

Tom Clancy's
GHOST
RECON™

**SPEZIELLES
OPERATIONEN
HANDBUCH**



INHALT

Überblick	4
Schnellstart	5
Schnellstart – Starten einer neuen Kampagne	5
Schnellstart – Beitritt zu einem Multiplayer-Spiel	5
Schnellstart – Starten eines Multiplayer-Spiels . . .	5
Minimale Systemanforderungen	6
Installation	6
Konfigurieren des Spiels	6
Ghost Recon deinstallieren	7
Hauptmenü	7
Trainingsmenü	8
Spielen der Trainingsmissionen	8
Trainings-Status	8
Beenden des Trainings	8
Kampagne	9
Neue Kampagne	9
Löschen einer Kampagne	9
Vergleich: Kampagne / Spiel speichern	9
Fortsetzen einer Kampagne	10
Kampagnen-Mission	10
Auswählen von Spielständen	10
Optionen	10
Abbruch	10
Standard	11
Übernehmen	11
Zugang	11
Ändern der Optionen	11
Spiel	11
Eingabe	12
Bereits belegt	12
Speichern einer Tastaturbelegung	12
Laden einer Tastaturbelegung	12
Y-Achse der Maus umkehren	12
Multiplayer	13
Chat-Nachrichten	13
Servername	13
Fernzugriff erlauben	13
Passwort für den Fernzugriff	13
Motto des Tages	13
Spielername	13
Multiplayer – Netzwerk-Einstellungen	13
Hinter der Firewall	13
Netzwerkkarte wählen	13
Beitrittsport	14
Grafik	14
Auflösung	14
Texturen-Details	14
Schatten	14
Leichen anzeigen	14
Texturen komprimieren	14
Vertex-Gewichtung der Spielfiguren	14
Maximale Einschusslöcher	14
Gamma-Einstellung	14
Partikel-Details	14
Tiefe des Z-Buffers	14
Mods	14
Sound	15
Hauptregler	15
Lautstärke	15
Schnellmission	15
Schwierigkeitsgrad und Spieltyp	15
Spielstand laden	15
Hauptmenü	15
Start	16
Wiederholungen	16
Spiel starten	16
Besprechung	16
Liste mit Einsatzzielen	16
Inhalt der Einsatzbesprechung	16
Missionsinformationen	16
Bildschirmschaltflächen	17
Zugaufstellung	17
Kampfgruppenzuordnung	17
Soldaten	17
Statistiken	18
Ausrüstung	18
Die richtigen Mittel für Ihre Aufgabe	18
Menüschnittflächen	18
Aktionsbildschirm	19
Bewegung	19
Sicht	19
Gehen	19
Stellung	19
Laufen	19
Schleichen	19
Um die Ecke schauen	19
Kampfgruppe wechseln	19
Aktionen	19
Maschinengewehre vom Kaliber .50	19
Türen	19

INHALT

Gefecht	20
Feuern	20
Feuermodus	20
Waffe wechseln	20
Magazin wechseln	20
Heran- und Wegzoomen	20
Fernglas	20
Sprengladungen	20
Claymore-Minen	20
Sensoren	21
Der Spiel-Bildschirm	21
Bildschirmelemente im Spiel	21
Verbündete Truppen	21
Gegner	21
Fahrzeuge	21
Gelände	21
Retten von Geiseln	21
Interface-Elemente	21
Soldaten-Konsole	21
Bedrohungsanzeige	22
Waffen-Konsole	22
Fadenkreuz	22
Nachtsicht	23
Nachrichten	23
Das Kommando-Interface	23
Die Kommando-Karte	23
Gefechtsregeln	24
Wegpunkte	24
Feuerbereiche	24
Soldatenkarten	24
Schnellspeichern und -laden	24
Schnell-Laden	24
Schnell-Speichern	25
Missions-Status	25
Fortsetzen	25
Spiel speichern	25
Optionen	25
Neustart	25
Abbrechen	25
Mission beenden	25
Beenden	25
Mission abschließen	25
Bildschirm "Nachbesprechung"	25
Missionsinformationen	25
Einsatzziel-Status	25
Zugstatus	25
Wiederholung ansehen	25
Wiederholung speichern	26
Schaltfläche "Menü"	26
Schaltfläche "Weiter"	26
Schaltfläche "Zurück"	26
Speichern einer Wiederholung	26
Multiplayer	26
Multiplayer-Einstellungen	26
Spiel anlegen	26
Spieleliste	26
LAN-Spieleliste	27
Einem Spiel beitreten	27
Internet-Spieleliste	27
Spielereinstellungen	27
Soldat/Namensliste	27
Namensliste	27
Beobachtermodus	28
Soldat	28
Spielinformationen	28
Server ändern	28
Spielerabwahl	28
Serverinformationen	28
Verlassen des Bildschirms	29
Servereinstellungen	29
Kartenauswahl	29
Team-Auswahl	29
Spieldetails	29
Spieltypen	29
Solo	29
Gemeinsam	29
Team	29
Auferstehung	30
Ausrüstungseinschränkungen	30
Countdown im Spiel	30
Laden und Speichern von Spieleinstellungen	30
OK	30
Abbruch	31
Chat-Fenster	31
Fernzugriff	31
Multiplayer-Spiel	31
Bildschirm "Nachbesprechung"	31
Wiederholungen	31
Support	32
Credits	33

INHALT

Ghost Recon Team	33
Ubisoft Europe	34
International Content Management	34
Marketing	34
Ubisoft U.S.	35
Ubi.com Engineering Team	35
Soundlux Credits and Logo	35
Motion Capture	35
Hinweis	35

ÜBERBLICK

In Ghost Recon führen Sie die Ghosts, eine amerikanische Elite-Infanterieeinheit, die mit modernster Technik ausgerüstet ist, an die Front und ins Gefecht. Die Ghosts sind die Speerspitze der schnellen Krisenreaktionsstreitkräfte der USA. Sie werden als erste Einheit in gefährlichen Situationen eingesetzt und verlassen das Kampfgebiet als letzte. Als Anführer eines Zuges mit Ghosts sind Sie für die Auswahl, Ausbildung und Ausrüstung Ihrer Teammitglieder verantwortlich und erteilen ihnen Befehle, sobald der Einsatz beginnt. Sie steuern Ihre Männer, die sich wiederum bemühen, Ihre Befehle auszuführen, die Sie ihnen in der Hitze des Gefechts geben und das Einsatzziel zu erreichen. Wenn Sie besonders gute Leistungen erbringen und Spezialaufgaben lösen, werden Spezialisten für Ihr Team freigeschaltet, die mit neuen Waffen und Fähigkeiten ausgestattet sind.

Das Spiel besteht aus fünfzehn Missionen, die einem logischen Faden folgen und zusammen eine Kampagne bilden. Viele der Spielelemente scheinen eine Ähnlichkeit mit Rainbow Six oder Rogue Spear aufzuweisen, es handelt sich jedoch um ein ganz neues Spiel in einer völlig neuen Umgebung. Sollten Sie die gerade erwähnten Titel bereits gespielt haben, können Sie sich auf die nächste Stufe von taktischen, teambasierten Spielen freuen. Wenn Sie das Genre noch nicht kennen, wünschen wir Ihnen viel Spaß bei packender Action und kniffligen Herausforderungen.

In jedem Fall können Sie sich darauf gefasst machen, dass wir Sie in Ihrem Kampf gegen eine neuartige Bedrohung des Weltfriedens und der globalen Sicherheit nervlich und geistig vollständig in Anspruch nehmen werden. Das Schicksal der Welt hängt von Ihnen ab.

Schnellstart – Starten einer neuen Kampagne

1. Legen Sie die Ghost Recon-CD in Ihr CD-Rom-Laufwerk ein und starten Sie das Spiel.
2. Wenn das Hauptmenü erscheint, klicken Sie auf "Kampagne".
3. Auf dem Kampagnenbildschirm wählen Sie "Neue Kampagne".
4. Geben Sie einen Namen für Ihre neue Kampagne ein.
5. Klicken Sie auf "Start".
6. Wenn Sie die Einsatzbesprechung gelesen haben, klicken Sie auf den rechten Pfeil, der rechts unten auf dem Bildschirm zu sehen ist.
7. Wählen Sie "Auto-Zuweisung". Klicken Sie auf den rechten Pfeil, der rechts unten auf dem Bildschirm erscheint.

15. Scrollen Sie mithilfe der nach links und rechts zeigenden Pfeile durch die verfügbaren Ausrüstungen. Halten Sie an, wenn Sie das gewünschte Kit gefunden haben.
16. Klicken Sie auf "Fertig" und warten Sie, bis das Spiel gestartet wird.

Schnellstart – Starten eines Multiplayer-Spiels

1. Legen Sie die Ghost Recon-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und starten Sie das Spiel.
2. Im Hauptmenü klicken Sie auf "Optionen".
3. Klicken Sie auf die Registerkarte "Multiplayer".
4. Wählen Sie das Feld "Spielername".
5. Geben Sie den Namen ein, den Sie im Spiel tragen möchten.
6. Klicken Sie auf "Akzeptieren". Sie kehren zum Hauptmenü zurück.
7. Klicken Sie auf "Multiplayer".
8. Wählen Sie "LAN" oder "Internet".
9. Klicken Sie auf den Namen des Spiels, dem Sie beitreten möchten.
10. Geben Sie bei Bedarf das Passwort und/oder den Port ein.
11. Klicken Sie auf "Spield beitreten".
12. Ordnen Sie sich durch Klicken auf die entsprechende Registerkarte einem Zug zu und wählen Sie dann eine Position in diesem Zug für sich aus.
13. Klicken Sie auf die Registerkarte "Soldat".
14. Gehen Sie die verfügbaren Soldatentypen mithilfe der nach links und rechts zeigenden Pfeile am oberen Rand des Bildschirms durch. Halten Sie an, wenn Sie den gewünschten Typ gefunden haben.

15. Scrollen Sie mithilfe der nach links und rechts zeigenden Pfeile durch die verfügbaren Ausrüstungen. Halten Sie an, wenn Sie das gewünschte Kit gefunden haben.
16. Klicken Sie auf "Fertig" und warten Sie, bis das Spiel gestartet wird.

