

Manual Cover

Sicherheitswarnung

Photosensitive Anfälle

(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.

Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Inhalt

Willkommen in NYC	2
Installation	2
Wichtige Fälle	2
Vertrauenswürdige Informanten	3
Straßenrennen	4
Kampfarenen	4
Stadtverbrechen	4
Hauptmenü	4
Spielbildschirm	5
Steuerung	6
Pausemenü	8
Fahren	9
Kämpfen	10
Schießen	11
Leise vorgehen	12
Rangaufstieg	12
Währungssystem	12
Karriere	13
Credits	14
Technische Hotline	17
Lizenzvereinbarung	19

**Weitere Informationen zu True Crime®:
New York City erhältst du unter
www.truecrime.com**

Installation

1. Lege die *True Crime®: New York City*-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wähle im Fenster, das erscheint, „Installieren“ aus. Wenn das Fenster nicht erscheint, kannst Du es aufrufen, indem du auf „Arbeitsplatz“ gehst und auf das Inc/True Crime: New York-DVD-Icon einen Doppelklick ausführst.
3. Folge den Schritt-für-Schritt-Anweisungen. Das Installationsprogramm installiert das Spiel auf deinem Rechner an der gewünschten Stelle.
4. Um das Spiel zu spielen, führe einen Doppelklick auf die Verknüpfung aus, die auf dem Schreibtisch erzeugt wurde oder wähle das *True Crime: New York*-Icon aus, das im Start-Menü unter Programme/Aspyr Media, Inc/True Crime: New York erscheint.

Willkommen in NYC

True Crime®: New York City

Du bist Marcus Reed, ein Undercover-Cop in den rauen Straßen von New York City.

Nach einem Leben als Schwerverbrecher hast du die Seiten gewechselt, nur um mit anzusehen, wie dein Mentor sterben muss. Nun ist es an dir, New Yorks mächtigstes Verbrechersyndikat ins Wanken zu bringen, um seinen Killer zu finden.

Stürz dich in die Ermittlungen und du findest dich schließlich mitten in einer tödlichen Verschwörung wieder. Du hast nur eine Wahl: Stell deine eigenen Regeln auf! Es zählen nur Ergebnisse. Stell dich der New Yorker Unterwelt!

Wer in NYC das Sagen hat

Isaiah “The King” Reed: Marcus’ Vater, New Yorker Gangsterboss/inhaftierter Informant

Detective Terence “Terry” Higgins: Detective 3. Ranges, Organized Crime Unit, PDNY

Victor Navarro: Leiter der Organized Crime Unit (Abteilung für das organisierte Verbrechen), PDNY

Special Agent Gabriel Whitting: FBI-Agent im Außendienst, Marcus’ Kontaktmann

Lieutenant Deena Dixon: Befehlshabender Officer, Street Crimes Unit

Wichtige Fälle

Es gibt vier wichtige Fälle, die sich jeweils mit der Untersuchung einer bestimmten Verbrecherorganisation befassen.

Zu Beginn des Spiels musst du den Magdalena-Fall lösen. Sobald dir das gelingt, werden die anderen drei Fälle freigeschaltet, die du in beliebiger Reihenfolge angehen kannst.

Magdalena-Kartell

Während zahlreiche Drogensyndikate New Yorks im Laufe der Jahre durch die DEA ausgeschaltet wurden und andere sich in Kriege verzettelten, stieg unbemerkt eine undurchsichtige Organisation mit Namen 'Magdalena-Kartell' auf. Kurz vor seinem Tod behauptete Terry, die Bekanntschaft von Teresa Castillo gemacht zu haben, einer reichen Gönnerin, von der er glaubte, sie habe Informationen, die das Kartell belasten könnten. Ihr neuestes Projekt ist die Wellness-Klinik in Spanish Harlem – genau der richtige Ort, um sie anzutreffen.

Palermo-Mob

Nachdem das FBI den letzten Don kassiert hatte, hielt man die Geschichte der italienischen Mafia in New York für beendet. Unbemerkt blieb offensichtlich, dass das Geschäft an einen neuen Don übergeben wurde - angeblich ein, wie man so schön sagt, "gemachter Mann" mit College-Bildung. Terry hielt Gino "Sticky Fingers" DeLuca für den besten Weg, einen Fuß hineinzubringen. Wenn Marcus ihn zum Singen bringt, sollte er der Spur des Geldes bis ganz an die Spitze folgen können.

Präsidentenclub

Der Präsidentenclub ist eine relativ neue Organisation, die vor vier Jahren zum ersten Mal auftauchte. Terry hat rausgefunden, dass der Club von fünf Männern geleitet wird, die sich die Namen der Präsidenten gegeben haben, die auf den Geldscheinen abgedruckt sind: Lincoln, Hamilton, Jackson, Grant und "Benjamin", der Kopf der Truppe. Letzterer weiß die Ironie zu schätzen, dass Ben Franklin niemals tatsächlich Präsident war.

Schatten-Tong

Das letzte Jahrzehnt über hat Onkel Benny mit einer gesunden Mischung aus Kraft und Weisheit von einem geheimen Ort aus, der "Kammer", über Chinatown geherrscht. Doch seit seinem mysteriösen Verschwinden im letzten Jahr hat ein neuer Anführer die Tongs übernommen. Sie terrorisieren die Gegend mit immer höheren Schutzgeldforderungen und betreiben Ausbeuterklitschen und Handel mit gefälschter Ware.

Vertrauenswürdige Informanten

Bei realen Untersuchungen gehören vertrauenswürdige Informanten zu den verlässlichsten Informationsquellen. Es sind Menschen aus allen Lebensbereichen, von Gangsterbossen bis hin zu Taxifahrern.

Im Laufe der Zeit wird Marcus Kriminelle treffen, die bereit sind, einen Informationsaustausch-Pakt mit ihm zu schließen. Diese bunten Charaktere können dir helfen, wenn du in der Klemme steckst. Sie bieten Marcus auch schnell verdientes Geld an, indem sie mit zwielichtigen Aufträgen an ihn herantreten.

Straßenrennen

In illegalen Straßenrennen kannst du dir deinen Weg nach oben bahnen. Am Ende erwartet dich der Showdown gegen die Rennveranstalterin Eva. Wenn du Eva schlägst, kannst du sie festnehmen und den Fall zu den Akten legen. Du kannst dir dann aussuchen, ob du deine Gewinne in Form von Beweismitteln bei der Polizei einreichst oder sie in einem Pfandhaus "wäschst".

