



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR™





SPECIAL OPERATIONS HANDBUCH



© 2000 Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment. Rogue Spear is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Other brand and product names are trademarks or registered trademarks.

INHALT

EINFÜHRUNG	
SPIELÜBERBLICK	1-4
VOR DEM SPIEL	
SYSTEMANFORDERUNGEN	2-1
SPIEL INSTALLIEREN/DEINSTALLIEREN	2-2
ÜBUNGSDURCHGANG EINSATZ 1	2-4
PLANUNGSPHASE	2-4
AKTIONSPHASE	2-9
SPIELMENÜS	
EINZELSPIELER	3-1
NEUE KAMPAGNE	3-2
KAMPAGNE FORTSETZEN	3-2
KAMPAGNE LÖSCHEN	3-2
EINSATZ TRAINIEREN	3-2
KAMPAGNE VERZWEIGEN	3-2
EINSAMER WOLF	3-3
TERRORISTENJAGD	3-3
EINSATZERGEBNISSE ANZEIGEN	3-3
MULTIPLAYER	3-3
TRAINING	3-3
FEuern UND BEWEGEN	3-4
SCHIEßSTAND I	3-5
SCHIEßSTAND II	3-5
HINDERNISPARCOURS	3-6
GRANATENÜBUNG	3-6
TÜREN AUFBRECHEN	
OPTIONEN	
SPIEL	3-7
SOUND	3-8
GRAFIK	3-9
MP-SPIEL	3-11
MP-SERVER	3-11
JOYSTICK	3-12
TASTENZUORDNUNG	3-12
WIEDERHOLUNGEN	3-13
WIEDERHOLUNG ZEIGEN	3-13
KOMMENTAR BEARBEITEN	3-13
WIEDERHOLUNG LÖSCHEN	3-13
PLANUNGSPHASE	
EINSATZBESPRECHUNG	4-2
HAUPTQUARTIER	
JOHN CLARK	
BERATER	
EINSATZBEFEHLE	
INFO	4-3
LEUTE	
ORGANISATIONEN	
NACHRICHTEN	
VERSCHIEDENES	
KADER	4-5
BILD	4-4
DOSSIER	4-4
EINSATZBEREITSCHAFT	4-5

INHALT

PLANUNGSPHASE (FORTSETZUNG)	
BEREITSCHAFT	4-5
BEREIT	4-5
ERSCHÖPFT	4-5
VERWUNDET	4-5
KAMPFUNFÄHIG	4-6
GETÖTET	4-6
PERSÖNLICHE DATEN	4-6
STATISTIK	4-6
SPEZIELLE FÄHIGKEITEN	4-6
ANGRIFF	4-6
SPRENGUNGEN	4-7
ELEKTRONIK	4-7
GRANATEN	4-7
HECKENSCHÜTZEN	4-7
TARNUNG	4-7
CHARAKTEREIGENSCHAFTEN	4-8
AGGRESSIVITÄT	4-8
FÜHRUNGSQUALITÄT	4-8
SELBSTKONTROLLE	4-8
AUSDAUER	4-8
AUSRÜSTUNG WÄHLEN	4-9
PACKS	4-13
AUFKLÄRUNGSPACK	4-13
ANGRIFFSPACK	4-13
HECKENSCHÜTZENPACK	4-14
SPRENGUNGSPACK	4-14
TEAM	4-15
PLANUNG	4-16
KARTENANORDNUNG	4-16
AUFKLÄRUNG	4-16
KADER	4-17
BEFEHLE	4-18
BEWEGUNG FESTLEGEN	4-18
WEGMARKEN	4-18
KARTENBEWEGUNG	4-19
STARTCODES	4-20
KAMPFREGLN	4-21
ANGRIFF	4-21
EINDRINGEN	4-21
AUFKLÄRUNG	4-21
GELEITSCHUTZ	4-21
BLITZ	4-21
NORMAL	4-21
LANGSAM	4-21
AKTIONEN	4-22
BLENDGRANATE WERFEN	4-22
SPLITTERGRANATE WERFEN	4-22
TÜR AUFBRECHEN	4-22
AUS HINTERHALT SCHIESSEN	4-22
DECKUNG GEBEN	4-23
VERTEIDIGEN	4-23
WEITERE AKTIONEN	4-23
PLAN LADEN/SPEICHERN	4-23
BEOBACHTUNGSMODUS	4-24
AUSFÜHREN	4-24

INHALT

AKTIONSPHASE	
BENUTZEROBERFLÄCHE	5-1
AKTIONSFENSTER	5-1
ZIELFADENKREUZ	5-4
AKTIONSLAISTE	5-4
AKTIONEN WÄHREND DES EINSATZES	5-7
STEUERUNG	5-8
FEuern UND BEWEGEN	5-8
VERTIKALE BEWEGUNG	5-8
WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG VERWENDE	5-9
TÜREN UND ANDERE GEGENSTÄNDE	5-10
DYNAMISCHE TEAM-STEUERUNG	5-10
BEOBACHTUNGSMODUS	5-11
EINSATZ BEENDEN	5-11
MULTIPLAYER-MODUS	
SPIEL EINRICHTEN	6-3
SPIELER-OPTIONEN	6-4
SITZUNGS-OPTIONEN	6-5
GEGENEINANDER SPIELEN	6-5
KOOPERATIV SPIELEN	6-7
KOMMUNIKATION	6-7
IN EIN SPIEL EINSTEIGEN	6-7
MP-SPIELER	6-8
DIE ZONE	6-10
WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG	
PRIMÄRWAFFEN	7-1
SEKUNDÄRWAFFEN	7-7
AUSTRÜSTUNG	7-9
UNIFORMEN	7-11
STANDARD-TASTENBELEGUNG	8-1
TECHNISCHER SUPPORT	9-1
MITWIRKENDE	10-1
SPECIAL THANKS	10-3

EINFÜHRUNG

Mit dem Ende des Kalten Krieges und der Stabilisierung der Beziehungen zwischen den Supermächten ist der Terrorismus zu einer der größten Bedrohungen für die nationale Sicherheit vieler Länder geworden. Obwohl das Phänomen des Terrorismus schon seit Jahrhunderten besteht, hat es durch die Entwicklung der Massenmedien und die Verbreitung von Massenvernichtungswaffen einen neuen, gefährlicheren Stellenwert eingenommen.

Unter Terrorismus versteht man die Durchführung illegaler Gewaltaktionen durch Gruppen oder Einzelpersonen zur Durchsetzung ihrer Ideologien oder Überzeugungen. Dem Wort „illegal“ kommt hierbei eine besondere Bedeutung zu. Denn obwohl sich viele terroristische Organisationen als Armeen betrachten, haben sie nicht den gleichen rechtlichen Status wie die Streitkräfte einer international anerkannten Nation. In der Vergangenheit haben Terroristen spektakuläre Aktionen auf höchster nationaler Ebene durchgeführt, um die Aufmerksamkeit auf sich und ihre Sache zu lenken. Aufgrund der globalen TV-Vernetzung mit Übertragungen rund um die Uhr kann ein einzelner Terrorist durch einen Bombenanschlag auf eine Kindertagesstätte oder durch die Ermordung Unschuldiger die ganze Welt in Angst und Schrecken versetzen.

Angst ist die Hauptwaffe der Terroristen - die Angst, daß sich die soeben im Fernsehen gezeigten Szenen überall und jederzeit wiederholen können. Terrorismus war bisher trotz seiner Greuelthaten und Gewalt immer auf kleinere Aktionen beschränkt, bei denen nicht mehr als ein paar Hundert Menschen ums Leben kamen. Und obwohl diese Zahl schon schrecklich genug ist, können Terroristen jetzt sogar ganze Städte oder Länder mit Hilfe von Massenvernichtungswaffen bedrohen, deren Einsatz Millionen von Opfern zur Folge hätte.

In jüngster Zeit haben viele Regierungen terroristischen Organisationen und ihren Anführern den Kampf angesagt. Da die Terrorbekämpfung mit Cruise Missile-Raketen und anderen konventionellen Waffen bislang jedoch keine größeren Erfolge erzielt hat, ist eine Geheimorganisation mit dem Namen RAINBOW ins Leben gerufen worden, um mit ungewöhnlichen Mitteln auf ungewöhnliche Bedrohungen reagieren zu können.

SPIELÜBERBLICK

In Rogue Spear leiten Sie RAINBOW, eine speziell eingerichtete, internationale Anti-Terrereinheit, die in verdeckten Operationen terroristische Aktivitäten in aller Welt bekämpft. Teil der Ihnen übertragenen Aufgabe ist die Auswahl der Teammitglieder, die Zuweisung von Waffen und Ausrüstung, die Einsatzplanung und schließlich die Durchführung der Operationen, die Ihnen und Ihrem Team zum Erfolg verhelfen sollen. Das Spiel besteht aus 18 Einsätzen, die zusammen eine Kampagne bilden.

Die Rogue Spear-Einsätze bilden die Fortsetzung zu den Kampagnen von RAINBOW SIX und dem Eagle Watch Mission Pack. Wenn Sie diese Spiele schon kennen, dann ist Ihnen die Spiel-Oberfläche bereits vertraut. Werfen Sie jedoch trotzdem einen Blick in dieses Handbuch, da Rogue Spear einige wichtige Änderungen und Neuerungen aufweist. Es gibt neue Waffen, neue Agenten, neue Aktionen und Befehle und vieles mehr.

Und jetzt sollten Sie wirklich langsam mal loslegen und die Welt vor dem Verderben retten!



VOR DEM SPIEL

VOR DEM SPIEL: SYSTEMANFORDERUNGEN

DAMIT SIE ROGUE SPEAR SPIELEN KÖNNEN, MUß IHR COMPUTER DIE FOLGENDEN ANFORDERUNGEN ERFÜLLEN:

COMPUTER:	Pentium 233 Mhz mit MMX und 3D Hardwarebeschleunigung ODER Pentium II 266 Mhz (Software-Rendering)
ARBEITSSPEICHER:	mindestens 32 MB RAM (64 MB RAM empfohlen)
BETRIEBSSYSTEM:	Windows 95 oder Windows 98
GRAFIKKARTE:	Software-Rendering erforderlich: 2D 16-Bit SVGA-Grafikkarte mit 4 MB
3D-HARDWAREUNTERSTÜTZUNG:	Direct 3D-kompatible Grafikkarte erforderlich. Folgende Chipsets werden unterstützt: 3Dfx Voodoo, Nvidia Riva und Matrox G200. Eine vollständige Liste finden Sie auf unserer Website unter www.redstorm.com .
CD-ROM:	4fach oder schneller
SOUND:	DirectX-kompatible Sound-Karte erforderlich
FESTPLATTE:	200 MB nicht-komprimierter Festplattenspeicher
DIRECTX:	DirectX 6.1 (auf der CD enthalten) muß installiert sein
INTERNET-/NETZWERKSPIEL:	Ordnungsgemäß konfigurierte TCP/IP-Verbindung mit 28,8 Kbps oder schneller

VOR DEM SPIEL: SPIEL INSTALLIEREN

SPIEL INSTALLIEREN

1. Starten Sie das Betriebssystem
Windows 95/98.

2. Legen Sie die Rogue Spear-CD in das
CD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-
Menü sollte erscheinen.

*Hinweis: Wird das Autostart-Menü
nicht automatisch angezeigt,
doppelklicken Sie zuerst auf das
Symbol „Arbeitsplatz“ auf Ihrem
Desktop und danach auf das
Symbol, das dem CD-ROM-Laufwerk
Ihres Computers entspricht. Das
Autostart-Menü sollte jetzt
erscheinen.*

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche
„Rogue Spear installieren“.

*Das Installationsprogramm führt
Sie nun Schritt für Schritt durch
den Setup- und
Installationsvorgang.*

Sobald Sie ein Verzeichnis für Rogue
Spear angelegt haben, wird das
Programm automatisch auf Ihrer
Festplatte installiert. Außerdem
überprüft das Programm, ob auf Ihrer
Festplatte eine aktuelle Version von
DirectX installiert ist. Falls
bereits eine ältere Version von
DirectX auf Ihrem Computer vorhanden
oder DirectX überhaupt nicht
installiert ist, werden Sie
automatisch gefragt, ob Sie Version
6.1 (die aktuellste Version von
DirectX) installieren möchten. Um
Rogue Spear zu spielen, benötigen Sie
Version 6.1 oder eine höhere
(zukünftige) Version.

4. Nach Abschluß der Installation können
Sie Rogue Spear starten, indem Sie
entweder im Start-Menü den entsprechenden
Eintrag wählen oder auf die im angelegten
Verzeichnis installierte Datei „Rogue
Spear.exe“ doppelklicken.

*Hinweis: Über das Start-Menü
können Sie das Spiel auch wieder
deinstallieren.*

ROGUE SPEAR KONFIGURIEREN

Während des Installationsvorgangs
durchsucht Rogue Spear Ihr System
automatisch auf vorhandene Sound- und
3D-Grafikbeschleunigungskarten. Da
jedoch viele Spieler mehrere Grafik-
und Soundkarten installiert haben,
können Sie mit Hilfe der Funktion
„Rogue Spear konfigurieren“ manuell
die für das Spiel zu verwendenden
Karten auswählen.

SPIEL DEINSTALLIEREN

SO DEINSTALLIEREN SIE ROGUE SPEAR:

1. Starten Sie das Betriebssystem Windows 95/98.
2. Legen Sie die Rogue Spear-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Rogue Spear deinstallieren“.

Daraufhin werden Sie gefragt, ob Sie die Installation von Rogue Spear wirklich rückgängig machen wollen.

Klicken Sie auf „Ja“, wenn Sie Rogue Spear wirklich deinstallieren wollen.

Klicken Sie auf „Nein“, wenn Sie sich nicht sicher sind.

Hinweis: Auch wenn Sie Rogue Spear wieder von Ihrer Festplatte entfernen, bleiben alle zuvor im Rogue Spear-Unterverzeichnis „Spiel speichern“ gesicherten Szenarios erhalten. Sie können diese gespeicherten Spiele jedoch im Windows-Explorer löschen.

Rogue Spear ist eine komplexe Simulation authentischer Geiselnbefreiungsoperationen. Deshalb empfehlen wir, jeden im Handbuch erklärten Spielabschnitt gut durchzulesen, um sich mit den Ideen, der Terminologie und den Spielfunktionen vertraut zu machen.

Natürlich gibt es auch einige Spieler, die lieber gleich mit dem Spiel beginnen und erst die wichtigsten Grundlagen erlernen möchten, bevor sie sich näher mit den Funktionen der Benutzeroberfläche und anderen Einzelheiten beschäftigen. Sollten Sie zu den Leuten gehören, die sofort ins Spiel einsteigen wollen, dann lesen Sie bitte zuerst diese kurze Beschreibung von Einsatz 1. Auf diese Weise lernen Sie sozusagen „spielend“ die wichtigsten Funktionen.

Wenn Sie sich jedoch zuerst mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut machen wollen, dann überspringen Sie einfach diesen Teil, und lesen Sie den Abschnitt Spielmenüs. Sobald Sie die Abschnitte Spielmenüs, Planungsphase und Aktionsphase abgeschlossen haben, kehren Sie wieder hierher zurück und spielen den Übungsabschnitt durch.

NEUE KAMPAGNE BEGINNEN

Rogue Spear umfaßt 18 verschiedene Einzelspieler-Einsätze, die zusammen eine Kampagne bilden. Beginnen wir mit Einsatz 1: Klicken Sie im Hauptmenü auf die Option „Einzelspieler“, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Da im Moment noch keine Kampagne läuft, wird automatisch das Fenster „Neue Kampagne“ geöffnet. Geben Sie einen Namen für Ihre Kampagne ein, stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf „Rekrut“ ein, und klicken Sie auf „Eingabe“. Daraufhin beginnt die „Planungsphase“ des ersten Einsatzes, die sich aus mehreren Bildschirmen zusammensetzt. Planen Sie hier Ihren Einsatz, bevor Sie ihn durchführen.

PLANUNGSPHASE

Im ersten Teil der „Planungsphase“ erhalten Sie auf dem Bildschirm für die Einsatzbesprechung Informationen zum aktuellen Einsatz mit dem Codenamen Pandora-Trigger. Rechts oben sehen Sie die Daten für den ersten Einsatz, daneben befindet sich das Feld mit den Einsatzzielen, die für einen erfolgreichen Abschluß erfüllt werden müssen. In Pandora-Trigger besteht Ihre Aufgabe darin, alle Geiseln zu befreien. In der linken Hälfte des Bildschirms ist das Feld für die Einsatzbesprechung. Das Hauptquartier liefert Ihnen den ersten Bericht, der Sie über die aktuelle Situation informiert. Um weitere Einzelheiten zu erfahren, müssen Sie „John Clark“ anklicken, der Ihnen als Befehlshaber von

RAINBOW einige nützliche Ratschläge für den Einsatz mit auf den Weg gibt. Unten in der Liste sind Ihre Einsatzbefehle aufgeführt. Wenn Sie die Einsatzbesprechung abgeschlossen haben, klicken Sie auf den nach rechts zeigenden grünen Pfeil am unteren Bildschirmrand. Daraufhin gelangen Sie zum nächsten Bildschirm.

Sie befinden sich nun auf dem Info-Bildschirm, auf dem Sie zusätzliche Informationen für Ihren Einsatz abfragen können. Im ersten Einsatz gibt es allerdings noch nicht soviel zu erfahren. Oben links befindet sich das Kategorien-Feld: der Info-Bildschirm umfaßt vier Kategorien. Die Kategorie Leute gibt Ihnen Auskunft über die am Einsatz beteiligten Personen. In der Themenliste werden Sie nur einen Namen finden: John Clark. Informieren Sie sich hier über Ihren Befehlshaber, und klicken Sie dann im Kategorien-Feld auf Organisationen. Jetzt zeigt die Themenliste zwei Namen, über die es etwas zu lesen gibt: Islamische Speerspitze und RAINBOW. Die beiden anderen Kategorien sind zu Beginn des Spiels noch leer. Nach jedem abgeschlossenen Einsatz erscheint jedoch in den Nachrichten ein Bericht darüber. Alles andere fällt unter die Kategorie Verschiedenes. Klicken Sie wiederum auf den rechten grünen Pfeil, um den nächsten Bildschirm aufzurufen. Daraufhin erscheint zunächst ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie für den Einsatz den Plan des Hauptquartiers verwenden wollen. Falls Sie dies wünschen, übernimmt das Hauptquartier für Sie

ÜBUNGSDURCHGANG EINSATZ 1

die Planung sämtlicher Operationen. Wenn Sie jedoch die Strategie des Einsatzes selbst festlegen möchten, klicken Sie einfach auf „Nein“



Wählen Sie Ihre Agenten für den Einsatz.

Auf dem Kader-Bildschirm wählen Sie die Agenten für den Einsatz. Da jeder Agent andere Stärken und Schwächen besitzt, sollten Sie die Teammitglieder für alle Einsätze sehr sorgfältig auswählen. Auf der rechten Seite des Bildschirms werden Informationen zu den aktuellen Agenten angezeigt. Um das Dossier eines anderen Agenten aufzurufen, müssen Sie lediglich den gewünschten Namen auf der linksstehenden Liste anklicken. Wenn Sie einen Agenten in Ihr Einsatzteam aufnehmen wollen, markieren Sie zunächst seinen Namen und klicken dann auf das Feld „Hinzufügen“ über der Namensliste. Das Porträt des gewählten Agenten erscheint daraufhin in einem der Kästen oben links. Jeder Einsatz ist auf acht Teilnehmer beschränkt, wobei nicht unbedingt alle acht Teamplätze besetzt werden müssen. Für Pandora-Trigger nehmen wir jedoch das volle Kontingent in Anspruch. Nehmen Sie folgende Agenten in Ihr Team auf: Arnavisca, Bogart, Burke, Chavez, Filatow, Haider, Hanley und Weber. Um den letzten Agenten zu finden, müssen Sie die Liste bis zum Abschnitt der Heckenschützen herunterscrollen. Sobald alle Felder besetzt sind, klicken Sie wieder auf den grünen Pfeil, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.



Rüsten Sie Ihr Team aus.

Auf dem Ausrüstungsbildschirm können Sie jetzt festlegen, was Ihr Team auf den Einsatz mitnehmen soll. Die acht Agenten sind links auf dem Bildschirm aufgelistet. Alle anderen Felder sind für Ausrüstungsgegenstände vorgesehen. Jedes Teammitglied besitzt zwar eine Standardausrüstung, wir wollen diese jedoch noch etwas besser auf den Einsatz abstimmen. Beginnen Sie mit Arnavisca, der bereits für die Ausrüstungszuweisung ausgewählt ist.

Wählen Sie zuerst die Uniformen für Ihre Leute. Klicken Sie auf die Grafik des Agenten in der Bildschirmmitte, um das Uniformenmenü aufzurufen. Klicken Sie nun zunächst auf „Straße Mittel“ und dann auf das Häkchen, um die Uniform auszuwählen. Klicken Sie danach auf die blaue Schaltfläche oberhalb der Grafik, auf der drei Linien und Pfeile abgebildet sind, um die gewählte Uniform allen Teammitgliedern zuzuordnen.

Im nächsten Schritt werden den Agenten primäre Waffen zugewiesen. Klicken Sie dazu zuerst die Maschinenpistole an, um das Menü mit den primären Waffen aufzurufen. Wählen Sie die HK MP5/10SD, eine Maschinenpistole mit integriertem Schalldämpfer. Sie ordnen diese Waffe allen Teammitgliedern zu, indem Sie auf die Schaltfläche „Allen zuweisen“ oberhalb der Waffenabbildung klicken.

Im dritten Schritt werden den Agenten sekundäre Waffen zugewiesen. Wenn Sie die abgebildete Pistole anklicken, erscheint das Menü „Sekundäre Waffen“. Wählen Sie die HK .45 Mark23, und weisen Sie die Waffe allen Agenten zu.

Jetzt fehlen nur noch die Ausrüstungsobjekte für die beiden

ÜBUNGSDURCHGANG EINSATZ 1

unteren Felder 1 und 2. Klicken Sie auf Feld 1, um ein Menü mit verschiedenen Objekten aufzurufen. Lassen Sie Arnavisca weiterhin markiert, und wählen Sie für Feld 1 eine Sprengbombe. Klicken Sie nun auf Feld 2, und wählen Sie die Blendgranaten.

Wechseln Sie nun zu Chavez, indem Sie in der Liste auf der linken Seite auf seinen Namen klicken. Weisen Sie ihm für Feld 1 Splittergranaten und für Feld 2 Blendgranaten zu.

Alle anderen Teammitglieder erhalten Blendgranaten für Feld 1 und 2.

Weber braucht als Heckenschütze ein entsprechendes Gewehr. Weisen Sie ihm das Heckenschützen-Gewehr PSG-1 zu.

Ändern Sie außerdem Webers Uniform in „Schwarz Leicht“.

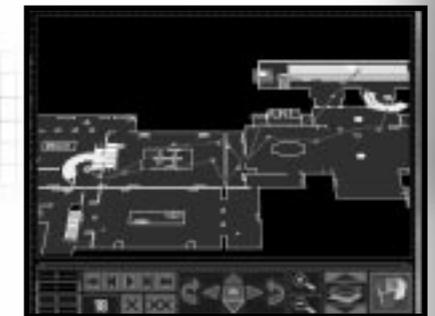
Auf dem Teambildschirm teilen Sie Ihre Gruppe in Feuerteams ein. Die Agenten sind links aufgelistet, rechts sehen Sie vier verschiedenfarbige Teamfelder. Um einen Agenten einem Feuerteam zuzuweisen, müssen Sie zuerst seinen Namen markieren und dann die Schaltfläche „Hinzufügen“ auf dem gewünschten Feld anklicken. Weisen Sie Arnavisca, Bogart und Burke dem Blauen Team zu. Chavez, Filatow und Haider ergeben das Rote Team, Hanley und Weber das Grüne. Um einen Teamanführer festzulegen, müssen Sie einen Agenten markieren und dann auf die Schaltfläche „Befördern“ klicken. Daraufhin erscheint der Name des Agenten oben auf der Teamliste. Bogart, Chavez und Weber kommen als Teamleiter in Frage. Sie gelangen zum nächsten Bildschirm, indem Sie wieder den rechten grünen Pfeil anklicken.

Auf dem Planungsbildschirm werden Sie während der Planungsphase die meiste Zeit verbringen. Hier geben Sie jedem einzelnen Teammitglied seine persönlichen Einsatzbefehle, so daß alle Agenten wissen, was sie während des Einsatzes zu tun haben, wie und zu welchem Zeitpunkt sie es tun sollen. Beginnen Sie mit dem bereits markierten Blauen Team, dessen blaues Kreis-Dreieck-Symbol oben links aufleuchtet. Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche „Aufklärung“ unter dem Dreieck. Im Aufklärungsmenü erfahren Sie auf der Karte rechts die Standorte der Geiseln und der

Terroristen sowie die verschiedenen Orientierungspunkte. Unter „Legende“ finden Sie Erklärungen zu den einzelnen Zeichen auf der Karte. Gehen Sie die Geiseln durch, indem Sie auf den Pfeil rechts neben dem Namen klicken. Auf die gleiche Weise können Sie mit den anderen Kategorien verfahren. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche „Einsatzbefehle“.



Legen Sie auf der Karte die Wegmarken für jedes Team fest, und erteilen Sie, wo nötig, Befehle.

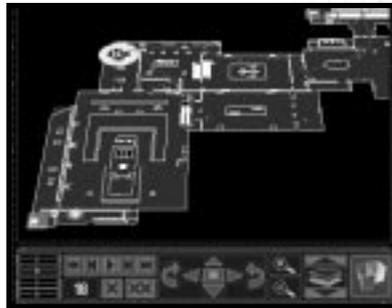


Plan von Team Blau

Alle Teams beginnen von ihrer jeweiligen Startzone aus, die auf der Karte durch ein hellblaues Rechteck markiert ist. Bewegen Sie die Karte nach oben auf die obere Startzone, indem Sie auf die Pfeile für die Kartensteuerung unterhalb der Karte klicken. Mit den Vergrößerungsschaltflächen können Sie die Karte auch vergrößern oder verkleinern. Mit der Schaltfläche

ÜBUNGSDURCHGANG EINSATZ 1

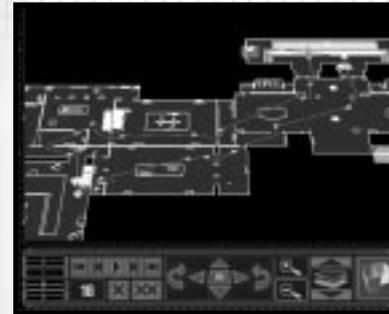
rechts davon wechseln Sie zur nächsten Ebene, so daß Sie die zweite Etage sehen können. Die Schaltfläche am äußersten rechten Ende ruft eine 3D-Sicht der Karte auf. Klicken Sie nun auf die Startzone, um die erste Wegmarke für das Blaue Team zu wählen. Legen Sie die nächste Wegmarke in der Nähe der zweiten Tür von rechts fest - die grünen Linien stellen die Tür dar. Gehen Sie an dieser Wegmarke zurück ins Menü „Einsatzbefehle“, und klicken Sie in der Kategorie „Aktionen“ den Befehl „Tür aufbrechen“ an. Ihr Team erhält daraufhin den Auftrag, die Tür aufzusprengen. Hinweis: Sie können den Befehl „Spezial“ nicht erteilen, solange Sie sich nicht in der Position für eine entsprechende Aktion befinden. Ähnlich wird in diesem Fall auch nicht die Option „Aufsprengen“ zur Verfügung stehen, wenn Sie die Wegmarke nicht nahe genug an die Tür platziert haben. Legen Sie die nächste Wegmarke weiter oben nach rechts, so daß sie sich genau über der äußerst rechten Tür befindet. Klicken Sie nun unter Startcodes die Option „Alpha“ an und danach unter Aktionen den Befehl „Deckung geben“. Der Startcode bewirkt, daß das Team an der jeweiligen Wegmarke wartet, bis ihm der Startcode für seinen Auftrag erteilt wird. Ohne die Startcodes würde das Team ohne anzuhalten von Wegmarke zu Wegmarke vorrücken. Außerdem lassen sich mit Hilfe der Startcodes die Aktionen von mehreren Teams koordinieren. Der Befehl „Deckung geben“ veranlaßt Ihr Team, die aktuelle Position in einem Bogen von 180 Grad zu verteidigen. Um diesen Bogen auszurichten, müssen Sie zuerst mit der rechten Maustaste auf die Karte klicken. Daraufhin erscheint ein Zielsymbol, das Sie so positionieren sollten, daß Ihr Team in Richtung Tür blickt. Legen Sie jetzt weitere Wegmarken fest, die das Team ins Museum leiten. Die Wegmarken müssen nach links führen, bis Ihre Leute sich links neben der Doppeltrappe befinden. Weisen Sie ihnen hier den Startcode „Bravo“ zu, und geben Sie den Befehl nach oben links Deckung zu geben. Positionieren Sie schließlich die Wegmarken für den Rückweg durch den Haupteingang und zurück zur Abholzone, die durch ein weißes Rechteck markiert ist.