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

Ihr System muss die folgenden Mindestanforderungen erfüllen, um Ghost Recon ausführen zu können:

- **Computer:** Pentium II Prozessor mit 450 MHz oder gleichwertigem Prozessor
- **Speicher:** 128 MB RAM
- **Betriebssystem:** Windows 9X/ME/2000/XP
- **DirectX:** DirectX 8.0 oder höher (auf der CD enthalten)
- **Grafikkarte:** DirectX 8-kompatible 3D-Karte mit 16 MB mindestens 1 GB freier Festplattspeicher
- **Festplattspeicher:** 4-fach oder schneller
- **CD-ROM:** DirectX 8.0-kompatible Soundkarte
- **Soundkarte:** korrekt konfigurierte TCP/IP-Verbindung mit mindestens 28.8 kbps
- **Internet-/Netzwerkspiel:**

INSTALLATION

Folgen Sie zur Installation von Ghost Recon den in diesem Abschnitt beschriebenen Anweisungen:

1. Starten Sie Ihren Computer.
2. Legen Sie die Ghost Recon-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Daraufhin sollte das Autostart-Menü angezeigt werden.
Hinweis: Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch angezeigt wird, doppelklicken Sie auf dem Desktop auf den Arbeitsplatz und dann auf das Symbol, das Ihr CD-ROM-Laufwerk darstellt. Das Autostart-Menü sollte jetzt angezeigt werden.
3. Klicken Sie auf "Ghost Recon installieren". Die Installationsroutine führt Sie nun schrittweise durch die Einrichtung des Spiels.
4. Wenn die Installation abgeschlossen ist, können Sie Ghost Recon entweder aus dem Startmenü von Windows aufrufen oder durch einen Doppelklick auf die Datei "Ghost Recon.EXE" im Installationsverzeichnis des Spiels starten.

KONFIGURIEREN DES SPIELS

Während der Installation wird Ihr System automatisch nach vorhandenen Sound- und 3D-Grafikkarten abgefragt. Es kann natürlich sein, dass Sie mehrere solcher Karten in Ihren Rechner eingebaut haben. Die

Konfigurationsfunktion von Ghost Recon erlaubt Ihnen eine manuelle Auswahl Ihrer Hardwareressourcen, falls Sie mit den Standardvorgaben nicht zufrieden sein sollten.

ANLAGE

HOST RECON DEINSTALLIEREN

So deinstallieren Sie Ghost Recon:

1. Starten Sie Ihren Computer.
2. Legen Sie die Ghost Recon-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn das Autostart-Menü erscheint, klicken Sie auf "Ghost Recon deinstallieren". Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich von Ihrem PC entfernen wollen. Wenn Sie sich sicher sind, klicken Sie auf "Ja". Sollten Sie das Spiel doch nicht deinstallieren wollen, klicken Sie zum Abbrechen des Vorgangs auf "Nein".

Wenn Sie Ghost Recon deinstallieren, verbleiben alle gespeicherten Kampagnen und Spielstände auf Ihrer Festplatte, wenn Sie dies wünschen. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis: Sie können Ghost Recon auch in der Windows-Systemsteuerung unter "Software" mithilfe der Option "Hinzufügen/Entfernen" deinstallieren.

HAUPTMENÜ



Beim Start von Ghost Recon erscheint das Hauptmenü, das Ihnen die folgenden acht Optionen bietet:

- Training - Diese Schaltfläche aktiviert das Trainingsmenü, in dem Sie die Fähigkeiten entwickeln können, die Sie für das Spiel brauchen.
- Kampagne - Damit starten Sie eine Einzelspielerpartie.
- Optionen - Damit gelangen Sie zu den Optionen, in denen Sie verschiedene Einstellungen für das Spiel, die Eingabegeräte, Multiplayer-Partien, Grafik und Sound festlegen.
- Credits - Hier können Sie sich ansehen, wer alles an dem Spiel mitgearbeitet hat.
- Beenden - Beendet das Spiel.



Im Trainingsmenü finden Sie mehrere Missionen vor, in denen Sie sich optimal vorbereiten können, bevor Sie sich an eine Kampagne herantrauen. Links auf dem Bildschirm finden Sie eine Liste. Klicken Sie eine Mission an, um sie auszuwählen.

Diese erscheint darauf im rechten Fenster. Unten finden Sie zwei Schaltflächen: "Start" und "Hauptmenü". Über "Hauptmenü" brechen Sie die Aktion ab, ohne eine Trainingsmission zu spielen. Mit "Start" starten Sie die von Ihnen gewählte Trainingsmission und rufen den entsprechenden Aktionsbildschirm auf.

Spielen der Trainingsmissionen

Bei einer Trainingsmission sehen Sie rote Linien auf dem Boden des Ausbildungsbereiches. Daran können Sie erkennen, wohin Sie sich während Ihrer Mission bewegen müssen. Darüber hinaus bekommen Sie akustische Hinweise, was Sie an den verschiedenen Orten lernen sollten, und wie Sie wichtige Aufgaben während des Spiels lösen.

An bestimmten Punkten sehen Sie rote Quadrate auf dem Boden. An anderen Stellen sind schwarzgelbe Gefahrenzeichen angebracht. Hier müssen Sie anhalten und an speziellen Ausbildungsbüchern teilnehmen.



Alle Trainingseinheiten finden in einer einzigen Missionsumgebung statt. Das bedeutet, dass Sie nach dem Abschluss einer Trainingsmission zur nächsten übergehen können, ohne den Aktionsbildschirm zu verlassen. Sie haben auch die Möglichkeit, der roten Linie zu einem vorhergehenden Trainingspunkt zu folgen, um die entsprechende Übung zu wiederholen.

Trainings-Status

Mit "ESC" rufen Sie während einer Trainingsmission den Dialog "Missions-Status" auf.

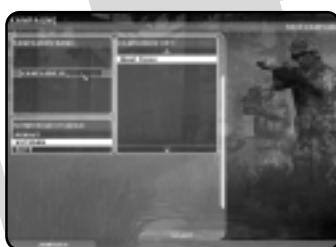
Beenden des Trainings

Zum Beenden des Trainings drücken Sie "ESC" und wählen im Dialog "Missions-Status" die Schaltfläche "Beenden". Sie kehren dann zum Hauptmenü zurück.

Wenn Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche "Kampagne" klicken, wechseln Sie zum Kampagnenbildschirm. Hier können Sie eine Kampagne beginnen, fortsetzen oder eine alte löschen, die Sie nicht mehr benötigen.

Links oben auf dem Kampagnenbildschirm sehen Sie eine Liste mit Ihren derzeit gespeicherten Kampagnen. Wenn Sie Ghost Recon zum ersten Mal spielen oder Sie keine Spielstände gespeichert haben, ist diese Liste leer. Darunter sehen Sie drei Schaltflächen. Mit der ersten ("Neue Kampagne") starten Sie ein ganz neues Spiel. "Kampagne löschen" ermöglicht Ihnen das Löschen einer gespeicherten Kampagne von der aktuellen Liste. Mit "Zurück zu Kampagne" setzen Sie entweder eine gespeicherte Kampagne fort oder wiederholen Missionen, die Sie bereits erfolgreich abgeschlossen haben.

Unten auf dem Bildschirm finden Sie eine weitere Schaltfläche namens "Hauptmenü". Damit schließen Sie den



Kampagnenbildschirm und kehren zum Hauptmenü des Spiels zurück.

Neue Kampagne

Klicken Sie zum Starten einer neuen Kampagne auf "Neue Kampagne". Der gleichnamige Bildschirm wird angezeigt.

Links oben sehen Sie ein Textfeld. Geben Sie darin den Namen für die Kampagne ein. Darunter legen Sie den Schwierigkeitsgrad fest. Sie können zwischen "Rekrut", "Veteran" und "Elite" wählen. Bei "Rekrut" haben Sie bei einigen Waffen unbegrenzte Munition und kämpfen gegen weniger intelligente Gegner. "Veteran" ist die Standardeinstellung, während Sie bei "Elite" auf extrem clevere, tödliche Feinde stoßen. Links unten befindet sich die Schaltfläche "Abbruch". Damit machen Sie Ihre Auswahl rückgängig und kehren zum vorherigen Bildschirm zurück.

Rechts unten befindet sich die Schaltfläche "Start". Klicken Sie darauf, wenn Sie bereit sind.

Löschen einer Kampagne

Zum Löschen einer Kampagne klicken Sie sie mit der Maus an und wählen dann die Schaltfläche "Kampagne löschen". Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie Ihre Entscheidung bestätigen müssen. Wenn Sie es sich doch anders überlegt haben und die Kampagne behalten wollen, klicken Sie auf "Nein". Möchten Sie sie wirklich löschen, klicken Sie auf "Ja". Wenn Sie eine Kampagne löschen, werden auch alle einzelnen Spielstände, die sich darauf beziehen, ebenfalls entfernt.

Speichern eines Spiels im Vergleich zum Speichern einer Kampagne

In Ghost Recon können Sie bis zu fünf verschiedene Kampagnen sowie beliebig viele Spielstände innerhalb einer einzelnen Kampagne speichern. Wenn Sie also beispielsweise mitten in der Mission 6 stecken und sich entscheiden, dass Sie später noch mal einen Anlauf wagen, speichern Sie das Spiel und fahren mit der Kampagne fort. Es ist möglich, einzelne Spielstände zu löschen, ohne die gesamte Kampagne zu entfernen.



Fortsetzen einer Kampagne

Wenn Sie Kampagnen gespeichert haben, wird die Schaltfläche "Kampagne fortsetzen" angezeigt. Sie sehen eine Liste Ihrer gespeicherten Kampagne in dem Feld über den Schaltflächen. Zum Fortsetzen einer dieser Spielstände klicken Sie die entsprechende Kampagne an und wählen dann "Kampagne fortsetzen". Der Bildschirm "Kampagnen-Mission" erscheint.

Kampagnen-Mission

Hier können Sie eine Mission innerhalb einer gespeicherten Kampagne neu starten. Links oben sehen Sie eine Liste mit Missionen, die gespeicherte Spielstände beinhalten. Wenn Sie auf eine Mission mit einem gespeicherten Spiel klicken, wird die Schaltfläche "Spielstand laden" aktiviert. Über sie gelangen Sie zum Bildschirm "Spielstände".

Auswählen von Spielständen

Auf diesem Bildschirm sehen Sie eine Liste mit Spielständen für die entsprechende Kampagne. Sie können jederzeit bereits abgeschlossene Missionen wiederholen oder von einem früheren Spielstand aus neu starten.

Klicken Sie dazu einfach auf den jeweiligen Eintrag auf der Liste. Mit "Start" starten Sie das Spiel. Unten auf dem Bildschirm befindet sich die Schaltfläche "Zurück", mit der Sie zum Bildschirm "Kampagnenmission" zurückkehren.

OPTIONEN

Auf dem Bildschirm "Optionen" können Sie eine Vielzahl von Optionen für Ghost Recon festlegen, um den Spielablauf zu optimieren.

