

SICHERN SIE SICH MIT DIESEN CHEATS EINEN INFERNALISCHEN VORTEIL:

- UNBEGRENZTE MUNITION - EINE GABE DER GÖTTER
- SURVIVAL-EVENTS AUTOMATISCH ABSCHLIESSEN - SIE MEISTERN ALLE AUFGABEN SOUVERÄN
- SCHNELLE HEILUNG - ERTEILT IHNEN DEN SEGEN SOFORTIGER HEILUNG
- POWER-NAHKAMPFANGRIFF - LASSEN SIE IHRE FÄUSTE FÜR SICH SPRECHEN
- UNBEGRENZTE VERWENDUNG VON ABABANILI - IHR FEUERDÄMON HAT GRENZENLOSE LUUST ZU SPIELEN
- PLUS VIELE WEITERE CHEATS SOWIE ZUGRIFF AUF ALLE LEVELS.

ANRUFEN UNTER: 0900 3706102*

ODER ANMELDEN UNTER: WWW.CODEMASTERS.DE/BONUSCODES

*Anruf kostet 1,24 €/min (als deutschem Festnetz, Preise bei Mobilfunknetzen variieren, Anrufe dauern zirkel 3 Minuten, Anrufer müssen über 16 Jahre sein, und die Erlöse des Abschlussgesprächs besitzen. Die Preise variieren bei Drucklegung korrekt. Der Service wird angeboten von Premier Communications 09 Box 177 Chesham HP5 1FL, Großbritannien.

BEFOLGEN SIE DIESE ANWEISUNGEN UM AN IHRE BONUSCODES ZU KOMMEN:

- Gehen Sie im Hauptmenü zu „Bonuscodes“ und schreiben Sie Ihren Zugangscode auf.
- Rufen Sie die Hotline an oder melden Sie sich an und navigieren Sie zum Bereich „Clive Barker's Jericho“.
- Geben Sie Ihren Zugangscode und Ihre Daten ein, sobald Sie dazu aufgefordert werden.
- Wenn Sie die Codes online erwerben (über Kreditkarte/PayPal) wird Ihnen das gesamte Set per E-Mail zugeschickt. Wenn Sie die Hotline anrufen, werden Ihnen die Codes vorgelesen, damit Sie sie notieren können. Sie können bei einem Anruf beliebig viele Bonuscodes erwerben.
- Um neue Features zu entsperren, gehen Sie zu „Bonuscodes“ > „Code eingeben“ und geben die Bonuscodes in den entsprechenden Feldern auf dem Bildschirm ein.

**Bitte beachten: Die Bezahlung von Hotline-Bonuscodes erfolgt über die Kosten, die beim Anruf entstehen. Für den Anruf ist ein Telefonat mit Tonwahl erforderlich. Beim Online-Kauf von Bonuscodes wird eine geringfügige Gebühr fällig, die per Kreditkarte/PayPal bezahlt werden kann.

WICHTIG: Die erworbenen Bonuscodes gelten nur für Ihr Profil und/oder Ihre Konsole. Einige Spielfeatures, die mit Bonuscodes entsperrt werden, können auch während des Spiels freigespielt werden.

BINK
VIDEO

PhysX
by **ageia**

© 2006, Imajica Productions, Inc. and Alchemic Productions. All rights reserved. "Jericho"™ is a trademark of Imajica Productions, Inc. and Alchemic Productions. "Codemasters"® is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). The Codemasters logo is a trademark of Codemasters. Use of Bink Video. Copyright © 1997-2007 by PAO Game Tools Inc. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Mercury Steam Entertainment Inc and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited.

P.ERICHDOEUS
502486533893

CLIVE BARKER'S JERICHO™



codemasters™

Zur Beachtung

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

Epilepsiewarnung

ACHTUNG: LESEN SIE DIESE HINWEISE DÜNNCH, DAVON SIE SICH VIDEOSPIELSYSTEMEN 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, Mühschmerzen 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 FADER™ und SecuROM™ Kopierschutz geschützt. Wenn Sie eine illegale Kopie kaufen, werden Sie damit spielen können – aber nicht lange. Bei dem Spielen mit einer Rautekopie wird sich die Leistung des Spiels verschlechtern.

Achten Sie darauf, dass Ihnen das nicht passiert. Kaufen Sie nur Original-Software bei legitimen Händlern. Wenn Sie von illegalen Kopieren oder dem illegalen Verhalten von Spielern wissen und helfen wollen, gegen Software Piraterie vorzugehen, rufen Sie bitte die GVL – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen - an unter der Telefonnummer:

040-61 179220

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

CLIVE BARKER'S JERICHO

DAS ERSTGEBÖRENE	1
INSTALLATION	2
ERSTE SCHRITTE	3
HAUPTMENÜ	3
PAUSEMENÜ	5
SPIELSTEUERUNG	8
HEADS-UP-DISPLAY (HUD)	9
DAS JERICHO-TEAM	10
MITWERKENDE	17
LIZENZVEREINBARUNG UND GARANTIE	19
TECHNISCHER KUNDENDIENST	20

GEHEIME UNTERLAGEN

BESTIMMTEN GNOSTISCHEN UND APOKRYPHEN SCHRIFTEN ZUFOLGE GAB ES NOCH VOR ADAM UND EVA DAS ERSTGEBORENE GOTTES MISSRATENEN ERSTEN VERSUCH, EIN WESEN NACH SEINEM EIGENEN ABBILD ZU SCHAFFEN ...

