

DELTA FORCE®

BLACK HAWK DOWN™



ÜBERSICHT: DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN



Das Spiel basiert auf Ereignissen, die sich in Somalia im Herbst 1993 zugetragen haben. Ein Teil der Aufträge im Spiel basiert auf den tatsächlichen Geschehnissen, und der andere Teil ist rein fiktiv. Wir haben zwar nicht versucht, die Aufträge historisch akkurat zu gestalten, aber wir haben uns jede nur erdenkliche Mühe gegeben, die tapferen Soldaten der Einsatzgruppe Ranger und das amerikanische Kontingent der Operation Restore Hope durch dieses Spiel zu würdigen. Die Soldaten der Einsatzgruppe Ranger und die 10th Mountain Division, die am 3. und 4. Oktober 1993 voller Tapferkeit kämpften, waren an den heftigsten Infanteriekämpfen der Armee der Vereinigten Staaten seit dem Vietnamkrieg beteiligt. Diese tapferen Männer verdienen es, geehrt zu werden. Wir wollen das tun, so gut es uns im Rahmen eines Computerspiels möglich ist.

Die Ziele, welche die Soldaten bei ihrem Auftrag am 3. Oktober hatten (die Gefangennahme von zwei von Mohammed Aidids Leutnants), wurden erfüllt. Die zwei Leutnants und 24 ihrer Männer wurden rasch gefangen genommen. Doch während des Einsatzes wurden zwei Hubschrauber des Typs Black Hawk über Feindgebiet abgeschossen. In dem siebzehnständigen Kampf, der daraufhin erfolgte, verloren 18 Amerikaner ihr Leben, und

zwar entweder bei den Abstürzen oder bei dem Versuch, die abgeschossenen Hubschrauber und ihre Mannschaft zu verteidigen. Direkt nach dem Kampf gab es eine Menge negativer Berichte über das Gefecht. Man sprach von einem gescheiterten Einsatz, einem verbockten Auftrag oder gar einer Katastrophe. Wir sind da anderer Meinung. Wir sind der Ansicht, dass die Männer der Einsatzgruppe Ranger und der 10th Mountain Division gekämpft haben, wie man es von Männern der U.S. Army erwartet. Und sie haben ihre Ziele erreicht. Die abgeschossenen Hubschrauber haben den Verlauf des Einsatzes sicherlich beeinflusst, doch die Amerikaner kämpften an diesem Tag mit unglaublichem Mut, Entschlossenheit und Einfallsreichtum. Sie vernichteten praktisch die Miliz von Habir Gedr. Wir hoffen, dass du dieses Spiel als Anlass nimmst, einmal über die Opfer nachzudenken, die diese Männer und ihre Familien gebracht haben. Opfer, die es uns ermöglichen, Spiele wie dieses in der Sicherheit unserer Heimat zu genießen. Und während wir uns vergnügen, kämpfen diese Männer und jene, an die sie die Fackel weitergegeben haben, in aller Stille weiter für uns.

- Ein Mitglied der Einsatzgruppe Ranger

DELTA FORCE- BLACK HAWK DOWN



UMSCHLAG: Eine kurze Erklärung zur Krise in Somalia.

- 2 INSTALLATION & EINSTELLUNGEN:** Wie du das Spiel spielst.
- 3 SPIEL SPEICHERN:** Sicher dir deine Fortschritte.
- 4 SOMALIA: EINE GESCHICHTE DER UNRUHEN**
Ein kurzer Überblick über Somalias unruhige Vergangenheit.
- 8 EIN GETEILTES LAND:**
Eine Karte von Somalia mit genauen Informationen über Bevölkerung und Landwirtschaft.
- 10 HAUPTMENÜ:** Optionen wählen. Hier findest du außerdem eine Zeitlinie der Ereignisse in Somalia, beginnend mit der Unterstützung durch die UNO.
- 14 DIE US-STREITKRÄFTE IN SOMALIA:**
Die Männer, die Waffen und die Ausrüstung
- 20 WAFFEN:** Die "Einsatzwerkzeuge".
- 24 FAHRZEUGE**
- 26 TASTATURBELEGUNG**
- 28 SPIELBILDSCHIRM:** Was du während des Spiels am Bildschirm siehst.
- 29 ZIELGENAUIGKEIT**
- 30 DIE LANDKARTE:** Lerne die Gegend kennen.
- 31 BEFEHLE GEBEN:** Sage deinen Teamkollegen, was sie tun sollen.
- 32 GRANATEN WERFEN:** Betäubender Knall oder tödliche Splitter.
- 33 SUCHE UND RETTUNG IM KAMPF:** Hilfe ist unterwegs.
- 34 NOVAWORLD/MULTIPLAYER-PARTIEN:** Der gefährlichste Gegner.
- 40 IN GEDENKEN AN DIE GEFALLENEN**
- 41 SPENDENGELDER:** Die Warrior Foundation und der Unit Scholarship Fund.
- 42 MITWIRKENDE**
- 44 NOVALOGIC NUTZUNGSBEDINGUNGEN**
- 45 KUNDENDIENST**



INSTALLATION UND EINSTELLUNGEN: WIE DU DAS SPIEL SPIELST

Bevor du Delta Force - Black Hawk Down spielen kannst, musst du es erst auf deinem Computer installieren. Wenn du das Spiel starten oder installieren willst, legst du die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk deines Computers. Wenn die Autostart-Funktion aktiviert ist, taucht automatisch ein Menü auf. Klick auf die Schaltfläche INSTALL (INSTALLIEREN). Das Programm erklärt dir alle weiteren Schritte. Wenn du die CD einlegst und nichts geschieht, ist die Autostart-Funktion deaktiviert. Um die Installation zu starten, machst du dann einen Doppelklick auf Arbeitsplatz auf der Benutzeroberfläche von Windows. Dann machst du einen Doppelklick auf das CD-ROM-Symbol. Sobald das Menü eingeblendet wird, klickst du jetzt ebenfalls auf die Schaltfläche INSTALL (INSTALLIEREN).

Während der Installation benötigst du den CD-Key, den du in der Verpackung findest. Der Code ist auch erforderlich, um NovaWorld zu benutzen. Wenn dich das Programm dazu auffordert, gibst du den CD-Key ein. Du solltest darauf achten, dass du diese Nummer nicht aus Versehen verlegst, da du Delta Force - Black Hawk Down ohne sie nicht installieren kannst.

Nachdem das Spiel installiert wurde, wird wieder das Menü eingeblendet. Klick jetzt auf START (SPIELEN), um das Spiel zu beginnen. Du kannst das Spiel auch später über das Startmenü aufrufen. Die entsprechende Verknüpfung findest du unter "Programme" im Verzeichnis "NovaLogic". Suche nach der Installation nach der Datei README.txt, um dir aktuelle Informationen zum Spiel durchzulesen.



SPIEL SPEICHERN: SICHER DIR DEINE FORTSCHRITTE

CAMPAIGN (FELDZUG)-FORTSCHRITTE SPEICHERN

Wenn du eine Mission im CAMPAIGN (Feldzug)-Modus beendest, werden deine Fortschritte automatisch gespeichert. Wenn du eine Mission abgeschlossen hast, kannst du sie über die Liste der Single Player Quick Mission, also die Liste der Einzelspieler-Schnelleinsätze, aufrufen. Spielst du den gleichen Feldzug mit einer anderen Spielfigur durch, werden deren Fortschritte auch separat gespeichert.

WÄHREND DES SPIELS SPEICHERN

Während einer Mission kannst du begrenzt kurzzeitig speichern. Wie oft dir diese Funktion zur Verfügung steht, hängt von der Länge der Mission ab. Um deinen Fortschritt schnell zu speichern, drücke F5. Um einen Spielstand neu zu laden, drücke ESC und wähle den gewünschten Spielstand aus. Wenn alle Spielstände belegt sind, kannst du erst wieder speichern, wenn du die Mission neu startest oder einen zuvor gespeicherten Spielstand lädst.

Die Schnellspeicher-Funktion speichert einen bestimmten Zeitpunkt in der Mission. Wenn du einen früheren Spielstand lädst, werden alle Schnellspeicherstände überschrieben. Wenn du eine Mission von vorne beginnst, werden durch die Schnellspeicher-Funktion alle Spielstände eines vorherigen Versuchs überschrieben.



SOMALIA:

Somalia schlingt sich um das Horn von Afrika und ringt nach Jahrhunderten der Besatzung und innerer Clanstreitigkeiten nun darum, zu einem geeinten Land zu werden.

Ursprünglich war das Land nur von eingeborenen Stämmen besiedelt, doch seine Position entlang wichtiger Handelsstraßen und das Fehlen einer Regierung sorgte bereits im 6. Jahrhundert dafür, dass es zu einem begehrten Opfer von Eroberern wurde.

Die erste bekanntere Regierung, die sich das Land unter den Nagel riss, war das Sultanat von Adel, das sich aus den arabischen Stämmen entlang des Golfs von Aden um 600 v. Chr. gebildet hatte. Um 1500 wurde es von den Portugiesen entmacht, welche die Herrschaft über die Nordküste übernahmen.

Am Ende des 18. Jahrhunderts war der Norden vom osmanischen Imperium und der Süden vom Sultan von Sansibar besetzt.

Nachdem der Suezkanal im Jahr 1869 gebaut wurde, fiel der Norden unter die Herrschaft Englands und der Süden unter die Herrschaft Italiens. Beide Länder hatten

einen tief greifenden Einfluss auf Land und Leute. Im Süden, das man auch als Italienisch-Somaliland bezeichnet, wurde die italienische Sprache, die Architektur und das Essen zu einem fixen Bestandteil der somalischen Gesellschaft.

Unabhängigkeit und Revolutionen

Erst im Jahr 1960 wurde dem Land die Unabhängigkeit gewährt. Die Republik Somalia war offiziell geboren. Doch das Glück sollte nicht lange dauern. Nur neun Jahre später wurde das Land von General Siad Barre bei einem Militärputsch erobert. Die Aufhebung der Verfassung und Auflösung des Parlaments gehörten zu den ersten Befehlen, die seine Regierung erteilte.

Zuerst hatte Barre noch die Unterstützung der sowjetischen Regierung, während er versuchte, das Land zu modernisieren. Es wurden tatsächlich einige Reformen durchgeführt, doch wachsende Korruption, Ineffizienz und die blutige Unterdrückung seiner Gegner warfen einen dunklen Schatten auf das Land.

Nachdem Somalia bei dem Versuch scheiterte, das



EINE GESCHICHTE DER UNRUHEN

Gebiet Ogaden in Äthiopien (in dem auch Somali lebten) zu erobern, verlor Barre die Unterstützung der Sowjetunion, die stattdessen beschloss, auf das gerade an die Macht gekommene Regime in Äthiopien zu setzen. Barre wandte sich dann an die Vereinigten Staaten und bat um Unterstützung. Zu diesem Zeitpunkt war der Kalte Krieg zwischen den USA und der Sowjetunion gerade auf seinem Höhepunkt. Die USA waren nur zu gerne bereit, Barre zu unterstützen. Sie erhielten im Gegenzug die Möglichkeit, strategisch wichtige Militärbasen in der Gegend zu errichten.

Im Verlauf der Zeit wuchs der Widerstand gegen Barre und seine brutale Unterdrückung von Dissidenten immer mehr. Nach Jahren blutiger Bürgerkriege musste er am 27. Januar 1991 aus dem Land fliehen.

Keine der Oppositionsparteien war in der Lage, das Machtvakuum zu füllen, und die Regierung brach in sich zusammen. In dem entstehenden Chaos kämpften rivalisierende Clans um die Macht. Die Hauptstadt Mogadischu wurde unter den Fraktionen aufgeteilt.

Hunger, Kriegsherren und die UNO

Als die Herrschaft Siad Barres ihr Ende fand, hatte Somalia bereits mehrere Jahre der Hungersnöte hinter sich, die durch Naturkatastrophen und die beständigen Kämpfe, die es unmöglich machten, Saatgut auszubringen und Ernten einzufahren, verursacht worden waren. Hilfsorganisationen schätzten, dass zwischen Januar 1991 und Januar 1992 mehr als 300.000 Somali verhungerten und 50.000 bei Kämpfen zwischen den streitenden Fraktionen ums Leben kamen.

Angesichts dieser massiven Verluste an Menschenleben und trotz der beständig tobenden Kämpfe zwischen den schwer bewaffneten Clans in Somalia unternahm die UNO verschiedene Einsätze, um den Hungersnöten ein Ende zu bereiten und wieder Sicherheit und Ordnung in das Gebiet zu bringen. Der erste Einsatz begann im April 1992 und wurde von verschiedenen UNO-Mitgliedern, unter anderem auch den Vereinigten Staaten, unterstützt. Die USA ließ ihre Mannschaften unter dem Namen "Operation Provide Relief" in den Einsatz ziehen.

Der humanitäre Einsatz wurde durch die herrschende Gesetzlosigkeit, Plünderung und die Herrschaft unterschiedlichster Fraktionen in verschiedenen Teilen des Landes von Beginn an erschwert. Die UNO war der Auffassung, es stünden mehr als genug Hilfsgüter zur Verfügung, allerdings wäre es praktisch unmöglich, sie dorthin zu bringen, wo sie benötigt wurden.

Um gegen die bewaffneten Milizen vorzugehen und das UNO-Personal zu schützen, wurde die United Task Force (UNITAF, Vereinte Einsatztruppe) aufgestellt. Die Einsatztruppe wurde von Präsident George H. W. Bush nur wenige Wochen, bevor er von Präsident Clinton abgelöst wurde, autorisiert. Sie bestand aus 28.000 amerikanischen

Truppen und 9.000 Männern aus anderen Mitgliedsstaaten der UNO.