Kampfarenen

In illegalen Kampfarenen kannst du dir deinen Weg nach oben bahnen. Am Ende erwartet dich ein finaler Kampf gegen den Kampfveranstalter Shane. Wenn du Shane schlägst, kannst du ihn festnehmen und den Fall zu den Akten legen. Du kannst dir dann aussuchen, ob du deine Gewinne in Form von Beweismitteln bei der Polizei einreichst oder sie in einem Pfandhaus "wäschst".

Stadtverbrechen

In jeder Stadt tobt das Verbrechen – und NYC ist da keine Ausnahme. Während sich Marcus in der Stadt aufhält, bekommt er immer wieder Funksprüche aus der Zentrale, die ihn über Verbrechen in der Nähe informieren. Es liegt ganz an dir, ob du die Durchsagen ignorierst oder darauf reagierst und das Verbrechen bekämpfst. Durch das Aufklären von Stadtverbrechen hilfst du, die allgemeine Kriminalitätsrate in den Bezirken zu senken – und in Manhattan wieder für Ordnung zu sorgen. Zusätzlich kannst du dir dadurch auch eine Beförderung verdienen!

Hauptmenü

Neues Spiel

Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um ein neues Spiel zu starten.

Spiel laden

Lade ein zuvor gespeichertes Spiel.

Optionen

Nimm Änderungen an verschiedenen Spieleinstellungen vor, z. B. Sound- und Musiklautstärke, etc.

Spiel beenden

Beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

Spielbildschirm

Fahrzeugsymbol – Das Fahrzeugsymbol unten rechts im Bildschirm zeigt den Schadenszustand deines Fahrzeugs. Rote Stellen zeigen dir an, wo es dein Auto bereits erwischt hat. Je mehr rote Stellen auf dem Symbol im Laufe des Spiels zu sehen sind, desto kaputter ist dein Wagen. Wenn das Symbol anfängt zu blinken, wird es bald explodieren!

Spietersymbol – Das Spietersymbol unten rechts im Bildschirm zeigt deinen Gesundheitszustand. Füllt es sich rot, bist du verletzt. Je mehr sich das Symbol rot färbt, desto schwerer bist du verletzt.

Ausdaueranzeige — Diese Anzeige rechts der Spielfigur zeigt deine Ausdauer. Eine vollständig weiße Leiste steht für eine 100%ige Ausdauer. Je öfter du kämpfst, desto schneller sinkt sie. Wenn du erst einmal keine Ausdauer mehr hast, legst du eine Zwangspause ein, um wieder zu Kräften zu kommen. Du kannst diesen Vorgang beschleunigen, indem du Tasten links und rechts, A und D, schnell drückst.

Ranganzeige – Die Ranganzeige links der Spielfigur zeigt deinen momentanen Rang. Die Marke füllt sich mit Karrierepunkten, wenn du Stadtverbrechen aufklärst oder wichtige Fälle löst. Beachte, je niedriger deine Rangnummer ist, desto höher ist dein Rang. Detective 1. Ranges ist der beste Rang, den du erreichen kannst.

Schurkenanzeige — Die Schurkenanzeige befindet sich links neben der Ranganzeige und zeigt an, wie weit du bereits zum Schurken geworden bist. Sie füllt sich immer dann, wenn du Unschuldige tötest. Je voller die Anzeige wird, desto dichter wird dir das Gesetz auf den Fersen sein.

Minikarte – Benutze die Minikarte unten links im Bildschirm, um dich in New York City zurecht zu finden. Folge den farbigen Pfeilen zu den jeweiligen Zielorten.

Straßenanzeige – Das Symbol in der Mitte oben zeigt dir an, welche Straße du gerade entlang fährst. Querstraßen erscheinen kurzzeitig direkt unterhalb der Hauptstraßenanzeige. Die Querstraßenanzeige gibt auch an, in welche Richtung der Verkehr fließt, falls es sich um eine Einbahnstraße handelt.

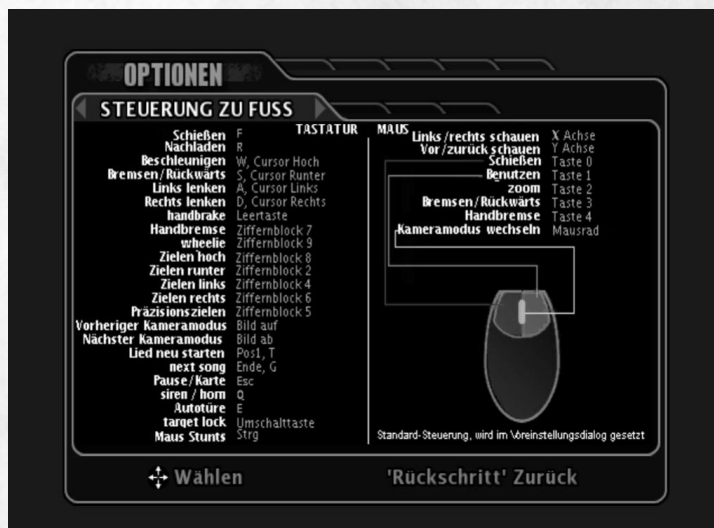
Spezialangriffsanzeige – Wenn ein Gegner betäubt sein sollte, erscheint die Spezialangriffsanzeige unten im Bildschirm. Drück die Angriffstasten so oft wie möglich, um den Gegner mit einem kraftvollen Spezialangriff niederzustrecken.

Verfolgungsanzeige – In vielen Missionen musst du Verdächtige verfolgen. Die Verfolgungsanzeige erscheint dann oben rechts im Bildschirm. Sie zeigt dir an, wie nah du dem Verdächtigen auf den Fersen bist bzw. wie offensichtlich es für den Verdächtigen ist, dass du ihn verfolgst.

Geldanzeige — Die Geldanzeige unterhalb des Spietersymbols zeigt an, wie viel Geld du hast.

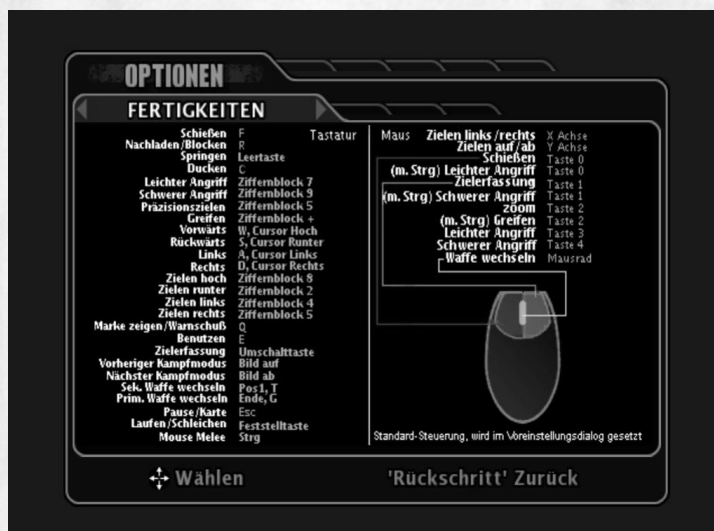
Fadenkreuz – Das Fadenkreuz erscheint, sobald du eine Waffe gezogen hast. Es befindet sich immer fest in der Mitte des Bildschirms.