Unten sehen Sie drei Schaltflächen. Darüber hinaus gibt es noch eine Reihe von Registerkarten am oberen Rand des Bildschirms. Die Schaltflächen tragen die Bezeichnungen "Abbruch", "Standard" und "Übernehmen". Über die Registerkarten rufen

Sie Untermenüs auf, mit denen Sie bestimmte Optionen ändern können.

Abbruch

Durch einen Klick auf "Abbruch" verwerfen Sie alle Ihre Änderungen der Optioneneinstellungen und kehren auf den vorherigen Bildschirm zurück.

Ändern der Optionen

Wie vorhin beschrieben, stehen die Registerkarten für die verschiedenen Optionen, die Sie ändern können. Klicken Sie auf das entsprechende Register, um die entsprechenden Parameter anzeigen zu lassen. Bei den sechs Unterabschnitten handelt es sich um:

- **Spiel** - Allgemeine Optionen für das Spiel
- **Eingabe** - Die Steuerung in der Aktionsphase und auf der Kommando-Karte
- **Multiplayer** - Optionen für Multiplayer-Spiele
- **Grafik** - Bildschirmauflösung, Detailstufen und andere Optionen, die sich auf die Optik des Spiels beziehen
- **Mods** - (De)aktivieren von Mods
- **Sound** - Hier schalten Sie verschiedene Soundeffekte ein oder aus und legen deren Lautstärke fest.

OPTIONEN- GAMEPLAY/INPUT

Spiel

Es gibt relativ wenige Optionen für das Spiel selbst. Sie müssen jedoch vor dem Start einer Mission festgelegt werden. Neben jeder Option ist ein Auswahlfeld, das Sie per Mausklick ein- oder ausschalten können.

- **Blut sichtbar** - Hier bestimmen Sie, ob Sie bei Treffern oder unter Leichen Blut sehen wollen oder nicht.
- **Spiel aufzeichnen** - Damit können Sie Ihre Spiele festhalten und später noch einmal abspielen.



OPTIONEN- GAMEPLAY/INPUT

Eingabe

Über die Eingabeoptionen legen Sie die Spielsteuerung fest. Mit anderen Worten: Sie definieren die Tastaturbefehle und die X- und Y-Bewegungssachsen der Maus.

In der Mitte des Bildschirms sehen Sie ein Fenster mit einer Liste aller Tasten und diesen im Augenblick zugewiesenen Aktionen. Oben werden zwei Registerkarten angezeigt: "Aktion" und "Kommando-Karte". Wenn Sie diese anlicken, erscheint eine Liste mit den jeweiligen Tastenbefehlen für die "Aktionsphase" und die "Kommando-Karte".

Zum Ändern eines Befehls wählen Sie die neu zuzuordnende Funktion aus. Dazu klicken Sie einfach darauf. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Taste definieren". Ein Fenster erscheint, dem Sie die aktuelle Zuordnung entnehmen können. Sie werden aufgefordert, die von Ihnen gewünschte Taste zu drücken, um dieser die Funktion zuzuweisen. Das Fenster wird danach geschlossen. Wenn Sie auf "Abbruch" klicken, verlassen Sie das Fenster, ohne die Tastaturbelegung geändert zu haben.



Speichern einer Tastaturbelegung

Zum Speichern einer Tastaturbelegung klicken Sie rechts unten auf die Schaltfläche "Tasten Speichern". Das Fenster mit den gespeicherten Konfigurationen wird angezeigt. Klicken Sie auf "Neue Tasten", um einen Namen für Ihre Konfiguration zu vergeben. Mit "Akzeptieren" speichern Sie diese oder drücken "Abbruch", wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Sollten Sie eine bereits vorhandene Tastaturbelegung geändert haben, können Sie entweder auf "Neue Tasten" klicken, um ihr einen anderen Namen zu geben, oder Sie wählen "Tasten speichern", wobei die alte Version überschrieben wird. Sie können auch eine Tastaturbelegung löschen, indem Sie sie auswählen und dann auf die Schaltfläche "Tasten löschen" klicken. Auch hier werden Sie gefragt, ob Sie sich Ihrer Sache sicher sind. Falls ja, klicken Sie auf "Ja". Falls nein, klicken Sie auf "Nein".

Bereits belegt

Wenn Sie einer bereits belegten Taste eine Funktion zuweisen, wird die alte Belegung überschrieben. Danach wird neben der vorher zugeordneten Funktion für die Taste ein Leerzeichen angezeigt.

OPTIONEN- MULTISPIELER

Laden einer Tastaturbelegung

Wenn Sie diese Option wählen, gelangen Sie zu einem Fenster, das dem für das Speichern der Tastenbelegungen ähnelt. Sie haben die Möglichkeit, eine Tastaturbelegung von einer Liste zu laden, zu löschen oder den Vorgang abzubrechen.

Y-Achse der Maus umkehren

Wenn Sie auf diese Option klicken, ändern Sie die Orientierung Ihrer Maussteuerung. Ist sie aktiviert, schauen Sie nach unten, wenn Sie die Maus vorwärts bewegen; analog sehen Sie nach oben, wenn Sie sie nach hinten ziehen. Deaktivieren Sie die Option, wird die normale Mausansicht wiederhergestellt.

OPTIONEN- MULTISPIELER

Text zu übernehmen, oder auf "Abbrechen", um die alte Version zu behalten.

Servername

Hier können Sie einen Namen für Ihren Server eingeben, wenn Sie der Host für ein Spiel sind. Dieser erscheint dann auf einer Liste auf dem Bildschirm "Multiplayer".



Multiplayer

Hier legen Sie verschiedene Optionen für Multiplayer-Partien fest, die nichts mit dem eigentlichen Format und den Regeln des Spiels zu tun haben. Diese werden im Multiplayer-Menü eingestellt.

Chat-Nachrichten

Chat-Nachrichten sind vorgefertigte Meldungen, die Sie während eines Multiplayer-Spiels entweder nur an Ihr Team oder an alle Teilnehmer senden können. Sie formulieren eine Nachricht, indem Sie im Fenster "Chat-Nachrichten" auf einen Eintrag und dann auf die Schaltfläche "Chat-Nachricht eingeben" klicken. Daraufhin wird ein Fenster angezeigt, in dem Sie Ihre Chat-Nachricht eingeben bzw. bearbeiten können. Durch einen Klick auf "Akzeptieren" wird die Nachricht mit eventuell vorgenommenen Änderungen gespeichert. Wenn Sie auf "Abbruch" klicken, werden die Änderungen verworfen und das Fenster geschlossen.

Rechts auf dem Fenster befindet sich ein Auswahlfeld für den Team-Chat. Wenn Sie es aktivieren, geht die Nachricht beim Senden nur an Ihr Team. Ansonsten kann sie jeder Teilnehmer sehen. Im Multiplayer-Modus werden den Chat-Nachrichten Tasten zugewiesen. Drücken Sie zum Senden Ihrer Nachricht die entsprechende Taste.

Zum Bearbeiten des Inhalts einer Nachricht wählen Sie diese aus und klicken dann auf "Nachricht ändern". Der Text wird nun angezeigt; Sie können ihn bearbeiten. Klicken Sie auf "Akzeptieren", um den geänderten

Fernzugriff erlauben

Mit dieser Option ermöglichen Sie Personen außerhalb des Servers, die über das richtige Passwort verfügen, den Zugriff auf Ihre Servereinstellungen, die auch geändert werden können.

Passwort für den Fernzugriff

Damit legen Sie ein Passwort für den Fernzugriff fest.

Motto des Tages

Das Motto des Tages ist ein Informations- text, der erscheint, wenn man auf die Schaltfläche "Info" Ihres Servers klickt. Wenn Sie auf das Textfeld klicken, können Sie eine neue Nachricht eingeben oder die vorhandene bearbeiten.

Spielername

Hier legen Sie den Namen fest, mit dem Sie sich in Multiplayer-Spielen identifizieren.

Multiplayer – Netzwerk-Einstellungen

Die folgenden Einstellungen werden in den Multiplayer-Optionen angezeigt. Sie können allerdings nur durch Zugriff über den Optionsbildschirm im Hauptmenü geändert werden. Wenn das Spiel einmal läuft, können die Optionen nicht mehr verändert werden.

Hinter Firewall

Wenn Sie diese Option anlicken, teilen Sie dem Programm mit, dass Sie von hinter einer Firewall spielen.

Netzwerkkarte wählen

Damit wählen Sie das Gerät aus, mit der Sie auf das Netzwerk zugreifen.

OPTIONEN GRAFIKEN

Beitrittsport

Hier legen Sie den Port fest, über den Sie einem Spiel beitreten, und über den andere Spieler sich an einem von Ihnen angelegten Server anmelden können. Mit den Grafikoptionen können Sie sowohl technische Elemente des Spiels definieren als auch dem Erscheinungsbild von Ghost Recon auf Ihrem System den letzten Schliff geben.



Auflösung

Links auf dem Bildschirm finden Sie eine Liste mit möglichen Bildschirmauflösungen. Ghost Recon wählt automatisch eine Einstellung für Sie aus, wenn Sie das Spiel installieren. Sie haben jedoch die Möglichkeit, sich für eine andere Auflösung zu entscheiden.

Texturen-Details

Hier haben Sie drei Optionen: "Karte", "Spielfigur" und "Effekte". Alle können auf "hoch", "mittel" oder "niedrig" oder geändert werden. Kartentexturen beeinflussen die Darstellung des Geländes im Spiel. Die Texturen der Spielfiguren definieren das Aussehen der Teilnehmer; die Texturen der Effekte legen fest, wie detailliert diese sind. Im Allgemeinen gilt: Je höher die Einstellung, desto realistischer die Grafik. Niedrige Werte können jedoch den Spielfluss spürbar verbessern.

Schatten

Rechts neben der Liste mit den Auflösungen sehen Sie die Optionen für Fahrzeug- und Personenschatten. Bei den Fahrzeugen haben Sie Wahl zwischen "keine", "niedrige Details" und "Details". Für die Personenschatten gilt: "Keine", "alle, geringe Details", "Team detailliert, Gegner gering" oder "alle Details". Zur Auswahl einer Einstellung klicken Sie mit der Maus darauf.

Texturen komprimieren

Es hängt von Ihrer Grafikkarte ab, ob Sie diese Option nutzen können. Wird sie unterstützt, werden alle Texturgrößen im Spiel komprimiert, damit mehr davon in den Speicher Ihrer Grafikkarte passen.

Vertex-Gewichtung der Spielfiguren

Aktivieren Sie diese Option, bewegen sich die Spielfiguren flüssiger.