Die UNITAF erhielt von den Vereinigten Staaten den Namen "Operation Restore

Hope" und agierte unabhängig, aber in Zusammenarbeit mit den Kräften der UNOSOM. Von Anfang an war geplant, dass es nur ein vorübergehender Einsatz sein würde, mit dem Ziel, für Ordnung und Sicherheit in der Gegend zu sorgen.

Am 4. Mai 1993 wurde die Mannschaftsstärke der UNITAF wie geplant reduziert. Die Kräfte wurden mit der neu gegründeten UNOSOM II zusammengelegt. Die UNO erhielt die Befehlsgewalt über die verbleibenden Streitkräfte. Die amerikanischen Truppen, die im Dienste von UNOSOM II standen, agierten unter dem Namen "Operation Continue Hope".

5. Juni 1993

Obwohl zahlreiche Clans in Somalia die Intervention der UNO willkommen hießen, herrschte bei einigen noch immer Misstrauen vor. Diese Clans weigerten sich, ein vom Großteil des Landes akzeptiertes Waffenstillstandsabkommen zu unterschreiben. Einige setzten auf die Aushungerung ihrer Feinde als Machtmittel und sahen das Einschreiten der UNO somit als Untergrabung ihrer Machtbasis an.



(Oben) Somalis warten außerhalb der Armeekaserne von Bangladesch darauf, für einen Tag als Arbeiter angeheuert zu werden. Bangladesch betreibt als Unterstützung für die UNOSOM II ein Programm "Nahrung für Arbeit".



(Mitte) Ein Somali teilt eine Mischung aus Getreide und Bohnen an ein Kind aus. Es handelt sich hier um einen der vorgegebenen Orte, an denen in Belet Huen in Somalia Nahrung verteilt wird.

(Unten) Somalische Zivilisten beobachten US Marines, die hintereinander durch eine schmale Gasse in Somalias Bakara-Markt gehen.



Dieses Misstrauen trat offen zu Tage, als 24 Pakistani, die Nahrung transportierten, von bewaffneten Clanangehörigen am 5. Juni 1993 in einen Hinterhalt gelockt und getötet wurden. Die UNO war schockiert. Eine Untersuchung ergab, dass es sich um Truppen gehandelt hatte, die General Aidid und seiner in Mogadischu stationierten Clanmiliz Habr Gedir dienten.

Die UNO erklärte daraufhin, dass Aidid das größte Hindernis für den Frieden in der Region darstellte. Die Vereinigten Staaten und Präsident Bill Clinton stimmten zu und schickten die Task Force Ranger (TFR, Einsatzgruppe Ranger) aus, um Aidid zu verhaften.

Die Einsatzgruppe Ranger landete am 22. August 1993 in Somalia. Sie bestand aus Soldaten der Army Rangers, dem 160th Special Operations Aviation Regiment und der Delta Force. Die 10th Mountain Division hatte den Auftrag, im Bedarfsfälle für sie als rasche Einsatz- und Einsatzgruppe zu agieren, da sie sich bereits im Land aufhielten. Die TFR unterstand der Befehlsgewalt der Vereinigten Staaten und agierte getrennt von der UNO.

Die TFR hatte sieben Einsätze in Somalia. Der siebte Einsatz, der am 3. Oktober 1993 stattfand, ist jener, der in allen Zeitungen für so viele Schlagzeilen sorgte. Während eines Einsatzes am Tag, bei dem zwei von Aidids Leutnants gefangen genommen werden sollten, wurden zwei amerikanische Helikopter abgeschossen und 18 amerikanische Soldaten getötet. Man schätzt, dass auf der Gegenseite 500 bis 1.000 Mann, hauptsächlich Angehörige des Habr Gedir Clans, getötet wurden.

Die negative Presse, die sich aufgrund der Todesopfer ergab, zwang Präsident Clinton, seine ursprüngliche Politik neu zu überdenken. Unter großem politischem Druck erklärte er die Operation in Somalia für beendet.

Obwohl Aidid einen Waffenstillstand verlangte, kam man der Aufforderung nicht nach. Die Einsatzgruppe Ranger wurde innerhalb weniger Tage abberufen. Alle verbleibenden amerikanischen Truppen verließen das Land innerhalb weniger Monate. Die Streitkräfte der UNOSOM II blieben in der Gegend, doch angesichts der fehlenden amerikanischen Unterstützung entschloss man sich im März 1995, auch sie abzuziehen.

Nachwehen

Die Nachwehen des Kampfes kann man bis zum heutigen Tag in beiden Ländern spüren. Viele Somali, vor allem jene, die zum Clan Habr Gedir gehören oder mit ihm verbündet sind, sehen den Kampf trotz der schweren Verluste als Sieg über die Vereinigten Staaten an, weil er diese schlussendlich zum Rückzug zwang.

In den Vereinigten Staaten gibt es unterschiedliche Meinungen zu den Geschehnissen. Einige, für die der Verlust des Lebens von amerikanischen Soldaten von entscheidender Bedeutung ist, sehen eine verheerende Niederlage. Andere, vor allem auch die Soldaten, die selbst dort gewesen sind, sagen, es sei ein erfolgreicher Einsatz gewesen. Das Ziel, die Leutnants Aidids gefangen zu nehmen, wurde erreicht.

Die Tatsache, dass "nur" 18 amerikanische Soldaten, die in dieses Gemetzel hineingerieten, getötet wurden, ist ein bereitetes Zeugnis für die Ausbildung, Zähigkeit und Entschlossenheit dieser Männer. Sie tun alles, um Verluste zu vermeiden, doch wenn es notwendig wird, sind sie bereit, auch dieses Opfer zu bringen.

Die Gegenwart und die Zukunft Somalias

Auch heute gibt es keine funktionierende, zentrale Regierungsgewalt. Die verschiedenen Clans, die früher um die Macht rangen, kämpfen auch heute noch gegeneinander. Viele der Personen, die bei den Ereignissen im Jahr 1993 eine zentrale Rolle spielten, haben noch immer Einfluss, obwohl einige von ihnen inzwischen für andere Fraktionen als damals kämpften.

Es scheinen die Clans zu sein, die einem vereinten Somalia entgegenstehen. Niemand ist bereit, seinen hart erkämpften Einflussbereich aufzugeben.

Besuchern, vor allem jenen, die sich in die Hauptstadt wagen, wird geraten, sich eine schwer bewaffnete Eskorte zu besorgen, um sich vor Entführung oder Plünderung zu schützen.

Glücklicherweise sind die Kämpfe der Clans nicht charakteristisch für das Leben der ganzen Bevölkerung Somalias. Die Clans versuchen, ihre Macht zu festigen und zu bewahren, während die meisten Somali einfach nur um ihr Überleben kämpfen.

Doch es gibt Zeichen von Fortschritt. Die verschiedenen Fraktionen beginnen langsam, Schritte in Richtung einer gemeinsamen Regierung zu setzen. Somalis, die in anderen Ländern leben, schicken ihren Verwandten Geld, um ihnen das Überleben zu ermöglichen.

Somalia hat es sogar geschafft, ein erstaunliches Telefonnetz auf die Beine zu stellen, das aus Festnetz, Funk und Handys besteht. Selbst in den entferntesten Städten und Ansiedlungen kann man für ungefähr 1\$ pro Minute praktisch überallhin in die Welt telefonieren und sogar bei verschiedenen Betreibern die günstigste Rate einholen.

Tapfere Individuen tun ihr Möglichstes, um wichtige Dienste wie Wasserversorgung oder Schulbildung für die Gemeinschaft zu organisieren. Viele behaupten, dass das Nichtvorhandensein einer Regierung diese Initiativen überhaupt erst möglich macht. Vielleicht wird es noch Jahre dauern, doch die Bevölkerung von Somalia ist entschlossen, zu überleben und ihr Land nach ihren eigenen Vorstellungen aufzubauen.

Der Somali-Schilling hat praktisch keinen Wert mehr. Er wird in großer Zahl gefälscht. Außerdem wird die Währung von der Regierung nicht gestützt.



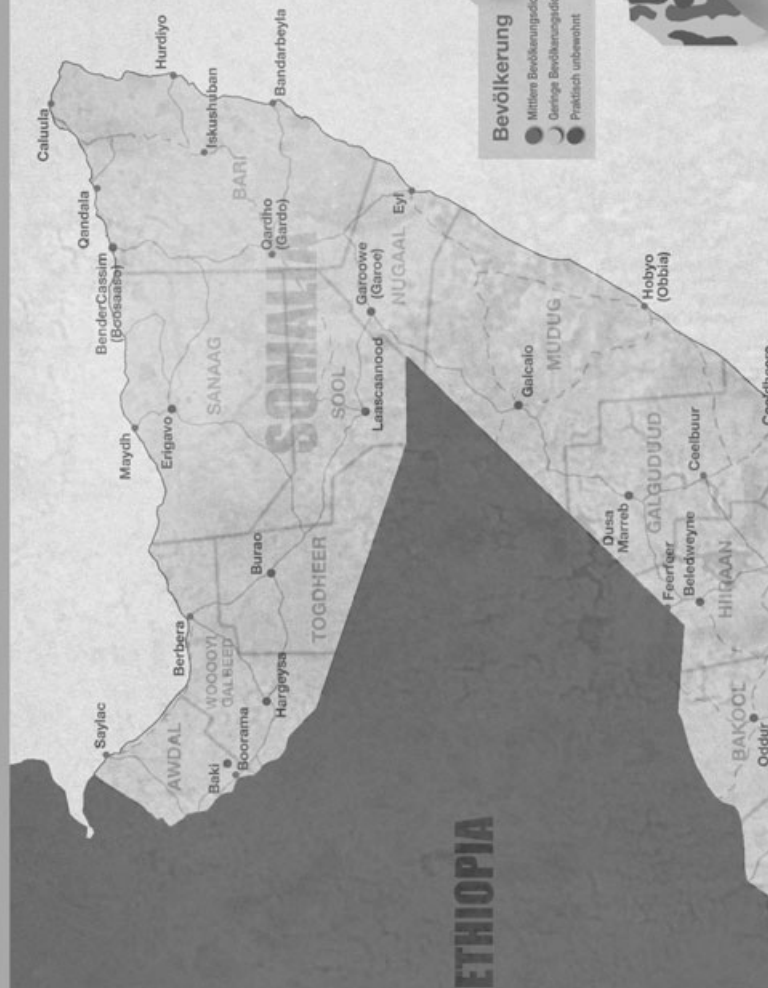
(Oben) Ansicht einer verlassenen Straße in Mogadischu, die als "Green Line" (Grüne Linie) bekannt ist. Die Gehsteige zu beiden Seiten der Straße sind teilweise überwuchert. In der Mitte des Bildes sieht man ein ausgebranntes Auto. Die Straße stellt die Trennlinie zwischen Nord- und Süd-Mogadischu und den verfeindeten Clans dar. Angehörige der Clans (nicht auf dem Foto zu sehen), haben die Straßensperren entlang der Straße in einer gemeinsamen Geste der Einheit niedergerissen.



(Mitte) US Navy Hospitalman (Sanitäter) 2. Klasse James Brown (rechts) trägt eine Salbe auf den Arm eines somalischen Kleinkinds auf.



EIN GETEILTES LAND





Mogadishu: Aufteilung der Stadt Oktober 1993

- Militärisierung der SNA (General Aidiid)
- Unter Kontrolle der UNO
- Mogadishu-Siedlungsgebiet
- Freie Flächen, teilweise mit Hütten von Landbesitzern

Ethnische Gruppen/Clanfamilien



Landwirtschaft/Natürliche Ressourcen

- Fischfang
- Getreideanbau
- Galt (mildes Rauschmittel)
- Gips
- Eisen
- Mangan
- Na Salz
- Sn Zinn
- U Uran
- Zuckerrohr
- Baumwolle
- Kupfer

Hauptmenü Optionen wählen



Das Hauptmenü wird automatisch aufgerufen, wenn du Delta Force - Black Hawk Down startest. Klicke einfach auf den gewünschten Menüpunkt, um zur nächsten Auswahl zu gelangen.

SINGLE PLAYER (Einzelspieler)

Hier kannst du sowohl auf deine Spielstände aus den Einzelspieler-Feldzügen als auch auf von Spielern erstellte Karten zugreifen. Wenn du

Campaigns (Feldzüge) mit verschiedenen Charakteren gespielt hast, musst du erst den entsprechenden Charakter auswählen, bevor du mit einem Einzelspieler-Spiel fortfahren kannst.

MULTIPLAYER

Klicke auf die Schaltfläche, um eine Multiplayerpartie über das Internet mittels NovaWorld oder im lokalen Netzwerk zu spielen.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE IN SOMALIA, APRIL 1992 - MÄRZ 1995

24. April 1992

Die UNO stimmt der Entsendung unbewaffneter Beobachter zu, um den Waffenstillstand zu überwachen.



Hilfseinsatz der UNO beginnt.

15. August 1992

5. Dezember 1992

Präsident Bush bietet die Entsendung von US-Truppen an, als die UNO um eine Schutztruppe bittet.

9. Dezember 1992



Marinetruppen landen in Somalia. Das stellt den Anfang der Operation Restore Hope dar.

13. Dezember 1992

10th Mountain Division landet in Somalia.

PLAYER INFO (Spieler-Informationen)

Hier findest du die Einzelspieler- und Multiplayer-Statistiken deiner gespeicherten Charaktere.