Steuerung



Befragungs-/Erpressungsanzeige – Die Befragungs-/Erpressungsanzeige erscheint immer dann, wenn du jemanden verhört oder erpresst. Die Anzeige befindet sich oben links im Bildschirm. Du kannst versuchen, den Willen der Person zu "brechen", indem du die Markierung dreimal in Folge in den grünen Bereich bekommst.

Moduswahl – Die Symbole in der Ecke oben rechts geben an, in welchem Modus du dich gerade befindest. Du kannst zwischen Kampf-, Nahkampfaffen- und Schießmodus wechseln. Im Nahkampfaffen- und Schießmodus zeigt dir das Symbol rechts die Primärwaffe und das Symbol links die Sekundärwaffe an.



HINWEIS: Die voreingestellte Konfiguration für GamePads kann von Controller zu Controller variieren. Wenn du ein GamePad verwendest, konfiguriere es im Menü „Einstellungen für Steuergeräte“. Dies erreichst du beim Starten des Spiels im „Setup Options“-Fenster. Als Controller-Option sollte Spieler 1 ausgewählt sein. Falls das nicht so ist, weise Spieler 1 dem Controller zu, den du verwenden möchtest.

HINWEIS: Aufgrund von Einschränkungen von Direct Input werden geänderte Tastenzuweisungen nicht zu den Anweisungen im Spiel passen. Das trifft auf Tastatur, Maus und GamePads zu. Nur die voreingestellten Tastenzuweisungen werden während des Ladebildschirms, in den Menüs und im Spiel angezeigt.

Pausemenü

Drücke **esc**, um das Pausemenü zu öffnen. Mit den Cursortasten kannst du alle Menübildschirme aufrufen.

Stadtplan

Wirf einen Blick auf die Verbrechensraten in den verschiedenen Bezirken und greif auf den Stadtplan von New York City zu, der dir deinen momentanen Standort anzeigt sowie die genaue Lage deiner Missionsziele. Du kannst auch Wegpunkte zur leichten Navigation setzen.

Songliste

Pass den Soundtrack des Spiels an. Die Songs werden während des Fahrens in zufälliger Reihenfolge basierend auf deinen "Favoriten"-Einstellungen abgespielt.

Optionen

Ändere die Steuerung des Spiels sowie die Sound- und Grafikeinstellungen.

Spiel beenden

Beendet das Spiel und kehrt zu Windows zurück.

Speichern/Laden

Speichere das Spiel, lade einen Spielstand oder beginne ein neues Spiel. Gib den Namen des zu speichernden Spiels über deine QWERTZ-Tastatur ein. Lösche Zeichen durch Drücken auf die Entfernen-Taste. Drücke Strg plus Eingabetaste, um einen Menüpunkt auszuwählen.

Status

Sieh dir deine Ziele an sowie den Fortschritt im Spiel, deine Karriere, Beweise und fallspezifische Informationen.

Fahren

Während des Fahrens kannst du aus dem Fahrzeug schießen, indem du „F“ oder den linken Mausknopf drückst. Halte die linke Umschalttaste gedrückt, um automatisch zu zielen, oder drücke „5“ auf dem Ziffernblock, um im Präzisionszielmodus noch genauer zielen zu können. Versuch, auf Reifen oder Benzintanks zu schießen.

Fahrzeuge beschlagnahmen

Drück „Q“, um deine Marke zu zeigen. Sobald der Fahrer aus dem Wagen ausgestiegen ist, lauf auf eine Seite des Fahrzeugs und drück „E“ zum Einsteigen.

Kamera

Drücke die Tasten „4“ oder „6“ auf dem Ziffernblock, um die Kamera seitlich des Fahrzeugs zu platzieren (ideal fürs Vorbeifahren). Drück den rechten Mausknopf und halte ihn gedrückt und verwende die Maus, um dich beim Fahren umzusehen. Drück „+“ auf dem Ziffernblock oder Strg und den mittleren Mausknopf, um nach hinten zu sehen (Rückspiegel).

Du kannst die Kameraperspektive ändern, indem du „Bild auf“ auf der Tastatur oder den mittleren Mausknopf drückst (drei Perspektiven).

Kofferraum

Du kannst jederzeit auf dein Inventar zugreifen, indem du den Kofferraum eines deiner gekauften Fahrzeuge öffnest. Wenn du dich dem Kofferraum nährst und die Taste „E“ drückst, erscheint ein Menübildschirm und du kannst Marcus aus den verfügbaren Gegenständen mit einem begrenzten Satz an Feuer- und Nahkampfaffen ausstatten. Alle deine Schusswaffen werden hier auch automatisch wieder nachgeladen.

Fortgeschrittene Fahrfertigkeiten (Upgrades)

Schneller Turn – Wende beim Fahren nach links oder rechts und tippe die Handbremse doppelt an, während du das Gas gedrückt hältst (Rang 5-Upgrade).

Schleuderwende – Wende beim Fahren nach links oder rechts und tippe die Handbremse doppelt an, während du das Gas loslässt (Rang 4-Upgrade).

Kickstart – Tippe beim Fahren das Gas doppelt an und halte es gedrückt (Rang 3-Upgrade).

Seitenlage – Tippe beim Fahren schnell A/A auf der Tastatur und tippe das Gas doppelt an und halte es gedrückt. Dadurch wird das Auto auf die beiden linken Reifen gestellt. Tippe schnell D/D auf der Tastatur und tippe das Gas doppelt an und halte es gedrückt, um den Wagen auf die beiden rechten Reifen zu stellen (Rang 2-Upgrade).

Nitro – Drück beim Fahren die Gas-Taste schnell dreimal, um dir einen Temposchub zu verpassen (Rang 1-Upgrade).

Motorradtricks

Kickstart – Tippe beim Fahren zweimal das Gas an und halte es gedrückt.

Wheelie – Drück beim Fahren die Taste „9“ auf dem Ziffernblock.

Endo – Drück beim Fahren die Taste „7“ auf dem Ziffernblock und halte dann die Handbremse gedrückt.