Dieses Wesen war weder Mann noch Frau, weder dunkel noch hell. Ein einzigartiges Wesen, schon und schrecklich zugleich. Von der Macht seiner Schöpfung beunruhigt, ließ Gott es unvollendet und verbannte es in einen unendlichen Abgrund, wo es foran verlassen und umgibtet sein Dasein fristete.

Darauf wagte Gott einen Neuanfang. Er teilte seine neue Schöpfung in zwei Geschlechter, gab ihr Vernunft, Verstand und Gefühl. Er gab ihr die Gabe der Liebe. Er gab ihr eine Seele.

Doch das Erstgeborene ließ etwas zurück. An der Stelle, wo es zuerst die sterbliche Welt berührte, hinterließ es eine Wunde. Eine Infektion, die so stark war, dass selbst Gottes Bannspruch das Erstgeborene nicht davon würde abhalten können, zurückzukehren und sein Geburtsrecht einzufordern.

In einer entlegenen Wüste im Nahen Osten, unweit der Wiege der Zivilisation, trug die Erde eine tiefe Wunde. Über die Jahrhunderte faule diese Wunde unaufhaltsam vor sich hin und begann die Struktur der realen Welt zu zersetzen, während die menschliche Zivilisation um sie herum erblühte.

Die Prophezeiung besagt, dass das Erstgeborene sieben Mal auf unsere Welt kommen wird. Sein Erscheinen wird stets von Krankheit, Verderben und Perversion begleitet sein – bis zu dem Tag, an dem sieben mystische Krieger ihr Leben opfern werden, um es zurück in die Verbannung zu treiben. Bei seinem siebten und letzten Versuch wird das Erstgeborene entweder die Freiheit finden oder vernichtet werden.

Sechs Mal hat das Erstgeborene bereits versucht, zu fliehen und musste doch jedes Mal zum Ort seiner Verbannung zurückkehren. Wegen seiner unermesslichen Kräfte war dieses Stück Land über Jahrtausende hinweg hart umkämpft. Seine Eroberer waren auf der Suche nach Gottes erster Schöpfung von unterschiedlichen Motiven geleitet.

Bei seinem ersten Erscheinen schlossen sieben sumerische Priester das Erstgeborene in einer heiligen Zikkurat ein. Sie bewachten es, bis die Wüste und ihre Finde ihre große Zivilisation verschluckten und das Gefängnis schließlich verloren war. Die alten Griechen waren die nächsten Herren dieses Landes, gefolgt von den Römern, den Persern, den Kreuzrittern ... Und so ging es weiter, bis zum heutigen Tag. Heute bildet es das Fundament, auf dem die Stadt al-Khial steht. Ohne es zu wissen, leben die Bewohner dieser Stadt auf dem goldseidenen Stück Land, das es auf Erden gibt.

Jedes Mal, wenn das Erstgeborene verbannt wird, nimmt es ein größeres Stück dieser Welt mit sich und vergrößert damit sein Reich. Immer wenn es zur Erde zurückkehrt, überlagern sich die verschiedenen Ebenen seines Reiches mit der Realität und es entsteht ein Ort jenseits von Zeit und Raum. So verwandelt das Erstgeborene die Stadt al-Khial in eine Art chinesische Puzzlebox, ein Gebilde aus mehreren Schichten von Zeit und Raum.

Je näher man sich an das Innere der Stadt heranwagt, umso weiter reist man in die Vergangenheit zurück, bis zu dem Zeitpunkt, an dem das Erstgeborene erschaffen wurde.

INSTALLATION

Legen Sie die Jericho™-DVD in das DVD-Laufwerk ein. Wenn die Autoplay-Funktion aktiviert ist, wird der Jericho™-Startbildschirm angezeigt. Falls nicht, klicken Sie unter Windows® Vista auf das Startmenü bzw. unter Windows® XP auf „Start“ und anschließend auf „Ausführen“. Geben Sie „d:\launcher“ ein (wobei „d“ für den Buchstaben des DVD-Laufwerks steht) und drücken Sie die Eingabetaste.

Klicken Sie im Startbildschirm auf die Schaltfläche „Installieren“, um die Installation zu starten, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Für die Ausführung von Jericho™ ist DirectX 9.0c erforderlich. DirectX 9.0c wird während der Installation automatisch installiert. Es wird empfohlen, nicht benötigte Anwendungen während der Installation zu schließen.

Sie haben während der Installation außerdem die Möglichkeit, das Spiel online zu registrieren, sofern Sie über eine aktive Internetverbindung verfügen. Wenn Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt registrieren möchten, besuchen Sie hierfür www.codemasters.de/registrier.

Wenn Sie für die Einwahl in das Internet eine DSL-Verbindung verwenden und die automatische Einwahl nicht aktiviert haben, müssen Sie unter Umständen vor Beginn der Installation eine Verbindung herstellen, wenn Sie sich online registrieren möchten.

Wir empfehlen, sämtliche anderen Programme (mit Ausnahme jener, die für den Zugriff auf das Internet erforderlich sind) während der Installation zu schließen.

SPEL STARTEN

WINDOWS® VISTA

Öffnen Sie nach der Installation des Spiels im Startmenü den Spiele-Explorer und doppelklicken Sie auf das Jericho-Symbol, um das Spiel zu starten. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol klicken, erhalten Sie weitere Optionen.