OPTIONS (Optionen)

Hier findest du Menüs zur Einstellung von Sound, Grafik und Tastatur

EXIT GAME (Spiel beenden)

Ein Klick auf die Schaltfläche beendet das Spiel und bringt dich zurück zur Benutzeroberfläche von Windows.

GENERAL (Allgemein)

Delta Force - Black Hawk Down wurde so programmiert, dass es auf den unterschiedlichsten Computern läuft. Hier kannst du Einstellungen vornehmen, damit das Spiel auch auf langsamen Computern oder einem Computer mit einer älteren 3D-Grafikkarte flüssig läuft. Wenn du keine Änderungen vorgenommen hast, klicke unbedingt auf ACCEPT (Annehmen). Dadurch werden die Änderungen übernommen, und du kommst zum Hauptmenü zurück.

Resolution

(Bildschirmauflösung)

Je höher deine Bildschirmauflösung ist, desto besser ist die Darstellungsqualität und desto glatter erscheinen beispielsweise Linien. Doch auf einem langsamen Computer kann es durchaus sein, dass das Spiel bei hoher Auflösung ruckelt.

Bit Depth (Farbtiefe)

Die Farbtiefe bestimmt, in wie vielen Farben die Grafik dargestellt wird. Mit 16 Bit hast du ungefähr 32.000 Farben und mit 32 Bit ungefähr 16 Millionen Farben. Du solltest auch in der Bedienungsanleitung für deine Grafikkarte nachlesen, für welche

Farbtiefe die Karte optimiert wurde. Eine Farbtiefe von 16 Bit bringt vor allem bei hohen Auflösungen einen Geschwindigkeitsgewinn.

Difficulty (Schwierigkeit)

Mit dieser Option kannst du die Schwierigkeitsgrade einstellen. Du kannst wählen zwischen Easy (Leicht), Normal (Normal) und Operator (Pilot).

Gamma (Helligkeit)

Hier stellst du ein, wie stark der Kontrastunterschied zwischen den hellen und dunklen Bereichen des Bildschirms ist. Dadurch veränderst du hauptsächlich die Intensität der mittelhellen Farben. Ein hoher Kontrast bedeutet, dass man helle und dunkle Bereiche kräftiger wahrnimmt. Allerdings leidet dadurch die Qualität des Gesamteindrucks.

Terrain Detail (Geländedetails)

Legt fest, wie detailliert das Gelände dargestellt wird. Darunter fallen Dinge wie Straßen, Hubschrauberlandeplätze und Explosionsspuren.

Keiner wird zurückgelassen



ZEITLINIE DER EREIGNISSE IN SOMALIA, APRIL 1992 - MÄRZ 1995

20. Jan. 1993

Präsident Clinton wird als Präsident der Vereinigten Staaten vereidigt.

28. März 1993

Die Führer der verschiedenen somalischen Fraktionen unterzeichnen die Abmachung von Addis Abeba, um der Gewalt in der Region ein Ende zu bereiten.

4. Mai 1993



Die UNOSOM II übernimmt. Die Streitkräfte der UNITAF werden ab sofort von der UNOSOM befehligt.

Mai/Juni

Die USA reduziert ihre Streitkräfte auf 1.200 Kampftroop und 3.000 Mann Unterstützungspersonal.

5. Juni 1993

24 pakistanische Soldaten werden von Aidids Miliz getötet.

17. Juni 1993



Admiral Howe befehligt die Verhaftung von Aidid.

Object Detail (Objektdetails)

Legt fest, in welcher Entfernung die Gegenstände auf mittlere und hohe Auflösung umschalten. Wenn du hier die Einstellung Low (Niedrig) wählst, befinden sich stets weniger Objekte gleichzeitig in der hohen Auflösung, so dass weniger Speicher dafür benötigt wird.

Texture Quality (Qualität der Texturen)

Wählt die größtmögliche Detailmenge für die Darstellung der Oberflächen von Spielfiguren, Waffe, Gegenständen und Gebäuden. Oberflächen mit hoher Qualität haben die meisten Details.

Water Quality (Wasserdarstellung)

Legt fest, wie detailliert Wasserspiegelungen und grafische Effekte von Wasser im Spiel aussehen.

Shadows (Schatten)

Hier kannst du wählen, ob Schatten deaktiviert sind oder ob sie normal oder aufwendig berechnet werden.

Particle Density (Teilchendichte)

Legt fest, wie detailliert Rauch und Feuer im Spiel dargestellt werden.

AUDIO (Sound)

Sound Effects Volume (Lautstärke der Soundeffekte)

Hier stellst du die Lautstärke für spezielle Soundeffekte wie Explosionen, Fahrzeuggeräusche und Waffengeräusche ein.

Music Volume (Musiklautstärke)

Hier stellst du die Lautstärke der Musik ein, die manchmal abgespielt wird.

Dialogue Volume (Gesprächslautstärke)

Hier stellst du die Lautstärke der Gespräche im Spiel ein.

Select WDM Sound (5.1)

(WDM-Sound 5.1 auswählen)
Hiermit aktivierst du die Wiedergabe von Surround-Stereosound.

REMAP (Steuerung konfigurieren)

Hier kannst du die Tastaturbelegung und die

Die Delta Force existiert offiziell nicht.



ZEITLINIE DER EREIGNISSE IN SOMALIA, APRIL 1992 - MÄRZ 1995

Mitte Juni

12. Juli 1993

8. August 1993

22. August 1993

September

Streitkräfte der UNO und der USA greifen verschiedene Ziele Aids an.

Die USA greifen das Treffen von Habr Gedr mit Raketen an.

Vier Angehörige der US-Militärpolizei durch ferngezündete Mine getötet.



Einsatzgruppe Ranger landet in Somalia.



Der ehemalige Präsident Carter führt Gespräche mit Aidid. Die US-Streitkräfte sind über diese Gespräche nicht informiert.



Maussteuerung konfigurieren. Um einer Funktion eine neue Taste oder eine neue Maussteuerung zuzuweisen, klickst du einfach auf die gewünschte Funktion. Drücke jetzt die Taste auf der Tastatur oder der Maus, die du der Funktion zuweisen willst.

CREDITS (Mitwirkende)

Wenn du die animierte Sequenz sehen möchtest, lesen möchtest, wer an dem Spiel mitgewirkt hat oder die Einleitungssequenz deaktivieren möchtest, die man zu Spielbeginn sieht, so kannst du das hier tun.

UPDATE GAME (Spiel-Update)

Wenn du eine Verbindung zum Internet hast, kannst du hier automatisch eventuelle Spiel-Updates von NovaLogic herunterladen.

MISSION ORDERS (Missionsbefehle)

Zu Beginn jeder Mission erhältst du einen OPORD (Operational Order) (Operationsbefehl) oder einen FRAGO (Fragmentation Order) (Aufteilungsbefehl).

Diese werden auf dem Schlachtfeld den Delta Teams erteilt und enthalten alle wichtigen Informationen über die kommenden Missionen. Hier findest du auch alle Missionsziele, Bedingungen und besondere Anweisungen, die du zum Beenden der Mission benötigst.


GOALS (Ziele)

Während einer Mission kannst du dir aktuelle Ziele anschauen, indem du die TAB-Taste gedrückt hältst. Ziele, die du bereits erfüllt hast, sind mit einem Häkchen versehen. Während einer Mission können auch neue Ziele erscheinen, die du dann auf dem Bildschirm siehst. Sie werden automatisch in die Liste deiner Ziele aufgenommen.

AFTER ACTION REPORT (Nachbericht)

Nach einer Mission erscheint der Bildschirm After Action Report. Hier erscheinen alle Statistiken der Mission, die Anzahl der erfüllten Ziele und weitere Informationen über den Feldzug.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE IN SOMALIA, APRIL 1992 - MÄRZ 1995

15. Sept. 1993	3. Okt. 1993	7. Okt. 1993	14. Okt. 1993	25. März 1993	März 1995
US Black Hawk wird abgeschossen - Drei Tote!	TFR nimmt 24 Angehörige der Habr Gedr in einem Feuergefecht gefangen, bei dem 18 US-Soldaten und 500 bis 1.000 Somali sterben.	Clinton bläst die Jagd auf Aidid ab und fordert den Rückzug aller amerikanischen Truppen.	Pilot, der von den Somali am 3. gefangen genommen wurde, wird freigelassen.	 Die letzten amerikanischen Truppen verlassen Somalia.	Die letzten UNO-Truppen verlassen Somalia.

US-STREITKRÄFTE

Die Männer, Waffe



ETE IN SOMALIA

en und Ausrüstung



Im Verlauf von Operation Provide Relief, Operation Restore Hope und Operation Continue Hope setzten die Vereinigten Staaten unterschiedliche Einheiten mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Zielen ein. Bis zu jenem Zeitpunkt, als die USA ihre Kräfte aus dem Gebiet abzog, hatten Soldaten von so unterschiedlichen Gruppen wie den Navy Seals, der Joint PSYOP Task Force, die 101st Airborne, eine Marine Aufklärungseinheit und viele andere eine Rolle in Somalia gespielt. Doch nur vier dieser Einheiten wollen wir in Delta Force - Black Hawk Down näher beleuchten. Nachfolgend findest du eine Beschreibung jener vier umfassend ausgebildeten, entschlossenen Einheiten, die in Mogadischu eine Hauptrolle gespielt haben.

SPECIAL FORCES OPERATIONAL DETACHMENT

DELTA

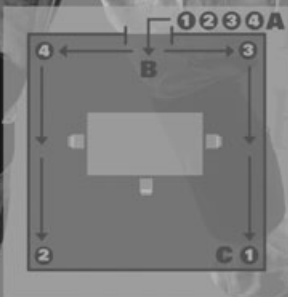
Die Einheit ist auch als die "Delta Force" bekannt. Die Existenz dieser Eliteeinheit wird offiziell von der Regierung der Vereinigten Staaten noch immer nicht bestätigt. In Somalia hatten sie, abgesehen von der humanitären Hilfeleistung, den Auftrag, Aidid und seine Leutnants gefangen zu nehmen, die als größte Bedrohung für den Frieden in der Region eingestuft wurden.

Die Mitglieder der Einheit sind für zahlreiche Situationen ausgebildet, unter anderem für die Geiselrettung. Sie sind die für Nahkämpfe am besten ausgebildeten Soldaten der Welt. Der Großteil dieser Männer hat schon viele Jahre Erfahrung und Einsätze hinter sich, bevor sie für die Einheit ausgewählt wurden.

Sobald ein Soldat für die Delta Force ausgewählt wird, wird er ständig weiter ausgebildet. Techniken wie das Sichern eines Raums, Sprengstoffeinsatz, Scharfschützen-training und Infiltration/Absetzung aus gesicherten Gebieten werden so oft trainiert, dass sie praktisch im Schlaf beherrscht werden.

Die Delta-Taktiken sind so fortschrittlich, dass es ihnen in Mogadischu gelang, ein ganzes Gebäude zu erobern und 24 wichtige, größtenteils bewaffnete Mitglieder der Habr Gedir zu verhaften, ohne ein einziges Todesopfer zu fordern.

EINEN RAUM SICHERN



Ein Delta-Team kann einen Raum so rasch sichern, dass die Anwesenden meist gar nicht realisieren, wie ihnen gerade geschieht. Das Delta-Team beweist dabei seine kampftechnische Überlegenheit so rasch und umfassend, dass die meisten bewaffneten Gegner verwirrt verharren und oft ohne Gewaltanwendung entwaffnet werden können.

Die Taktik:

A – Das Team stellt sich außerhalb des Eingangs auf. Wenn nötig, wirft Mann #2 eine Blitz-/Schallgranate in den Raum.

B – Das Team stürmt in den Raum. Mann #1 geht links oder rechts die Mauer entlang, die anderen Männer wechseln sich ab. Die Bedrohungen werden sofort erfasst und mit angemessenem Gewalteininsatz ausgeschaltet.

C – Mann #1 und #2 besetzen die entfernten Ecken des Raums und Mann #3 und #4 die Ecken in der Nähe des Eingangs. Der Raum wird gesichert.

DAS 75TH RANGER REGIMENT

Die Tradition der Ranger reicht bis zum zweiten Weltkrieg zurück. Sie sind dafür bekannt, die Klippen in der Normandie am D-Day erstürmt zu haben. Seit jenen Tagen sind die Ranger als einer der besten leichten Infanterieeinheiten in der Welt bekannt.

Sie werden ausgebildet, um Zielobjekte rasch zu erobern und zu sichern. Sie sind praktisch ständig an Spezialeinsätzen in den unterschiedlichsten Gegenden beteiligt. Ihre Flexibilität gestattet den drei Ranger-Bataillonen, entweder allein oder als Unterstützungstruppe für ein großes Armeekontingent zu fungieren.

In Somalia waren die Ranger des 3. Bataillons aus Ft. Benning im Einsatz. Ihr Auftrag war es, die Einsätze der TFR abzusichern.



24. August 1993: Ausbildung

Die Ausbildung war hart und der Transport mit dem Flugzeug noch härter. 18 Stunden am Bord einer C5 flogen wir einer ungewissen Zukunft entgegen. Es war ein bisschen komisch, über eine Treppe aus dem Flugzeug zu steigen, sind wir Rangers es doch normalerweise gewohnt, aus dem Flugzeug zu springen. Die Gerüche waren neu. Alles war sehr ernst, doch ein Gefühl der Aufregung lag in der Luft. Wir waren Ranger, und wir hatten hart für diese Gelegenheit trainiert. Wir würden unter allen Umständen 110% Prozent geben. Das Credo der Ranger war Teil unserer Herzen und Seelen.

