

Das dunkle Vermächtnis

GORAKY

17

**METROPOLIS**
SOFTWARE HOUSE

TopWare
INTERACTIVE

Handbuch

EPILEPSIEWARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollte bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

**UND KONSULTIEREN SIE IHREN ARZT,
BEVOR SIE DAS SPIEL ERNEUT SPIELEN.**

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- X Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.**
- X Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.**
- X Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.**
- X Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.**
- X Legen Sie bei der Benutzung eines Computer oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.**

ГОРЬКИЙ 17

INHALT

1. Story	3
2. Installation	5
3. Spiel starten	5
4. Hauptmenü	6
5. Adventuremodus	8
5.1. Truppe steuern	8
5.2. Kontrolleiste	9
5.3. Inventory Bildschirm	10
5.4. Statistik-Fenster	11
5.5. Waffenlevel-Fenster	11
5.6. Gegenstände aufnehmen	12
5.7. Gegenstände benutzen	12
5.8. Heilmittel benutzen	12
5.9. Gegenstände weitergeben	12
6. Kampfmodus	13
6.1. Allgemeine Regeln	13
6.2. Charakter-Bewegungen	15
6.3. Gegenstand einem anderen Charakter geben	15
6.4. Heilen	16
6.5. Inventory benutzen	16
6.6. Waffen auswählen und benutzen	16
6.7. Gegenstände bewegen	17
6.8. Verteidigen	17
6.9. Kisten öffnen	18
6.10. Blickrichtung	18
6.11. Charakter Statistiken	18
6.12. Waffenlevel	20
6.13. Monster, Schilde und Schutz	20
6.14. Besondere Charakter-Zustände	21
6.15. Waffen	22
6.16. Heilmittel	24
7. Truppenmitglieder	26
8. Kontaktinformationen	28
9. Credits	28

1. STORY

Im Jahre 2008 meldet der NATO-Geheimdienst, daß die Russen eine ihrer eigenen "geheimen" Städte, bekannt als GORKY17, komplett zerstört haben. Sie war die perfekte Kopie einer amerikanischen Stadt, die die Russen zur Ausbildung ihrer Spione benutzten. Die Russen behaupten, die Stadt sei im Zuge der Aufräumaktion nach dem Kalten Krieg zerstört worden. Aber der NATO-Geheimdienst weiß, daß in GORKY17 viel mehr vor sich ging als nur Spionagetraining. Die Stadt diente auch als streng geheime Stätte für militärische Experimente unter dem Kommando von General Kozov. Es ist lediglich bekannt, daß es sich um Telekinese- und Teleportationsversuche handelte. Irgendwann müssen die Dinge außer Kontrolle geraten sein und die Stadt wurde offenbar von schrecklichen menschenähnlichen Hybriden angegriffen, die sämtliche Bewohner töteten. Die Russen wollten kein Risiko eingehen und vernichteten kurzerhand die ganze Stadt.

Im darauffolgenden Jahr beginnt die NATO, ihre Truppen nach Polen zu transportieren - als dritte Phase der Integration Polens in den Nordatlantikpakt. Bevor sie ihre eigenen geheimen Camps aufstellt, will die Organisation den Status der ehemaligen russischen Geheimlager ausspionieren. Westliche Geheimdienste erhalten anonyme Informationen, denen zufolge die Russen über noch ein geheimes Militärlabor verfügen, das GORKY17 sehr ähnlich sein soll, nur ein wenig kleiner. Es soll in einer polnischen Stadt namens Lubin versteckt sein.

Die NATO stellt unverzüglich ein Team von Wissenschaftlern und Soldaten zusammen, getarnt als normale Bürger. Sie gehen in die Stadt und suchen nach dem Geheimlabor. Auf den ersten Blick scheinen die Straßen der Stadt völlig menschenleer zu sein. Aber als das Team sich der Stadtmitte nähert, wird es plötzlich von schrecklich mißgestalteten Kreaturen umzingelt. Einige Teile ihres Körpers scheinen menschlichen Ursprungs zu sein, andere dagegen erinnern an Insekten oder andere Tiere. Das Team "Group One" verschwindet spurlos.

Der NATO wird ein weiteres anonymes Schreiben zugespielt. Die Analyse ergibt, daß es von derselben Person verfaßt wurde wie die erste Nachricht. Darin wird offenbart, daß die Hybride aus den früheren Stadtbewohnern erschaffen wurden.

GORKY 17

Laut dem Schreiben speicherten die russischen Behörden alle genetischen Daten sämtlicher Bürger auf vier "Matrixdisketten", Speichermedien mit enormer Kapazität. Diese sind die Quelldaten für die Erschaffung der Hybride.

Doch die Russen begnügten sich nicht damit, nur menschliche Wesen zu verwenden. Sie kombinierten ihre Daten mit denen verschiedener Tierarten. Die anonyme Quelle behauptet, daß diese Daten mittels "Teleport"-Maschinen in die Bürger eingeschleust wurden.

Nicht jeder wurde in ein Monster verwandelt, doch die wenigen, die verschont blieben, wurden wahrscheinlich von den Hybriden getötet. Der Informant behauptet weiterhin, es gebe eine Möglichkeit, die Menschen zu retten. Man müsse nur die Matrixdisketten mit den menschlichen Daten ausfindig machen und die Labor-Ausrüstung dazu benutzen, das Hybridelement auf der Basis der Original-Quelldaten von der menschlichen Substanz zu trennen. Das einzige Problem ist, daß alle vier Disketten aus dem Labor verschwunden sind und der Informant den Standort des Labors entweder nicht kennt oder nicht preisgeben will.

Die einst so blühende Stadt wird zum Kriegsschauplatz. Das lockt natürlich die Medien an, daher kommt eine Zerstörung von GORKY17 nicht in Frage. Schnell riegheln Spezialtruppen der NATO das Gebiet ab, damit niemand rein oder rauskommt.

Der Held der Geschichte ist ein 40jähriger kanadischer Soldat namens Cole Sullivan, der eine Spezialausbildung in Bio-Engineering absolviert hat. Ihm zur Seite stehen zwei Soldaten der Spezialtruppe: Jarek Owicz und Thierry Trantigne. Das Trio wird "Group Two" genannt. Ihre primäre Aufgabe ist es, nach Lubin zu gehen, alle vier Matrixdisketten zu finden und diese dann im Labor zu bearbeiten, um die Hybride wieder in Menschen zurückzuverwandeln. Ihre zweite Aufgabe ist es, herauszufinden, aus welchem Grund die "Group One" verschwunden ist. Die Truppe wurde absichtlich kleingehalten, da sie die Anweisung haben, sich in keine Kämpfe zu verwickeln und unauffällig zu bleiben, während sie ihre Mission vollbringen.

