

WICHTIGER HINWEIS!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtlosigkeit kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Unter Umständen können davon auch Personen betroffen sein, bei denen eine Epilepsie-Erkrankung bislang nicht festgestellt wurde. Sollten Fälle von Epilepsie in Deiner Familie bekannt sein, oder solltest Du selbst an Epilepsie leiden, konsultiere bitte Deinen Arzt, bevor Du mit dem Spielen beginnst. Das Spiel sollte UNVERZÜGLICH beendet und nur mit dem Einverständnis Deines Arztes fortgesetzt werden, wenn eines der folgenden Symptome auftritt: Schwindelgefühl, beeinträchtigt Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstrübung, Desorientierung, unkontrollierte Bewegungen oder Krämpfe.

VORSICHTSMAßNAHMEN

- Spiele nur in einem Raum mit guten Beleuchtung, und halte einen ausreichenden Abstand von Deinem Bildschirm ein.
- Spiele nicht, wenn Du müde bist oder nicht genügend Schlaf hattest.
- Lege pro Spielstunde mindestens 10 bis 15 Minuten Pause ein.

GRAND THEFT AUTO 2

Grand Theft Auto und G.T.A. sind Warenzeichen von Rockstar Games. Rockstar Games ist eine Gruppe von Take Two Interactive Software Inc. DMA und das DMA-Logo sind Warenzeichen von DMA Design Ltd. Nur zum Privatgebrauch. Es ist verboten, das Produkt, ein Warenzeichen oder urheberrechtlich geschützte Teile dieses Produkts ohne Genehmigung zu kopieren, zu verändern, zu vermieten, zu leasen, weiterzuverkaufen, gegen Gebühr zu verleihen, auszustrahlen oder per Kabel zu übertragen, öffentlich zu zeigen, zu vertreiben oder Teile des Produkts zu extrahieren. Entwickelt von DMA Design Ltd. Veröffentlicht in Nordamerika von Rockstar Games. Alle Warenzeichen sind geschützt. Andere Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. © 1999 Rockstar Games. Alle Rechte vorbehalten.



Verwendet Miles Sound System. © 1991-1999 von RAD Games Tools, Inc.



Verwendet Bink Video. © 1994-1999 von RAD Games Tools, Inc.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Mindestanforderungen

- Pentium® P200 oder höher
- 32 MB RAM
- 65 MB Festplattenspeicher
- 4x CD-ROM-Laufwerk
- Windows® 95/98
- Mit Direct3D kompatible Grafikkarte (KEINE Software-Version)
- Multiplayer: LAN (IPX & TCP/IP) für 6 Spieler plus Internet (über DirectPlay)
- Beliebige Marken-Soundkarte
- Tastatur

Zusätzliche Ausrüstung

- Mit DirectInput kompatibles Gerät

SPIELVORBEREITUNGEN

Bevor Du mit GTA2 loslegen kannst, mußt Du das Spiel auf Deiner Festplatte installieren.

1. Vergewissere Dich, daß Dein PC gemäß den Anweisungen im zugehörigen Handbuch eingerichtet ist. Vergewissere Dich, daß Joystick oder Joypad (falls vorhanden) angeschlossen sind.
2. Starte Deinen PC, und lege die GTA2-CD in Dein CD-ROM-Laufwerk.

Beachte bitte, daß für jedes Spiel mit einem Teilnehmer sich eine offizielle GTA2-CD in Deinem CD-ROM-Laufwerk befinden muß; wenn Du keine GTA2-CD eingelegt hast, kannst Du dennoch an Multiplayer-Spielen teilnehmen (vgl. dazu Multiplayer-Action auf Seite 9).

WINDOWS 95/98-INSTALLATION

Schließe alle aktiven Anwendungen, bevor Du das Spiel startest. Damit stellst Du sicher, daß GTA2 problemlos betrieben werden kann.

Wenn das GTA2-Installationsprogramm nicht erscheint, klicke auf das Symbol Arbeitsplatz auf dem Desktop, und wähle dann das CD-Symbol.

Wähle das GTA2-Symbol, um das GTA2-Installationsprogramm zu starten. Folge den Bildschirmanweisungen, um GTA2 auf Deiner Festplatte zu installieren.

Sobald die Installation abgeschlossen ist, folge den Bildschirmanweisungen, um ein Spiel mit den Standardeinstellungen zu starten bzw. die Einstellungen nach Deinen Wünschen zu konfigurieren.

Beachte bitte, daß das Installationsprogramm nicht mehr erscheint, sobald GTA2 installiert wurde. Statt dessen siehst Du die Option Spielen.

Auf die Plätze...

Wähle Optionen vom Titelschirm. Dadurch erhältst Du vier neue Optionen.

Optionen

Die verschiedenen Soundkarten, die von GTA2 unterstützt werden, bieten unterschiedliche Ergebnisse. Mit den Optionen Sound und Musik kannst Du die Lautstärke von Soundeffekten und Musik während des Spiels verändern. Mit der Option Text stellst Du die Geschwindigkeit der Textanzeige im Spielverlauf ein. Zusätzlich kannst Du die Transparenteffekte verändern.

IF YOU WANT TO IMAGINE THE FUTURE, IMAGINE A BOOT STAMPING ON A HUMAN FACE FOREVER.

(WENN DU WISSEN MÖCHTEST, WIE DIE ZUKUNFT AUSSIEHT,
STELL DIR EINEN STIEFEL VOR, DER IMMER UND IMMER WIEDER
IN EIN MENSCHLICHES GESICHT TRITT.)

- George Orwell: 1984

Ein Punkt in nicht allzu ferner Zukunft. Eine von Menschen wimmelnde Stadt. Sieben Straßenbanden. Das Verbrechen boomt.

