



K.HAWK

SURVIVAL INSTINCT

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann



Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage „K. HAWK“: www.k-hawk.de

© 2002 by JoWood Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed by Similis Software GmbH.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

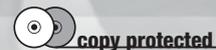
Technischer Support

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

Die Hotline-Mitarbeiter von JoWood Productions helfen Ihnen gerne weiter.

Technische Hotline: +49 (0)6102 - 8168 - 168
Spielehotline: +49 (0)6102 - 8168 - 068

e-mail: hotline@jowood.com



Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannt Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Inhalt

Vorwort	Seite 6
Systemanforderungen	Seite 7
Installieren, Deinstallieren, Spiel starten	Seite 8
Hauptmenü	Seite 10
Optionsmenü Sound	Seite 11
Optionsmenü Video und Hardwareeinstellung	Seite 12
Optionsmenü Steuerung	Seite 14
Schnellspeichern, Laden, Speichern	Seite 16
EPU	Seite 18
HUD	Seite 21
Gegenstände im Spiel	Seite 22
Waffen im Spiel	Seite 24
Kapitelüberblick	Seite 27
Beschreibung Kitty Hawk	Seite 30
Beschreibung Jeffreys	Seite 31
Beschreibung Colonel	Seite 31
Sprecher	Seite 32
Credits	Seite 33

Vorwort

K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT

In nicht allzu ferner Zukunft.

Irgendwo über dem Pazifik.

Nach dem Abschuss ihres Helikopters und dem Tod ihres Kameraden Jeffreys ist Kitty Hawk als einzige Überlebende auf sich allein gestellt. Auf einer einsamen, unwirtlichen Insel, umgeben von einer feindlichen Übermacht kann es für Kitty nur ein Ziel geben: überleben.

Kitty, die trotz ihrer Ausbildung keine G.I. Jane ist, hat gegen die erfahrenen und bestens ausgerüsteten Soldaten, die für einen undurchsichtigen Colonel die Insel bewachen, bei einer direkten Konfrontation nicht die geringste Chance. Durch Schleichen, Verstecken und lautloses Ausschalten sollte es Kitty aber schaffen, lange genug am Leben zu bleiben, um beim Hauptquartier um Verstärkung zu bitten.

Doch sie sollte ihre Rechnung nicht ohne den Colonel machen...

Besessen von der Wahnvorstellung, einen besseren Menschen, eine perfekte Kampfmaschine zu schaffen, treiben der Colonel und seine Gefolgsleute ihr eigenes, finsternes Spiel. Niemand kann sie aufhalten.

Und niemand wird Kitty helfen...

Systemvoraussetzungen

Minimal

Windows 98/ME/2000/XP

Intel Pentium III-Prozessor mit 500 MHz

128 MB RAM

CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk

400 MB Festplattenplatz

32 MB Grafikkarte mit 3D-Beschleunigung

Soundkarte

Direct X 8.1

Tastatur, Maus

Empfohlen

Windows 98/ME/2000/XP

Intel Pentium III-Prozessor mit 800 MHz

128 MB oder 256 MB RAM

CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk

400 MB Festplattenplatz

64MB Grafikkarte mit TnL 3D-Beschleunigung

Soundkarte

Direct X 8.1

Tastatur, Maus

Installation des Spiels

1. Legen Sie die CD zu „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ in das CD-ROM-Laufwerk ein. Sobald das Autostart-Menü erscheint, klicken Sie auf **INSTALLIEREN**. Der Einführungsbildschirm erscheint. Wenn Sie den ersten Punkt erfolgreich durchgeführt haben, überspringen Sie Punkt 2 und fahren Sie mit Punkt 3 fort.
2. Wenn die Autostart-Option für Ihr CD-Laufwerk deaktiviert wurde, tätigen Sie einen Doppelklick auf das Arbeitsplatz-Icon, das sich auf Ihrem Desktop befindet. Es erscheint ein Ordner mit den vorhandenen Laufwerkangaben. Führen Sie einen Doppelklick auf das CD-Laufwerk aus. Ein neues Fenster erscheint und stellt den Inhalt Ihrer „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“-CD dar. Mit einem Doppelklick auf die „Setup.exe“ starten Sie den Installationsvorgang. Der Einführungsbildschirm erscheint.
3. Klicken Sie auf **WEITER**, um mit dem Installationsvorgang fortzufahren.
4. Wenn Sie die Lizenzvereinbarungen gelesen haben und damit einverstanden sind, klicken Sie auf **WEITER**.
5. Der Standard-Installationsordner lautet `c:\Programme\Similis Software\ K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT`. Klicken Sie auf **WEITER**, um „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ an dieser Position zu installieren. Andernfalls wechseln Sie das Verzeichnis, indem Sie auf **DURCHSUCHEN** klicken. Geben Sie ein neues Verzeichnis ein und klicken Sie dann auf **WEITER**.
6. Geben Sie den Programmordner an, unter dem Sie später „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ im Startmenü anwählen können. Klicken Sie auf **WEITER**.
7. Der Bildschirm mit den aktuellen Einstellungen zeigt die von Ihnen gemachten Installationsangaben. Wenn Sie nachträglich Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf **ZURÜCK**.
Um mit dem Kopiervorgang zu beginnen, klicken Sie auf **WEITER**. Die Spieldaten werden kopiert. Dieser Vorgang kann einige Minuten dauern.
8. Abschließend fragt Sie das Installationsprogramm, ob Sie eine Verknüpfung zu „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ auf Ihrem Desktop erstellen möchten. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, wird die Installation beendet.