Plan von Team Rot

Da das Blaue Team nun bereit ist, können Sie zum Roten Team übergehen, indem Sie auf das rote Dreieck klicken. Ordnen Sie dem Roten Team die Startzone unten links auf der Karte zu. Setzen Sie die nächste Wegmarke in die Nähe der Tür, und klicken Sie unter Aktionen den Auftrag „Splittergranate in Raum werfen“ an. Damit erteilen Sie dem Team den Befehl, eine Splittergranate in den Raum zu werfen, sobald die Tür geöffnet worden ist. Positionieren Sie weitere Wegmarken die Treppe hoch und den Korridor entlang, der nach rechts und dann nach oben führt. Vor der zweiten Tür, die sich auf Ihrem Weg in der Nähe der kleinen nach rechts führenden Treppe befindet, müssen Sie noch einmal den Befehl „Splittergranate in Raum werfen“ geben. Gehen Sie nun so weit wie möglich nach rechts, dann nach oben und wieder zurück nach links. Durchsuchen Sie alle Räume des zweiten Stocks, und setzen Sie Ihren Weg die Treppe hinunter fort, die sich in der Mitte der Karte befindet. Begeben Sie sich dann zum Zimmer oben links, und positionieren Sie eine Wegmarke direkt vor bzw. unterhalb der Tür. Erteilen Sie dem Team den Befehl „Blendgranate in Raum werfen“, und stürmen Sie dann den Raum. Klicken Sie schließlich auf den Startcode „Charlie“ und unter „Aktionen“ auf die Option „Verteidigen“. Durch diesen Befehl wird das Team darauf vorbereitet, es mit Terroristen im Umkreis von 360 Grad aufzunehmen. Außerdem müssen Sie unter der Kategorie „Modus“ noch den Befehl „Geleitschutz“ und unter „Geschwindigkeit“ die Option „Blitz“ anklicken. Dadurch werden die Geiseln im Laufschrift aus der Gefahrenzone eskortiert. Die nächsten Wegmarken sollten Sie so setzen, daß Ihr Team samt Geiseln aus dem Haupteingang links von der Treppe und dann zur Abholzone geleitet wird.

ÜBUNGSDURCHGANG EINSATZ 1



Plan von Team Grün

Das Grüne Team sind Ihre Heckenschützen. Klicken Sie das grüne Dreieck an, und setzen Sie die erste Wegmarke in die obere Startzone. Die nächste Wegmarke positionieren Sie dann oberhalb der Tür, die das Blaue Team aufbrechen wird. Klicken Sie hier den Startcode „Alpha“ an und dann unter „Aktionen“ den Befehl „Aus Hinterhalt schießen“. Durch diesen Befehl stellt Ihr Team einen Heckenschützen ab, der einen sehr eng gesteckten Bereich abschirmt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Punkt innerhalb des Museums, damit er ungehindert durch die aufgebrochene Tür sehen kann. Leiten Sie Ihre Leute nun in das Gebäude und weiter nach unten zur Treppe, die das Rote Team hinunterkommen wird. Setzen Sie die nächste Wegmarke unterhalb der Treppe, direkt links daneben, und klicken Sie auf den Startcode „Bravo“. Erteilen Sie Ihrem Team außerdem die Befehle, die Korridore oberhalb und links neben der Treppe mit Heckenschützen zu sichern. Die weiteren Wegmarken sollten aus dem Haupteingang zurück zur Abholzone führen. Da Sie diese Phase der Einsatzplanung nun abgeschlossen haben, klicken Sie wiederum den rechten grünen Pfeil an, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

Auf dem Bildschirm Ausführen legen Sie fest, welches Team Sie zu Beginn der Aktionsphase leiten möchten. Sie haben jedoch auch die Wahl, den Ablauf der Operation als Beobachter mitzuerleben, indem Sie die Schaltfläche unten links auf dem Bildschirm anklicken. In diesem Modus können Sie das Geschehen aus der Sicht der drei Teams verfolgen, haben jedoch keinen Einfluß auf deren Handlungen. Deaktivieren Sie diesen

Modus, und übernehmen Sie das Blaue Team, dessen Leitung Ihnen automatisch zugewiesen wird. Sobald Sie bereit sind, klicken Sie wieder auf den rechten grünen Pfeil. Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie nun zur „Aktionsphase“ übergehen wollen. Klicken Sie auf „Ja“.



AKTIONSPHASE

In der „Aktionsphase“ führen Sie den in der Planungsphase ausgearbeiteten Einsatz durch. Wenn Sie sich nicht gerade im Beobachtungsmodus befinden, dann steuern Sie das momentan ausgewählte Team. Beim Aufrufen der Aktionsphase erscheint zunächst ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie bereit sind, Ihren Einsatz zu starten. Klicken Sie auf „OK“. Der Bildschirm der Aktionsphase ist in zwei Hälften unterteilt. Das Aktionsfenster liefert Ihnen eine 3D-Sicht des Einsatzgebiets. Darunter befindet sich die Aktionsleiste. In der Mitte des Aktionsfensters befindet sich das Zielfadenkreuz, das Ihnen das Zielen mit Ihrer Waffe erleichtert. Während Sie sich bewegen und drehen, wird das Fadenkreuz größer und zeigt Ihnen so die Verringerung der Zielgenauigkeit bei Bewegungen an. Auf der linken Seite der Aktionsleiste sehen Sie das Kartenfenster, das bei einer Bildschirmauflösung von weniger als 640 X 480 nicht erscheint. Das Kartenfenster ist auf das aktuelle Team

eingestellt. Der obere Teil der Karte zeigt immer die Richtung an, in die der Teamanführer gerade blickt. Während Sie sich fortbewegen, sollten Sie immer den Linien folgen, die die Wegmarken miteinander verbinden. Neben der Karte ist die Waffenanzeige. Sie beinhaltet die aktuelle Waffe, die im Magazin verbleibende Munition, die Anzahl der zusätzlichen Magazine des Agenten sowie kleine Symbole für alle weiteren mitgeführten Gegenstände. Sie können Objekte, Magazine oder die Feuerrate wechseln, indem Sie die entsprechenden Tasten drücken. Das nächste Feld ist die Teamanzeige, auf der die aktuellen Teammitglieder, deren Modi und Geschwindigkeiten zu sehen sind. Die Anzeige für Alle Teams stellt das letzte Feld dar. Sie gibt einen Überblick über den Status aller am Einsatz beteiligten Teams, wobei das Team, das Sie gerade befehligen, durch drei gelbe Winkel gekennzeichnet ist.

Wenn Ihnen ein Terrorist über den Weg läuft, positionieren Sie das Zielfadenkreuz auf seine Brust, und drücken Sie den Feuerknopf bzw. die

Feuertaste. Ist die Feuerrate der Waffe auf Einzelschuß eingestellt, dann wird durch jeden Knopfdruck ein Schuß ausgelöst. Steht sie auf Drei-Schußfolge oder Vollautomatik, dann werden entsprechend drei Schuß abgefeuert bzw. solange geschossen, bis das Magazin leer ist. Hier ist also Vorsicht geboten.

Während des Einsatzes können Sie zwischen den Teams hin- und herschalten und jeweils die Führung übernehmen. Achten Sie immer auf die Anzeige für Alle Teams. Wenn neben einem Teamstatus ein Buchstabe steht, dann wartet das betreffende Team auf den zugewiesenen Startcode. Geben Sie in diesem Einsatz den Startcode „Alpha“, sobald das Rote Team damit beginnt, die Zone um den Haupteingang herum zu räumen. Wenn das Rote Team die Geiseln befreit hat, erteilen Sie zuerst den Startcode „Bravo“ und sofort darauf „Charlie“. Gleich zu Beginn des Einsatzes sollten Sie außerdem die Taste zur Aktivierung der Heckenschützenkontrolle drücken. Ihr Heckenschütze feuert daraufhin automatisch, wenn es die Situation erfordert.

Spielen Sie diesen Einsatz ruhig einmal aus den Perspektiven der einzelnen Feuerteams sowie im Beobachtungsmodus durch. Da jedes Team andere Aufgaben hat, wird Ihnen das ein gutes Spielgefühl für Rogue Spear vermitteln.

ENDE DES EINSATZES

Der Einsatz ist beendet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist: die Geiseln sind in Sicherheit gebracht worden, eine Geisel ist ums Leben gekommen oder alle Agenten sind außer Gefecht gesetzt. Nach Beendigung des Einsatzes erscheint der Bildschirm mit den Einsatzergebnissen, der Ihnen die Statistiken des abgeschlossenen Einsatzes anzeigt. Wenn Sie eine Wiederholung Ihres Einsatzes sehen wollen, klicken Sie einfach auf die dritte Schaltfläche von rechts am unteren Bildschirmrand. Das Einsatzgeschehen wird daraufhin noch einmal abgespielt, und Sie können es ähnlich wie im Beobachtungsmodus verfolgen.



SPIELMENÜS

SPIELMENÜS: EINZELSPIELER

Rogue Spear beinhaltet eine Reihe von Menüs, die das Einrichten des Spiels und den Spielstart vereinfachen sollen. In diesem Abschnitt erfahren Sie alles über die Möglichkeiten, die Ihnen vor der Auswahl eines Einsatzes zur Verfügung stehen.



Das Hauptmenü ist ganz unkompliziert aufgebaut. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Option, um zum entsprechenden Bereich zu gelangen.

Wenn Sie Rogue Spear starten, können Sie aus dem „Hauptmenü“ fünf verschiedene Optionen wählen.

Einzelspieler ruft das Einzelspieler-Menü auf.

Multiplayer ruft das Menü für Multiplayer-Spiele auf.

Training ruft das Menü für Trainingseinsätze auf.

Optionen ruft das Optionen-Menü auf.

Wiederholungen ruft das Menü für die Wiederholung von Einsätzen auf.

Mitwirkende ruft den Bildschirm auf, auf dem alle am Spiel beteiligten Mitarbeiter aufgelistet sind.

Mit **Beenden** steigen Sie aus dem Spiel aus.



DAS MENÜ „EINZELSPIELER“

Im Einzelspieler-Menü starten Sie Kampagnen. Außerdem können Sie dieses Menü aufrufen, um wieder in laufende Einsätze einzusteigen. Darüber hinaus können Sie von diesem Menü aus Einsätze in einen von drei verschiedenen Modi neu spielen.

Im Menü „Einzelspieler“ beginnen Sie alle Einsätze der Kampagne sowie andere Spielvarianten für Einzelspieler. Acht Möglichkeiten stehen Ihnen zur Auswahl, die Ihnen auf den folgenden Seiten erklärt werden: Neue Kampagne, Kampagne fortsetzen, Kampagne löschen, Einsatz trainieren, Kampagne verzweigen, Einsamer Wolf, Terroristenjagd und Einsatzergebnisse anzeigen.

SPIELMENÜS: EINZELSPIELER

NEUE KAMPAGNE

Wenn Sie Rogue Spear zum ersten Mal spielen, gelangen Sie automatisch zum Bildschirm „Neue Kampagne“. Tragen Sie dort in das Dialogfeld einen Namen für Ihre Kampagne ein. Danach müssen Sie den Schwierigkeitsgrad festlegen: Rekrut, Veteran und Elite stehen Ihnen zur Auswahl, wobei für einen erfolgreichen Abschluß jeweils unterschiedliche Fähigkeiten erforderlich sind.

Rekrut: Um zum nächsten Level zu gelangen, müssen Sie die Einsatzziele erfüllen. Es gibt bei diesem Schwierigkeitsgrad weniger Terroristen als in anderen Levels. Außerdem reagieren die Terroristen relativ langsam.

Veteran: Wie als Rekrut müssen Sie auch als Veteran die Einsatzziele erfüllen, um den Einsatz mit Erfolg abzuschließen. Allerdings gibt es hier gewöhnlich mehr Terroristen, die außerdem schneller reagieren.

Elite: Diese Option ist extrem schwierig. Sie haben es mit einer größeren Anzahl von Terroristen zu tun, die sehr gut mit ihren Waffen umgehen können. Die Option „Automatisches Zielen“ ist nicht aktiviert und der Herzschlagsensor (eine Erklärung finden Sie im Abschnitt „Waffen und Ausrüstung“) kann zwischen einer Geisel und einem Terroristen nicht unterscheiden. Hier geht es wirklich voll zur Sache, weshalb Sie Ihre Einsätze sehr sorgfältig planen und ausführen müssen, um sie erfolgreich zu überstehen.

Wenn Sie die Einstellung vorgenommen haben, klicken Sie auf „OK“, um mit dem ersten Einsatz zu beginnen. Zuerst müssen Sie wieder die „Planungsphase“ durchlaufen.

KAMPAGNE FORTSETZEN

Sobald Sie eine Kampagne begonnen haben, steht Ihnen diese Option im Menü „Einzelspieler“ zur Verfügung. Klicken Sie im Kampagnenfenster auf die gewünschte Kampagne, und wählen Sie dann „Kampagne fortsetzen“. Daraufhin treten Sie in die Planungsphase des letzten, noch nicht beendeten Einsatzes der aktuellen Kampagne ein.

KAMPAGNE LÖSCHEN

Mit Hilfe dieser Option löschen Sie die gewählte Kampagne. Es erscheint zunächst ein Dialogfeld, in dem Sie aufgefordert werden, Ihre Entscheidung zu bestätigen, bevor die Kampagne tatsächlich gelöscht wird. Einzelne Einsätze einer Kampagne können jedoch nicht gelöscht werden. Wenn Sie mit den Ergebnissen eines Einsatzes nicht zufrieden sind und diesen lieber wiederholen möchten, um Ihre Leistungen für die Gesamtkampagne zu verbessern, dann wählen Sie am besten die Option Kampagne verzweigen. Alle einmal gelöschten Kampagnen können nicht wieder aufgerufen werden. Wird die einzige vorhandene Kampagne gelöscht, müssen Sie mit Einsatz 1 noch einmal von vorn beginnen.

EINSATZ TRAINIEREN

Sobald Sie einen Einsatz abgeschlossen haben, können Sie diesen noch einmal durchspielen, ohne die laufende Kampagne dadurch zu beeinflussen. Wählen Sie zuerst die gewünschte Kampagne im Kampagnenfenster und danach den jeweiligen Einsatz im Einsatzfenster. Wenn Sie den gewünschten Einsatz markiert haben, wählen Sie Einsatz trainieren, um zur Planungsphase für den betreffenden Einsatz zu gelangen. Die Ergebnisse, die Sie während des Übungseinsatzes erzielen, haben keinerlei Auswirkung auf die Kampagnenstatistiken. Selbst wenn einer Ihrer Agenten verletzt oder sogar getötet wird, sind Ihre Leute für die eigentliche Kampagne wieder fit. Wenn Sie jedoch nur Ihre Einsatzleistungen für die Gesamtkampagne verbessern möchten, dann wählen Sie lieber die Option Kampagne verzweigen.

KAMPAGNE VERZWEIGEN

Wenn Sie mit den Ergebnissen eines Einsatzes nicht zufrieden sind und diesen lieber noch einmal durchspielen möchten, um Ihre Leistungen in der gesamten Kampagne zu verbessern, dann wählen Sie die Option Kampagne verzweigen. Legen Sie zunächst die gewünschte Kampagne fest. Wählen Sie dann den letzten Einsatz vor dem zu wiederholenden Einsatz und schließlich die Option Kampagne verzweigen. Daraufhin erscheint ein Dialogfeld, in das Sie

einen Namen für die neue Kampagne eingeben müssen. Den Schwierigkeitsgrad können Sie allerdings nicht ändern. Er entspricht immer dem Schwierigkeitsgrad der ursprünglichen Kampagne.

EINSAMER WOLF

Nach dem erfolgreichen Abschluß eines Einsatzes steht Ihnen die Option Einsamer Wolf zur Verfügung. Sie haben dabei nur einen Agenten, der seinen Einsatz auf der gleichen Kartenebene beginnt und gegen dreißig Terroristen antritt, die sich überall versteckt halten können. Ihre Aufgabe besteht darin, unversehrt von der Startzone zurück zur Abholzone zu gelangen. Die ursprünglichen Einsatzziele gelten bei dieser Option nicht - hier heißt es einzig und allein, gegen die bösen Jungs zu bestehen. Wenn Sie den Einsamen Wolf wählen, treten Sie zunächst in die Planungsphase ein, wo Sie für Ihren Agenten eine Uniform aussuchen können.

TERRORISTENJAGD

Ähnlich wie der Einsame Wolf ist diese Option nur zugänglich, wenn Sie einen Einsatz erfolgreich beenden. Hierbei können Sie jedoch ein ganzes Team mitnehmen, dessen Ziel es ist, alle dreißig Terroristen aufzuspüren und außer Gefecht zu setzen, um den Level abzuschließen. Wenn Sie diese Option wählen, beginnen Sie wieder mit der Planungsphase.

EINSATZERGEBNISSE ANZEIGEN

Diese Option zeigt Ihnen den Endstatus jedes abgeschlossenen Einsatzes einer Kampagne. Sie ist besonders nützlich, wenn Sie mehrere Kampagnen begonnen haben und einen geeigneten Punkt für eine Kampagne verzweigen suchen. Die angezeigten Informationen entsprechen den Daten auf dem Bildschirm Ergebnisse für einen einzelnen Einsatz.

DAS MENÜ „MULTIPLAYER“

Mit Hilfe dieser Option können Sie Rogue Spear-Spiele mit mehreren Teilnehmern erstellen oder in bereits laufende Spiele einsteigen. Die einzelnen Menüs werden weiter unten im Abschnitt „Multiplayer“ beschrieben.

DAS MENÜ „TRAINING“



Das Menü „Training“ ist in Fähigkeiten-Gruppen und Parcours eingeteilt. Die ersten drei Fähigkeiten-Gruppen bilden einen Grundkurs, in dem Sie alle Fähigkeiten erwerben, die Sie in den Einsätzen benötigen.

Mehrere speziell erstellte Trainingseinsätze helfen Ihnen, sich mit dem Spiel und den verschiedenen Handlungen, die Sie während eines Einsatzes ausführen müssen, vertraut zu machen. Verwenden Sie daher ruhig ein bißchen Zeit auf diese Übungseinsätze, die nach Fähigkeiten geordnet sind. Jede Fähigkeiten-Gruppe umfaßt verschiedene Eigenschaften, die für den aktuellen Einsatz notwendig sind. Sie beginnen einen Trainingseinsatz, indem Sie zuerst eine Gruppe von Fähigkeiten und dann im Fenster darunter einen der aufgelisteten Parcours wählen. Sie sollten die Übungseinsätze möglichst der Reihe nach durchspielen, da sie fast alle aufeinander aufbauen.

Auch wenn Sie bereits eine Kampagne begonnen haben, ist es sinnvoll, zwischendurch einmal einen Trainingseinsatz zu spielen, damit Ihre Leistung immer auf dem höchsten Niveau bleibt. Geiselnbefreiungsteams in aller Welt verbringen Tausende von Trainingsstunden auf dem Schießstand, dem Hindernisparcours und mit simulierten Befreiungsaktionen. Die Trainingseinsätze erlauben es Ihnen, spezifische Operationen zu üben, ohne eine Vielzahl von Voreinstellungen vornehmen und in einen echten Einsatz

einsteigen zu müssen. Wenn Sie beispielsweise während eines Einsatzes Schwierigkeiten haben, eine Geisel zu befreien oder einen Raum einzunehmen, in dem sich Terroristen befinden, können Sie eine der entsprechenden Übungen durchspielen, bis Sie sich Ihrer Sache sicher sind und die Operation erfolgreich durchführen können.

Die Trainingseinsätze sind jedoch nicht nur dafür nützlich, Ihre individuellen Fähigkeiten zu verbessern, sondern auch, um einige Teamstrategien auszuprobieren. Jeder Trainingseinsatz beginnt mit der Planungsphase, in der Sie Agenten und Ausrüstung bestimmen, einzelne Feuerteams zusammenstellen und die Strategie festlegen. In einigen höheren Übungseinsätzen können Sie auch die Verwendung der Startcodes üben, um die Aktionen der verschiedenen Feuerteams zu koordinieren. Außerdem sollten Sie hier ruhig einmal versuchen, den Teams Sonderbefehle zu erteilen, wie zum Beispiel „Splittergranate in Raum werfen“, „Blendgranate in Raum werfen“ oder „Tür aufbrechen“, was Sie dann später in der eigentlichen Ausführung mitverfolgen können.

Während eines Einsatzes gilt es oft, sehr prekäre Situationen zu bewältigen. Anstatt den gesamten Einsatz solange zu wiederholen, bis Sie ihn geschafft haben, sollten Sie deshalb lieber in den Trainingsmodus gehen und dort eine der problematischen Situation angemessene Operation suchen. Üben Sie diese dann entweder allein oder mit der Hilfe anderer Teams. Auch wenn Sie dabei vielleicht ein wenig ins Schwitzen geraten, so haben Sie es später im eigentlichen Einsatz wesentlich leichter. Durch Drücken der ESC-Taste können Sie die Trainingseinsätze jederzeit verlassen. Es erscheint daraufhin ein Fenster, in dem Sie „Einsatz abbrechen“ anklicken müssen, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Für die Trainingseinsätze gibt es keine Ergebnisbildschirme, da während der Übungen keine Statistiken erstellt werden.

Sie können zwischen fünf verschiedenen Gruppen von Fähigkeiten wählen.

FEuern UND BEWEGEN

Auf den fünf Parcours dieser Fähigkeiten-Gruppe können Sie das Bewegen Ihrer Agenten und den Einsatz der Waffen und Ausrüstungsgegenstände üben. Unter anderem stehen Ihnen zwei Schießstände zur Verfügung, an denen Sie Ihre Schießkünste ausprobieren können. Jeder Parcours besteht aus fünf Abschnitten. Außen links ist ein Schotterweg, auf dem Sie das Abfeuern Ihrer Waffe in Bewegung üben können. Gehen Sie den Weg entlang, und versuchen Sie, die verschiedenen Ziele zu treffen. Rechts davon befinden sich die anderen vier Abschnitte: Schießstände mit Zielen in kurzer, mittlerer, weiter und extraweiter Entfernung. Letzteres ist ideal für Heckenschützen.

Der Hindernisparcours testet lediglich Ihre Fähigkeit, einen Agenten durch den Level zu bewegen. Um diesen Parcours abzuschließen, müssen Sie über schmale Bretter gehen, ausweichen, klettern etc. Obwohl dies nicht sehr schwierig zu sein scheint, sollten Sie Ihre Waffe auf diesem Parcours immer nach unten richten. In den eigentlichen Einsätzen ist es dagegen ratsam, die Waffe immer in Richtung der Gegner zu halten. Versuchen Sie auch, verschiedene Gegenstände als Deckung zu benutzen, indem Sie sich dahinter ducken oder um die Ecke schauen. Schalten Sie zwischen den verschiedenen Kameraperspektiven hin und her, um die für jede Aktion bzw. Situation angemessene Sicht herauszufinden.

Der Übungsstand zum Granatenwerfen ist ein Gelände, auf dem Sie sowohl Blendgranaten als auch Splittergranaten einsetzen können. Hinter der Reifenbarrikade steht eine Gebäude-Attrappe. Setzen Sie zunächst Blendgranaten ein, und werfen Sie diese über die Barrikade, indem Sie - wie bei sämtlichen Granaten - den Feuerknopf bzw. die Feuertaste gedrückt halten und dann loslassen. Je länger Sie ihn/sie gedrückt halten, desto weiter fliegt die Granate. Wenn Sie nach oben oder unten schauen, ändert sich entsprechend der Flugwinkel der Granate. Üben Sie das Werfen von Granaten zuerst durch Türen und dann durch Fenster, seien Sie aber vorsichtig mit den Splittergranaten. Auch im Training

sind sie hochgefährlich. Sollten Sie von der Reifenbarriere abprallen und in Ihrer Nähe landen, wird Ihr Agent mit Sicherheit verletzt oder sogar getötet.

Abgesehen vom Granatenübungsstand gibt es auch verschiedene Gebäude-Attrappen zum Trainieren des Blendgranateneinsatzes. Öffnen Sie zunächst eine Tür, während Sie daneben stehenbleiben, kommen Sie dann kurz aus Ihrer Deckung hervor, und werfen Sie eine Blendgranate. Schalten Sie daraufhin sofort auf Ihre primäre Waffe um, und stürmen Sie den Raum, sobald die Granate detoniert ist. Versuchen Sie ruhig einmal, die Explosion einer Blendgranate zu beobachten - Sie werden schon sehen, welche Wirkung dies auf Ihren Agenten hat. Ihre Zielgenauigkeit wird dadurch nämlich zeitweilig verringert und Ihre Sicht getrübt. Sie könnten sogar vorübergehend gelähmt werden, weshalb es äußerst wichtig ist, auch das Wegschauen beim Werfen von Blendgranaten zu üben, um nicht genauso beeinträchtigt zu werden wie die Terroristen.

Der letzte Parcours der Fähigkeiten, der dem Gelände für den Granateneinsatz entspricht, hat das Aufbrechen von Türen zum Ziel. Stellen Sie für diesen Trainingseinsatz einen Sprengstoffspezialisten samt Gewehr und Sprengladungen ab. Anstatt jedoch den Granatenübungsstand zu benutzen, versuchen Sie hier, die Türen der Gebäude-Attrappen aufzubrechen. Dafür gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten. Beginnen Sie mit der Sprengbombe. Gehen Sie zunächst an eine Tür heran, wählen Sie die Sprengbombe aus, und halten Sie den Feuerknopf bzw. die Feuertaste gedrückt, während Ihr Agent den Sprengsatz anbringt. Entfernen Sie sich dann wieder von der Tür, und drücken Sie erneut den Feuerknopf bzw. die Feuertaste, um die Sprengladung zu zünden. Auf diese Weise wird die Tür in Stücke zersprengt, und alle im Raum befindlichen Terroristen können eine ähnliche Schockwirkung erleiden wie bei einer Blendgranate. Personen, die sich bei der Sprengung zu dicht an der Tür befinden, können durch eine Sprengbombe sogar ums Leben kommen.

Daher ist höchste Vorsicht geboten, wenn sich Geiseln im Raum befinden. Alternativ dazu können Sie Türschlösser auch mit einem Gewehr aufschießen.

RAUM EINNEHMEN

In dieser Fähigkeiten-Gruppe haben Sie es zum ersten Mal mit Gegnern zu tun. Die drei Parcours bestehen aus den gleichen, miteinander verbundenen Räumlichkeiten mit jeweils un t e r s c h i e d l i c h e n Terroristensimulationen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, diese Trainingseinsätze zu bewältigen. Verwenden Sie Splittergranaten, um ein Zimmer zu räumen, und Blendgranaten, um die Terroristen lahmzulegen, ehe Sie den Raum stürmen. Außerdem können Sie mehrere Teamtaktiken ausprobieren, indem Sie zwei Feuerteams einsetzen, die gleichzeitig die beiden Türen aufbrechen und die Räume einnehmen. Allerdings ist bei diesen Übungen Vorsicht geboten, denn die Terroristen feuern zurück.

GEISELBEFREIUNG

In der nächsten Fähigkeiten-Gruppe haben Sie es außer mit den bereits bekannten Elementen noch mit Geiseln zu tun. Sie müssen hierbei nicht nur die Terroristen ausschalten, sondern auch alle Geiseln in Sicherheit bringen. Es empfiehlt sich, für diese Einsätze einen Herzschlagsensor mitzunehmen, um die Geiseln genau zu lokalisieren und beim Einnehmen der betreffenden Räume die nötige Vorsicht walten lassen zu können.

Die sechs Parcours befinden sich in einem der zwei Häuser des Todes. Das erste besteht aus einem kleinen Bürogebäude mit sechs kleinen Zimmern, die durch einen Flur verbunden sind. Das zweite Haus des Todes ist ein zweistöckiges Gebäude mit mehreren Räumen auf jeder Etage. In jedem dieser Gebäude gibt es drei Konfigurationen von Geiseln und Terroristen.

Die Trainingseinsätze zur Geiselbefreiung sind wesentlich schwieriger als alle vorherigen Übungen. Meistens liegen sich auf den Korridoren zwei Zimmer gegenüber, weshalb Sie beim Einnehmen von einem Raum gleichzeitig Angriffen aus dem gegenüberliegenden ausgesetzt sein

können. Setzen Sie sowohl Blendgranaten als auch Taktiken mit mehreren Teams ein. Wenn Sie alle sechs Parcours erfolgreich abschließen, erhalten Sie ein Zeugnis erster Klasse in Geiselbefreiung und Nahkampf. Jetzt können Sie sich getrost an die Einsätze Ihrer Kampagne wagen.