Die Gesellschaft verfällt immer mehr. Die Verbrechensrate blüht, die biochemische Abhängigkeit der Menschen hat Hochkonjunktur, und für Dich geht der Spaß erst so richtig los. Die Stadt steht kurz vor dem Zusammenbruch, Gesetz und Ordnung sind so gut wie nicht mehr vorhanden. Die Menschen laufen Amok, vollkommen benebelt von chemischen Nahrungszusätzen und halb-legalen pharmazeutischen Pillen. Eine riesige Korporation kontrolliert jeden Aspekt des täglichen Lebens, von der Unterhaltungsindustrie bis zu Organtransplantationen. Alles ist verseucht, schmutzig, widerlich. Noch nie war ein Leben weniger wert.

Du hast nur eines zum Ziel: auf jede mögliche Weise Kohle machen, und ein paar extrem zweifelhafte Individuen haben jede Menge Arbeit für echte Profis. Die Polizei hat die Situation langsam gründlich satt, und die Stadt wird nie mehr so sein wie früher.

Das einzige, was in dieser Stadt noch funktioniert, ist das organisierte Verbrechen. Jedes schäbige Unterfangen - vom Schwarzbrennen von Alkohol bis zum Erpressen von Politikern - wird von einer der Banden kontrolliert. Jede Gegend hat ihre eigenen Gangster, die es nicht abhaben können, wenn ein Neuer sich einmischt. Du mußt diese Banden dazu bringen, daß sie Dich respektieren und Dir Aufträge geben. Wenn Du es draufhast, dann kriegst Du einen Auftrag von ihnen und vielleicht verschaffen sie Dir sogar den ganz großen Coup. Aber wenn Du einen Job vermasselst oder ihnen in die Quere kommst, machen sie Hundefutter aus Dir. Mach, was Du willst, und arbeite für jeden, der Dir Arbeit anbietet. Aber paß' auf, daß die Stadt nicht zurückschlägt. Du bist nicht der einzige harte Typ in der Umgebung, und Du bist auch nicht der einzige, der Fahrzeuge ohne das Einverständnis ihrer Besitzer ausleiht.

Die Polizei ist inzwischen allerdings nicht nur um einiges militanter geworden, sie wird jetzt auch vom FBI und der Armee unterstützt, falls die Dinge völlig außer Kontrolle geraten sollten.

Und die Dinge werden tatsächlich völlig außer Kontrolle geraten.

SPIELFIGUR AUSWÄHLEN

Bevor Du selbst an der Action teilnehmen kannst, mußt Du Dich für einen Gangster entscheiden. Du hast die Wahl unter sieben miesen Typen. Nur so können Deine verbrecherischen Taten aufgezeichnet und Deine Punkte gespeichert werden.

WER LEBT WO?

Die Zaibatsu-Korporation kontrolliert die illegalen und halb-legalen Aktivitäten in der ganzen Stadt. Niemand weiß etwas Genaues über dieses obskure, monolithische Unternehmen, aber die Typen haben niemals Gutes im Sinne. In jedem Level gibt es noch zwei weitere Straßenbanden, die sowohl gegen die Korporation als auch gegeneinander um die Macht in der Stadt kämpfen. In Downtown treten die Zaibatsu gegen die Yakuza und gegen die Loonies an. In der Residential-Zone der Stadt kämpfen die SRS und die Rednecks mit aller Gewalt gegeneinander und gegen die Zaibatsu. In den Industrie-Gebieten hat es die Polizei nicht nur mit den Russen und den Hare Krishnas zu tun, sondern soll auch noch die verbrecherischen Absichten der Zaibatsu durchschauen.

AUF RESPEKT KOMMT ES AN

Du bist ein Nichts. Niemand kennt Dich. Keiner traut Dir über den Weg. Am Anfang kriegt so ein Typ wie Du nur die allereinfachsten Aufträge. Um die heißen Dinge zu drehen und die große Kohle einzuschleiben, mußt Du erst mal ein gewisser Ruf voraussetzen.

Du mußt Dir RESPEKT verdienen, wenn Du von einer der Banden einen Auftrag erhalten willst. Dazu mußt Du Leistung zeigen und alles tun, wodurch Dich die Bandenmitglieder als einen der ihnen akzeptieren.

Beispielsweise werden Dich die Russen schätzen, wenn Du ein paar nette Wägelchen am Bahnhof ablieferst, der von den Russen kontrolliert wird. Wenn Du dabei noch einige Zaibatsu-Agenten um die Ecke bringst, werden die Russen Dir noch mehr Sympathie entgegenbringen. Sobald Du Dir bei einer Bande den nötigen Respekt verschafft hast, kannst Du Aufträge für sie erledigen.

Auf der anderen Seite werden die Zaibatsu natürlich nicht SEHR beeindruckt sein von Deinen Aktionen. Ihre Feindseligkeit Dir gegenüber bestimmt, wie Du Dich durch die Stadt bewegen kannst. Wenn die Zaibatsu Deinen Tod wünschen, ist es nicht besonders schlau, durch ihr Gebiet zu fahren. Je mehr Respekt Dir eine bestimmte Bande entgegenbringt, desto schwieriger und risikoreicher werden die Aufträge, die Du erhältst - und desto mehr Kohle wirst Du im Gegenzug einschieben. Natürlich kannst Du die Dinge auch umkehren. Wenn Du beispielsweise einen Wagen mit ein paar Sprengsätzen manipuliert und diesen im russischen Viertel zusammen mit einigen Anwohnern in die Luft jagst, werden die Zaibatsu Dir VIELLEICHT gnädiger gestimmt sein. Sie geben Dir dann unter Umständen sogar ein paar einfache Lieferantenjobs. Du siehst - es liegt allein an Dir, wie Du mit dieser Truppe von degenerierten Psychopathen umspringst. Nur ein kleiner Tip am Rande... paß' auf Dich auf!