Unser Auftrag war einfach. Wir sollten dem Land die Hoffnung zurückgeben. Ein abtrünniger Kriegsherr terrorisierte Mogadischu, tötete UNO-Soldaten und verhinderte die Lebensmittelversorgung der Zivilisten. Das musste aufhören!

Es ist schrecklich zu sehen, wie so ein wunderbares Land zerstört wird. Man konnte die Schönheit bei den Helikopterflügen unter all den Trümmern sehen. Die Leute waren auch sehr nett. Ich erinnere mich noch, wie ich mich Sonntags am äußeren Zaun mit den Kindern unterhalten habe und ihnen handgeschritzte Elefanten und andere Andenken abkaufte.

3. Oktober 1993: Kampf

Die weiße Taube des Friedens. Die rote Taube des Krieges. So gegensätzlich wie Ying und Yang, Schwarz und Weiß, Tag und Nacht, Blut und Wasser. Warum muss es zu so einem Extrem kommen, damit wieder Gleichgewicht und Ordnung herrschen kann? Was hier in die Waagschale geworfen wird, ist nicht irgendein Preisgeld bei einer Lotterie, sondern das Leben oder der Tod, entweder der eigene, der eines Gefährten, des Feindes oder der von unschuldigen Zivilisten. Wir wollen einen kurzen Blick auf die Geschichte eines Soldaten werfen, nur einen ganz kurzen Blick auf die Entscheidungen, die in Sekundenbruchteilen fallen, eine Geschichte voll Heldenmut und Tragik, ein paar Minuten, die ein Leben entscheiden.

Mogadischu, Somalia, 3. Oktober, 16.00 Uhr, Einsatz 7, Einsatzzeit 15 Minuten: Ich warf mich zu Boden, und die Zeit schien zu gefrieren. Doch dann begannen die Geschehnisse sich so rasend zu überschlagen, wie eine Kugel an Geschwindigkeit gewinnt, wenn sie aus dem Lauf des Gewehrs hervorschießt. Überall rund um uns hört man Schüsse. Wir identifizieren das Zielgebäude. Zum gleichen Zeitpunkt gehen rund um uns Raketengranaten hoch. Explosionen zwischen uns. Einer der Vögel/Helis/Chopper, ein anmutiges Ding, torkelt zu Boden wie eine Taube, die von einem verborgenen Jäger abgeschossen wurde. Ist das alles echt? Ist das ein Traum? Bin ich wirklich hier? Ich schüttle mich und werde in die Realität zurückgerissen. Änderung des Auftrags. Die Absturzstelle sichern. Gesamte Personal retten. Es wird geschehen. Es werden keine Fragen gestellt, niemand zögert, das Training übernimmt die Kontrolle. Ich blicke zurück und sehe wie Watson, Sergeant First Class, Sergeant Huist anschreit, damit er durch die Allee vorrückt, um dort mit Chalk 1 zusammenzutreffen. Wir folgen unseren Befehlen. Ich halte unter dem Eingang des Zielgebäudes Wache, damit keine Feinde entkommen können. Ich denke mir, "schon wieder ein Auftrag, bei dem ich nicht dazu kommen werde, mein Maschinengewehr abzuschließen." Ich hätte mich nicht schlimmer irren können. Die Kacke war zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht am dampfen. Es hatte noch nicht mal ernsthaft angefangen! Was für ein wunderbares Fleckchen Erde!

Montag, 4. Oktober 2002: Ein Brief nach Hause

Nur eine kurze Nachricht, die Post wird in einer Minute abgeholt. Ich wurde in den Arm geschossen, war aber nur ein Streifschuss. Wird bald o.k. sein. Noch immer im Land (Somalia). Am 3. ist die Hölle ausgebrochen, aber wir haben ihnen mit allem den Arsch aufgerissen, was wir hatten. Eine Person in meinem Platoon wurde getötet, zwei in meiner Squad wurden verletzt. Werde bald erneut schreiben. Erhöhe meine militärische Lebensversicherung auf 200.000 \$.

In Liebe
John M. Collet
Die Rangers gehen voran!



10TH MOUNTAIN DIVISION

(LEICHTE INFANTERIE)

Die Tradition der 10th Mountain Division begann bereits im 2. Weltkrieg, während dem sie speziell für Einsätze im gebirgigen Gelände ausgebildet wurde. Das Ziel ihrer spezialisierten Ausbildung bestand darin, eine Kampftruppe auf die Beine zu stellen, die auch in den harten Wintern Europas und Nordamerikas perfekt operieren konnte. Ähnliche Einheiten wurden bereits von den Deutschen, Italienern, Briten und anderen Nationen eingesetzt, und ihre Effektivität war weithin bekannt.

Im Verlauf der Jahre wurde die 10th Mountain Division zu einer leichten Infanterieeinheit, die im Kampf in den unterschiedlichsten Geländearten, nicht nur für gebirgiges Gelände, ausgebildet war. Als leichte Infanterie setzt sie keine schweren Fahrzeuge ein, wodurch sie rasch einzusetzen ist und mit den verschiedensten Aufträgen fertig werden kann.

Die 10th Mountain Division wurde im Dezember 1992 in Somalia eingesetzt. Ihre Ziele waren ganz anders als die der TFR, die im August 1993 ankommen würden. Die 10th gehörte zur Operation Restore Hope, jener UNO-Mission, welche die Bevölkerung von Somalia mit Lebensmitteln versorgen und ihnen Unterstützung bieten sollte. Die 10th war für die Sicherheit des UNO-Personals und der unabhängigen Hilfsorganisationen (NGO) verantwortlich, welche die Nahrung verteilten. Um der wachsenden Macht der Kriegsherren zu begegnen, hatten die Truppen der Vereinigten Staaten die Befugnis, Waffen im Besitz der somalischen Milizen zu zerstören.

Während des Einsatzes der Einsatzgruppe Ranger unterstanden die Soldaten der 10th Mountain Division noch immer der von der UNO befehligten UNOSOM II, doch sie hatten den Auftrag, der TFR im Bedarfsfall als rasch eingreifende Einsatztruppe zur Verfügung zu stehen.



160TH SPECIAL OPERATIONS AVIATION REGIMENT (LUFTWAFFENEINHEIT)

Die Night Stalkers sind eine Luftwaffeneinheit, die ausgebildet ist, um bei Special Operations Unterstützung zu bieten.

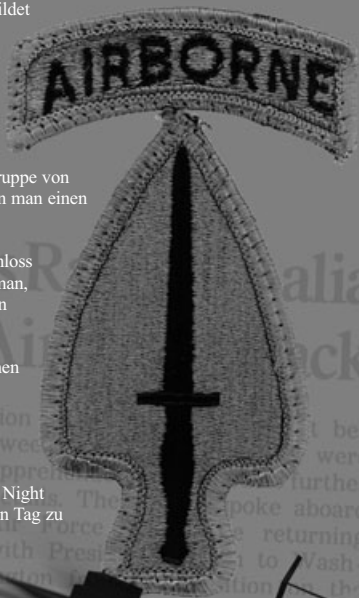
Sie fliegen bei ihrer Unterstützung von Spezialeinheiten wie der Delta Force MH-60 Black Hawks, MH-47 Chinooks und MH-6 und AH-6 Little Birds.

Die Idee, eine Luftwaffeneinheit zu gründen, die für Special Operations zuständig war, wurde geboren, nachdem der Versuch, die Geiseln im Iran zu retten, 1980 scheiterte. Man erkannte, dass eine entschlossene Gruppe von Piloten mit einer Spezialausbildung erforderlich war, wenn man einen zweiten Rettungsversuch im Iran unternehmen wollte.

Die Geiseln wurden freigelassen, bevor ein zweiter Rettungsversuch gestartet werden konnte, aber man entschloss sich, die Einheit nicht aufzulösen. Klugerweise erkannte man, dass es einen großen Pluspunkt darstellte, eine Gruppe von speziell ausgebildeten Hubschrauberpiloten zu haben. Schließlich wurde die 160th offiziell gegründet. Seitdem trainieren die Männer beständig, um die extrem gefährlichen und komplexen Aufträge der Spezialeinheiten ideal unterstützen zu können.

Die 160th bekam ihren Spitznamen Night Stalkers (Nachtpirscher) von ihren Taktiken im Nachtflug, die von ihnen selbst entwickelt wurden. Mit Hilfe von Nachtsichtgeräten und modifizierten Armaturen ist es den Night Stalkers möglich, in schwärzester Nacht wie am helllichten Tag zu agieren!

Die 160th wurde in Somalia als Teil der Einsatzgruppe Ranger eingesetzt. Ihre Pflichten umfassten den Transport von Soldaten zu ihren Einsatzzielen und bewaffnete Luftunterstützung. Zahlreiche Männer, welche die Kämpfe in Mogadischu am 3. Oktober überlebten, schreiben ihr Überleben der entscheidenden Luftunterstützung durch die 160th zu.



WAFFEN:



CAR-15 Colt 5.56 mm AR
M203 Grenade Launcher
(Granatwerfer)



M249 SAW 5.56 mm MG

Die Angehörigen der Delta Force haben mehr Freiheit bei der Auswahl ihrer Waffen als Angehörige anderer Einheiten, die in Somalia eingesetzt wurden. Meist wählen sie Waffen, die für ihre Zielgenauigkeit und Verlässlichkeit bekannt sind. Soldaten, die bei der 10th Mountain Division oder den Rangers dienen, erhalten ihre Waffe abhängig von ihrem Auftrag zugeteilt.

LOADOUT (Waffenauswahl)

Vor einer Mission kannst du die Auswahl deiner Waffen ändern. In Einzelspieler-Missionen kannst du nur Waffen auswählen, die für die jeweilige Mission vorgesehen sind. In Multiplayer-Spielen kannst du jedoch alle Waffen auswählen, mit denen der von dir gewählte Charakter ausgestattet ist. Um auf den Bildschirm LOADOUT (Waffenauswahl) zuzugreifen, musst du die "Change Loadout" (Waffenauswahl ändern)-Taste drücken und mit den Pfeiltasten deine Waffenauswahl treffen. Auf den meisten Multiplayer-Karten kannst du deine Wahl auch in der Armory (Waffenkammer) ändern.

STURMGEGEWEHRE

CAR-15 Colt 5.56 mm AR

Das CAR-15 wurde in Vietnam erstmals häufig eingesetzt und bald zum Standardgewehr in der Armee der Vereinigten Staaten. Es ist leicht, vollautomatisch und handlicher als das M16. Dadurch ist es bei der Delta Force das bevorzugte Sturmgewehr. Sein einziger Nachteil ist, dass durch den kürzeren Lauf die Zielgenauigkeit leidet.

Kaliber: 5,56 mm

Schuss pro Magazin: 30

Schuss am Mann: 300

Mündungsgeschwindigkeit: 990 m/s

Feuergeschwindigkeit: 11,6 Schuss pro Sekunde

M16A2 Colt 5.56 mm AR

Das M16A2 wurde, seitdem es bei der Armee der Vereinigten Staaten im Jahr 1957 zum ersten Mal Verwendung fand, in den Armeen von 30 Ländern eingesetzt. Das A2 ist zielgenauer und auch verlässlicher als die Version, die im Vietnamkrieg Verwendung fand. Das M16 ist schwerer als die Waffen, die von Delta und den Rangern eingesetzt werden. Das M16 kann Einzelschüsse oder Feuerstöße zu je 3 Kugeln abgeben.

Kaliber: 5,56 mm

Schuss pro Magazin: 30

Schuss am Mann: 300

Mündungsgeschwindigkeit: 990 m/s

Feuergeschwindigkeit: 11,6 Schuss pro Sekunde

M203 Grenade Launcher (Granatwerfer)

Dieser Einzelschussgranatwerfer, der geladen wird, indem man seinen Lauf aufklappt, kann unter dem Lauf der verschiedensten Waffen montiert werden, beispielsweise an das M16 und Car-15. Er feuert eine einzelne 40 mm Granate mit niedriger Geschwindigkeit.

SCHARFSCHÜTZENGEGEWEHRE

M21 7.62 mm

Das halbautomatische Scharfschützengewehr ist mit einem mittelstarken Zielfernrohr ausgestattet, das so eingestellt werden kann, das zielgenaue Schüsse auch aus fliegenden Helikoptern oder sich bewegenden Fahrzeugen möglich sind. Es wurde im Jahr 1969 unter dem Namen XM21 vorgestellt und kam im Vietnamkonflikt als Verbesserung des M14 zum ersten Mal zum Einsatz. Zuerst war es aus Hartholz gefertigt, das später durch Fiberglas ersetzt wurde. Die Halbautomatik sorgt dafür, dass man Ziele schneller erfassen und schneller schießen kann. Allerdings ist die Waffe dadurch nicht ganz so zielgenau wie ein normales Repetiergewehr.

Schuss pro Magazin: 20

Schuss am Mann: 200

Mündungsgeschwindigkeit: 777 m/s

Feuergeschwindigkeit: 2 Schuss pro Sekunde



M16A2 Colt 5.56 mm AR

M203 Grenade Launcher (Granatwerfer)



**M21 7.62 mm
Präzisionsgewehr**

M24 SWS 7.62 mm

Dieses Repetier-Scharfschützengewehr gehört zur Standardausrüstung der Armee, seitdem es entwickelt wurde, um das M21 zu ersetzen. Es ist eine Waffe mit höherer Reichweite und Zielgenauigkeit als ihre Vorgänger.

