



WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

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 Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

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

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- 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 einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen in Rapture	2
Steuerung	3
Waffen	4
ADAM	5
Plasmide	5
Umschalten zwischen Waffen und Plasmiden	6
Gen-Tonika	6
Heads-Up-Display	7
Hauptmenü	7
Hilfe im Spiel	8
Rapture	8
Entwicklung des Charakters	11
Maschinen	12
Pausenmenü	16
Optionen	16
Statusmenü	17
Hacking	18
Mit Xbox LIVE verbinden	19
Credits	20
Lizenz- und Garantiebedingungen	24
Kundendienst	27

WELCOME TO RAPTURE

OPPORTUNITY AWAITS

Ich bin Andrew Ryan und ich möchte Sie eines fragen:
Steht einem Menschen nicht das zu, was er sich im Schweiß
seines Angesichtes erarbeitet?

Nein, sagt der Mann in Washington. Es gehört den Armen.
Nein, sagt der Mann im Vatikan. Es gehört Gott dem Allmächtigen.
Nein, sagt der Mann in Moskau. Es gehört allen.

Ich konnte keine dieser Antworten akzeptieren. Stattdessen
entschied ich mich für etwas anderes. Für etwas Unmögliches.
Ich entschied mich für...

RAPTURE.

Eine Stadt, in der der Künstler keine Zensur fürchten, der
Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss.
In der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch
die kleinen Lichter gebremst werden. Wenn auch Sie im
Schweiß Ihres Angesichts für dies kämpfen,
kann Rapture auch Ihre Stadt werden.

STEUERUNG



Übersicht:

TASTE	FUNKTION
	Bewegen
	Umsehen
	Waffe nachladen, EVE-Spritze verwenden oder hacken
	Springen
	Verbandskasten benutzen
	Interagieren
	Munition wechseln
	Plasmid wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)
	Plasmid abfeuern
	Waffe wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)
	Waffe abfeuern
	Ducken an/aus
	Zoom an/aus
	Statusmenü
	Pausenmenü

WAFFEN

Während du Rapture erkundest, wirst du Waffen finden oder als Belohnung erhalten, die dein Überleben sichern. Drücke **RT**, um deine aktuelle Waffe zu verwenden.

Waffe wechseln

Wenn du mehrere Waffen in deinem Besitz hast, kannst du sie schnell mit **RB** durchschalten. Einmaliges Drücken von **RB** schaltet auf die nächste Waffe um. Wenn du **RB** gedrückt hältst, pausiert das Spiel, und eine Auswahl deiner verfügbaren Waffen wird angezeigt. Du kannst mit **↑** oder **↓** die gewünschte Waffe auswählen, die aktiviert wird, sobald du **RB** loslässt.



Munition

Mit Ausnahme der Rohrzange verfügt jede Waffe über drei Munitionstypen – 1 Standard-Munitionstyp und 2 Munitionstypen mit höherer Durchschlagskraft, die spezielle Vorzüge bieten. Die Pistole zum Beispiel verfügt über Standardgeschosse, panzerbrechende und Anti-Personen-Geschosse. Teste die verschiedenen Munitionsarten, denn in Rapture hat jede ihren speziellen Verwendungszweck. Mit **○** wechselst du die Munition für deine aktuelle Waffe.



Waffen-Upgrades

Jede Waffe kann zwei mal an ALLE MACHT DEM VOLKE-Stationen verbessert werden. Überlege dir gut, was du verbesserst, denn pro ALLE MACHT DEM VOLKE-Station kann nur ein Upgrade durchgeführt werden. Sobald das Upgrade ausgeführt wurde, schließt sich die Station für immer. Dafür sind Upgrades jedoch kostenlos.

ADAM

Die besten und klügsten Forscher der Welt lebten ohne Restriktionen gemeinsam auf dem Grund des Ozeans - kein Wunder also, dass der Bevölkerung schnell eine Reihe wissenschaftlicher Durchbrüche gelang. Einen entscheidenden Durchbruch stellte ADAM dar. Erzeugt wurde es durch einen Tiefseeparasiten, der, verbunden mit einem Wirt, neue Stammzellen produzierte, die den Wirt heilten. Diese neuen Stammzellen erlaubten es dem Wirt, externe genetische Modifikationen durchzuführen, die wie Krebsgeschwüre seine normale Zellstruktur übernehmen. Solche Modifikationen reichten von medizinischen Heilverfahren bis hin zu Veränderungen aus purer Eitelkeit. Mit der Zeit waren die genetischen Modifikationen mehr und mehr kämpferischer Natur. Sofortige genetische Modifikationen sind in Rapture in zwei Arten anzutreffen: Plasmide und Gen-Tonika.

PLASMIDE

Nun, da du in Rapture gefangen bist, musst du dich anpassen und Plasmide einsetzen, um der modernsten Stadt zu entfliehen. Plasmide beeinflussen oder verändern die dich umgebende Welt. Drücke **T**, um dein aktives Plasmid zu verwenden.

Plasmid wechseln

Du kannst mehrere Plasmide mitführen. Mit **LB** schaltest du durch deine Plasmide. Halte **LB** gedrückt, um das Spiel zu pausieren und eine Auswahl all deiner mitgeführten Plasmide einzublenden. Nun kannst du mit **↑** oder **↓** das gewünschte Plasmid auswählen. Das Spiel wird fortgesetzt, sobald du **LB** loslässt.