BANDENPROFILE

Du hast es mit 7 verschiedenen starken Banden zu tun, für oder gegen die du arbeitest. Jede dieser Banden kontrolliert einen anderen Bereich und ist für unterschiedliche Verbrechen innerhalb dieser komplett chaotischen Stadt verantwortlich.



Die Yakuza sind unter den Banden für ihre Eitelkeit berüchtigt - sie stehen auf die allerneuesten und besten Waffen, Wagen und Klamotten.

Die Rednecks sind religiöse Fanatiker und hassen alles und jeden. Sie arbeiten von ihrem riesigen Lastwagenanhängerpark aus. Die Rednecks haben sich auf schwarzgebrannten Alkohol spezialisiert, verachten jeden, der nicht zu ihnen gehört und jagen hin und wieder Dinge in die Luft - meist mit Absicht.

Die Russen klauen teure amerikanische Wagen und Waffen, um sie zurück in ihr Heimatland zu schmuggeln (sie kontrollieren außerdem einen riesigen Organ- und Körperteile-Schmuggelring). Zusätzlich beherrschen sie die bedeutende Vertragskiller-Industrie.

Die Hare Krishnas verachten alle Art der Technik - wenn Du zu Deiner Verteidigung nichts anderes als ein Tamburin hättest, wärest Du auch kein Freund von technischem Schnickschnack. Die Hare Krishnas klauen Waffen und Autos, die sie dann zermahlen und zerstören, um die Welt von jeder kriegsrischen Bedrohung zu befreien.



Die SRS sind eine Randgruppe elitärer, aber mißmutiger Wissenschaftler, die sich zum Ziel gesetzt haben, ihr eigenes, zweifelhaftes Moralverhalten der Welt aufzudrücken. Sie bekämpfen jeden, der nicht an Eugenik, Genmanipulation und Euthanasie für eine bessere Zukunft glaubt.

Die vollkommen chaotischen Loonies haben die Irrenanstalt in ihre Gewalt gebracht und zwingen der Welt auf Schritt für Schritt ihren eigenen Wahnsinn auf. Sie glauben an Anarchie und wollen einfach nur Spaß haben. Außerdem verachten sie jede Art von gesellschaftlichen Regeln.

Hinter all diesen Bandenkriegen stehen die zweifelhaften und geheimnisvollen Zaibatsu. Eine gigantische Korporation, die dank ihrer Größe und Macht die Stadt in ihrer Hand hält.

DAS GESETZ

In den Augen des Gesetzes stellst Du ein Problem dar, das aus der Welt geschafft werden muß - ein Geschwür, das verätzt werden muß oder auch nur darauf wartet, ausgebrannt zu werden. In dieser Stadt gibt es vier verschiedene Stufen gesetzlicher Maßnahmen. Die Polizei ist entschlossen und militant. Sie hat die Schnauze voll von kleinen Kriminellen, die sich wichtig machen wollen. Wenn Du genug Schaden anrichtest, ohne geschnappt zu werden, wird das SWAT-Team auf den Plan gerufen. Diese Spezialeinheit greift der Polizei unter die Arme, um Dich unter Dach und Fach zu bringen. Die Typen fahren schnell und schießen Dich mit ihren Waffen gnadenlos nieder.

Wenn Du dieser Spezialeinheit tatsächlich entweichen solltest, dann wirst Du ganz offiziell als Gefahr für die allgemeine Öffentlichkeit eingestuft. Deine Handlungen werden nun von Spezialagenten überwacht und aufgezeichnet. Diese Männer machen kurzen Prozeß. Sie haben noch niemals versagt. Es gibt genau zwei Möglichkeiten: Entweder sie machen Dich kalt, oder... nein, eigentlich gibt es nur diese eine Möglichkeit.

Wenn es selbst diesen Spitzenkräften nicht gelingen sollte, Dich auszuschalten, dann versteht die Stadt keinen Spaß mehr mit Typen wie Dir, die denken, sie könnten das Gesetz einfach mit den Füßen treten. Jetzt wird auf nichts und niemanden mehr Rücksicht genommen. Die Armee wird eingeschaltet, mit einem einzigen Ziel: Aufspüren und Zerstören. Das Gesetz des Krieges herrscht, und für den Durchschnittsbürger, der sich zum falschen Zeitpunkt am falschen Platz befindet, könnte das unangenehme Folgen haben. Die Armee bringt die Stadt zum Stillstand, sie macht Jagd auf Dich und schickt später Entschuldigungsbriefe an alle Familien, deren Angehörige dabei im Kreuzfeuer umkamen. Klar - dafür zahlen wir schließlich alle Steuern.

Außergewöhnliche Ziele erfordern außergewöhnliche Maßnahmen.

WENN DU ERFOLG HABEN WILLST, BRAUCHST DU EIN ZIEL

Zu Beginn jedes Levels erfährst Du, wie viele Punkte Du benötigst, um zum nächsten Gebiet zu gelangen (am schnellsten erzielst Du Punkte, wenn Du die Aufträge der Banden erfolgreich abschließt). Wenn Du genügend Punkte erzielt hast, um eine Stufe abzuschließen, wird Dein Status aufgezeichnet - zusammen mit einer Reihe von leistungsbezogenen Statistiken.

SPIEL SPEICHERN

Wenn jede Menge auf dem Spiel steht und Du auf der Suche bist nach einem Ort der Ruhe vor dem ganzen Chaos da draußen (das hauptsächlich von Dir verursacht wurde), gibt es einen Platz, wo Du Dich verstecken kannst. Nicht auf dem Grunde des Ozeans. Nicht als Nadelspitze verkleidet in einem Heuhaufen. Nicht hinter dem Rockzipfel Deiner Mama. Sondern im Vertrauen auf die wahre Erlösung. Im Zentrum eines jeden Sektors der Stadt findest Du riesige pinkfarbene Neontafeln mit der Aufschrift "Jesus Saves". Hier kannst Du Deinen aktuellen Spielstand speichern, eine Pause einlegen und später wieder zurückkehren zu Deinem Abenteuer, um zum Besten der Schlechtesten aufzusteigen.