Kaliber: 7,62 x 51 mm

Schuss pro Magazin: 6

Schuss am Mann: 180

Mündungsgeschwindigkeit: 792 m/s

Feuergeschwindigkeit: 0,6 Schuss pro Sekunde

MCRT .300 Tactical

Diese Repetier-Präzisionswaffe von McMillian ist für das Kaliber Winchester .300 Magnum ausgelegt, was sowohl Treffsicherheit als auch der Schadenswirksamkeit im Ziel zugute kommt. Das MCRT hat eine der besten Trefferquoten aller Scharfschützengewehre.

Kaliber: .300 Magnum

Schuss pro Magazin: 4

Schuss am Mann: 180

Mündungsgeschwindigkeit: 911 m/s

Feuergeschwindigkeit: 0,6 Schuss pro Sekunde

Barrett M82A1 .50 Cal

Das Barrett M82A1 wird als Anti-Fahrzeugwaffe eingestuft und ist in der Lage, gepanzerte Truppentransporter und ähnliche Fahrzeuge aufzuhalten. Die Munition mit dem .50 Kaliber ist gegen viele leicht gepanzerte Fahrzeuge und Gebäude effektiv. Das Gewicht der Waffe macht es sehr schwer, sie bei traditionellen Scharfschützenaufträgen einzusetzen, außer es handelt sich um einen Einsatz, bei dem die Waffe nicht viel transportiert werden muss. Die Zielgenauigkeit hängt nur von der eingesetzten Munition ab. Im Idealfall ist sie bis auf eine Bogenminute zielgenau und hat eine Reichweite von 1.800 Metern.

Kaliber: .50 BMG

Schuss pro Magazin: 10

Schuss am Mann: 100

Mündungsgeschwindigkeit: 853 m/s

Feuergeschwindigkeit: 1 Schuss pro Sekunde

MASCHINENGEGEWEHRE

M249 SAW 5.56 mm MG

Das M249 SAW (Squad Automatic Weapon) stellt eine Standardwaffe des Teams seit Mitte der 80er dar. Seine Fähigkeit, einen Hagel zielgenauer Schüsse loszulassen, hat sich als unersetzlich erwiesen. Normalerweise wird ein Mann in einem Sechs-Mann-Team mit einem SAW ausgerüstet. Es ist nur ein Soldat notwendig, um die Waffe zu bedienen. Man kann sie entweder mit 30 Schuss M16 Magazinen oder 200 Schuss Trommelmagazinen verwenden, wobei dann die Munition in Form eines Munitionsgürtels eingezogen wird.

Kaliber: 5,56 mm

Schuss pro Magazin: 200

Schuss am Mann: 600

Mündungsgeschwindigkeit: 990 m/s

Feuergeschwindigkeit: 10 Schuss pro Sekunde

M60E3 7.62 GPMG

Das M60 ist ein gasbetriebenes Maschinengewehr und etwas größer und durchschlagskräftiger als das M249. Es verschießt 7.62 Kalibermunition, die eine höhere Reichweite und Durchschlagskraft hat. Durch das höhere Gewicht der Waffe und der Munition ist sie außer mit einem Bipod schwierig einzusetzen. Das M60 verfügt über einen rasch austauschbaren Lauf, um Überhitzung zu vermeiden.

Kaliber: 7,62 mm

Schuss pro Magazin: 200


Schuss am Mann: 600

Mündungsgeschwindigkeit: 915 m/s

Feuergeschwindigkeit: 8,33 Schuss pro Sekunde



M9 Beretta 9mm



Colt M1911A1.45



MP5A3 H&K 9mm SMG

M240B

Das M240 ist das Standardmaschinengewehr in zahlreichen NATO-Ländern und wird dort als FN MAG-58 bezeichnet. Das 240er wird oft auf Fahrzeugen montiert und ist dann mit Doppelgriff und Daumenabzug ausgestattet. Im normalen Einsatz wird ein Schaft und ein normaler Abzug verwendet. Beim M240 besteht keine Möglichkeit, zwischen verschiedenen Schussfolgen zu wählen; die Waffe kann nur vollautomatisch abgefeuert werden. Das M240 ist als eines der verlässlichsten Maschinengewehre bekannt.

Kaliber: 7,62 mm

Schuss pro Magazin: 200

Schuss am Mann: 600

Mündungsgeschwindigkeit: 853 m/s

Feuergeschwindigkeit: 12,5 Schuss pro Sekunde

ANDERE WAFFEN

Remington 780 Shotgun (Schrotflinte)

Die Waffe wird zum Aufbrechen von Türen und bei intensiven Nahkämpfen eingesetzt. Das 12 Gauge Kaliber hat eine extrem hohe Durchschlagskraft, verliert allerdings mit steigender Entfernung rasch an Wirksamkeit. Die Waffe ist nicht zielgenau, deckt aber auf Nahdistanz ein großes Gebiet ab. Die Männer der Delta Force ersetzen den Schaft normalerweise durch einen Pistolengriff und verkürzen den Lauf, damit man die Waffe besser als Zweitwaffe transportieren kann.

Kaliber: 00 Buck

Schuss pro Magazin: 7

Schuss am Mann: 14

Mündungsgeschwindigkeit: 388 m/s

Feuergeschwindigkeit: 2 Schuss pro Sekunde

MP 5A3 H&K 9 mm SMG

Die MP 5 ist momentan die beliebteste Maschinenpistole weltweit und wurde hauptsächlich von den Piloten der 160th als Handfeuerwaffe verwendet. Sie verschießt 9 mm

Geschosse mit relativ geringer Durchschlagskraft, ist aber sehr zielgenau. Die SD Variante ist mit einem Schalldämpfer ausgestattet.

Kaliber: 9 mm

Schuss pro Magazin: 30

Schuss am Mann: 300

Mündungsgeschwindigkeit: 285 m/s

Feuergeschwindigkeit: 13 Schuss pro Sekunde

Colt M1911A1.45

Diese Handfeuerwaffe mit hoher Durchschlagskraft ist für ihre Zuverlässigkeit bekannt. Die Colt M1911 wird seit 1911 von der Armee der Vereinigten Staaten eingesetzt. Das Design, darunter auch Griff und Auslöser, ist seit 1926 standardisiert und unverändert. Die Pistole ist extrem zielgenau, wenn man einzelne Schüsse mit ihr abgibt.

Kaliber: .45 Automatik

Schuss pro Magazin: 7

Schuss am Mann: 28

Mündungsgeschwindigkeit: 253 m/s

Feuergeschwindigkeit: 4 Schuss pro Sekunde

M9 Beretta 9mm

Die M9 ist die Standardhandfeuerwaffe der Armee der Vereinigten Staaten. Sie wird von den Rangers verwendet. Das größere Magazin und die größere Zielgenauigkeit bei rascher Schussfolge machen sie zu einer besseren Waffe als die .45.

Kaliber: 9 mm

Schuss pro Magazin: 15

Schuss am Mann: 30

Mündungsgeschwindigkeit: 341 m/s

Feuergeschwindigkeit: 4 Schuss pro Sekunde

AT-4

Der AT-4 ist ein transportabler Raketenwerfer, der von der Schulter eingesetzt wird und über panzerbrechende Eigenschaften verfügt. Er verschießt eine ungelenkte 84 mm Rakete, die bis zu 400 mm Stahlpanzerung durchschlagen kann.



**XM84 Stun Grenade
(Betäubungsgranate)**



**AN-M8 HC Smoke Grenade
(Rauchgranate)**



**M67 Fragmentation Grenade
(Splittergranate)**



Knife (Messer)

FEST MONTIERTE WAFFEN

M2 .50 cal Maschinengewehr

Das M2 ist ein einläufiges Maschinengewehr und hat eine Schussfolge von 550 Schuss pro Minute. Es wird seit dem 2. Weltkrieg eingesetzt. Man findet es überall auf der Welt auf Fahr- und Flugzeugen.

M134 7.62 mm "Minigun"

Die Waffe ist meist auf Hubschraubern montiert. Die sechs rotierenden Läufe ermöglichen eine erstaunliche Schussfolge von 6.000 Schuss pro Minute, doch meist wird sie mit 2.000 bis 4.000 Schuss pro Minute eingesetzt.

MK19 40 mm Maschinengewehr

Die Waffe kann 40 mm Granaten mit einer Schussfolge von 350 Schuss pro Minute verschießen.

GRANATEN

M67 Splittergranate

Der Zeitzünder der M67 zündet 6,5 Unzen Sprengstoff. Die Schrapnells können noch in einer Entfernung von bis zu 15 Metern zum Tod führen.

XM84 Betäubungsgranate

Die XM84 "Flashbang" (Blitzknall) soll dazu dienen, feindliche Kräfte zu desorientieren und abzulenken, ohne sie zu töten. Sie erzeugt einen gleißend hellen Lichtblitz und einen extrem lauten Knall, der die Opfer kurzfristig so verwirrt, dass sie kampfunfähig sind.

AN-M8 HC Rauchgranate

Die Granate erzeugt eine große, undurchsichtige weiße Rauchwolke. Man kann sie verwenden, um dem Gegner bei einem Stellungswechsel die Sicht zu verwehren oder um einen Standort für Feuerunterstützung oder ein Einsatzteam zu markieren.

EQUIPMENT (AUSRÜSTUNG)

AN/PVS 7B Night Vision Goggles (Nachtsichtbrille)

Diese Brille verbessert die Sicht vor allem in schummrigen oder dunklen Bereichen durch einen eingebauten Infrarot-Beleuchter. Um die Nachtsichtbrille zu aktivieren, drücke N.

Binoculars (Ferngläser)

Mit Ferngläsern hat der Spieler einen weitläufigen Blick über das Schlachtfeld. Leider kann man nicht gleichzeitig schauen und feuern. Um die Ferngläser einzusetzen, drücke B.

Radio Detonator (Funkzünder)

Wenn du eine oder mehrere Taschen verteilt hast, kannst du sie mit diesem Fernzünder aktivieren. Drücke die Taste 8 und die "Fire" (Feuern)-Taste, um sie zu zünden. Mehrere Taschen explodieren gleichzeitig.

DIE WAFFENKAMMER

Auf Multiplayer-Karten hast du Zugriff auf die Waffenkammer. Sie erscheinen auf deiner Karte als ein grünes "A" in einem Kreis. Gehe zur Waffenkammer und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um deinen Charakter oder die Waffenauswahl zu ändern. Deine Munition wird automatisch aufgefüllt, wenn du den Bildschirm Loadout (Waffenauswahl) verlässt.



1. Nabenschaltung, wodurch die Achse höher angesetzt werden kann, und so größere Bodenfreiheit entsteht
2. Zusätzliche Panzerung zum Schutz vor 7.62 mm Munition
3. Einstiegs Luke für Schützen
4. M2 .50cal Maschinengewehr oder Mk 19 40 mm Granatwerfer
5. Run Flat Tires (Spezialreifen, die auch ohne Luftdruck benutzbar sind)
6. V8, 6.5L, 160 PS, 290 Pfund/Fuß Drehmoment, Dieseleinspritzmotor

High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle
(Schnell bewaffnetes Vielzweckfahrzeug)

HUMVEE® ist eine eingetragene Marke von AM General LLC und wird mit Lizenz von AM General LLC verwendet. © AM General LLC 2003. Alle Rechte vorbehalten.

-60 "BLACK HAWK"


1. Doppelmotor mit insgesamt ca. 2.600 KW Leistung, General Electric Turboshaft Engines
2. AAQ-16 Infrarotradar, nach vorne ausgerichtet
3. Platz für 2 Piloten, 1 Mannschaftsoffizier, 11 kampfbereite Soldaten
4. Zwei M134 7.62 mm Maschinengewehre (an den Türen montiert)



AH-6 "LITTLE BIRD"

1. Eine Wellenturbine Allison T63-A-5A mit 263 KW Leistung
2. 70 mm ungelenkte Faltflügel-Raketen
3. Zwei M134 7.62 mm Maschinengewehrmaschinenkuppeln
4. MH-Variante trägt sechs Soldaten statt Waffenkuppeln
5. Instrumente für den Nachtflug modifiziert
6. AAQ-16 nach vorwärts gerichtetes Infrarotradar
7. Platz für 2 Piloten

TASTATURBELEG

BEENDEN/ SPIELSTAND LADEN Esc	HILFE F1	ICH-PERSPEKTIVE OHNE WAFFE F2	ICH-PERSPEKTIVE MIT WAFFE F3	VERFOLGER- PERSPEKTIVE F4	SCHNELL- SPEICHERN F5	LEVEL HUD-DETAIL F6	WEGPUNKTE DURCHSCHALTEN F7	MARKIERUNGEN/ ZIELE DURCHSCHALTEN F8	EM F9		
KONSOLE `	MESSER 1	HANDFEUERWAFFE 2	HAUPTWAFFE 3	FLASH BANG-GRANATEN 4	SPLITTERGRANATE 5	RAUCHGRANATE 6	SPRENGSTOFF 7	FUNKZÜNDER 8	MEDIPACK 9	WAFFENKAMMER 0	K WEG -
ZIELE Tab	NACH LINKS LEHNEN/ROLLEN Q	VORWÄRTS W	NACH RECHTS LEHNEN/ROLLEN E	NACHLADEN R	SPRECHEN T	MIT TEAM SPRECHEN Y	LETZTE NACHRICHTEN U		HELLIGKEIT DES FADENKREUZES O	NACH OBEN SEHEN P	
BEFEHLE TEAMKAMERAD Caps Lock	SEITWÄRTS NACH LINKS GEHEN A	RÜCKWÄRTS S	SEITWÄRTS NACH RECHTS GEHEN D	FREUNDE MARKIEREN EIN/AUS F	MISSIONSZIELE G	DATENENBLENDUNG (HUD) EIN/AUS H		TOTE/ SPIELERLISTE K	LINKS DREHEN L	RECHTS DREHEN ;	
GEGENSTAND BENUTZEN/ ANBRINGEN (TELESKOP ANPASSEN) Shift	ZU BODEN WERFEN Z	KAUERN X	AUFSTEHEN C	V	FERNGLAS B	NACHTSICHT- GERÄT N	KARTE M		NACH UNTEN SEHEN .	A DE	
SANITÄTER M203 Ctrl		Alt	SPRINGEN Space						Alt		
WAFFEN/GERÄTE			HUD		PERSPEKTIVEN		BEWEGUNGSSTEUERUNG				