In einem Boot gelangt die "Group Two" in die Stadt und beginnt ihre Mission im Hafengebiet...

2. INSTALLATION

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Das Autorun-Menü erscheint auf dem Bildschirm, es sei denn, Sie haben die Auto Insert Notification-Option unter Windows ausgeschaltet. (Sollte dies der Fall sein, müssen sie AUTORUN.EXE manuell vom Rootverzeichnis der CD starten.) Das Installationsprogramm hat folgende Optionen:

GORKY17 INSTALLIEREN:

Wählen Sie diese Option, um die Installation zu starten. Danach folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen: Sie haben die Möglichkeit, die Festplatte und das Verzeichnis zu wählen, auf der bzw. in dem das Spiel installiert werden soll, und zu bestimmen, ob Sie die minimale oder die Vollinstallation durchführen möchten. Die minimale Installation erfordert zwar weniger Festplattenspeicher, aber die Spielladezeiten sind länger; bei der Vollinstallation wird das gesamte Spiel auf Ihre Festplatte kopiert.

GORKY17 DEINSTALLIEREN:

Über diese Option entfernen Sie Gorky17 von Ihrer Festplatte.

EXIT:

Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Installationsprogramm abbrechen wollen.

SPIEL STARTEN:

Klicken Sie auf diese Option, wenn Sie das Spiel starten wollen.

DIRECTX INSTALLIEREN:

Wenn DirectX nicht auf Ihrem Computer installiert ist, oder wenn Sie DirectX 5.2 oder niedriger haben, klicken Sie hier, um den DirectX 6.0-Treiber zu installieren.

MEDIA PLAYER INSTALLIEREN:

Falls notwendig, können Sie hier den Microsoft Media Player installieren. Er wird zum Abspielen der Filmsequenzen benötigt.

3. SPIEL STARTEN

Nachdem das Spiel installiert ist, kann es durch folgende Methoden gestartet werden:

- die Option "Spiel starten" im Autorun-Menü auswählen.
- GORKY17 von Windows Start-Menü aus (Start, Spiele, Gorky17, Gorky17) starten
- ODER: wechseln Sie im Windows-Explorer in das von Ihnen, bei der Installation gewählte Verzeichnis, und führen Sie einen Doppelklick auf die Datei "Gorky17.exe" aus.

GORKY 17

4. HAUPTMENÜ

Nach dem Spielstart stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:



NEUES SPIEL:

Klicken Sie hier, um ein neues GORKY17-Spiel zu starten.

LADEN:

Mit dieser Option können Sie ein gespeichertes Spiel laden. Ihnen wird eine Liste der gespeicherten Spielstände angezeigt. Wählen Sie einen aus und er wird geladen.

OPTIONEN:

Über diese Option können Sie die Spieleinstellungen, wie z.B. Sound oder Grafik, ändern.

DIE OPTIONEN SIND:

GRAFIK:

Hier können Sie die folgenden Grafikeinstellungen vornehmen:

SCHATTEN:

Es gibt zwei Möglichkeiten: "Schatten aktiviert" oder "Schatten deaktiviert" - durch Ausschalten der Schatten können Sie die Spielperformance auf älteren PCs verbessern.

GAMMA:

Sie können den Gamma-Wert korrigieren, falls das Spiel zu dunkel oder hell erscheint. Bitte bedenken Sie aber, daß nicht jede Grafikkarte die Gamma-Korrektur im Direct-Modus unterstützt. Falls die Einstellungsänderung hier nichts bewirkt, benutzen Sie bitte die Software, die mit Ihrer Grafikkarte installiert wurde. Bsp.: 3Dfx-Anwender müssen auf Ihrer Windows-Oberfläche rechtsklicken, Eigenschaften aufrufen, dann 3Dfx auswählen und den Gammawert mit Hilfe des Gamma-Balkens einstellen

SOUND UND MUSIK:

Wählen Sie diese Option, um die folgenden Sound- und Musikeinstellungen vorzunehmen:

MUSIKLAUTSTÄRKE:

Lautstärke der Hintergrundmusik einstellen.

SFX-LAUTSTÄRKE:

Lautstärke der Soundeffekte (z.B. Schüsse, Schritte, usw.) einstellen.

STIMMENLAUTSTÄRKE:

Lautstärke der Stimmen einstellen.

CREDITS:

Wählen Sie diese Option, um die Namen der Leute zu erfahren, denen Sie den Spielspaß mit GORKY17 zu verdanken haben.

SPIEL VERLASSEN:

Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu beenden und zu Windows zurückzukehren.

Wenn Sie während des Spieles die ESC-Taste drücken, erscheint das Menü mit zusätzlichen Optionen:

SPIEL FORTSETZEN:

Aktuelles Spiel fortsetzen

SPIEL SPEICHERN:

Mit dieser Option können Sie einen Spielstand unter einem beliebigen Namen speichern. Klicken Sie auf einen mit <LEER> gekennzeichneten Speicherslot, um einen neuen Spielstand zu speichern oder klicken Sie auf den Namen eines bereits gespeicherten Spielstandes, um diesen zu überschreiben (Sie können hierbei auch den Namen ändern). Beachten Sie, daß die Option SPIEL SPEICHERN im Kampfmodus oder während der Cutscenes nicht verfügbar ist.

Durch Drücken der ESC-Taste gelangen Sie zurück zum aktuellen Spiel.

5. ADVENTUREMODUS

5.1. Truppe steuern



Die Charaktere werden mit der Maus gesteuert. Zeigen Sie auf ein Ziel und klicken Sie mit der linken Maustaste, und der Truppenführer wird dorthin gehen. Der Rest folgt dem Truppenführer. Durch Zeigen auf einen anderen Charakter und Linksklicken können Sie einen neuen Truppenführer bestimmen.

Als Bestätigung des Befehls sehen Sie einen grünen Kreis an der Stelle, die Sie angeklickt haben. Erscheint dagegen ein roter Kreis, bedeutet das, daß die Stelle nicht begehbar ist und die Truppe nicht dorthin gehen kann.

Manchmal erscheint eine blinkende Markierung an einem Gebäudeeingang. Das bedeutet, daß Sie das Gebäude betreten können. Wenn Sie mit dem Cursor auf den Eingang zeigen, verwandelt er sich in ein Tür-Icon. Durch einen Klick lassen Sie den Truppenführer hineingehen.