FAHRLÄSSIGES VERHALTEN & GESCHNAPPT WERDEN

Wenn Du einer Schießerei, einer Autoexplosion oder einem ähnlichen unangenehmen Vorfall zum Opfer fällst, wirst Du ins nächste Krankenhaus gebracht, wo Dich niemand identifizieren kann und Dir Deine ganze Ausrüstung geklaut wird. Allerdings behältst Du Deinen Bonus-Multiplikator. Aber wenn Du Dich schnappen läßt, wirst Du zur nächsten Polizeistation gebracht, von wo aus Du mit einem Gesucht-Level gleich Null auf die Straße zurückgeschickt wirst... im Austausch gegen all Deine Waffen (Schußwaffen, Molotow Cocktails und Raketenwerfer!) und der Hälfte Deines Bonus-Multiplikators. Deine Punkte kannst Du behalten.

NIMM DAS STEUER IN DIE HAND!

Die folgenden Tastenbelegungen können mit Hilfe der Optionen im Hauptmenü oder mit Einstellungen (Windows 95/98) neu konfiguriert werden

HANDLUNG	STANDARDTASTEN	CLASSIC-TASTEN
NACH LINKS BEWEGEN	PFEIL NACH LINKS	Y
NACH RECHTS BEWEGEN	PFEIL NACH RECHTS	X
VORWÄRTS	PFEIL NACH OBEN	U
RÜCKWÄRTS	PFEIL NACH UNTEN	I
BREMSEN (SPRINGEN)	LEERTASTE	P
IN FAHRZEUG EIN-/AUSSTEIGEN	EINGABETASTE	W
ANGRIFF	STRG	9
NÄCHSTE WAFFE	X	TAB
VORIGE WAFFE	Y	UMSCHALTTASTE LINKS
SPEZIALBEWEGUNG	TAB	S

Die Taste zum Bremsen übernimmt die Funktion Springen (z.B. über Fahrzeuge drüber), wenn Du Dich per Pedes fortbewegst. Außerdem gibt es noch die Taste für die Spezialbewegung, die je nach Situation mehrere Funktionen hat...

- Wenn Du Dich zu Fuß fortbewegst, drücke die Spezialtaste, um ein paar nicht-salonfähige Geräusche von Dir zu geben.
- Wenn Du beinahe alle Fahrzeuge unter Kontrolle hast, kannst Du mit der Spezialtaste die Hupe betätigen.
- Wenn Du in einem Panzer sitzt, halte die Spezialtaste gedrückt, während Du die Pfeiltaste links oder rechts drückst, um den Gefechtsturm des Panzers zu bewegen.

STICKS 'N' PADS

Alle Joystick- und Joypad-Funktionen sind unter Einstellungen (Windows 95/98) konfiguriert.

SPEZIALTASTEN

Drücke die **F6**-Taste, um Dein Abenteuer in der Unterwelt zu unterbrechen. Während der Pause wird Dein aktueller Status in der Stadt angezeigt.

Außerdem erkennst Du Deine Zielpunktzahl, die für jede Bande erledigten Aufträge und alle gefundenen Geheimnisse.

Mit der **F7**-Taste rufst Du die zuletzt erhaltene Nachricht auf, für den Fall, daß Du nicht mehr weißt, wo Du hin sollst, oder total neben der Spur bist.

Wenn Du **F9** drückst, siehst Du Deinen aktuellen Standpunkt in dieser Stadt der Hölle

DU WEICHE!

Wenn Du die Esc-Taste während des Spiels drückst, gibst Du auf. Das Spiel. Die Herausforderung. Alles.

EINE TYPISCHE SZENE

Du wirst überwacht. Mit Hilfe des DMA News-Choppens, der hoch über der Stadt fliegt, werden alle verdächtigen Aktivitäten und Fluchtversuche innerhalb der Stadt aufgezeichnet. So ungefähr sieht die Kameraanzeige während des Spiels aus...



GEBIETSNAME

Dein momentaner Aufenthaltsort (beachte aber, daß ein paar Gebiete keinen Namen haben). Drücke F9, um den aktuellen Gebietsnamen aufzurufen.

ÖFFENTLICHES TELEFON

Wenn es klingelt, dann heb ab - Du erhältst so vielleicht einen Job von einer der Banden. Das hängt natürlich davon ab, wo Du Dich befindest, Baby.

RESPEKTMESSE

Hier erkennst Du, bei wem Du momentan gute Karten hast bzw. wer Dich auf dem Kieker hat. Je nachdem, für wen Du arbeitest, wirst Du von einer Bande respektiert oder nicht. Sobald Du Dich mit einer Bande gutgestellt hast, dann bewege Dich in ihre Gegend, und such Dir dort einen Job. Wenn Du das nicht machst, dann paß' auf, wohin Du trittst. Wenn Du ins falsche Gebiet gelangst, in dem Dich niemand respektiert, solltest Du Dich auf ein ziemlich rauhes Willkommen gefaßt machen. Wenn eine Bande Dich wirklich auf dem Kieker hat, dann solltest Du den Typen fernbleiben.

NACHRICHTEN

Wenn Du Instruktionen erhältst, wird der jeweilige Text unten am Bildschirm angezeigt. Du mußt Dich nicht erst im jeweiligen Gebiet anmelden. Es handelt sich hier schließlich um ORGANISIERTES Verbrechen. Die Typen finden Dich schon, keine Bange. Drücke die F7-Taste, um die zuletzt erhaltene Nachricht zu wiederholen.

GESUCHT-LEVEL

Je mehr Verbrechen Du begehst, um so stärker sind Dir die Cops auf den Fersen. Auf dieser praktischen Anzeige erkennst Du, wie sehr sie hinter Dir her sind.