Deinstallation des Spiels

1. Legen Sie die CD-ROM „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
 2. Sobald das Autostart-Menü erscheint, klicken Sie auf **DEINSTALLIEREN**.
 3. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
-
1. Wählen Sie unter **Start -> Programme -> „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“-Programmordner -> „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“** deinstallieren.
 2. Folgen Sie den Anweisungen des **UnInstall Wizards**.
 3. Das Programm wird von Ihrem Computer gelöscht.
-
1. Wählen Sie unter **Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> Software** aus.
 2. Das Software-Fenster gibt Ihnen einen Überblick, über die auf Ihrem Rechner installierten Programme.
 3. Wählen Sie „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ aus und klicken Sie auf **ENTFERNEN**.

Spiel starten

1. Stellen Sie sicher, dass sich die Original-CD von „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
2. Doppelklicken Sie auf das „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“-Icon auf Ihrem Desktop, oder wählen Sie „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“ spielen unter **Start -> Programme -> „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“-Programmordner**.
Sie können auch das Autostartmenü der „K. HAWK – SURVIVAL INSTINCT“-CD öffnen, indem Sie es über den Arbeitsplatz mit einem Doppelklick auf Ihr CD-Laufwerk starten. Klicken Sie auf **SPIELEN**.

Hauptmenü



Tutorial

Bevor Sie ein neues Spiel beginnen, sollten Sie zuerst das Einführungslevel spielen. Hier werden alle Funktionalitäten der Spielfigur erklärt, die für den erfolgreichen Start unumgänglich sind.

Neues Spiel

Mit dieser Option starten Sie ein neues Spiel.

Spiel fortsetzen

Unter diesem Menüpunkt wird der zuletzt gespeicherte Schnellspeicher-Spielstand geladen.

Optionen

Der Menüpunkt Optionen ermöglicht Ihnen, Einstellungen bei Sound und Grafik vorzunehmen und die Steuerungsoptionen zu ändern.

Spiel laden

Unter diesem Menüpunkt können gespeicherte Spielstände geladen werden.

Spiel speichern

Hier können Sie Ihre Spielstände speichern.

Credits

Wenn Sie den Menüpunkt Credits auswählen, werden Ihnen die Macher des Spiels präsentiert.

Beenden

Beendet das Spiel, Sie kehren zu Windows zurück.

Bildschirm „Optionen“



Sound

Unter diesem Menüpunkt gelangen Sie zu den Soundeinstellungen.

Video

Mit diesem Menüpunkt gelangen Sie zu den Grafikeinstellungen.

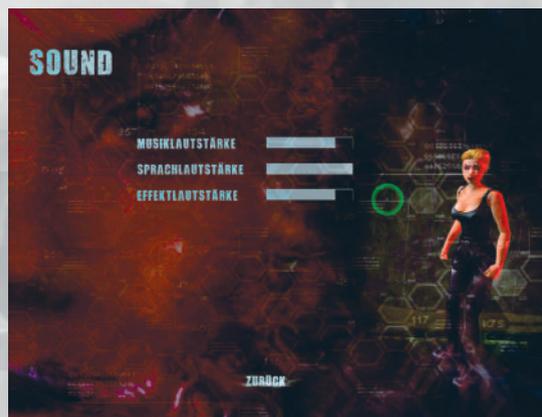
Controller

Mit diesem Menüpunkt gelangen Sie zu der Tastaturbelegung, um die Steuerung für das Spiel zu konfigurieren.

Zurück

Dieser Menüpunkt bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

Bildschirm „Sound“



Musiklautstärke

Durch klicken auf den Schieberegler, können Sie die Lautstärke der Musik während des Spiels einstellen. Wenn der Regler ganz rechts ist, bedeutet das maximale, ist der Regler ganz links minimale Lautstärke.

Sprachlautstärke

Dieser Regler stellt die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel ein. Um die eingestellte Lautstärke zu testen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler um ein Test-Sprachfile abzuspielen.

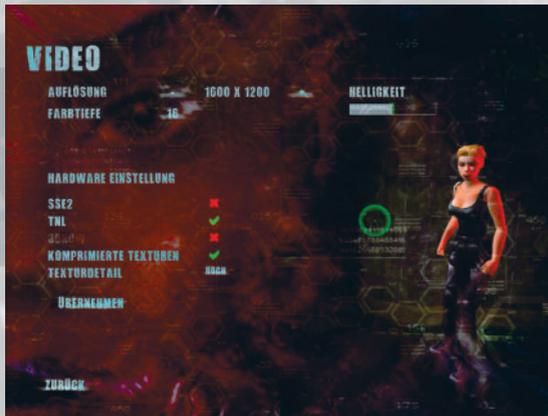
Effektlautstärke

Mit diesem Regler können Sie die Lautstärke der Effekte im Spiel verändern. Zum Testen Ihrer Einstellungen klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Regler.

Zurück

Sie gelangen zurück zum Optionsbildschirm.

Bildschirm „Video“



Farbtiefe

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Farbtiefe, um eine Änderung vorzunehmen.

Helligkeit

Um die Helligkeit zu verändern, verschieben Sie den Regler nach links oder rechts. Der Regler ganz rechts bedeutet dabei eine sehr helle Einstellung, ganz links eine sehr dunkle.