5.2. Kontrolleiste



Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Kontrolleiste mit mehreren Buttons zur Steuerung der Truppe:



-Inventar-
zum Inventar-Bildschirm



-Geben-
Gegenstand einem anderen Charakter geben.

-Aktiviertes Objekt-



In diesem Fenster erscheint der Gegenstand, den der Truppenführer in seinen Händen hält. Klicken Sie darauf, um ihn zu benutzen. Durch Klicken auf das Pfeil-Icon auf der rechten Seite bekommen Sie eine Liste der verfügbaren Gegenstände zu sehen. Wenn Sie auf einen dieser Gegenstände klicken, wird er in die Hände des Charakters gelegt.



-Portraits-
Durch einen Linksklick auf das Gesicht eines Charakters bestimmen Sie ihn zum Truppenführer.



-Waffenskills-
öffnet das Fenster mit Waffenlevels.



-Persönliche Statistik-
öffnet das Fenster mit Statistiken.

5.3. Inventory Bildschirm



Durch Anklicken des Inventory-Icons in der Kontrolleiste gelangen Sie zum Inventory-Bildschirm. Hier können Sie sich die verfügbaren Gegenstände in Ruhe ansehen und Ihre Truppe ausrüsten.

Es gibt drei Gruppen von Gegenständen, die ein Charakter mit sich führen kann:

Register 1 - Waffen und Munition

Register 2 - Heilmittel und Schutzwesten

Register 3 - andere Gegenstände

In der linken oberen Ecke befinden sich drei Buttons, mit denen Sie zwischen den drei Gruppen wechseln können. Jeder Charakter hat seine eigene Tasche für Waffen und Heilmittel, aber alle Charaktere der Truppe teilen sich die Gegenstände aus Gruppe 3 (andere Gegenstände). Z.B. wenn ein Truppenmitglied einen Schlüssel hat, so können ihn alle benutzen, hat es aber einen Flammenwerfer, kann ihn außer ihm keiner einsetzen.

Links sehen Sie eine Liste der Gegenstände, die der Trupp besitzt. Wenn Sie einen Gegenstand mehr als einmal besitzen, wird dies in der rechten oberen Ecke des Icons angezeigt.

In der Mitte des Bildschirms sind zwei Slots - für die Hand und für die Brust. Sie können eine Waffe in die Hand des Charakters legen oder ihn mit einer Weste versehen, indem Sie das entsprechende Icon in den betreffenden Slot ziehen.

Wenn Sie auf ein Icon rechtsklicken, erscheint darunter eine Kurzbeschreibung des Gegenstandes.

Sie können zu einem anderen Charakter wechseln, indem Sie das Icon des Gesichts anklicken.

Sie können einen Gegenstand einem anderen Charakter geben, indem Sie das Gegenstands-Icon auf das Icon des Gesichts ziehen. Besitzen Sie mehr als einen dieser Gegenständen, werden Sie nach der Anzahl gefragt, die Sie ihm geben wollen.

5.4. Statistik-Fenster



Durch Anklicken des Statistik-Buttons öffnet sich das Statistik-Fenster. Dort sehen Sie Level, Erfahrung, Trefferpunkte, die maximale Anzahl Trefferpunkte, Laufbereich, Treffsicherheit, Coolness, Gegenangriff des Charakters. Die Bedeutung dieser Statistiken wird später im Handbuch noch genauer erklärt.

5.5. Waffenlevel-Fenster



Jeder Charakter ist unterschiedlich geschickt im Umgang mit den verschiedenen Waffen. Durch Anklicken des Waffenlevel-Buttons öffnet sich ein Info-Fenster, in dem Sie sehen können, wie gut der jeweilige Charakter mit den verschiedenen Waffen umgehen kann.

5.6. Gegenstände aufnehmen

Beim Auskundschaften der Stadt finden Sie viele nützliche Dinge. Sie beginnen zu blinken, wenn sich die Truppe ihnen nähert. Durch einen Rechtsklick auf einen solchen Gegenstand können Sie diesen aufnehmen.

Manchmal stoßen Sie auf eine Truhe mit mehreren Gegenständen. Durch einen Rechtsklick auf die Truhe bietet sich Ihnen die Option, diese zu öffnen. Ist Sie offen, erscheint eine Liste der darin befindlichen Gegenstände. Sie können einzelne Gegenstände auswählen, oder Sie nehmen einfach alle mit.

5.7. Gegenstände benutzen

Manchmal sind Gegenstände, die Sie auf dem Bildschirm benutzen können, durch ein blinkendes Kreuz gekennzeichnet. Wenn Sie auf einen solchen Gegenstand zeigen, verwandelt sich der Cursor in ein Icon. Durch einen Rechtsklick bekommen Sie eine Kurzbeschreibung sowie ein Menü mit den Aktionen, die Sie mit dem Gegenstand ausführen können. Z.B. ein Klick auf eine Tür zeigt die Optionen "Öffnen" oder "Schließen".

5.8. Heilmittel benutzen

Um ein Mitglied Ihrer Truppe zu heilen, wählen Sie in der Kontrolleiste eine Medizin aus und klicken Sie auf den Charakter, den Sie heilen möchten. Es gibt auch ein Shortcut für das Heilen: Haben Sie ein Heilmittel ausgewählt, verwandelt sich der Cursor in ein Kreuz, so können Sie das betreffende Truppenmitglied heilen, indem Sie einfach das Icon von seinem Gesicht anklicken.

5.9. Gegenstände weitergeben

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie jemandem einen Gegenstand geben können:

- Klicken Sie auf das Geben-Icon in der Kontrolleiste und wählen Sie den Gegenstand aus der Liste aus, die erscheint. Dann klicken Sie direkt auf den Charakter oder auf das Icon des Charakters, dem Sie den Gegenstand geben wollen;
 - Ziehen Sie den Gegenstand auf das Gesicht des Charakters im Inventory-Bildschirm
- Besitzen Sie mehr als einen dieser Gegenständen, werden Sie nach der Anzahl gefragt, die Sie ihm geben wollen.

6. KAMPFMODUS

6.1. Allgemeine Regeln



Die Kampfszenen sind rundenbasiert. Normalerweise beginnen sie mit der Spielrunde des Spielers, dann folgt die Spielrunde des Gegners usw. bis zum Ende des Kampfes.

Die Kämpfe werden auf einem in viereckige Felder aufgeteilten Bildschirm ausgetragen (der Spieler kann das Feldraster durch Drücken der TAB-Taste einblenden). Mit Hilfe der Felder

wird der Laufbereich der Charaktere (über wie viele Felder kann der Charakter in einer Spielrunde laufen), der Laufbereich der Gegner und die Angriffszonen der Waffen/Monster bestimmt. Manchmal stehen auf dem Bildschirm Hindernisse, die den Charakteren und Monstern den Weg versperren.