DEIN PUNKTESTAND

Du erhältst Punkte für jedes geklaute Auto, jeden Zusammenstoß, jedes Bandenmitglied, das Du umlegst, und für jedes Verbrechen, das Du begehst.

BONUS-MULTIPLIKATOR

All Deine Punkte werden mit dem Bonus-Multiplikator multipliziert (der sich mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Auftrag erhöht, also mach Deine Sache gut).

LEBEN

Du beginnst mit fünf Leben, aber Du kannst natürlich zusätzliche Leben gewinnen.

BANDENKOMPASS

Du bist von 3 Pfeilen umgeben - jede Farbe steht für eine Bande des organisierten Verbrechens in der Stadt. Die Pfeile zeigen die Richtung, in der die einzelnen Banden sich aufhalten. Sobald Du für einen Bande zu arbeiten beginnst, nehmen alle Pfeile die Farbe Deiner Auftragsgeber-Bande an. Die Pfeilkerben sind entweder grün, gelb oder rot - sie zeigen die Richtung an, in der Du per Telefon einfache, mittlere oder schwierige Aufträge erhältst.

EINSATZPFEIL

Der violette Pfeil zeigt die Richtung an, in der sich Dein anvisiertes Ziel befindetet.

WAGENNAME

Hier wird der Wagentyp angezeigt, den Du Dir "ausgeliehen" hast.

WAFFE

Was Du gerade so mit Dir rumschleppst. Sei es ein Gewehr, eine Schrotflinte, ein Maschinengewehr, ein Flammenwerfer, ein Raketenwerfer, eine Elektroschock-Waffe, Molotow Cocktails, Granaten... oder diese Dinger am Ende Deiner Arme.

ROLLTÜRE

Du kannst logischerweise nur durch eine geöffnete Türe fahren.

LADESTREIFEN, NACHLADEN & NEUE WAFFEN

Während Du Aufträge für eine bestimmte Bande erfüllst, verscherzt Du es Dir ja irgendwie mit den anderen Banden. Um Dich zu schützen, geben Dir die einzelnen Banden spezielle Waffen, damit Du im Geschäft bleibst. Jede Bande stellt ihren Mitgliedern normalerweise eine spezielle "unwiderstehliche Verhandlungswaffe", gegen die sich, wenn sie richtig eingesetzt wird, nur schwer argumentieren läßt.

Bedenke jedoch, daß diese Waffen nicht über unbegrenzte Munition verfügen. Wenn Du Nachschub benötigst, gibt es 2 Wege, an neue Munition zu gelangen. Entweder Du suchst Dir ein paar Bandenmitglieder, die bekanntermaßen die gewünschte Ausrüstung mit sich rumschleppen, legst diese um und übernimmst ihr ganzes Zeug, oder Du verdienst Dir Munition, indem Du geklaute Wagen an einem der Car Crusher ablieferst.

WAS VERSTECKT SICH UNTER DEINER HAUBE?

Da draußen gibt es eine ganze Menge verrückter Fahrer, und in dieser Stadt kommt es auf defensives Fahren an. Bewaffne Dein momentanes Fahrzeug in einem Serviceladen. Wenn Du genug Kohle hast (Schecks oder Kreditkarten werden leider nicht angenommen), kannst Du Deinem Wagen vorne ein paar Maschinengewehre aufladen und hinten am Fahrzeug Minenleger montieren.

Fahr um Dein Leben. Fahr, um zu gewinnen.

**IMMER MIT DER RUHE!**

Es lohnt sich, einmal pro Spielstunde 10 Minuten Pause zu machen. Und so unterbrichst Du die Action...

Drücke die **F6**-Taste, um den Spielverlauf zu unterbrechen - Du siehst auf dem Bildschirm die Punktzahl, die Du noch benötigst, um diesen Level abzuschließen.

Wenn Du die **F6**-Taste erneut drückst, wird das unterbrochene Spiel wieder aufgenommen.

MULTIPLAYER-ACTION

Wenn Du die Netzwerk-Optionen aktiviert hast, findest Du auf dem GTA2-Titelbildschirm zwei besondere Optionen: Netzwerkspiel erstellen und Netzwerkspiel beitreten.

NETZWERKSPIEL ERSTELLEN

Ein Spieler in jedem Multiplayer-Spiel muß als Host leiten, alle anderen Teilnehmer können dem Spiel beitreten.

- Wähle die Option Netzwerkspiel erstellen.
- Entscheide Dich für eine Spielfigur.
- Wähle einen Multiplayer-Modus: Deathmatch oder Abschlagspiel

Bei einem Deathmatch versuchen alle Spieler, sich gegenseitig auf jede mögliche Art und Weise auszuschalten. Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Deathmatch zu gewinnen: nach Punkten oder nach Opfern; mit den Pfeiltasten legst Du die zu erreichende Anzahl an Punkten oder Opfern (unter den Teilnehmern, nicht den Fußgängern) fest. Der erste Spieler, der die erforderliche Zahl an Punkten oder Opfern erreicht hat, gewinnt das Spiel. Ein Abschlagspiel entspricht einem ganz normalen Spiel, abgesehen davon, daß es jetzt viele Jäger und nur einen Gejagten gibt. Wenn Du der Unglückliche bist, mußt Du durch die Stadt jagen und Deinen Gegnern um jeden Preis entkommen. Sobald Du getötet wirst, wird Dein Killer der Gejagte, und Du wirst zum Jäger. Total einfach und total irre.

NETZWERKSPIEL BEITRETEN

- Wähle die Option Netzwerkspiel beitreten.
- Entscheide Dich für eine Spielfigur.
- Wähle ein Spiel aus der Liste der verfügbaren Sitzungen.
- Leg los, und gewinne.