GUNG

NOTES	PUNKTZAH	SCREENSHOT	KARTENLEGENDE
0	F10	F11	F12

Druck	(LAUFEN) AKTIVIEREN/ DEAKTIVIEREN Rollen	PAUSE Pause
-------	---	----------------

KARTE ZOOMEN	KARTE HERANZOOMEN +	RUNTERNEHMEN ←
VERGRÖßERUNG NACH UNTEN/ WAFFEN NACH UNTEN DURCHSCHALTEN	VERGRÖßERUNG NACH OBEN/ WAFFEN NACH OBEN DURCHSCHALTEN	PAUSE
S N	ZIELFERNROH- RERHEBUNG ↑	WAFFE ABSCHIESSEN Enter
VISIER AKTIVIEREN/ AKTIVIEREN /	Shift	
		SANITÄTER M203 Ctrl

Einfüg	MULTIPLAYER- BILDSCHIRM Pos1	Bild aufwärts
AUFSTEHEN Entf	KAUERN Ende	ZU BODEN WERFEN Bild abwärts

	VORWÄRTS ↑	
SEITWÄRTS NACH LINKS GEHEN ←	RÜCKWÄRTS ↓	SEITWÄRTS NACH RECHTS GEHEN →

Num Lock	/	*	-
HERANZOOMEN 7 *	KAMERA NACH OBEN 8	WEGZOOMEN 9 *	
KAMERA NACH LINKS 4	STANDARDEINSTELLUNG FÜR DIE KAMERA 5	KAMERA NACH RECHTS 6	+
1	KAMERE NACH RECHTS 2	3	WAFFE FEUERN Enter
0		Del	

KOMMUNIKATION

SPIELSTEUERUNG

* NUR EINZELSPIELER



SPIELBILDSCHIRM

WAS DU WÄHREND DES SPIELS AM BILDSCHIRM SIEHST

1. Die GPS-Karte gibt dir eine Draufsicht auf das umliegende Gelände.
2. Richtung zum nächsten Wegpunkt. Drücke F7, um durch wichtige Wegpunkte zu schalten.
3. Kompass.
4. Richtungsanzeige für Treffer - Wenn du getroffen wirst, zeigt ein flackerndes rotes Licht ungefähr an, aus welcher Richtung das Feindfeuer kommt.
5. Fadenkreuz – Wenn du läufst oder springst, kannst du nicht mehr so genau zielen.
6. Schüsse im geladenen Magazin.
7. Munitionsvorrat. Drücke die Taste zum Nachladen (R), um das Magazin nachzuladen.
8. Ausgewählte Waffe und Schussmodus.
9. Gesundheit/Stellung – Das Symbol ändert seine Farbe, wenn du verletzt wirst, und zwar von grün über gelb zu rot. Außerdem siehst du hier, ob die Spielfigur steht, kauert, sitzt oder am Boden liegt.
10. Zeigt die Teamfarbe in Multiplayer-Partien.
11. Einsatzziele.
12. Flaggen-Besitzanzeige (nur im Multiplayer-Modus).
13. Zeigt an, dass dein Team einen Room Takedown (Zimmer sichern) durchführt, wenn du die BACKSPACE-Taste drückst.
14. Wegpunkt-Höhe – Die Pfeile zeigen an, ob dein aktueller Wegpunkt über, unter oder genau auf deiner aktuellen Position liegt.



ZIELGENAUIGKEIT

Angehörige des Delta-Teams schießen niemals "aus der Hüfte heraus". Sie heben ihre Waffe immer von der Bereitschaftsstellung an und visieren das Ziel an. Die Methode nennt man "Rapid Aim Fire" (Rasches Zielen und Feuern). Dadurch kann der Schütze sein Ziel identifizieren, feststellen, ob es freundlich oder feindlich ist, und mit großer Zielgenauigkeit schießen.

Du kannst entweder aus der Bereitschaftsstellung heraus schießen, oder durch das Zielfernrohr zielen.

Wenn du mit Rechts klickst, hebst du die Waffe aus der Bereitschaftsposition an und zielst durch das Zielfernrohr. Dadurch haben deine Schüsse eine wesentlich geringere Streuung, und du hast eine viel höhere Zielgenauigkeit, als wenn du aus der Bereitschaftsstellung heraus schießt.

SNIPER RIFLES

Kugeln, die aus großer Distanz abgefeuert werden, werden durch die Schwerkraft beeinflusst, die sie von ihrem Zielobjekt weg nach unten drückt. Das Teleskop eines Sniper Rifles ist so ausgestattet, dass es diesen Effekt kompensiert.

Wenn du mit dem Teleskop arbeitest, dich also im Sniper-Modus befindest, erkennst du die Distanz zu deinem Ziel, die Höhenausrichtung und die Vergrößerung deines Teleskops. Wenn die Höhenausrichtung und Entfernung zum Ziel identisch sind, trifft die Kugel das Ziel genau. Wenn nicht, triffst du dein Ziel nicht genau.

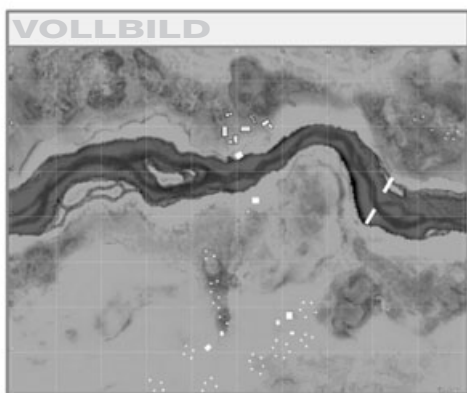
Wenn du die Höhe auf AUTO einstellst, wird diese automatisch eingestellt. Dieser Modus ist dann sinnvoll, wenn es sich um stationäre Ziele handelt. Bei beweglichen Zielen kann es häufig Probleme geben.



DIE LANDKARTE

LERNE DIE GEGEND KENNEN

In Einzelspieler- und Multiplayer-Runden kannst du mit der Landkartentaste (M) eine Karte der näheren Umgebung aufrufen. Die Taste zeigt bei mehrfachem Drücken die Karte nacheinander als Viertelschirm, als Vollbild oder gar nicht an. Vergrößern oder verkleinern kannst du diese Kartenansicht mit den Tasten + und -.



Auf der Karte findest du Rastermarkierungen, mit deren Hilfe du den Teameinsatz im Mehrspielermodus besser koordinieren kannst. Deine momentane Position im Kartenraster wird unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn du dich bewegst, verändert sich diese Angabe. Deine Position ist immer in der Bildschirmmitte, Norden ist immer oben.



BEFEHLE GEBEN

SAGE DEINEN TEAMKOLLEGEN, WAS SIE TUN SOLLEN

Während deiner Einsätze hast du eventuell den Befehl über eine Gruppe von Soldaten, die dich unterstützen, dir beim Sichern von Zimmern helfen und Gegner bekämpfen.

Du kannst ihnen auch bestimmte Befehle geben, indem du die Taste TEAM ORDERS (Teambefehle) (CAPS LOCK) drückst. Dadurch wird ein Menü mit den verfügbaren Befehlen aufgerufen. Du kannst jeden grün markierten Befehl erteilen. Grau unterlegte Optionen sind derzeit nicht verfügbar. Drücke die entsprechende Taste, damit das gesamte Team oder nur die letzten beiden Männer in der Marschreihe (das Feuerteam Zwei) diesen Befehl ausführen.

ROOM TAKEDOWNS (ZIMMER SICHERN)

Es gibt zwei verschiedene Methoden, dein Team zur Eroberung eines Zimmers zu bewegen. Zunächst kannst du den Befehl zum Sichern eines Zimmers erteilen, indem du die [Backspace]-Taste drückst, oder im Menü Team Orders (Team-Befehle) darauf zugreifen, wenn du die Aufforderung zum Sichern des Zimmers erhältst. Dadurch wird sich dein Team dann versammeln, Granaten werfen und in das Zimmer stürmen, auch wenn du nicht dabei bist.

Die zweite Methode funktioniert automatisch. Wenn du den Befehl "Stack Up" (Versammeln) vor einem Zimmer erteilst und dann reinstürmst, führt dein Team ebenfalls die bekannten Methoden zum Sichern eines Zimmers aus. Werf eine Granate, halte dich an die Mauer gedrückt, wenn du reinstürmst, und bewege dich auf die gegenüberliegende Ecke des Zimmers zu, um aus der Schusslinie deines Teams zu gelangen.

TEAM GRENADE ORDERS (GRANATEN-TEAMBEFEHLE)

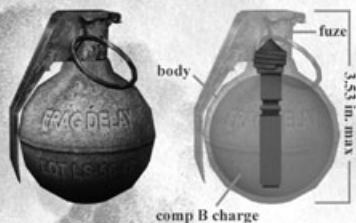
Du kannst einem Team-Mitglied befehlen, eine Flash Bang- oder Splittergranate zu werfen, aber denk dran, dass die Granate genau dorthin geworfen wird, wohin dein Fadenkreuz zeigt, wenn der Befehl erteilt wird. Wenn du ein Zimmer sicherst, musst du deinem Team die Tür öffnen, bevor sie Granaten werfen können.



GRANATEN WERFEN

BETAUBENDER KNALL ODER TÖDLICHE SPLITTER

Beim Werfen einer Granate kannst du die Wurfentfernung steuern. Um mit voller Kraft zu werfen, klicke mit der linken Maustaste. Um die Entfernung zu steuern, klicke mit der rechten Maustaste und halte sie gedrückt. Du siehst dann, wie sich auf dem Bildschirm eine Wurfkraftanzeige langsam füllt. Je länger du die Taste gedrückt hältst, desto weiter wirfst du. Mit etwas Übung solltest du ziemlich zielgenaue Würfe hinbekommen.



Body: Steel

Filler: 6.5 ounces of Composition B

Fuze: M213

Weight: 14 ounces



SUCHE UND RETTUNG

HILFE IST UNTERWEGS

Die Männer der Task Force Ranger haben das Motto: „Lasse keinen Mann zurück.“ Wenn eines deiner Teammitglieder schwer verwundet ist, wird ein C-SAR Black Hawk zu deiner Position entsandt. In diesem Fall landet er in deiner Nähe, und ein Sanitäter steigt aus, der sich um den Verletzten kümmert und deinen Kameraden in den Hubschrauber verfrachtet.



Deine Aufgabe ist es, auf deinen verwundenen Kameraden aufzupassen, bis der C-SAR kommt. Warte solange, bis der Sanitäter mit dem verwundenen Soldaten den C-SAR erreicht hat und dieser wieder sicher in der Luft ist. Erst dann solltest du mit deiner Mission fortfahren.

NOVAWORLD/ DER GEFÄHRLICHSTE GEGNER MULTIPLAYER-PARTIEN



Nachdem du deine Fähigkeiten in den Einzelspielaufträgen unter Beweis gestellt hast, kannst du ausprobieren, wie du dich gegen menschliche Gegner schlägst. Delta Force - Black Hawk Down kann auf unserem Online-Spielfeld, das wir NovaWorld nennen, über das Internet gespielt werden. Natürlich kannst du auch in einem lokalen Netzwerk oder über das Internet mit bis zu 16 anderen Spielern spielen.

Über NovaWorld kannst du einer Multiplayer-Partie jederzeit beitreten und sie auch jederzeit wieder verlassen. Wenn du also nicht der Leiter (Host) des Spiels bist, musst du nicht anwesend sein, wenn die Partie eröffnet wird. Du kannst auch später beitreten. Wenn du dann beschließt, dass du nicht länger mitspielen möchtest, können die anderen Spieler auch ohne dich weiterspielen. Wenn der Leiter das Spiel verlässt (im "Play and Serve" Modus), endet das Spiel sofort.

NOVAWORLD BEITRETEN

Um in NovaWorld zu spielen, benötigst du ein Konto bei NovaWorld. Wenn du noch kein Konto hast, kannst du innerhalb von wenigen Sekunden ein neues Konto erstellen. Wenn du Delta Force - Black Hawk Down zum ersten Mal spielst, musst du deinen CD-Key eingeben, den du auf der CD-Hülle findest. Sobald du bei NovaWorld eingeloggt bist, kannst du so genannten NovaWorld Stat-Hosted Spielen beitreten (um im Rang in NovaWorld aufzusteigen) oder aber auch an public games (öffentlichen Spielen) oder password protected games (mit Lösungswort geschützten Spielen) teilnehmen.