Hardware-Einstellung

Die Einstellmöglichkeiten sind abhängig von Ihrer vorhandenen Hardware und werden bei der Erstinstallation automatisch konfiguriert. Sie können jedoch SSE, T&L, 3DNow, komprimierte Texturen und Texturdetails auch manuell aktivieren oder deaktivieren. Damit können Sie auch auf älterer Hardware Performanceprobleme vermeiden.

SSE

Wenn Ihr Prozessor SSE unterstützt, können Sie diese Einstellung aktivieren oder deaktivieren. Durch Aktivieren des SSE-Option erreichen Sie einen schnelleren Bildaufbau.

T&L

Wenn Ihre Grafikkarte T&L unterstützt, können Sie diese Einstellung aktivieren oder deaktivieren. Wird T&L aktiviert, erreichen Sie einen schnelleren Bildaufbau.

3DNow

Wenn Ihr Prozessor 3DNow unterstützt, können Sie diese Einstellung aktivieren oder deaktivieren. Bei aktiviertem 3DNow erreichen Sie einen schnelleren Bildaufbau.

Komprimierte Texturen

Sie können diese Option ausschalten, wenn Ihre Grafikkarte über einen großen Speicher verfügt. Wenn Sie die Texturdetails zusätzlich auf „hoch“ stellen, erreichen Sie die bestmögliche Grafikqualität.

Texturdetails

Sie können zwischen drei verschiedenen Einstellungen wählen. Je geringer die Angabe ausfällt, um so schneller der Bildaufbau. Jedoch wird dadurch auch die Qualität der Texturen beeinflusst.

Übernehmen

Um alle vorgenommenen Einstellungen zu speichern, klicken Sie auf „Übernehmen“.

Zurück

Sie gelangen zurück zum Optionsbildschirm.

Bildschirm „Steuerung“



Maussteuerung invertieren

Durch Invertieren der Maussteuerung, wird die Mausexbewegung, die nach oben oder unten führt, umgekehrt.

Beispiel: Wenn Sie mit dem Fadenkreuz nach oben zielen wollen, müssen Sie die Maus nach oben bewegen.

Um die Maussteuerung zu invertieren, klicken Sie auf das Kreuz. Um die Einstellung rückgängig zu machen, klicken Sie auf den Haken.

Mausgeschwindigkeit

Mit diesem Regler können Sie die Geschwindigkeit des Fadenkreuzes im Spiel entsprechend der Bewegung der Maus einstellen. Je weiter der Regler dabei nach rechts geschoben wird, desto mehr entspricht eine kleine Bewegung mit der Maus einer schnellen Bewegung des Fadenkreuzes im Spiel. Wird der Regler weiter nach links geschoben, entspricht eine Bewegung der Maus einer vergleichbar sehr langsamen Bewegung der Fadenkreuzes.

Einstellen der Steuerung

Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie alle für das Spiel relevanten Steuerungsbelegungen.

Wenn Sie eine Belegung ändern möchten, bewegen Sie den Mauszeiger über die jeweilige Funktion und wählen Sie diese mit einem Klick der linken Maustaste aus.

Die ausgewählte Tastenbelegung beginnt zu blinken, und Sie können der Funktion eine neue Taste zuweisen.

Sollte der von Ihnen gewählten Taste schon eine anderen Funktion zugewiesen sein, wird die alte Belegung gelöscht und die neue gesetzt. Die gelöschte Belegung muss daraufhin neu belegt werden. Sie müssen allen

Steuerungsfunktionen eine Tastenbelegung zugewiesen haben. Sollte dies nicht der Fall sein, werden Sie durch eine entsprechende Fehlermeldung darauf aufmerksam gemacht.

Voreinstellung

Mit Aktivieren dieses Menüpunktes, können Sie die vorgegebene Standard-einstellungen der Steuerung wiederherstellen. Die Standardeinstellung ist:

Vorwärts	W
Rückwärts	S
Links	A
Rechts	D
Benutzen	E
Inventar	I
Inventar Links	Komma
Inventar Rechts	Punkt
Aufnehmen	Q
Nachladen	R
Schleichen	C
Laufen	Linke Umschalttaste
EPU	0
Waffe 1	1
Waffe 2	2
Schießen	Linke Maustaste
Zoom	Rechte Maustaste
Nächste Waffe	Mausrad Vor
Vorige Waffe	Mausrad Zurück
Granate werfen	G
Medipack benutzen	M
Schnellspeichern	F2
Schnellladen	F3
Maus invertieren	AN/AUS
Mausgeschwindigkeit	Stufenlos regelbar

Zurück

Sie gelangen zurück zum Optionsbildschirm.

Schnellspeichern und Schnellladen

Während des Spiels können Sie mit der Schnellspeichertaste **F2** Ihren aktuellen Spielstand sichern. Um diesen Spielstand möglichst schnell wieder zu laden, betätigen Sie die **F3**-Taste.

Die Schnellspeicher- und Schnellladetaste, können Sie im Optionsbildschirm „Steuerung“ frei konfigurieren.

Bildschirm „Laden“



Laden eines Spielstandes

In diesem Menü können Sie abgespeicherte Spielstände laden. Der vorletzte Eintrag (QUICK) ist das von Ihnen zuletzt gespeicherte Schnellspeicher-Spiel. Der letzte Eintrag (AUTO) ist ein automatisch abgespeicherter Spielstand, der erstellt

wird, bevor Sie gegen einen Endgegner antreten oder ein neues Level betreten.

Alle anderen Einträge sind von Ihnen angelegte Spielstände.

Um einen abgespeicherten Spielstand zu laden klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Spielstand. Das Spiel wird geladen und automatisch gestartet.