EVE

Plasmide erhalten ihre Kraft durch EVE – dem Serum, das dir den Einsatz von Plasmiden gestattet. Ohne EVE kannst du deine Plasmide nicht verwenden. EVE wird wiederhergestellt, indem du mit der **X**-Taste EVE-Spritzen einsetzt, während du mit einem Plasmid ausgestattet bist. Die Spritzen findest du überall in Rapture, du kannst sie jedoch auch an Verkaufsautomaten kaufen (siehe Verkaufsautomaten, Seite 13). Wenn du Nahrung und Getränke zu dir nimmst, kann dir das ebenfalls kleine Mengen EVE bringen.

Plasmid-Slots

Zu Beginn des Spiels hast du zwei offene Plasmid-Slots. In jedem Slot kannst du ein einzelnes Plasmid ablegen, setze sie also mit Bedacht ein. Weitere Slots erhältst du, indem du mehr ADAM sammelst (siehe Gatherer's Gardens, Seite 12).

UMSCHALTEN ZWISCHEN WAFFEN UND PLASMIDEN

Wenn du sowohl mit einer Waffe als auch mit einem Plasmid ausgerüstet bist, wirst du bald merken, dass im Kampf häufig schnelles Umschalten zwischen beiden notwendig ist. Das geht ganz einfach, indem du den Bumper oder Schalter drückst, der zum jeweils anderen gehört. Beispiel: Wenn du gerade eine Pistole verwendest, drücke **LB** oder **LT**, um zu deinem Plasmid umzuschalten. Wenn du **RB** oder **RT** drückst, wechselst du wieder zur Pistole.

GEN-TONIKA

Gen-Tonika erweitern deine passiven Fähigkeiten, und es gibt sie in drei verschiedenen Arten. Es wurden sehr viele Gen-Tonika entwickelt. Du musst selbst entscheiden, wie sie dir während deiner Zeit in Rapture nützlich sind.

Körper-Tonika

Sie erweitern deine natürlichen Fähigkeiten auf unvorstellbare Art und Weise. Einige Gen-Tonika machen dich beispielsweise gegen spezielle Schadensarten resistent, oder lassen dich natürliche Gifte produzieren.

Technik-Tonika

Diese erweitern Intellekt und Geschick. Durch sie kannst du komplizierte Aufgaben erledigen, wie beispielsweise hacken oder das Sicherheitssystem Raptures umgehen.

Kampf-Tonika

Sie verbessern deine Reflexe und erhöhen deine Kraft, was sich positiv auf deine Kampffertigkeiten auswirkt. So erhöhen einige Kampf-Tonika beispielsweise den Schaden, den du mit einer Nahkampfwaffe verursachen kannst, andere machen deine Elektrizitätsangriffe effektiver.

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)



HAUPTMENÜ

Weiter

Setze ein bereits begonnenes Spiel fort. Diese Option lädt das zuletzt gespeicherte Spiel.

Neues Spiel

Wähle dies aus, um BioShock neu zu beginnen und einen der drei Schwierigkeitsgrade zu wählen.

- **Leicht** – Anfänger oder Shooter-Neuling
- **Mittel** – Spieler mit Shooter-Erfahrung
- **Schwer** – Veteranen, die die Herausforderung lieben

Spiel laden

Hier kannst du ein zuvor gespeichertes Spiel laden und dein Abenteuer in BioShock fortsetzen.

Credits

Betrachte die Credits des Teams, dem du BioShock zu verdanken hast.

HILFE IM SPIEL

BioShock ist ein Spiel mit großer Tiefe, es gibt viel zu entdecken. Während des Spiels kannst du dir auf verschiedene Arten weiterhelfen lassen, um Rapture vollständig zu erkunden.

Adaptives Training

Das System des adaptiven Trainings erinnert dich an Spielbestandteile, die du möglicherweise verpasst hast. Wenn du das Gefühl hast, das System erzählt dir Dinge, die du bereits weißt, kannst du die Funktion im Optionsmenü abschalten (siehe Optionen, Seite 16).

Was ist das?

Wenn du ein Objekt nah betrachtest, wird die „Was ist das?“-Funktion aktiviert. Du kannst damit den „Was ist das?“-Infotext einblenden, indem du die -Taste drückst. Damit erhältst du Informationen zu dem betreffenden Objekt. Diese Infotexte kannst du jederzeit im Statusmenü einsehen (siehe Statusmenü, Seite 17).

Tipps

Drücke im Statusmenü , um Tipps zu deiner jeweiligen Aufgabe zu erhalten (siehe Statusmenü, Seite 17). Diese Tipps ändern sich, während du beim Erreichen deines Ziels Fortschritte machst. Ziel-Tipps kannst du auch während des Spiels einsehen, indem du Rechts auf dem  drückst.

RAPTURE

Bevölkerung von Rapture

Die Bürger dieser verlorenen Unterwasserstadt sind einzigartig und oftmals grotesk. Nachfolgend findest du die Hauptgruppen der verbliebenen Bevölkerung von Rapture. Im Zuge deiner Erkundungstour wirst du auf Varianten dieser Bürger treffen.

SPLICER

Die Population von Rapture hat sich auf furchtbare Weise verändert. Übermäßiger Konsum von Plasmiden und Gen-Tonika hat sie die Erinnerungen an alte Zeiten vergessen lassen. Schlimmer für dich ist jedoch, dass sie allem Unbekannten extrem aggressiv gegenüberreten.