Kämpfen

Allgemein

Um in den Kampfmodus zu wechseln, drück „Bild auf“ oder „Bild ab“ auf der Tastatur so lange (oder verwende den mittleren Mausknopf), bis das Modusauswahlsymbol die Silhouette eines Kämpfers zeigt.

Kampfstile

Es gibt fünf verschiedene Kampfstile: Straßenkampf, Karate, Wu Shu, Tae Kwon Do und Thai-Boxen. Sobald du dir alle angeeignet hast, kannst du durch Drücken von „Pos1“ und „Ende“ oder „T“ und „G“ zwischen ihnen wechseln.

Spezialangriffe

Marcus kann eine Vielzahl verschiedener Spezialangriffe an Gegnern ausführen, wenn er sie erst einmal mit drei leichten Angriffen betäubt hat. Die Spezialangriffsanzeige erscheint unten im Bildschirm. Abhängig davon, wie oft die Taste 7 (LP) oder 9 (HP) auf dem Ziffernblock oder die Mausknöpfe 3 und 4 gedrückt werden, startest du unterschiedliche wirkungsvolle Spezialangriffe.

Kampfkonter

Marcus kann einen ankommenden Angriff umkehren, indem er die Blocken-Taste hält und die Greifen-Taste in genau dem Moment drückt, in dem ihn sonst der Angriff treffen würde. Kampfkonter setzen dem Gegner meist ganz schön zu.

Nahkampfwaffenstile

Um in den Nahkampfwaffenmodus zu wechseln, heb eine Nahkampfwaffe auf oder drück „Bild auf“ oder „Bild ab“, bis das Modusauswahlsymbol eine Nahkampfwaffe anzeigt. Wechsle Nahkampfwaffen, indem du „Pos1“ und „Ende“ drückst. Von manchen Nahkampfwaffen kannst du auch zwei in den Händen halten, indem du „Pos1“ und „Ende“ drückst. Beachte, dass du dafür zwei Nahkampfwaffen besitzen musst, die parallel benutzt werden können.

Gefahren in der Umgebung

Wie im echten Leben kannst du die Umgebung bei einem Kampf zu deinem Vorteil nutzen. Greif dir hierzu einfach einen Gegner, zerr ihn zu einer Gefahrenstelle in der Umgebung. Daraufhin wird eine Anzeige erscheinen, die dir sagt, dass du zum Aktivieren die Taste „7“ auf dem Ziffernblock drücken oder halten sollst. Manche Gefahrenstellen funktionieren nur genau einmal, du kannst sie dann nicht noch einmal benutzen, während du andere immer wieder einsetzen kannst.

Schießen

Um den Schießmodus aufzurufen, drück wiederholt „Bild auf“ oder „Bild ab“ (oder verwende den mittleren Mausknopf), bis das Modusauswahlsymbol eine Schusswaffe anzeigt.

Feuern – Drück die Taste „F“ oder verwende den mittleren Mausknopf, um eine Schusswaffe zu zücken und zu feuern.

Nachladen – Drück die Taste „R“, um deine Waffe nachzuladen.

Automatische Zielerfassung – Halte die linke Umschalt-Taste gedrückt, damit die Kamera das am nächsten gelegene Ziel erfasst. Lass los und drück die linke Umschalttaste erneut, um durch die Ziele zu schalten. Alternativ kannst du „4“ oder „6“ auf dem Ziffernblock drücken, während du die linke Umschalt-Taste gedrückt hältst, um ein neues Ziel zu erfassen.

Waffe aufnehmen – Drück die Taste „E“, wenn du dazu aufgefordert wirst, die vom Gegner fallen gelassenen Waffen aufzunehmen.

Kolbenschlag – Drück „7“ oder „9“ auf dem Ziffernblock, um dem Gegner mit der Pistole eins überzuziehen. Dazu musst du eine Schusswaffe in der Hand halten.

Zwei Waffen gleichzeitig tragen – Drück „Pos1“ oder „+“ auf dem Ziffernblock, um durch deine Sekundärwaffen (für die linke Hand) zu schalten. Um zwei Waffen gleichzeitig zu tragen, musst du bereits eine kleine Schusswaffe als Primärwaffe (für die rechte Hand) ausgewählt haben und mindestens eine weitere Schusswaffe, die sich als Zweitwaffe eignet, besitzen.

Präzisionszielen – Um den Präzisionszielmodus zu aktivieren, drück die Taste „5“ auf dem Ziffernblock, um das Fadenkreuz aufzurufen. Bewege die Maus, um ein Ziel zu erfassen. Hältst du die linke Umschalttaste gedrückt, während du dich in diesem Modus befindest, kannst du noch präziser zielen. Wenn sich das Fadenkreuz blau färbt, kannst du einen neutralisierenden Schuss abgeben, um dein Ziel auszuschalten, ohne es zu eliminieren.

Waffenhecht – Bewege dich in eine Richtung und drück die Leertaste doppelt, um dieses Manöver durchzuführen. Du kannst deine Fertigkeit auch ausbauen, um die Zeit während Waffenhechts noch weiter zu verlangsamen.

Fortgeschrittene Schießfertigkeiten (Upgrades)

Während du dir anhand von Beförderungen deinen Weg bei der Polizei nach oben bahnst, kannst du auf neue Techniken zurückgreifen, um Verdächtigen das Handwerk zu legen.

Präzisionszielen 2x Zoom – Eine zweifache Vergrößerung (Rang 5-Upgrade).

Zeitlupenhecht – Tipp die Leertaste doppelt an, um in Zeitlupe nach der Waffe zu hechten (Rang 4-Upgrade).

Präzisionszielen 4x Zoom – Eine vierfache Vergrößerung (Rang 3-Upgrade).

Präzise zielen mit Zielhilfe – Leichtere Zielerfassung (Rang 2-Upgrade).

2x Zeitlupenhecht – Tipp die Leertaste doppelt an, um in Superzeitlupe nach der Waffe zu hechten (zweifache Verlangsamung) (Rang 1-Upgrade).

Leise vorgehen

Drück „C“ und nähere dich in geduckter Haltung einem Gegner von hinten und drück die Taste „+“ auf dem Ziffernblock, um ihn zu greifen.

Drück „+“ auf dem Ziffernblock, um den Gegner zu betäuben ("Guter Cop").

Drück „7“ oder „9“ auf dem Ziffernblock, um den Gegner zu eliminieren ("Böser Cop").