Zurück

Sie gelangen zurück zum Hauptmenü.

Bildschirm „Speichern“



Speichern eines Spielstandes

Um einen aktuellen Spielstand zu speichern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen freien Speicherplatz.

Wenn das Spiel erfolgreich gespeichert wurde, erscheint der Spielstand in dem ausgewählten Speicherplatz.

Um einen bereits vorhandenen Spielstand zu überschreiben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten, bereits vorhandenen Speicherplatz.

Zurück

Sie gelangen zurück zum Hauptmenü.

Funktionsweise der EPU

Die EPU (Enhanced Positioning Unit) ist **das** Werkzeug des Soldaten der Neuzeit. Im Gegensatz zum bekannten GPS (Global Positioning System) hat die EPU stark verbesserte Fähigkeiten.

Die EPU verfügt über die leistungsstärkste Hardware ihrer Größe. Sie ermöglicht mittels Hochleistungssensoren die Umgebung in einem gewissen Radius zu analysieren, und diese, entsprechend aufgearbeitet, als Karte darzustellen.

Die größte Verbesserung, und darauf sind die Ingenieure besonders stolz, ist die Lokalisierung von Lebewesen und elektronischer Hardware.

Dabei wird nicht nur der Standort des Lebewesens in Ihrer Nähe angezeigt, sondern auch die Richtung, in die es sieht und wie groß dessen Hörradius ist.

Die EPU kann zusätzlich auch die Sichtweite der Person analysieren, wobei das Gerät hier gewisse Toleranzwerte aufweist.

Diese Innovation ermöglicht dem Soldaten seine Züge außerhalb des Gefahrenbereichs zu planen und dementsprechend vorbereitet zu handeln.

Neben all der Vorteile, weist die EPU jedoch auch Nachteile auf. Sie brauchen freie Hände und können deshalb bei Benutzung der EPU keine Waffe in den Händen halten. Und die EPU kann nicht feststellen, ob das angezeigte Lebewesen Freund oder Feind ist. Das müssen Sie schon selbst herausfinden.

Farben und deren Bedeutung bei der Darstellung von Gegnern



Hellblauer Kegel

Die Anzeige eines hellblauen Kegel bedeutet: Kameras! Er zeigt Standpunkt, Sichtweite und Radius an.

Jede Kamera hat einen toten Winkel, den Sie ausnützen sollten, um an ihr vorbei zu schleichen.

Grüner Kegel

Wird ein grüner Kegel angezeigt, bedeutet dies, dass eine Person in Ihrer Nähe ist.

Der Kreis als Ausgangspunkt des Kegels gibt den Hörradius des Soldaten an.

Da die EPU nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden kann, sollten Sie immer davon ausgehen, dass diese Anzeige einen feindlichen Soldaten auf Patrouille bedeutet.

Solange Sie sich nicht im Sichtbereich oder Hörradius des Soldaten befinden, stellt er keine Gefahr für Sie dar. Sorgen Sie dafür, dass es so bleibt.



Gelber Kegel

Ändert sich der ursprünglich grüne in einen gelben Kegel, bedeutet dies einen feindlichen, alarmierten Soldaten.

Der Soldat hat Sie noch nicht entdeckt, ist aber durch einen äußeren Einfluss alarmiert worden. Er wird der Ursache auf den Grund gehen.

Durch die erhöhte Wachsamkeit erweitert sich auch der Sichtradius des Soldaten. Sie sollten sich besser aus dem Staub machen.



Roter Kegel

Zu spät! Der Gegner ist nun im Angriffsmodus, der durch einen roten Kegel dargestellt wird. Der Soldat ist auf sein Ziel fokussiert, wodurch sich sein Sichtradius verkleinert.

Es liegt an Ihnen ob Sie sich zurückziehen, oder sich dem bevorstehenden Kampf stellen.

Farben und deren Bedeutung bei der Darstellung von Landschaften und Kitty Hawk

N,S,W,E

Diese Buchstaben stehen für die vier Himmelsrichtungen: Norden, Süden, Westen und Osten. Wie ein Kompass helfen Ihnen diese Angaben, Ihre eigene Position auf der Karte zu verdeutlichen.

Dreieck

Das angezeigte Dreieck entspricht Ihrem momentanen Standort.



Roter Kreis – Lautstärkenradius NORMAL

Der rote Kreis zeigt Ihren eigenen Lautstärkenradius an. Die Größe ist dabei von Ihrer Bewegung abhängig. Laufen Sie, wird der Lautstärkenradius größer dargestellt, und Sie können leichter gehört werden.

Auf der abgebildeten Karte hat der rote Kreis Normalzustand. Das bedeutet, Sie befinden sich im Ruhezustand.

Die Gefahr von einem Gegner gehört zu werden ist dann gegeben, wenn sich Ihr eigener Lautstärkenradius mit dem eines feindlichen Soldaten überschneidet.

Denn dann befindet sich der Gegner im Alarmzustand und wird versuchen die Geräuschquelle auszumachen.



Roter Kreis – Lautstärkenradius GROSS

Auf dieser Abbildung sehen Sie Ihren Lautstärkenradius wenn Sie laufen.

Die Gefahr von einem Ihrer Gegner gehört zu werden ist extrem hoch.



Roter Kreis - Lautstärkenradius KLEIN

Auf dieser Abbildung sehen Sie Ihren Lautstärkenradius wenn Sie schleichen.

Wenn Sie sich schleichend fortbewegen, verringern Sie die Gefahr gehört zu werden drastisch.