LITTLE SISTERS UND BIG DADDIES

Neben den ehemaligen Einwohnern kann man seltsame Pärchen durch die Hallen von Rapture streifen sehen. Kleine Mädchen mit riesigen Spritzen wandern herum. Sie sehen verletzlich aus in dieser verdorbenen Welt, doch ihnen folgen mächtige Beschützer in metallenen Taucheranzügen, die Big Daddies. An die Little Sisters kommst du nur heran, wenn du dich mit den Big Daddies anlegst - und das ist keine leichte Aufgabe. Doch du wirst nicht darum herum kommen, wenn du dir ADAM von den Little Sisters holen willst, das du zum Überleben in Rapture benötigst.

Erkundung

Es lohnt sich in vielfacher Hinsicht, die Welt von Rapture zu erkunden. Es gibt dort viele versteckte Geheimnisse, und Plündern ist erforderlich, um an die Ressourcen zu kommen, die du zum Überleben brauchst.

OBJEKTE

Viele Objekte verbessern deine Gesundheit oder deinen EVE-Bestand, wenn du sie aufnimmst. An vielen Orten wirst du Geld finden, das du brauchst, um notwendige Dinge an den Verkaufsautomaten zu kaufen.

- **Verbandskasten** – Füllt deine Gesundheit auf



- **EVE - Spritze** – Füllt EVE auf



- **Auto-Hacker** – Lässt sofort jeden Hack gelingen (Siehe Hacking, Seite 18).

TAGEBÜCHER

Überall in Rapture wirst du Tagebuch-Aufzeichnungen finden. Dabei handelt es sich um Audio-Nachrichten, die die Einwohner Raptures zurückgelassen haben. Einige Tagebücher enthalten Informationen, die ausschlaggebend für den Spielfortschritt sind (das Spiel markiert diese dankenswerterweise mit einem goldenen Schein). Andere Aufzeichnungen helfen dir zu verstehen, was in der einst großartigen Stadt passierte, viele weisen auch auf versteckte Geheimnisse hin.

Sicherheit

Rapture ist voller Maschinen, die programmiert sind, um für hermetische Sicherheit zu sorgen.

KAMERAS

Überall sind Kameras, die ständig nach Eindringlingen Ausschau halten. Sobald dich eine von ihnen erfasst, ertönt ein Warnsignal. Wenn du dann im Blickfeld der Kamera bleibst, bis du identifiziert wirst, wird Alarm ausgelöst, was wiederum einen oder mehrere Sicherheits-Bots auf den Plan ruft. Der Alarm ist zeitlich begrenzt (ein Zähler zeigt die verbleibende Alarmzeit an), doch so lange der Alarm aktiv ist, schickt das Sicherheitssystem weitere Bots.



GESCHÜTZE

Nach den jüngsten militärischen Aktivitäten sind noch immer eine Vielzahl aktiver, automatisierter Geschütze in Rapture zu finden, die gegen Eindringlinge vorgehen. Sie zeigen oft tödliche Wirkung, doch wenn du nahe genug heran kommst, kannst du sie zu deinem Vorteil nutzen, indem du sie hackst (siehe Hacking, Seite 18). Sei jedoch vorsichtig, ein Geschütz sollte deaktiviert werden, bevor du es hackst. Es existieren mehrere Gen-Tonika und Plasmide, mit deren Hilfe das Sicherheitssystem auf verschiedenste Arten umgangen werden kann.



ENTWICKLUNG DES CHARAKTERS

ADAM und die Little Sisters

ADAM ist das Lebenselixir Raptures (siehe ADAM, Seite 5). Mit seiner Hilfe kannst du mehr und mehr Gen-Tonika und Plasmide „splicen“ (sprich in deine Gen-Struktur integrieren). Wenn du in Rapture überleben willst, musst du so viele Plasmide splicen, wie du kannst. Leider ist ADAM mittlerweile nur noch über die Little Sisters zu bekommen, die durch die Hallen von Rapture streifen und unter den wachsamen Augen der Big Daddies ADAM aus Leichen gewinnen. Mit langen Spritzen ziehen sie das Blut aus den Leichen und trinken es, um ADAM zu erzeugen.

Der Weg zu einer Little Sister führt nur über den Big Daddy. Wenn du ihn besiegt hast, musst du entscheiden, was mit der Little Sister passieren soll. Du kannst sie ausbeuten und ihr das ADAM abnehmen, doch bei diesem gefährlichen Prozess riskierst du ihr Leben. Alternativ kannst du sie retten, indem du den Parasiten in ihr tötest, durch den sie ADAM produzieren kann. Dem Parasiten kannst du eine kleine Menge ADAM entnehmen, jedoch weniger, als wenn du die Little Sister direkt ausbeutest. In Rapture ist nichts umsonst - und selbst diese Entscheidung hat ihren Preis.

Wenn du kein ADAM sammelst und verbrauchst, kann das Spiel extrem schwierig werden. Solltest du es in den frühen Levels nicht schaffen, einer Little Sister ADAM abzunehmen, kannst du später jederzeit zurückkehren und es mit den Big Daddies aufnehmen.

Sobald du ADAM in deinem Besitz hast, kannst du es an den Maschinen im Gatherer's Garden verwenden. Diese findest du überall in Rapture (siehe Gatherer's Gardens, Seite 12).