Rangaufstieg

Zu Beginn des Spiels startest du als Detective 5. Ranges – dem niedrigsten Rang. Deinen aktuellen Rang kannst du dem Schildsymbol in der unten rechten Bildschirmecke entnehmen. Im Verlauf des Spiels kannst du durch das Verdienen von Karrierepunkten im Rang aufsteigen – bis zum Detective 1. Ranges. Karrierepunkte verdienst du, indem du Stadtverbrechen aufklärst, Diebesware konfisziert und bei der Polizei einreichst, oder Verbrecher besiegst und verhaftest. Wenn du einen Täter festnimmst, erscheint eine weiße Punktzahl auf dem Bildschirm. Verdiente Karrierepunkte erscheinen in Weiß über dem Spielersymbol auf dem Bildschirm.

Wenn du jedoch unschuldige Zivilisten ausschaltest, Angestellte erpresst oder illegale Diebesware zu illegalen Zwecken verwendest, erhältst du "Böse-Cop-Punkte". Diese Punkte erscheinen in Rot über dem Spielersymbol auf dem Bildschirm. Außerdem steigt in diesem Fall auch die Schurkenanzeige. Blaue Punkte erhältst du, wenn du die wie ein "Guter Cop" verhältst, sie erscheinen über dem Spielersymbol.

Währungssystem

Legales Geld

Du kannst legal Geld verdienen, indem du dein Gehalt im Polizei-Hauptquartier abholst und in den Rängen aufsteigst. Du kannst auch an einem der vielen Polizeistände, die in der ganzen Stadt verteilt sind, dein Gehalt abholen und andere polizeiliche Aktionen durchführen.

Illegales Geld

Geld auf illegale Weise verdienst du, indem du Diebesware konfisziert und sie in Pfandhäusern verkauft, Ladenangestellte erpresst oder falsche Strafzettel verteilst.

Upgrades

Wenn du draußen auf der Straße bist, kannst du dir Fahrzeuge kaufen (die deinem Fahrzeuginventar hinzugefügt werden), deine Autos modifizieren, dir neue Waffen und Kampfstile zulegen sowie zusätzliche "materielle" Dinge erwerben (z. B. Klamotten, Frisuren, Essen und Musik). Manche Objekte sind in der ganzen Stadt erhältlich: Du musst nur einen Laden aufsuchen, der dir gefällt oder der deinen Preisvorstellungen entspricht. Wenn du nicht genügend Geld hast, musst du möglicherweise ein billigeres Geschäft aufsuchen.

Waffenläden – Wenn du dich dem Ladenangestellten nähерst und die Taste „E“ drückst, erscheint ein Menü, in dem illegale Schusswaffen und Nahkampfwaffen angeboten werden. In den verschiedenen Läden findest du unterschiedliche Angebote. Gekaufte Schusswaffen werden stets deinem Inventar hinzugefügt.

Pfandhäuser – Hier kannst du Diebesware für illegales Geld verkaufen.

Dojos – Wenn du dich dem Sensei nähерst und die Taste „E“ drückst, erscheint ein Menü, das eine kurze Information sowie den Preis für den Kampfstil enthält, der hier gelehrt wird. Du kannst auch Spezialmoves und Waffen in zahlreichen Dojos kaufen, die in der ganzen Stadt verteilt sind. Kampfstile, die du dir angeeignet hast, bleiben für immer in deinem Kampfpertoire, du kannst jedoch nur vier Kampfstile besitzen.

Karriere

Du kannst neue Polizeiwagen und Waffen deutlich günstiger erlangen, sobald du den nötigen Rang dafür erreicht hast. Diese Gegenstände kannst du im Polizei-Waffenlager und in der Garage des Polizei-Hauptquartiers erstehen. Wenn du über die nötige Anzahl an Karrierepunkten verfügst, kannst du im Bezahlungsfenster deine Beförderung vornehmen lassen. Sobald du deinen neuen Rang erlangt hast, kannst du das Waffenlager und die Garage besuchen, um neue Gegenstände zu kaufen.

Polizei-Waffenlager – Wenn du dich dem Waffenverkäufer nähерst und die Taste „E“ drückst, erscheint ein Menü, das die polizeilichen Standardschusswaffen und Nahkampfwaffen zeigt. Neu freigespielte Waffen und Fertigkeiten sind in Weiß hervorgehoben, um zu signalisieren, dass du sie jetzt kaufen kannst. Gekaufte Waffen werden stets deinem Inventar hinzugefügt.

Polizei-Garage – Wenn du dich dem Garagenaufseher nähерst und die Taste „E“ drückst, erscheint ein Menü mit verfügbaren Polizei- und Zivilfahrzeugen. Neu freigespielte Autos und Fertigkeiten sind in Weiß hervorgehoben. Sobald du ein Fahrzeug gekauft hast, kann der Garagenaufseher es für dich holen und du kannst in die Garage gehen und es hinaus auf die Straße fahren.

Beweismittelfenster – Wenn du dich dem Beweismittelfenster nähерst und die Taste „E“ drückst, erscheint ein Menü, das die von dir konfiszierten Beweise zeigt. Du kannst diese Beweise gegen Karrierepunkte eintauschen oder sie behalten und gegen illegales Geld in Pfandhäusern verkaufen.

Bezahlungsfenster – Wenn du dich dem Bezahlungsfenster nähерst und die Taste „E“ drückst, siehst du die Karrierepunkte und das Gehalt, das du verdient hast, seitdem du das letzte Mal deinen Lohn abgeholt hast. Wenn du genügend Karrierepunkte für eine Beförderung verdient hast, erhältst du einen Leistungsbonus sowie einen neuen Rang. Wenn du dich dazu entscheidest, dein Gehalt abzuholen, wird es deinem Guthaben hinzugefügt. Aber gib nicht alles auf einmal aus!