HUD – Head Up Display



Gesundheitsanzeige

In der unteren linken Ecke des Bildschirms befindet sich Ihre Gesundheitsanzeige.

Die höchste Anzeige von 100, bedeutet den bestmöglichen Gesundheitszustand.

Munitionsanzeige

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms befindet sich die Munitionsanzeige.

Der obere Wert gibt die vorhandene Munitionsanzahl für die gerade in Benutzung befindliche Waffe an.

Die untere Anzeige gibt die noch verbleibende Munitionszahl Ihres Magazins an.

Gegenstände im Spiel

Sie werden im Spiel auf eine Vielzahl von Gegenständen treffen, die Sie im Kampf oder zum Öffnen von Türen verwenden sollten.



EPU

Im Feindesland stellt dieses kleine innovative Gerät die größte Hilfe im Überlebenskampf dar. Mit ihm kann man den Gegner beobachten und weitere Schritte planen.



DOG TAGS – ERKENNUNGSMARKEN

Jeder im Kampf eliminierte Soldat hinterlässt seine Erkennungsmarkene.

Diese verräterische Spur lässt - sofern diese von einer anderen Wache oder Person entdeckt wird - die Möglichkeit der Entdeckung rapide ansteigen. Deshalb sollten Sie darauf achten, die Marken einzusammeln und so einer weiteren Konfrontation aus dem Wege zu gehen.



KOMMUNIKATOR

Ein Gerät um Textnachrichten zu empfangen und wiederzugeben.

Der Kommunikator ermöglicht es Ihnen, zu jedem Zeitpunkt im Spiel das aktuelle Missionsziel abzufragen.



MEDIPACK

Regeneriert die Lebensenergie bei Verletzung oder Erschöpfung.

Während eines Kampfes kann man das Medipack mittels Schnell-Taste **M** anwenden oder über das Inventar auswählen und benutzen.



DISC

Kann abgespielt werden, um nützliche Hinweise zu erhalten.



MEHRZWECKWERKZEUG

Ein Werkzeug für alle Fälle.

Kann z.B. als Drahtschneider bei Zäunen eingesetzt werden.



SPRENGSTOFF

Sprengladung mit Zeitzünder. Geeignet zur Zerstörung harter Ziele.



GRANATE

Splittergranate mit mittlerer Durchschlagskraft. Gut geeignet für weiche Ziele.

Um sie zu werfen, muss die Granate zuerst im Inventar ausgewählt werden. Sie ist mit Schnell-Taste **G** verknüpft.



ZUGANGSKARTEN

Ermöglichen den Zugang zu Hochsicherheitszonen und verschlossenen Räumen.



CODE

Enthält wichtige Informationen wie Zugangcodes, um in verschlossene Räume zu gelangen.



IDENTITÄTSKARTEN

Zugangsberechtigung zu passwortgeschützten Computerterminals.

Waffen im Spiel

Im Spiel werden Sie viele Waffen finden, die Sie aufnehmen können. Beachten Sie aber, dass Sie immer nur drei Waffen mit sich führen können. Wählen Sie gut...



SOCOM

Pistole mit geringem Rückstoß und hoher Trefferpräzision. Auch mit Schalldämpfer zu verwenden, der allerdings die Durchschlagskraft etwas reduziert.



SOCOM SILENCER

HK SOCOM mit Schalldämpfer.



BERETTA 92

Allround-Pistole mit guter Treffergenauigkeit und akzeptablem Rückstoß. Gehört zur Standardbewaffnung der Army.



MP-5

Zuverlässige, rückstoßarme Waffe mit hoher Treffergenauigkeit. Geeignet für nahe bis mittlere Distanzen. Wird vorzugsweise von Spezialeinheiten verwendet.



MK-XAR

Standardwaffe der Armee. Durchschnittliche Treffergenauigkeit auf mittlere bis weite Distanzen.



HK33KA

Sturmgewehr. geeignet für mittlere bis weite Distanzen. Beeindruckt durch Präzision und akzeptablen Rückstoß.





PSG-1

Präzisionsgewehr mit hoher Reichweite und Zielgenauigkeit. Relativ lange Nachladezeit und ungeeignet auf kurze Distanz.



PSM2-R

Raketenwerfer mit hoher Durchschlagskraft. Hohes Gewicht und starker Rückstoß. Bestens geeignet für mittlere bis weite Distanzen.



Kapitelüberblick

Tutorial

Willkommen im Corps

Im Trainingslager des Corps lernen Sie die wichtigsten Eigenschaften und Fähigkeiten von Kitty kennen. Prüfen Sie mit unterschiedlichen Waffen an Schießständen Ihre Treffsicherheit, üben Sie Granaten zu werfen, Deckung zu suchen und unentdeckt an Kameras vorbei zu schleichen.

Ist das Tutorial geschafft, sind Sie bereit in die Welt von Kitty Hawk einzutreten...

Kapitel 1:

Gestrandet

Der Helikopter abgeschossen, Jeffreys verloren und dem Tod nur knapp entronnen, sieht sich Kitty einer Vielzahl von Gefahren gegenüber. Die Situation scheint aussichtslos.

Alleine gestrandet auf einer fremden, unbekanntem Insel, unbewaffnet und verfolgt von Soldaten, muss sie einen Weg finden um sich ins Innere der Insel durchzuschlagen.

Halten Sie sich östlich und versuchen Sie unentdeckt zu bleiben, und Sie haben eine Chance die Verfolger abzuschütteln...