Raptures Einwohner erforschen

Du kannst deinen Charakter maßgeblich weiterentwickeln, indem du die Einwohner Raptures mit der Kamera erforschst. Während deines Abenteuers in Rapture findest du eventuell eine spezielle Forschungskamera. Sie wurde früher von Ordnungskräften eingesetzt, um mehr über die Fähigkeiten der Einwohner herauszufinden, die in großem Maße Plasmide gespliced haben.

Mit der Kamera kannst du Fotos von Einwohnern und Sicherheitseinrichtungen machen. Das Gerät bewertet dein Foto und sammelt Daten über den Gegner. Wenn die Kamera neue Erkenntnisse gewonnen hat, erhältst du Boni, wie beispielsweise erhöhten Schaden gegen diesen Gegner, oder gar versteckte Gen-Tonika! Je mehr Fotos du machst, desto schneller kommst du an deine Belohnungen.

Die Forschungskamera ist ein bedeutsames Mittel zur Entwicklung deines Charakters und kann den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

MASCHINEN

Es gibt eine Vielzahl von Maschinen in Rapture, die für dich von unschätzbarem Wert sein können.

Genbanken

In Genbanken kannst du deine Plasmide und Gen-Tonika neu konfigurieren. Es werden sämtliche Plasmide und Gen-Tonika angezeigt, die du bis zu diesem Zeitpunkt gesammelt hast. Du kannst wählen, welche du mitführst und welche nicht. Zurückgelassene Plasmide und Tonika werden für dich aufbewahrt. Du kannst sie später an jeder beliebigen Genbank nutzen.



Gatherer's Gardens

Diese Maschinen schlucken ADAM. An ihnen kannst du zusätzliche Plasmid- oder Gen-Tonika-Slots kaufen und so deine maximale Gesundheit oder die maximale Menge EVE erhöhen. Du kannst dort sogar neue Plasmide und Gen-Tonika kaufen.



Verkaufsautomaten

Diese Maschinen sind voller hilfreicher Waren, wie beispielsweise Munition, Verbandskästen und EVE-Spritzen. Verkaufsautomaten können gehackt werden. So kannst du die Preise senken oder spezielle Objekte zum Verkauf freigeben.



Munitions-Banditos

An diesen Verkaufsautomaten kann nur Munition erworben werden.



Vita-Chamber

In diesen Räumen wirst du wiederbelebt, falls du in Rapture dein Leben verlierst. Normalerweise finden sich mehrere Vita-Chambers pro Abschnitt.



Sicherheits-Notschalter

Mit ihnen kannst du Sicherheits-Bots abschalten, die durch einen Alarm aktiviert wurden. Im abgeschalteten Zustand kannst du sie hacken, damit sie sich dir gegenüber freundlich verhalten.



Medi-Stationen

An Medi-Stationen kannst du deine Gesundheit vollständig wiederherstellen - gegen Geld, versteht sich. Wenn du Medi-Stationen hackst, kannst du den Preis für die Heilung senken. Zudem nimmt danach ein Aggressor Schaden, der die betreffende Station benutzt.





Alle Macht dem Volke-Stationen

Hier kannst du deine Waffen verbessern. Die Upgrades sind kostenlos, doch pro Station ist nur eine Verbesserung möglich. Sobald du dein Upgrade ausgewählt hast, schließt sich die Station für immer.

U-Invent-Stationen

Mit Hilfe dieser Stationen kannst du aus gefundenen Gegenständen neue Objekte kreieren.

Klebstoff, Gummischläuche oder Schrauben sind nur einige der Gegenstände, die du aufsammeln kannst, um daraus Munition, Hacker-Werkzeuge oder

gar Gen-Tonika zu machen. Die meisten dieser neuen Objekte sind nur mit Hilfe der U-Invent-Stationen zu bekommen.



PAUSENMENÜ

Du kannst jederzeit das Pausenmenü aufrufen, indem du die -Taste drückst. Dort siehst du, wie viel Geld oder ADAM du hast, oder wie viele Little Sisters sich noch im aktuellen Level aufhalten. Dazu hast du im Pausenmenü die Wahl zwischen folgenden Optionen:

Weiterspielen

Mit dem aktuellen Spiel fortfahren.

Speichern

Den derzeitigen Spielfortschritt speichern. Du kannst immer und überall speichern. Dazu speichert das Spiel automatisch, sobald ein neuer Abschnitt geladen ist. Hier kannst du auch gespeicherte Spiele löschen.

Laden

Ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Steuerung ansehen

Die Steuerungübersicht betrachten.

Helligkeit einstellen

Ändern der Helligkeit im Spiel.

Optionen

Spieleinstellungen und Optionen ändern. Weitere Informationen dazu findest du weiter unten.

Beenden

Das aktuelle Spiel verlassen und ins Hauptmenü wechseln.

OPTIONEN

Die aktuellen Spieleinstellungen ändern.

Lautstärke gesamt

Ändert die Gesamtlautstärke des Spiel.

Lautstärke Soundeffekte

Ändert die Lautstärke der Soundeffekte.

Lautstärke Musik

Ändert die Lautstärke der Musik.

Lautstärke Sprachausgabe

Ändert die Lautstärke der Dialoge im Spiel.

Schwierigkeitsgrad

Ändert den aktuellen Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Achtung: Du kannst den Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern, doch könnten einige Xbox 360 Erfolge von da an unerreichbar sein.

Adaptives Training

Schaltet die adaptiven Trainingsnachrichten an\aus.

Untertitel (Grafiken)

Schaltet Untertitel für Schilder und andere Grafiken im Spiel an, bzw. aus.