Maximale Einschusslöcher

Hier bestimmen Sie die maximale Anzahl an Einschusslöchern, die auf dem Bildschirm erscheinen soll.

Gamma-Einstellung

Hier können Sie die Gamma-Einstellung, d.h. die Helligkeit, Ihres Monitors festlegen.

Partikel-Details

Diese Option dient der Definition der Partikelsysteme (Feuer, Funken, Rauch usw.) von Ghost Recon. Es gibt drei Einstellungen: "Hoch", "mittel" und "niedrig". Je niedriger die Einstellung, desto wahrscheinlicher ist es, dass Ihre Systemleistung verbessert wird.

Tiefe des Z-Buffers

Damit bestimmen Sie, wie klar verschiedene Objekte definiert werden, die sich hintereinander befinden. Der Wert sollte mindestens genau so groß sein wie die Anzahl der Bit, die Sie für die Auflösung gewählt haben.

Mods

Auf diesem Bildschirm können Sie Modifikationen von Drittanbietern für Ghost Recon verwenden. Red Storm unterstützt solche Modifikationen offiziell nicht. Jede Modifikation des Spiels kann eine Verschlechterung seiner Performance bedeuten. Der Editor für Ghost Recon, IGOR, befindet sich im Installationsverzeichnis des Spiels. IGOR wird von Red Storm offiziell nicht unterstützt.

OPTIONEN TON

- **Effekte** - Damit legen Sie die Lautstärke von Effekten wie Schüssen, Fahrzeuggeräuschen etc. fest.

- **Musik** - Lautstärke der Hintergrundmusik im Spiel.

- **Sprache** - Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel.

Für jede Soundoption gibt es einen Haupt- und einen Lautstärkeregler.

Hauptregler

Zum Ein- oder Ausschalten einer Soundoption klicken Sie auf deren Hauptregler.

Lautstärke

Für jede Soundoption gibt es eine Lautstärkeregelung. Diese lässt sich auf Werte zwischen 1 und 10 (Maximum) einstellen.



Hier legen Sie fest, welche Geräusche Sie in Ghost Recon hören und welche nicht. Darüber hinaus lassen sich die relativen Lautstärken aller Quellen bestimmen. Es gibt vier Optionen, die eingestellt werden können:

- **Hauptregler** - Steuert die Klangausgabe insgesamt: Effekte, Musik und Sprache.

SCHNELLMISSION

Schwierigkeitsgrad und Spieltyp

Sie können eine Schnellmission in einer der drei Standardschwierigkeitsstufen spielen, die auch für Kampagnen zur Verfügung stehen.



Auf dem Bildschirm "Schnellmission" können Sie eine einzelne Mission starten, ohne gleich eine ganze Kampagne zu spielen. Die Mission muss jedoch vorher in einer Kampagne freigeschaltet worden sein. Sie erscheint erst auf der Liste, wenn dies geschehen ist. Wenn Sie den Bildschirm "Schnellmission" vom Hauptmenü aus aufrufen, sehen Sie links oben eine Liste mit den verfügbaren Missionen. Neben der Liste werden Bilder aus der momentan ausgewählten Mission nacheinander angezeigt. Zum Auswählen einer Mission klicken Sie darauf.

- **Mission** - Sie spielen die Mission wie im Kampagnenspiel.

- **Gefecht** - Keine Einsatzziele, schalten Sie die anderen aus, bevor es zu spät ist.

- **Aufklärung** - Sie müssen sich von der Absetzone bis zur Abholzone am anderen Ende der Karte durchschlagen.

Zum Auswählen einer Option klicken Sie darauf.

Spielstand laden

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche rufen Sie den Bildschirm "Spielstand laden" auf.

Hauptmenü

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

WIEDERHOLUNGEN

Wenn Sie im Hauptmenü auf "Wiederholungen" klicken, gelangen Sie in das gleichnamige Menü. Hier können Sie sich abgespeicherte Videos aus vergangenen Missionen ansehen.

SPIEL STARTEN

Sie können entweder eine neue Kampagne starten oder einen Spielstand laden, wenn Sie Ghost Recon spielen wollen. Wenn Sie einen Spielstand laden, geht es direkt an dem Punkt weiter, an dem Sie ihn gespeichert hatten. Wenn Sie mit einer neuen Kampagne beginnen oder eine Mission innerhalb einer vorhandenen Kampagne noch einmal spielen wollen, wird der Bildschirm "Besprechung" angezeigt.



Besprechung

Auf diesem Bildschirm erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um eine Mission zu starten. Man teilt Ihnen mit, wohin Ihr Zug sich bewegt, welches Ihre Einsatzziele sind, und wie die momentane Lage ist.

Start

Mit dieser Schaltfläche starten Sie die Mission mit dem von Ihnen gewählten Schwierigkeitsgrad und Spieltyp.

Das Prinzip dabei ist ganz einfach. Klicken Sie auf die gewünschte Wiederholung und dann auf "Start".

Klicken Sie auf "Hauptmenü", um den Bildschirm zu verlassen.

Liste mit Einsatzzielen

Links oben auf dem Bildschirm finden Sie eine Liste mit Ihren Einsatzzielen. Ihr Zug muss diese Aufgaben lösen, damit Sie die Mission erfolgreich abschließen können. Einige Einsatzziele sind nummeriert, andere mit einem "X" versehen. Die mit den Zahlen versehenen Ziele sind so genannte Primärziele, während die mit einem "X" Spezialziele darstellen. Wenn Sie ein Spezialziel erreichen, wird ein Spezialist freigeschaltet, der Sie in Ihren Zug aufnehmen kann. Die Erfüllung aller nummerierten Aufgaben bedeutet einen erfolgreichen Abschluss der Mission. Sobald dies eingetreten ist, wird die Mission beendet, und Sie gelangen auf den Bildschirm "Nachbesprechung".

Inhalt der Einsatzbesprechung

Unter der Liste mit den Einsatzzielen finden Sie den Text der Einsatzbesprechung. Sie werden darin über die aktuelle Lage, Ihre Marschrichtung und die Hintergründe Ihres Einsatzes aufgeklärt. Sie können die Soundbegleitung für die Besprechung ein- oder ausschalten, indem Sie auf die Schaltfläche "Briefing stoppen/Briefing abspielen" klicken.

Missionsinformationen

Auf der rechten Seite sehen Sie die Weltkarte mit einem Ausschnitt der Region, in die Ihr Zug verlegt wird. Es gibt auch eine

Kommando-Karte, auf der nacheinander Bilder zu jedem einzelnen Einsatzziel angezeigt werden. Sie können zwischen beiden Karten umschalten, indem Sie auf die entsprechenden Registerkarten klicken.

Unter der Karte werden grundlegende Informationen zum Einsatz angezeigt.

Bildschirmschaltflächen

Rechts unten auf dem Bildschirm finden Sie drei Schaltflächen: einen Pfeil nach links, ein Kästchen und einen Pfeil nach rechts. Wenn Sie auf den Pfeil nach links klicken, kehren Sie zum vorherigen Bildschirm zurück. Wenn Sie auf den Pfeil nach rechts klicken, wechseln Sie zum nächsten Bildschirm. Ein Klick auf das Kästchen hält das Spiel an und ruft ein Dialogfeld auf, in dem Sie die Optionen "Fortsetzen" und "Beenden" haben oder zum Optionsmenü wechseln können.

Zugaufstellung

Wenn Sie die Besprechung beendet haben, gelangen Sie auf den Bildschirm "Zugaufstellung". Oben sehen Sie die Namen und Spezialeigenschaften des momentan ausgewählten Soldaten, dessen Bild mittig angezeigt wird.

Kampfgruppenzuordnung

Links oben können Sie Soldaten zu Kampfgruppen zuordnen. Bis zu sechs Soldaten können gleichzeitig zugewiesen werden; pro Team sind maximal drei Mitglieder erlaubt. Sie können Soldaten zwischen den Kampfgruppen verschieben und auch ganze Gruppen unbesetzt lassen.

Für die Kampfgruppenzuordnung gibt es oben auf dem Bildschirm vier Schaltflächen: A, B, C und X. Diese Buchstaben stehen für die Teams Alpha, Bravo und Charlie. Mit dem "X" können Sie den momentan ausgewählten Soldaten aus seiner Kampfgruppe entfernen. Ist ein Team komplett, und Sie wählen einen Soldaten aus, der im Augenblick nicht dazu gehört, erscheint die entsprechende Schaltfläche abgedunkelt und kann nicht angeklickt werden. Wenn der ganze Zug voll ist und Sie jemanden auswählen, der momentan nicht dabei ist, werden alle Schaltflächen für die

Kampfgruppen abgedunkelt. Die Schaltfläche "X" ist immer abgedunkelt. Ausnahme: Sie haben einen Soldaten markiert, der zu einer Kampfgruppe gehört.

Direkt unter den Kampfgruppen-Schaltflächen befindet sich die Schaltfläche "Auto-Zuweisung". Wenn Sie diese anklicken, werden Ihre Kampfgruppen automatisch mit einer voreingestellten Auswahl an Soldaten besetzt. Die Schaltfläche wird jedoch automatisch in "Zuweisung aufheben" geändert, sobald sich auch nur ein Soldat in Ihrem Zug befindet. Wenn Sie darauf klicken, wird die Zuordnung aller Ihrer Soldaten zu den Kampfgruppen aufgehoben.

Unter der Schaltfläche sehen Sie eine Liste mit Ihren Kampfgruppen und den zugeordneten Soldaten. Klicken Sie auf den Namen eines Soldaten, um ihn auszuwählen. Sein Bild wird nun mittig angezeigt; der Name erscheint oben auf dem Bildschirm. Jetzt können Sie ihn zwischen den Kampfgruppen verschieben oder ganz entfernen.

Die Schaltflächen der Kampfgruppen sind mit einem Pfeil versehen. Wenn Sie darauf klicken, können Sie die Soldaten zwischen den Teams verschieben oder einen bislang nicht zugeordneten Soldaten in einer Gruppe platzieren. Mit dem doppelt nach oben zeigenden Pfeil können Sie einen Soldaten innerhalb einer Kampfgruppe befördern.

Soldaten

Neben der Kampfgruppenzuordnung sehen Sie eine Liste mit den Soldaten, die Ihnen momentan für Ihren Zug zur Verfügung stehen. Dort gibt es zwei Registerkarten: "Standard" und "Spezialist". Die Standardliste enthält alle Soldaten, die Sie grundsätzlich verwenden können und über herkömmliche statistische Werte verfügen. Jeder Soldat gehört einer Klasse wie Schütze, Scharfschütze, Sprengsätze oder Ausrüstung an. Insgesamt umfasst die Liste 12 Mann. Über "Spezialist" können Sie sich ansehen, was für Spezialisten Sie freigeschaltet haben.

