt wurde und blutet, werden die Zombies der Blutspur durch den gesamten Levelab- schnitt folgen. Wenn ein Zombie beobachtet, wie ein anderer Zombie eine Spiel- figur angreift, so wird er seinem Beispiel folgen und ebenfalls die Spielfigur angreifen.

8 WAFFEN UND GEGENSTÄNDE



Kettensäge - Nahkampfwaffe

Verursacht sehr hohen Schaden und großen Lärm. Hat eine sehr hohe Geschwindigkeit.



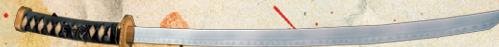
Baseballschläger - Nahkampfwaffe

Verursacht wenig Schaden und hat eine hohe Geschwindigkeit.



Axt - Nahkampfwaffe

Verursacht mittleren Schaden und hat eine mittlere Geschwindigkeit.



Katana - Nahkampfwaffe

Verursacht hohen Schaden und hat eine sehr hohe Geschwindigkeit.



Automatik-Pistole - Fernkampfwaffe

Verursacht wenig Schaden und hat eine hohe Geschwindigkeit. Sie nimmt 8 Schuss Munition auf und lädt schnell nach.



Revolver - Fernkampfwaffe

Verursacht mittleren Schaden und hat eine mittlere Geschwindigkeit. Er nimmt 6 Schuss Munition auf und lädt langsam nach. Der Colt hat eine hohe Durchschlagskraft.



Schrotgewehr - Fernkampfwaffe

Verursacht hohen Schaden und hat eine geringe Geschwindigkeit. Das Gewehr nimmt 2 Schuss Munition auf und trifft mehrere Ziele gleichzeitig, mit einer hohen Durchschlagskraft.



Scharfschützengewehr - Fernkampfwaffe

Verursacht sehr hohen Schaden und hat eine geringe Geschwindigkeit. Das Gewehr nimmt 8 Schuss Munition auf, hat eine große Reichweite und Durchschlagskraft. Lädt sehr lange nach.



Armbrust - Fernkampfwaffe

Verursacht sehr hohen Schaden, hat eine mittlere Geschwindigkeit & ist geräuschlos. Nimmt 1 Schuss auf & hat eine große Reichweite und Durchschlagskraft.



Taser - Waffe für mittlere Distanz

Verursacht wenig Schaden & hat eine sehr geringe Geschwindigkeit. Verbraucht keine Munition lädt dafür sehr langsam auf. Die Waffe macht den getroffenen Gegner für 15 Sekunden bewegungsfähig.



Granate - Wurfwaffe

Verursacht einen hohen FlächenSchaden.



Blutkonserven - Wurfwaffe

Verursacht keinen Schaden. Das auslaufende Blut lockt die Zombies an. Zombies die mit dem Blut bespritzt wurden, werden von anderen Zombies angegriffen.



Erste Hilfe Paket

Stoppt Blutungen und gibt, von bestimmten Spielfiguren angewendet, verlorene Lebenspunkte zurück.

9 NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR SOFTWARE

Nutzungsbedingungen für Software: Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich die nachfolgenden Nutzungsbedingungen bitte sorgfältig durch. Indem Sie die Software installieren oder verwenden, erklären Sie sich mit diesen Nutzungsbedingungen einverstanden.

Gestattete Nutzung: Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte an der zu installierenden Originalsoftware und der Originaldokumentation sind der Headup Games GmbH & Co. KG vorbehalten. Durch den Erwerb der Originalsoftware und der Originaldokumentation sind Sie berechtigt, die Originalsoftware jeweils nur in einem kompatiblen Computer für die ausschließlich private Nutzung einzusetzen. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung: Jede andere Nutzung der Originalsoftware oder der Originaldokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen und/oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung, Handlungen zur Umgehung vorhandener Kopierschutzmechanismen und jeder Vorgang, durch den die Originalsoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Headup Games GmbH & Co. KG untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung der Headup Games GmbH & Co. KG sind Sie ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Originalsoftware zu erteilen oder die Originalsoftware in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Originalsoftware oder Originaldokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen, einschließlich der Übersetzung, Abwandlung und Weiterverwendung der Originalsoftware in Teilen. Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompliierung der Originalsoftware ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels der Originalsoftware oder Teilen davon ist strafbar.

Zu widerhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Gewährleistung: Sollte der Datenträger und/oder die Originalsoftware innerhalb der ersten 24 Monate (Datum des Kaufnachweises) einen Fehler oder Mangel aufweisen, der unter die Mängelgewährleistungspflicht fällt, so wird Headup Games GmbH & Co. KG den defekten Teil innerhalb einer angemessenen Frist nachbessern oder nach eigenem Ermessen umtauschen. Die Nachbesserung und/oder der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Mangel des Datenträgers und/oder der Software offensichtlich auf unsachgemäßer Behandlung und/oder Benutzung beruht. Es wird jedoch darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Headup Games GmbH & Co. KG behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der Software vorzunehmen.

Darüber hinaus übernimmt Headup Games GmbH & Co. KG keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare, unvorhersehbare oder untypische Schäden, die durch die Benutzung oder Anwendung der Originalsoftware entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

10 CREDITS

HEADUP GAMES GMBH & CO. KG

Managing Director
Dieter Schoeller

Producing
Marcel Aldrup
Sjors Janssen

PR & Marketing
Michael Zolna
Skander Essadi

Finance
Christina Schoeller

THEPIXELZ.COM
Mediadesign: Oliver Funke

CRENETIC STUDIOS

Konzept und Idee:
Carsten Widera-Trombach
Markus Kark
Dirk Ehrhardt

Projektleitung:
Carsten Widera-Trombach

Leitender Programmierer:
Markus Kark

Programmierung:
Frank Nagies
Dirk Ehrhardt
Carsten Edenfeld
Fabian Kal Lovic
Vandad Mohammadi

Leitender 3D Artist:
Oleg Gorshkov

3D Modellierung:
Bettina Urban

Charakterdesign/Animation:
Oleg Gorshkov

Illustrationen/2D:
Carsten Widera-Trombach
Oleg Gorshkov
Kai Decker
Rob Leuchtenberger
Vandad Mohammadi
Daniela Sekin

Leveldesign:
Alexander Wagner
Oleg Gorshkov
Frank Nagies
Bettina Urban

Sounddesign:
Oliver Schmellenkamp

Story:
Linda Breitlauch
Dirk Ehrhard

Qualitätssicherung:
Marcin Kugla
Michael Cygan
Mike Thom
Sonja Trombach

Special thanks to:
NBG Multimedia (Distribution)
Bartels Schöne (Webdesign)
Simon Pingen (SK Düren)
Matze Tierep
Metricminds
Waterdown
George A. Romero
Trinigy



Headup Games GmbH & Co. KG
Nordstr. 104 · 52353 Düren · Deutschland
www.headupgames.com

© 2010 Headup Games GmbH & Co. KG, alle Rechte vorbehalten.

Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Rechteinhaber.