Untertitel (Dialoge)

Schaltet Untertitel für die Dialoge im Spiel an\aus.

Automatisch zielen

Schaltet das automatische Zielsystem an\aus.

Y-Achse invertieren

Invertieren an\aus.

Controller-Empfindlichkeit

Regelt die Empfindlichkeit des Controllers.

Kompassnadel

Schaltet die Kompassnadel an\aus.

Bildwiederholungsrate freigeben

Schaltet die Begrenzung der Bildwiederholungsrate an\aus. Dies maximiert zwar die Bildwiederholungsrate, doch kann die Darstellungsqualität darunter leiden.

STATUSMENÜ

Du gelangst ins Statusmenü, indem du die -Taste drückst. Hier findest du verschiedene Reiter, die du mit  oder  und  auswählen kannst. Nachfolgend eine Aufstellung der Reiter im Statusmenü:

Karte

Dieser Reiter zeigt dir die Karte des aktuellen Levels. Sie zeigt deine Position und, sofern bekannt, den Standort des Ziels. Mit  kannst du aus der Karte herauszoomen. Wenn du  drückst, erhältst du einen Tipp zu deinem aktuellen Ziel.



Ziele

Der Reiter 'Ziele' zeigt eine Liste aller aktuellen Ziele. Wenn du mehrere Ziele hast, die du abarbeiten kannst, wählst du mit dem  oder  das zu aktivierende Ziel aus und bestätigst mit . Ziele, die gerade nicht erreicht werden können, kannst du nicht aktivieren.

Nachrichten

Der Reiter 'Nachrichten' erlaubt dir, Funknachrichten oder Tagebuch-Aufzeichnungen erneut abzuspielen.

Hilfe

Unter 'Hilfe' sind alle relevanten Hilfetexte zusammengefasst. Eine kostbare Wissensquelle - hier gibt es Informationen zu vielen Spielsystemen und Objekten.

HACKING

Bei der Vielzahl an Maschinen und brillanten Geistern in Rapture ist es nicht verwunderlich, dass man irgendwann herausgefunden hat, wie diese Maschinen durch Hacking neu zu programmieren sind. Indem du den Fluss im Kreislauf einer Maschine manipulierst, kannst du ihren Zustand ändern. Beinahe jede Maschine in Rapture kann gehackt werden. Durch Hacking kannst du verschlossene Safes öffnen, oder gar das Sicherheitssystem manipulieren, so dass es dich als Freund ansieht und stattdessen deine Feinde bekämpft. Wenn du eine Maschine hacken kannst, erscheint , sobald du neben ihr stehst. Wenn du dies drückst, gelangst du ins Hacking-Menü, wo du den Schwierigkeitsgrad des Hacks abschätzen kannst. Auch kannst du dort zwischen Kauf und Autohack wählen (siehe unten).

Hacking kann auf drei verschiedene Arten erreicht werden.

Wie wird gehackt?

Das Ziel eines Hacks ist, den Fluss im Kreislauf der Maschine zu ändern, indem du Platten freilegst und die Röhre austauschst, mit denen der Kreislauf zur Ausgangsplatte gelenkt wird. Achte auf gefährliche Teile, die die Kreislaufgeschwindigkeit erhöhen, elektrische Überspannung erzeugen oder sogar Alarm auslösen können. Wenn du erfolgreich bist, sind die Früchte deiner Arbeit kostenlos - das Risiko eines physischen Schadens ist jedoch sehr hoch.

Wenn dir das Hacken zu schwer wird, solltest du dein ADAM darauf verwenden, deine technischen Fähigkeiten mit zusätzlichen Slots oder weiteren Technik-Tonika zu verbessern.



Hacking Aufkauf

Erfolg beim Hacken kann auch durch Zahlung einer Provision erkauf werden. Du kannst also Geld zahlen, um die Maschine zu manipulieren. Je schwerer der Hack, desto höher der Preis. Durch das Splicen von Technik-Tonika kannst du die Kosten reduzieren.

Auto-Hacker

Mit etwas Glück findest du einen Auto-Hacker, der eine Maschine ohne Probleme augenblicklich hackt. Drücke im Hacking-Menü **X**, um den Hack sofort und ohne Risiko abzuschließen. Der Auto-Hacker wird bei diesem Vorgang verbraucht.

XBOX LIVE

Spiele über Xbox LIVE® gegen die ganze Welt. Erstelle dein Profil (deine Spielkarte). Chatte mit Freunden. Sende und empfange Sprach- und Video-Nachrichten. Melde dich an und sei Teil der Revolution.

Verbinden

Bevor du Xbox LIVE nutzen kannst, musst du deine Xbox Konsole mit einem High-Speed-Internetzugang verbinden und dich als Xbox LIVE Mitglied registrieren. Weitere Informationen über die Verbindung, und ob Xbox LIVE in deiner Region verfügbar ist, findest du unter www.xbox.com/live.

Kindersicherung

Mit diesen flexiblen und leicht zu bedienenden Tools können Eltern entscheiden, welche Spiele von jungen Spielern gespielt werden dürfen. Weitere Informationen dazu gibt's unter www.xbox.com/familysettings.