Hinweis: In einem IPX- oder TCP/IP-Multiplayer-Spiel beginnt die Action, sobald sechs Spieler vorhanden sind oder der Host die Eingabetaste drückt. In einem seriellen oder Modem-Spiel startet der Spaß, sobald zwei Spieler miteinander verbunden sind.

DAS IST FÜR DICH...

Du kannst eine Nachricht an einen Gegner schicken, indem Du zuerst die entsprechende Taste drückst (F1 bis F3; F4 schickt eine Nachricht an alle Teilnehmer) und dann Deinen Gedanken freien Lauf läßt...

HANDHABUNG DEINER GTA2-CD

CDs halten zwar einiges aus, sind aber nicht unzerstörbar. Behandle sie bitte mit Vorsicht.

Diese CD ist ausschließlich für den PC vorgesehen. Verwende sie niemals mit einem anderen Rechner, da die CD sonst beschädigt wird.

Setze die CD keiner Feuchtigkeit und keinem direkten Sonnenlicht aus, und bewahre sie nicht in der Nähe von Heizkörpern oder anderen Wärmequellen auf.

Verwende niemals eine zerkratzte oder verbogene CD. Lege keine wieder zusammengeklebte CD ein, da dies zu Betriebsfehlern führt.

Berühre die CD niemals an der Unterseite

Wenn die Unterseite der CD verschmutzt sein sollte, reinige sie vorsichtig mit einem weichen Tuch. Verwende niemals Reinigungsmittel, da diese die empfindliche Oberfläche der CD angreifen.

MITARBEITER

EINE ROCKSTAR-PRODUKTION EINES DMA
DESIGN-SPIELS

GTA2

ENTWICKLUNG
NIGEL CONROY
ADRIAN HIRST
EMEL AKIAH

PRODUKTIONSLEITUNG
SAM HOUSER
DAVID JONES

PRODUKTION
COLIN MACDONALD
TINA SCHOFIELD-NICHOLSON

TECHNISCHE PRODUKTION
WAYNE SMITHSON
GARY J. FOREMAN

DMA DESIGN

PROGRAMMIERUNGSLEITUNG
KEITH HAMILTON

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
IAN MCGUE

PROGRAMMIERUNG
BRIAN BAIRD
IAIN ROSS
GRAEME WILLIAMSON
DAN LEYDEN

KARTEN-EDITOR
SHAUN MCKILLOP

KÜNSTLERISCHE MITWIRKUNG
MARTIN GOOD
ALISDAIR WOOD
ANDREW STRACHEN

DESIGNER
STEPHEN BANKS
WILLIAM MILLS
BILLY THOMSON

AUDIO-MANAGEMENT
COLIN ANDERSON

AUDIO-PROGRAMMIERUNG
RAYMOND USHER
ADRIAN HIRST
PAUL SCARGILL

SOUNDEFFEKTE
ALLAN WALKER
COLIN ANDERSON

ZUSÄTZLICHE SOUNDEFFEKTE
FIONA ROBERTSON

MUSIK
CRAIG CONNER
STUART ROSS
PAUL SCARGILL
COLIN ANDERSON
BERT REID

ZUSÄTZLICHE MUSIK
MOVING SHADOW

BONUS LEVEL-DESIGN
LORNE CAMPBELL
MIKE STIRLING

FRONTEND-DESIGN
JEREMY BLAKE

ZUSÄTZLICHE UNTERSTÜTZUNG
ANDY SCOTT

BRIAN LAWSON
MIKE DAILLY
AARON PUZEY
DAVID PATERSON
ANDREW PATTERSON

DMA QS-TEAM

QS-LEITUNG
CRAIG ARBUTHNOTT

SPIELTESTS
ALAN JACK
CRAIG FILSHIE
STEVEN TAYLOR
SEAN TAYLOR

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG
KENNETH GIBLIN
JULIAN GLENDINNING
TIM EARNSHAW
NEIL MORTON

LOKALISIERUNG
SARAH BENNETT

DOKUMENTATION
MICHAEL KEILLOR

ENTWICKLUNGSMANAGEMENT
JIM WOODS

MANAGEMENT KREATIVE ABTEILUNG
GARY PENN

REGIE KREATIVE ABTEILUNG
DAVID JONES

BESONDERER DANK AN
STEVE HODGSON
AARON GARBUT
DONALD ROBERTSON
PAUL KUROWSKI
KEN FEE

PROGRAMMIERUNGSUNTERSTÜTZUNG
KEVIN HOARE
GREG BICK
ANDY BROWNBILL
RAY LARABIE

TAKE2 QS-TEAM

TESTLEITUNG
ADAM RABIN

SPIELTESTS
EDDIE HAYDEN
CHRIS LACEY
LEE BROWN
GARY SIMS
PHIL RODKOFF
NICK HUGGINS
NICK SNEDDON
GREG MATHEWS
STEPHEN ORR
ED ZOLNIERYK
ADAM HOLBROUGH
BRIAN SHELTON
BLAIR RENAUD
PETE ARMSTRONG
SERGEI KUPREJANOV
JAY PENNEY
FILIP GRACZ
JIM THOMPSON
MARK LLOYD
TIM BATES
CHARLIE KINLOCH
JIM COLLINS
DENBY GRACE
LEE JOHNSON
KIT BROWN
JAMES CREE

ZUSÄTZLICHES QS-TEAM

QS-MANAGEMENT
STEVE LYCETT

TESTÜBERWACHUNG
LEE CAMPBELL
PHIL ECKFORD

TESTLEITUNG
STEVE WOODWARD
ERIC NEILSON

SPIELTESTS
MARTIN BERRIDGE
DANIEL WEBSTER
ERIC BOOKER
STEPHANO RIALLO
SAM ATTENBOROUGH
CHRIS PRITCHARD
CHRIS GREATBACH
RICHARD ARROWSMITH
JONATHAN WILSON
SIMON GILMAN
WAYNE MELLORS
LUKE WARHURST