Kapitel 2:

Feuertaufe

Es schien unmöglich, aber Kitty hat es doch geschafft. Vorbei an schwer bewaffneten Soldaten und mitten durch feindliche Stützpunkte hat sie den unterirdischen Weg gefunden der sie ihrer Rettung von der Insel einen Schritt näher bringt.

Zum Ausruhen bleibt jedoch keine Zeit – neue Probleme erwarten Kitty. War sie zuerst im freien Gelände auf der Flucht, muss sie sich nun in engen Gängen auch noch vor Kameras hüten.

Schleichen Sie an den Wachen vorbei und lösen Sie das technische Problem. Unruhe zu stiften könnte hilfreich sein...und vielleicht treffen Sie auch auf Unterstützung von unerwarteter Seite.

Kapitel 3:

Flucht nach vorn

Die Feuertaufe bestanden und einen neuen Freund gewonnen. Ob er wirklich ein Freund ist? Die Zeit wird es zeigen. Kitty kann sich darüber jetzt keine Gedanken machen, denn ihr bleibt nur die Flucht nach vorn.

Sie dachten Sie sind geübt im vorbeischießen an Soldaten und Kameras? Jetzt können Sie beweisen, ob das wirklich stimmt.

Finden Sie die richtige Türe und suchen Sie Deckung in den Nischen der Mauern.

Dann könnte es gelingen...

Kapitel 4:

Jagdinstinkt

Geflüchtet und knapp mit dem Leben davon gekommen. Die Zeit scheint still zu stehen und Kitty ist benommen. Doch es bleibt keine Zeit um auszuruhen, denn die Verfolger haben ihre Spur aufgenommen. Schafft sie es zu entkommen? Und wenn es glückt, hat Kitty dann gewonnen? Oder muss sie sich einer weiteren, noch größeren Herausforderung stellen, die ihr Leben bedroht?

Kitty wird es herausfinden, denn jemand mit Jagdinstinkt erwartet sie. Und sich gegen diese Person zu behaupten wird die bislang größte Prüfung für Kitty sein.

Schafft sie es, ist ein neuer Weg die Belohnung....

Kapitel 5:

Kein Zurück

Kitty hat die Jagd überlebt und ihren Gegner besiegt. Nun wartet die nächste Aufgabe auf sie und diese hat es in sich. Eine Raketenbasis liegt vor ihr. Hier unbemerkt einzudringen, sich an Wachen und Specialforces vorbeizuschleichen, die richtige Türe und den richtigen Code zu finden ist das erste Ziel.

Doch damit ist nur ein Teil getan. Denn danach folgt die Suche nach dem richtigen Ort und dann... wird es hochexplosiv.

Seien Sie auf der Hut, Sie werden beobachtet...

Kapitel 6:

Die Offenbarung

Das Ziel erreicht? Zum Teil, denn manchmal kommt es anders als man denkt. Kitty muss sich Dingen stellen, die weit über ihre Vorstellungskraft hinausgehen.

Jemand erwartet sie...

Kapitel 7:

Verblendet

Sie haben die Herausforderung angenommen und haben gesiegt. Ein großer Schritt ist getan, und auch wenn noch nicht klar ist, welches Geheimnis sich hinter all dem verbirgt, ist das Ziel doch etwas näher gerückt.

Kitty muss ihren Weg weitergehen, doch der Direkte ist nicht immer der Beste.

Laufen Sie nicht ins offene Messer, sondern versuchen Sie Hindernisse zu umgehen. Holen Sie sich die richtige Information und schlagen Sie den Feind mit seinen eigenen Waffen.

Kapitel 8:

Naturgesetze

Bis jetzt mussten Sie sich nur selbst helfen, doch wie ist es, wenn jemand Ihre Hilfe braucht? Sind Sie bereit? Dann finden Sie den richtigen Raum um zu erfahren, was passiert ist und was Sie tun können.

Helfen Sie, und ein Fremder wird zum Freund, der Ihnen hilft dem Geheimnis weiter auf die Spur zu kommen und einen wichtigen Schritt zu tun. Denn den können Sie nur gemeinsam antreten.

Aber achten Sie auf sich, denn manchmal ändert sich plötzlich alles worauf man gesetzt hat...

Kapitel 9:

Biomasse

Gewonnen und doch verloren. Kitty wird nie vergessen, und doch muss sie ihre Gefühle verbannen um ihr Versprechen einzulösen. Diese Insel zu verlassen. Das Ziel ist ganz nah und doch gibt es da ein Problem.

Vielleicht sollte Kitty diesmal Ihre Waffe sprechen lassen...

Kapitel 10:

Harte Ziele

Den Weg freigeschossen und die Grotte erreicht. Das Ende naht. Nur noch einen kleinen Schritt ist Kitty von Ihrer Rettung entfernt. Das Ziel vor Augen versucht jemand sie aufzuhalten. Ihr schlimmster Feind stellt sich ihr in den Weg.

Geben Sie nicht auf, das Ziel ist nah...