Jeder Charakter der Truppe muß den Kampf überstehen - stirbt auch nur ein Charakter, ist das Spiel aus. Um den Kampf zu gewinnen, muß der Spieler alle Monster töten - in besonderen Fällen muß er eines der Truppenmitglieder, einen NPC oder einen Gegenstand/Ort verteidigen.

Aktionen im Kampf-Modus:



INS INVENTAR GEHEN - Sie können nur vor den Aktionen Schießen, Verschieben, Heilen oder Verteidigen ins Inventar gehen.



GEBEN - Sie können einen Gegenstand nur vor den Aktionen Schießen, Verschieben, Heilen oder Verteidigen jemandem geben. Diese Option können Sie mehrmals in Anspruch nehmen.



SCHIESSEN/WAFFE BENUTZEN - Dies können Sie nur einmal pro Spielrunde und auch nur, wenn Sie nicht schon die folgende Aktion ausgeführt haben:

SICH SELBST/ANDEREN HEILEN- Sie können nur einmal pro Spielrunde Heilen, vorausgesetzt, Sie haben die Aktionen **WAFFE BENUTZEN**, **VERSCHIEBEN**, **VERTEIDIGEN** noch nicht benutzt.



VERSCHIEBEN - Sie können nur einmal pro Spielrunde Verschieben, vorausgesetzt, Sie haben die Aktionen **WAFFE BENUTZEN**, **HEILEN**, oder **VERTEIDIGEN** noch nicht benutzt.



VERTEIDIGEN - Sie können nur einmal pro Spielrunde verteidigen, vorausgesetzt, Sie haben die Aktionen **WAFFE BENUTZEN**, **HEILEN** oder **VERSCHIEBEN** noch nicht benutzt. Nach **VERTEIDIGEN** können Sie nichts anderes mehr machen - Sie befinden sich in der Verteidigungsstellung und können sich nicht bewegen.

BLICKRICHTUNG - Sie können die Blickrichtung Ihres Charakters jederzeit ändern.

TRUHEN ÖFFNEN - Sie können Truhen und Kisten jederzeit während des Kampfes öffnen, wenn sie im benachbarten Feld stehen und Sie auf diese Dinge linksklicken.

WAFFEN- UND PERSÖNLICHE STATISTIKEN - Diese Fenster sind jederzeit aufrufbar, wie im Abenteuermodus.

Jede Aktion wird durch Klicken auf das entsprechende Icon ausgeführt. Eine bereits ausgewählte Aktion können Sie durch das Wählen einer anderen rückgängig machen z.B. wenn Sie eine Waffe ausgewählt haben und schußbereit sind, aber dann Ihre Meinung ändern und doch jemandem etwas geben möchten, klicken Sie das Geben-Icon an, das Schießen wird rückgängig gemacht. Sie können Aktionen außerdem durch Klicken mit der rechten Maustaste rückgängig machen - bis auf eine Ausnahme: Wenn Sie sich keine Aktion vorgenommen haben und mit der rechten Maustaste klicken, gelangen Sie in den Schieß-Modus.

6.2. Charakter-Bewegungen



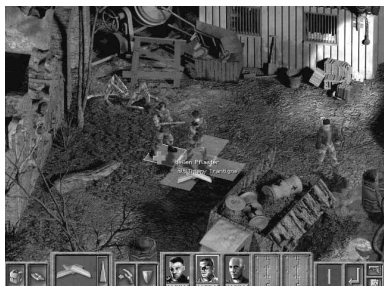
Jeder Charaktere (sowohl vom Spieler kontrollierte Charakter als auch Monster) hat einen begrenzten Laufbereich während einer Spielrunde - in anderen Worten, ihm oder ihr stehen eine bestimmte Anzahl "Laufpunkte" zur Verfügung. Es hängt von Ihnen ab, wie Sie diese einsetzen wollen; Sie können ein bißchen laufen, schießen, dann zurückgehen, oder alle Laufpunkte vor dem Schießen verbrauchen. Wenn Sie einen Charakter oder ein Monster durch einen Linksklick auswählen, sehen Sie grünleuchtende Felder, die den Bereich anzeigen, innerhalb dessen sich der Charakter bewegen kann.

6.3. Gegenstand einem anderen Charakter geben



Sie können einen Gegenstand einem anderen Charakter aus Ihrer Truppe geben, wenn sich dieser in Ihrer Nähe befindet. Der Charakter, dem Sie den Gegenstand geben wollen, muß in einem benachbarten Feld stehen. Wenn Sie das Geben-Icon anklicken, sehen Sie hellgelbe Felder, die den Bereich für Geben markieren. Um den Gegenstand einem anderen Charakter zu geben, klicken Sie links auf das Geben-Icon, dann suchen Sie sich den Gegenstand in der Kontrolleiste aus (aufzurufen durch Pfeil-Icon) und ziehen Sie ihn auf den betreffenden Charakter. Sie können ihn auch auf das Gesichts-Icon des Charakters in der Kontrolleiste ziehen aber denken Sie daran, daß der Charakter in einem Feld direkt neben Ihnen stehen muß.

6.4. Heilen



Sie können während des Kampfes jemand anderen oder sich selbst heilen, indem Sie das Heil-Icon anklicken, dann ein Heilmittel in der Kontrolleiste aussuchen und es auf den Charakter oder auf sich selbst ziehen. Sie können nur einen Charakter heilen, der in einem benachbarten Feld steht.

Wenn Sie das Heil-Icon anklicken, sehen Sie hellgelbe Felder, die den Wirkungsbereich für Heilen markieren. Sie können das Heilmittel auch auf das

Gesichts-Icon des Charakters in der Kontrolleiste ziehen, aber denken Sie daran, daß der Charakter in einem Feld direkt neben Ihnen stehen muß.

6.5. Inventory benutzen

Sie können das Inventory im Kampfmodus benutzen, um Gegenstände neu zu verteilen, einem anderen Charakter zu geben, usw. Das Inventory im Kampfmodus funktioniert fast wie im Abenteuermodus, aber im Kampfmodus beschränken sich die Auswirkungen auf einen speziellen Bereich. Denken Sie dabei an die Bereiche für Geben oder Heilen.

6.6. Waffen auswählen und benutzen



Im Kampf können Sie die Waffe nur einmal pro Spielrunde benutzen - bis auf einige besondere Fälle wie "Gegenangriff". Aber darüber später mehr...