WINDOWS® XP

Doppelklicken Sie nach der Installation des Spiels auf das Spielsymbol auf dem Desktop. Oder navigieren Sie im Startmenü zum Ordner „Programme\Codemasters\Cine Barkers Jericho“.

ERSTE SCHRITTE

NAVIGATION

Navigieren Sie mit der Tastatur oder der Maus durch die Menübildschirme.

TASTATUR:



Durch die Optionen navigieren



Auswählen



Zurück / Abbrechen



Schieberegler anpassen (falls verfügbar)

MAUS:

Bewegen



Cursor / Optionen einstellen



Auswählen
Zurück / Abbrechen

HAUPTMENÜ

KAMPAGNE

WEITER

Das Spiel wird vom letzten Speicherpunkt aus fortgesetzt.

HISTORISCHE MISSIONEN

Wählen Sie eines der bereits abgeschlossenen Level aus.

NEUES SPIEL

Startet ein neues Spiel. Jericho™ speichert Ihren Fortschritt in der Kampagne automatisch. Wenn bereits ein aktives gespeichertes Spiel vorhanden ist, wird es bei Auswahl dieser Option überschrieben.

KONFIGURATION

SPIELOPTIONEN

SCHWIERIGKEITSGRAD – Legen Sie den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe fest:

LEICHT – „Lass mich nicht im Stich Bitte!“

NORMAL – „Los gehts, Jericho!“

SCHWER – „Ich werde deine Seele fressen!“

UNTERTITEL ANZEIGEN – Untertitel aktivieren/deaktivieren.

AUTOM. NACHLADEN – Zwischen automatischem und manuellem Nachladen umschalten.

AUTOM. ZIELEN – Automatische Zielunterstützung aktivieren/deaktivieren.

GEDRUCKT BLEIBEN – Drücken ein-/ausschalten.

AUDIO

LAUTSTÄRKE EFFEKTE – Stellen Sie mit dem Regler die Lautstärke der Soundeffekte ein.

LAUTSTÄRKE SPRACHE – Stellen Sie mit dem Regler die Lautstärke der Sprachausgabe ein.

LAUTSTÄRKE MUSIK – Stellen Sie mit dem Regler die Lautstärke der Musik ein.

GRAFIK

Hier können Sie verschiedene Anzeige-Optionen des Spiels anpassen, beispielsweise die Bildschirmauflösung, das Bildformat und den Gamma-Level.

STEUERUNG

MAUSEMPFINDLICHKEIT – Stellen Sie hohe, mittlere oder niedrige Empfindlichkeit ein.

UMGEKEHRTE SICHT – Schalten Sie für die Oberflächensicht zwischen normaler und umgekehrter Sicht um.

STEUERUNGSKONFIGURATION – Passen Sie die Tastatursteuerung individuell an.

EXTRAS

Während des Spiels können Sie durch die Erfüllung unterschiedlicher Aufgaben Profile und Biografien der Spielfiguren in diesem Bereich freispielen. Navigieren Sie nach links und rechts, um sich die einzelnen Extras und die zugehörigen Aufgaben anzusehen.

BONUSCODES

Sie können für dieses Spiel zahlreiche Bonusse, Extras und Cheats aktivieren oder deaktivieren. Weitere Informationen zum Erbsperren von Bonuscodes finden Sie auf der Rückseite des Handbuchs.

PAUSENMENÜ

Drücken Sie **[P]** um das Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt zu unterbrechen

SPIEL FORTSETZEN

Das Spiel wird fortgesetzt.

VON LETZTEM KONTROLLPUNKT STARTEN

Das Spiel wird vom letzten Kontrollpunkt aus neu gestartet.

SPIEL NEU STARTEN

Das Spiel wird vom Beginn des jeweiligen Levels gestartet.

Bisher erreichte Kontrollpunkte gehen dabei verloren.

KONFIGURATION

(siehe Seite 4)

ZURÜCK ZUM TITELMENÜ

Der Titelschirm wird aufgerufen. Bisher erreichte Kontrollpunkte gehen dabei verloren.

HILFEMENÜ

Drücken Sie während des Spiels **[F]**, um das Hilfenü aufzurufen. Es werden Informationen zu den Wärfen, den übernatürlichen Fähigkeiten und zur Steuerung der jeweils ausgewählten Spielfigur angezeigt. Drücken Sie **[F]**, um zum Spiel zurückzukehren.

SPIELEND

Für jedes Mitglied des Jericho-Teams wird der Gesundheitszustand nach einem Angriff automatisch wiederhergestellt. Alle Spielfiguren können jedoch kampfunfähig werden, wenn ihnen innerhalb eines kurzen Zeitraums schwere Verletzungen zugefügt werden. In diesem Fall können sie nur von Ross oder Rawlings wiederbelebt werden.

Der Standort eines kampfunfähigen Teammitglieds wird durch ein Symbol angezeigt. Wenn alle verfügbaren Spielfiguren kampfunfähig sind, ist das Spiel beendet. **ACHTUNG:** In den ersten Missionen kann Ross nur von Rawlings wiederbelebt werden. Wenn beide kampfunfähig sind, ist das Spiel zu Ende.