Charaktere im Spiel

Kitty Hawk

Rang: Lieutenant

Alter: 20

Größe: 1,70m

Haarfarbe: blond

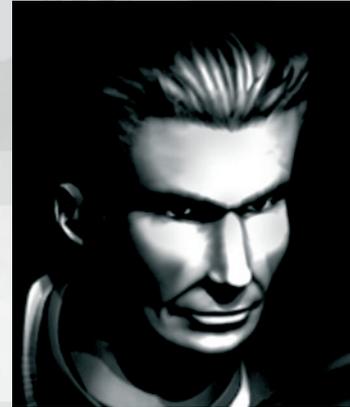
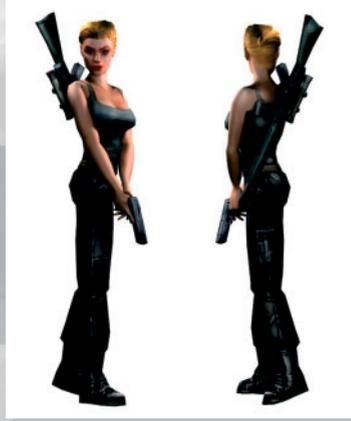
Augenfarbe: grün

Obwohl grundsätzlich gegen Gewalt, brachte die Liebe zum Fliegen Kitty Hawk dazu, sich in den Dienst der US Army zu stellen um ihren Traum zu verwirklichen; die beste Hubschrauberpilotin aller Zeiten zu werden. Sie absolvierte ihre Ausbildung in kürzester Zeit mit Auszeichnung und war bald eine der Besten der Army. Clever und mit der nötigen Portion Ehrgeiz ausgestattet, wurden ihre Vorgesetzten auf sie aufmerksam und betrauten sie mit immer wichtigeren Aufgaben. Schlussendlich, stellten sie ihr Jeffreys zur Seite, einen absoluten Profi auf seinem Gebiet des Einzelkämpfers. Obwohl nicht immer einer Meinung, bildeten die beiden ein unschlagbares Team, in dem jeder seine Aufgabe hatte. Kitty flog Jeffreys zum Einsatzort und holte ihn wieder ab sobald der Auftrag erledigt war. Was genau Jeffreys tat, wollte Kitty nie wissen.

Das war nicht ihr Job...

Bis zu der Mission, der sie zu der Insel führte...

Denn was Kitty nie wissen wollte, wird sich nun offenbaren...



Jeffreys

Rang: Major

Alter: 30

Größe: 1,92m

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Major Jeffreys kann auf eine lange und erfolgreiche Serie von verübten Attentaten zurückblicken, die er im Namen der Army ausgeführt hat. Immer alleine, ist es seine Aufgabe gefährliche Gegner auszuschalten ohne Spuren zu hinterlassen.

Von sich selbst und seinem Können allzu überzeugt, lässt er Kitty wissen, dass er sich zur Elite zählt. Doch keiner seiner Sprüche kann Kitty von ihrer Meinung über Jeffreys abbringen; für sie ist er ein normales menschliches Wesen, ein Kamerad und manchmal sogar ein väterlicher Freund...

Colonel

Alter: 55

Größe: 1,98 m

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: unbekannt

Der Colonel. Jemand, wie nur die Army ihn hervorbringen kann. Ein Mensch, der sich ohne zu zögern in den Kampf stürzt, der unzählige Auszeichnungen erhalten hat für seinen Mut in der Schlacht, dessen Leben einzig und allein dem Vaterland und der Armee gewidmet ist. Jemand der ohne zu fragen einfach das tut, was getan werden muss, auch wenn es ihm das Leben kostet...



Wegen seiner herausragenden Intelligenz und seinem Ruf als rücksichtsloser, loyaler Soldat der ohne jegliches Gefühl auskommt, wurde er mit der Leitung der wichtigsten Aufgabe innerhalb der US Army betraut...der Erschaffung des perfekten Soldaten.

Die besten Wissenschaftler der Welt wurden ihm unterstellt, um diese Vision wahr werden zu lassen. Der Colonel hat die Macht und die Verantwortung, viel hängt von ihm ab.

Doch die Macht hat ihn verändert...

Er ist wieder bereit, das zu tun, was getan werden muss...aber jetzt bestimmt er selbst die Regeln...

Sprecher

Kitty Hawk

Daniela Hoffmann

(Julia Roberts, Jamie Lee Curtis, Milla Jovovich, Sharon Stone, Calista Flockhart)

Major Jeffreys

Frank Glaubrecht

(Pierce Brosnan, Kevin Costner, Alan Delon, Jeremy Irons, Richard Gere, Al Pacino, Jeff Bridges, Paul Hogan)

Wache 1

Manfred Lehmann

(Bruce Willis, John Travolta, Kurt Russell, Gérard Dépardieu)

Wache 2

Oliver Rohrbeck

(Mike Myers, Justus Jonas von den "Drei Fragezeichen")

Dr. Spinner

Santiago Ziesmer

(Steve Buscemi, Matthew Broderick)

Colonel

Joachim Kerzel

(Jack Nicholson, Dennis Hopper, Anthony Hopkins, Dustin Hoffman, Jean Reno, Harvey Keitel)