Credits

Luxoflux

Creative Director
Peter Morawiec

Chief Technologist
Adrian Stephens

Programming Leads
Cary Hara
Matthew Whiting

Art Director
Joby Otero

Executive Producer
Marc Struhl

Sr. Development Manager
Jean-Marc Morel

Producer
Brian Clarke

Player Programming Lead
Jeff Lander

Technology Programming
John Harries
Johan Köhler
Dimitar Lazarov

Gameplay Programming
Zach Baker
Christopher Chu
Marc DePeo
Nicholas Dryburgh
Matt Gosling
Carl-Henrik Skårstedt
Bon Truong
Richard Yandle
Matthew Carlone
James Pak

UI Programming
Kev Ashley
James Gooding

Tools Programming Lead
Adam Morawiec

Tools Programming
Pablo Cheng

Plug-Ins Programming
Denis Trofimov

Game Design
Rafael Brown
Scott Crisostomo
David Goodrich
Brian McInerney
Christian Senn
Arthur Usher
Gerald Vera

Crimes Design/Scripting Lead
Richard Yeh

Mission Scripting Lead
Mark Maestas

Scripting
Ryan Higa
Saji A Johnson
Gary Kroll
Ryan Ligon
Kandarp Patel
David Tseng

Audio Design Lead
Brian Tuely

Art Production Supervision
Daniel Romeo Padilla

Animation Lead
Jim Sedota

Animation
Justin Rasch
Craig Harris

Character Art Lead
Gabe Garrison

Character Art
Brummbaer
Katon Callaway
Yaw Chang
Steven Hensley
Irina Polishchuk
Shawn Shain

Cinematics Director
Duane Stinnett

Cinematics
Artak Avakyan
Michael McReynolds

City Design Lead
Micah Linton

City Design
Rick Ruiz
Daksh Sahni
Jason Schoonover

City Art Lead
Nick Marks

City Art
Matan Abel
Shawn Foreman
Sergio Gil
Patrick Hagar
Benjamin Springer
Chris Larsen

City Interiors Art Lead
Lia Tjiong

City Interiors Art
Matthew Intrieri
Phelicia Ramlogan

Concept Art
Trong Khang Pham

Mission Interiors Art Lead
Chris Otcasek

Mission Interiors Art
Kenton Draeger
James Ho
William Huang
Tricia Vitug
Adam Yeager

Special Effects
Yukari Kaneko

User Interface Art
Michael Lomibao

Vehicle Art Lead
Dan Bickell

Vehicle Art
Paul Forgy
Eduardo Franz
Kaori Kato

UI & Cinematics Producer
Michael Gjere

Associate Producer
Josh Heenan

Additional Production
Bryant Bustamante

Production Testing
Brian Keppler
Jason Ralya
Brian Douglass
Christian Aguas
Cameron Christian

Art/Animation Interns
Jay Adiosia
Wyatt Lavasseur
Doohoo Lee
Garrett Pence
Jeffrey Pinero
Bo Seriki
Paul Valdivia
Tamar Zeithlian

Additional Art/Animation
Jude Beers
Richard Diamant
Steven Hoogendyk
John Miller
Kyushik Shin

Story & Dialogue
Peter Morawiec
Duane Stinnett
Arthur Usher

Very Special Thanks
Our families & friends

Special Thanks
Activision
Z-Axis
Exakt Entertainment

Aaron Erimez
Haissam Badawi
Richard Fleming
Aaron Marks
Pat Lavelle
Joe Stewart
Lisa Uchida
Tom Hays & the
Treyarch Audio Crew
Toysport
Shinestreet Automotive
Shawn Church Automotive
G.A.N.G.

Z-Axis, Ltd.

Programming

Jenny Huang
Nachi King Wah Lau
Gino Mirabelli

Design

Tin Guerrero
Mat Kraemer
Aldric J. Saucier
Ray Yeomansart

Art

Andres (Yaky) Arellano
Matt Butler
Chiung Lung Chiang
Jimmy Gutierrez
Rachel Nador
Bill Spence

Production

Rade Stojasavljevic
Glen Egan

Exakt Entertainment

Paul Ashdown
Eran Rich
Gary Boswood

Production Testing

Dan Hamamura
Mike Meeker
Jeff James

Contractors

Scripting

Nick Kesting
Joseph Nunn

User Interface Design

Roger Walco

Sound Design (In-Game)

Chris Cowell

Cinematic Sound Design & Mixing

Source Sound
Tim Gedemer

Cinematics

Brainzoo Studios
Mk Productions

Todd Perry
Aaron Powell

Motion Capture

Giant Studios

Cinematic Music

Sean Murray

Original In-Game Music

Sean Murray

Additional Writing

Matthew Cirulnick

Vehicle Recording Engineer

John Fasal

Dyno Operator

Shawn Church

Vehicle 3D Models

Conte Digital



Uses Bink Video.
Copyright © 1997-2005
by RAD Game Tools, Inc.

Activision Publishing, Inc.

Producer

Simon Ebejer

Associate Producers

Sam Gaglani
John Wasilczyk

Production Coordinator

Lip Ho

Executive Producer

Michael Ward

VP, North American Studios

Giancarlo Mori

Additional Production

Tim Hesse

Production Testers

Robert Alvarez
Nick Rensing
Matt Ryder

UI Programmers

Alexander Rohra
Andrew Pettersen

Global Brand Manager

Byron Beede

Associate Brand Manager

Rafael Bracero

Director, Global Brand Management

Jeff Kaltreider

VP, Global Brand Management

Will Kassoy

PR Manager

Lisa Fields

Jr. Publicist

Lindsay Morio

Localizations

Simon Dawes
Tamsin Lucas
Stephanie O'Malley Deming
Brian Diggs
Kop Tavornmas

NYC Cop Consultants

Bill Clark
Tom Walker

ACTIVISION UK

Senior VP
Tricia Bertero

VP - UK, Emerging Markets &
European Marketing
Roger Waldden

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

UK Marketing Director
Scott Morrison

Marketing Manager UK
Tim Woodley

Localisation Manager
Tamsin Lucas

Senior Localisation Project Manager
Mark Nutt

Localisation Project Manager
Simon Dawes

Creative Services Manager
Jackie Sutton

Head of European Corporate
Communications
Tim Ponting

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Victoria Fisher
Lynn Moss

ACTIVISION GERMANY

Marketing Director
Stefan Luludes

PR-Manager
Bernd Reinartz

PR-Executive
Martin Pitzl

Brand Manager
Thomas Schmitt

IT & Web Manager
Thorsten Hübschmann

German Localisation
Effective Media GmbH

Special Thanks To:

Mike Griffith, Ron Doornink,
Kathy Vrabec, Chuck Huebner,
Robin Kaminsky, George Rose,
Greg Deutsch, Jason Wong,
Jim Summers, Maryanne Lataif,
Michelle Shroeder, Luxoflux, Z-
Axis, Exakt Entertainment, David
Fincher, Sean Naughton, Craig
Alexander, Steve Ackrich, Jennifer
Oneal,

Kragen Lum, Irwin Chen,
Justin Hannah, the rest of the
Activision staff, all of our friends &
families and our Voice Talent:
Avery Kidd Waddell,
Christopher Walken,
Laurence Fishburne, Mickey
Rourke, Mariska Hargitay, Esai
Morales,
Traci Lords, James Hong,
and Beetlejuice.