SPIELSTEUERUNG

TASATUR:

[W, A, S, D]

Bewegen

[↑, ↓, ←, →]

Bewegen

[E]

Hauptkraft

[Q]

Sekundärkraft

[C]

Drücken ein/aus

[V]

Nahkampfangriff (mehrmals drücken für Angriffsserie)

[R]

Nachladen/Waffe konfigurieren (gedrückt halten)

[1]

Heilen/Aktion/Besitzergreifungsmenü (gedrückt halten)

[2]

Team Alpha an Position bewegen

[3]

Team Omega an Position bewegen

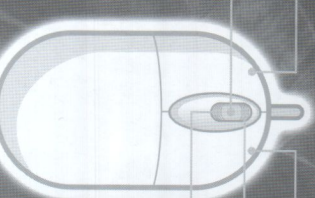
MAUS:

[S] Sekundärwaffe

[M] Hauptwaffe

Radikale:
Zoom-/Modus umschalten

Mausrad nach oben,
Folgen (Teambefehl)
Mausrad nach unten,
Position halten (Teambefehl)



Bewegen, Umschalten Zielen

SPIELFIGUREN WECHSELN

Ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel können Sie von den anderen Teammitgliedern Besitz ergreifen und diese steuern. Blicken Sie dazu in Richtung der gewünschten Spielfigur (das Fadenkreuz fährt sich dabei grün und drücken Sie **[Leseite]**).

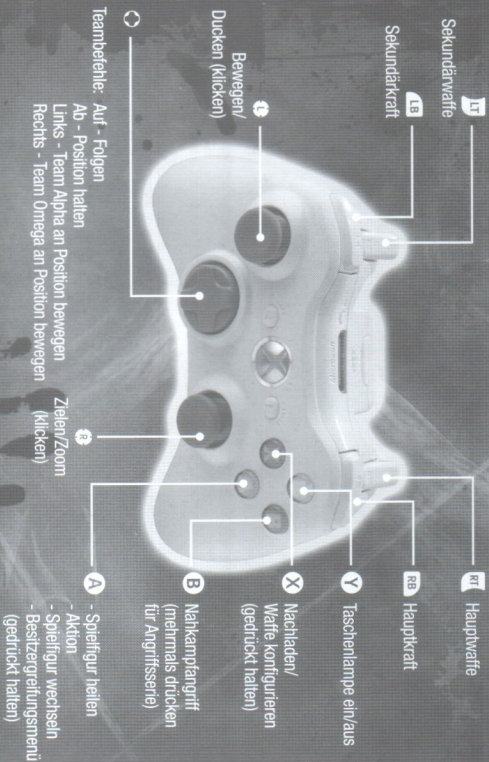
Oder halten Sie **[Leseite]** um das Teamauswahlmenü zu öffnen, und wechseln Sie anschließend mit den Richtungstasten zur gewünschten Spielfigur. Wenn eine Spielfigur verletzt oder außerhalb ihrer Reichweite ist, können Sie nicht Besitz von ihr ergreifen.

FILMSEQUENZ/SURVIVAL-EVENTS

Bei Survival-Events beginnt eine interaktive Filmsequenz, während der der Spieler kurzzeitig die gewohnte Kontrolle über die Spielfigur verliert.

In diesen Sequenzen muss der Spieler eine schnelle Abfolge von Tasten drücken, um die gestellte Aufgabe zu meistern (**[↑]**, **[↓]** und **[←]** oder **[W]**, **[A]**, **[S]** und **[D]**). Die zu drückenden Tasten werden jeweils am Bildschirm angezeigt.

XBOX 360™ CONTROLLER FÜR WINDOWS



KONTEXTAKTIONEN

Drücken Sie **[Leseite]** um kontextsensitive Aktionen (z. B. das Betätigen von Hebeln oder die Heilung kampfunfähiger Teammitglieder) an bestimmten Stellen während des Spiels auszuführen.

TEAMBEFEHLE

FÖLGEN

Drehen Sie das Mausrad nach oben, um dem gesamten Team den Befehl zu geben, Ihnen zu folgen. Während es Ihnen folgt, bleibt das Team in Ihrer Nähe und greift auftauchende Feinde automatisch an.

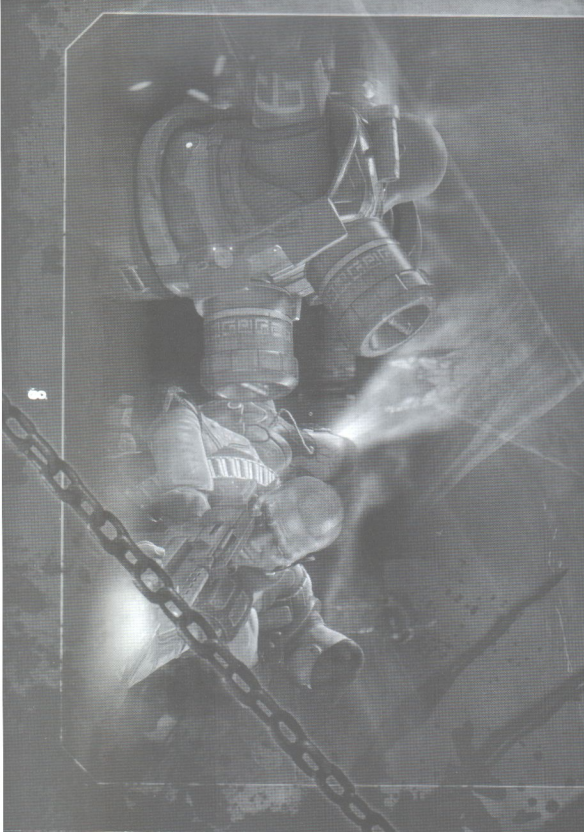
HALTEN

Drehen Sie das Mausrad nach unten, um dem gesamten Team den Befehl zum Halten zu geben. In diesem Modus geht das Team an nahe gelegenen Stellen in Deckung und hält dort die Position, bis es den Befehl zum Vorrücken erhält oder das nächste Spielergebnis ausgelöst wird.