Sie können eine Waffe in der Kontrolleiste aussuchen (Pfeil-Icon und Waffen-/Gegenstandsabbildung am unteren Bildschirmrand). Wenn Sie die gerade abgebildete Waffe benutzen wollen, klicken Sie sie einfach an (oder Rechtsklick im Spielfenster).

Ist eine Waffe ausgewählt, verwandelt sich der Cursor in ein Fadenkreuz und Sie sehen rotleuchtende Felder, die die Reichweite der Waffe kennzeichnen.

Gelbe Felder kennzeichnen den Wirkungsbereich der Waffe - in anderen Worten: Wollen Sie ein Monster treffen, muß es sich innerhalb der gelbmarkierten Felder befinden (z.B. ein Feld für eine Pistole, drei Felder für eine Uzi).

Während Sie schießen, achten Sie bitte auf das Fadenkreuz im Zielkreis. Je mehr rote Anteile im Zielkreis, desto besser sind die Chancen auf einen Volltreffer.

Nachdem Sie Reichweite und Trefferchancen gecheckt haben, können Sie schießen - klicken Sie einfach auf das Monster, das Sie erlegen wollen.

Sollten Sie einmal versuchen, auf ein Ziel außerhalb der rotmarkierten Felder zu schießen, erscheint die Meldung "Außer Reichweite", die Waffe wird nicht feuern und Sie haben die Möglichkeit, es noch einmal zu probieren.

Haben Sie keine Munition für die ausgewählte Waffe, wird sie nicht funktionieren. Sie haben dann die Möglichkeit, eine andere Waffe auszusuchen und nochmal zu schießen.

6.7. Gegenstände bewegen



Manchmal wollen Sie Fässer, Kisten und andere Sachen verschieben. Dafür müssen Sie daneben (nicht weiter weg als ein Feld) stehen, dann auf das Icon für Verschieben klicken und den Gegenstand anwählen, den Sie verschieben wollen. Nach dem Klick auf das Verschieben-Icon sehen Sie hellgelb markierte Felder - das ist der Bereich, innerhalb dessen Sie den Gegenstand bewegen können.

6.8. Verteidigen



Sie können jeden Charakter eine spezielle Verteidigungshaltung einnehmen lassen. Wenn ein Charakter sich selbst verteidigt, ist er widerstandsfähiger gegen Schaden, kann aber bis zur nächsten Spielrunde nichts anderes tun. Um einen Charakter die Verteidigungshaltung einnehmen zu lassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon VERTEIDIGEN.

6.9. Kisten öffnen



Manchmal befinden sich Kisten im Kampfgebiet - es empfiehlt sich, diese zu öffnen, denn meist beinhalten sie sehr nützliche Gegenstände. Zum Öffnen die Kiste anklicken.

6.10. Blickrichtung



Wenn Sie auf einen bereits ausgewählten Charakter nochmals mit der linken Maustaste klicken, können Sie seine Blickrichtung bestimmen. Direkt unter den Füßen des Charakters sehen Sie Pfeile, die in verschiedene Richtungen zeigen. Wählen Sie einen der Pfeile aus und klicken Sie mit der linken Maustaste, um die entsprechende Blickrichtung zu bestimmen. Versuchen Sie, die günstigste Richtung auszuwählen, denn wenn ein Monster Sie

von der Seite angreift, wird der kalkulierte Schaden erhöht, und wenn es Sie von hinten angreift, wird der Schaden noch größer!

6.11. Charakter-Statistiken

Jeder vom Spieler kontrollierte Charakter hat seine eigene Statistik, die sich ändern lässt, wenn der Charakter mehr Erfahrungspunkte bekommt. Erfahrungspunkte werden im Kampf verdient, je nach dem welchen Schaden der Charakter den Monstern zufügt. Die wichtigste Statistik ist der Level des Charakters - jeder Charakter in der Truppe steht zu Beginn des Spieles auf Level 1 und kann sich bis auf Level 10 steigern. Im Verlauf des Spieles bekommen Sie immer mehr Erfahrung und der Level erhöht sich. Jedes Mal, wenn Sie einen Level aufsteigen, erhalten Sie 5 Punkte, die Sie beliebig innerhalb Ihrer Statistik verteilen können - z.B. könnten Sie Ihre Treffsicherheit erhöhen, usw.

LEVEL -

Das Gesamtkönnen des Charakters. Je höher der Level, desto mehr Power hat der Charakter. Der Charakter steigt zum nächsten Level auf, wenn eine bestimmte Erfahrungspunktezahl erreicht ist. Dann bekommt er 5 Punkte, die beliebig auf die Statistiken verteilt werden können.

ERFAHRUNG -

Gibt an, wie erfahren der Charakter ist. Erfahrungspunkte werden durch Treffer auf den Gegner und durch Töten von Monstern verdient.

TP/MAX TP -

Anzahl der Trefferpunkte, die der Charakter momentan hat und die maximale Anzahl Trefferpunkte, die der betreffende Charakter haben kann.

BEWEGUNGSREICHWEITE -

Anzahl der Felder, über die der Charakter in einer Spielrunde bewegt werden kann.

GLÜCK -

Je mehr Glückspunkte der Charakter hat, desto größer ist seine Chance, dem Gegner einen kritische Treffer zuzufügen.

GENAUIGKEIT -

Gibt an, wie gut der Charakter schießen kann. Je niedriger die Genauigkeit, desto öfter verfehlt der Charakter sein Ziel.

GEGENANGRIFF -

Je höher die Punktezahl, desto wahrscheinlicher bekommt der Charakter eine Chance zum Gegenangriff, nachdem er getroffen wurde.

ENTSPANNTHEIT -

Gibt an, wie oft der Charakter getroffen werden muß, bevor er in Rage gerät.

6.12. Waffenlevel

Wenn ein Charakter eine Waffe zum ersten Mal benutzt, geht er noch ungeschickt damit um - er muß sie mehrmals benutzen, um den Umgang mit der Waffe zu lernen. Dies wird durch den Waffenlevel angezeigt. Je höher der Level der Waffe, desto größeren Schaden kann der Charakter damit anrichten. Je öfter die Waffe benutzt wird, desto höher der Waffenlevel.

6.13. Monster, Schilde und Schutz

Einige Monster tragen einen Schild. Wenn ein solches Monster getroffen wird, absorbiert der Schild einen Teil des Schadens.

Es gibt drei Arten von Schilden:

- leicht
- mittelschwer
- schwer

Leichte Schilde absorbieren einen kleinen Teil des Schadens, mittelschwere etwas mehr, und schwere Schilde - eine ganze Menge.