QUALITY ASSURANCE / CUSTOMER SUPPORT

Project Lead
Derek Faraci

Senior Project Lead
Evan Button

QA Manager
John Rosser

Floor Leads
Hugh Bach
Jon An
James Cha

Database Manager
Charles Moore

Testers

Gianluca Gallo, Matt Cody Clark,
Eliot Lorange, Jason Jackson,
Erik Johnson, Armand Trajano,
Jennifer Avina, Lauren McNorton,
Peter Atencio, Ian Bouchillon,

Danta Lankford, Larita Hunter,
Quincy Brown, Charles Love,
Randy Hodges, Issac Guerrero,
Paul Correa, Greg Martin, Matt
Reid, John Kelly, Rickye Foley,
Palani Hokoana, Jeshawn Mitchell,
Ryan Chann, Chidi Olunkwa,
Jason Smith, Cedric Martin,
Jermain Mitchell, Jonathan
Gonzalez,
Cody Quach, Eddie Araujo,
Brittany Moore, Aron Kingsley,
Huey Scott, Brian Bensi,
Daniel Madigan, & Aman Segal

NIGHT SHIFT

Project Lead
John Macmillan

Senior Project Lead
Anthony Korotko

Manager
Adam Hartsfield

Leads
Sean Peotter & Chris Dolan

Testers

David Gordan, Loren Kinsella,
Aaron Sidello, Wei Zhao,
Charles Lesoine, Brian Erzen,
Patrick Booth, Robert Sommerfeld,
Clark Morissaint, & Hadi Burpee

THIRD SHIFT

Project Lead
Mike Wade

Senior Project Lead
Henry Villanueva

Manager
Jason Levine

Testers

Grayson Suarez, Dejaun "DJ"
McMullen, Kenneth Gatling,
Clifton Reynolds II, Vinni Mesa,
& Steven Tippet

Sr. Manager
Technical Requirements
Group
Marilena Rixford

Sr. Lead
Technical Requirements
Group
Siôn Rodriguez Y Gibson

Project Lead
Technical Requirements
Group
Aaron Camacho

Senior Testers
Technical Requirements
Group

Robert Lara, Marc Villanueva,
Kyle Carey, & Sasan Helmi

Testers Technical Requirements Group

Brent Toda, Christopher Keithley,
Dan Nichols, David Wilkinson,
Jason Harris, Keith Kodama,
Teak Holley, Tomohiro Shikami,
Kenny Treantafilos, Dustin Carter
& Alex Inigo

CS/QA Special Thanks To:

Jim Summers, Jason Wong,
Tim Vanlaw, Jason Levine,
Matt McClure, Nadine Theuzillot,
Ed Clune, Jason Potter,
Thom Denick, Frank So,
Glen Vistante, Indra Yee,
Joule Middleton, Todd Komusu,
Nicholas Westfield, Vyente Ruffin,
Chris Keim, Francis Jimenez,
Neil Barizo, Chris Neal,
Willie Bolton, Chad Siedhoff,
Jennifer Vitiello, Jeremy Shortell,
Peter McKernan, Mike Rixford,
Dylan Rixford, Tyler Rivers,
Sara Button

Casting & Voice Direction

Margaret Tang For Womb Music

Recording, Engineering & Editorial

Rik Schaffer For Womb Music



A place where business,
entertainment, sports and luxury
transportation seamlessly blend
into one. Our mantra,
"Love Life...Drive Luxury...Be Next,"
sums up what we strive to
experience and share
with the world!
5877 Rodeo Rd
W. Los Angeles, CA 90016
Office: 310-836-2000
info@nextmotorsports.com

PC CREDITS

Method Solutions

Executive Producer

Marcus Hopkins

Lead Programmer

Lane Roathe

Programmers:

Mike Marcin
Robert Dailey

Art:

Josh Davis

ASPYR STUDIOS

Director of Development

Glenda Adams

Director of Production

Jim Hudson

Production Coordinator

Andy Messner
Chance Copeland

Development Manager

Mark Krenak

Senior Project Manager

Kelly Bates

Project Coordinator

Patrick Rogers

Director of Marketing

Leah Heck

Lead Graphic Designer

Tyler Schmitt

Marketing Manager

Amity Ponsetti

PR Marketing Assistant

Karri Scott

Director of Quality Assurance and Technical Support

Tim Attuquayefio

Quality Assurance Supervisor

Matt Scates

Technical Support/Compatibility Lab Manager

Andy Brazell

Quality Assurance Lead:

Steve Amacker

Quality Assurance Testers:

Sean Vowels - Team Leader
Randall Davis
Devin Dixon
Jennifer Diea
Eugene Moore
Dwayne Griffeth
Harrison Jones

Compatibility Lab Technician:

Jessie Boyer

Technical Support:

Jason McClure
Jennifer Becker
Samuel Francisco Morris
Joe Rinaldi
Clint Parker
Haley Lumpkin

TECHNISCHE HOTLINE

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Samstag von 11:00 bis 20:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (1,25 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom (Die Preise anderer Telefonanbieter können variieren.)

Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz

Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 900 935 (2,00 CHF/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem Festnetz

Bevor du die Hotline anrufst:

Stelle bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir dir leider mit dieser Software nicht mitliefern. Du kannst diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind.

Solltest du mit den Treibern Probleme haben, kannst du natürlich Unterstützung von unseren Support-MitarbeiterInnen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir dir helfen, wenn du vor dem eingeschalteten PC sitzt. Sofern du bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben solltest, notiere diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Insofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalte diesen aus und wieder ein. Bevor du die kostenpflichtige Hotline nutzt, raten wir dir auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.dtp-ag.com im Bereich Support eine Lösung deines Problems zu finden.

Wenn du direkt vom PC aus telefonieren kannst:

Gehe nun über den Windows-Start-Knopf auf Ausführen. In dem neuen Fenster kannst du ein Programm direkt aufrufen, indem du den Namen des Programms einträgst. Trage bitte "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicke auf "OK", um das DirectX- Diagnoseprogramm zu öffnen. Lasse dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nenne einfach den Produktnamen und schildere das Problem. Die Support-MitarbeiterInnen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um dir eine Problemlösung nennen zu können.