NOVAWORLD RÄNGE UND STAT-HOSTED GAMES

NovaWorld hat ein weltweit gültiges Rangsystem. Dort können du und andere Spieler aus der ganzen Welt deine Leistungen abrufen, die du bei von NovaWorld offiziell veranstalteten Spielen erreicht hast (Stat-Hosted Games). Wenn du an offiziellen Spielen erfolgreich teilnimmst, steigst du im Rang auf, wobei diese Ränge den Rängen in der richtigen Armee nachempfunden sind. Die Geschwindigkeit, in der du aufsteigst, hängt davon ab, wie gut du spielst. Ähnlich wie in der richtigen Armee wird es immer schwieriger, weiter aufzusteigen, je höher dein Rang bereits ist. Nur sehr gute Spieler schaffen es, die Offiziersränge zu erreichen. Für jede Art von Multiplayer-Partien wird ein eigener Rang geführt. Mehr Informationen über die Ränge und Spielregeln erhältst du, wenn du dich bei NovaWorld einloggst.

ARTEN VON MULTIPLAYER-PARTIEN

Deathmatch und Team Deathmatch (Jeder gegen Jeden und Jeder gegen Jeden im Team)

In einem Deathmatch treten alle Spieler gegeneinander an. Wer die meisten Gegner ausschaltet, erhält die höchste Punktezahl. Beim Team Deathmatch treten zwei oder mehrere Teams gegeneinander an.

Capture the Flag (Fahne erobern)

Die Fahnen werden auf der Karte als Flaggensymbol dargestellt. Du gehörst entweder zum blauen oder roten Team und hast den Auftrag, die gegnerische Fahne zu erobern, indem du über sie läufst. Dann musst du die Fahne zurück zur eigenen Basis bringen und dort an der Stelle aufpflanzen, die durch eine Flagge in einem Kreis markiert ist. Gleichzeitig muss dein Team die eigene Fahne verteidigen. Bei einigen Karten gibt es mehrere Fahnen auf jeder Seite. Der Wegpunktanzeiger zeigt dir den Weg zu den Fahnen und zurück zur eigenen Basis.

Team King of the Hill (Gebiet besetzen im Team)

Bei dieser Art von Spiel gewinnen die Spieler, indem sie sich eine bestimmte Zeitspanne (die vom Host festgelegt wird) in einem bestimmten Gebiet aufhalten. Das Zielgebiet wird als roter Kreis auf der Karte dargestellt. Sobald sich auch nur ein einziges Team-Mitglied im Zielgebiet aufhält, beginnt der Zeitzähler zu laufen. Verlassen allerdings alle Teammitglieder das Zielgebiet, wird der Zeitzähler sofort auf Null zurückgestellt.

Search and Destroy (Suchen und Zerstören)

Jedes Team muss in das Territorium des Gegners vordringen und dort bestimmte Ziele zerstören, um zu gewinnen.

DIE RANGER BILDEN DIE SPEERSPITZE





KARTEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPAWN POINTS (PLATZIERUNGSGEBIETEN)

Attack and Defend (Angriff und Verteidigung)

Das eine Team gewinnt, wenn es ihm gelingt, bestimmte Ziele im Feindgebiet zu zerstören. Das andere Team gewinnt, wenn es ihm gelingt, dies so lange zu verhindern, bis die Zeit abgelaufen ist.

EMOTES

Delta-Einsatztruppen sind im Gefecht auf eine effektive Kommunikation angewiesen, um Angriffe zu koordinieren und sich gegenseitig wichtige taktische Informationen mitzuteilen. Das geschieht durch kurze Schlüsselworte oder stumme Handzeichen. In Multiplayerspielen kannst du mit deinem Team mit Hilfe sogenannter "Emotes" kommunizieren. Drücke dazu erst die Emote-Taste (F9) und dann die entsprechende Ziffer. Deine Spielfigur gibt dann einen vorgegebenen Befehl, eine Antwort oder eine Provokation von sich, entweder sprachlich oder mit optischen Zeichen. Teams, die im Umgang mit diesen Emotes geübt sind, haben es bei der Koordination von Angriffen entschieden leichter.

PROGRESSIVE SPAWN POINTS (Unterschiedliche Platzierungspunkte)

Bei den Multiplayer-Karten für Teamspiele kann man, wenn gewünscht, mit so genannten Progressive Spawn Points oder kurz PSP spielen. Die PSP werden auf der Karte markiert und befinden sich entweder im Besitz des roten oder blauen Teams. Wenn ein Team im Besitz eines PSP ist und ein Spieler stirbt, kann er sich entscheiden, ob er bei diesem PSP oder im ursprünglichen Startgebiet des Teams neu aufgestellt wird. Um einen PSP zu erobern, muss man ihn berühren. Er wird grün und gehört jetzt für 15 Sekunden niemanden. Die verbleibende Zeit wird durch einen Balken dargestellt. Nachdem 15 Sekunden verstrichen sind, ändert sich die Farbe des PSP in die deines Teams. Alle Spieler erhalten eine Nachricht über die Eroberung des PSP.

Wenn du stirbst, wird eine Karte eingeblendet, auf der du siehst, welche PSP welchem Team gehören. Jeder ist mit einem Buchstaben beschriftet. Drücke einfach auf die entsprechende Taste, um neben diesem PSP wieder im Spiel aufzutauchen, wenn er von deinem Team kontrolliert wird. Wenn du die Leertaste drückst, wirst du im ursprünglichen Startgebiet aufgestellt. Du

kannst maximal alle 30 Sekunden bei einem PSP neu ins Spiel einsteigen. Stirbst du früher, kannst du allerdings im ursprünglichen Startgebiet wieder ins Spiel einsteigen, wenn der Timer abgelaufen ist.

EIN SPIEL STARTEN

Du kannst ein Spiel über NovaWorld oder ein lokales Netzwerk mit bis zu 16 Spielern starten. Die Anzahl der Spieler, die an einer von dir gestarteten Partie teilnehmen können, hängt von der Geschwindigkeit deines Internetanschlusses ab. Je schneller deine Internetanbindung ist, desto mehr Spieler können an einer von dir gestarteten Partie teilnehmen.

EINSTELLUNGEN FÜR MULTIPLAYER-PARTIEN

Der Leiter einer Multiplayer-Partie kann verschiedene Einstellungen vornehmen, die das Spielgeschehen beeinflussen.

Host Message (Nachricht vom Leiter)

Dieser Text erscheint auf dem Ladebildschirm der Karte.

Game Name (Spielname)

Der Name, den du hier eingibst, erscheint auf dem Bildschirm Multiplayer Selection (Multiplayer-Auswahl).

Country Code (Land)

Gib hier an, in welchem Land du dich aufhältst, wenn du möchtest, dass die anderen Spieler wissen, wo sich der Server befindet.

Passwort

Wenn du den Zugang zu deinem Spiel begrenzen möchtest, gib hier ein Passwort ein, das die Teilnehmer des Spiels kennen müssen, um beizutreten.

Connection Type (Verbindungsart)

Wähle entweder NovaWorld oder LAN/IP.

Server Type (Serverart)

Wenn du an dem Spiel teilnehmen willst, dass du startest, wähle "Serve and Play" (Server starten und Spielen). Der Host sollte immer derjenige Spieler sein, der über die schnellste Internetverbindung und

den schnellsten Computer verfügt. Wenn du nicht spielen willst, dein Computer also nur der dedizierte Server für das Spiel ist, wählst du "Serve Only" (Nur Server starten).

TEAM OPTIONS (Teamoptionen)

Friendly Fire

(Feuer aus den eigenen Reihen)

Wenn du möchtest, dass sich Team-Mitglieder gegenseitig nicht verletzen können, deaktivierst du diese Option.

Max FF Limit (Max. Limit für Feuer aus den eigenen Reihen)

Wenn du das Feuer aus eigenen Reihen aktivierst, wird ein Spieler automatisch aus dem Spiel verbannt für eine bestimmte Anzahl von Treffern in den eigenen Reihen.

Friendly Tags (Freunde markieren)

Wenn du die Option deaktivierst, kann man Team-Mitglieder nicht markieren.

Choose Team (Teamauswahl)

Die Option "Yes" lässt die Spieler auswählen, welchem Team sie angehören wollen, bei "No" wählt der Server aus.

Friendly Fire Warning (Warnung vor Feuer aus den eigenen Reihen)

Wenn du diese Aktion deaktivierst, werden Team-Mitglieder nicht mit einem X markiert, wenn man auf sie zielt.

IMMER IM TEAM ZUSAMMENARBEITEN!



Team Preference (Bevorzugtes Team)

Im Serve- und Play-Modus kannst du dir hier dein Dreamteam aussuchen.

Team Password (Team-Passwort)

Mit diesen Felder kannst du den Teams eigene Passwörter zuteilen. Denke aber daran, den Spielern ihre Passwörter auch mitzuteilen.

BEDINGUNGEN FÜR DAS SPIELENE

Time Limit (Zeitlimit)

Bestimmt, wie lange das Spiel dauert.

Score Limit (Punktelimit)

Bestimmt, wie viele Punkte ein Spieler/ein Team erreichen muss, bevor das Spiel endet.

King of the Hill Time (Zeit für Gebiet besetzen)

Bestimmt, wie lange man sich im Zielgebiet für den Sieg aufhalten muss.

GRUNDLEGENDE UND FORTGESCHRITTENE EINSTELLUNGEN

Maximum Players

(Maximale Spieleranzahl)

Legt fest, wie viele Spieler maximal an einer Multiplayer-Partie teilnehmen dürfen.

Delay Start (Startverzögerung)

Bestimmt, nach wie vielen Minuten das Spiel beginnt. Dadurch haben die Spieler genügend Zeit, dem Spiel beizutreten.

Replay (Wiederholung)

Wenn du "Yes" (Ja) wählst, beginnt das Spiel nach Beendigung einer Runde erneut auf der gleichen Karte. Wählst du "Cycle" (Wechseln), werden mehrere Runden gespielt, jede davon auf einer der Karten, die für diese Art von Multiplayer-Partie geeignet ist. Wenn du "No" (Nein) wählst, endet die Partie nach einer Runde.

Respawn

Nachdem alle deine Leben aufgebraucht sind, musst du einige Sekunden warten, bevor du wieder weiterspielen kannst.

WEAPON OPTIONS (WAFFEN-OPTIONEN)

Als Host (Leiter) kannst du die Waffen, die den Spielern zugänglich sind, begrenzen, indem du die folgenden Optionen veränderst. Du kannst die Waffenauswahl entweder einzeln oder gesamt verändern, indem du den Button "Set Availability for All Weapons" (Zugänglichkeit für alle Waffen einstellen)

anklickst. Diese Optionen ändern allerdings nichts daran, dass bestimmte Klassen nur bestimmte Waffen verwenden können.

Always Available (Immer zugänglich)

Alle Waffen sind ihren zugeordneten Charakterklassen frei zugänglich. (Dies ist die Standardeinstellung für alle Waffen auf allen Karten.)

Never Available (Nie zugänglich)

Kein Spieler darf diese Waffe auswählen.

Armory Only (Nur Waffenkammer)

Diese Waffe ist nicht vorhanden, wenn sich der Spieler einloggt, kann aber in einer Waffenkammer ausgewählt werden.

NOVAWORLD-OPTIONEN

Internet Connection Speed

(Geschwindigkeit der Internetverbindung)

Gib die Geschwindigkeit deiner Internetverbindung an. Sie beeinflusst die empfohlene Anzahl von Spielern, für die du ein Spiel hosten kannst.

Require NovaWorld Login

(NovaWorld-Login benötigt)

Ein Spieler muss sich bei NovaWorld mit einer gültigen Seriennummer registrieren. Das ist vor allem notwendig, wenn du Spieler von deinem Server verbannen willst. (Siehe README.txt für Informationen über das Verbannen von Spielern)

Allow Player Skins (Skins erlauben)

Damit können Spieler mit lokal-gehosteten eigenen Avatar-Skins spielen. Eigene Skins werden nicht mit Karten heruntergeladen.

SPEZIELLE CHARAKTERE IN MULTIPLAYER-PARTIEN

Wenn du über NovaWorld oder über das lokale Netzwerk spielst, kannst du auswählen, ob dein Charakter in einem Gebiet besonders gut ist. Jeder dieser speziellen Charaktere gibt deinem Charakter besondere Fähigkeiten im Umgang mit bestimmten Waffen oder zusätzliche Fertigkeiten. Natürlich kann es auch sein, dass du dann schlechter im Umgang mit Waffen bist, auf die dein Charakter nicht spezialisiert ist.

Du kannst deine Spezialität und Waffenauswahl ändern, indem du während eines Spiels die Waffenkammer betrittst und deine Auswahl änderst.

Sniper (Scharfschütze)

Ein Scharfschütze ist darin ausgebildet, Gegner auf große Entfernungen auszuschalten. Er pflegt seine Waffen äußerst sorgfältig. Häufig sind sie so modifiziert, dass sie seinen besonderen Bedürfnissen entsprechen. Die bevorzugten Waffen eines Scharfschützen sind das M21, M42, Model 70 und das Barrett Scharfschützengewehr.

Close Quarters Battle (Nahkämpfer)

Wenn das Magazin leergeschossen ist, ist es an der Zeit, die Messer zu wetzen. Das ist die Sternstunde der Nahkämpfer. Ihre höhere Reichweite mit dem Messer bietet ihnen einen großen Vorteil.

Grenadier

Die Fähigkeit, eine 40 mm Sprengladung zielgenau zu verschießen, wird von den meisten Einsatzteams hochgeschätzt. Der Grenadier kann besonders gut mit dem M203 und mit fest montierten Granatwerfern umgehen.