FREIES TRAINING

Nach den einzelnen Trainingsphasen können Sie im Freien Training noch einmal auf den Schieß- und Granatenständen sowie in den Gebäuden und drei Häusern des Todes Ihre erlernten Fähigkeiten testen. Gehen Sie während der eigentlichen Einsätze ruhig ab und zu in den Trainingsmodus zurück, um in allen Belangen immer in Topform zu sein.

TERRORISTENJAGD

In der letzten Fähigkeiten-Gruppe gilt es, in zwei neuen Häusern des Todes alle Terroristen ausfindig zu machen und auszuschalten. Das erste Haus des Todes besteht aus zwei zweistöckigen Gebäuden, das zweite ist die Nachahmung einer Stadtstraße, die mit Verstecken und Geheimgängen durchzogen ist und Terroristen den idealen Standort bietet, Ihnen aus dem Hinterhalt aufzulauern und Sie anzugreifen. Jedesmal, wenn Sie einen dieser beiden Trainingseinsätze spielen, tauchen die Terroristen an beliebigen Orten des Geschehens auf.

DAS MENÜ „OPTIONEN“



Im Menü „Optionen“ konfigurieren Sie das Spiel entsprechend Ihren Wünschen und Ihrem Spielstil.

Im Menü „Optionen“ können Sie Rogue Spear konfigurieren und in den Untermenüs die Spielfunktionen, Sound, Grafiken, Multiplayer, Joystick-Einstellungen und Tastenzuweisung ganz nach Ihren Wünschen einstellen.

SPIELOPTIONEN

Dadurch wird der Spielablauf beeinflusst. Um eine Option ein- oder auszuschalten, müssen Sie das Kontrollkästchen neben dem Titel anklicken. Daraufhin erscheint ein Häkchen im Kästchen, was die Aktivierung der Option anzeigt. Enthält das Kontrollkästchen kein Häkchen, ist die Option ausgeschaltet.

Automatisches Zielen Ein ist standardmäßig aktiviert. Während der Aktionsphase wird damit das Zielfadenkreuz automatisch auf die Brust und anschließend auf den Kopf des nächsten Gegners ausgerichtet. Dadurch wird das Anvisieren eines Terroristen erleichtert, und Sie sparen die Zeit, die Sie sonst für die Ausföhrung eines gut gezielten Schusses aufwenden müßten. Sobald Sie mit den Spielsteuerungen etwas besser vertraut sind, können Sie diese Option ausschalten, um die Herausforderung zu steigern.

Ist die Option Mausperspektive

aktiviert, können Sie in der Aktionsphase mit Ihrer Maus das Zielfadenkreuz bewegen. Wenn Sie die Maus nach oben oder unten bewegen, schaut Ihr Agent in die jeweilige Richtung. Bei einer Bewegung nach links oder rechts dreht sich Ihr Agent in die entsprechende Richtung. Hinweis: Durch Änderungen in den Einstellungen der Mausperspektive werden automatisch einige Tasten neu zugeordnet. Wenn Sie diese Option ausschalten, werden sowohl die Tasten des Nummernfeldes zum „Sehen“ und „Drehen“ verwendet. Durch den Befehl Maus umkehren werden die Tasten zum Bewegen nach oben und unten vertauscht, wodurch ein ähnlicher Effekt wie bei einem Flugsimulator erzielt wird. Wenn Sie also die Maus nach oben bewegen, schaut Ihr Agent nach unten und umgekehrt. Die Maussensibilität legen Sie mit Hilfe einer Leiste fest, an deren Enden sich jeweils ein Pfeil befindet. Wenn Sie auf den rechten Pfeil klicken, leuchten die kleinen Schlitze auf der Leiste auf und die Empfindlichkeit wird erhöht. Je sensibler die Maus reagiert, desto weniger müssen Sie sie in der Aktionsphase bewegen, um Ihren Agenten zu steuern.

Wenn Sie Einsatz aufzeichnen wählen, werden Ihre Operationen automatisch für eine spätere Wiederholung mitgeschnitten. Einzelheiten dazu finden Sie weiter unten im Abschnitt „Wiederholungen“. Wenn Sie diese Option deaktivieren, erhöht sich auf langsameren Geräten unter Umständen die Spielgeschwindigkeit.

Durch die Option Unbegrenzte Training werden die Siegbedingungen für die Trainingseinsätze deaktiviert. Um die Trainingseinsätze spielen zu können, müssen Sie natürlich erst den jeweiligen Einsatz erfolgreich beendet haben. Das Unbegrenzte Training ermöglicht es Ihnen (unabhängig davon, was während des Einsatzes geschieht), einen Level zu durchlaufen, ohne dabei zu gewinnen oder zu verlieren.

Immer Laufen läßt Ihren Agenten automatisch in den Laufschrift übergehen, sobald Sie einen Befehl zum Fortbewegen geben. Wenn Sie während der Bewegung die Taste zum

„Laufen“ drücken, wird Ihr Agent auf normales Schrittempo abgebremst.

Durch die Option MOD. Pfad können Sie von anderen Spielern erstellte MODs einsetzen. Dazu müssen Sie in das vorgesehene Feld den Pfad für das Verzeichnis Ihres Computers eingeben, in dem sich die MODs befinden. MODs sind Level, Einsätze oder Spielvarianten, die von einzelnen Spielern gestaltet wurden. Red Storm Entertainment übernimmt deshalb keinerlei Verantwortung dafür: Sie spielen MODs immer auf eigenes Risiko, da die Mitarbeiter unseres Kundendienstes Ihnen nicht weiterhelfen können, wenn dadurch Probleme entstehen. Löschen Sie also alle MODs, ehe Sie den technischen Support in Anspruch nehmen. Sollten nach der Installation eines MODs Spielprobleme auftreten, versuchen Sie bitte zuerst, das Problem durch Rückgängigmachen der Installation zu beheben.

SOUND-OPTIONEN

Legen Sie mit Hilfe dieser Option die Lautstärke und andere Sound-Optionen für das Spiel fest. Durch Anklicken der Kontrollkästchen neben den Titeln können Sie die einzelnen Sounds ein- und ausschalten. Die Lautstärke regeln Sie, indem Sie die Pfeile zu beiden Seiten der Leiste anklicken. Sechs verschiedene Sound-Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Master-Sound: Legen Sie hiermit die Grund-Lautstärke für alle folgenden Soundtypen fest.

Hintergrund-Sound: Hiermit stellen Sie die Lautstärke für alle Hintergrundgeräusche wie Grillenzirpen oder Maschinenlärm ein.

Schußgeräusche: Diese Option bestimmt die Lautstärke für alle Schüsse und Explosionen im Spiel.

Schritte: Regeln Sie die Lautstärke der Schrittgeräusche Ihrer Agenten und der anderen Spielfiguren.

Funkgespräche: Mit Hilfe dieser Option legen Sie die Lautstärke der Funkmeldungen fest, die Sie während des Einsatzes von Ihren anderen Agenten erhalten.

Aktionsmusik: Verändern Sie hiermit die Lautstärke der Spielmusik während der Einsätze. Die Lautstärke der CD-Musik wird dadurch nicht beeinflusst.

Max. Sounds: Mit Max. Sounds erhöhen Sie die Anzahl der 3D-Sounds, die gleichzeitig zu hören sind. Nicht alle Soundkarten unterstützen das gleichzeitige Abspielen mehrerer 3D-Sounds. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihre Soundkarte dies unterstützt, dann lassen Sie diese Option lieber ausgeschaltet.

Die Lautstärke des CD-Sounds wird über die Windows-Einstellungen geregelt, die Sie durch Anklicken des Lautstärkereglers in der Taskleiste ändern können. Sollte sich dieses Symbol nicht in Ihrer Taskleiste befinden, können Sie es hinzufügen, indem Sie im Start-Menü unter „Einstellungen“ zunächst „Systemsteuerung“ und dann „Multimedia“ wählen. Unter Audio klicken Sie dann das untere Kontrollkästchen an, um die Lautstärkeregelung in der Taskleiste anzuzeigen.

GRAFIK-OPTIONEN

Diese Option beeinflusst nicht nur die Qualität der Spielgrafiken auf Ihrem Bildschirm, sondern auch die Spielgeschwindigkeit auf langsameren Geräten. Wenn Sie eine Karte zur Hardware-3D-Beschleunigung besitzen, wird Rogue Spear darauf automatisch zurückgreifen. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, in die Aktionsphase einzutreten, oder tauchen anderweitige Grafikprobleme auf, dann schalten Sie die Option Software-Rendering ein. Mit Hilfe der Grafikauflösung können Sie die Auflösung Ihres Aktionsbildschirms verändern, indem Sie die gewünschte Option aus einem Dropdown-Menü wählen. Nicht alle Computer unterstützen jedoch höhere Auflösungen. Generell gilt für langsamere Computer: Je höher die Auflösung, desto langsamer läuft das Spiel.

Durch Aktivierung der Option Detail-Genauigkeit werden automatisch verschiedene Standard-Einstellungen der erweiterten Optionen festgelegt. Diese Optionen beeinflussen die Leistung von Rogue Spear auf Ihrem Computer. Wenn Sie ein langsames Gerät haben, stellen Sie die Detailauflösung auf „niedrig“ ein. Dadurch wird die Qualität der Grafik zwar herabgesetzt, die Spielgeschwindigkeit aber gesteigert. Besitzen Sie einen schnelleren Computer, können Sie die Grafikqualität verbessern, indem Sie die Detailauflösung auf „hoch“ setzen. Die Geschwindigkeit, mit der Rogue Spear auf Ihrem System abläuft, könnte dadurch allerdings auch beeinträchtigt werden. Die Standard-Einstellung dieser Option ist deshalb auf „mittel“ festgelegt. Weitere Einzelheiten zu den Grafik-Optionen und den Auswirkungen der Einstellungen auf das Spiel finden Sie weiter unten im Abschnitt „Erweiterte Optionen“.

Über die Option Aktion Gamma verwenden können Sie mit Hilfe von Gamma-Korrekturen die Helligkeit in der Aktionsphase einstellen. Dies ändert jedoch nichts daran, wie gut oder schlecht Agenten im Spiel sehen können, sondern beeinflusst lediglich das Erscheinungsbild auf Ihrem Monitor. Rechts neben dieser Option befinden sich kleine Anzeigeleisten,

die ansteigen, wenn Sie die Spielhelligkeit erhöhen. Dazu müssen Sie auf die Pfeile rechts neben den Leisten klicken. Wollen Sie die Helligkeit herabsetzen, müssen Sie auf die Pfeile links davon klicken. Die Anzeigeleisten sinken dann. Auf einigen Computern kann die Spielgeschwindigkeit verbessert werden, wenn diese Option deaktiviert ist.

Durch die Option Tooltips zeigen werden auf dem Bildschirm Erklärungen aufgerufen, wenn Sie mit dem Cursor über eine dafür in Frage kommende Stelle fahren. Die Hinweise geben Ihnen darüber Auskunft, welche Funktion die Schaltfläche hat, über der sich der Cursor gerade befindet. Durch Deaktivieren dieser Option verbessert sich unter Umständen die Leistung einiger langsamerer Computer.

ERWEITERTE OPTIONEN

Dies sind die Grafik-Optionen, die Sie durch Einstellung der Detail-Genauigkeit im Menü Grafik-Optionen verändern können. Jedesmal, wenn Sie die Detail-Genauigkeit neu einstellen, werden sämtliche Optionen auf diesem Bildschirm auf ihre Standardwerte zurückgesetzt, und Ihre zuvor vorgenommenen Änderungen werden ignoriert.

Die ersten drei erweiterten Optionen betreffen die sichtbaren Umgebungsbedingungen im Spiel. Wenn Sie die Option Himmel zeigen ausschalten, werden die entsprechenden Grafiken nicht erstellt, und Sie sehen im Spiel statt eines Himmels nur eine festgelegte Hintergrundfarbe. Durch Deaktivieren der Option Nebel zeigen müssen alle Spiellevel ohne Nebel effekte auskommen. Mit der Option Wettereffekte zeigen werden Regen und Schnee ein- und ausgeschaltet, die damit verbundenen Geräusche bleiben jedoch weiterhin bestehen. In einem Spiel mit mehreren Spielern kann der Server die Deaktivierung dieser Optionen auch übergehen.

LOD überspringen: Diese Option beeinflusst die Detailauflösung (Level of Detail - LOD) der Spielfiguren. Wenn Sie die Option wählen, steht die höchste Detailauflösung für eine Figur nicht zur Verfügung. Dadurch kann das Spiel auf einigen Computern beschleunigt werden.

MIP überspringen: Diese Option bestimmt die Detailauflösung von Texturen. Viele Texturen besitzen mehrere Detailebenen. Durch Aktivierung dieser Option wird Rogue Spear für einige Texturen nicht alle Ebenen verwenden und muß dadurch nicht laufend neue Details aufbauen. Auch diese Option kann - wenn aktiviert - zu einer Leistungssteigerung führen.

Dynamische Beleuchtung: Wenn Sie das Kontrollkästchen für diese Option anklicken, ändern sich die Lichte effekte der Spielfiguren mit den jeweiligen Spielsituationen, wie beispielsweise beim Vorbeigehen an einer Straßenlaterne oder durch die Reflexion des Mündungsfeuers. Wenn Sie diese Option ausschalten, läuft Rogue Spear möglicherweise auf einigen Geräten schneller.

Figurschatten: Schalten Sie hiermit den Schatten einer Figur ein oder aus. Bei Deaktivierung dieser Option werfen die Spielfiguren keine Schatten mehr. Auf einigen Computern läuft das Spiel dadurch besser.

Projizierte Texturen: Durch Ein- oder Ausschalten dieser Option bestimmen Sie, ob dynamische Texturen (wie etwa Brandspuren), die während des Spielens auftreten, bestehen bleiben. Ist diese Option deaktiviert, zeigt Rogue Spear diese Texturen nicht an, die Leistung einiger Systeme kann dadurch jedoch gesteigert werden.

Einschußlöcher: Mit dieser Anzeigeleiste legen Sie fest, wie viele Einschußlöcher gleichzeitig im Spiel zu sehen sind. Überschreiten Sie die eingestellte Anzahl, werden die Einschußlöcher wieder in der Reihenfolge entfernt, in der sie entstanden sind (d.h. die älteren zuerst). Auch bei dieser Option können Sie die Einstellung über die Anzeigeleiste ändern.

Textur-Filterung: Wählen Sie die Art der Filterung, mit der das Spiel Pixelstrukturen in den Texturen glättet. Nicht alle Grafikkarten unterstützen sämtliche zur Verfügung stehenden Filter. Informieren Sie sich am besten beim Hersteller Ihrer Grafikkarte, welche Typen für Ihre Karte geeignet sind.

SPIELMENÜS: OPTIONEN

MP-SPIEL-OPTIONEN

Spielername: In diesem Textfeld geben Sie den Namen ein, mit dem Sie an Multiplayer-Spielen teilnehmen wollen.

Team-Name: Geben Sie in dieses Textfeld den Namen Ihres Teams ein.

Geschlecht: Sie können das Geschlechts Ihres Agenten im Multiplayer-Spiel bestimmen, indem Sie das Kontrollkästchen für „Männlich“ oder „Weiblich“ anklicken.

Stimmelage: Durch Anklicken der Pfeile zu beiden Seiten der Leiste wird die Stimmelage Ihres Agenten höher oder tiefer. Die Stimme ist immer dann zu hören, wenn Meldung erstattet wird.

Armbinde: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie Armbinden verwenden möchten. Rechts davon befinden sich Pfeile, mit deren Hilfe Sie das ganze Sortiment durchgehen und die gewünschte Armbinde wählen können.

Hinter Firewall: Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie an einem Spiel über das Internet teilnehmen und Ihr Computer die Verbindung zum Internet über eine Firewall herstellt. Firewalls sind Gruppen verwandter Programme auf einem Netzwerk-Gateway-Server, die die Ressourcen eines privaten Netzwerks vor dem Zugriff durch andere Netzwerke schützen. Die meisten Geschäfts-LANs verwenden eine Firewall. Wenn Sie nicht sicher sind, fragen Sie bei Ihrem Systemadministrator nach.

Internet oder LAN: Geben Sie hier den Verbindungstyp an. Wenn Sie mit anderen Computern über ein lokales Netz spielen (Local Area Network - LAN), wie etwa in einem Büro, dann müssen Sie LAN wählen. Sind Sie mit Computern außerhalb eines lokalen Netzes verbunden, dann klicken Sie Internet an. Diese Option empfiehlt sich auch für Multiplayer-Spiele oder für die Zone („The Zone“).

MP-SERVER-OPTIONEN

Diese Optionen werden nur verwendet, wenn ein Multiplayer-Spiel von Ihrem Computer aus gesteuert wird.

Server-Name: In dieses Textfeld geben Sie den Namen für Ihren Server ein. Dieser Name erscheint bei den anderen Spielern in der Liste der Server, denen man beitreten kann.

Meldung des Tages: Hier können Sie einen kurzen Willkommensgruß für neue Spielteilnehmer eintragen und sie über den letzten Stand der Dinge oder etwaige Besonderheiten unterrichten.

Max. Spieleranzahl: Sie können die maximale Teilnehmerzahl für Ihr Spiel auf 2 bis 16 Spieler festlegen.

Größe Blaues Team: Geben Sie hier die Höchstzahl für die Spieler des Blauen Teams ein.

Größe Goldenes Team: Geben Sie hier die Höchstzahl für die Spieler des Goldenen Teams ein.

Laute Schritte: Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, werden die Schritte der Spielfiguren lauter, wodurch diese leichter auszumachen sind.

Beitritts-Port: Hier geben Sie die Adresse des Ports an, über den Sie in ein Spiel einsteigen. Behalten Sie für diese Option am besten die Standard-Einstellung bei.

Info-Port: Dies ist die Adresse des Ports, die zur Informationsübertragung während eines Spiels angegeben werden muß. Behalten Sie für diese Option am besten die Standard-Einstellung bei.

Port angeben: Dies ist die Adresse des Ports, die angegeben werden muß, um den anderen Spielern einen Server mitzuteilen. Behalten Sie für diese Option am besten die Standard-Einstellung bei.

Server angeben: Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle anderen Spieler, die sich im selben LAN oder unter derselben IP-Adresse befinden und unter "Port angeben" über die gleiche Einstellung verfügen, benachrichtigt, wenn Sie ein neues Spiel beginnen.

Paßwort: Wenn Sie ein Paßwort verwenden wollen, um die Anzahl der Spieler zu begrenzen, die in Ihr

SPIELMENÜS: OPTIONEN

Spiel einsteigen können, dann müssen Sie zunächst in dieses Textfeld ein Kennwort eingeben und dann das Kontrollkästchen Paßwort verwenden anklicken.

Armbinden zulassen: Ist diese Option eingeschaltet, tragen alle Spielfiguren die vom jeweiligen Teilnehmer ausgesuchten Armbinden.

Nebel-Rendering: Damit bewirken Sie, daß während eines Einsatzes Nebel effekte auch bei allen anderen Spielern gezeigt werden, selbst wenn die Teilnehmer ursprünglich andere Grafik-Einstellungen vorgenommen hatten.

Regen-Rendering: Damit bewirken Sie, daß während eines Einsatzes Regeneffekte auch bei allen anderen Spielern gezeigt werden, selbst wenn die Teilnehmer ursprünglich andere Grafik-Einstellungen vorgenommen hatten.

Schnee-Rendering: Damit bewirken Sie, daß während eines Einsatzes Schneefall auch bei allen anderen Spielern gezeigt wird, selbst wenn die Teilnehmer ursprünglich andere Grafik-Einstellungen vorgenommen hatten.

Gegnernamen zeigen: Haben Sie diese Einstellung aktiviert, erscheinen die Namen der gegnerischen Spieler auf der Karte neben dem jeweiligen Positions-Symbol.

JOYSTICK-OPTIONEN

Wenn Sie einen Joystick, ein Gamepad oder andere Controller verwenden, können Sie in diesem Menü den Controllertyp wählen und die Joystick-Sensibilität und die Option Force Feedback festlegen. Über den Regler für die Joystick-Sensibilität ändern Sie die Geschwindigkeit, mit der der Controller auf Ihre Bewegungen reagiert. Eine höhere Empfindlichkeit bewirkt eine schnellere Reaktion beim Bewegen der Steuereinheit, eine niedrigere Empfindlichkeit hat dagegen eine leicht verzögerte Reaktion zur Folge. Die Option Force Feedback steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie einen Force Feedback-Controller benutzen. Diese Controller bewegen sich, vibrieren und klappern, wenn im Spiel eine entsprechende Aktion

durchgeführt wird. Feuern Sie beispielsweise im Spiel eine Waffe ab, werden Sie einen leichten Rückstoß fühlen; wird Ihr Agent getroffen, ist ein etwas stärkerer Ruck zu spüren. Sie können mit den Joystick-Optionen auch die Knöpfe für Bewegungen und Blickrichtung bestimmen. Alle anderen Aktionen, die Sie mit dem Controller steuern können, werden im Menü „Tastenzuordnung“ festgelegt. Wenn Sie Ihrem Joystick bestimmte Aktionen zuordnen, dann sind die entsprechenden Tasten auf Ihrer Tastatur nicht mehr aktiviert. Um den Joystick abzuschalten, müssen Sie zuerst in das Menü Tastenzuordnung gehen und Standard-Tasten wählen. Danach können Sie die Tastenzuordnung wie gewünscht festlegen.

TASTENZUORDNUNG

Die Tastatursteuerung ist so eingerichtet, daß Rogue Spear so bequem wie möglich gespielt werden kann. Alle Befehle für die wichtigsten Aktions- und Bewegungsfunktionen liegen auf der Tastatur eng beieinander. Wenn Sie jedoch eine andere Tastaturbelegung bevorzugen, können Sie diese ganz nach Ihren Wünschen gestalten. Falls Sie einen Controller verwenden, läßt sich über dieses Menü auch die Zuordnung der Knöpfe vornehmen. Es gibt acht Untermenüs, die jeweils den verschiedenen Aktionstypen im Spiel entsprechen. Sie ordnen eine Taste zu, indem Sie die gewünschte Aktion suchen und einmal auf den Titel klicken, um diesen zu markieren. Drücken Sie nun die Taste bzw. den Knopf, die/den Sie der gewählten Aktion zuordnen wollen. Wenn Sie die Tastaturzuordnung abgeschlossen haben, klicken Sie auf „Übernehmen“. Möchten Sie Ihre Änderungen jedoch verworfen und auf die vorherigen Einstellungen zurückgreifen, dann klicken Sie auf „Abbrechen“. Wenn Sie die Tastaturbelegung zuvor schon geändert hatten und jetzt wieder die ursprünglichen Einstellungen verwenden wollen, die bei der Spielinstallation aktiviert waren, dann klicken Sie auf „Standard“.

WIEDERHOLUNGEN



Über das Wiederholungen-Menü können Sie sich Aufzeichnungen Ihrer Einsätze ansehen und diese archivieren.

Zu den hervorragenden Spielfunktionen von Rogue Spear gehört u.a. die Wiederholungsfunktion, mit der Sie Ihre Einsätze noch einmal sehen und Ihre Leistung im Nachhinein beurteilen können. Ist die Option Einsatz aufzeichnen aktiviert, wird jeder einzelne Einsatz automatisch aufgenommen. Über das Menü „Wiederholung“ können Sie eine Wiederholung abspielen, indem Sie sie aus der Liste der Wiederholungen auswählen und auf Wiederholung zeigen klicken. Sobald eine Wiederholung in der Liste markiert ist, wird im Datenfeld rechts davon nicht nur der Einsatzname angezeigt, sondern auch das Datum und die Uhrzeit der Aufnahme sowie ein Kommentar zum Einsatz. Wenn Sie diesen Kommentar abändern möchten, klicken Sie zuerst auf Kommentar bearbeiten und geben dann den neuen Kommentar in das dafür vorgesehene Feld ein. Sie können eine Wiederholung auch von Ihrem Computer entfernen, indem Sie die betreffende Wiederholung markieren und dann Löschen anklicken.

Während eine Wiederholung abläuft, können Sie lediglich beobachten, was im Einsatz alles passiert ist. Es ist zwar möglich, die Kameraperspektive zu ändern und zwischen den einzelnen Teams hin- und herzuschalten, Sie können Ihren Leuten jedoch keine neuen Anweisungen erteilen oder anderweitig auf das Spielgeschehen

Einfluß nehmen. Diese Funktion ist daher besonders dafür geeignet, Ihre Vorgehensweise während der Operationen kritisch zu beurteilen. Ist ein Einsatz schiefgelaufen, können Sie hier bis ins Detail Ihre Fehler analysieren. Denn oft geschieht es, daß eines Ihrer Teams in Schwierigkeiten gerät, während Sie ein anderes steuern. Wenn Sie während einer Wiederholung ESC drücken, wird ein Menü aufgerufen, über das Sie die Wiederholung abbrechen oder auf andere Optionen zugreifen können. Solange eine Wiederholung läuft, stehen Ihnen folgende Funktionstasten zur Verfügung: F5 – Pause, F6 – Zeitlupe, F7 – Normale Geschwindigkeit, F8 – Zeitraffer. Auf langsameren Geräten hat F8 jedoch kaum Auswirkung auf die Geschwindigkeit.

MITWIRKENDE

In diesem Abschnitt sind alle Mitwirkenden aufgelistet, die Rogue Spear erst möglich gemacht haben. Werfen Sie ruhig einmal einen Blick auf die Namen der am Projekt beteiligten Mitarbeiter.

BEENDEN

Wenn Sie diese Option anklicken, wird Rogue Spear beendet, und Sie kehren zu Ihrem Betriebssystem zurück.



PLANUNGSPHASE

PLANUNGSPHASE

Immer wenn Sie einen Einsatz beginnen (auch wenn es sich nur um einen Trainingseinsatz handelt), müssen Sie zuerst die Planungsphase durchlaufen. Rogue Spear legt großen Wert auf diese Phase, da auch echte Geiselbefreiungsteams praktisch nie unvorbereitete Operationen durchführen. Zu viele Leben stehen auf dem Spiel, um nicht die größtmögliche Sorgfalt bei der Einsatzplanung aufzuwenden.

Sie werden feststellen, daß Sie während eines Einsatzes wesentlich mehr Zeit mit der Planungsphase verbringen als mit der Aktionsphase. Die Planung kann oftmals eine volle Stunde in Anspruch nehmen, wogegen die eigentliche Ausführung nur eine Sache von Minuten ist. Die Planungsphase besteht aus sechs Schritten:

- 1) Einsatzbesprechung und Entgegennahme der Einsatzbefehle.
- 2) Einsicht aller verfügbaren nachrichtendienstlichen Informationen.
- 3) Auswahl von bis zu acht Agenten, die am Einsatz teilnehmen.
- 4) Wahl der Waffen und Ausrüstung, die den Agenten während des Einsatzes zur Verfügung stehen.
- 5) Einteilung der Agenten in Feerteams.
- 6) Ausarbeitung eines detaillierten Planes zum „Feuern und bewegen“, damit jedes Team genau weiß, wo was wie zu tun ist.

Sobald die Planungsphase abgeschlossen ist, können Sie zur Aktionsphase übergehen und Ihren Plan ausführen. Sollte Ihr Einsatz fehlschlagen, gehen Sie einfach wieder zurück in die Planungsphase, korrigieren Sie die Fehler in Ihrem Plan, und versuchen Sie es dann noch einmal.



Hinweis: Am unteren Rand des PDA-Bildschirms befindet sich eine Hilfe-Leiste. Wenn Sie den Cursorpfeil auf eine Schaltfläche bewegen (und dort lassen), wird in der Hilfe-Leiste ein Text angezeigt, der die Funktion dieser Schaltfläche erklärt. Um ein Hilfe-Fenster aufzurufen, drücken Sie F1

Die Planungsphase wird auf einem Bildschirm vorgenommen, der wie ein Persönlicher Datenassistent (PDA) aufgebaut ist. Als Anführer des RAINBOW-Teams benutzen Sie diesen PDA zur Festlegung Ihrer Strategie. Die meisten Aktionen führen Sie dann auf dem Hauptbildschirm aus. Am unteren Bildschirmrand befinden sich sechs Schaltflächen und ein großes Anzeigenfeld mit zwei Pfeilen. Die drei Schaltflächen links stehen auf jedem Bildschirm der Planungsphase für unterschiedliche Befehle. Die drei Schaltflächen rechts sind dagegen stets gleich. Sie können damit Pläne laden/speichern und die Menüs Hilfe und Auswahl aufrufen, über die Sie zu anderen Bildschirmen wechseln oder zum Hauptmenü zurückkehren können. Die Lämpchen entlang des unteren Bildschirmrandes geben Ihnen den aktuellen Planungsstand bzw. die noch zu durchlaufenden Schritte an. Jeder abgeschlossene Planungsschritt wird

PLANUNGSPHASE: EINSATZBESPRECHUNG

durch ein grünes Licht angezeigt, ein rotes Licht steht für einen noch nicht durchgeführten Planungsschritt. Die zwei Pfeile zeigen Ihnen an, ob Sie den aktuellen Bildschirm abgeschlossen haben und zum nächsten übergehen können. Der linke Pfeil wechselt zum vorigen Bildschirm zurück. Befinden Sie sich auf dem Bildschirm für die Einsatzbesprechung, gelangen Sie mit diesem Pfeil zum Menü Einzelspieler zurück. Der rechte Pfeil leuchtet solange rot auf, bis Sie alle Aufgaben auf dem aktuellen Bildschirm erledigt haben. Sobald er auf grün wechselt, können Sie sich an den nächsten Bildschirm machen. Werfen wir nun einen Blick auf die verschiedenen Bildschirme der Planungsphase.