CREDITS

Developed by 2K Boston and 2K Australia

Story, Writing, and
Creative Direction
Ken Levine

Director of Product
Development
Jonathan Chey

Project Lead
Alyssa Finley

Art Team

Art Director
Scott Sinclair

Lead Animator
Shawn Robertson

Acting Environment Leads
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz

Performance Lead
Andrew James

Animation
Grant Chang
Ben Hutchings
Jonathan Mangagil

Concept Art
Scott Sinclair
Mauricio Tejerina
Robb Waters
Nate Wells

Effects Artist
Stephen Alexander

Level Builders
Alex Boylan
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz
Christian Martinez
Jamie McNulty
Nate Wells

Modelers
Lorne Brooks
Chris Chaproniere
Brendan George
Dan Keating
Chad King
James Sharpe
John Travers

Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Joseph Yang
Laura Zimmermann

UI Art
Ben Shore

Additional Concept Art
Lorne Brooks
Hogarth De La Plante
Daniel Keating
Chad King
Christian Martinez
Shawn Robertson
James Sharpe
Joseph Yang
Laura Zimmermann

Additional Effects
Chad King

Additional Animation
Steve Chao
Ed Lynch

Additional UI Support
Alex Boylan
Jake Etgeton
Christian Martinez
Robb Waters
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Laura Zimmermann

Additional Art
Ray Leung
Eric Lawson
Shaun Stephenson
Steve Kimura
John Torres
Jed Wahl

Design Team

Lead Designer
Paul Hellquist

Lead Level Designer
Bill Gardner

Designers
Dorian Hart
Alexx Kay
JP LeBreton
Jonathan Pelling
Dean Tate
Jordan Thomas

Additional Design
Stephen Alexander
Andrew "Ant" Orman
Ed Orman
Ian Vogel

Additional Story/Writing
Paul Hellquist
Alexx Kay
Joe McDonagh
Susan O'Connor
Emily Ridgway
Justin Sonnekalb

Additional Ingame Writing
Tom Bartlett
Dorian Hart

Programming Team

Lead Programmer
Christopher Kline

Technical Director
Rowan Wyborn

AI Lead
John Abercrombie

AI/Animation
Programming
Marc Atkin
Darren Lafreniere

Audio/Streaming
Programming
Carlos Cuello

Gameplay Programming
Ian Bond
Dan Kaplan
Lida Tang

Graphics Programming
Jesse Johnson

UI Programming
Jake Etgeton

Physics Programming
Joshua Downer

Engine Development Team
Robert Black
Simon Eschbach
Weicheng Fang
Daniel James Lamb
Ryan Lancaster
Mathi Nagarajan
Martin Slater

Additional Programming

Karl Burdack
Terrance Cohen
Michael James

Production Team

Associate Producer
Joe Faulstick

Assistant Producers

Kate Kellogg
Keith Shetler
Justin Sonnekalb

Production Assistant/ Localization

Timothy Crosby

Additional Production Support

Tony Oakden
James Sutherland

Sound Team

Sound Designer
Emily Ridgway

Sound Assistants

Pat Balthrop
Justin Mullins

Audio Consultant

Eric Brosius

Quality Assurance

QA Manager
Joe Faulstick

Assistant Leads

Nick Garner
Ryan Oddey
Sara Verrilli

Testers

Tom Bartlett
Kirk Bezio
Ryan Buckley
Matt Cabral
Joe Canadas
Frank DaPonte
Jakub (Jake) Drobowiecki
Chris Enright
Russell Jacobson
Dan Lewis
Casey Malone
Justin Pappas
Mike Pfundt
Jason Silva

Additional Testing

Jason O'Brien
Eric Kirchberg
Brendan Kirk
Justin Sonnekalb

Operations Team

Director of Operations
Emily Brinkert

Director of Operations,
Australia
Will Marshall

IT Manager Australia
Gareth Walters

IT Manager Boston
Geoff Graves

IT Assistants
Raymond Holbrook
Justin Richards

Team Support
Phil Frechette

HR Manager, Australia
Ali Hinton

Operational Support
Kate Kellogg
Joe McDonagh

Office Manager, Australia
Chelsea Kyburz

Additional Operational
Support

Devin Bean
Colin Davis
Keri Norris
David O'Toole

Marketing/PR Support
Team

Joe Faulstick
Joe McDonagh
Nate Wells

Focus Test Wrangler
Tom Bartlett

Additional Support

Richard Albon
Shamus Baker
David Beswick
Ben Driehuis
Joakim Hagdahl
Andrew Ley
David March
Jamie O'Toole
Linus Tan
Jarrad Woods

2K Publishing

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismaier

VP Product Development
Greg Gobbi

Development Manager
Jon Payne

Technical Director
Tim Perry

Producers
Anthony DeLuca
Melissa Miller
James Daly

Associate Producer
Jason Bergman

VP Marketing
Sarah Anderson

Director of Marketing
Tom Bass

Senior Product Manager/
Promotions
Matt Kassan

Associate Product
Manager/Promotions
Alison Moy

Marketing Coordinator
Eric Monacelli

Senior Production
Manager
Jack Scalici

Production Manager
Lydia Jenner

Director of Public Relations
Marcelyn Ditter

Art Director,
Creative Services
Lesley Zinn

Web Manager
Gabe Abarcar

Web Designer
John Kauderer

Community Manager
Elizabeth Tobey

Game Analysts
Walt Williams

Jim Yang
Alex Hartpence

Media Specialist
Larry Stephens

Director of Operations
Dorian Rehfield

VP Sales & Licensing
Steve Glickstein

Strategic Sales and
Licensing Manager
Paul Crockett

Quality Assurance Director
Lawrence Durham

Lead Tester
Angel Gonzalez

Senior Tester
Steve Allstead
Garrett Bittner

Quality Assurance Team

Aaron Adler
Dimitri Becerra
Antoine Bohannon
Larry Bolden
Shant Boyatzian
Alex Bujold
Ken Carr
Evan Case