CD-TECHNIK
JAMES MCCARTHY

ROCKSTAR-PRODUKTIONSTEAM
JERONIMO BARRERA
TERRY DONOVAN
DAN HOUSER
JAMIE KING

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
JEREMY BLAKE

VERPACKUNGSDESIGN
KAREN MUJ
JUNG KWAK

PRODUKTMANAGEMENT
MATT GORMAN

BESONDERER DANK AN
JEFF CASTENEDA
KEVIN GILL
JENN KOLBE
OYSTER PARTNERS

ROCKSTAR-TESTS
GREG DIMECH
RICH HUIE
NEIL MCCAFFREY

MUSIK

BULAMATARI - TAXI DRIVERS
(MR. CLARKE & KEY WILDE)
KÜNSTLER: BULAMATARI
PRODUKTION: THE REV. PETE FUHRY
(P)S.(C) 1996 CLARKE/WILDE
VERÖFFENTLICHUNG: WORM-HOLE PRODUCTIONS
WWW.MRCLARKE.COM

FLYTRONIX - PENDULUM
(D. DEMIERRE)
ALLE INSTRUMENTE: D. DEMIERRE
PRODUKTION: D. DEMIERRE
© 1998 MOVING SHADOW LTD.
VERÖFFENTLICHUNG: MOVING SHADOW MUSIC

FLYTRONIX - PAST ARCHIVES
(D. DEMIERRE)
ALLE INSTRUMENTE: D. DEMIERRE
PRODUKTION: D. DEMIERRE
© 1998 MOVING SHADOW LTD.
VERÖFFENTLICHUNG: MOVING SHADOW MUSIC

E-Z ROLLERS - SHORT CHANGE
AUTOR & PRODUKTION: A. BANKS & J. HURREN
© 1998 MOVING SHADOW LTD.
VERÖFFENTLICHUNG: MOVING SHADOW MUSIC

ANNA - DO IT ON YOUR OWN
(C. CONNER)
GESANG: ANNA STEWART
GITARRE + LAP-STEEL: STUART ROSS
ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
PRODUKTION: CRAIG CONNER

TESTING - MY TINY WORLD
(C. CONNER)
GESANG: DEE FAULDS
GITARRE: ALLAN WALKER
ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
PRODUKTION: CRAIG CONNER & ALLAN WALKER

PUSSY WILLOWS - REAL LOVE
(C. CONNER)
GESANG: DONNA DOUGLAS & CRAIG CONNER
GITARRE: STUART ROSS
ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
PRODUKTION: CRAIG CONNER

THE ONE - SOUTHPARK
(C. CONNER)
GESANG: IVAN THOMPSON
ALLE INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
PRODUKTION: CRAIG CONNER

CONOR & JAY - VEGAS ROAD
(J. WEMYSS/C. CONNER)
GESANG: JULIE WEMYSS
GITARRE: STUART ROSS
ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: CRAIG CONNER

APOSTLES OF FUNK - YELLOW BUTTER
(S. ROSS)
ALLE INSTRUMENTE: STUART ROSS
PRODUKTION: STUART ROSS

DAVIDSON - ALL I WANNA DO
(DAVIDSON)
KÜNSTLER & PRODUKTION: DAVIDSON
(P)S.(C) 1999 APRICOT RECORDS
VERÖFFENTLICHUNG: INCA MUSIC

STIKKI FINGERZ - HOLDIN' IT OUT FOR YOU
(MUSIC C. ANDERSON, LYRICS P. MACKIE)
GESANG: PAUL MACKIE
HINTERGRUND: PAUL MACKIE, COLIN ANDERSON
& NEIL HORSBURGH
SCHLAGZEUG: ANDY WHYTE
GITARRE & BASS: COLIN ANDERSON
PRODUKTION: COLIN ANDERSON

TRACK 7 - I WANNA PHUNK
(TRACK 7)
KÜNSTLER & PRODUKTION: TRACK 7
(P)S.(C) 1999 APRICOT RECORDS
VERÖFFENTLICHUNG: INCA MUSIC

NEGRO VS. CONNER - SHOWIN' ME LOVE
(C. CONNER/ RAP BY R. DE NEGRO)
GESANG: ROBBOTT DE NEGRO
ALLE INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
PRODUKTION: CRAIG CONNER

E-MC GOOD TIMES - JACKING IN HILLTOWN
(P. SCARGILL / R. DE NEGRO)
GESANG: ROBBOTT DE NEGRO
ALLE INSTRUMENTE: PAUL SCARGILL
PRODUKTION: PAUL SCARGILL

REED - L.E.D.
(S. ROSS)
ALLE INSTRUMENTE: STUART ROSS
PRODUKTION: STUART ROSS

NUMB - HOW'S IT DONE
(S. ROSS)
ALLE INSTRUMENTE: STUART ROSS
PRODUKTION: STUART ROSS

BERT REID'S GUITAR TRIO - A COOL DAY IN DOWN-
TOWN
AUFNAHME: ESCOBAR JAZZ CAFE
TECHNIK: UNBEKANNT

STYLUS EXODUS - TOUCAN PIE

(C. ANDERSON)
 BASS: BRIAN SOCHA
 SCHLAGZEUG: JOHN GURNEY
 PIANO, ELEKTROPIANO & -ORGEL: STUART ROSS
 GITARRE & SYNTHESIZER: COLIN ANDERSON
 PRODUKTION: COLIN ANDERSON

TAMMY BONESS & THE SWINGIN MAMMARIES -
 THE DINER
 (J. WEYMSS/ C. CONNER)
 GESANG: JULIE WEYMSS
 GITARRE: STUART ROSS
 ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
 PRODUKTION: CRAIG CONNER