EINSATZBESPRECHUNG



Auf dem Bildschirm „Einsatzbesprechung“ erhalten Sie alle für den Erfolg des Einsatzes relevanten Informationen sowie eine Beschreibung der zu erfüllenden Einsatzziele. Sehen Sie sich die Einsatzziele ganz genau an, denn bei der Planung müssen Sie all diese Aspekte berücksichtigen.

Der erste Bildschirm zu Beginn oder bei Wiederaufnahme einer Kampagne ist der Bildschirm für die

Einsatzbesprechung, auf dem Sie Ihre Einsatzbefehle und eine Situationsbeschreibung erhalten. Der Bildschirm ist in drei Bereiche unterteilt. Oben in der Mitte des Bildschirms stehen die Einsatzziele. Links davon befindet sich die „Beraterliste“. Am unteren Bildschirmrand wird der Text für jeden Einsatz angezeigt. Im übrigen Teil des Bildschirms sehen Sie Fotografien vom Einsatzort, mit deren Hilfe Sie sich mit dem Gelände und den jeweiligen Bedingungen vertraut machen können.



EINSATZZIELE

Die Einsatzziele sind sicherlich die wichtigsten Informationen, die Sie auf dem Einsatzbildschirm erhalten können. Hier erfahren Sie kurz und bündig, was Sie für einen erfolgreichen Einsatzabschluss erledigen müssen. Oftmals besteht Ihre Aufgabe in der Rettung aller Geiseln oder in der Verhinderung einer Bombenexplosion. Manchmal gibt es jedoch auch mehrere Einsatzziele gleichzeitig. Planen Sie Ihre Vorgehensweise immer auf der Grundlage dieser Einsatzziele, denn sie stellen den eigentlichen Zweck des Einsatzes dar.

INFO



BERATERLISTE

Ihnen stehen immer mindestens drei Berater zur Seite. Die erste Instanz ist das Hauptquartier, das Ihnen Auskunft über die allgemeine Lage gibt und Ihre Aufgabe umschreibt. Zusätzlich zur eingespielten Audio-Aufnahme können Sie den schriftlichen Bericht auch im Textfeld unten auf der Seite ablesen. John Clark ist der nächste Berater. Unter dem Codenamen RAINBOW SIX erhalten Sie von ihm immer ein paar nützliche Hinweise für den Einsatz. Manchmal stellen Ihnen auch andere Personen spezielle Informationen zur Verfügung, die Ihnen bei der Ausführung Ihrer Operationen helfen. Und schließlich werden in den Einsatzbefehlen noch einmal alle Ziele aufgelistet, die Sie erfüllen müssen, sowie weitere Aufgaben und Bedingungen, die zu berücksichtigen sind.



Unabhängig von Ihrem Status erhalten Sie nur die Informationen aus der Info-Datenbank, die Sie auch wirklich benötigen. Daher erscheinen einige Themen nicht auf dem Info-Bildschirm, solange Sie noch keine Aufträge erhalten haben, für die diese Informationen erforderlich sind.

Auf dem Info-Bildschirm können Sie während der Kampagne Hintergrundinformationen zu den Einsatzoperationen abrufen. Außerdem können Sie hier den roten Faden der Kampagne verfolgen. Der Info-Bildschirm besteht aus drei Hauptteilen: „Kategorienliste“, „Themenliste“ und „Textfeld“. Des Weiteren sind noch einmal die Einsatzziele aufgelistet, und es ist ein Foto des aktuellen Themas zu sehen.



KATEGORIENLISTE

Hier finden Sie Informationen zu vier verschiedenen Kategorien. Leute listet die einzelnen Personen auf, denen Sie während der Kampagne begegnen. Die Kategorie Organisationen deckt den Bereich Unternehmen, Gruppen etc. ab. Wenn Sie einen Einsatz erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie in den Nachrichten einen Artikel darüber lesen. Da RAINBOW eine Organisation ist, die verdeckt operiert, wird dieser Name in den Artikeln natürlich nie direkt erwähnt - in den Nachrichten ernten immer lokale Einsatztruppen die Lorbeeren. Alle Informationen, die nicht in die drei genannten Kategorien passen, sind unter Verschiedenes zu finden.

THEMENLISTE

Sobald eine Kategorie markiert ist, können Sie in der Themenliste eine Reihe von Themen ablesen. Wenn Sie auf das gewünschte Thema klicken, wird es markiert und die entsprechenden Informationen werden im Textfeld angezeigt. Es empfiehlt sich, alle neuen Geheimdienstberichte zu lesen, bevor Sie einen Einsatz starten, da Ihnen sonst eventuell wichtige Hinweise entgehen.

Nachdem Sie die nachrichtendienstlichen Infos gelesen haben, klicken Sie auf den rechten Pfeil, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Zunächst erscheint jedoch ein Dialogfeld, indem Sie gefragt werden, ob Sie den Standard-Plan für den Einsatz verwenden wollen. Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, wird der Kader-Bildschirm aufgerufen.

KADER



Auf dem Kader-Bildschirm können Sie Dossiers über alle Mitglieder des RAINBOW-Teams einsehen und bis zu acht Agenten für jeden Einsatz auswählen. Die Liste der Agenten befindet sich unten links auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf den Namen eines Agenten, um dessen Akte abzurufen, die rechts davon zu sehen ist. Wenn der Agent Ihren Vorstellungen entspricht und Sie ihn in Ihr Einsatzteam aufnehmen wollen, müssen Sie auf „Hinzufügen“ klicken. Daraufhin erscheint das Bild des betreffenden Agenten in einem der acht Felder, die für den Einsatzkader vorgesehen sind.

Jeder Agent besitzt bestimmte Stärken und Schwächen sowie eine ganz besondere Fähigkeit. Rogue Spear bietet fünf verschiedene Spezialfähigkeiten: Angriff, Sprengungen, Elektronik, Aufklärung und Heckenschütze. Die Agenten sind entsprechend diesen Fähigkeiten in der Liste gruppiert. Die Angriffsspezialisten stellen oftmals den Kern Ihres Einsatzteams dar, da sie im Umgang mit Waffen besonders geschult und speziell für die Geiselnbefreiung ausgebildet sind. Sprengstoffspezialisten eignen sich am besten für Einsätze, bei denen Türen mit Granaten oder Sprengsätzen aufgebrochen und Bomben gelegt oder entschärft werden müssen. Wenn es darum geht, Sicherheitssysteme lahmzulegen oder sich als Hacker zu betätigen, dann sind die Elektronikspezialisten Ihre beste Wahl. Aufklärungsspezialisten sind darauf trainiert, sich lautlos im

Einsatzgebiet zu bewegen und die gegnerischen Stellungen auszuspähen. Heckenschützen sind auf den Umgang mit Waffen für große Entfernungen spezialisiert.



Wird der Name eines Agenten markiert, so erscheint rechts davon sein Dossier mit Foto und folgenden Informationen: Bereitschaft, persönliche Daten, Statistiken, Lebenslauf und Arztbericht. Zwischen dem Bild und der Nationalflagge des Agenten befindet sich die Bereitschaftsanzeige. Fünf verschiedene Bereitschaftsstufen sind dabei möglich.

Bereit: Sie können den Agenten bedenkenlos für Ihren Einsatz rekrutieren. Er oder sie ist voll einsatzfähig.

Erschöpft: Wenn der betreffende Agent gerade einen Einsatz hinter sich gebracht hat, könnte er oder sie ermüdet sein und bräuchte zwischen zwei Einsätzen eigentlich eine Ruhephase. Alle Statistiken sind daher für einen erneuten Einsatz um 10 % herabgesetzt. In der Aktionsphase bedeutet dies, daß seine/ihre Zielgenauigkeit eingeschränkt ist und er/sie nicht so schnell auf Terroristenangriffe reagieren kann.

Verwundet: Der betreffende Agent hat während des letzten Einsatzes eine Verletzung davongetragen und sich noch nicht davon erholt. Obwohl Sie den Agenten für einen erneuten

Einsatz auswählen können, so ist er/sie durch seine/ihre Verwundung doch erheblich eingeschränkt. Zielgenauigkeit und Reaktionsvermögen sind stark vermindert.

Kampfunfähig: Wenn sich ein Agent noch im Krankenhaus von seinen/ihren Verwundungen erholt, kann er/sie für den aktuellen Einsatz nicht gewählt werden. Nach einer gewissen Zeit verbessert sich seine/ihre Bereitschaft auf Verletzt oder sogar auf Bereit. Alle Agenten erholen sich gleich schnell, d.h. der einzige Faktor, der den Heilungsprozeß bestimmt, ist die Zeit zwischen zwei Einsätzen.

Getötet: Der Agent/die Agentin wurde im letzten Einsatz tödlich verletzt und steht für den Rest der Kampagne nicht mehr zur Verfügung.

Unter den persönlichen Daten stehen der Name des Agenten, die ID-Nummer, die Nationalität, seine/ihre spezielle Fähigkeit und das Geburtsdatum. Darunter befinden sich drei weitere Info-Felder: Statistik, Lebenslauf und Arztbericht. Im Arztbericht sind die individuellen Eigenschaften des Agenten aufgelistet und, falls er/sie verwundet ist, auch die Zeit, die er/sie noch für seine/ihre Genesung braucht. Unter der Rubrik „Lebenslauf“ können Sie den Hintergrund und die Ausbildung des Agenten nachlesen. In der Statistik sind die Fähigkeiten und Eigenschaften unter zehn verschiedenen Punkten aufgeführt. Sechs davon sind besondere Fähigkeiten, die anderen vier beziehen sich auf die Charaktereigenschaften. Alle zehn Aspekte werden auf einer Skala von 0 bis 100 bewertet, wobei ein Wert von über 90 angibt, daß es sich um einen „Experten“ auf dem jeweiligen Gebiet handelt.



SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Die Speziellen Fähigkeiten stellen die erlernten oder antrainierten Fähigkeiten dar. Sie geben Auskunft darüber, wie gut ein Agent mit seiner Ausrüstung umgehen kann, und treffen auf alle Spielfiguren gleichermaßen zu - unabhängig davon, ob Sie sie steuern oder der Computer. Wählen Sie daher immer Teamanführer aus, die das Zeug dazu haben, einen Einsatz auch erfolgreich abzuschließen.

Angriff: Hierdurch wird das Können des Agenten im Umgang mit Feuerwaffen sowie die Größe des Zielfadenkreuzes festgelegt. Je höher dieser Wert liegt, desto kleiner ist das Fadenkreuz und desto schneller kann der Agent einen Gegner anvisieren. Außerdem beeinflusst die Angriffsfähigkeit auch die Geschwindigkeit des Automatischen Zielens. Einzelheiten zum Zielfadenkreuz finden Sie im gleichnamigen Abschnitt unter Aktionsphase. Die Angriffsfähigkeit kommt immer dann zum Tragen, wenn ein Agent eine Waffe benutzt, ohne daß die Heckenschützensicht aktiviert ist. Ihre Teamanführer sollten generell einen hohen Angriffswert besitzen, da sie immer in vorderster Reihe zu finden sind und den ersten Schuß abgeben.

Sprengungen: Dieser Wert bestimmt, wie schnell ein Agent mit Sprengladungen hantieren kann. Je höher dieser Wert ist, desto schneller ist er/sie. Diese Fähigkeit ist immer dann gefragt, wenn Sprengbomben und Sprengladungen anzubringen oder Bomben zu entschärfen sind. Feuerteams, die mit dem Aufbrechen von Türen oder mit anderweitigen Sprengungsaktionen beauftragt sind, sollten mindestens einen Agenten mit dieser speziellen Fähigkeit dabei haben. Sprengstoffexperten sind in der Mitte oder im hinteren Teil des Teams am besten aufgehoben, damit ihnen die Angriffsspezialisten immer Deckung geben können. Im Abschnitt „Team“ finden Sie Informationen darüber, wie man die Teammitglieder am günstigsten aufstellt.

Elektronik: Diese Fähigkeit legt fest, wie schnell ein Agent elektronische Geräte handhaben kann. Darunter fällt die Installation von Wanzen, das Knacken von Schlössern, der Umgang mit Computern oder das Lahmlegen von Sicherheitssystemen. Da die Zeit oft ein entscheidender Faktor ist, sollten Sie diese Aufgaben immer einem Elektronikspezialisten überlassen. In Rogue Spear gibt es allerdings nur wenige Einsätze, die diese spezielle Eigenschaft erfordern. Auch die Elektronikexperten müssen vom restlichen Team geschützt werden.

Granaten: Diese Eigenschaft gibt die Genauigkeit an, mit der Geschosse wie Blend- oder Splittergranaten geworfen werden können. Sie hat außerdem Einfluß auf die Zeit, die ein Agent für das Bereitmachen einer Granate braucht.

Heckenschütze: Dies gibt die Zielgenauigkeit im Umgang mit Heckenschützen-Gewehren an. In Verbindung mit der Angriffseigenschaft zählt dieser Wert auch dann, wenn ein Sturmgewehr in der Heckenschützensicht benutzt wird. Je höher der hier angegebene Wert, desto schneller kann der Agent Ziele anvisieren und diese selbst dann treffen, wenn sie sich in großer Entfernung befinden. Diese Eigenschaft ist mit der Angriffseigenschaft sehr ähnlich, kommt aber nur dann zum Tragen, wenn Sie Ihre Waffe auf weit entfernte Ziele ausrichten.

Tarnung: Dieser Wert gibt an, wie leise ein Agent sich fortbewegen kann. Obwohl andere Faktoren hier auch eine Rolle spielen, kommt dieser Eigenschaft eine wichtige Bedeutung zu. Wenn Sie jemanden benötigen, der sich an die gegnerischen Stellungen heranschleichen soll, dann wählen Sie immer einen Agenten mit einer hohen Tarnfähigkeit.

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

Die Charaktereigenschaften repräsentieren den Charakter eines Agenten. Im Gegensatz zu den angelernten Fähigkeiten, können die Charaktereigenschaften angelernt oder angeboren sein. Sie spiegeln normalerweise den physischen und mentalen Zustand des Agenten wider.

Aggressivität: Diese Charaktereigenschaft kommt der grundlegenden Natur des Agenten gleich und zeigt sich immer dann, wenn er oder sie vom Computer gesteuert wird und manchmal „ausrastet“ (siehe auch „Selbstkontrolle“). Je aggressiver ein Agent ist, desto wahrscheinlicher ist es, daß er oder sie in brenzligen Situationen mit extremer Gewalt reagiert und Geiseln durch einen Querschläger verletzt werden. Andererseits könnte ein extrem passiver Agent bei jeder Kleinigkeit Deckung suchen oder in Panik geraten.

Führungsqualität: Auf diese Eigenschaft sollten Sie bei der Auswahl eines Teamanführers achten, da die Führungsqualität auch einen (guten oder schlechten) Einfluß auf die Selbstkontrolle seiner/ihrer Leute hat. Stellen Sie Ihrem Team also immer eine starke Führungspersönlichkeit voran.

Selbstkontrolle: Dieser Wert gibt an, wie gut ein Agent die hohen psychischen Anforderungen von Kampfsituationen aushält. Je höher die Selbstkontrolle, desto unwahrscheinlicher ist es, daß er/sie ausrastet oder in Panik gerät. Sollte dies dennoch passieren, dann bestimmt der Aggressivitätswert des Agenten, wie er reagiert.

Ausdauer: Einige Leute halten mehr aus als andere. Diese Eigenschaft legt fest, wie viele Verwundungen ein Agent einstecken kann, ehe er kampfunfähig wird. Je größer die Ausdauer ist, desto mehr kann er/sie verkraften und desto länger kann er/sie im Einsatz bleiben.

PLANUNGSPHASE: AUSRÜSTUNG WÄHLEN

AUSRÜSTUNG WÄHLEN



Auf dem Bildschirm „Ausrüstung wählen“ wählen Sie Waffen und Uniformen für Ihre Agenten. Überprüfen Sie das Ausrüstungs-Pack jedes Ihrer Agenten, um sicherzustellen, daß alle erforderlichen Gegenstände darin enthalten sind.

Wenn Sie entschieden haben, welche Leute Sie auf den aktuellen Einsatz mitnehmen wollen, müssen Sie Ihren Agenten noch Waffen und Ausrüstungsgegenstände zuweisen. Zusammen mit der Uniform bildet dies das „Pack“ der Agenten. Obwohl jede spezielle Eigenschaft ein eigens darauf abgestimmtes Standardpack besitzt, können und sollten Sie diese auf die konkreten Aufgaben der Agenten während des aktuellen Einsatzes abstimmen. Wenn beispielsweise eine Tür aufgebrochen werden soll, dann muß der dafür vorgesehene Agent eine Sprengbombe mitnehmen oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand, der den gleichen Zweck erfüllt.

In Rogue Spear stehen jedem Teammitglied vier Felder für Inventargegenstände zur Verfügung: Primärwaffe, Sekundärwaffe, und zwei Felder für Spezialausrüstungen. Primärwaffen können Maschinenpistolen, Sturmgewehre, Heckenschützen-Gewehre oder normale Gewehre sein. Sekundärwaffen sind immer Pistolen. Die zwei Spezialfelder können mit Granaten,

Sprengbomben, Herzschlagsensoren, Ferngläsern, Spezialpacks oder zusätzlichen Magazinen für die jeweiligen Schußwaffen gefüllt werden. Weitere Einzelheiten zu diesem Thema finden Sie weiter unten im Abschnitt Waffen und Ausrüstung.

Links auf dem Bildschirm für die Pack-Auswahl sind die Agenten aufgelistet. In der Mitte ist ein Bild und eine Uniform zu sehen, und rechts befinden sich die Felder für Waffen und Ausrüstung. Um die Ausrüstung eines Agenten festzulegen oder zu ändern, müssen Sie zuerst den gewünschten Namen durch Anklicken markieren und dann auf das Feld des Gegenstandes klicken, den Sie wechseln möchten. Daraufhin erscheint ein Fenster mit allen für dieses Objekt zur Auswahl stehenden Alternativen. Wählen Sie den neuen Gegenstand, indem Sie darauf klicken. Um das Auswahlfenster wieder zu schließen und das neue Objekt zuzuweisen, müssen Sie das Kontrollkästchen aktivieren. Um das Auswahlfenster zu schließen, ohne das neue Objekt zuzuweisen, müssen Sie auf die Schaltfläche mit dem "X" klicken. Um den neuen Ausrüstungsgegenstand allen Agenten zuzuordnen, klicken Sie auf die Schaltfläche mit den zwei nach links weisenden Pfeilen.



Pack allen Agenten zuweisen

PLANUNGSPHASE: AUSRÜSTUNG WÄHLEN



Objekt wählen



Abbrechen

Für die primären und sekundären Waffen stehen auch verschiedene Munitionstypen zur Auswahl. Pistolen, Maschinenpistolen, Sturmgewehre und Heckenschützen-Gewehre können entweder Voll- (Full Metal Jacket - FMJ) oder Hohlkugeln (Jacketed Hollow Point - JHP) verwenden. FMJ-Kugeln eignen sich besser zum Durchschlagen von Körperpanzerungen und für Schüsse auf weite Entfernungen. JHP-Kugeln sind im Nahkampf am wirkungsvollsten, vorausgesetzt, der Gegner trägt keine Körperpanzerung. Für Gewehre stehen drei Munitionstypen zur Auswahl: .00-

Schrot, Kugeln oder Gummigeschosse. Für die SPAS 12 können keine normalen Kugeln verwendet werden. Schrotkugeln setzen Sie am besten zum Aufbrechen von Türen und für Gegner ohne Körperpanzerung ein. Allerdings braucht man gewöhnlich zwei Schuß, um einen Terroristen damit zu Fall zu bringen. Bei normalen Kugeln reicht dagegen schon ein Schuß, sie besitzen jedoch nicht den Spray-Effekt des Schrots. Im Training wird hauptsächlich mit Gummikugeln geschossen. Sie sind aber auch sehr nützlich, wenn Sie jemanden gefangennehmen wollen oder befürchten, eine Geisel zu treffen, die dicht bei einem Terroristen steht. In den meisten Fällen können Sie auf FMJ- oder Schrotkugeln vertrauen. Falls es die Situation verlangt, sollten Sie jedoch den Munitionstyp wechseln.

Die Schaltflächen unten links auf dem Bildschirm liefern Ihnen weitere Optionen. Hier können Sie das aktuelle Pack allen Teammitgliedern zuweisen oder ein Pack speichern/laden. Wenn Sie erst einmal ein paar Einsätze gespielt haben, werden Sie sicher einige Packs finden, die sich für Ihre Spielweise am besten eignen. Speichern Sie diese in den dafür vorgesehenen Feldern, um sie jederzeit und schnell den Agenten zuordnen zu können.

Um das momentan benutzte Pack zu sichern, klicken Sie unten links auf die Schaltfläche Speichern. Daraufhin erscheint ein Fenster mit zehn Feldern (von 0 bis 9). Klicken Sie auf eines dieser Felder, um das aktuelle Pack darin zu speichern. Auf dieses Pack können Sie dann während der Kampagneneinsätze jederzeit zurückgreifen.

PLANUNGSPHASE: AUSRÜSTUNG WÄHLEN

Sie laden ein zuvor gespeichertes Pack, indem Sie auf die Schaltfläche Laden klicken, um das entsprechende Fenster dieser Option aufzurufen. Wählen Sie dann das gewünschte Pack, indem Sie auf das betreffende Feld klicken.



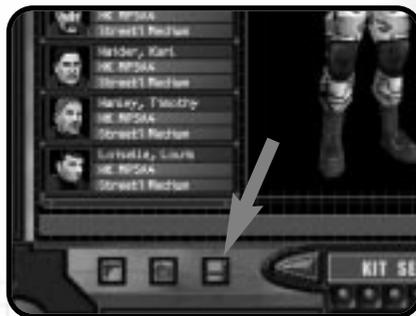
Team Ausrüstung zuweisen



Ausrüstung laden



Ausrüstung speichern



NOTIZEN

PLANUNGSPHASE: AUSRÜSTUNG WÄHLEN

Nachfolgend sind fünf Beispielpacks aufgelistet, die den fünf grundlegenden Operationen im Spiel Rechnung tragen. Sie entsprechen aber nicht unbedingt den Standardpacks.



DAS AUFKLÄRUNGSPACK

Die Grundausrüstung des Aufklärungspacks verzichtet auf alles, was für Tarn- und Überwachungseinsätze nicht unbedingt erforderlich ist. Agenten mit diesem Pack sollten eingesetzt werden, um Terroristen oder Geiseln für andere Teams aufzuspüren, weshalb ihre Waffen hauptsächlich zur Selbstverteidigung dienen. Diese Ausrüstung kann jedoch auch von Agenten verwendet werden, die den Weg für andere ohne großes Aufsehen freimachen sollen - z.B. wenn ein paar Terroristen-Wachen vor einem Gebäude zu neutralisieren sind, damit die Spreng- und Angriffsteams ungehindert ihre Aufgaben ausführen können.

Ausrüstung

Uniform	Leicht (Muster hängt von Gelände und Einsatzgebiet ab)
Primärwaffe	MP5SD5
Sekundärwaffe	92FS 9 mm-SD
Feld 1	Herzschlagsensor
Feld 2	Fernglas (für Außeneinsatz)



DAS ANGRIFFPACK

Das ist das grundlegende Pack für die meisten Einsätze. Bei der Zusammenstellung wurde davon ausgegangen, daß Sie einen Angriff auf einen Gegner planen, der diesen Angriff erwartet und dementsprechende Verteidigungsmaßnahmen getroffen oder Barrikaden errichtet hat. Deshalb sind Beweglichkeit und Geschwindigkeit genauso entscheidend wie Feuerkraft. Obwohl die Uniform schwerer ist als die des Aufklärungspacks, hat Beweglichkeit dennoch Priorität vor Schutz. Für Einsätze innerhalb von Gebäuden steht eine Maschinenpistole bereit, für Außeneinsätze eignet sich jedoch ein Sturmgewehr besser, da die Schußreichweite höher ist und die Länge der Waffe keine Behinderung darstellt.

Ausrüstung

Uniform	Mittel (Muster hängt von Gelände und Einsatzgebiet ab)
Primärwaffe	MP5A4 (für drinnen), G3A3 (für draußen)
Sekundärwaffe	.45 Mark 23
Feld 1	Blendgranaten
Feld 2	Splittergranaten

PLANUNGSPHASE: AUSRÜSTUNG WÄHLEN



DAS HECKENSCHÜTZENPACK

Heckenschützen besitzen eine andere Taktik als die übrigen Agenten. Deshalb vereint das Heckenschützenpack die Vorteile des getarnten Vorgehens mit der Fähigkeit, Ziele auf weite Entfernungen zu treffen. Ein Heckenschütze muß sich ungesehen in eine günstige Schußposition bringen können. Aus diesem Grund entspricht der leichte Körperschutz dieses Packs dem des Aufklärungspacks. Eine Pistole mit Schalldämpfer sorgt für die nötige Sicherheit, wenn der Heckenschütze zu seinem Versteck pirscht.

Ausrüstung

Uniform	Leicht (Muster hängt von Gelände und Einsatzgebiet ab)
Primärwaffe	PSG-1
Sekundärwaffe	.40 USP-SD
Feld 1	Zusätzliche Magazine für die Primärwaffe
Feld 2	Leer



DAS SPRENGUNGSPACK

Die Grundausrüstung für Sprengstoffexperten – die Agenten, die für Sie den Weg frei machen. Da sie den anderen Teams immer vorausgehen und am ehesten dem gegnerischen Feuer ausgesetzt sind, tragen diese Agenten eine schwere Uniform, die sogar Gewehrkugeln abhalten kann. Außerdem besitzen sie ein Schrotgewehr, um Türen aufzuschließen, und eine großkalibrige Pistole zur Terroristenabwehr. Zusätzlich führen sie auch eine oder zwei Sprengladungen mit - je nachdem, wie viele Türen sie aus dem Weg räumen müssen. Mit Hilfe von Fragment- und Blindgranaten kann das Eindringen der Angriffsspezialisten in einen Raum vorbereitet werden.

Ausrüstung

Uniform	Schwer (Muster hängt von Gelände und Einsatzgebiet ab)
Primärwaffe	SPAS-12
Sekundärwaffe	.50 Desert Eagle
Feld 1	Sprengbombe
Feld 2	Splittergranaten

TEAM



Der Befehlshaber eines Feuerteams sollte über gute Führungsqualitäten und ausgezeichnete Angriffsfähigkeiten verfügen, da er im Team an vorderster Front kämpft.

Auf dem Bildschirm für die Team-Einteilung stellen Sie Ihre Feuerteams zusammen. Bis zu vier verschiedene Teams können Sie einteilen, wobei jedes Team bis zu vier der acht zur Verfügung stehenden Agenten aufnehmen kann. Möglich sind also zwei Vier-Mann-Teams, vier Zwei-Mann-Teams oder alles, was dazwischen liegt. Sie sollten jedoch keine Ein-Mann-Teams einsetzen, da ein Agent ohne Rückendeckung in ernste Bedrängung geraten kann. Hinweis: Sie müssen nicht alle acht Agenten einsetzen.

Um einen Agenten einem Feuerteam zuzuordnen, müssen Sie zuerst dessen Namen in der linksstehenden Liste durch Anklicken markieren. Klicken Sie dann über dem gewünschten Teamfenster auf „Hinzufügen“. Die Reihenfolge der Teammitglieder von oben nach unten gibt deren Rang innerhalb des Teams an. Oben steht der Teamanführer. Jedes weitere Mitglied ist während der Aktionsphase in derselben Reihenfolge in der Team-Formation zu finden. Der Name, der zuletzt in der Liste aufgeführt ist, gehört also dem Agenten, der an letzter Position geht und dem Team den Rücken deckt. Wenn Sie den Teamanführer wechseln wollen, markieren Sie einfach den gewünschten Namen in der Liste, und klicken Sie über dem entsprechenden Teamfenster auf „Befördern“. Um einen bereits gewählten Agenten einem anderen Feuerteam zuzuweisen, müssen Sie dessen Namen markieren und dann über dem Fenster des gewünschten Teams auf „Hinzufügen“ klicken. Sobald alle Feuerteams eingeteilt worden sind, können Sie zum Planungsbildschirm wechseln.