David Clayton-Ready
Stephen Detoma
Brain Erzen

Raymond Evans
Josh Ewing
Derrick Flot

Adam Graziano
Tim Grimaud
Micah Grossman
Neale Johnson

Jason Jury
Adrin Khachikian
James Kovacs
Lincoln Le

James McKay
Tony McNeil

Darren Miller-Pfeufer
Mark Nelson

Marc Perret
Ella Preger

Jamie Quinones
David Sanders

Jeremy Schulze
Rheema Shadid

Danny Smith
Nick Sporic

Kevin Strohmaier
Fred Yun

Standards Lead
Michael Greening

Standards Senior
Paul Diaz

Standards Team
Andrew Garrett
Eric Lane
Matt Newhouse

Night Lead
Dan Egula

Night Senior
Lori Durrant

2K International

General Manager
Neil Ralley

International Marketing
Director
Matthias Wehner

International Product
Manager
Ben Wyer-Roberts

International PR Director
Markus Wilding

International PR Manager
Karl Unterholzner

Licensing Director
Claire Roberts

International Marketing
Assistant
Sam Woodward

2K International Product Development

Development Manager
Fernando Melo

Senior International
Producer
Daniel Baillie

International Producer
Sajjad Majid

Localisation Manager
Scott Morrow

External Localisation
Teams

Around The Word
Coda Entertainment
Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

2K International Quality Assurance

QA Manager
Chris Rowley

Functionality Supervisor
Domenic Giannone

Localisation Supervisor
Iain Willows

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Lead QA Technician
Steve Manners

Localisation Project Lead
Terryll Garrison

QA Technicians -
Functionality

Alex Cox
Michael Bunning
Denver Cockell
Arsenio Formoso
Natalie Holkham
Rob Jenkins
Russell Keawpanna
Ian Moore
Sebastian Belton

QA Technicians -
Localisation

Nicolas Adam
Marco Angiuoni
Alessandro Cilano
Adele Dalena
Sebastian Frank
Alessandro Gatti
Jose Miñana
Beatriz Gonzalez
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Hugo Sieiro
Santiago Garcia

Design Team
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

2K International Team

Adrian Lawton
Andreas Traxler
Anja Wagner
Barbara Ruocco
Ben Seccombe
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli

Jochen Till
Jose Antonio Muñoz-Calero
Fernandez
Maikel van Dijk
Olivier Troit
Rob Donald
Sandra Melero
Warner Guinée

Take 2 Publishing Team

Anthony Dodd
Corine Checko
Isabelle Jacober
James Ellingford
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Music

Orchestra

Solo Violin
Martin chalfour

Violins

Belinda Broughton, Darius
Campo, Peter Kent, Pip
Clark, Kirsten Fife, Barbara
Porter, Marcy Vaj, Pat
Johnson, Miran Kajian, Sara
Parkins, Pam Gates, Carolyn
Osborne, Anna Kostyuchek,
Becky Bunnell, Eve Butler,
Tiffany Yi Hu, Jennifer
Munday, Hiam Shtrum

Cello

Armen Ksajikian, Suzie
Katayama, David Low,
Rudy Stein, Miguel Martinez,
Cecilia Tsan, Paula
Hochhalter, John Walz,
Trevor Handy, Tina Soule,
Sebastian Toettcher

Piano

Bryan Pezzone

Horn

Joe Meyer

Recording Engineer

Dan Blessinger

Music Contractor and

Copyist

Ross DeRoche

Tuba

Ross DeRoche

Singer on Anthem

Rebecca Sjöwall

Orchestrations

Garry Schyman & Desha
Dunnahoe

Conductor

Garry Schyman

Assistant to

Garry Schyman
Tim Helisek

VO Production

Telsey and Co.

Carrie Rosson
Tiffany Canfield
David Vaccari

Star-Trax

Vince DePaola
Ali Aron

POP Sound

Producer

Dawn Redmann

Original Dialog Mixer

Michael Miller

Original Dialog Recordist

Courtney Bishop

Original Dialog Mixer

Stephen Dickson

Original Dialog Recordist

Nick Bozzone

Original Dialog Mixer

Zac Fisher

Original Dialog Recordist

Kaynaz Shroff

Original Dialog Mixer

Mitch Dorf

Original Dialog Recordist

Gavin McNiece

Original Dialog Mixer

Tim West

Original Dialog Recordist

Brett Rothfeld

Actors

John Ahlin, Greg Baldwin,
Jane Beller, Susanne
Blakeslee, Anne Bobby,
Blesst Bowden, Tony
Chiraldes, Shavonne
Conroy, Ritchie Coster,
Betsy Foldes, Joshua Gomez,
Cassandra Grae, Ray Guth,
JG Hertzler, Peter Francis
James, Juliet Landau, Anne
Meisels, Raynor Scheine
Miriam Shor, Adam Sietz,
Armin Shimerman, Peter
Siragusa, T. Ryder Smith,
Stephen Stanton, Fred
Tatasciore, Marcelo Tubert,
Michael Villani, Gordon
Joseph Weiss, James
Yaegashi, Catherine Zambri