Rechts oben sehen Sie eine Liste mit den Auszeichnungen, die der momentan ausgewählte Soldat erhalten kann oder bereits bekommen hat.

EIN SPIEL BEGINNEN

Statistiken

Jeder Soldat verfügt über mehrere Werte, die angeben, wie stark die folgenden Eigenschaften bei ihm ausgeprägt sind:

- Waffe** - Die Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen; ist der Soldat die aktive Spielfigur, zeigt sich das in der Geschwindigkeit, mit der das Fadenkreuz aufgebaut wird.
- Tarnung** - Gibt an, wie leise sich der Soldat einem Feind nähern kann und wann er entdeckt wird.
- Ausdauer** - Die Fähigkeit, Verletzungen zu ertragen; Die Ausdauer spiegelt sich in der Anzahl der Verwundungen wieder, die ein Soldat erleiden kann.
- Führung** - Der Einfluss auf die ihn umgebenden Soldaten. Für jeweils drei Führungspunkte einer Spielfigur erhöhen sich alle Eigenschaften seiner Kameraden um einen Punkt. Hinweis: Der Zug verfügt natürlich auch über einen Zugführer: Das ist der Soldat mit den meisten Führungspunkten.

Die Eigenschaften können einen Wert zwischen 1 und 8 annehmen. Nach jeder erfolgreichen Mission erhalten die Spielfiguren jeweils einen Gefechtpunkt. Damit lassen sich im Verhältnis 1:1 die statistischen Werte erhöhen. Klicken Sie dazu neben einer Eigenschaft auf das Pluszeichen.

Ausrüstung

Hier können Sie Ihren Soldaten ihre Ausrüstung zuweisen. Jeder Soldat kann aus

vier verschiedenen Ausrüstungen auswählen. Unter den jeweiligen Bezeichnungen finden Sie Informationen über den Inhalt. Dazu gehören Abbildungen der Waffen oder anderer Gegenstände sowie Details zu deren Munitionskapazität. Die erste Zahl neben einer Waffe gibt an, wie viel Schuss insgesamt dafür zur Verfügung stehen, während die zweite die Anzahl der Magazine darstellt, die der Soldat auf seinen Einsatz mitnimmt.

Die richtigen Mittel für Ihre Aufgabe

Für den Abschluss einiger Missionen benötigen Sie eine gewisse Ausrüstung. Sollten Sie versuchen, ohne die entsprechenden Mittel in einen Einsatz zu gehen, erhalten Sie einen Warnhinweis darauf, dass etwas fehlt. Wenn Sie Ihren Zug dann richtig ausgerüstet haben, können Sie die Mission starten.

In einigen Fällen brauchen Sie darüber hinaus eine ganz spezifische Ausrüstung, um spezielle Einsatzziele zu erreichen. Starten Sie den Einsatz ohne diese Mittel, wird lediglich eine Empfehlung für deren Mitnahme angezeigt.

Menüschaltflächen

Unter dem Interface für die Ausrüstungen befinden sich die Menüschaltflächen. Sie können erst dann loslegen, wenn Sie mindestens einen Soldaten einer Kampfgruppe zugeordnet haben.

Zum Starten der Mission klicken Sie auf "Weiter".

AKTIONSBILDSCHIRM



In der Aktionsphase des Spiels steuern Sie die Ghosts durch ihre Einsätze.

Bewegung

Während der Aktionsphase können Sie die einzelnen Soldaten direkt steuern. Über die Kommando-Karte geben Sie dem gesamten Zug seine Befehle. Diese bestimmen, wie der Soldat sich bewegt, wohin er schaut, und welche Haltung er einnimmt.

TÄTIGKEIT BILDSCHIRM

Sicht

Sie steuern die Sichtrichtung Ihrer Spielfigur über die Maus. Wenn Sie diese nach vorne bewegen, sieht sie nach oben; eine Bewegung nach hinten bedeutet, dass sie nach unten schaut. Diese Standardeinstellung lässt sich auch umkehren. Schieben Sie die Maus nach links oder rechts, dreht sich der Soldat in die entsprechende Richtung.

Gehen

Die voreingestellten Tasten für das Gehen sind "W", "S", "A" und "D". Sie stehen für "Vorwärts", "Rückwärts" sowie "Seitwärtsschritt links" und "Seitwärtsschritt rechts". Mit "W" bewegt sich der Soldat bewegt in normalem Tempo vorwärts; mit "S" geht er zurück. Mit "A" und "D" bewegt sich der Soldat seitwärts nach links oder rechts.

Stellung

In Ghost Recon gibt es drei Stellungen: aufrecht, geduckt und liegend.

Sie können sich in allen drei bewegen. Um eine tiefere Position einzunehmen, drücken Sie die Taste "Stellung beziehen". Ihr Soldat geht jetzt eine Stufe nach unten. Zum Wechseln vom Stand in die Hocke drücken Sie die Taste einmal. Wenn Sie aus dem Stand in eine liegende Haltung gehen wollen, drücken Sie sie zweimal.

Um eine höhere Position einzunehmen, drücken Sie die Taste "Aufstehen". Um aus liegender Position in den Stand zu kommen, müssen Sie sie zweimal betätigen; wollen Sie nur in die Hocke, drücken Sie sie einmal.

Laufen

Halten Sie die Taste "Laufen" gedrückt, während Sie sich vorwärts bewegen. Beim Laufen erhöht sich Ihre Bewegungsrate. Sie können nur nach vorne laufen.

Schleichen

Beim Schleichen bewegen Sie sich langsamer und leiser als beim Gehen. Drücken Sie dazu die Taste "Schleichen" und die gewünschte Richtungstaste.

Um die Ecke schauen

Das ist sehr nützlich, wenn Sie eine Situation aufklären möchten, ohne Ihre Männer der Aufmerksamkeit des Feindes und seiner Waffen auszusetzen. Sie können entweder links oder rechts um die Ecke schauen. Der Effekt hält so lange an, wie Sie die entsprechende Funktionstaste drücken.

Kampfgruppe wechseln

Sie können zwischen Kampfgruppen wechseln, indem Sie die entsprechende Kurztaste eines Teams drücken. Dabei wird der Anführer der entsprechenden Kampfgruppe aktiviert. Sie können ihn sofort steuern. Sollte der Anführer ausgefallen sein, steuern Sie den rangnächsten Soldaten usw.

Aktionen

Mit der Taste "Aktion" führen Sie eine Handlung durch oder verwenden einen bestimmten Gegenstand. Dazu gehört z. B. das Öffnen von Türen oder das Besetzen von Maschinengewehrstellungen.

Maschinengewehre vom Kaliber .50

In einigen Missionen gibt es Maschinengewehrstellungen, die von einem Ihrer Männer besetzt werden kann. Schicken Sie ihn einfach dorthin und drücken Sie die Taste "Aktion". Jetzt können Sie das MG einsetzen.

Zum Abfeuern der Waffe drücken Sie die Taste "Gegenstand verwenden". Achten Sie darauf, nicht zu lange zu schießen, da das MG leicht überhitzt.

Türen

In Ghost Recon sind die Türen der meisten Gebäude verschlossen. Zum Öffnen einer Tür gehen Sie darauf zu und drücken die Taste "Aktion". Einige Türen lassen sich nicht öffnen. Andere wiederum sind abgeschlossen, können aber aufgeschlossen werden.

TÄTIGKEIT BILDSCHIRM

Gefecht

Ihre Soldaten sind mit den verschiedensten Waffen von der Pistole bis zur Panzerfaust ausgerüstet. Jede Spielfigur zieht mit einer primären und einer sekundären Waffe in den Kampf, die sich umschalten lassen.

Feuern

Drücken Sie die Taste "Gegenstand benutzen", um Ihre Waffe abzufeuern. Die Waffe schießt dann im momentan ausgewählten Feuermodus.

Feuermodus

Den Feuermodus gibt an, wie viele Patronen jedes Mal verschossen werden, wenn Sie den Abzug drücken. Für die Waffen stehen eine oder mehrere der folgenden Feuerarten zur Verfügung:

- Einzelfeuer
- Feuerstoß mit drei Schuss
- Vollautomatisch (Dauerfeuer)

Sie können zwischen diesen drei Modi umschalten, indem Sie die Taste "Feuerrate" drücken.

Waffe wechseln

Mit der Taste "Waffe wechseln" schalten Sie zwischen Ihrer primären und sekundären Waffe um.

Magazin wechseln

Zum Nachladen müssen Sie die Taste "Magazin wechseln" drücken. Dadurch wird das Magazin aus Ihrer Waffe ausgeworfen und ein neues eingeführt. Das Fadenkreuz verändert sich dabei, und Sie werden über den Fortschritt des Vorganges informiert. Nach dem Wechsel wechselt es wieder zur normalen Anzeige. Sie können während des Nachladens nicht schießen.



Heran- und Wegzoomen

Bei einigen Waffen können Sie die Ansicht heranzoomen, d. h. Sie gehen in den Scharfschützenmodus. Drücken Sie dazu die Taste "Waffenzoom vergrößern". Um wieder zur normalen Ansicht zu wechseln, drücken Sie Taste "Waffenzoom verkleinern".

Wenn Ihre Maus mit einem Rad ausgestattet ist, dient es standardmäßig als Zoomsteuerung. Sie können damit die Vergrößerung und Verkleinerung stufenlos regulieren.

Fernglas

Mit einem Fernglas können Sie weiter sehen als mit den Okularen der meisten Waffen, haben aber keine Möglichkeit, den Feind zu bekämpfen. Sie aktivieren Ihr Fernglas, indem Sie es als aktive Waffe definieren und dann die Taste "Gegenstand benutzen" drücken.

Sprengladungen

In einigen Missionen müssen Sie Sprengladungen an Objekten anbringen, um Ihr Ziel zu erreichen. Zum Verwenden einer Sprengladung definieren Sie sie als aktive Waffe und bewegen sich an die Stelle, wo Sie die Ladung ablegen möchten. Drücken Sie abschließend die Taste "Gegenstand benutzen". Am Ende des Einsatzes detoniert der Sprengsatz dann von alleine.

Claymore-Minen

Claymore-Minen werden genau so wie Sprengladungen verwendet. Die Waffenanzeige ändert sich nach dem Ablegen in einen Fernzünder. Wenn Sie die Taste "Gegenstand benutzen" noch einmal drücken, explodiert die Mine. Auch direkt hinter der Claymore ist die Detonationswirkung tödlich.