PLANUNG



Auf dem Bildschirm „Planung“, dem wichtigsten Teil der Planungsphase, erteilen Sie all Ihren Teams Befehle und geben Anweisungen für den Einsatz.

Das alte Sprichwort „Wer am Planen scheitert, hat das Scheitern schon miteingeplant“ trifft voll und ganz auf Rogue Spear zu. Auf dem Bildschirm Planung geben Sie Ihren Feuerteams genaue Anweisungen, was sie während eines Einsatzes zu erledigen haben und wie sie diese Aufgaben in die Realität umsetzen sollen. Da Sie selbst nie zwei Teams gleichzeitig steuern können, ist es ratsam, den Plan so genau und so verständlich wie möglich festzulegen. Mit anderen Worten: Jedes Team sollte in der Lage sein, die erteilten Befehle ohne Ihr direktes Eingreifen durchzuführen.

Der Planungsbildschirm ist in drei Hauptbereiche unterteilt: in das Menü Kartenanordnung, die Karte, und die Kartensteuerung.

KARTENANORDNUNG

Das Menü links auf dem Bildschirm ist das Menü für die Anordnung der Karten. Im oberen Teil des Menüs befinden sich drei Registerkarten mit jeweils unterschiedlichen Menübefehlen.

AUFKLÄRUNG



„Aufklärung“ ist die erste Registerkarte. Vor jeder Angriffsaktion sammeln echte Geiselbefreiungsteams immer so viele Informationen wie möglich über die Positionen der Terroristen und Geiseln im Einsatzgebiet. Diese Daten werden von Beobachtungsposten, Richtmikrofonen, Glasfaser-Kameras und sogar von Radaranlagen im Millimeter-Wellenbereich gesammelt, die Wände und Mauern für das Überwachungspersonal praktisch durchsichtig machen. Da der Schwerpunkt von Rogue Spear jedoch auf dem Angriff liegt, und nicht auf dem Sammeln von Informationen, werden derartige Aktionen simuliert.

Klicken Sie auf die Registerkarte „Aufklärung“, um das gleichnamige Menü aufzurufen. Vier verschiedene Arten von Karteninformationen sind darauf abzulesen. Unten links sind vier Optionsschaltflächen dargestellt. Durch Anklicken dieser Schaltflächen können Sie ein Thema auswählen. Sobald Sie einen Datentyp gewählt haben, werden die entsprechenden Objekte auf der Karte angezeigt. Klicken Sie die Pfeile an, um die Karte in die gewünschte Richtung zu scrollen.

Das erste Thema sind die Geiseln. Hier werden alle Standorte der Geiseln auf der Karte durch farbige Punkte innerhalb von gestrichelten weißen Quadraten angezeigt. Ein grüner Punkt stellt eine primäre Geisel dar. Ein blauer Punkt steht für eine Geisel, die sich in der Nähe, aber nicht unbedingt genau an der angezeigten Position befindet.

PLANUNGSPHASE

Die zweite Themengruppe sind die Terroristen. Sie sollten sich jedoch nicht einzig und allein auf diese Informationen verlassen, da es normalerweise viel mehr Terroristen im Einsatzgebiet gibt, als auf der Karte angezeigt werden. Die Terroristen werden durch Kreuze dargestellt, wobei ein rotes Kreuz den exakten Standort eines Terroristen markiert, ein gelbes Kreuz jedoch nur die mögliche Präsenz im Einsatzgebiet angibt.

Die dritte Gruppe umfaßt die Orientierungspunkte, die die wichtigsten Stellen auf der Karte markieren. Die hellblauen Rechtecke sind die Startzonen (es kann davon eine oder mehrere geben), in denen alle Agenten den Einsatz beginnen müssen. Die weißen Rechtecke stellen die Abholzonen dar. Um eine Geiselbefreiungsaktion abzuschließen, müssen Sie die Geiseln oder alle Teammitglieder zur Abholzone zurückbringen. Die Standorte von Zielobjekten (z.B. Bomben) sind durch gelbe Quadrate auf der Karte gekennzeichnet.

Schließlich erfahren Sie unter Legende, was die einzelnen Symbole auf der Karte (wie Leitern oder Treppen) bedeuten. Wenn Sie sich nicht sicher sind, worum es sich bei einem bestimmten Zeichen handelt, dann finden Sie hier eine Antwort auf Ihre Frage.



KADER

Die Registerkarte „Kader“ enthält eine Liste des aktuellen Feuerteams mit Fotos der Agenten und den jeweils mitgeführten Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Um ein anderes Team zu wählen, müssen Sie auf das Dreieck mit der entsprechenden Farbe oberhalb des Menüs „Kartenanordnung“ klicken.

BEFEHLE



Über die Registerkarte „Befehle“ erteilen Sie Ihren Teams Anweisungen. Einzelheiten dazu finden Sie weiter unten.

BEWEGUNG FESTLEGEN

Um einem Team Befehle erteilen zu können, müssen Sie zuerst in der linken oberen Ecke auf das Dreieck mit der Farbe des gewünschten Teams klicken. Die Bewegung des Teams wird festgelegt, indem Sie Wegmarken auf der Karte einzeichnen, an denen sich das Team orientieren kann. Plazieren Sie die erste Wegmarke in eine Startzone, indem Sie einfach darauf klicken. Die nächste Wegmarke setzen Sie dann auf eine Position, zu der Ihr Team vorrücken soll. Die beiden Wegmarken werden daraufhin durch eine Linie verbunden. Allen festgelegten Wegmarken können Sie bestimmte Aktionen zuordnen. So lassen sich beispielsweise die „Kampfgelände“ ändern: Modus und Geschwindigkeit, Startcodes oder Sonderaktionen. Diese werden im Menü „Befehle“ gewählt und weiter unten genauer erläutert.

Unterhalb der Karte befindet sich die Kartensteuerung. Links sehen Sie vier farbige Linien mit Pfeilen. Wenn Sie darauf klicken, wird jeweils der Weg des gleichfarbigen Teams auf der Karte eingezeichnet. Durch erneutes Anklicken schalten Sie den markierten Pfad wieder aus. Wenn Sie mehrere Teams auf engem Raum im Einsatz haben (wie z.B. in einem Gang oder Korridor), dann ist es nicht immer leicht, die vorgegebenen Wege auseinanderzuhalten. Aktivieren Sie

PLANUNGSPHASE

deshalb am besten nur die Markierung des Teams, dessen Bewegung Sie gerade festlegen wollen.



TEAM-PFADE

Rechts neben diesen Linien befindet sich die Wegmarken-Steuerung. Die Zahl gibt die aktuelle Wegmarke an. Die Pfeilschaltflächen darüber sind mit folgenden Funktionen verbunden (in dieser Reihenfolge): zur ersten Wegmarke zurückkehren, eine Wegmarke zurückgehen, alle Wegmarken durchgehen, eine Wegmarke vorrücken und zur letzten Wegmarke vorrücken. Die Schaltfläche zum Durchspielen der Wegmarken eignet sich am besten dafür, die Bewegung eines Teams nachzuverfolgen, da sie mit der ersten Wegmarke beginnt und langsam alle Wegmarken bis zum Ende durchgeht. Die Schaltfläche mit dem "X" löscht die zuletzt gesetzte Wegmarke wieder, während die Schaltfläche mit dem doppelten "XX" alle dem Team zugewiesenen Wegmarken löscht.

WEGMARKENSTEUERUNG



Mit Hilfe des nächsten Steuerfelds bewegen Sie die Karte nach vorn, hinten, links und rechts, und drehen sie im und gegen den Uhrzeigersinn. Außerdem steht Ihnen eine Zoomfunktion zum Verkleinern und Vergrößern zur Verfügung.



KARTENBEWEGUNG

Rechts davon sehen Sie das Feld zum Wechseln der Kartenebenen (einige Karten bestehen aus mehreren Ebenen). Mit Hilfe dieser Steuerung lassen sich Bewegungen auf allen Ebenen einsehen und festlegen.

EBENENSTEUERUNG



Durch Anklicken der äußeren rechten Schaltfläche rufen Sie eine dreidimensionale Kartensicht auf. In dieser Einstellung können Sie zwar keine Wegmarken festlegen, aber Sie erhalten eine gute Vorstellung davon, wie das auf den zweidimensionalen Kartenskizzen dargestellte Einsatzgebiet in Wirklichkeit aussieht.



3D-KARTE

Wenn Sie eine Wegmarke auf einer Leiter oder Treppe festlegen, wechselt die Karte automatisch auf die nächste Ebene, um Ihnen anzuzeigen, daß der Weg Ihres Teams nach oben oder unten weiterführt.

Am linken unteren Bildschirmrand befinden sich drei Schaltflächen. Mit der Schaltfläche ganz links können Sie festlegen, ob die Karte auf der linken oder rechten Seite des Bildschirms angezeigt wird. Die mittlere Schaltfläche dient dazu, das Menü „Kartenanordnung“ ein- und

auszuschalten. Mit der rechten Schaltfläche schalten Sie die Kartensteuerung ein und aus.

STARTCODES

Mit Startcodes können Sie mehrere Feuerteams steuern und deren Aktionen zeitlich abstimmen. Standardmäßig ist den Wegmarken kein Startcode zugewiesen. Wenn keine Startcodes vorgegeben sind, bewegt sich das Team ohne Unterbrechung entlang der Wegmarken bis zum endgültigen Ziel. Indem Sie einer Wegmarke einen Startcode zuordnen, geben Sie dem Team den Befehl, an dieser Stelle zu warten, bis Sie einen Befehl zum Vorrücken erteilen. Wenn Sie im Befehlsmenü auf einen der vier Startcodes klicken, weisen Sie ihn der aktuell gewählten Wegmarke zu. Es stehen die Startcodes Alpha, Bravo, Charlie und Delta zur Verfügung.

Stellen Sie sich die Startcodes als Ampeln vor. Normalerweise sind sie auf „Rot“ geschaltet. Das heißt, das Team bleibt stehen, wenn es einen Startcode erreicht. In der Aktionsphase können Sie die Startcodes so einstellen, daß sie für einen begrenzten Zeitraum „grünes Licht“ geben, damit Ihr Team bis zur nächsten Wegmarke vordringen kann. Der Startcode gibt jedoch nur dem Team die Anweisung zum Weitergehen, welches in dem Moment auf einen entsprechenden Befehl wartet. Wenn ein anderes Team noch nicht an einer Wegmarke mit demselben Startcode angekommen ist, müssen Sie den Startcode erneut erteilen, sobald das Team die Wegmarke erreicht, damit es weitergehen kann. Dadurch können Sie den selben Startcode innerhalb eines Einsatzes mehrmals verwenden.

Wie Sie die Startcodes verwenden, liegt ganz bei Ihnen. Eine mögliche Vorgehensweise wäre zum Beispiel, jedem Team einen anderen Startcode zuzuweisen. Oder Sie verwenden jeden Startcode für etwas anderes. Es folgt ein Beispiel für die Verwendung von Startcodes:

Jedes Ihrer vier Teams erhält den Befehl, ein Gebäude von vier verschiedenen Eingängen aus zu

stürmen. Dabei sollen alle Teams gleichzeitig in das Gebäude eindringen. Daher erteilen Sie den Startcode Alpha für jedes Team an der Wegmarke beim entsprechenden Eingang. Ohne diese Startcodes würden die Teams einfach das Gebäude stürmen, sobald sie ihren Eingang erreichen, anstatt auf die anderen zu warten. Sobald also alle Teams sich in Position befinden, können Sie den Startcode erteilen, und alle Teams stürmen gleichzeitig das Gebäude. Sobald die Teams das Gebäude durchkämmen und die Geiseln befreit haben, geben Sie ihnen die Anweisung, vor Verlassen des Gebäudes auf den Startcode Delta zu warten. Wenn alle Teams auf den letzten Startcode warten, ist der Weg zur Abholzone passierbar, und alle Teams verlassen das Gebäude gleichzeitig. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten bei der Verwendung von Startcodes. Wie auch immer Sie vorgehen, sollten Sie jedoch Ihre Strategie nicht zu kompliziert gestalten und nicht den Überblick über die Verwendung der einzelnen Startcodes im Einsatz verlieren. Wenn Ihr Plan sehr komplex ist, empfiehlt es sich eventuell, Notizen zu den Startcodes und zum Zeitpunkt ihrer Erteilung in der Aktionsphase zu machen.

PLANUNGSPHASE

KAMPFREGLN

Wie bereits zuvor erwähnt, können Sie Ihren Teams Anweisungen geben, wie sie sich beim Vordringen entlang der Wegmarken verhalten sollen. Diese Anweisungen geben Sie im Menü Befehle mit den Optionen Modus und Geschwindigkeit. Mit Modus legen Sie fest, wie sich das Team verhält. Mit Geschwindigkeit bestimmen Sie, wie schnell das Team dabei vorgehen soll. Es stehen vier Modi zur Verfügung.

Angriff: Dies ist der Standardmodus für die im Einsatz befindlichen Teams. In diesem Modus greifen die Teams alle Terroristen an, denen sie während des Einsatzes begegnen. Darüber hinaus verteilen sie sich, wenn sie in einen kleineren Raum eindringen. Es werden, wenn möglich, alle darin befindlichen Terroristen beseitigt.

Eindringen: In diesem Modus erhalten die Teams nur jeweils zwischen zwei Wegmarken den Befehl, Terroristen anzugreifen. Nach Möglichkeit werden Waffen mit Schalldämpfung verwendet. In diesem Modus sollen Teams so schnell und leise wie möglich bis zur nächsten Wegmarke vordringen.

Aufklärung: In diesem Modus eröffnen die Teams nur dann das Feuer, wenn sie zuvor von Terroristen angegriffen wurden. Genau wie im Modus Eindringen verwenden die Teams nach Möglichkeit Waffen mit Schalldämpfung. Computergesteuerte Agenten, die mit Herzschlagsensoren ausgestattet sind, verwenden diese im Modus „Aufklärung“. Achten Sie darauf, daß Sie in diesem Modus nicht alle Agenten eines Teams mit Herzschlagsensoren ausstatten, da sie dann ihre Waffen nicht schußbereit halten können. In diesem Modus bewegen sich Agenten geduckt vorwärts.

Geleitschutz: Dieser Modus ähnelt dem Modus Angriff. Wenn Sie Geiseln dazu bringen möchten, Ihrem Team zu folgen, müssen Sie den Modus Geleitschutz aktivieren, da die Geiseln ansonsten bleiben, wo sie sind. Die Geiseln folgen dem Team,

solange es sich im Geleitschutzmodus befindet. Stellen Sie sicher, daß sich keine Terroristen in der Nähe befinden, wenn Sie die Geiseln zur Abholzone bringen. So verhindern Sie, daß die Terroristen die Geiseln erschießen, bevor sie in Sicherheit gebracht werden können.

Ferner können Sie die Geschwindigkeit ihrer Teams festlegen. Sie bestimmen dabei nicht nur, wie schnell Ihre Teams sich bewegen, sondern auch den Grad der Risikobereitschaft im Kampf. Es stehen drei Geschwindigkeiten zur Verfügung:

Blitz: Wenn Sie diese Geschwindigkeit wählen, bewegen sich die Teams im Laufschrift zwischen den Wegmarken, und die Teammitglieder bleiben dabei in Formation. Darüber hinaus schießen sie schneller als in anderen Modi, was zu heftigen Feuergefechten führen kann. Geiseln und andere in der Nähe befindlichen Teams sind in diesem Modus besonders gefährdet. Verwenden Sie diesen Modus daher mit Bedacht.

Normal: Dies ist die standardmäßig eingestellte Geschwindigkeit. Wenn Sie diese Geschwindigkeit für Ihre Teams wählen, bewegen sie sich im Schrittempo von Wegmarke zu Wegmarke und bilden dabei eine etwas offenere Formation. Sie sind auch etwas Vorsichtiger beim Feuern.

Langsam: Wenn Sie diese Geschwindigkeit wählen, bewegen sich Ihre Teams im Schrittempo vorwärts. Dabei halten die Teammitglieder häufig inne, drehen sich um und vergewissern sich, daß das Gelände sicher ist. Sie bilden eine offene Formation. Bevor ein Agent das Feuer eröffnet, visiert er sein Ziel exakt an. Obwohl diese Geschwindigkeit auf den ersten Blick die sicherste Option zu sein scheint, sollten Sie bedenken, daß die Terroristen die Pausen nutzen könnten, um zuerst zu schießen und so die Geiseln oder Ihr Team zu gefährden.

AKTIONEN

Abhängig vom Ort oder dem Zustand einer Wegmarke können Sie einem Team befehlen, Aktionen durchzuführen, während es sich dort aufhält. In der unteren Hälfte des Befehlsmenüs sind die sechs wichtigsten Aktionen aufgeführt. Diese Aktionen stehen nur zur Verfügung, wenn sie auch wirklich ausgeführt werden können. Für die ersten drei ist es erforderlich, daß sich die Wegmarke in der Nähe einer Tür oder eines Durchgangs befindet. Für die drei folgenden muß der Wegmarke ein Startcode zugewiesen werden. Je nach Einsatz stehen weitere Aktionen zur Verfügung.

Blendgranate in Raum werfen: Mit dieser Aktion befehlen Sie einem Team, nach Öffnen einer Tür erst eine Blendgranate in den Raum zu werfen und dann den Raum zu betreten. Diese Aktion kann auch an Durchgängen ohne Türen stattfinden. Die Blendgranate gefährdet weder die Geiseln noch die Terroristen, die sich in diesem Raum befinden. Sie blendet, überrascht und lenkt sie lediglich für einen kurzen Zeitraum ab, so daß Ihr Team die Situation nutzen kann, um die Terroristen zur Strecke zu bringen. Es empfiehlt sich, Blendgranaten in so ziemlich alle Räume zu werfen, in denen sich Terroristen aufhalten, insbesondere, wenn auch Geiseln anwesend sind. Wenn Sie jedoch kein Spektakel machen möchten, vermeiden Sie den Einsatz von Blendgranaten. Wenn Sie eine Blendgranate werfen, sollten Sie ihren Agenten nicht direkt hinschauen lassen, wenn sie hochgeht, da er sonst geblendet wird. Die Sicht ihres Agenten oder ihrer Agentin bzw. Ihre Sicht wird beeinträchtigt, und Ihre Schußgenauigkeit läßt für einige Zeit nach. Diese Aktion können Sie nur in der Nähe von Türen durchführen.

Splittergranate in Raum werfen: Diese Aktion ähnelt der oben beschriebenen Aktion, nur, daß das Team hier Splittergranaten in einen Raum wirft, und daß diese die Personen im Raum verletzen oder sogar töten können. Verwenden Sie also keine Splittergranaten, wenn Geiseln im Raum sind. Splittergranaten sind außerdem keine zuverlässigen Tötungswaffen, denn wenn die

Terroristen sehen, wie die Granate in den Raum fliegt, gehen sie möglicherweise hinter einem Objekt in Deckung oder verlassen fluchtartig den Raum. Dies gilt auch für den Einsatz von Blendgranaten. Halten Sie also Ihre Waffen bereit, und seien Sie beim Betreten des Raumes vorsichtig. Selbst wenn die Splittergranate die Terroristen nicht verletzt, können Sie fast sicher davon ausgehen, daß sie sie ablenkt. Diese Aktion kann nur in der Nähe von Türen durchgeführt werden.

Tür aufbrechen: Mit dieser Aktion geben Sie Ihrem Team den Befehl, einen Sprengsatz an einer Tür anzubringen und diese dann zu zerstören, um in den Raum eindringen zu können. Wenn der Wegmarke ein Startcode zugewiesen wird, installiert das Team den Sprengsatz, sobald es an dieser Stelle ankommt. Er wird jedoch erst gezündet, wenn Sie den Startcode erteilen. Sprengsätze zum Aufbrechen von Türen haben in etwa die gleiche Wirkung wie Blendgranaten: Sie lenken die in einem Raum befindlichen Personen kurz ab. Personen, die während der Detonation neben der Tür stehen, können getötet oder verletzt werden. Wenn Sie also einen Raum stürmen, in dem sich Geiseln befinden, sollten Sie sich vergewissern, daß sie sich nicht in der Nähe der Tür befinden. Wenn ein Team durch eine verschlossene Tür in einen Raum eindringen muß und kein Sprengsatz zur Verfügung steht bzw. das Team keinen Befehl zur Verwendung von Sprengsätzen erhalten hat, schießt es solange auf das Türschloß ein, bis es zerstört ist und der Raum gestürmt werden kann. Verfügt keiner der Agenten über ein Gewehr oder einen Sprengsatz, kommen je nach Ihren Kampfregelein andere Methoden zur Anwendung. Diese Aktion kann nur in der Nähe von Türen durchgeführt werden.

Aus Hinterhalt schießen: Obwohl diese Aktion im allgemeinen von Heckenschützen durchgeführt wird, kann sie auch von Teams angewendet werden, die keine Heckenschützen enthalten. Die Aktion Aus Hinterhalt schießen kann nur Wegmarken mit einem Startcode zugewiesen werden. Hierbei erhält ein Team den Befehl anzuhalten und aus dem Hinterhalt zu schießen. Klicken Sie dazu im Befehlsmenü auf die Schaltfläche Aus Hinterhalt schießen, und klicken Sie dann mit der

rechten Maustaste auf eine Stelle auf der Karte. Der Heckenschütze erhält nun die Anweisung, auf diese Stelle zu schießen. Während einer solchen Aktion verteidigt ein Teammitglied ständig den oder die Heckenschützen. Ein Team von Heckenschützen sollte sich im Idealfall aus einem Heckenschützen und einem weiteren Agenten für die Deckung zusammensetzen. Heckenschützen können jedoch auch auf eigene Faust oder in größeren Teams agieren. Wenn ein Team, in dem keines der Teammitglieder über ein Sturmgewehr verfügt, den Befehl zum Schießen aus dem Hinterhalt erhält, verwendet der Agent mit den besten Heckenschützenfähigkeiten seine Primärwaffe.

Deckung geben: Mit dieser Aktion geben Sie Ihrem Team den Befehl, einen Bogen von 180° abzudecken. Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche „Deckung geben“, und klicken Sie anschließend auf die Karte, um für das Team den Ort festzulegen, auf den es sich konzentrieren soll. Falls das Team aus einem einzelnen Agenten oder einer einzelnen Agentin besteht, wird er oder sie diesen Bereich durchsuchen und nach Terroristen Ausschau halten. Wenn sich das Team aus mehreren Agenten zusammensetzt, wird der Bereich aufgeteilt, und jeder Agent sucht innerhalb seines Bereiches nach Terroristen. Während der Deckung bewegen sich die Teammitglieder geduckt vorwärts.

Verteidigen: Ähnlich wie bei der Aktion Deckung geben erteilen Sie Ihrem Team mit Verteidigen den Befehl, in einem 360°-Bogen alle sich nähernden Terroristen anzugreifen. Die Teammitglieder bewegen sich geduckt vorwärts, und suchen unterwegs nach Objekten, hinter denen sie sich zu ihrem Schutz verstecken können.

Zusätzliche Aktionen: Es können je nach Einsatz noch weitere Aktionen zur Verfügung stehen, wie zum Beispiel das Entschärfen von Bomben oder das Installieren von Wanzen. Diese Aktionen stehen dann zur

Verfügung, wenn die Wegmarke des Teams sich in der Nähe von Einsatzzielen wie einer Bombe, einem Telefon oder einem Computer befindet.

PLAN LADEN/SPEICHERN



Wenn Sie mit Ihrem Plan zufrieden sind, sollten Sie ihn speichern. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Plan laden/speichern. Benennen Sie die im oberen Bereich des Fensters aufgeführte Datei um, und klicken Sie anschließend auf „Speichern“. Sie können einen Plan laden, indem Sie ihn in der Liste durch Anklicken markieren und anschließend auf „Laden“ klicken.

BEOBACHTUNGS-MODUS



In Rogue Spear steht Ihnen außerdem eine Option zur Verfügung, in der Sie den gesamten Einsatz anschauen können, anstatt aktiv daran teilzunehmen. Dies ist der ultimative Test Ihrer Planungsfähigkeiten. Wählen Sie den Beobachtungs-Modus, indem Sie auf die Schaltfläche im linken unteren Bereich des Bildschirms Ausführen klicken.

AUSFÜHREN



In der Anzeige „Ausführen“ erhalten Sie eine Zusammenfassung Ihres Plans. Außerdem können Sie hier das Team auswählen, welches Sie am Anfang des Einsatzes steuern möchten.

Gehen Sie jetzt zur Anzeige Ausführen. Hier erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung Ihrer Einsatzpläne und eine Liste mit den vier Teams und den einzelnen teilnehmenden Agenten. Markieren Sie eines der Teams, indem Sie darauf klicken. Dies ist dann das Team, welches Ihnen am Anfang des Einsatzes unterstellt ist. Unabhängig von ihrer Auswahl zu diesem Zeitpunkt können Sie in einem laufenden Spiel ein anderes Team wählen.

Wenn Sie bereit sind, den Einsatz zu beginnen und in die Aktionsphase einzutreten, klicken Sie auf den rechten Pfeil am unteren Bildschirmrand. Es erscheint ein Dialog, und Sie werden aufgefordert, Ihre Bereitschaft zum Eintritt in die Aktionsphase zu bestätigen. Bestätigen Sie, wenn Sie soweit sind, und halten Sie sich bereit.



AKTIONSPHASE

AKTIONSPHASE: BENUTZEROBERFLÄCHE



Sobald Sie den Einsatz beginnen, sehen Sie die gesamte Action auf diesem Bildschirm.

In der Aktionsphase setzen Sie Ihre in der Planungsphase entwickelte Strategie um. Die Aktionsphase beginnt mit der Positionierung der Teams in den Startzonen und endet, wenn alle Einsatzziele erfüllt wurden, Ihr Einsatz fehlschlägt oder Sie den Einsatz abbrechen. Die Aktionsphase findet in Echtzeit statt, und Sie erteilen Befehle entweder über die Tastatur, über Tastatur und Maus oder mit einer Spielsteuerung.

Außer für den Beobachtungs-Modus gilt: Am Anfang der Aktionsphase steuern Sie einen Team-Anführer. Zwar können Sie im Einsatz die Teams wechseln, Sie steuern jedoch immer den Anführer. Nur in dem Fall, daß der Team-Anführer ums Leben kommt oder sonstwie kampfunfähig wird, können Sie ein anderes Teammitglied steuern. Nach dem Tod des Anführers übernimmt jeweils das älteste Teammitglied das Kommando.

In der Aktionsphase ist der Bildschirm in zwei Bereiche unterteilt: Das Aktionsfenster und die Aktionsleiste.

AKTIONSFENSTER

In diesem Fenster sehen Sie das Geschehen aus der Sicht des momentan gesteuerten Agenten. Klicken Sie zum Ändern der Ansicht auf die Schaltfläche zum Ändern des Blickfeldes. Wenn Sie zwischen den Teams umschalten, sehen Sie, was der jeweilige Agent gerade sieht. Sie können Rogue Spear aus der Ichperspektive, der Beobachterperspektive oder der Filmsicht spielen. In der Ich-Perspektive sehen Sie das Geschehen aus den Augen des Agenten. Dies ist die Standardeinstellung. Diese Sicht werden Sie in den Einsätzen wahrscheinlich am häufigsten verwenden. In der Beobachterperspektive sehen Sie den Agenten vor Ihnen herlaufen, d.h. er befindet sich in der Mitte des Aktionsfensters. Wenn Sie sich in unwegsamem Gelände bewegen und besonders vorsichtig sein müssen, ist diese Sicht die geeignete Wahl. Außerdem steht Ihnen in dieser Sicht ein erweitertes Blickfeld zur Verfügung. Die dritte Option, die Filmsicht, kann nur bei Wiederholungen oder in Multiplayer-Spielen als Beobachterperspektive aktiviert werden. In dieser Ansicht gestaltet sich die Steuerung von Agenten schwer, da das Fadenkreuz nicht angezeigt wird.

Im Beobachtungs-Modus ist diese Ansicht jedoch besonders vorteilhaft.

AKTIONSPHASE: BENUTZEROBERFLÄCHE

ZIELFADENKREUZ

In der Mitte des Aktionsfenster befindet sich ein kleines rotes Symbol. Dies ist das Zielfadenkreuz. Das Zielfadenkreuz in Rogue Spear verdeutlicht Ihnen nicht nur, auf welches Ziel Ihre Waffe gerichtet ist, sondern zeigt auch den Grad der Zielgenauigkeit an.



Zielfadenkreuz einer Pistole und Maschinenpistole



Zielfadenkreuz eines Gewehrs.