Manche Monster haben einen Schutz gegen spezielle Waffenarten - Bsp.: Ein Monster mit einem Schutz gegen Feuer ist völlig immun gegen Flammenwerfer.

Betäubungsschutz - schützt vor Betäubungsangriffen und K.O.-Bomben.

Feuerschutz - schützt vor jeder Art von Feuerangriffen, z.B. Flammenwerfern.

Energieschutz - schützt vor jeder Art von Energieangriffen.

Elektroschutz - schützt vor jeder Art von Stromangriffen, z.B. Schockern.

Anziehungsschutz - schützt vor Lockmitteln.

Gefrierschutz - schützt vor Nitrogenwerfern.

Giftschutz - schützt vor Kampfgasgranaten.

6.14. Besondere Charakter-Zustände

Manchmal geraten Ihre Charaktere im Kampf in einen besonderen Zustand - sie können z.B. in Rage geraten, vergiftet sein, usw. Dasselbe gilt für Monster.

Gegenangriff - Sie können gegen ein Monster, das Sie angegriffen hat, einen Gegenangriff (Bonusangriff) ausführen. Beachten Sie: Sie können Ihre Waffe während eines Gegenangriffes nicht wechseln - Sie müssen die Waffe benutzen, die Sie gerade in der Hand haben. Falls keine Monster in Reichweite sind, müssen Sie den Gegenangriff rückgängig machen (rechte Maustaste).

WUTENTBRANNT -

Sie können größeren Schaden anrichten, aber Ihre Trefferchance ist geringer.

VERGIFTET -

Sie sind vergiftet.

BRENNBAR -

Sie sind leicht entflammbar - ein Monster, das ein Feuerangriff ausführt, könnte Sie in Brand setzen. Andererseits, wenn ein Monster entflammbar ist, können Sie ihm das Gleiche antun - z.B. mit Streichhölzern oder Flammenwerfer.

BETÄUBT -

Sie sind betäubt und können sich weder bewegen noch angreifen für die Dauer von drei Spielrunden.

EINGEFROREN -

Sie sind eingefroren und können sich weder bewegen noch angreifen für die Dauer von zwei Spielrunden

IN FLAMMEN -

Sie stehen in Flammen - für die Dauer von drei Spielrunden brennt Ihr Körper.

6.15. Waffen



Streichhölzer - eine Schachtel Streichhölzer - könnte zum Anzünden von entflammaren Monstern verwendet werden, Angriffsart: Feuer



Fäuste - Waffe der letzten Chance, Angriffsart: Regulär



K.O.-Granate - eine modifizierte Granate. Angriffsart: Betäubend



Flasche Benzin - macht Monster brennbar, Angriffsart: Spezial



Flasche Vodka - macht Monster brennbar, Angriffsart: Spezial



Shocker - betäubt Monster, Angriffsart: Betäubend



Bajonett - Angriffsart: Regulär



Wurfmesser - Angriffsart: Regulär



Pistole - Angriffsart: Regulär, benötigt Munition



Baseballschläger - Angriffsart: Regulär



Brechstange - Angriffsart: Regulär



Axt - Angriffsart: Regulär



Kampfgas-Granate - Angriffsart: Gift



Gewehr - Angriffsart: Regulär, benötigt Munition



Uzi - Angriffsart: Regulär, benötigt Munition



Pumpgun - Angriffsart: Regulär, benötigt Munition



Flammenwerfer - Angriffsart: Feuer



Granate - Angriffsart: Regulär



Molotov-Cocktail - setzt kleine Flächen in Brand, Angriffsart: Feuer



Napalmwerfer - Angriffsart: Feuer, benötigt Munition



Raketenwerfer - Angriffsart: Feuer, benötigt Munition



Energie-Blaster - Angriffsart: Energie

GORKY 17



Zeitbombe - Bombe mit Zeitzünder (explodiert nach drei Spielrunden),
Angriffsart: Feuer



Ionengewehr - Angriffsart: Energie



Energiestrahl - trifft jeden im Umkreis, Angriffsart: Energie



Blitzschlag - Angriffsart: Energie



Fernlenkgeschoß - Angriffsart: Regulär



Betäubungspistole - Angriffart: betäubend, benötigt Munition



Nitrogenwerfer - Angriffsart: Gefrierend



Lockmittel - lockt Monster an - sie gehen zum Lockmittel

6.16. Heilmittel



Pflaster - Mittel zur Wundheilung



Verband - Mittel zur Wundheilung



Gaga-Tabletten - Unbekanntes Heilmittel



Medizin - Heilmittel mit Nebenwirkungen



Lebensmittel - verschiedene Lebensmittel



Gasgegenmittel - wirkt gegen Vergiftungserscheinungen



Heilsalbe - starkes Heilmittel für Notfälle



Schmerzkiller - macht menschlichen Organismus schmerzunempfindlich. Heilt, aber versetzt in Rage



Ultraheiler - hochwirksames Heilmittel



Unbekannte Drogen - TP-Booster mit unbekannten Nebenwirkungen



Weste - einfache Weste, schützt vor leichter Beschädigung



Kugelsichere Weste - schwere Weste, bietet guten Schutz gegen Handfeuerwaffen und Pistolen



Kevlar-Weste - die beste Weste, die es gibt

7. TRUPPENMITGLIEDER

COLE SULLIVAN



Männlich, geboren 1969 (2009/40 Jahre alt). Lebt in Toronto, Kanada. Ein Soldat mit großer Kampferfahrung, war bereits 1991 im Golfkrieg dabei. Spezialausbildung in Bio-Engineering und Genetik. Hier eine Liste der wichtigsten Missionen, an denen Sullivan teilgenommen hat:

1991 - GOLFKRIEG. Dort entwickelte er ein besonderes Interesse dafür, wissenschaftliche Mittel für militärische Zwecke einzusetzen;

1995 - JUGOSLAWIEN;

2001 - KONFLIKT ZWISCHEN INDIEN UND PAKISTAN, der beinahe zu einem totalen Nuklearkrieg eskalierte.

2006 - KRIEG ZWISCHEN BRASILIEN UND ARGENTINIEN um die letzten Überreste der südamerikanischen Regenwälder. Die Regenwälder stiegen enorm im Wert, nachdem dort eine seltene Baumart mit dem genetischen Schlüssel zur Heilung von Krebs entdeckt wurde. Hier erwiesen sich Sullivans umfassende Kenntnisse in Genetik und Bio-Engineering zum ersten Mal als lebenswichtig.