TÄTIGKEIT BILDSCHIRM

Sensoren

Mit Sensoren können Sie wie mit einem zusätzlichen Soldaten bestimmte Bereiche überwachen. Sobald Gegner oder Fahrzeuge den Erfassungsbereich eines Sensors

überschreiten, werden sie auf der Kommando-Karte angezeigt. Sensoren werden genau so wie Sprengladungen verwendet.

DER SPIEL-BILDSCHIRM

Auf dem Bildschirm-Interface sehen Sie das, was während der Aktionsphase von Ghost Recon passiert. Der Großteil des Bildschirms wird von der Sicht der aktiven Spielfigur eingenommen.

Bildschirmelemente im Spiel

Das meiste, was Sie während des Spiels sehen, lässt sich am besten als "das Spiel" beschreiben. Dazu gehören:

Verbündete Truppen

Es gibt zwei Arten von verbündeten Truppen: solche, die zu Ihrem Zug gehören und solche, die mit Ihnen zusammenarbeiten. Wenn Sie die Mitglieder Ihrer Kampfgruppe mit dem Fadenkreuz streifen, werden deren Namen angezeigt. Bei anderen verbündeten Truppen ist das nicht der Fall; sie werden allerdings anhand Ihrer Uniformen identifiziert. Darüber hinaus bewegen sie sich zusammen mit Ihren Männern, ohne das Feuer zu eröffnen.

Gegner

Gegnerische Soldaten sind diejenigen, die Sie und Ihren Zug eliminieren wollen. Sie sind bewaffnet und tragen entweder Zivilkleidung oder Uniformen einer feindlichen Armee. Ihre Gegner reagieren auf Ihre Anwesenheit, wenn sie Sie sehen, hören oder merken, dass einer von ihnen auf einmal erschossen worden ist.

Fahrzeuge

Während des Spiels stoßen Sie auf ein großes Spektrum an Militärfahrzeugen. Einige bewegen sich und schießen auf Sie, andere stehen einfach im Operationsgebiet. Setzt sich ein Fahrzeug in Bewegung, kann es

zerstört werden. Sie können in Ghost Recon keine Fahrzeuge steuern.

Gelände

Das Gelände setzt sich aus grundsätzlichen Landschaftselementen wie Bäumen, Bunkern und Gebäuden zusammen. Sie können es meist zu Fuß durchqueren. Steile Gebirge sind in der Regel nicht begehbar. Ihre Soldaten können durch Eigenheiten des Geländes keine Verletzungen davontragen.

Retten von Geiseln

In einigen Missionen müssen Sie Geiseln retten oder Gegner verhaften, um Ihr Einsatzziel zu erreichen. Damit eine Geisel Ihren Leuten folgt, muss sie von einem Ihrer Soldaten angerempelt werden. Sobald das geschehen ist, wird sie der Person folgen. Gegner, die gefangen genommen werden sollen, werden auf die gleiche Weise dazu animiert, Ihnen zu folgen.

Interface-Elemente

Es gibt zusätzlich zu dem Interface auf dem Bildschirm:

Soldaten-Konsole

Die Soldaten-Konsole wird unten links auf dem Bildschirm angezeigt. Hier sehen Sie, welcher Soldat momentan ausgewählt ist.

Ganz links auf der Konsole sind drei Punkte vertikal angeordnet. Das ist die Stellungsanzeige, an der Sie ablesen können, in welcher Haltung sich der Soldat gerade befindet. Rechts daneben ist ein Symbol, das

DIE ON-SCREENSCHNITTSTELLE

den momentan ausgewählten Soldaten und dessen Stellung darstellt.

Ganz rechts befinden sich drei Textzeilen. Die obere Zeile spiegelt den Gesundheitszustand des Soldaten wider: gesund, verwundet oder tot. Ist die Spielfigur verwundet, wird die Zeile gelb. Ist sie tot, wird sie rot dargestellt.

Unter dem Gesundheitszustand ist der Name der Kampfgruppe zu sehen und noch weiter unten der Nachname des Soldaten.

Sie können die Soldatenanzeige mit der Taste "Soldaten-Anzeige ein-/ausschalten" ein- und ausschalten.

Bedrohungsanzeige

Die Bedrohungsanzeige befindet sich in der Mitte des Bildschirms. Sie besteht aus fünf Elementen. Am weitesten von der Mitte entfernt ist ein Dreieck, das den nächsten Weggangpunkt anzeigt. Die Position des Dreiecks bleibt auch bei einer Richtungsänderung der aktuell ausgewählten Spielfigur unverändert.

Der kleine Farbpunkt innerhalb des größten Rings der Bedrohungsanzeige weist den Weg nach Norden. Auch diese Position bleibt bei einer Richtungsänderung der aktuell ausgewählten Spielfigur bestehen.

Der äußerste Ring ist Ihre Feueranzeige. An den hellen Bereichen können Sie erkennen, aus welcher Richtung Sie Gefechtlärm hören. Die aktiven Segmente der Feueranzeige sind rot.

Der mittlere Ring der Bedrohungsanzeige zeigt Ihnen die allgemeine Bewegungsrichtung von feindlichen Einheiten, die auf der Karte weiter als 40 Meter von Ihnen entfernt sind. Wie bei der Feueranzeige wird der Bereich hier in Sektoren aufgeteilt, die relativ zur Blickrichtung der Spielfigur abgebildet sind. Aktive Sektoren sind gelb.

In der Mitte der Bedrohungsanzeige sehen Sie, ob ein Gegner sich innerhalb von 40 Metern von Ihrer Position befindet. Ist das der Fall, wird sie rot.

Waffen-Konsole

Rechts unten auf dem Aktionsbildschirm befindet sich die Waffen-Konsole. Sie besteht aus zwei Zeilen. In der oberen Zeile ist die Primärwaffe zu sehen, in der unteren die Sekundärwaffe. Links neben dem Bild der jeweiligen Waffe sind zwei Zahlen abgebildet. Die erste steht für die Anzahl der Patronen, die im aktuellen Magazin noch vorhanden sind; die zweite stellt die verbleibenden Magazine für die Waffe dar. In einigen Fällen wird anstelle der zweiten Zahl ein Bindestrich angezeigt. Das bedeutet, dass die Munition für diesen Waffentyp generell nicht in Magazinen aufbewahrt wird. Rechts daneben ist die Anzeige für die Feuerrate.

Sie können die Waffen-Konsole mit der Taste "Waffen-Konsole ein-/ausblenden" ein- und ausschalten. Wenn Ihr aktuelles Magazin nur noch 30% der maximal möglichen Munition enthält, wird die markierte Waffe gelb. Ist das Magazin leer, wird sie rot.

Fadenkreuz

In der Bildschirmmitte befindet sich das Fadenkreuz. Es ermöglicht Ihnen ein gezieltes Feuern auf Ihre Gegner. Das Fadenkreuz ist bei jeder Waffe verschieden.

Es besteht aus zwei Teilen: der statischen Komponente und den Farbbalken. Die statische Komponente wird stets mittig auf dem Bildschirm angezeigt. Sie zielen mit Ihrer Waffe in die entsprechende Richtung. Die Farbbalken zeigen Ihnen fortlaufend an, wie hoch die Trefferwahrscheinlichkeit ist. Je länger Sie sich auf ein Ziel konzentrieren, desto weiter bewegen sich die Farbbalken in die Mitte



DIE BEFEHL SCHNITTSTELLE

des Fadenkreuzes, und desto genauer zielen Sie. Wenn Sie schießen, schlagen die Geschosse irgendwo in dem Bereich ein, der von den Farbbalken abgegrenzt wird.

Nachtsicht

Die Nachtsicht kann standardmäßig mit der Taste V ein- und ausgeschaltet werden. Ist sie aktiv, erscheint alles auf dem Bildschirm in einem milchigen Grün. Wenn Sie die Nachtsicht ausschalten, werden die Objekte wieder normal dargestellt.

Nachrichten

Sie werden ab und an wichtige Nachrichten erhalten, die vom System oder anderen Spielern übermittelt wurden. Zu diesen Informationen gehören Änderungen der Gefechtsregeln für Kampfgruppen, Servernachrichten usw.. Sie erscheinen links oben auf dem Bildschirm.

Mit dem Kommando-Interface wählen Sie Ihre Soldaten während der Aktionsphase in Ghost Recon aus und steuern diese. Es besteht aus der Kommando-Karte und den Soldatenkarten.

Die Kommando-Karte rufen Sie auf, indem Sie die linke Umschalttaste drücken und festhalten. Wenn Sie allerdings die Umschalttaste loslassen, verschwindet sie wieder. Die Soldatenkarten rufen Sie auf, indem Sie die Tabulatortaste drücken und festhalten. Lassen Sie sie los, werden auch diese wieder ausgeblendet.

Mit "Strg" aktivieren Sie das zuletzt angezeigte Element des Kommando-Interface. Standardmäßig ist das die Kommando-Karte. Es ist egal, welches der beiden Elemente Sie aufrufen, es bleibt sichtbar, bis Sie es schließen.

Die Kommando-Karte

Auf der Kommando-Karte sehen Sie, wo sich Ihr Zug im Gefechtsbereich befindet. Sie können ihn dort auch bewegen, indem Sie Wegpunkte einfügen.

Auf der linken Seite sehen Sie zwei Registerkarten. Eine davon ist für die

Kommando-Karte, die andere für die Soldatenkarten. Wenn Sie auf eine der Registerkarten klicken, können Sie zwischen den beiden umschalten. Daneben befinden sich drei Registerkarten für Ihre Kampfgruppen. Sie sind nach Namen bezeichnet und ermöglichen Ihnen eine Auswahl eines Teams und die Festlegung seiner Gefechtsregeln.



Gefechtsregeln

Es gibt zwei Gefechtsregeln: Bewegung und Kampf. Diese haben jeweils drei Einstellungen.

Für die Bewegung sind das:

- **Halt** – Ihre Kampfgruppe verharrt in ihrer Position. "Halt" wird durch ein rotes X gekennzeichnet.

• **Vorrücken** – Ihre Kampfgruppe bewegt sich auf den nächsten Weggangpunkt zu. "Vorrücken" wird durch einen gelben Pfeil gekennzeichnet. Sollte eine vorrückende Kampfgruppe beschossen werden, wechseln Sie in den Modus "Halt", bis Sie die Gefechtsregeln manuell wieder ändern.

• **Forciert Vorrücken** – Ihre Kampfgruppe marschiert vorwärts ohne auf den Gegner zu achten. Dieser Modus wird durch einen grünen Doppelpfeil angezeigt.