Zielfadenkreuz für Heckenschützengewehr



Zielfadenkreuz für Sturmgewehre

Wenn Sie die gewählte Waffe auf ein Ziel richten, stellt die Mitte des Zielfadenkreuzes ein exaktes Hilfsmittel zum Erfassen des Ziels dar. Auch wenn Sie mit dem Fadenkreuz Ihr Ziel genau anvisieren können, bedeutet dies nicht notwendigerweise, daß die Kugeln genau an der erwarteten Stelle einschlagen. Wenn Sie Ihren Agenten bewegen, sehen Sie vier kleine Linien, die sich von der Mitte weg und wieder zurück bewegen. Sie dienen als Hilfslinien für die Schußgenauigkeit. Mit diesen Hilfslinien können Sie die Streuung der Kugeln einschätzen. Wenn Sie das Feuer eröffnen, schlagen die Kugeln innerhalb des Bereichs der Hilfslinien ein. Die Größe des Trefferbereichs hängt von einer Reihe von Faktoren ab:

Grundsätzlich hängt die Größe des Trefferbereiches von der Treffsicherheit des Agenten und der Schußgenauigkeit der Waffe ab. Je besser der Agent mit seiner Waffe umzugehen versteht, desto kleiner ist der Trefferbereich. Das Fadenkreuz kann die Ausgangsgröße nicht unterschreiten. Seine jeweilige Größe hängt allerdings von verschiedenen Faktoren ab, die sich in zwei Kategorien aufteilen lassen: konstante und impulsartige Modifikatoren.

Konstante Markierungsmodifikatoren verändern die Ausgangs- oder derzeitige Größe der Zielmarkierung um einen konstant bleibenden Prozentsatz, solange der zugrundeliegende Zustand oder die auslösende Handlung andauert. Es gibt vier konstante Modifikatoren:

BEWEGUNG:

Je schneller ein Agent sich vorwärts bewegt, desto größer wird der Markierungsmodifikator. Solange der Agent geradeaus läuft, vergrößert sich der Trefferbereich nicht allzusehr. Fängt der Agent jedoch an, sich zu drehen, oder ändert er die Richtung, wird auch der Trefferbereich bedeutend vergrößert. Sobald der Agent stehenbleibt, reduziert sich der Trefferbereich wieder auf die Ausgangsgröße. Je höher die Fähigkeitsstufe des Agenten ist, desto schneller normalisiert sich der Trefferbereich wieder auf die Normalgröße.

POSITIONSWECHSEL:

Ein Wechsel vom Stehen zum Ducken oder umgekehrt führt zu einer vorübergehenden Vergrößerung des Trefferbereichs.

ERSCHÖPFUNGSGRAD:

Ein hoher Erschöpfungsgrad führt im allgemeinen für den Rest des Einsatzes zu einer Vergrößerung des Trefferbereichs. Außerdem wirkt sich Erschöpfung darauf aus, wie schnell die Markierung wieder auf ihre Ausgangsgröße zurückgeht, wenn die Figur anhält, um bewußt und sorgfältig zu zielen.

AKTIONSPHASE: BENUTZEROBERFLÄCHE

EINSATZBEREITSCHAFT:

Verletzungen wirken sich auf die Ausgangsgröße des Trefferbereichs aus. Je schwerer die Verletzung, desto größer die Markierung. Auswirkungen von Verletzungen haben Einfluß auf den Rest des Einsatzes.

Impulsartige Markierungsmodifikatoren haben eine einmalige, impulsartige Wirkung auf die aktuelle Größe der Zielmarkierung.

FEUERN:

Wenn Sie eine Kugel abfeuern, vergrößert sich die Zielmarkierung geringfügig. Dies zeigt, wie schwierig es ist, mehrmals hintereinander präzise zu schießen. Führen Sie sich diesen Effekt vor Augen, indem Sie mit einer Primärwaffe im Vollautomatikmodus schießen. Dabei wird deutlich, daß der Trefferbereich sich mit jeder weiteren Kugel, die Sie abschießen, vergrößert.

GETROFFEN WERDEN:

Wenn Sie selbst von irgend etwas getroffen werden, sei es eine Kugel, Schrapnell oder ein Schlag, vergrößert sich die Zielmarkierung vorübergehend proportional zur Schwere des Treffers. Dieser Modus ist sozusagen ein Extra-Modifikator für den Gesundheits-Modifikator. Selbst wenn eine Kugel oder ein Schrapnell durch die Schutzkleidung eines Agenten keine Verletzung bewirkt, wird durch diesen Modifikator eine Wirkung erzeugt.

BLENDGRANATEN:

Wenn Sie direkt in die Explosion einer Blendgranate hineinschauen, nimmt die Zielmarkierung erheblich an Umfang zu. Nach einigen Sekunden nimmt sie wieder die Ausgangsgröße an.

AKTIONSPHASE: BENUTZEROBERFLÄCHE

AKTIONSLEISTE

Die Aktionsleiste befindet sich unter dem Aktionsfenster. Hier können Sie alles wichtige über Ihren aktuell gewählten Agenten und alle anderen Teams im aktuellen Einsatz ablesen. Auf der linken Seite der Aktionsleiste befindet sich eine Minikarte.

Hinweis: Wenn Sie eine Bildschirmauflösung unter 640 x 480 einstellen, wird die Karte nicht angezeigt.



KARTENANSICHT

Sie können die Karte von der Mini-Ansicht auf der Aktionsleiste bis auf volle Bildschirmgröße vergrößern.

Diese Kartenansicht zeigt an, wo sich das aktuell gewählte Team befindet. Sie ähnelt der Karte in der Planungsphase. Der obere Bereich der Karte stellt Ihre Laufrichtung dar. Nutzen Sie die auf der Karte dargestellten Linien, die die einzelnen Wegmarken miteinander verbinden, um durch den Einsatz zu navigieren. Dadurch sparen Sie viel Zeit, und Sie verhindern, daß Sie in großen Gebäuden mit vielen Räumen die Orientierung verlieren. Sie können die Karte vergrößern, verkleinern oder zum Vollbildmodus wechseln. Außerdem können Sie für jedes Team eine eigene Karte aufrufen, indem Sie die vier Kartenmodi auf der Aktionsleiste verwenden.

Die Möglichkeit, den Aufenthaltsort von Personen anzuzeigen, ist eine besonders hilfreiche Funktion der Karte. Ihre Agenten werden anhand von Kreisen in der Farbe ihres jeweiligen

Teams angezeigt. Die kleinen, von den Kreisen ausgehenden Linien zeigen die Richtung, in die sich die Agenten bewegen. Sobald einer Ihrer Agenten eine Person sieht oder mit dem Herzschlagsensor erfaßt, wird sie auf der Karte angezeigt. Geiseln oder unbekannte Personen sind durch einen weißen Kreis gekennzeichnet, Terroristen mit einem magentaroten Kreis. Tote oder kampfunfähige Personen werden in einer dunkleren Schattierung der jeweiligen Farbe dargestellt.

AKTIONSPHASE: BENUTZEROBERFLÄCHE



WAFFENANZEIGE

Neben der Karte befindet sich die Waffenanzeige. Im oberen Bereich sehen Sie eine Abbildung der aktiven Waffe bzw. sonstiger Geschütze. Darunter sind der Name der Waffe und die Munitionsgattung aufgeführt. In der Grafik auf der linken Seite der Abbildung erscheint die Feuerrate der Feuerwaffen. Hier wird angezeigt, wie viele Kugeln Sie durch Drücken der Feuertaste abfeuern. Je nachdem, welche Feuerwaffe Sie verwenden, stehen Ihnen die Optionen Einzelschuß, Dreischuß, Vollautomatik und Sicherung zur Verfügung. Letztere Option blockiert das Feuern.

Im linken unteren Bereich der Waffenanzeige sehen Sie zwei Nummernanzeigen. Die obere Anzeige gibt Auskunft über die Anzahl der Kugeln, die sich im Moment in Ihrem Magazin befinden. Die untere Anzeige sagt Ihnen, wie viele zusätzliche Magazine Sie mit sich führen. Die angezeigte Zahl schließt also nicht das Magazin in der Waffe ein. Es empfiehlt sich, nie mehr als ein Drittel der Kugeln zu verschießen, bevor Sie ein Gebiet betreten, in dem sich Terroristen aufhalten. Denn wenn erst einmal die Kugeln fliegen, können Sie Ihre Gegner nicht einfach mit ein bißchen Smalltalk ablenken, während Sie das Magazin wechseln. Wenn Sie ein teilweise leeres Magazin gegen ein volles austauschen, bleiben Ihnen die restlichen im Magazin enthaltenen Kugeln erhalten. Wenn Ihnen also die vollen Magazine ausgehen, laden Sie Ihre Feuerwaffe einfach mit den angebrochenen Magazinen nach.

Die silhouettenhaften Symbole am unteren Rand der Waffenanzeige symbolisieren die Waffen, die der Agent gerade mit sich führt. Die Symbole bedeuten, von links nach rechts betrachtet, die Primär- und Sekundärwaffen, und die Ausrüstungsfelder 1 und 2.



DER BILDSCHIRM „AKTIVES TEAM“

Als nächstes wird ein Bildschirm mit dem aktiven Fenster angezeigt. Hier sehen Sie ein Foto des Agenten, den Sie steuern, und kleinere Fotos der anderen Agenten in Ihrem Team. Neben den Porträts stehen ihre Namen und besonderen Fähigkeiten. Die Gesundheit des Agenten wird mit dem blinkenden EKG angezeigt.

BEREIT:

Dieser Zustand wird durch ein grünes Feld und eine normal blinkende Herzrhythmusanzeige dargestellt. Je nach dem Grad der Anstrengung, die der Agent aufwendet, verändert sich die Darstellung des Herzrhythmus.

VERWUNDET:

Dieser Zustand wird durch ein gelbes Feld und eine normal blinkende Herzrhythmusanzeige dargestellt.

KAMPFUNFÄHIG:

Dieser Zustand wird durch ein oranges Feld und eine sehr unregelmäßig blinkende Herzrhythmusanzeige dargestellt.

GETÖTET:

Färbt das Feld sich rot, ist Ihr Agent schon tot. Die Linie der Herzrhythmusanzeige ist dann flach.

AKTIONSPHASE: BENUTZEROBERFLÄCHE

Am unteren Rand der Anzeige sehen Sie drei Felder. Hier können Sie den aktuellen Modus und die Geschwindigkeit des Teams ablesen. Im dritten Feld wird angezeigt, ob sich das Team im Modus „Halten“ befindet.



DER BEFEHLSMODUS

Im Befehlsmodus können Sie Ihr Team anweisen, bestimmte Aktionen durchzuführen. Mit der Maus verändern Sie die Modi, Geschwindigkeiten und Startcodes.

DER BILDSCHIRM „ALLE TEAMS“

Diese Anzeige am rechten Rand der Aktionsleiste zeigt eine Liste aller am Einsatz beteiligten Teams. Im Textfeld wird angezeigt, was das Team im Augenblick tut und ob es auf einen Startcode wartet. Links vom Textfeld sehen Sie kleine Felder. Jedes dieser Felder ist einem Agenten zugeordnet. Anhand der farbigen Felder können Sie die Gesundheit der Agenten entsprechend dem oben beschriebenen Farbcode ablesen. Neben dem Symbol des Teams, das Sie steuern, befinden sich drei gelbe Winkelsymbole.

Unterhalb der Teamliste befinden sich zwei Anzeigen, die aufleuchten können. Wenn der Befehl „Alle Warten“ erteilt wird, leuchtet ein Handsymbol auf. Dieser Befehl bewirkt, daß sämtliche Teams alles stehen- und liegenlassen und sich nicht von der Stelle rühren. Die andere Anzeige mit dem Zielfadenkreuz ist die Heckenschützensteuerung. Sie leuchtet auf, wenn alle Heckenschützen aktiv sind. Die Heckenschützen schießen dann auf alles, was ihnen in die Quere kommt. Standardmäßig ist diese Option ausgeschaltet. Wenn Sie sie aktivieren, bringen Sie Ihre übrigen Teams in Stellung, bevor die Heckenschützen anfangen, die Terroristen zu beseitigen.

AKTIONEN WÄHREND DES EINSATZES

Da nicht jeder Einsatz immer läuft wie geschmiert, haben Sie im Befehlsmodus die Möglichkeit, Agenten, die während der Aktionsphase keine Team-Anführer sind, Anweisungen zu geben. Falls Sie beispielsweise eine Blindgranate in einen Raum werfen möchten, aber keine haben, können Sie Ihren Agenten in der Nähe der Tür positionieren und in den Befehlsmodus wechseln. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „Blindgranate in Raum werfen“. Ein mit einer Blindgranate ausgerüsteter Agent nähert sich daraufhin dem betreffenden Raum und wirft die Blindgranate. Sie können den Agenten Ihres Teams auch den Befehl erteilen, eine Splittergranate in einen Raum zu werfen oder eine Tür aufzubrechen.

Ferner können Sie Ihren Teams befehlen, aus dem Hinterhalt zu schießen, Deckung zu geben oder zu verteidigen. Anders als in der Planungsphase brauchen Sie diese Befehle jedoch nicht zusammen mit dem Startcode an einer bestimmten Wegmarke zu erteilen. Klicken Sie statt dessen auf die entsprechende Option im Befehlsmodus. Daraufhin hält das Team an und nimmt für den Befehl Stellung ein. Es verharrt solange an dieser Stelle, bis Sie auf die Befehlsschaltfläche „Halten“ klicken, woraufhin es sich schließlich wieder in Bewegung setzt. Diese Vorgehensweise ist dann nützlich, wenn Sie ein anderes Team steuern müssen. Setzen Sie den Team-Anführer ein, um die Blickrichtung des Teams für die Ausführung des Befehls „Deckung geben“ festzulegen. Den Befehl „Aus Hinterhalt schießen“ leiten Sie ein, indem Sie die Sicht des Team-Anführers auf den Heckenschützenmodus vergrößern. Richten Sie dann das Zielfadenkreuz

auf die Stelle, die das Team aus dem Hinterhalt angreifen soll. Der Befehl „Verteidigen“ ist nicht an eine bestimmte Richtung gebunden, d.h. es ist nicht erforderlich, eine Blickrichtung festzulegen.

Je nach Einsatz stehen Ihnen weitere Aktionen zur Verfügung. Falls eines Ihrer Einsatzziele im Entschärfen einer Bombe besteht, während sich das Team in der Nähe einer Bombe befindet, können Sie im Befehlsmodus den Befehl „Bombe entschärfen“ erteilen.

Diese Funktion ist deshalb sehr nützlich, da Sie bei der Bewältigung der zahlreichen Überraschungen, die während eines Einsatzes auf Sie einströmen, nicht auf den Team-Anführer angewiesen sind.

STEUERUNG IHRES AGENTEN

Obwohl Sie die Aktivitäten Ihrer restlichen Teammitglieder im Einsatz überwachen müssen, besteht Ihre Hauptaufgabe darin, persönlich für die erfolgreiche Durchführung Ihres Einsatzes zu sorgen. Wenn Sie bei der Planung des Einsatzes sorgfältig vorgehen, dürften die anderen Teams in der Lage sein, ihre Aufträge mit sehr wenig Intervention von Ihnen zu erfüllen.

FEuern UND BEWEGEN

Der Ausgang Ihrer Nahkampfeinsätze steht und fällt mit der Ausführung von „Feuern und bewegen“. Die Teams bewegen sich im Einsatz zu Fuß vorwärts. Außerdem müssen sich Ihre Agenten an die Bewegungsmethoden der SWAT- und HRT-Teams (Hostage Rescue Team, Team, welches mit der Befreiung von Geiseln beauftragt ist) halten. Springen oder Laufen ist nicht erlaubt, da Waffenbeherrschung oberstes Gebot für alle Agenten ist.

Die Agenten können sich entweder in der geduckten oder aufrechten Position vorwärts bewegen. In der aufrechten Position läßt sich der Agent leichter manövrieren und kann schneller laufen. Allerdings sind die Agenten in der aufrechten Position in erhöhtem Maß durch Angriffe der Terroristen gefährdet, weil sie leichter zu sehen sind. Wenn die Agenten sich geduckt bewegen, sind sie schwerer zu sehen und somit weniger gefährdet. In einigen Einsätzen gibt es Objekte, hinter denen sich die Agenten in geduckter Position verstecken können. Es ist möglich, in geduckter Stellung zu laufen. Schießen ist jedoch nicht möglich. Halten Sie zum Laufen die rechte Maustaste oder eine andere dafür zugewiesene Taste gedrückt, und erteilen Sie gleichzeitig Bewegungsbefehle. Durch Drücken der Taste „Pirschen“ können Sie sich ebenfalls langsam vorwärts bewegen.

Ecken von Räumen und Durchgänge können sich während des Einsatzes als sehr gefährlich erweisen. Seien Sie daher besonders vorsichtig, wenn Sie sich in der Nähe von Ecken befinden oder Durchgänge passieren. Wenn Sie sehen möchten, was sich hinter einer Ecke befindet, können Sie spähen. Dadurch setzen Sie sich weniger der Gefahr durch gegnerischen Beschuß aus, und Sie werden nicht so leicht entdeckt. Selbstverständlich müssen Sie beim Spähen sehr vorsichtig sein. Wenn die Terroristen in Ihre Richtung schauen, können sie Sie leicht entdecken. Wenn Sie sich um eine Ecke bewegen, sollten Sie mit dem Oberkörper zur Wand stehen und dann einen Schritt zur Seite machen, um hervorzukommen. Auf diese Weise können Sie als erster schießen, es sei denn, die Terroristen warten bereits auf Sie und eröffnen sofort das Feuer

VERTIKALE BEWEGUNG

Agenten können Treppen herauf- und heruntergehen und unterschiedliche Etagen erreichen. Wenn Ihre Agenten aber Leitern oder andere Objekte erklimmen sollen, bei denen man die Hände einsetzen muß, lassen Sie sie zunächst auf das Objekt zulaufen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Umgebung verändern“ oder auf die Schaltfläche „Aktion“. Wenn Ihre Figur beim Erklimmen des Objekts loslassen soll, drücken Sie die Taste erneut. Sie können weder Inventargegenstände noch andere Gegenstände benutzen, während Sie klettern.

WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG VERWENDEN

Der wichtigste Gegenstand, den Sie während des Einsatzes verwenden, ist die Primärwaffe.

Sie ist sehr einfach zu bedienen. Zielen Sie einfach mit dem Fadenkreuz auf den Gegner, und klicken Sie auf die Schaltfläche, oder drücken Sie die Taste „Feuern“. Wie das Zielfadenkreuz funktioniert, erfahren Sie etwas weiter oben in diesem Abschnitt. Wenn Sie zu einem anderen Inventargegenstand wechseln möchten, drücken Sie die entsprechende Taste. Wenn Sie Granaten verwenden, richtet sich die Wurfweite danach, wie lange Sie die Feuertaste gedrückt halten. Da es sich nicht empfiehlt, in das Licht einer explodierenden Blendgranate oder Splittergranate zu blicken, sollten Sie diese Waffen entweder beim Spähen um die Ecke in den Raum werfen oder sie gegen die Wand werfen, so daß sie um die Ecke abprallt. Während der Aktionsphase stehen noch weitere Gegenstände zur Verfügung.

Herzschlagsensor: Mit diesem praktischen Gerät sind Sie in der Lage, Terroristen und Geiseln ausfindig zu machen, ohne Ihre Agenten zu gefährden. In manchen Einsätzen (besonders in Einsätzen, in denen sich Terroristen irgendwo verschanzt haben und Geiseln halten) sind Herzschlagsensoren automatisch um das Gebäude herum platziert, damit Sie Informationen über den Aufenthaltsort der Terroristen und Geiseln erhalten. In allen anderen Einsätzen müssen die Agenten die Herzschlagsensoren selbst mit sich führen. Es empfiehlt sich in vielen Fällen, einen Agenten pro Team mit einem Herzschlagsensor auszustatten. Heckenschützenteams benötigen jedoch keine Herzschlagsensoren. Im Aufklärungsmodus verwenden die Teams Herzschlagsensoren, wenn sie sich von Wegmarke zu Wegmarke vorwärts bewegen. Wenn Ihr Agent ein solches Gerät mit sich führt, können Sie es nur verwenden, wenn Sie es als aktuelles Objekt wählen. Mit dem Sensor können Sie Personen in einem geringen Radius erfassen. In Ihrer Marschrichtung ist der Erfassungsbereich innerhalb eines schmalen Bereichs allerdings größer. Um den Sensor optimal zu nutzen,

vergrößern Sie am besten die Minikarte auf die volle Bildschirmgröße, und drehen Sie Ihren Agenten in die beste Position, so daß der Sensor alle Richtungen weithin abdeckt. Wenn Sie einen Terroristen zuerst entdecken, können Sie ihn erledigen, bevor er auch nur ahnt, daß sie sich in der Nähe aufhalten.

Sprengungspack: Mit diesem Pack können Sie Ihren Agenten ermöglichen, schneller mit Aufgaben wie dem Entschärfen von Bomben fertig zu werden. Um diesen Pack zu verwenden, betätigen Sie die Schaltfläche oder die Taste „Umgebung verändern“, während Sie neben bzw. vor dem Objekt stehen.

Elektronikpack: Mit diesem Pack ermöglichen Sie Ihren Agenten, Zeit bei Aufträgen wie der Deaktivierung von Sicherheitssystemen und der Installation von Überwachungseinrichtungen zu sparen. Um diesen Pack zu verwenden, drücken Sie die Taste oder Schaltfläche „Umgebung verändern“, während Sie neben bzw. vor dem Objekt stehen.

Dietrichpack: Mit diesem Pack ermöglichen Sie Ihren Agenten, schneller Schlösser zu knacken oder ähnliche Aufträge zu erledigen. Um diesen Pack zu verwenden, drücken Sie die Taste oder Schaltfläche „Umgebung verändern“, während Sie neben bzw. vor dem Objekt stehen.

Fernglas: Sie können ein Fernglas verwenden, um Terroristen und Objekte aus der Ferne zu beobachten. Dazu müssen Sie das Fernglas als aktuelles Objekt wählen. Mit der Taste bzw. Schaltfläche „Heckenschützensicht“ können Sie zwischen den Vergrößerungsfaktoren 4x und 8x umschalten. Außerdem ist das Fernglas mit einem eingebauten Entfernungsmesser ausgestattet, anhand dessen Sie die Entfernung zum anvisierten Objekt ablesen können. Statten Sie Team-Anführer, die vor dem Angriff unbekannte Gebiete auskundschaften sollen, mit einem Fernglas aus.

TÜREN UND ANDERE GEGENSTÄNDE

In den Einsätzen müssen Sie Türen öffnen, Schalter betätigen und Hebel bewegen. Derartige Vorgänge können Sie durchführen, indem Sie sich neben die Objekte stellen und auf die Taste bzw. Schaltfläche „Umgebung verändern“ drücken bzw. klicken. Stoßen Sie auf eine verschlossene Tür, halten Sie „Umgebung verändern“ gedrückt, um das Schloß zu knacken, und drücken bzw. klicken anschließend noch einmal auf „Umgebung verändern“, um sie zu öffnen. Sie können aber auch Gewehre oder Sprengbomben zum Öffnen von Türen einsetzen. Nähere Informationen zu diesen Themen erhalten Sie im Abschnitt „Einsatz trainieren“.

In einigen Einsätzen sind Aktionen erforderlich, wie beispielsweise das Installieren von Überwachungseinrichtungen, das Legen von Sprengsätzen und das Entschärfen von Bomben. Sie können entweder in der Planungsphase oder im Befehlsmodus Ihren Teams befehlen, Aktionen durchzuführen, oder Sie können die Aktionen selbst angehen. Gehen Sie einfach auf das Objekt zu, und drücken bzw. klicken Sie auf die Taste bzw. Schaltfläche „Umgebung verändern“.

DYNAMISCHE TEAM-STEUERUNG

Möglicherweise verläuft ein Einsatz nicht wie gewünscht, und Ihr Plan erweist sich als untauglich. Daher müssen Sie mehr tun, als einfach nur Ihren Agenten zu steuern. Das Wechseln zwischen Teams, das Erteilen von Startcodes und das Umschalten zwischen den einzelnen Modi sind mögliche Vorgehensweisen.

Wo immer der Team-Anführer hingeht, folgen die übrigen Mitglieder des Feuerteams. Möglicherweise wird es zu einem bestimmten Zeitpunkt erforderlich, daß Sie Ihr Team zurücklassen und in einer schnellen Aufklärungsaktion unbegleitet vorausgehen.

Drücken Sie dazu die Taste „Halten“. Daraufhin bleibt Ihr Team stehen, und

Ihre Teammitglieder nehmen Verteidigungspositionen ein. Um Ihr Team wieder zu aktivieren, drücken Sie die Taste „Halten“ erneut. Wenn Sie sich dabei in Sichtweite des Teams befinden, rücken die Teammitglieder auf. Andernfalls müssen Sie soweit zurückgehen, bis Sie wieder in Sichtweite des Teams sind.

Der Befehl „Halten“ kann auch dazu verwendet werden, Ihr Team anzuhalten, wenn Sie zu einem anderen Team wechseln. Mit dem Befehl „Alle warten“ können Sie sämtliche von Ihnen gesteuerte Teams anhalten. Dieser Befehl ist dann nützlich, wenn der Einsatz außer Kontrolle zu geraten droht und Sie sich erst einmal Überblick zum Einleiten der nötigen Schritte verschaffen möchten.

Sie können während des Einsatzes Startcodes verwenden, um sämtliche Aktionen Ihrer Teams zu koordinieren. Startcodes müssen in der Planungsphase festgelegt werden. Aktiviert werden sie jedoch erst im Laufe des Einsatzes. Sie können an der Anzeige „Alle Teams“ auf der Aktionsleiste ablesen, ob eines Ihrer Teams auf einen Startcode wartet. Bevor Sie einen Startcode aktivieren, sollten Sie zunächst sicherstellen, daß alle Teams bereit sind. Drücken Sie anschließend die entsprechende Taste.

In einigen Einsätzen müssen Sie möglicherweise zum Ausführen besonders schwieriger Aktionen zwischen Teams wechseln. Es kann auch sein, daß Sie ein anderes Team steuern müssen, während Ihr aktuelles Team in Wartestellung verharrt oder Sie es mit der Durchführung einer Verteidigungsaktion beauftragen. Wechseln Sie mit den Tasten „Zum vorigen Team wechseln“ und „Zum nächsten Team wechseln“ zwischen Teams. Bevor Sie Ihr Team jedoch verlassen, sollten Sie sicherstellen, daß Ihre Leute in Wartestellung bleiben. Ansonsten müssen Sie ihnen Befehle erteilen, damit sie wissen, was zu tun ist, während Sie die anderen Teams steuern. Nähere Informationen hierzu erhalten Sie unter Befehlsmodus im Abschnitt Aktionsphase weiter vorne in diesem Handbuch.

BEOBACHTUNGSMODUS

Sie können jederzeit durch Drücken der Taste „Beobachtungsmodus ein/aus“ in den Beobachtungsmodus wechseln. Obwohl Sie im Beobachtungsmodus nach wie vor zwischen Teams und zwischen der Ich- und Beobachterperspektive wechseln können, können Sie mit Ausnahme von Startcodes keine Anweisungen oder Befehle erteilen. Hier zeigt sich, wie gut Ihr Plan war!

EINSATZ BEENDEN



Auf dem Bildschirm „Einsatzergebnisse“ können Sie nach Abschluß des Einsatzes die statistischen Informationen aufrufen.

Sie können den Einsatz jederzeit mit der ESC-Taste abbrechen. Daraufhin wird ein Menüfenster aufgerufen, von dem aus Sie unter anderem das Hauptmenü oder das Menü Optionen aufrufen können. Im Menü Optionen können Sie die Tastenbelegung neu konfigurieren, ohne die Aktionsphase verlassen zu müssen.

Der Einsatz endet nach erfolgreicher Erfüllung der Einsatzziele. Danach wird ein Bildschirm aufgerufen, auf dem Sie die Einsatzstatistiken ablesen können. Wenn Sie sofort mit dem nächsten Einsatz in der Kampagne fortfahren möchten, klicken Sie auf den rechten Pfeil am unteren Bildschirmrand. Wenn Sie allerdings mit dem Ausgang Ihres Einsatzes nicht zufrieden sind, weil beispielsweise der wichtigste Agent getötet wurde

oder zu viele Ihrer Teammitglieder die Aktion nicht überlebt haben, brauchen Sie den Einsatz nicht zu akzeptieren. Klicken Sie statt dessen auf den linken Pfeil, um den Einsatz durchzuspielen.

Der Einsatz wird aber auch dann beendet, wenn Ihr ganzes Team getötet wurde oder eine erfolgreiche Durchführung der Einsatzziele infolge des Verlustes einer Geisel oder der Detonation einer Bombe unwahrscheinlich ist. In diesen Fällen müssen Sie den Einsatz erneut spielen. „Aktion wiederholen“ bringt Sie wieder zurück zur Aktionsphase. Mit „Plan wiederholen“ gelangen Sie zur Planungsphase, und Sie können Ihren Plan ändern und anpassen.