COW TASTES GOOD - SURF CITY
 (C. ANDERSON)
 SCHLAGZEUG: JOHN (ONE TAKE) GURNEY
 HAMMOND-ORGEL-SOLO: STUART ROSS
 GITARRE, BASS & TASTENINSTRUMENT: COLIN
 ANDERSON
 PRODUKTION: COLIN ANDERSON

SPANGLY FEET - DAZED & CONFUZED
 (S. ROSS)
 GESANG: INNES RICARD
 ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: STUART ROSS
 PRODUKTION: STUART ROSS

REV. ROONEY & THE ROCKSTA CHOIR - GOD
 BLESS ALL THE UNIVERSE
 (C. CONNER)
 GESANG: GERARD ROONEY
 HINTERGRUND: CRAIG CONNER & GARY PENN
 GITARRE: STUART ROSS
 ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
 PRODUKTION: CRAIG CONNER

VOICE BOX - COMPUTER LUST
 (S. ROSS)
 ALLE INSTRUMENTE: STUART ROSS
 PRODUKTION: STUART ROSS

FUTURE LOOP - GARAGE ACID
 (P. SCARGILL)
 ALLE INSTRUMENTE: PAUL SCARGILL
 PRODUKTION: PAUL SCARGILL

STERLIN - STANDING ON MY OWN
 (C. CONNER)
 GESANG: CRAIG CONNER
 GITARRE: STUART ROSS
 ALLE ANDEREN INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
 PRODUKTION: CRAIG CONNER

ZONEBOYS - AMAZING GRACE
 (TRADITIONAL)
 GESANG: THE BOYS
 PRODUKTION: CRAIG CONNER

TOYS ARE REAL - FLYMUTHA
 (P. SCARGILL)
 GESANG: A. STEENKAMP
 ALLE INSTRUMENTE: PAUL SCARGILL
 PRODUKTION: PAUL SCARGILL

4 HOW MUCH 4 - O2N
 (C. CONNER)
 ALLE INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
 PRODUKTION: CRAIG CONNER

IDO - BALL BLASTER
 (S. ROSS)
 ALLE INSTRUMENTE: STUART ROSS
 PRODUKTION: STUART ROSS

TSUNAMI - F.A.G. FILTER
 (S. ROSS)
 ALLE INSTRUMENTE: STUART ROSS
 PRODUKTION: STUART ROSS

SCRAPYARD MONGRELS - I LOVE THIS FEELING
 (STONED AGAIN)
 (P. SCARGILL/ A. STEENKAMP)
 GESANG: A. STEENKAMP, I. THOMPSON, C. CON-
 NER
 GITARRE: C. ANDERSON

PRODUKTION: PAUL SCARGILL

MUSIC FÜR GTA2-FILMSEQUENZ
 (C. CONNER)
 GESANG: ANNA STEWART & ROBBOTT DE
 NEBRO
 ALLE INSTRUMENTE: CRAIG CONNER
 PRODUKTION: CRAIG CONNER

BESONDERER DANK AN
 ERIC, ANDY & PAMELA VON MEDIASPEC UK
 PAUL VON PAW PAW PRODUCTIONS

NYC-SESSIONS
 DJS & WERBELEUTE

AUTOR & REGIE
 MICHAEL KEILLOR

SOUNDPRODUKTION
 CRAIG CONNER

SPRECHER
 GARY PENN
 IAN FULTON
 INNES RICARD
 BRUCE KRONENBURG
 DANIEL McDONALD
 DAVID DEBLINGER
 FRED NEWMAN
 JILL TASKER
 KIM BROCKINGTON
 MELINA BRUIN
 NEAL FEINBERG
 SAIKO YOSHIDA
 STEVE MILLER
 LYNIN LAMBERT

BESONDERER DANK AN
 SHELDON STEIGER
 KEVIN & NEIL VON ORGANIC STUDIOS NYC

GTA2-Film

AUTOR
 DAN HOUSER

SCHAUSPIELER
 SCOTT MASLEN ALS CLAUDE SPEED

PRODUKTIONSREGIE
 ROB BENEVIDES

BEARBEITUNG
 JOSH SCHWARZ

SOUND & MIX
 ALLAN WALKER

TELECINE
 COMPANY 3

MUSIK
 CRAIG CONNER

REGIE
 ALEX DE RAKOFF

PRODUKTION
 JAMIE KING

PRODUKTIONSLEITUNG
 SAM HOUSER

EINE ROCKSTAR-PRODUKTION
 EINES DMA DESIGN-SPIELS



TECHNICAL SUPPORT

Wir haben allen Aufwand betrieben, um unsere Produkte zur aktuellen Hardware so kompatibel wie möglich zu gestalten. Sollten bei Ihnen trotz- dem Probleme bei dem Betreiben eines unserer Produkte auftreten, wen- den Sie sich bitte an unsere Technik-Hotline.

Bevor Sie mit der Technik-Hotline in Kontakt treten, seien Sie bitte vor- bereitet. Um Ihnen so effizient wie möglich helfen zu können, müssen wir so viel wie möglich über Ihren Computer und das Problem wissen. Sollten Sie die in der Checkliste geforderten Informationen nicht wissen, so wenden Sie sich zunächst an die Technik-Hotline Ihres Computerherstellers bevor Sie Take 2 Europe kontaktieren. Wir werden sonst nicht in der Lage sein Ihr Problem zu lösen.

Checkliste

Persönliche Details:

- Ihr Name
- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an, woher und welche (Sprach-)Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D- Beschleunigerkarte und die Größe des Video-RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Bitte beschreiben Sie die Umstände und sämtliche Fehlermeldungen so klar wie möglich.

Technik-Hotline:

Telefon: 0180/ 521 7316
 (InfoGenie: DM 0,24/ Min)

Tips + Tricks Hotline:

Telefon: 0190/ 8732 6836
 (InfoGenie: DM 3,63/ Min)

Web-Seite: www.take2.de
www.take2europe.com

NOTIZEN



NOTIZEN



NOTIZEN