Fox Studios

Rick Fox, Michael Weber,
Tim Schmidt, Cal Halter,
Keith Fox, Dustin Smith,
Joe Schmidt

Special Thanks

Access Communications,
Bearing, Marc Berman,
Big Solutions, Bob Blau,
Blur, Alice Chuang,
Scott DeFreitas, dSonic,
David Edwards, Dan
Einzig, Demiurge Studios,
Inc., Epic, EyeBall NYC,
EyeCandy Studios, FMOD
EX Sound System, Firelight
Technologies, Julie Fogerson,
Rick Fox, David Gershik,
Havok, KD&E, Jenn Kolbe,
Magid, Microsoft, Adam
Meyer, Xenia Mul,
Lamplighter Studios, Lewis
PR, James Pacquing, Plastic
Wax, Rapan, RDA, Red Eye
Studios - Hoffman Estates,
Illinois, Take-Two Sales,
Drew Smith, Natalya Wilson

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/onlinesupport.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung.

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 1 393 493 (1,86 € / Minute)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 1 60 672 (1,802 € / Minute)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 1 392 492 (0,62 € / Minute)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 241 231 (0,676 € / Minute)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

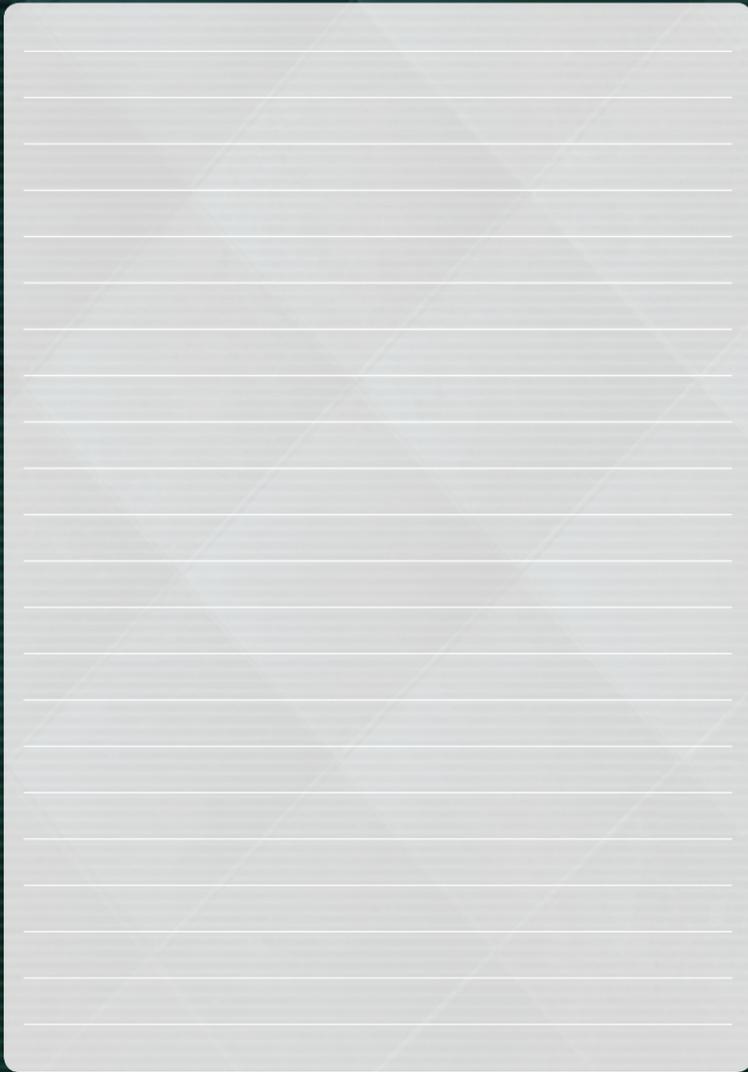
Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 1 391 491 (1,86 € / Minute)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 400 873 (1,802 € / Minute)

QOTIZEN



Jetzt registrieren und viele Extras kassieren



Melden Sie sich für die 2K Games Community an und nutzen Sie die vielen Vorteile:

- ▼ Aktuelle News über neue Topspiele, Patches und vieles mehr bekommen Sie automatisch per E-Mail.
- ▼ Bei Gewinnspielen können Sie jeden Monat tolle Preise gewinnen, die exklusiv nur unter den Mitgliedern der 2K Games Community verlost werden.
- ▼ Über aktuelle Topangebote des Take 2 Shops informieren wir Sie exklusiv vorab. Damit erfahren Sie als Erster, welche Specials es im Onlineshop von Take 2 zu kaufen gibt und zum Teil ausschließlich im Take 2 Shop erhältlich sind.
- ▼ Zu Topspielen von 2K Games gibt es exklusive Extras wie z.B. kostenlose Bonus-Maps.
- ▼ Die Mitgliedschaft ist für Sie vollkommen kostenlos.

So werden Sie Mitglied der 2K Games Community: www.2kgames.de/register

So einfach ist die Anmeldung:

1. Unter www.2kgames.de/register geben Sie Ihre Daten ein.
2. Sie bekommen innerhalb weniger Minuten eine E-Mail zur Bestätigung Ihrer Anmeldung. Dank dieses Verfahrens wird die Sicherheit Ihrer Daten gewährleistet.
3. Wenn Sie auf den Bestätigungs-Link in der E-Mail klicken, ist Ihre Anmeldung erfolgreich abgeschlossen und Sie können nun die vielen Vorteile der 2K Games Community nutzen.