Am rechten unteren Rand des Bildschirms „Einsatzergebnisse“ befinden sich zwei Schaltflächen zum Löschen bzw. Speichern der Wiederholung. Wenn Sie auf „Speichern“ klicken, erscheint ein Textfeld, in dem Sie aufgefordert werden, einen Namen für die Wiederholungsdatei einzugeben. Im Hauptmenü können Sie jederzeit den Wiederholungsbildschirm aufrufen und den Einsatz als Film betrachten und analysieren.

Reale Teams, die an Einsätzen zur Befreiung von Geiseln teilnehmen, investieren viel Zeit in die Analyse jedes Details vorangegangener Einsätze. Kein Einsatz verläuft je hundertprozentig nach Plan. Aber aus Fehlern lernt man, und die gewonnenen Erkenntnisse können bei zukünftigen Einsätzen berücksichtigt werden.



MULTIPLAYER- MODUS



Auf dem Bildschirm mit den Multiplayer-Menüs stellen Sie die Verbindungen zu anderen Teilnehmern her und beginnen ein Spiel.

In Rogue Spear steht Ihnen ein umfassender und sehr spannender Multiplayer-Modus zur Verfügung. Spieler können hier gegeneinander antreten und/oder zusammenarbeiten. Für den Multiplayer-Modus ist eine korrekt konfigurierte TCP/IP-Verbindung erforderlich. Weitere Hilfe zum Konfigurieren und Einrichten von Multiplayer-Spielen erhalten Sie in der Readme-Datei. Sie können ein Multiplayer-Spiel starten, indem Sie im Hauptmenü auf Multiplayer klicken. Daraufhin wird der Menübildschirm „Multiplayer“ aufgerufen, und Sie können in ein bestehendes Spiel einsteigen oder selbst eines starten.

Ins Spiel einsteigen: Wenn Sie über eine TCP/IP-Verbindung an ein lokales Netzwerk (LAN) angeschlossen sind, werden im Netzwerk bestehende Spiele in der Serverliste aufgelistet. Klicken Sie zunächst auf einen der Server und anschließend zum Verbinden mit dem Server auf „Einsteigen“. Es werden ausschließlich LAN-Server aufgelistet. Server im Internet werden nicht berücksichtigt.

Spiel erstellen: Klicken Sie zum Erstellen eines neuen Spiels auf diese Schaltfläche. Dadurch wird Ihr Computer als Server definiert. Anschließend wird der Bildschirm

„Multiplayer-Sitzung“ aufgerufen, auf dem Sie das neue Spiel einrichten können. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt „Spiel einrichten“.

Manueller Einstieg: Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Verbindung zu einer bestimmten IP-Adresse im Internet oder einem bestimmten LAN herstellen möchten. Mit dieser Option können Sie außerdem zwei oder mehr Computer über das Internet miteinander verbinden, ohne vorher eine Verbindung zur MSN Gaming Zone oder Mplayer herstellen zu müssen.

Führen Sie zum Einrichten eines Spiels mit „Manueller Einstieg“ folgende Schritte durch:

1. Verbinden Sie den Host-Computer, also den Computer, der als Server dient, entweder über ein LAN oder das Internet mit einem TCP/IP-Netzwerk.

2. Anschließend geht der Besitzer des Host-Computers nach den unten beschriebenen Schritten vor, um die Host-IP-Nummer festzulegen.

3. Nachdem der „Client“ die IP-Nummer des Host empfängt, klickt er auf die Schaltfläche „Manueller Einstieg“.

4. Der Client klickt dann in das über den Bildschirm „Manueller Einstieg“ aufgerufene Host-Textfeld, um die IP-Nummer des Host-Computers einzugeben.

5. Klicken Sie in das Testfeld „Port“. Geben Sie dann die Portnummer ein. Standardmäßig lautet sie 2346.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Einsteigen. Nun wird der Client mit dem Host verbunden. Auf dem Host-Bildschirm wird nun angezeigt, daß der Client vom Server-Bildschirm aus in das Spiel einsteigt.

So erhalten Sie die IP-Nummer für den Host:

- 1) Stellen Sie eine Verbindung zu Ihrem Internet-Diensteanbieter her.
- 2) Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“.
- 3) Klicken Sie auf „Ausführen“
- 4) Geben Sie WINIPCFG ein.
- 5) Klicken Sie auf den Pfeil rechts vom Kontextmenü. Wählen Sie in der Liste gegebenenfalls „PPP“. Schreiben Sie sich die im IP-Adressfenster erscheinende Nummer auf. Diese Nummer ist Ihre aktuelle Internet-IP-Adresse. Alle anderen Spieler benötigen diese Nummer, wenn sie in das Internet-Spiel einsteigen möchten. Jedesmal, wenn Sie die Verbindung zu Ihrem Internet-Diensteanbieter trennen und wieder herstellen, ändert sich diese Nummer.

Server-Info: Sie erhalten weitere Informationen über den LAN-Server in der Serverliste, indem Sie auf die Schaltfläche „Server-Info“ klicken.

MPlayer: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, verlassen Sie Rogue Spear, Ihr Standard-Internetbrowser wird aufgerufen, und Sie gelangen zur MPlayer-Website. Nähere Informationen zu MPlayer finden Sie unten in diesem Abschnitt.

The Zone: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, verlassen Sie Rogue Spear, Ihr Standard-Internetbrowser wird aufgerufen, und Sie gelangen zur Website von The Zone. Weitere Informationen zu „The Zone“ finden Sie weiter unten in diesem Abschnitt.

SPIEL EINRICHTEN



Im Bildschirm „Multiplayer-Sitzung“ richten Sie das Spiel ein.

Auf dem Bildschirm Multiplayer-Sitzung erstellen Sie ein Spiel oder steigen in ein bestehendes Spiel ein. Auf der linken Seite des Bildschirms werden alle am Spiel beteiligten Spieler aufgelistet. Rechts sehen Sie die Menüs Spieler-Optionen und Sitzungs-Optionen. Darunter erscheint die Nachricht des Tages vom Server. Jeder Spieler hat die Möglichkeit, Änderungen an den Spieler-Optionen vorzunehmen. Die Sitzungs-Optionen hingegen können nur auf dem Server verändert werden. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie sechs Schaltflächen, auf die lediglich der Spieler am Server Zugriff hat.

Teams sperren: Auf dem Server können die Teams gesperrt werden, damit die anderen Spieler nicht zwischen Teams wechseln können. In dem Moment, da die Teams gesperrt sind, kann der Server ein Teammitglied auswählen und anschließend auf die Schaltfläche eines der Teams klicken. Dadurch wird dieser Teilnehmer dem gewählten Team zugewiesen.

Ausrüstungsbeschränkungen: Der Spieler am Server kann mit dieser Option jeden beliebigen Ausrüstungsgegenstand zulassen oder deaktivieren. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Bildschirm „Ausrüstungsbeschränkungen“

aufgerufen. Neben den einzelnen Objekten befinden sich Kontrollkästchen, über welche die Verwendung des Objekts aktiviert oder deaktiviert werden kann.

Spieler aus dem Spiel nehmen: Der Server kann einzelne Spieler aus dem Spiel nehmen. Markieren Sie dazu einfach den Namen des Spielers, und klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Paßwort verwenden: Mit dieser Schaltfläche kann der Server den Paßwortschutz ein- und ausschalten. Außerdem kann er im Paßwort-Feld das Paßwort ändern.

Server-Sperre: Der Spieler am Server kann durch Klicken auf diese Schaltfläche verhindern, daß andere Spieler ins Spiel einsteigen.

Hauptmenü: Mit dieser Schaltfläche verlassen Sie das Multiplayer-Spiel und gelangen wieder zurück zum Hauptmenü.

SPIELER-OPTIONEN

Auf dieses Menü hat jeder Spieler Zugriff und kann seinen Agenten eine besondere Fähigkeit zuweisen und Waffen und Ausrüstungsgegenstände für den Einsatz auswählen. Infolge von Ausrüstungsbeschränkungen, die der Server verhängt, sind manche Objekte möglicherweise nicht verfügbar. In Multiplayer-Einsätzen haben Sie Zugriff auf Objekte, die im Einzelspielermodus nicht verfügbar sind.

Störsender für Herzschlagsensor: Hierbei handelt es sich um ein kleines tragbares Gerät, welches verhindert, daß andere Spieler, die sich in einem bestimmten Radius um einen Spieler mit Herzschlagsensor befinden, die von diesem Gerät ausgehenden Informationen erfassen. Sie können den Störsender aktivieren, indem Sie ihn als aktuelles Objekt definieren.

Störsender für AHS-Sensor (automatischer Herzschlagsensor): Dies ist im wesentlichen das gleiche Gerät wie der Störsender für den Herzschlagsensor. Die einzigen Unterschiede bestehen darin, daß es auf dem Boden deponiert werden kann und Sie es nicht mit sich herumschleppen müssen. Außerdem ist es zerstörbar. Wenn Sie dieses Gerät verwenden möchten, definieren Sie es als aktuelles Objekt, und drücken bzw. drücken Sie auf die Feuertaste bzw. den Feuerknopf, um es auf dem Boden zu plazieren.

C4: Hierbei handelt es sich um einen kleinen, leichten C4-Plastiksprengstoffblock. Er wiegt weniger als 1 kg und ist mit einem eingebauten ferngesteuerten Zünder ausgestattet. Dieses Gerät kann überall auf dem Boden plaziert und von jeder beliebigen Stelle innerhalb eines Levels gezündet werden. Die

Funktionsweise ähnelt der einer Splittergranate, allerdings ist der Wirkungsradius geringer. Definieren Sie zum Plazieren dieses Objektes den C4-Sprengstoffblock als aktuelles Objekt, und drücken bzw. klicken Sie auf die Taste bzw. Schaltfläche „Feuern“. Danach können Sie zu einem anderen Objekt wechseln. Um den Sprengstoffblock zu zünden, definieren Sie den C4-Sprengstoffblock erneut als aktuelles Objekt und drücken Sie die Feuertaste bzw. den Feuerknopf.

AHS-Sensor: Dieses Gerät ähnelt dem tragbaren Herzschlagsensor. Der Unterschied zwischen beiden Geräten besteht darin, daß dieses Gerät auf dem Boden deponiert wird und Signale innerhalb seines eigenen Radius erfaßt. Außerdem ist es zerstörbar. Um dieses Gerät zu verwenden, definieren Sie es als aktuelles Objekt, und drücken bzw. klicken Sie die Taste bzw. Schaltfläche „Feuern“, um das Gerät am Boden zu deponieren.

Herzschlagsimulator: Dieses Gerät können Sie auf dem Boden deponieren. Es sendet simulierte Herzschlagsignale der Person aus, die den Herzschlagsensor fallenläßt. Dieses Gerät ist zerstörbar. Um es zu verwenden, stellen Sie sicher, daß es als aktuelles Objekt definiert ist. Drücken Sie anschließend die Feuertaste bzw. den Feuerknopf, um es auf dem Boden zu deponieren.



SITZUNGS-OPTIONEN

Wenn der Spieler am Server das Spiel einrichtet, wird dieses Menü aufgerufen. Wählen Sie zunächst als Spieltyp entweder „Gegeneinander“ oder „Kooperativ“. Im Spieltyp „Gegeneinander“ treten alle Teilnehmer gegeneinander an. Im Spieltyp „Kooperativ“ spielen die Teilnehmer gemeinsam gegen den Computer. Die Einsatzziele innerhalb des Spiels hängen von den Spielregeln ab. Beides wird etwas später in diesem Abschnitt erläutert. Im Spieltyp „Gegeneinander“ können Sie sich die Karte für Ihr Spiel aussuchen. Pro Karte stehen Ihnen zwei Optionen zur Verfügung: Einerseits das Spiel ohne computergesteuerte Terroristen und andererseits das Spiel mit computergesteuerten Terroristen. Die Terroristen stellen als weiteres feindseliges Team eine erhöhte Gefahr dar. Als nächstes müssen Sie Startzonen festlegen. Sie können für die Spiellänge entweder „unbegrenzt“ (--:--), oder jede beliebige Dauer zwischen einer Minute und einer Stunde eingeben. Abschließend wählen Sie dann noch die Uniform für den Spieler.

Sie können außerdem festlegen, ob Ihre Gegner auch ohne den Einsatz von Herzschlagsensoren auf der Karte gezeigt werden sollen und ob automatisches Zielen beliebige Karten, beliebige Teams und beliebige Startzonen aktiviert werden sollen. Des weiteren können Sie Ausrüstungsbeschränkungen festlegen. Wenn alle Spielvorbereitungen getroffen sind, klickt der Server zum Spielstart auf den rechten Pfeil.

Daraufhin beginnt ein Countdown, und alle Spieler werden aufgefordert, gegebenenfalls letzte Modifikationen vorzunehmen. Der Countdown kann nur vom Server unterbrochen werden. Die anderen Spieler können auch vor dem Spieler am Server auf „Bereit“ klicken, um mitzuteilen, daß sie spielbereit sind.

GEGENEINANDER SPIELEN

In diesem Spieltyp versuchen die Spieler, vor einem anderen Spieler oder einer Gruppe von Spielern ein Einsatzziel zu erreichen. Dieser Spieltyp kann entweder frei zugänglich oder als Team-gegen-Team-Spiel definiert werden. In allen Spielen dieses Typs gelten standardisierte Siegbedingungen, denen zufolge Sie möglichst alle Personen töten müssen, die nicht in Ihrem Team sind. In manchen Spielen gelten zusätzlich alternative Siegbedingungen. In Spielen, an denen Terroristen beteiligt sind, gibt es beispielsweise eine Variante, die besagt, daß Sie gewinnen, wenn die Terroristen alle gegnerischen Teammitglieder töten. Es können bis zu 16 Spieler spielen, wobei die Teilnehmer entweder als Einzelkämpfer agieren oder sich in 2 Teams gruppieren. Im Teamspiel sehen Sie anhand des Uniformmusters in der rechten unteren Bildschirmcke, welche Uniform Ihre Teammitglieder tragen. Alle Mitglieder Ihres Teams tragen die gleiche Uniform. In einem Einzelkämpferspiel ist dieses Uniformmuster standardmäßig schwarz, und alle Teammitglieder tragen die gleiche Uniform.

ÜBERLEBEN

„Überleben“ ist ein frei zugängliches Spiel. Dabei gilt: Wer in einem Level als letzter übrigbleibt, gewinnt. Keiner der Spieler darf Mitglied in einem anderen Team sein.

ÜBERLEBEN DES TEAMS

„Überleben des Teams“ ähnelt „Überleben“. Jeder Teilnehmer schließt sich zum Überleben einem von zwei Teams (Blau oder Gold) an. Das Team, in dem zuletzt mindestens ein Mitglied überlebt, gewinnt das Spiel.

VERSTREUTE TEAMS

In „Verstreute Teams“ geht es um das Überleben des Teams, wobei die Teams bei Spielbeginn über den gesamten Bereich der Karte verstreut sind und nicht, wie sonst üblich, an ihren Basen starten. Ebenso wie im normalen „Überleben des Teams“-Spiel sind die Basen sichtbar, und das Spiel endet entweder, wenn es nur in einem Team Überlebende gibt oder sämtliche Mitglieder beider Teams getötet wurden.

TERRORISTENJAGD

Bei „Terroristenjagd“ handelt es sich um ein Überlebensspiel für Teams, bei dem die Terroristen über das ganze Level verstreut sind. Neben der allgemeinen Siegbedingung aus „Überleben des Teams“ gilt hier außerdem, daß Ihr Team gewinnt, wenn es mehr als die Hälfte der Terroristen des Levels unschädlich macht. (Sie müssen also 16 der 30 Terroristen in diesem Level unschädlich machen, um zu gewinnen.) Die Terroristen werden nach dem Zufallsprinzip im Level verteilt.

VERSTREUTE JAGD

In „Verstreute Jagd“ gehen Sie auf Terroristenjagd. Dabei sind die einzelnen Teammitglieder bei Spielbeginn über den ganzen Kartenbereich verstreut.

ATTENTAT

„Attentat“ ist eine Variante von „Überleben des Teams“. Pro Team befindet sich unter den Mitgliedern ein Oberst, den es vor dem gegnerischen Team zu verteidigen gilt. Sie gewinnen das Spiel entweder, indem Sie das komplette gegnerische Team ausschalten, oder indem Sie einfach nur den Oberst des anderen Teams aus dem Weg räumen.

VERSTREUTES ATTENTAT

„Verstreutes Attentat“ ist ein Attentat-Spiel, bei dem die einzelnen Teams über den gesamten Kartenbereich verstreut sind und im Laufe des Spiels ihren Oberst ausfindig machen und verteidigen müssen.

RETTEN SIE IHRE BASIS

„Retten Sie Ihre Basis“ ist eine weitere Variante von „Überleben des Teams“. Hierbei starten die Team außerhalb der eigenen Basen. Jedes Team versucht dann, so schnell wie möglich zur eigenen Basis zu gelangen, um die dort deponierte Bombe zu entschärfen. Es gewinnt das Team, dem dies zuerst gelingt.

DOPPEL-BLUFF

Zusätzlich zu den Einsatzzielen in „Überleben des Teams“ müssen Sie in „Doppel-Bluff“ beide Geiseln zu Ihrer Basis zurückbringen. Jedes Team startet mit einer Geisel an seiner Basis. Wenn eines der Teams eine Geisel verliert, verliert es auch das Spiel.

STÜTZPUNKT

„Stützpunkt“ ist ein Team-Überlebensspiel, bei dem das goldene Team das blaue Team daran hindern muß, seine Basis zu betreten. Schafft es das blaue Team, eines seiner Mitglieder für mindestens drei Sekunden in die Basis des goldenen Teams zu bringen, gewinnt das blaue Team. Gelingt es einem der beiden Teams, die Mitglieder des anderen Teams zu töten, gewinnt dieses Team.

DOPPELTER STÜTZPUNKT

Die „Doppelter Stützpunkt“-Spiele entsprechen in etwa den „Stützpunkt“-Spiele. In diesem Spiel verteidigen jedoch beide Seiten Ihre Basis. Zusätzlich zu den oben beschriebenen Siegbedingungen gilt also, daß das goldene Team eine Person für mindestens 3 Sekunden in die Basis von Blau bringen muß, um zu gewinnen.

KOOPERATIV SPIELEN

Im kooperativen Modus können bis zu acht Spieler in einem Multiplayer-Spiel zusammenarbeiten. Dabei sollen alle Einzelspieler-Einsätze in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen absolviert werden. Der Server legt fest, welcher Einsatz und welche Schwierigkeitsstufe gespielt wird. Außerdem kann der Server bestimmen, ob zusätzliche KI-Spieler teilnehmen. Dabei stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Die erste Möglichkeit ist das Auffüllen der Teams. Wenn Sie die Partner-Option wählen, erhält jeder Spieler einen Partner, bis die 8 Team-Plätze besetzt sind bzw. jeder Spieler einen KI-Partner in seinem Team hat. Die andere Möglichkeit ist das Auffüllen der Teams. Wenn Sie diese Option wählen, werden die Teams mit KI-Figuren aufgefüllt, bis jedes Team aus 8 Spielern besteht. Die KI-Figuren werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt, bis keine mehr übrig sind. Wenn beispielsweise 3 Spieler einen Level kooperativ durchspielen möchten, füllt der Server die Teams auf. Auf diese Weise erhalten zwei Spieler zwei KI-Partner und ein Spieler erhält nur einen KI-Partner.

Hinweis: In kooperativen Multiplayer-Leveln gelten keine besonderen Einschränkungen in bezug auf Ausrüstung und Personal. Außerdem steht für kooperative Multiplayer-Spiele kein Kampagnenmodus zur Verfügung. Die Einsätze bauen also nicht aufeinander auf.

KOMMUNIKATION

In Multiplayerspielen können Sie auf unterschiedliche Arten mit den anderen Spielern kommunizieren. Wenn Sie auf Global-Chat klicken, wird am unteren Bildschirmrand ein Textfeld geöffnet. Wenn Sie die EINGABE-Taste drücken, wird eine Meldung an alle Spieler gesendet. Um eine Meldung zu senden, die nur für Ihr Team bestimmt ist, klicken Sie auf Team-Chat, wodurch das entsprechende Textfeld aufgerufen wird. Senden Sie die Meldung dann wie oben beschrieben. Sie können nur dann mit „toten“ Spielern kommunizieren, wenn ihr Agent auch getötet wird.

Es ist besonders in schnellen Spielen nicht immer sinnvoll, Zeit zum Tippen einer Nachricht aufzuwenden. Zum schnellen Senden stehen „Nachrichtentasten“ zur Verfügung. Diese können im Optionen-Menü individuell konfiguriert werden. Wenn Sie während des Spiels die Nachrichtentasten zum Versenden einer Meldung betätigen, erhält Ihr Team die Meldung als gesprochene Nachricht. Im Bereich „Tastenzuordnung“ im Optionen-Menü können Sie jeder Taste 10 verschiedene Meldungen zuordnen. Sie können festlegen, ob die Nachricht mit männlicher oder weiblicher Stimme gesprochen wird. Ebenso können Sie der Meldung Aktionen zuweisen. Wenn Sie in einem Multiplayer-Spiel die entsprechende Nachrichtentaste drücken, wird die Meldung an Ihr Team gesendet, und Ihr Agent führt die gewählte Aktion durch. Auf diese Weise wird die Aktion realistischer.

NACH TOD WEITERSPIELEN

„Stirbt“ ein Spieler in einem Multiplayer-Spiel, kann er das Spiel aus der Perspektive eines anderen Mitglieds seines Teams verfolgen. Sie können sich die gewünschte Sicht aussuchen, indem Sie die auf Schaltflächen „Zum nächsten Team wechseln“ und „Zum vorigen Team wechseln“ klicken, um durch die einzelnen Sichten der jeweiligen Agenten zu schalten.

Dabei behält der Spieler die Kontrolle über seine eigene Sicht.

DIE MSN GAMING ZONE

Haben Sie sich nicht schon immer gewünscht, Sie könnten Rogue Spear mit Freunden oder Familienmitgliedern spielen, die weit weg wohnen? JETZT haben Sie die Möglichkeit dazu! Schnappen Sie sich die CD, setzen Sie sich an den PC, lockern Sie die Finger, und lassen Sie es in der MSN Gaming Zone so richtig knacken!

Die MSN Gaming Zone ist ein KOSTENLOSER Spiele-Dienst, mit dem Sie tolle, aufregende und herausfordernde Spiele im Internet spielen können. In der Zone haben Sie die Möglichkeit, gegen einige der besten Spieler der Welt anzutreten oder einfach nur bei einem Spielchen ein paar nette Leute kennenzulernen. In der Zone erfahren Sie die neuesten Rogue-Spear-Spieltips und Neuigkeiten zum Spiel. Und wenn Sie sich schließlich durch Rogue Spear gekämpft, geballert und geschossen haben, können Sie die zahlreichen anderen Spielräume der Zone besuchen. Wagen Sie doch einmal eines der beliebtesten kostenlosen Karten- und Brettspiele, wie zum Beispiel Hearts, Spades und Backgammon. Diese Spiele sind leicht zu spielen, und in den Ranglisten können Sie ablesen, wie weit Sie auf dem Weg zum Spiele-King oder -Queen sind.

Um in der Zone spielen zu können, benötigen Sie entweder Internet Explorer (Version 3.02 oder höhere Versionen) oder Netscape Navigator (Version 4.0 oder höhere Versionen).

KOSTENLOSE MITGLIEDSCHAFT BEI MSN GAMING ZONE

Hinweis: Wenn Sie bereits einen Zone-Namen und ein Paßwort haben und die Zone-Software auf Ihrem Computer installiert ist, können Sie die folgenden Schritte überspringen und direkt zum nächsten Abschnitt, „Rogue Spear in der MSN Gaming Zone spielen“ übergehen.

1. Stellen Sie eine Verbindung zu Ihrem Internet-Dienstanbieter her. Starten Sie dann entweder Internet Explorer oder Netscape Navigator.

2. Um zur Website der Zone zu gelangen, geben Sie <http://www.zone.com/> ein, und drücken Sie die EINGABE-Taste.

3. Falls Sie noch keinen Zone-Namen und kein Paßwort haben, klicken Sie auf der Website der Zone auf Sign up free to play games (kostenlose Registrierung für Teilnahme an Spielen). Denken Sie sich einen Zone-Namen aus, und klicken Sie dann auf Continue (Fortsetzen). Geben Sie, wenn Sie älter als 18 sind, Ihre E-Mail-Adresse ein, und klicken Sie dann auf Continue (Fortsetzen).

4. Klicken Sie im Fenster „Download Core Zone Files“ (Wichtigste Zone-Dateien herunterladen) auf Start Download (Download beginnen). Daraufhin wird die Software auf Ihrem Computer installiert.

Wenn die Installation abgeschlossen ist und Sie sich eingetragen haben, erscheint in einem Feld auf der rechten Seite ein Pik-Symbol. Wenn Sie auf „I see the Spade“ „Ich sehe Pik“ klicken, gelangen Sie zu einer Gratulations-Seite mit Links zum „New User Tutorial“ (Lehrgang für neue Anwender) und der Spieleliste.

ROGUE SPEAR IN DER MSN GAMING ZONE SPIELEN

1. Vergewissern Sie sich, daß sowohl die Rogue-Spear- als auch die Zone-Software auf Ihrem Computer installiert ist.

2. Legen Sie die Rogue Spear-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein. Klicken Sie auf <Beenden>, wenn die Autoplay-Funktion gestartet wird.

3. Stellen Sie eine Verbindung zu Ihrem Internet-Dienstanbieter her. Starten Sie dann entweder Internet Explorer oder Netscape Navigator.

4. Um zur Website der Zone zu gelangen, geben Sie <http://www.zone.com> ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.

5. Klicken Sie in der Navigationsleiste auf Home, und wählen Sie im Inhaltsverzeichnis auf der linken Seite der Website Game Index (Spieleverzeichnis). Daraufhin wird eine Seite mit dem Spieleverzeichnis aufgerufen, in dem alle in der Zone verfügbaren Spiele alphabetisch aufgeführt sind.

6. Suchen Sie im Spiele-Index Rogue Spear, und klicken Sie darauf.

7. Im Fenster Sign In (Anmelden) geben Sie Ihren Zone-Namen und Ihr Kennwort ein, und klicken Sie dann auf OK. Es erscheint die Rogue Spear-Seite der Zone.

8. Um das Spiel zu beginnen, klicken Sie auf einen der Rogue Spear-Bereiche, die auf der Spielbereiche-Seite aufgelistet sind.

9. Um ein Spiel zu leiten, klicken Sie auf Host, und warten Sie, bis andere

Teilnehmer ins Spiel einsteigen. (Sie können auch in der Symbolleiste auf Quick Host klicken. Daraufhin sucht die Zone nach dem ersten freien Tisch und setzt Sie als Host für ein neues Spiel ein.) Nutzen Sie die Chat-Funktion, um andere Spieler zum Mitspielen aufzufordern. Wenn alle Spieler eingeloggt und bereit sind, klicken Sie zum Beginnen auf Launch (Start).

Oder:

Um einem Spiel beizutreten, das von einem anderen Spieler geleitet wird, klicken Sie auf die Schaltfläche Join (Einsteigen). (Sie können auch auf der Symbolleiste des Spielbereichs auf Quick Join (Schneller einsteigen) klicken. Dann sucht die Zone nach dem ersten freien Tisch und meldet Sie dort als Spieler an.) Neben jedem Spielernamen befindet sich eine Anzeige für die Latenzzeit, mit der die Geschwindigkeit Ihrer Verbindung zu diesem Spieler angegeben wird. Sie sollten nur in Spiele einsteigen, deren Host mit einer grünen Latenzzeitanzeige versehen ist.

Falls Sie Probleme haben, finden Sie weitere Einzelheiten auf der Hilfeseite der Zone.

MPLAYER

Was ist Mplayer.com?

Mplayer.com ist ein Top-Multiplayer-Spielendienst im Internet. Wenn Sie Rogue Spear mit Mplayer.com spielen, können Sie gegen Spieler antreten, die am anderen Ende der Welt wohnen. Und all das geschieht in Echtzeit, so als säßen die Spieler im gleichen Raum. Mit Mplayer.com stehen Ihnen Hunderte innovativer Features zur Verfügung, wie zum Beispiel Echtzeit-Audio-Chat. Auf diese Weise können Sie Ihre Gegner verspotten und Ihre Teammitglieder anfeuern. Mit Ihrem Beitritt zu Mplayer.com werden Sie Mitglied einer netten Online-Gemeinschaft, in der Sie an regelmäßig stattfindenden Turnieren, Wettbewerben und besonderen Ereignissen teilnehmen können.

KOSTEN

Mplayer.com ist KOSTENLOS. Es werden keine Kosten oder monatlichen Gebühren erhoben, wenn Sie Rogue Spear mit Mplayer.com spielen.

WIE STEIGE ICH DA EIN?

Die Installation von Mplayer.com ist kinderleicht. Folgen Sie diesen einfachen Schritten, und schon sind Sie bei der aufregenden Multiplayer-Spiele-Action dabei!