JAREK OWICZ



Männlich, geboren 1972 (2009/37 Jahre alt). Lebt in Warschau, Polen. Kennt die Umgebung von Lubin wie seine Westentasche. Spricht fließend polnisch, russisch, deutsch und englisch. Flüchtete durch den eisernen Vorhang im Alter von 18 Jahren. Als ehemaliges Mitglied der deutschen GSG 9 war er einer der ersten, die den Befehl erhielten, nach Polen zurückzukehren und in Lubin für Ordnung zu sorgen. Er ist

manchmal etwas launisch und stellt Sullivans Führungsposition in Frage; denn lediglich Sullivans höherer militärischer Rang hinderte Owicz daran, die Führung der Group Two zu übernehmen. Er ist der einzige Dolmetscher in der Truppe.

THIERY TRANTIGNE



Männlich, geboren 1985 (2009/24 Jahre alt). Lebt in Lyon, Frankreich. Exzellente Laufbahn, hochdiszipliniert. Würde lieber sterben als sich einem Befehl zuwidersetzen. Ein Waffenfanatiker, kann mit jeder Art von Waffen umgehen. Leichter französischer Akzent.

Mitglieder der GROUP ONE:

JOAN MCFADDEN

Weiblich, geboren 1975 (2009/34 Jahre alt). Amerikanerin mit schottischen Vorfahren. Ärztin.

LEIF SÖRENSEN

Männlich, geboren 1970 (2009/39 Jahre alt). Schwedischer Spezialist für Hi-Tech-Spionageausrüstungen, Computer-Hacking, Schlösser, usw.

GIANCARLO TROTTI

Männlich, geboren 1966 (2009/43 Jahre alte). Italienischer Kommandotruppenführer mit großer Erfahrung und beeindruckender Laufbahn. Bekannt dafür, sogar in den gefährlichsten Situationen einen kühlen Kopf zu bewahren.

JOSEPH SASHMON

Männlich, geboren 1979 (2009/30 Jahre alt). Englisches Mitglied der Kommandotruppe. Spezialist für Aufgaben in städtischer Umgebung.

8. KONTAKTINFORMATIONEN

BESUCHEN SIE UNS IM INTERNET UNTER:

www.topware.com

www.gorky17.de

Weitere Spiele von TopWare Interactive:

EARTH2150 -

www.earth2150.de

SepterraCore

www.septerra.de

9. CREDITS

- METROPOLIS -

SPIELDESIGN:

Adrian Chmielarz

Grzegorz Miechowski

Michał Doniec

Otton Laskowski

PROJEKT-MANAGEMENT:

Grzegorz Miechowski

Bartosz Brzostek

PROGRAMMDESIGN:

Bartosz Brzostek

Jarek Kowalski

PROGRAMMIERUNG:

Bartłomiej Sokolowski

Andrzej Chomiak

Dariusz Rusin

Bartosz Brzostek

Jarek Kowalski

LEITUNG/

CHARAKTER-ANIMATION:

Michał Doniec

CHARAKTER-ANIMATION:

Michal Kosieradzki
Artur Miros
Pawel Smyla

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE:

Adam Skorupa

TEXTURIERUNG:

Irek Konior

HINTERGRÜNDE:

Marcin Krawczyk
Krzysztof Krawczyk
Michal Nowak
Otton Laskowski
Robert Samoraj
Michal Sadowski

VIDEO CUTSCENES:

Krzysztof Krawczyk
Marcin Krawczyk
Artur Miros
Michal Sadowski
Pawel Ruszkiewicz

ARTWORK/ BENUTZEROBERFLÄCHE:

Pawel Ruszkiewicz
Michal Sadowski
Pawel Siomek

SPECIAL FX:

Pawel Siomek
Andrzej Poznanski
Artur Miros

QA-MANAGEMENT:

Otton Laskowski
Grzegorz Miechowski
Michal Doniec

BETA TESTING:

Michal Hubicki
Pawel Sabaj
Anna Nowak
Rafal "Wasył" Wasilewski
Piotr Golik
Bartek Makowski
Olaf Swierzycki

GORKY 17

- TOPWARE INTERACTIVE -

PRODUCT DEVELOPMENT MANAGER:

Achim Heidelauf

BOX/HANDBUCH LAYOUT:

Christian Bigalk

Nick Merling

Elena Hernández Alba

Achim Heidelauf

PR DEUTSCHLAND:

Esther Manga

PR INTERNATIONAL:

Alexandra Jäger

QA-LEITUNG:

Achim Heidelauf

LOKALISIERUNG:

Patricia Bellantuono

ÜBERSETZUNG:

Ulli Smidt

Arnevi Aulanko

Kevin Decker-Weiss

Ronnie Shankland

SPRACHAUFNAHMEN:

Brainhaus GmbH & Co.KG

SPRACHREGIE:

Joe Bartsch

ENDGEGNER:

Andreas "Bill" Jäger

Ein großes DANKESCHÖN an:

Ulli "Kornaddict" Smidt

Sigi "THE man" Sorg

Igor "Russe" Hoffmeister

Frank "Darth" Müller

Georg "Rogerisland" Backer

Patricia "Babee" Bellantuono

Alexandra "Bügi" Jäger

Ju und Tim

LIZENZBESTIMMUNGEN

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG FÜR TOPWARE-SOFTWARE

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser TopWare-Endbenutzer-Lizenzvertrag ("TEL") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen als natürlicher oder als juristischer Person und der TopWare CD-Service AG für das oben bezeichnete Softwareprodukt, das Computersoftware umfasst sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentation im "Online"- oder elektronischen Format (im Weiteren "SOFTWAREPRODUKT" genannt). Das SOFTWAREPRODUKT umfasst auch sämtliche Updates und Ergänzungen zum ursprünglich von TopWare gelieferten SOFTWAREPRODUKT. Jede zusammen mit dem SOFTWAREPRODUKT gelieferte Software, zu der ein separater Endbenutzer-Lizenzvertrag gehört, wird gemäß den Bestimmungen dieses separaten Lizenzvertrags lizenziert. Indem Sie die Schutzfolie des CD-Aufbewahrungsmediums öffnen oder entfernen, oder das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren, downloaden, anderweitig verwenden oder darauf zugreifen, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses TELs gebunden zu sein. Falls Sie den Bestimmungen dieses TELs nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu öffnen, zu installieren oder zu verwenden.

SOFTWAREPRODUKT-LIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT ist sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizenziert, nicht verkauft.

1. LIZENZZEITRÄUMUNG

Durch diesen TEL werden Ihnen die folgenden Rechte eingeräumt:

A) SYSTEMSOFTWARE

Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einem einzigen Computer, einschließlich einer Arbeitsstation, einem Terminal oder einem anderen elektronischen digitalen Gerät, ("COMPUTER") zu installieren und zu verwenden.