CREDITS

SIMILIS GAME DEVELOPMENT

PRODUZENT

ALEXANDER B. CHRISTOF
ALEXANDRA GERB

IDEE

OLIVER MAEHLER
ANDRE QUASS

HAUPTPROGRAMMIERUNG UND PROJEKTLEITUNG

PETR VLCEK

3D-ENGINE

CHRISTIAN JUNGEN

PROGRAMMIERUNG

FRANK LUCHT
ALEXANDER B. CHRISTOF
MARTIN KLINGER

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG

RAINER REBER

GRAFIK UND CHARACTER-DESIGN

OLIVER MAEHLER
ANDRE QUASS

TEXTUREN

OLIVER MAEHLER

ANIMATIONEN

STEFAN KUBICEK
ANDRE QUASS
ARJUN GUPTA

LEVEL-DESIGN UND KONSTRUKTION

JENS BEIER
OLIVER MAEHLER
ANDRE QUASS
LUKAS WYSTRACH
TUFAN UYSAL
STEFFEN BÜRGER

TEXTE

OLIVER MAEHLER
ANDRE QUASS
JENS BEIER
FRANK LUCHT

HANDBUCH

ALEXANDRA GERB
LUKAS WYSTRACH

SPRACHAUFNAHMEN

HAIKO RUTTMANN
ROLF KLISCHEWSKI
LUKAS WYSTRACH

DIALOGE

ROLF KLISCHEWSKI

STUDIO

BERLINER SYNCHRON
TMP DUISBURG

SPRECHER

HANS KLIME
DANIELA HOFFMANN
OLIVER ROHBECK
MANFRED LEHMANN
SANTIAGO ZIESMER
DETLEF BIERSTED
MATTHIAS DEUTELMOSE
JOACHIM KERZEL
ERI RÄUKER
K. DIETER KLEBSCH
RENIER BAAKEN
AXEL LUDWIG
UDO PRUCHA
WILLI MEYER

MUSIK UND EFFEKTE

HAIKO RUTTMANN
TUFAN UYSAL

TESTER

JENS BEIER
ALEXANDRA GERB
THOMAS KUDELA
OLIVER MAEHLER

ANDRE QUASS
STEFFEN BÜRGER
MARTIN SCHLIERKAMP
LUKAS WYSTRACH
RAINER REBER
KARSTEN KÖPER

ZUSÄTZLICHE GRAFIK

MARTIN SCHLIERKAMP
ANDRE THIEL
GROUND STUDIOS

ADMINISTRATION
BÄRBEL KURTH

SIMILIS DANKT

NVIDIA CORPORATION
KAREN WILDER
MATTHIAS WLOKA

INTEL

ALEX KLIMOVITSKI
GENNARO CAVALLUCCI
DANIEL S SNYDER

MATROX GRAPHICS INC
MIKE DRUMMELSMITH

ATI

JEFF ROYLE
JUSTIN COONEY

CREATIVE LABS
CHEN REED
CRITERION SOFTWARE LTD
ROB PRECIOUS

BIONIC SYSTEMS
DORIS
MALTE

WINGS SIMULATIONS
TEUT WEIDEMANN

PHILIPP "PILLE" KURSAWE

...UNSEREN FAMILIEN,
FREUNDEN, UND ALLEN,
DENEN WIR ETWAS BEDEUTEN...

JOWOOD TEAM ÖSTERREICH

Head of Development

Erik Simon

International Production & Purchasing Director

Fritz Neuhofer

International Marketing Manager

Georg T. Klotzberg

Product Manager

Manfred Albrecht

Stefan Berger

Localisation Manager

Nikolaus Gregorcic

Graphic Artists

Sabine Schmid

Art Director

Christian Glatz

JOWOOD TEAM DEUTSCHLAND

Production Supervisor

Boris Kunkel

Executive Producer

Ralf Adam

Associate Producer

Oliver Staude-Müller

Development Marketing Manager

Reinhard Döpfer

QA Manager

Gregor Wilkenloh

Lead Testers

Nick Porsche

Testers

Stephan Berger

Alexander Drossel

Eva Franz

Gerrit Hansen

Timm Hartmann

Testers

Daniel Hassels

Max Jahn

Norman Joseph

Silas Katzenbach

Thomas Koch

Olli Landrock

Sven Riegel

Thorsten Schäfer

Stefan Schildknecht

Alexander Skrinjar

Falk Trintz

Tai von Keitz

Marketing & PR Manager

Esther Manga

Product Managers

Gero Döring

Viola Klammer

PR Assistant

Jürgen Kroder

Mr.X-The Game



The Lost Treasures



Magic - Days



Chattower



Dance Hall



Cafe

Worldgate

Die 3D-Community

Worldgate

Die 3D-Community



chat

Unterhalte dich in einer 3D - Umgebung, triff neue Leute, befrage Experten und Prominente - Worldgate bietet mehr Abwechslung.



games

Mit J.A. Tugger auf Verbrecherjagd gehen, sagenumwobene Schätze entdecken oder geheimnisvolle Rätsel lösen - Steig ein in die Entertainment - Welt von Worldgate.



shopping

Online-Shopping in einer belebten 3D Atmosphäre. Shops können direkt betreten werden, wo man sich gemeinsam mit Freunden über Produkte und Schnäppchen informieren kann.



events

Events, wie die Love-Days oder das tägliche Live-Quiz mit "Lara", sorgen für die richtige Stimmung. Grund genug, Worldgate einen Besuch abzustatten.

SHORTCUTS

Vorwärts	W
Rückwärts	S
Links	A
Rechts	D
Benutzen	E
Inventar	I
Inventar Links	Komma
Inventar Rechts	Punkt
Aufnehmen	Q
Nachladen	R
Schleichen	C
Laufen	Linke Umschalttaste
EPU	0
Waffe 1	1
Waffe 2	2
Schiessen	Linke Maustaste
Zoom	Rechte Maustaste
Nächste Waffe	Mausrad Vor
Vorige Waffe	Mausrad Zurück
Granate werfen	G
Medipack benutzen	M
Schnellspeichern	F2
Schnellladen	F3
Maus invertieren	AN / AUS
Mausgeschwindigkeit	Stufenlos regelbar
Zurück	
Sie gelangen zurück zum Optionsbildschirm.	



www.k-hawk.de