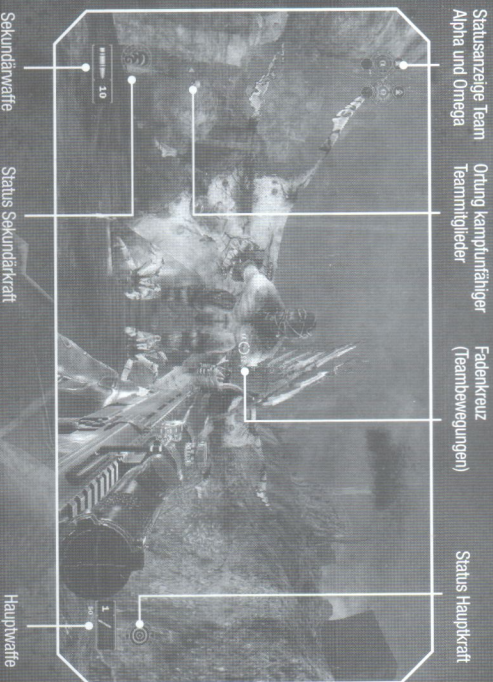
BEWEGUNG VON TEAM ALPHA/OMEGA

Das Jericho-Team ist in zwei Gruppen aufgeteilt: Alpha (Rees, Rawlings, Ormurch und Black) und Omega (Jones, Delgado und Cole). Beide Teams können an unterschiedliche Positionen bewegt werden, um Feinde mit Sperrfeuer zu belegen, in Deckung zu gehen oder Rätsel zu lösen.

Um die Teams an eine bestimmte Stelle zu bewegen, zielen Sie mit dem Fadenkreuz auf den gewünschten Bereich und drücken Sie **[1]** (Alpha) oder **[3]** (Omega). Die Verfügbarkeit und die aktuellen Aktionen der Teams werden im HUD angezeigt (siehe Seite 9).



HEADS-UP-DISPLAY (HUD)



STATUSANZEIGE TEAM ALPHA UND OMEGA

Falls das jeweilige Team in Reichweite ist, zeigen die Symbole an, ob es Ihnen gerade folgt oder die Position hält.

FADENKREUZ

Alpha- und Omega-Symbole geben an, ob eines der Teams an die angepeilte Position bewegt werden kann.

HAUPT- UND SEKUNDÄRWAFFE

Die Munitionsanzeige gibt an, wie viele Patronen noch im Magazin der jeweiligen Waffe vorhanden sind. Die Gesamtzahl der verbleibenden Patronen wird darunter angezeigt.

STATUS HAUPT- UND SEKUNDÄRKRAFT

Wenn eine der beiden Kräfte aufrehten und einsatzbereit ist, leuchtet das entsprechende Symbol auf.

ORTUNG VON TEAMMITGLIEDERN

Dieses Symbol gibt die Position eines kampfunfähigen Teammitglieds an.

DAS JERICHO-TEAM CPT. DEVIN ROSS

PARAPSYCHOLOGISCHER HELLER

Führer hielt der Jericho-Gruppenführer und Kampferprobe Kriegsveteran Devin Ross paranormale und übersinnliche Phänomene für ausgemachten Blödsinn. Bis seine eigenen wertvollen Fähigkeiten bei einem missglückten Angriff auf ein von den Taliban besetztes Haus zu Tage traten und er in das Department für okkulte Kriegsführung versetzt wurde.

Mit seinen parapsychologischen Helikräften kann Ross kampfunfähige Teammitglieder wiederbeleben, sofern er Sichtkontakt mit ihnen hat.



PATRIOTEER

Ross verwendet ein G36C-Sturmgewehr, Kaliber 5,56 (Hauptwaffe) mit einer integrierten halbautomatischen XM-26-Schrotflinte (Zweitwaffe).



HELIKUNST

Ross kann kampfunfähige Kameraden heilen, sofern sie in seiner Nähe sind. Um seine Helikräfte zu verwenden, stellen Sie sich in die Nähe eines kampfunfähigen Teammitglieds und drücken **Use**, sobald Sie dazu aufgefordert werden.

HINWEIS: Nur Ross und Rawlings können kampfunfähige Teammitglieder heilen. Deshalb ist das Spiel beendet, sobald beide kampfunfähig sind.

SGT. FRANK DELGADO

FEUERBESCHWÖRER

Sgt. Frank Delgado ist halb Mesitze, halb Chickasaw-Indianer. Seine Kräfte verdankt er der lebenslangen Suche nach alchemistischer und schamanischer Weisheit.

Delgado hat bei seinen Einsätzen nur einen freien Arm zur Verfügung. Sein rechter Arm ist von einem Schutzbehälter umschlossen, der Ababinili beherbergt, einen parasitären Feuergeist, den Delgado heraufbeschwört und zur Zusammenarbeit bewegen konnte, indem er ihm seinen Arm als Opfer darbot.