B) SPEICHERUNG/NETZWERKVERWENDUNG

Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkspeicher, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf anderen Ihnen gehörenden COMPUTERN zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden COMPUTER, auf oder von dem das SOFTWAREPRODUKT installiert, verwendet, angezeigt, ausgeführt oder darauf zugegriffen wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem COMPUTER gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder auf mehreren COMPUTERN gleichzeitig verwendet werden.

C) LIZENZPAKET

Wenn dieses Paket ein Lizenzpaket von TopWare ist, sind Sie berechtigt, so viele zusätzliche Kopien des Computersoftwareteils des SOFTWAREPRODUKTS zu installieren und zu verwenden wie oben als "lizenzierte Kopien" festgelegt sind.

2. BESCHREIBUNG ANDERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

A) SOFTWARE ALS SCHULVERSON

Wenn das SOFTWAREPRODUKT als "Schulversion" gekennzeichnet ist, können Sie das SOFTWAREPRODUKT nur als "berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung" verwenden. Sind Sie keine berechtigte Benutzerin oder kein berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung, gewährt Ihnen dieser TEL keinerlei Rechte.

B) NICHT ZUM WEITERVERKAUF BESTIMMTE SOFTWARE

Ungeachtet anderer Abschnitte dieses TELs gilt: Falls das SOFTWAREPRODUKT als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmter" oder "Not For Resale" gekennzeichnet ist, ist die Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS auf Demo-, Test oder Beurteilungszwecke beschränkt, und Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

C) EINSCHRÄNKUNGEN IM HINBLICK AUF REVERSE ENGINEERING, DEKOMPIlierUNG UND DISASSEMBLIERUNG

Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zurückzuentwickeln, zu dekompileieren oder zu disassemblieren.

D) TRENNUNG VON KOMPONENTEN

Das SOFTWAREPRODUKT wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.

E) VERMIETUNG

Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

F) MARKEN

Dieser TEL gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken oder Dienstleistungsmarken von TopWare.

G) SUPPORTLEISTUNGEN

TopWare bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem SOFTWAREPRODUKT ("Supportleistungen"). Die Supportleistungen können entsprechend den TopWare-Bestimmungen und -Programmen, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation im "Online"-Format und/oder anderen von TopWare zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses TELs. TopWare ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie TopWare als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden. TopWare verpflichtet sich, solche technischen Daten ausschließlich anonym im Sinne des Datenschutzes zu verwenden.

H) SOFTWAREÜBERTRAGUNG

Der Benutzer des SOFTWAREPRODUKTS darf den TEL und das SOFTWAREPRODUKT einmalig und dauerhaft nur direkt an einen Endbenutzer übertragen. Diese Übertragung muß alle Bestandteile des SOFTWAREPRODUKTS (einschließlich aller Komponententeile, der Medien und gedruckten Materialien, eventueller Updates und dieses TELs). Eine solche Übertragung darf nicht als Kommission oder als irgendeine andere indirekte Übertragung erfolgen.

I) KÜNDIGUNG

Unbeschadet sonstiger Rechte ist TopWare berechtigt, diesen TEL zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses TELs verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. UPDATES

Solern das SOFTWAREPRODUKT ein Update eines anderen Produkts ist, müssen Sie zur Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von TopWare für das Update als geeignet bezeichnet wird, um das SOFTWAREPRODUKT zu verwenden. Ein SOFTWAREPRODUKT, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses TELs verwenden. Wenn das SOFTWAREPRODUKT ein Update von einer Komponente eines Software-Programmpakets darstellt, das Sie als Gesamtprodukt lizenziert haben, ist es nur gestattet, das SOFTWAREPRODUKT als Teil dieses einzelnen Produktpakets zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es zu trennen und auf mehr als einem Computer zu verwenden.

4. URHEBERRECHT

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Vorlagen, die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei TopWare oder deren Lieferanten. Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des SOFTWAREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltseigentümers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser TEL räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. TopWare behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

5. SICHERUNGSKOPIE

Nach der Installation einer Kopie des SOFTWAREPRODUKTS unter Einhaltung dieses TELs dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von TopWare geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das SOFTWAREPRODUKT auf dem COMPUTER zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Soweit in diesem TEL nicht ausdrücklich erlaubt, dürfen Sie keine Kopien des SOFTWAREPRODUKTS oder der gedruckten Materialien, die dem SOFTWAREPRODUKT beiliegen, anfertigen.

6. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

TopWare gewährleistet, daß die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlern zugewiesener Eigenschaften behaftet ist. Die Gewähr übernimmt keine Gewähr dafür, daß die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Sie sind für die Wahl und Benutzung der Software sowie für die beobachtigten oder erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich. Die Herstellung des Vertragsgegenstandes erfolgt mit der gebotenen Sorgfalt. Fehler der Software können nach dem Stand der Technik jedoch nicht völlig ausgeschlossen werden. Für die Richtigkeit und Vollständigkeit von Datenbeständen in gespeicherter oder gedruckter Form kann keine Gewähr übernommen werden. Sofern im Einzelfall durch ausdrückliche schriftliche Vereinbarung dennoch eine Gewähr übernommen wird, bezieht sich diese nur auf die Richtigkeit des Datenbestandes zur Zeit der Lieferung. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen TopWare beginnen mit Gefahrenübergang und verjähren nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Verdächtige Mängel, die auch bei sorgfältiger Prüfung innerhalb dieser Frist nicht entdeckt werden, sind unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu rügen. Für nicht rechtzeitig angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an TopWare zurückzusenden. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mangelrüge steht TopWare das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehlschlagender Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden. Die vorstehenden Absätze enthalten abschließend die Gewährleistung für das von uns gelieferte Produkt und schließen sonstige Gewährleistungsansprüche jeglicher Art aus. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche aus Eigenschaftszusicherungen, die den Kunden gegen das Risiko von Mangelhaftigkeiten absichern sollen. Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsschluß, aus unerlaubter Handlung oder anderen Rechtsgründen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Schadensersatzansprüche aufgrund von Betriebsunterbrechungen, aus entgangenem Gewinn, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschaden) sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungsgeschäfte ausgeschlossen, soweit nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt, oder es sich um eine schuldhaftige Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die für die Erreichung des Vertragszweckes unverzichtbar sind, handelt, wobei der Schadensersatzanspruch im letzten Fall der Höhe nach auf den Ersatz des typischen vorhersehbaren Schadens beschränkt ist. Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.



GORILKY



GORKY 17

www.gorky17.de