ES GIBT VERSCHIEDENE METHODEN, UM MPLAYER.COM VON ROGUE SPEAR AUS ZU INSTALLIEREN:

Über das Autorun-Menü der Spiele-CD-ROM:

- Wählen Sie die Option Free Internet Play on Mplayer.com (Kostenlose Internet-Spiele über Mplayer.com)

- Über das Windows 95-Start-Menü:

- Wählen Sie dieses Spiel und die Option Free Internet Play on Mplayer.com (Kostenlose Internet-Spiele über Mplayer.com)

Im Spiel selbst über das Multiplayer-Menü:

- Wählen Sie die Option: Free Internet Play on Mplayer.com (Kostenlose Internet-Spiele über Mplayer.com).

Damit starten Sie das Installationsprogramm für Mplayer.com:

- Es sucht nach Mplayer.com. Wenn es nicht auf Ihrem PC installiert ist, installieren wir alles, was Sie brauchen! Folgen Sie einfach nur den Installationsanweisungen nach den jeweiligen Anforderungen. Im Laufe dieser Prozedur richten Sie Ihr KOSTENLOSES Mplayer.com-Konto ein und wählen Ihren Mplayer.com-Mitgliedsnamen und Ihr Paßwort.

Nach der Installation von Mplayer.com verbindet Sie Ihr Webbrowser automatisch mit der Mplayer.com-Spielseite.

- Stellen Sie sicher, daß die Spiele-CD-ROM sich im CD-ROM-Laufwerk befindet.

- Klicken Sie auf „Play Now“ (Jetzt spielen), um sich bei Mplayer.com einzuloggen und zum Wartebereich für Ihr Spiel zu wechseln.

- Bevor Sie diesen Wartebereich betreten, werden automatisch alle Daten auf Ihren Computer geladen, die Sie benötigen, um das Spiel über Mplayer zu spielen.

Jetzt befinden Sie sich im Wartebereich Ihres Spiels auf der Mplayer.com-Website.

- Chatten Sie mit anderen Spielern, indem Sie Ihre Nachricht eingeben und auf die Eingabetaste drücken.

- Um einen Spielbereich zu betreten, doppelklicken Sie auf das entsprechende Symbol.

- Wenn Sie einen neuen Spielbereich erstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Erstellen des Bereichs (Create Room).

Fast geschafft!

- Wenn Sie einen bestehenden Spielbereich betreten, klicken Sie auf „Ready to Play?“ (Bereit zum Spielen).

- Wenn Sie einen Spielbereich erstellen, warten Sie auf Mitspieler, und klicken Sie dann auf „Launch Game“ (Spiel starten).

Viel Spaß mit Mplayer.com!

MPLAYER.COM TECHNISCHER SUPPORT

Mplayer.com verfügt über erfahrene Support-Mitarbeiter, die Ihre Fragen gerne beantworten und Ihnen bei der Lösung von Problemen zur Seite stehen. Wenn Sie bei der Installation von Mplayer.com Probleme haben, wenden Sie sich bitte per E-Mail unter support@mplayer.com an unseren technischen Support. Weitere Informationen zu Mplayer.com finden Sie auf unserer Website unter www.Mplayer.com.

TECHNISCHE INFORMATIONEN

Für die Installation unserer Software und zum Spielen mit Mplayer.com ist folgende Software erforderlich:

Systemanforderungen:

- Windows 95
- Pentium-Prozessor
- 16 MB RAM
- Modem mit mindestens 18,8 Kbps
- Internet-Zugang*
- IE 3.02

*AOL, CompuServe und Prodigy bieten zur Zeit noch keine Unterstützung von TCP/IP-Verbindungen für SCHNELLE Spiele. Spiele mit minimaler Verzögerung, darunter Runden- oder Rollenspiele werden dagegen unterstützt.



WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

RAINBOW verfügt über ein breites Sortiment von Waffen und Ausrüstungsteilen, die im Einsatz verwendet werden. Die Wahl der richtigen Ausrüstung für jeden Agenten ist besonders wichtig für die erfolgreiche Durchführung des Einsatzes, denn nur mit den richtigen Mitteln können die Agenten ihre Aufgaben zufriedenstellend lösen.

PRIMÄRWAFFEN



HK MP5A4

Die MP5 von Heckler & Koch ist die bevorzugte Maschinenpistole von Anti-Terror-Einheiten in aller Welt. Sie ist bekannt für ihre Zuverlässigkeit und Präzision - selbst im Vollautomatikmodus. RAINBOW benutzt die mit Einzel-, 3-Schuß- und Vollautomatikabzug ausgerüstete 9 mm MP5A2.



HK MP5K-PDW

Die 9 mm MP5K-PDW von Heckler & Koch ist eine Kompaktversion der klassischen MP5. Aufgrund ihres Klappmechanismus und geringen Gewichts ist sie die erste Wahl, wenn Gewehr oder Maschinenpistole zu unhandlich sind und eine Pistole ein schlechter Kompromiß wäre. Ausgestattet mit Einzel- und Vollautomatikabzug.



HK MP5SD5

Terroristen auf der ganzen Welt fürchten die MP5SD von Heckler & Koch. Ihr integrierter Schalldämpfer ist so wirksam, daß das Geräusch der Kugeln leiser ist als das Klicken des Abzugs. RAINBOW verwendet die 9 mm MP5SD5, wenn es auf Präzision und Diskretion ankommt.



HK MP5/10A2

Die HK MP5/10A2 stellt mit ihrem 10 mm Kaliber eine produktverbesserte Variante der altbewährten HK MP5 dar. Der härtere Rückstoß wird durch die erhöhte Durchschlagskraft des schwereren Kalibers wieder ausgeglichen. Sie ist mit einem Einzel- und Vollautomatikabzug ausgestattet.

WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG



HK MP5/10SD

Diese mit einem Schalldämpfer ausgerüstete HK MP5/10A2 vereint eine hohe Durchschlagskraft mit einer beeindruckenden Lautlosigkeit. Da der Schalldämpfer nicht in die Waffe integriert ist (wie z.B. bei der MP5SD), erreicht sie jedoch keine vollständige Geräuschunterdrückung.



HK UMP45

Die HK UMP45 ist die neueste Maschinenpistole des altbekannten Schußwaffenfabrikanten Heckler & Koch. Die Durchschlagskraft ihres 45er Kalibers geht jedoch zu Lasten eines härteren Rückstoßes und einer niedrigeren Feuerrate.



HK UMP45SD

Eine mit Schalldämpfer ausgestattete HK UMP45. Die Geräuschunterdrückung ist zwar nicht so vollständig wie die der MP5SD mit ihrem integrierten Schalldämpfer, trotzdem ist sie eine gute Wahl, wenn ein Gleichgewicht zwischen Feuerkraft und Schalldämpfung gefragt ist.



M4-KARABINER

Die Kompaktversion der M-16, der M4-Karabiner, wird häufig dann verwendet, wenn die Feuerkraft einer Angriffswaffe benötigt wird, aber Bedarf nach einer leichten, tragbaren Waffe besteht. Diese Waffe wird normalerweise von US-amerikanischen und israelischen Spezialeinheiten verwendet. Sie ist standardmäßig mit Einzel- und Vollautomatik-Abzug ausgestattet.



HK G3A3

Die G3A3 ist das Standard-Sturmgewehr von Heckler & Koch. Mit seinem durchschlagskräftigen 7,62 mm NATO-Kaliber ist es das präziseste Sturmgewehr im RAINBOW-Arsenal.



G36K

Die G36K von Heckler & Koch ist das neuste Sturmgewehr des Waffenfabrikanten. Durch seine kompakte Bauweise ist es vor allem im Nahkampf von Vorteil. Sein 5,56 mm Kaliber kann die meisten Körperpanzerungen durchschlagen.



ENFIELD L85A1

Die Enfield L85A1 (auch als Enfield-Individualfeuerwaffe oder SA80 bekannt) ist die Standard-Infanteriewaffe der britischen Armee. Ihr kompaktes Design beeinträchtigt zwar die Schußgenauigkeit, liegt dafür aber außerordentlich gut in der Hand.



STEYER AUG

Die Standardwaffe des österreichischen Bundesheeres. Die Steyr AUG ist ein futuristisch aussehendes Sturmgewehr mit einem kompakten Design. Sie eignet sich hervorragend für Einsätze, die die Handlichkeit einer Maschinenpistole und die Schlagkraft eines Sturmgewehres erfordern.



M16-A2

Wenn es auf Extrareichweite oder -feuerkraft ankommt, greift RAINBOW zum Colt M16A2. Das bewährte 5,56 mm Kaliber durchdringt Körperpanzerungen der Klasse II und hat die höchste Reichweite aller RAINBOW-Standardwaffen. Der Colt ist standardmäßig mit Einzel- und 3-Schuß-Abzug ausgestattet.



M-14

Als unmittelbarer Nachfolger der klassischen M1 Garand besitzt die M14 mit ihrem 7,62 mm Kaliber eine herausragende Schußgenauigkeit. Schon seit 1957 wird diese Waffe von der US-amerikanischen Armee verwendet.



BARRETT MODEL 82A1

Die Barrett 'Light Fifty' M82A1 war das erste .50 Kaliber Gewehr, das bei Heckenschützen weite Verbreitung fand. Seine enorme Länge (1,55 m) und sein hohes Gewicht (13,4 kg) machen es zur schwersten Waffe für Heckenschützen-Einsätze im RAINBOW-Arsenal. Bei der Anwendung der Barrett ist jedoch äußerste Vorsicht geboten, da ihr 50er Browning-Kaliber mehrere hintereinanderstehende Ziele genauso leicht durchschlagen kann wie einen Maschinenblock.



PSG-1

Wahrscheinlich das präziseste aller im Handel erhältlichen Heckenschützen-Gewehre. Die bei Polizeistreitkräften auf der ganzen Welt beliebte PSG-1 besitzt ein Zielfernrohr mit 6facher Vergrößerung und benötigt 7,62 mm NATO-Munition.



WALTHER WA2000

Das kürzeste vom RAINBOW-Team verwendete Heckenschützen-Gewehr. Durch ihr gedrungenes Design und niedriges Gewicht ist die Walther WA2000 eine beliebte Wahl von Heckenschützen, die sich unauffällig in schwierige Schußpositionen bringen müssen. Ihr .300 Winchester-Kaliber besitzt außerdem eine höhere Durchschlagskraft als die gewöhnliche 7,62 mm NATO-Munition.



SPAS-12

Die SPAS-12 ist ein vollautomatisches Kampfgewehr, deren Ladestreifen in 1,75 Sekunden leergeschossen werden kann. Das macht sie zu einer idealen Waffe, um alle in einem Raum befindlichen Gegner schnell auszuschalten.

SEKUNDÄRWAFFEN



BERETTA 92FS 9MM

Die Beretta 92FS ist RAINBOWs beliebteste 9 mm-Pistole. Ihr Hauptvorteil liegt in ihrem geringen Rückstoß und großen Magazin im Vergleich zur massigeren .45er.



BERETTA 92FS 9MM-SD

Der speziell entwickelte Geräusch- und Mündungsfeuerunterdrücker dieser Beretta 92FS bietet ein Minimum an Gewicht und Länge, um bei hoher Präzision eine Geräuschreduzierung von eindrucksvollen 32 dB zu erreichen. Die Lieblingspistole der RAINBOW-Aufklärungsspezialisten.



HK .40 USP

Heckler & Kochs .40 Kaliber USP ist der Liebling all jener, die ein Gleichgewicht zwischen Größe und Feuerkraft schätzen.



HK .40 USP-SD

Dieser Schalldämpfer der Knight Armament Corp. bietet hervorragende Geräuschunterdrückung für die HK .40 Kaliber USP.



HK .45 MARK 23

Die extreme Robustheit, Zuverlässigkeit und Präzision von Heckler & Kochs .45 Kaliber Mark23 ACP hat sie zur beliebtesten Pistole aller US-amerikanischen Spezialeinheiten gemacht.



HK .45 MARK 23-SD

Der speziell entwickelte Geräusch- und Mündungsfeuerunterdrücker dieser HK MK23 eliminiert das Mündungsfeuer fast gänzlich und leistet mehr als 35 dB Geräuschunterdrückung. Unverzichtbar für jeden RAINBOW-Einsatz, der Feuerkraft UND Diskretion erfordert.



.50 DESERT EAGLE

Die IMI .50 Desert Eagle ist eine extrem schlagkräftige Handfeuerwaffe, die sogar Körperpanzerungen durchdringen kann. Ihr Magazin ist jedoch auf sieben Schuß beschränkt.



.357 DESERT EAGLE

Die kleine Schwester der .50er Desert Eagle. Die IMI Desert Eagle .357 Magnum-Kaliber kann auf kurze Distanzen Körperpanzerungen durchschlagen. Ihr Magazin ist auf acht Schuß beschränkt.

AUSRÜSTUNG



SPRENGUNGSPACK

Mit diesem Pack wird das Deponieren und Detonieren von Sprengsätzen beschleunigt. Darin sind sowohl die elektronische Grundausstattung, Diagnosegeräte und wichtige mechanische Werkzeuge enthalten, die zum erfolgreichen Ausführen des Einsatzes erforderlich sind. Außerdem sind noch zusätzliche Zünder, Zündschnüre und einige Klebstoffe im Pack enthalten.



DIETRICHPACK

Mit diesem Pack können Sie Schlösser schneller knacken. Wichtigster Bestandteil ist ein automatischer Diétrich, der die meisten mechanischen Schlösser in wenigen Sekunden öffnet. Elektrische Karten- oder Codeschlösser werden mit einem Spezialsystem geknackt, das Standardcodes aller gängigen Kartenvarianten enthält.



ELEKTRONIKPACK

Wanzen anbringen, Überwachungskameras installieren und ähnliche Aufgaben im Elektronikbereich können mit diesem Pack schneller durchgeführt werden. Es enthält ein Präzisionsmeßgerät, Minibatterien, ein Schaltbrett und einen Digital-Analyzer. Ein umfassendes Sortiment an Überbrückungskabeln, Klemmen und ähnlichen elektrischen Bauteilen rundet das Ganze ab.



SPLITTERGRANATE

Die M61 Splittergranate wird auf der ganzen Welt als Standard-Angriffsgranate der Infanterie eingesetzt. Ihr Wirkungsradius ist zwar klein, aber ein Überkopfwurf ist dennoch notwendig, um im offenen Gelände nicht selbst etwas abzubekommen.



BLENDGRANATE

Blendgranaten werden dazu eingesetzt, um Gegner mit einer Kombination aus grellem Licht und lautem Knallen außer Gefecht zu setzen. Blendgranaten werden normalerweise als „Aktionsvorbereitung“ in Räume geworfen, ehe diese gestürmt werden. Beim Einsatz von Blendgranaten können Sie wertvolle Zeit gewinnen, während Ihre Gegner sich von den Auswirkungen erholen. Die gewonnenen Sekunden entscheiden häufig über Leben und Tod eines taktischen Teams. Blendgranaten werden auch als Ablenkungs- oder Betäubungsgranaten bezeichnet.



HERZSCHLAGSENSOR

Der Herzschlagsensor kann den Herzschlag eines Menschen selbst durch dicke Betonschichten aufspüren. Er erkennt das typische Ultraniedrigfrequenzfeld, das vom schlagenden Herzen erzeugt wird. Der Herzschlagsensor scannt sowohl in einem kleinen Radius um den Benutzer herum als auch in einem größeren kegelförmigen Bereich in Peilrichtung.



HAUPTMAGAZINE

Zusätzliche Magazine für Ihre Primärwaffe



SPRENGBOMBE

Mit Durchbruchsprengsätzen räumt man rasch Türen aus dem Weg. Blendgranaten sollten nicht mit Durchbruchsprengsätzen kombiniert werden, da sie Umstehende betäuben, verletzen oder gar töten können.



FERNGLAS

Dieses leichte Kompaktfernglas ist speziell für die harten Materialanforderungen bei Anti-Terroroperationen entwickelt worden. Ein eingebauter Entfernungsmesser und zwei Vergrößerungsfaktoren (4x und 8x) machen es zu einem Muß für RAINBOW-Aufklärungseinsätze.



ERSATZMAGAZINE

Zusätzliche Magazine für Ihre Sekundärwaffe.

UNIFORMEN

Die Wahl der geeigneten Uniform ist ebenso wichtig wie die der Waffen. Jeder Einsatz findet in einem anderen Gelände und bei anderen Lichtverhältnissen statt. Außerdem benötigen manche Agenten mehr Schutz als andere. So bevorzugen Agenten, die mit Aufklärungsaktionen betraut sind, beispielsweise eine leichte Uniform. Agenten, die Sprengungsaktionen durchführen, benötigen hingegen schwere Uniformen. In Rogue Spear stehen mehrere Uniformen in unterschiedlichen Stilen zur Auswahl. Jeder Stil ist wiederum in drei Klassen unterteilt.



LEICHT

Diese Uniform ist hervorragend für nächtliche Aufklärungseinsätze geeignet und besteht aus einer leichten, kugelsicheren Weste der Klasse IIa, die gegen langsamere Pistolenkugeln schützt, sowie Gummistiefeln mit weichen Sohlen, einem Nomex-Kopfschutz und extrem widerstandsfähigen Nomex/Kevlar-Handschuhen.



MITTEL

Diese Uniform besteht aus einer taillenlangen, kugelsicheren Weste der Klasse II, einem Kevlar-Helm, Gummistiefeln mit weichen Sohlen, einem Nomex-Kopfschutz und Nomex/Kevlar-Handschuhen. Die Weste hält Pistolenkugeln und Maschinenpistolenkugeln sicher ab.



SCHWER

Diese schwere Uniform besteht aus einer bis zur Leiste reichenden Körperpanzerung der Klasse III. Sie kann nahezu allen Arten von Gewehr- und Pistolenkugeln standhalten. Sie ist hervorragend für Sprengstoffexperten geeignet, da der Gesichtsschutz des Kevlar-Helms zuverlässigen Schutz gegen umherfliegende Gegenstände bietet. Die schweren Wüsten-, Tarn- und Wald-Uniformen sind nicht mit einem Gesichtsschutz ausgestattet, und ihre Körperpanzerung reicht nur bis zur Leiste. Diese Uniformen werden hauptsächlich bei Außeneinsätzen verwendet.

Für RAINBOW stehen sieben verschiedene Uniformmuster zur Verfügung. Jedes der Muster wurde speziell für eine bestimmte Umgebung bzw. für bestimmte Lichtverhältnisse konzipiert.



POLAR 1

Diese weiße Uniform ist in erster Linie für Einsätze im Schnee entwickelt worden.

POLAR 2

Diese Variante der Polar-Uniformen ist weiß mit schwarzen Flecken. Sie eignet sich gut für Einsätze in Schnee und Unterholz, bei denen eine völlig weiße Uniform zu auffällig wäre.



WÜSTE 1

Diese Tarn-Uniform ist für RAINBOW-Wüsteneinsätze konzipiert.

WÜSTE 2

Diese dunklere Variante der Wüsten-Uniform eignet sich ausgezeichnet für RAINBOW-Einsätze bei schlechten Lichtverhältnissen.



SCHWARZ

Diese schwarze Uniform ist ideal für nächtliche Einsätze.

BLAU

Diese blaue Uniform ist eine Alternative zu schwarzen Uniformen und ebenfalls für nächtliche Einsätze geeignet.





TARN-UNIFORMEN

Diese Uniform wird in Urwaldeinsätzen verwendet. Solche Einsätze finden normalerweise in Zentral- und Südamerika und in Afrika statt.



EURO

Diese Uniform stellt aufgrund ihres Tarnmusters für den europäischen Mischwald die beste Wahl für Waldeinsätze dar.



GRÜN

Diese Uniform bietet guten Schutz und Bewegungsfreiheit. Normalerweise wird diese Uniform bei Außeneinsätzen verwendet.



GRAU

Diese graue Uniform wird gewöhnlich für Einsätze in der Stadt verwendet.



STRASSE

Diese Tarn-Uniform für Angriffsaktionen in der Stadt und auf der Straße wird von RAINBOW-Agenten als Alternative zu grauen Uniformen verwendet.



WALD

Diese Uniform wird bei Einsätzen in ländlichen Gebieten und im Wald verwendet. Sie wird hauptsächlich bei Einsätzen in Europa und Nordamerika verwendet. Es ist die Lieblings-Uniform von Santiago Arnavisca.

Es folgt die Standard-Tastenbelegung für Tastaturbefehle im Spiel:

AKTIONEN

Linke Maustaste	Feuern (Objekt verwenden)
1	Zu Primärwaffe wechseln
2	Zu Sekundärwaffe wechseln
3	Zu Ausrüstungsfeld 1 wechseln
4	Zu Ausrüstungsfeld 2 wechseln
N	Nächste Waffe wählen
Y	Magazin wechseln
B	Feuerrate ändern
Leertaste	Umgebung verändern

BEWEGUNG

W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Schritt nach links
D	Schritt nach rechts
Q	Nach links spähen
E	Nach rechts spähen
C	Ducken
Tab	Pirschen
Rechte Maustaste	laufen

TEAM/KI

Bild auf	Zum vorigen Team wechseln
Bild ab	Zum nächsten Team wechseln
7	Statusbericht
R	Aktuelles Team in Warteposition
H	Alle Teams in Warteposition
Z	Heckenschützenkontrolle ein/aus
J	Startcode Alpha
K	Startcode Bravo
L	Startcode Charlie

M	Startcode Delta
U	Befehlsmodus ein/aus
G	Kartenmodus ein/aus
F	Kampfregele-Modus ändern
V	Geschwindigkeit der Kampfregeleln ändern
-	Beobachtungsmodus ein/aus

KOMMUNIKATION

#	Global-Chat
Eingabe	Team-Chat
Alt Gr	Nachricht Senden

SICHT

Umschalt links	Heckenschützenmodus ein/aus
5	Nachtsicht ein/aus
T	Kartenvollbildmodus ein/aus
F1	Kamerasicht ein/aus
' (Aigu)	Aktionsfenster vergrößern
ß	Aktionsfenster verkleinern
Ü	Karte verkleinern
+	Karte vergrößern
P	Nächstes Teammitglied auf Karte beobachten
NUM 5	Ansicht zentrieren

OPTIONEN

F4	Automatisches Zielen ein/aus
F3	Zielfadenkreuz ein/aus
6	Statusanzeige aufrufen
Druck	Standbild
F12	Server-Kontrolldialog aktivieren

UNDENDIENST

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-

Hotliner stehen Ihnen täglich von 11:00 - 24:00 unter folgender Nummer zur

VERFÜGUNG:

0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 unter folgender Nummer zur

VERFÜGUNG:

01805 - 554938 (0,24 DM/Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung

2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs,

Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

MITWIRKENDE

TEAM DER MITWIRKENDEN

PRODUKTION & KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Carl Schnurr

SPIELDESIGN: The Team

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Steve Cotton & Jonathan Peedin

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG: Tim Alexander, Fabrizio Bianchi, Thomas DeVries, Travis Getz,

John Sonedecker, Jeff Wand

TECHNISCHE LEITUNG: Todd Lewis

PROGRAMMIERUNG: Rick Campbell, Erik Erikson, Clark Gibson, Philip Hebert, Peter McMurry, Christopher L. Port, Greg "Gary's Brother" Stelmack, Joe Sauder

TEXTE: Brian Upton & Kevin Perry

ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN: Brian Reynolds

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG: Garner Halloran, Curtis Smith

QUALITÄTSSICHERUNG: Gary Stelmack

TESTLEITUNG: Deke Waters, Robbie Edwards

RED STORM ENTERTAINMENT

VORSITZ: Tom Clancy

GENERALDIREKTION UND VORSITZ: Doug Littlejohns

FINANZMANAGEMENT: Caroline Campbell

LEITUNG VERKAUF & MARKETING: Dick Wnuk

PRODUKTENTWICKLUNG: Mike Lomas

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Steve Reid

LEITUNG GRAFIK: Brian Upton

TECHNISCHE LEITUNG: Jason Snyder

VERKAUFSLEITUNG EUROPA: Rob Gross

LEITUNG MARKETING: Carson Brice

SYSTEMVERWALTUNG: Paul D'Agostino

MARKETINGMANAGEMENT: Wendy Beasley

PRODUKTMANAGEMENT: Charles Holtzclaw

INTERNET-MANAGEMENT: Mur Lafferty

MARKETING UND PR-ASSISTENZ: April Jones

LEITUNG QUALITÄTSKONTROLLE: Stuart White

WISSENSCHAFTLICHE KOORDINATION: Scott Reid

TECHNISCHER SUPPORT:

Robbie Edwards, Deke Waters, TJ Stankus, Derek Earwood

SPIELTESTS: Chris Curry, Brandon Schulz, Ken Turner

ROGUE SPEAR CREDITS

EXTERNE MITWIRKENDE BEI DER ENTWICKLUNG

BERATUNG

Mike Grasso und Randy Pugh von NineOneOne.net

SOUND UND MUSIK VON SOUNDELUX SHOWWORKS

Jeff Eisner: Produktionsleitung

Becky Allen: Produktion

Ron „Dutch“ Hill: Leitung Sound

Bill Brown: Komposition und Musikproduktion

Carole Ruggier: Leitung Casting

Stimmen: SDL International

MOTION CAPTURE VON HOUSE OF MOVES (LOS ANGELES, CA)

Produktionsleitung Motion Capture

Tom Tolles

Produktionsleitung Motion Capture

Jarrod Phillips

Leitender Techniker

Taylor Wilson

Technische Leitung

Brett Gassaway

Produktionsleitung

Chris Bellaci

Produktionsassistentz

Rita Mines, Line Spencer

Leitung Motion Capture

James Scanlon

Motion Capture

Jay Juneau

Technik Motion Capture

Johnny Ravena

Darstellung Motion Capture

Mark Poitras

HANDBUCH

Michael Knight

GESTALTUNG DES HANDBUCHS

Nevermore Studios

ROGUE SPEAR CREDITS

SPECIAL THANKS

To my family and friends for their support, and to Michelangelo's Pizza for providing the best anchovy pizza on those long working nights. [Fabrizio Bianchi]

Pam and Teddy Campbell [Rick Campbell]

To my incredible wife, Heather. My mom & dad. My bro Jeff & his girlfriend Stacy (mostly for keeping Heather company during the project - not a joke). Of course my grandparents. The rest of the team for not quitting, oh, & doing all my work for me. The ones that call themselves the "Goodfellas". & Larry, Ellen, Max, Lynn, Kathy, Tim, Ben, Erin, Elizabeth, Hazy, Scrappy, Buddy & Dutchess. Thank you. [Steve Cotton]

To Alicia M. Potter, perhaps the finest dancer in the world, thanks for putting up with my crazy job and the hours that come with it. I doubt that I would have made it without you. This is for you. P.S. Sorry about "Sausage Day." Also thanks to all the members of YES, for continuing to make the music that gets me through the long days. [Thomas DeVries]

Much thanks to Carl, Mom, Dad, Ralph & Dyana (the awesome in-laws), Tyler & Ruby (the lovable irritants), the makers of Atomic Bomberman and the Coca-Cola corporation. Most of all, thanks to Tawny for the patience and understanding. [Erik Erikson]

To my wife, Christy. On a side note, thanks to the cats, Spanky and Jack for not pestering me too much when I was working at home. [Travis Getz]

Grasshopper Highway, Robert D. Guy, Bill, Dorris, William, and Tee [Clark Gibson]

To my family, you know who you are [Philip Hebert]

To my loving wife Meridith for letting me follow my dream despite the long hours and the late nights. Additional thanks to that gorilla throwing the barrels for making me want to do this crazy stuff and the team for consistently spotting me five wins in Atomic Bomberman. [Todd Lewis]

Michelle McMurry and Paul McMurry. [Peter McMurry]

To my wife Tracey, for putting up with all the long hours (again), and to the team for pulling together when things got really tight. [Jonathan Peedin]

To Wendy's International, for bringing fine dining within walking distance, the Hillshire Farm Company for providing nourishing Polska Kielbasa, and the Miller Brewing Company, for their delicious Genuine Draft. [Christopher L. Port]

ROGUE SPEAR CREDITS

SPECIAL THANKS (CONTINUED)

To my wife, Amber, for enduring the months apart, and the long hours following. I couldn't function on a daily basis without her. Also to Chris Sauder, who introduced me to South Park, PC-Gamer, and movies about gladiators. [Joe Sauder]

To Carla, for continued support despite the crazy hours (no really, this is the last push) and Aurora, for making me see the magic again. [Carl Schnurr]

My two favourite ladies, Laurie and Emily. And of course, my fine furry friend, Lucas. [John Sonedecker]

Diana Stelmack, Lassie & Maxie, and all the squirrels [Greg Stelmack]

Special Thanks to Jeff Friedlander, Rob Hunt, Marcus Nordenstam, Jason Snyder, Jim Van Verth, Dave Weinstein

Special thanks to the original Rainbow Six team.



RAINBOW SIX ROGUE SPEAR™



www.redstorm.com