Machine Gunner (Maschinengewehrschütze)

Eine Waffe zu beherrschen, die 600 Schuss pro Minute abgibt, erfordert besondere Fähigkeiten, eine gute Ausbildung und Muskelkraft. Maschinengewehrschützen kämpfen bevorzugt mit dem M249 SAW, M60E3, M240B oder mit fest montierten Maschinengewehren. Sie besitzen eine größere Zielgenauigkeit mit diesen Waffen als ihre Team-Kollegen.

Medic (Sanitäter)

Sanitäter werden bei jedem Einsatzteam hoch geschätzt. In Multiplayer-Partien können Sanitäter einen Spieler, der kampfunfähig geschossen wurde, so verarzten, dass er wieder weiterspielen kann. Sie können auch nur teilweise verletzte Charaktere heilen.

Wenn ein Spieler so schwer verletzt wird, dass er sterben würde, sieht der Sanitäter bei dem entsprechenden Spieler einen Countdown eingeblendet. Kann er ihn erreichen und ihm erste Hilfe leisten, bevor der Countdown abgelaufen ist, kann der Spieler gerettet werden. Sanitäter können Spieler nicht heilen, wenn diese durch einen Kopfschuss, Selbstmord oder Geschwistermord getötet wurden.

Um Erste Hilfe zu leisten, wählst du das Medic Pack aus dem Gepäck. Dann zielst du aus nächster Nähe mit dem Fadenkreuz auf den verletzten Charakter und klickst mit Links. Wenn der verletzte Spieler jetzt die Leertaste drückt, wird er an der Stelle neu aufgestellt, an der er die normalerweise tödliche Verletzung erlitten hat. Läuft der Countdown ab, bevor Erste Hilfe geleistet werden kann, kann der Spieler das Spiel nur im ursprünglichen Aufstellungsgebiet betreten.

CHARACTER OPTIONS (CHARAKTEROPTIONEN)

Auto-Reload Weapon (Waffe automatisch laden)

Wenn diese Option mit einem Häkchen versehen wurde, wird deine Waffe automatisch geladen, wenn ein Magazin leer ist. Wenn das Nachladen beginnt, kannst du die Waffen erst wieder wechseln, wenn es beendet ist.

Medic Revive Consent (Wiederbelebungsusage für Sanitäter)

Wenn diese Option nicht mit einem Häkchen versehen wird, wird ein Sanitäter dich erst heilen, wenn du die 9 gedrückt hast, um nach einem Sanitäter zu rufen.

IM GEDENKEN AN DIE GEFALLENEN

Zwischen Februar und Oktober 1993 starben insgesamt 31 Angehörige der Armee der Vereinigten Staaten in Somalia. 19 davon gehörten zur Einsatzgruppe Ranger, ihnen wurden posthum 25 Orden verliehen, darunter zwei Ehrenmedaillen des Kongresses (Congressional Medals of Honor).

Nachfolgend findest du eine Liste dieser 31 Soldaten, um ihr Andenken zu bewahren und ihr Opfer zu ehren. Diese Soldaten gaben ihr Leben im Dienst für ihr Land und die Bevölkerung Somalias.

Ohne Feindeinwirkung gefallen:

PV2 Conner, David - 02/08/93

PV2 Robertson, Don D. - 03/02/93

PV2 Harris, Daniel L. - 03/18/93

SPC Nicholson, Edward J. - 09/30/93

Durch Feindeinwirkung gefallen:

SFC Deeks, Robert H. Jr. - 03/03/93

SPC Gutting, Mark E. - 08/08/93

SGT Hilgert, Christopher K. - 08/08/93

SPC Pearson, Keith D. - 08/08/93

SGT Richerson, Ronald N. - 08/08/93

PFC Anderson, Matthew K. - 09/25/93

SGT Richardson, Ferdinan C. - 09/25/93

SGT Williams, Eugene - 09/25/93

SSG Busch, Daniel D. - 10/03/93

SPC Cavaco, James M. - 10/03/93

SFC Fillmore, Earl R. Jr. - 10/03/93

MSG Gordon, Gary I. - 10/03/93

SGT Joyce, James C. - 10/03/93

PFC Kowalewski, Richard W. Jr. - 10/03/93

MSG Martin, Timothy L. - 10/03/93

SPC Pila, Dominick M. - 10/03/93

SGT Ruiz, Lorenzo M. - 10/03/93

SFC Shughart, Randall D. - 10/03/93

CPL Smith, James E. - 10/03/93

PFC Martin, James H. Jr. - 10/03/93

CW2Briley, Donovan L. - 10/03/93

SSG Cleveland, William D. Jr. - 10/03/93

SGT Field, Thomas J. - 10/03/93

CW4 Frank, Raymond A. - 10/03/93

CW3 Wolcott, Clifton, P. - 10/03/93

SGT Houston, Cornell L. - 10/04/93

SFC Rierson, Matthew L. - 10/06/93



SPENDENGELDER GEHEN AN DIE WARRIOR FOUNDATION

“Wir ermöglichen SOF-Kindern jene Hochschulausbildung, die sich ihre gefallenen Eltern für sie gewünscht hätten.”

Die Special Operations Warrior Foundation (SOWF) ist eine Stiftung, die gegründet wurde, um Kindern von militärischem Personal, das während Spezialeinsätzen getötet wurde, abhängig von ihren finanziellen Bedürfnissen und Ausbildungswünschen die Möglichkeit zu geben, durch Stipendien eine Hochschulausbildung zu finanzieren.

Die SOWF wurde 1980 gegründet, nachdem neun SOF-Soldaten bei dem Versuch starben, eine iranische Geiselkrise zu beenden. Die neun Soldaten hinterließen siebzehn Kinder.

Heute sind die Männer und Frauen der Special Operations Forces weltweit bei mehr Aufträgen im Einsatz als je zuvor. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Kinder, die unsere Hilfe benötigen, im Verlauf der nächsten Jahre vermutlich stark ansteigen wird.

Momentan gibt es 370 Kinder, die ein Elternteil bei einem SOF-Einsatz verloren haben und die daher unsere Hilfe in Anspruch nehmen können. Wir erwarten, dass sich die Kosten für ihre Ausbildung im Jahr 2010 auf 12 Millionen US-Dollar beläuft.

Es ist eine Ehre für NovaLogic, den Familien dieser gefallenen Soldaten zu helfen, indem wir einen Teil der Einkünfte von Delta Force - Black Hawk Down für den Special Operations Warrior Fund stiften.

Wenn du mehr über diese Stiftung erfahren oder direkt spenden möchtest, schau doch mal auf www.specialops.org vorbei.

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

C R E D I T S

LEAD PROGRAMMING

Mark Davis
Kyle Freeman
Eric Milota
Kent Simon

PROGRAMMING TEAM

Tony Caton
Pat Griffith
Dave King
Mark Maestas
Trevor Walker

NOVAWORLD TEAM

Lucas McGregor
Michael Drannikov
Jim Ratcliff
Chris Tearpak

EXECUTIVE PRODUCER

John Garcia

PRODUCER

Wes Eckhart

ASSOCIATE PRODUCER

Barry Feather

PRODUCTION ASSISTANT

Anthony Jimenez
Joel Taubel

ADDITIONAL MANAGEMENT

John Butrovich
David Seeholzer

ART DEPARTMENT MANAGER

Chris Tamburrino

ART

John Brophy

Gregg Daly
Chris Demers
Brian Heins
Brent Houston
Craig Marschke
Rod Parong
Chris Tamburrino
Jason Tull

CHARACTER ANIMATION

Rod Parong
Diego Torroija

CINEMATIC SEQUENCES

Gwen Ballantyne
John Brophy
Gregg Daly
David Durand
Brian Heins

DESIGN DIRECTION

John Garcia

LEVEL CREATIVE DIRECTION

Gwen Ballantyne
David Durand

MISSION DESIGN

Jason Alejandre
Brian Bekian
John Brophy
Gregg Daly
Chris Demers
Brent Houston
Andy Kipling
Craig Marschke
Jason Tull

MISSION DIALOG

Bill Cyr
Jason Ryan
Russell Brower

AUDIO DIRECTOR

Russell Brower

SOUND DESIGN

Paul Fox

CASTING AND DIALOG EDITING

Bill Black
Big Fat Kitty LLC

DIALOG DIRECTION

Russell Brower

ADDITIONAL SOUND EFFECTS & EDITING

Brent Houston

ADDITIONAL SOUND EDITING

Tish Eastman
Eric Johnson
Bryan Watkins

MUSIC BY

Russell Brower
Ron Fish

MUSIC PERFORMED BY

SYNTHESIZERS
& ELECTRONICS:
Russell Brower
and Ron Fish

DRUMS AND
PERCUSSION:
Jerry Marotta

DUDUK, BANSURI,
ARGHUL & NEY:
Papa Gynoo

GUITAR:
Daniel Gilbert

VOCAL SOLO:
S.A.F.

VOICES

Sharmark Abokar
Gwen Ballantyne
Keith Bauer
Matt Botsford
Russell Brower
Jackson Daniels

S.A.F.

Paul Fox
Richard George
Steve Kramer
Jason Monroe
CW4 Todd
Moorehead
Tony Oliver
Kent Simon
John Smallberries
Mark Stevens
Terry Stone
Jim Taggart
Chris Tamburrino
CW3 Jamie Tardif
Joel Taubel
Helen Wek
Johnny Yeiser

RECORDING AND MIXING

NovaLogic Sound
Laboratories,
Calabasas, CA
and Todd Voz at
Jersville Studios,
Woodstock, NY

MOTION
CAPTURE
PROVIDED BY
hOuse of mOves
(Los Angeles, CA)

EXECUTIVE IN
CHARGE OF
PRODUCTION,
MOTION
CAPTURE
Tom Tolles

EXECUTIVE
PRODUCER,
MOTION
CAPTURE
Jarrod Phillips

CHIEF
OPERATING
OFFICER, HOUSE
OF MOVES
Matthew Lawrence

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

C R E D I T S

MOTION CAPTURE TECHNICAL SUPERVISOR

Dennis "DJ" Hauck

PRODUCTION COORDINATOR

Greta Anderson

MOTION CAPTURE PRODUCTION MANAGER

Chris Bellaci

MOTION CAPTURE DIRECTOR

Johnny Ravena

LEAD MOTION CAPTURE ARTIST

Garry Gray
Jennifer Becherer

MOTION CAPTURE ARTIST/VIDEO ASSIST

Humphrey Olivieri

MOTION CAPTURE VIDEO ASSIST Derrick "Boo-Kay" Guidry

STAGE MANGER Scott Webster

MOTION CAPTURE PERFORMERS Brent Houston Ulises Gerardo

MARKETING MANAGEMENT Georgina Petrie

MARKETING Paul Olshan Lucinda Searle

PR

Marcus Beer
Chris Clarke

SALES MANAGEMENT Dave Pollack Sue Wosczyzna

SALES

Rosemary Buahin
Scott Ellyn

CREATIVE SERVICES DIRECTOR

Keith Rust

CREATIVE SERVICES MANAGER

Ulises Gerardo

WEB DESIGN Alan Bollinger

PACKAGING LAYOUT & DESIGN

Keith Rust
Deanna Dolph

MANUAL LAYOUT & DESIGN

Deanna Dolph

MANUAL WRITTEN BY

Jason Ryan

PRODUCTION MANAGEMENT

Lance Pifer
Silvana Greenfield

QA MANAGER Tim Knight

QA LEAD Steve Merkel

QUALITY ASSURANCE

Todd Dang
Boris Faynberg
Henry Gukasyan
Mike Harling
David Holder
Sean Manzano

COMPUTER MAINTENANCE

Glenn Kronick
Matt Botsford

SUBJECT MATTER EXPERTS

Lee Van Arsdale
Ray Gentry
John Collett
Don Hubbard
Michael Plotts

SPECIAL THANKS

Marché Campbell
Rob Dalby
Ed Gwynn
Kathy Hatton
Yvonne Khouw
Jane Kirton
Vince McDermott
Tom Mee
Lee Milligan
Paul Rebhan
Saras Seth
Gregg Southard
Margaret Walsh
Helen Wek

John Carney and Dick
Davis of the Special
Operations Warrior
Foundation



Pictures provided by the
Department of Defense.
Use of pictures does not
imply DOD endorsement.

Pictures provided by
John Collett.

Uses Bink
Video Technology.
Copyright © 1997-2002 by RAD
Game Tools, Inc.

LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbonn).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbonn und unter Angabe des Mangels an ihren Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für GameBoy Advance- und GameBoy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Eurocheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln
zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du zugsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 77 66 33
(€ 1,24 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0190 – 75 44 64
(€ 1,24 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 37 37 61
(€ 1,08 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62
(€ 1,08 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 55 40 20
(CHF 2,00 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77
(CHF 2,00 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

© 1998-2003 NovaLogic, Inc. NovaLogic, das NovaLogic-Logo, NovaWorld und Delta Force sind eingetragene Marken von NovaLogic, Inc. Das Delta Force-Logo, das NovaWorld-Logo und Black Hawk Down sind Marken von NovaLogic, Inc. HUMVEE® ist eine eingetragene Marke von AM General LLC und wird unter Lizenz von AM General LLC verwendet. © AM General LLC 2003. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist eine eingetragene Marke und Direct 3D und Direct X sind Marken der Microsoft Corporation. SurroundSound fähige Hardware wird für Dolby SurroundSound benötigt. Dolby, ProLogic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories Licensing Corporation. NVIDIA und das NVIDIA-Logo sind Marken der NVIDIA Corporation. Intel und Pentium sind eingetragene Marken der Intel Corporation. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

U.S.: Patent Nr. 5,625,759, 5,550,959 und 6,020,893.

Europäische Gemeinschaft: Patent Nr. 0824830