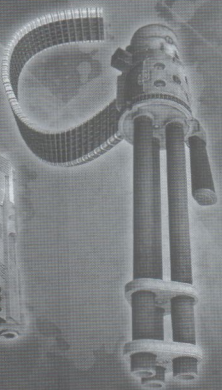
Um diese körperliche Einschränkung zu kompensieren, verwendet Delgado bevorzugt großkalibrige Feuerwaffen.



HÖLLENWÄCHTER UND SCHMERZ

HÖLLENWÄCHTER (HAUPTWAFFE):

Gatingewehr mit Munitionsgurt, Kaliber 7.62.



SCHMERZ (SEKUNDÄRWAFFE):

Halbautomatische, sechsschüssige Handfeuerwaffe, Kaliber .50.



FEUERBESCHWÖRUNG: ABABINILI UND FEUERBARRIERE

ABABINILI

Halten Sie gedrückt, um Ababinili einzusetzen, einen Feuergeist der Chickasaw-Indianer, der alle Feinde in der Nähe verbrennt. Wenn Sie wieder loslassen, kehrt Ababinili zu Delgado und in seinen Behälter zurück.

HINWEIS: Solange der Feuergeist frei ist, brennt Delgados Arm. Je länger der Geist verwendet wird, desto länger dauert die anschließende Erholungsphase.

FEUERBARRIERE

Halten Sie gedrückt, um einen Schild um Delgado herum zu aktivieren, der ihn unverwundbar gegen Feuer macht und den Schaden durch normale Angriffe reduziert. Lassen Sie wieder los, um den Behälter zu schließen.

CPT. XAWER JONES

SEHER

Xaver Jones, nach Ross der ranghöchste Offizier, ist eher ein Bücherwurm, kein Kämpferhype. Die meiste Zeit seiner Karriere beim DOW verbrachte er hinter einem Schreibtisch, bis er schließlich zur Kampfabteilung wechselte.

Jones ist ein wandelndes Lexikon des obskuren Wissens. Neben verschiedenen Wahrsager- und Heilschuldenstilen führt er auf seinem PDA stets verschiedene Bücher, Karten und Schriften mit sich.

Jones ist ein Seher, das bedeutet, er erhält immer wieder kurze, kryptische Einblicke in zukünftige Ereignisse. Außerdem besitzt er die Gabe, sein Bewusstsein über weite Entfernungen zu projizieren und als eine Art Sprechrohr für Summe zu fungieren.



PATRIOTEER

Ein G36C-Sturmgewehr, Kaliber 5,56 (Hauptwaffe) mit einer integrierten halbautomatischen XM-26-Schrotflinte (Zweitwaffe).



SEHERGABE: ASTRALPROJEKTION UND BESITZERGREIFUNG

ASTRALPROJEKTION

Halten Sie gedrückt, um Jones' Geist von seinem Körper zu trennen und nach potenziellen Zielen für die Besitzererregung zu suchen. Verwenden Sie die Maus zum Steuern und die Richtungstasten zum Heranzoomen. Lassen Sie wieder los, um zu Jones' Körper zurückzukehren.

BESITZERGREIFUNG (WÄHREND DER ASTRALPROJEKTION)

Halten Sie gedrückt und drücken Sie , um von einem markierten Zielobjekt Besitz zu erlangen. Falls verfügbar, können die übernatürlichen Kräfte der anderen Teammitglieder anschließend „verbunden“ werden, um Feinde anzugreifen oder unerreichbare Objekte zu bewegen. Lassen Sie wieder los, um zu Jones zurückzukehren.

LT. ABIGAIL BLACK

TELEKINETIKERIN

Abigail Black wuchs in Alaska als einzige Tochter eines leiderschaftlichen Jägers und Waldläufers auf. Sie durchlitt eine Kindheit voller Armut und Missbrauch, bevor sie sich später zu besten Schärfschützen der US Army entwickelte.

Sie verwendet ein speziell angefertiges XM-110-Schärfschützengewehr und mit ihren telekinetischen Kräften kann sie Objekte unterschiedlichster Größe bewegen, von fliegenden Kugeln bis hin zu großen Felsen. Sie muss nur Sichtkontakt zu ihrem Zielobjekt haben. Deshalb kann sie ihre Kugeln während des Flugs steuern und sogar mehrere Ziele mit nur einem Geschoss treffen.



GEISTESBLITZ

Geistesblitz: Speziell angefertigtes US XM-110-Schärfschützengewehr (Hauptwaffe) mit zwei Zielfernrohr-Reichweiten und einem Unterlauf-Granatwerfer (Sekundärwaffe).



TELEKINESE: GEISTERKUGEL UND TELEKINESE

GEISTERKUGEL

Drücken Sie um ein Projektil abzufeuern, dessen Flugbahn Black mit ihren telekinetischen Kräften verändern kann. Verwenden Sie die Maus und die Richtungstasten, um die Kugel zu steuern und mehrere Feinde damit zu treffen. Geisterkugeln verbrauchen keine Munition, müssen jedoch nach ihrer Verwendung neu aufgeladen werden.

TELEKINESE

Drücken Sie um mit telekinetischen Kräften schwere Objekte zu bewegen und Feinde aus kurzer Entfernung zu betäuben.