Die Gefechtsregeln für den Kampf lauten:

- **Angriff** – Ihre Kampfgruppe schießt, wenn sie einen Gegner sieht. "Angriff" ist die Voreinstellung und wird durch eine Pistolen Silhouette gekennzeichnet.

• **Feuerschutz** – Ihr Team schießt, wenn es den Verdacht hat, dass der Feind in der Nähe ist.

DIE BEFEHL SCHNITTSTELLE

"Feuerschutz" wird durch eine Pistolensilhouette mit einem Plus-Zeichen dargestellt.

• **Aufklärung** – Ihre Kampfgruppe feuert erst dann, wie sie vom Gegner beschossen wird. "Aufklärung" wird durch eine Pistolensilhouette mit einem Minus-Zeichen dargestellt.

Oben auf der Kommando-Karte sehen Sie mehrere Registerkarten, auf denen die Kampfgruppen nach Namen geordnet sind. Durch einen Klick auf eine dieser Karten wählen Sie das jeweilige Team aus. In der Mitte der Kommando-Karte befindet sich die eigentliche Geländekarte. Hier bekommen Sie einen Einblick in das Einsatzgebiet. Auf der Karte sind Orientierungspunkte und andere Indikatoren abgebildet. Dazu gehören:

• **Ihre Truppen** – Diese werden als weiße Kreise mit dem jeweiligen Buchstaben der Kampfgruppe dargestellt. Der von Ihnen momentan gesteuerte Soldat erscheint als grüner Kreis mit dem entsprechenden Teamkennzeichen.

• **Soldaten** – Diese werden als kleine Rauten dargestellt. Verbündete Soldaten sind grün, feindliche rot.

• **Fahrzeuge** – Jeder Fahrzeugtyp hat ein eigenes Symbol.

Sich bewegende Fahrzeuge erscheinen nur dann auf der Kommando-Karte, wenn einer Ihrer Soldaten Sichtkontakt zu ihnen hat. Zerstörte Elemente werden auf der Karte in einer dunkleren Farbe dargestellt.

Wegpunkte

Wegpunkte sind Markierungen auf der Karte, in deren Richtung sich Ihre Kampfgruppen bewegen, sobald Sie den entsprechenden Befehl dazu geben. Durch das Setzen von Wegpunkten können Sie auch überprüfen, wie gut Ihre Kampfgruppen vorankommen. Klicken Sie zum Anlegen eines Wegpunktes mit der linken Maustaste auf die entsprechende Stelle der Karte. Sie können auch mehrere Wegpunkte nacheinander setzen. Sobald der Wegpunkt angelegt wurde, läuft Ihr Team darauf zu. Ausnahme: Die Gefechtsregeln wurden auf "Halt" geändert. Zwischen dem Wegpunkt und dem Anführer der Kampfgruppe wird auf der Kommando-Karte eine Strecke gezeichnet.

Kann die Truppe ihr Ziel nicht erreichen,

leuchtet diese rot auf. Das bedeutet, dass der von Ihnen gewählte Weg nicht zu bewältigen ist. Die Kampfgruppe wird trotzdem versuchen, dorthin zu gelangen. Es kann auch sein, dass die Strecke vom Spiel neu berechnet wird. In manchen Fällen funktioniert das aber einfach nicht. Während der Neuberechnung blinkt die Strecke auf. Wenn Sie ein ungültiges Ziel für den Wegpunkt festlegen, blinkt der Zeiger rot auf, und Sie erhalten eine Warnmeldung.

Zum Löschen des zuletzt angelegten Wegpunkts klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Sollten Sie alle Wegpunkte entfernen, bleibt Ihre Kampfgruppe sofort stehen. Auf der Kommando-Karte wird nur die Strecke für das momentan aktive Team angezeigt.

Feuerbereiche

Wenn Ihre Soldaten an einem Wegpunkt ankommen, erkunden sie die Gegend und richten so genannte Feuerbereiche ein. Halten Sie dazu beim Anlegen von Wegpunkten die Maustaste gedrückt. Auf der Kommando-Karte erscheint ein gelber Winkel, den Sie mit der Maus verschieben können.

Soldatenkarten

Mit den Soldatenkarten können Sie zwischen Ihren Teammitgliedern umschalten. Darüber hinaus wird der aktuelle Status Ihres Zuges mit Munitionsvorrat, Gesundheitszustand und Statistiken angezeigt.

Für jede Kampfgruppe gibt es Registerkarten, die Schaltflächen für die jeweiligen Gefechtsregeln enthalten. Daneben befindet sich die Stellungsanzeige. Klicken Sie darauf, wird die Ansicht im Spiel auf die des entsprechenden Soldaten umgestellt. Daneben ist ein menschlicher Körper abgebildet, auf dem seine Verwundungen zu sehen sind. Rechts neben der Stellungsanzeige finden Sie den Namen und die Spezialfähigkeit des Soldaten. Neben dem Text sehen Sie die Ausrüstungsgegenstände und die Munitionsanzeige der Spielfigur. Ganz rechts werden die Fähigkeiten des Soldaten angezeigt. Wird ein Soldat getötet, wird die entsprechende Karte rot gefärbt.

DIE BEFEHL SCHNITTSTELLE

Spiel speichern

Das Dialogfeld "Spiel speichern" wird aufgerufen, über das Sie Ihren Spielstand sichern können.

Optionen

Aktiviert das Optionsmenü für das laufende Spiel.

Neustart

Mit dieser Schaltfläche beginnen Sie die Mission mit Ihrer alten Zugzusammensetzung und Ausrüstung von vorn. Alle Verluste werden annulliert, die Munitionsvorräte aufgefüllt, und auch Ihre Feinde sind alle wieder da.

Abbrechen

Wenn Sie auf "Abbrechen" klicken, verlassen Sie die Mission und kehren auf den Bildschirm für die Einsatzbesprechung zurück.

Mission beenden

Mit dieser Option beenden Sie die Mission sofort. Sie gelangen zum Bildschirm "Nachbesprechung", auf dem man Ihnen mitteilt, dass die Mission "gescheitert" ist.

Beenden

Damit kehren Sie zum Hauptmenü zurück.



Missions-Status

Mit "ESC" rufen Sie das Dialogfeld für den Missions-Status auf. Hier lassen sich Ihre Einsatzziele schnell abrufen. Darüber hinaus können Sie die Mission neu starten, einen Spielstand speichern oder das Spiel modifizieren. Ganz oben in dem Dialogfeld sehen Sie Ihre aktuellen Einsatzziele. Darunter befinden sich mehrere Schaltflächen.

Fortsetzen

Wenn Sie hierauf klicken, setzen Sie das Spiel an der Stelle fort, an der Sie es unterbrochen haben.

MISSION ABSCHLIESSEN

Einsatzziel-Status

Hier sehen Sie alle Einsatzziele und erfahren, ob Sie die jeweiligen Bedingungen erfüllt haben oder nicht. Beachten Sie bitte, dass es möglich ist, einen Einsatz erfolgreich zu beenden, wenn dabei zwar nicht alle Missionsziele erreicht, aber die Standardvorgaben erfüllt wurden.

Zugstatus

Hier wird eine Liste mit allen Soldaten Ihres Zugs angezeigt, die an der vorigen Mission teilgenommen haben. Außerdem sehen Sie die individuellen Leistungen Ihrer Soldaten.

Wiederholung ansehen

Mit dieser Schaltfläche können Sie sich eine Wiederholung der gerade abgeschlossenen Mission ansehen.

Wiederholung speichern

Damit speichern Sie die Wiederholung der gerade beendeten Mission, um sie sich später über das Menü "Wiederholung ansehen" anzuschauen.

Schaltfläche "Menü"

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, rufen Sie das Statusmenü auf.

Schaltfläche "Weiter"

Mit der Schaltfläche "Weiter" gelangen Sie in das nächste Menü. In einer Kampagne wird die Schaltfläche wird abgedunkelt, wenn die Mission gescheitert ist.

Schaltfläche "Zurück"

Wenn Sie auf "Zurück" klicken, können Sie sich noch einmal an der gerade gespielten Mission versuchen. Ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie den Einsatz wiederholen wollen. Klicken Sie auf "Ja", gelangen Sie wieder auf den

Bildschirm für die Einsatzbesprechung. Entscheiden Sie sich für "Nein", wird der Bildschirm "Nachbesprechung" aufgerufen.

Speichern einer Wiederholung

Wenn Sie die Wiederholung einer Mission speichern, gelangen Sie zum Dialogfeld "Wiederholung speichern".

Auf dem folgenden Bildschirm wird ein Textfeld angezeigt, in das Sie einen Namen für die zu speichernde Wiederholung eingeben sowie eine Liste mit allen bis dahin gespeicherten Wiederholungen einsehen können.

Auf diesem Bildschirm gibt es zwei Schaltflächen: "OK" und "Abbrechen". Wenn Sie auf "Abbrechen" klicken, gelangen Sie zurück zur Nachbesprechung, ohne Ihre Wiederholung zu speichern. Wenn Sie "OK" wählen, speichern Sie die Wiederholung, bevor Sie wieder zum Bildschirm "Nachbesprechung" zurückkehren.

MULTIPLAYER

Sie können Ghost Recon auch im Multiplayer-Modus mit anderen Spielern über ein Netzwerk oder das Internet spielen. Sie haben die Möglichkeit, Ihren eigenen Server einzurichten und als Host ein Spiel zu leiten oder einem anderen Spiel beizutreten.

Multiplayer-Einstellungen

Auf diesem Bildschirm treten Sie entweder einem vorhandenen Spiel bei oder richten Ihren eigenen Server ein.

Spiel anlegen

Über diese Schaltfläche legen Sie auf Ihrem System von Grund auf ein neues Spiel an und agieren als Server dafür. Wenn Sie auf "Spiel anlegen" klicken, gelangen Sie zum Bildschirm "Spielereinstellungen".



Spieleliste

Hier sehen Sie zwei Registerkarten mit den Bezeichnungen "LAN" und "Internet". Klicken Sie auf "LAN", werden alle Partien von Ghost Recon angezeigt, die momentan in Ihrem Netzwerk laufen, während "Internet" die momentan verfügbaren Spielserver aufruft, die sich im Netz der Netze befinden.

Spielereinstellungen

Hier können Sie Ihre Einstellungen für ein Multiplayer-Spiel vornehmen.

Soldat/Namensliste

Links auf dem Bildschirm befinden sich die Registerkarten "Soldaten" und



"Namensliste". Hier legen Sie fest, mit welchem Soldaten Sie loslegen, bei welcher Einheit Sie mitmachen und ob Sie spielen oder nur zugucken.