Wenn du nicht am PC sitzen kannst:

Diese Daten solltest du bereithalten, bevor du die Hotline anrufst:

- Windows Version (Betriebssystem)
- Prozessor Typ und Geschwindigkeit
- DirectX-Version
- Arbeitsspeicher (RAM)
- Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber

Du kannst diese Informationen erhalten, indem du das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnest. Die Windows-Version findest du auf dem Registerblatt "System". Angaben zur Grafikkarte findest du auf dem Registerblatt Anzeige. Angaben zur Soundkarte kannst du wiederum auf dem Registerblatt "Sound" bzw. "Sound 1" erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

LIZENZVEREINBARUNG

WICHTIG - LIES DIES SORGFÄLTIG: DEINE VERWENDUNG VON TRUE CRIME: NEW YORK CITY (DEM "PROGRAMM") IST GEGENSTAND DIESER NUN FOLGENDEN SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG. IM FOLGENDEN STEHT DER BEGRIFF "PROGRAMM" FÜR DIE GESAMTE SOFTWARE, DIE MIT DIESER LIZENZVEREINBARUNG DELIEFERT WIRD, DIE DAZUGEHÖRIGEN DATENTRÄGER, SÄMTLICHES GEDRUCKTES MATERIAL, ELEKTRONISCHE DOKUMENTATION UND ONLINE-DOKUMENTATION JEDLICHER ART, SOWIE SÄMTLICHE EXEMPLARE DIESER SOFTWARE UND MATERIALIEN. MIT DEM ÖFFNEN DER VERPACKUNG ODER DER INSTALLATION BZW. VERWENDUNG DES PROGRAMMS UND SÄMTLICHER DARIN ENTHALTENER SOFTWAREPROGRAMME ERKENNT DER KUNDE DIE BEDINGUNGEN DIESER LIZENZVEREINBARUNG MIT ASPYR INC. ("ASPYR") AN.

GEWÄHRLEISTUNG: Aspyr übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Gewährleistung von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbonn). Innerhalb der Gewährleistungszeit beseitigt Aspyr unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch. Als Gewährleistungsnachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen. ASPYR GIBT KEINE ANDEREN GARANTIE UND STREITEN ALLE ANDEREN GARANTIE AB, GESETZLICH, AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIERT, EINSCHLIESSLICH OHNE EINSCHRÄNKUNG IRGENDWELCHER IMPLIZIERTEN GARANTIE DER MARKTTÄUGLICHKEIT ODER ZWECKMÄSSIGKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Im Gewährleistungsfall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbonn und unter Angabe des Mangels an deinen Händler. Der Gewährleistungsfall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

EINGESCHRÄNKTE BENUTZERLIZENZ: Gemäß den unten folgenden Bedingungen räumt Aspyr dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht ein und erteilt die Lizenz, ein Exemplar dieses Programms nur und ausschließlich zum privaten Gebrauch zu installieren und zu nutzen. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht eigens eingeräumt werden, bleiben Aspyr und, falls zutreffend, den Lizenzgebern von Aspyr vorbehalten. Das Programm wird zum Gebrauch lizenziert, nicht verkauft. Ihre Lizenz überträgt keinen Anspruch oder Besitz im Programm und kann nicht als ein Verkauf von irgendwelchen Rechten am Programm verstanden werden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht eigens eingeräumt werden, bleiben Aspyr und, falls zutreffend, den Lizenzgebern von Aspyr vorbehalten.

LIZENZBEDINGUNGEN:

- Du darfst das Programm oder Teile davon nicht kommerziell nutzen. Dies betrifft insbesondere aber nicht ausschließlich die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Aspyr kann eine separate Site-Lizenz anbieten, dir die kommerzielle Nutzung des Programms zu erlauben; wende dich an die unten angegebene Kontaktadresse.
- Das Programm darf ohne vorige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Aspyr nicht verkauft, verliehen, lizenziert, vertrieben oder anderweitig übergeben werden
- Das Programm darf nicht in einem Netzwerk, einer Multi-User-Umgebung oder Fernzugriff-Umgebung einschließlich Online-Nutzung benutzt oder die Benutzung erlaubt werden, es sei denn, dies ist explizit im Programm selbst erlaubt.
- Das Programm darf nicht auf mehr als einem Computer oder einer Arbeitsstation oder einem Computer-Terminal auf einmal verwendet oder die Verwendung erlaubt werden.
- Es ist nicht erlaubt, dieses Programm, Teile davon oder jegliche Begleitmaterialien für andere als Archivierungs- oder Backup-Zwecke zu kopieren.
- Es ist nicht erlaubt, das Programm auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren. Das Programm muss von beiliegender DVD-ROM betrieben werden. (Das Programm selbst kann jedoch automatisch einen Teil des Programms im Rahmen des Installationsprozesses auf ihre Festplatte kopieren, um einen effizienteren Ablauf zu ermöglichen.).
- Es ist untersagt, das Programm herzuleiten, den Quellcode zu ermitteln, zu decompilieren oder zu zerlegen, sei es teilweise oder im Ganzen.
- Es ist untersagt, jegliche Herstellerkennzeichnungen, die im Programm enthalten sind oder mitgeliefert werden, zu entfernen, oder unkenntlich zu machen.
- Es ist untersagt, das Programm zu exportieren oder zu reexportieren oder irgendeine Kopie oder Anpassung davon in Verletzung irgendeines anwendbaren Rechts oder Bestimmung herzustellen.

EIGENTUMSRECHT: Alle Titel, Eigentumsrechte und geistige Eigentumsrechte in und zum Programm und jeder und allen Kopien davon liegen bei Aspyr und/oder Aspyr's Lizenznehmern. Das Programm ist durch Urheberrechte der Vereinigten Staaten, internationale Urheberrechtsverträge und Vereinbarungen und andere Gesetze geschützt. Das Programm enthält bestimmtes lizenziertes Material und Aspyr kann jederzeit seine Rechte wahrnehmen, falls die Bestimmungen dieser Vereinbarung gebrochen werden. Du akzeptierst, dass du unter keinen Umständen irgendwelche Eigentumshinweise oder Label auf oder innerhalb des Programms entfernst, deaktivierst oder umgehst.

Dieses Spiel enthält Technologie von Massive Incorporated ("Massive"), die es erlaubt, bestimmte Objekte im Spiel (z.B. Werbung) vorübergehend auf deinen PC zu übertragen und dort im Spiel zu ersetzen, solange man online verbunden ist. Als Teil dieses Prozesses werden keinerlei persönlich identifizierbare Informationen über dich gesammelt und nur nicht-persönlich identifizierbare Information wird vorübergehend gespeichert. Keinerlei gespeicherte Information wird verwendet, um irgendeine persönlich identifizierbare Information über dich herauszufinden. Alle Details findest du in der Datenschutzrichtlinie von Massive unter <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>. Die Warenzeichen und urheberrechtlichen Materialien die in diesen Werbungen enthalten sind, sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Teile dieses Produkts unterstehen dem Urheberrecht 2005 Massive Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. 11176-1MNA