SGT. WILHELMINA „BILLIE“ CHURCH

BLUTMÄGERIN

„Billie“ Church wurde in Tennessee geboren und hält nichts von Feuerwaffen – auch wenn die Army ihr vorschreibt, zumindest eine Maschinengewehr- als Hauptwaffe mit sich zu führen. Im Nahkampf ist sie mit Hieb- und Stichwaffen eine absolut tödliche Kämpferin.

Während ihrer traumatischen Kindheit, in der sie von der religiösen Sekte ihrer Eltern als eine Art „Wunderkind“ zur Schau gestellt wurde, trat ihre unglaubliche Fähigkeit zu Tage, mit ihrem eigenen Blut Sigile zu schreiben und so mächtige Verwünschungen und Beschwörungen auszulösen.



KENJUU UND NODACHI

KENJUU (HAUPTWAFFE):

Eine Schnellfeuer-Maschinengewehr- mit einem 30-Schuss-Magazin.



NODACHI (SEKUNDÄRWAFFE):

Legendäres japanisches Schwert, im Nahkampf absolut tödlich.



BLUTMACHE: BLUT- UND FEUERBANN

BLUTBANN

Drücken Sie **[E]** um den Blutbann auszuführen, der Feinde in der Nähe für einige Sekunden erstarren lässt. Church verwendet für diesen Bann ihr eigenes Blut, deshalb benötigt sie nach seiner Verwendung Zeit, um sich zu erholen.

FEUERBANN

Drücken Sie **[Q]** um den Feuerbann auszuführen, einen Kreis aus Flammen, der alle Feinde in seinem Inneren verbrennt. Wie beim Blutbann benötigt Church nach seiner Verwendung Zeit, um sich zu erholen.

PATER PAUL RAWLINGS

EXORZIST

Pater Paul Rawlings kämpfte in Vietnam und im Irak und ist das älteste aktive Mitglied von Jericho. Er trägt Handfeuerwaffen der US Army Special Forces, die er mit seinen ganz persönlichen Glücksbringern und Talismanen versehen hat. Rawlings' Stärke gründet auf dem intensiven akademischen Studium magischer Systeme aus aller Welt, vor allem in den Bereichen der Wandlung und des Exorzismus. Deshalb ist Rawlings das einzige Teammitglied neben Ross, das verwundete Kameraden heilen kann.



GLAUBE UND HOFFNUNG

Glaube und Hoffnung (Haupt- und Sekundärwaffe) sind zwei unabhängig konfigurierbare automatische Pistolen mit modularer Munition. Für jeden Munitionstyp sind Feuerfrequenz, Durchschlagskraft und Munitionsvbrauch unterschiedlich.



- **STANDARD** Hohe Feuerfrequenz, geringe Durchschlagskraft, 15 Schuss pro Magazin.
- **FRAGMENT** Mittlere Feuerfrequenz, mittlere Durchschlagskraft, 5 Schuss pro Magazin.
- **EXPLOSIV** Geringe Feuerfrequenz, hohe Durchschlagskraft, 3 Schuss pro Magazin.

EXORZISMUS: GEISTERHEILUNG UND VLAADS FLUCH

GEISTERHEILUNG

Halten Sie **[E]** gedrückt, um eine Geisterheilung einzuleiten, durch deren wohlthätige Kraft gefallene Kameraden auch über große Entfernungen hinweg wiederbelebt werden können. Zielen Sie auf kampfunfähige Kameraden und lassen Sie **[E]** los, um sie zu heilen. Dabei verliert Rawlings selbst eine geringe Menge an Lebensenergie.

VLAADS FLUCH

Halten Sie **[Q]** gedrückt, um Feinde mit einem Fluch zu belegen. Wenn diese Feinde anschließend mit konventionellen Waffen unter Beschuss genommen werden, wird ihre Lebensenergie an die Teammitglieder verteilt.

SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG DER CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN, DAS BEZUGNEHEND PROGRAMM (DASU ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE PROGRAMM, DESSEN ANFORDERUNGEN SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHER FORM) WIRD ZU DEN UNTER SICHENHÄFTIGKEIT UND BINDEDE VEREINBARUNG ZWISCHEN HENN UND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED („CODEMASTERS“) DARSTELLEN, DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS BEWIRKT, SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRAFT DER VEREINBARUNG WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG.

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

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Code Masters erhält Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines, einzelnen Exemplars, des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch.

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 Code Masters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, aber denen, die im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

UNTERSAGT SIND IHNE:

- Das Kopieren des Programms.
- Verkauf, Vermietung, Verleih, Leasingvermietung, 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 „Open Cases“, Computerspielen oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Code Masters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; kontaktieren Sie Ihren Vertreter unten.
- Rückentwicklung, Ableitung, des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.

Das Entfernen, Deckeln oder Umpolen jeglicher Eigentumsbezeichnungen oder -etiketten der auf dem Programm erhalten sind. **BESCHRÄNKTE GARANTIE.** Code Masters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahmemedium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Code Masters solche Produkte innerhalb dieser Frist nach ausweichender Evaluierung des Produkts unter Beilage eines weiteren Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Code Masters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bietet es Code Masters vorstellbar, es durch ein Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahmemedium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Code Masters bereitgestellt wurde. Sie ist inbegriffen, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fälschung entsteht. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargestellte Frist von 90 Tagen beschränkt.

Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter der folgenden Adresse an Code Masters:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB,
Tel +44 1926 814 132 Fax +44 1926 817 956

MIT AUSNAHME DES VORGERECHNETEN ERSETZT DIESSE GARANTIE JEDECHER SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN ANSPRUCHLICHEN ODER STILLSCHWEGENDEN GARANTIE, EINSCHLIESSLICH JEDECHER GARANTIE ZUM HANDELSBUCHEN QUALITÄT, ERBUNG, ZU EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER GESZETZLICHEN VERWENDUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE BOUNDEN.

Bei der Einigung des Programms zur Lizenz unter der Garantie sind Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geliebter Verantwortung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs, (2) Ihrer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

BESCHRÄNKUNG DES SPARENDESSETZTES. CODEMASTERS HÄRFT KENNFALLS FÜR BESONNENE BEGRIFF, ODER FOLGESCHAFFEN, DIE AUS DEM BESITZ DER VERWENDUNG ODER DER BEHELTUNG DES PROGRAMMS ERSTREBEN, EINSCHLIESSLICH ERHÄLTUNGSCHADEN, VERLUST, ABWERTUNG, COMPUTERFÄHIGKEITEN, BEFÄHIGUNGEN, SOWIE IM GESAMTEN, GESZETZLICH, ZUGELASSENEN RAHMEN SPARENDESSETZ BEI VERLETZUNGEN, SIEBT WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT BERATUNGER SCHADEN HINWEISEN WÜRDE, DAS KENNFALLS DEN FÜR DEN ERHEBER DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DESSE PROGRAMMS ERHÖHETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN, LÄNDERN SIND DER ANSCHLUSSE ODER DIE ENSCHWÄCHUNG ODER ZENTLICHE BEBEHÖRDUNG EINER STILTSCHWEGENDEN GARANTIE ODER DER HÄNDUNG BEI BEGRIFF, UND FOLGESCHAFFEN NICHT GESTÄTET. DAHER THEHREN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HÄFTUNGSKLAUSEL ODER ENSCHWÄCHUNGEN FÜR SIE MÖGLICHENWEISE NICHT ZU DIESE GARANTIE VERHEHRT HEBEN BESTIMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUGELASSENEN RECHTSVEREINBARUNG HABEN SIE MÖGLICHENWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

KUNDENRÜCKGEBUNG. Diese Vereinbarung ersetzt automatisch und die Bestimmung der Rechte an Code Masters, wenn Sie gegen die Bedingungen handeln, in diesem Fall sind verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in Ihrem Besitz zu vernichten.

UNTERSAGUNG. Angesichts des latenten Schadens, der Code Masters bei unzulässiger Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entsteht, stimmen Sie der Bestimmung von Code Masters zu, auch im Falle von Kollisions, sonstige Sühnleistungen oder Nachweis entliehen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen von Code Masters zu leisten, die über die Mittel hinausgehen können, die Code Masters unter der angewandten Rechtsprechung zustehen.

SCHAFFERBEZUG. Sie verpflichten sich, Code Masters, seine Partner, angesehene Unternehmen, Zulieferer, Unternehmenshilfen, Anwälte, 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.

VERSORGERBEZUG. Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Zusatzen, 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 er nur in dem Maß geändert, dass Erreichen der Durchsetzbarkeit nicht beeinträchtigt wird. Diese Bedingungen dieser Vereinbarung sind in Kraft und in voller Kraft, und es ist keine Bedingung, diese Vereinbarung zu lesen, jedoch die Zustimmung und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit englischer Gerichte an.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

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.

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 fügen Sie Ihre "Dxdiag.txt"-Datei und eine Beschreibung Ihres Problems bei. Klicken Sie hierzu unter Windows XP auf "Start", dann "Ausführen". Unter Windows Vista, klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche und verwenden Sie das Suchfeld. Geben Sie dann DXDIAG ein und klicken Sie auf "OK". Dadurch wird der Directx Diagnostik-Bildschirm aufgerufen. Um die Ergebnisse zu senden, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN und speichern Sie als Textdatei (txt) ab. Jetzt fügen Sie diese Datei Ihrer E-Mail bei.

E-Mail Unterstützung gibt es an 7 Tagen in der Woche.

TELEFON / FAX

Stellen Sie, bevor Sie anrufen sicher, dass Sie auf unserer Website nach einer möglichen Lösung für Ihr Problem gesucht und die „Berichtsm"-Hilfedatei gelesen haben die sich auf der „Berichtsm"-DVD-ROM befindet.

Um auf diese Hilfedatei zuzugreifen:

1. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf **ARBEITSPLATZ**
 2. Rechtsklicken Sie auf Ihr **DVD-ROM-Laufwerk**.
 3. Links klicken Sie auf **EXPLORER**.
 4. Doppelklicken Sie auf **README**.
- Tel.: (innerhalb von GB) 0870 75 77 881
(wenn sie sich außerhalb Großbritanniens befinden) 0044 1926 816085

Telefone sind besetzt:

14:00-19:00 (CET) Montag, Mittwoch und Freitag,
15:00-19:00 (CET) Dienstag und Donnerstag
Bitte rufen Sie nur an, wenn Sie sich an Ihrem PC befinden. Ihr PC sollte außerdem eingeschaltet und funktionsbereit sein (nicht gerade abgestürzt o.ä.). Anrufe werden unter Umständen für Ausbildungszwecke aufgezeichnet.

CODEMASTERS POSTADRESS

Customer Services, Codemasters Software Ltd,
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, United Kingdom.