Namensliste

Wenn Sie auf die Registerkarte "Namensliste" klicken, werden alle Kampfgruppen des momentan ausgewählten Zuges angezeigt. Darüber hinaus sehen Sie vier weitere Registerkarten auf dem Bildschirm, die für jeweils einen Zug stehen. Klicken Sie auf den Zug, dem Sie beitreten möchten, um dessen aktuelle Namensliste aufzurufen.

Jede dieser Listen ist in drei Kampfgruppen unterteilt und besteht aus jeweils drei Zeilen. Dort finden Sie folgende Informationen: Spielername, die Anzahl der Stimmen, die der Spieler für den Zugführer hat sowie ein Ankreuzfeld, mit dem Sie Ihre Stimme für diesen abgeben.

Unter der Namensliste sind die anderen Spielteilnehmer aufgeführt. Wenn Sie Ihren Soldaten einer Kampfgruppe hinzufügen wollen, klicken Sie dort auf eine freie Stelle. Ihr Name wird dort nun angezeigt und erscheint in der unteren Liste abgedunkelt.



Beobachtermodus

Wenn Sie dieses Feld anklicken, wechseln Sie in den Beobachtermodus, in dem Sie nur zugucken, statt mitzuspielen. In diesem Modus können Sie nicht bestimmen, welchem Soldaten Sie zu Beginn einer Mission zugeordnet werden. Beobachter können jedoch während eines laufenden Spiels ihren Blickwinkel über die Soldatenkarten ändern und durch einen Mausklick auf die farbigen Registerkarten unter den Karten den Zug wählen, mit dem sie marschieren wollen.

Soldat

Ganz oben auf diesem Bildschirmabschnitt ist ein Fenster, das den aktuellen Soldatentyp enthält. Darunter sehen Sie ein Bild des Kämpfers. Dieses ändert sich je nach gewähltem Zug.

Unter dem Bild ist ein Textfeld, in das Sie den Namen eingeben, mit dem Sie sich auf dem Server identifizieren wollen.

Noch weiter unten können Sie sich Ihre Ausrüstung, aussuchen. Dessen Name erscheint in einem Textfenster; der Inhalt wird darunter angezeigt. Die verfügbaren Kits hängen vom Soldatentyp und den Kit-Beschränkungen des Servers ab.

Spieldaten

Rechts vom Bereich "Namensliste/Soldat" finden Sie Informationen zur laufenden Mission. Darunter befindet sich das Kästchen mit der Bezeichnung "Fertig". Wenn Sie dieses Feld markieren, signalisieren Sie, dass Sie zum Spielen bereit sind. Sobald alle Teilnehmer das Feld markiert haben, wird das Spiel gestartet.

Daneben befindet sich eine Anzeige, an der Sie erkennen können, wie viele Spieler bereit sind. Unter der Anzeige befindet sich die Liste mit den Einsatzzielen.

Server ändern

Die Schaltfläche "Server ändern" befindet sich unter der Liste mit den Einsatzzielen. Über sie gelangen Sie zum Bildschirm "Server einrichten". Wenn der Fernzugriff nicht verfügbar ist, wird diese Schaltfläche bei den Clients deaktiviert. Ist er verfügbar, öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie einen Zugriffsscode eingeben müssen, bevor Sie auf den Bildschirm gelangen.

Spielerabwahl

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, leiten Sie eine Abstimmung zum Entfernen eines Spielers ein und das Fenster "Spieler entfernen" wird geöffnet. Links sehen Sie eine Liste mit allen Spielern auf dem aktuellen Server. Rechts sind drei Schaltflächen: "Spieler entfernen", "Spieler nicht entf." und "Abbrechen". Wenn Sie eine Abstimmung einleiten wollen, klicken Sie links auf den Spielernamen und dann auf "Spieler entfernen". An die anderen Teilnehmer wird jetzt eine Nachricht mit entsprechendem Inhalt versendet. Alle potenziellen Spieler haben eine Minute Zeit, ihre Stimme abzugeben. Die Schaltfläche "Spieler entfernen" lautet nun "Stimme abgeben". Möchten Sie, dass der Spieler geht, klicken Sie auf "Stimme abgeben".

Die Wahl hängt von der Anzahl der stimmberechtigten Spieler ab. Wenn sich mehr als die Hälfte der Teilnehmer dafür ausspricht, dass der Kandidat gehen muss, ist die Entscheidung gefallen. Am Ende der Wahl wird eine Chat-Nachricht mit dem Ergebnis an alle Spieler gesendet.

Der Host kann Teilnehmer ohne Abstimmung aus dem Spiel entfernen.

Serverinformationen

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die aktuellen Servereinstellungen auf einem separaten Bildschirm auf. Hier ist nur die Schaltfläche "Abbrechen" aktiv.



Verlassen des Bildschirms

Unten sehen Sie drei Schaltflächen. Mit der linken kehren Sie zum Bildschirm "Multiplayer-Einstellungen" zurück und verlassen das Spiel. Wenn der Host darauf klickt, wird das ganze Spiel sofort beendet. Die rechte Schaltfläche ist nur auf dem Server aktiv; mit ihr wird das Spiel gestartet. Wenn Sie auf das Quadrat klicken, wird ein Dialogfeld mit drei Schaltflächen angezeigt: "Fortsetzen", "Optionen" und "Beenden".

Servereinstellungen

Auf diesem Bildschirm richten Sie als Host die Serveroptionen ein.



Kartenauswahl

Der linke Bereich dient der Auswahl der Karte. Unter einem Fenster sehen Sie eine Liste mit Karten und entsprechenden Bildausschnitten. Unter der Kartenliste sehen Sie eine Reihe mit vier Kreuzfeldern:

- **Beobachter erlauben** – Es können auch Beobachter teilnehmen.
- **Arcademodus** – Beschleunigt das Spiel und macht die Soldaten Verletzungen gegenüber robuster.
- **KI-Verstärkung** – Dezimierte Züge werden vom Programm wieder aufgefüllt. Sofern Ihr Zug noch über KI-Reserven verfügt, wenn Ihre Spielfigur getötet wird, können Sie mithilfe der Soldatenkarten in einen KI-Teilnehmer schlüpfen.
- **Zufällige Teams** – Die Spieler werden den Teams zufällig zugeordnet.

Team-Auswahl

Ganz links unten befindet sich die Team-Auswahl. Hier können Sie Züge zu Teams zuweisen. Neben jeder Zugnummer befindet sich ein Pfeil; diese Nummer wird in einem farbigen Kästchen dargestellt. Wenn Sie auf den Pfeil klicken, ändert sich die Farbe. Züge mit derselben Farbe gehören zum selben Team.

Spieldetails

Auf der rechten Seite des Bildschirms wird der Großteil der Spieloptionen festgelegt. Dazu gehören:

- **Spieldmodus** – die Art des Spiels. Sie können in den Modi "Solo", "Gemeinsam" oder "Team" spielen. Jeder Spieldtyp bietet Ihnen unterschiedliche Möglichkeiten.

Spieldtypen

In jedem Modus gibt es drei unterschiedliche Spieldtypen sowie charakteristische Einstellungen, die den Verlauf beeinflussen.

Solo

- **Hamburger Hill** – Der Spieler, der die meiste Zeit im zentralen Bereich der Karte verbringt, hat gewonnen.
- **Überleben** – Erklärt sich von selbst.
- **Scharfschütze** – Gewinner ist, wer am Ende die meisten Kills zu verzeichnen hat.

Gemeinsam

- **Gefecht** – Auf der Karte wimmelt es von zufällig positionierten Feinden.
- **Mission** – Wie eine Einzelspielermission.
- **Aufklärung** – Die Spieler müssen von der Startzone zur Abholzone durchhalten.

Team

- **Hamburger Hill** – Das Team, das die meiste Zeit im zentralen Bereich der Karte verbringt, hat gewonnen.



- Rettung** – Gewonnen hat das Team, das die drei Geiseln auf der Karte findet und in Sicherheit bringt.
- Überleben** - Das letzte Team auf dem Schlachtfeld gewinnt.

Stufe – Erklärt sich ebenfalls von selbst.

Karte – Legt die Reihenfolge fest, in der neue Karten im Spiel verwendet werden; entweder orientiert diese sich an der Kampagnenabfolge (In Reihenfolge), ist zufällig oder wird wiederholt (gleich). Wenn Sie "gleich" wählen, sind die "Max. Wiederholungen" deaktiviert.

Passwort – Das Passwort, das eventuell für das Spiel benötigt wird.

Zeitlimit – Die Dauer des Spiels.

Typ– Der Spieltyp.

Max. Spieler – Die maximale Anzahl der erlaubten Spieler.

Wiederholung– Gibt an, wie oft eine Karte wiederholt wird, bis Sie die nächste spielen.

Freund/Feind-Kennung – Bestimmt, ob die IFF aktiviert ist. Wenn Sie die IFF einschalten, werden die Namen Ihrer Teammitglieder auf dem Bildschirm angezeigt, sobald Sie in Ihrem Fadenkreuz erscheinen.

Gefahrenanzeige Ein/Aus – Damit schalten Sie die Gefahrenanzeige während der Aktionsphase unten auf dem Bildschirm ein oder aus. Der Kompass bleibt immer an seiner Stelle.

Zufällige Absetzonen – Spieler oder Teams werden zufällig auf der Karte abgesetzt.

Auferstehung

Beim Neustart einer Mission haben Sie vier verschiedene Möglichkeiten:

Keine– Wer tot ist, ist tot. Kein Neustart.

Individuell – Der Neustart hängt von den spieldaten spezifischen Einstellungen ab. Wer die Anzahl der für ihn festgelegten

"Auferstehungen" überschreitet, ist tot.

- Team** – Der Neustart hängt von den teamspezifischen Einstellungen ab. Für jedes Team gibt es eine bestimmte Anzahl an Neustarts. Immer, wenn ein Mitglied der Kampfgruppe abgeschossen wird, verringert sich dieser Vorrat, bis er schließlich erschöpft ist.
- Unendlich** – Die Spieler stehen so lange wieder auf, bis das Spiel beendet ist.

Ausrüstungsbeschränkung

Hier können Sie festlegen, welche Kits im Spiel verwendet werden können oder nicht.

Countdown im Spiel

Im Spiel gibt es einen Countdown. Sobald dieser Null erreicht, startet das nächste Spiel. Beachten Sie, dass beim Ändern der Serveroptionen der Countdown auf seinen maximalen Wert gesetzt wird. Er wird nicht zurückgesetzt, wenn Sie den Bildschirm über "Abbrechen" verlassen.

Laden und Speichern von Spieldaten

Wenn Sie die von Ihnen vorgenommenen Multiplayer-Einstellungen sichern wollen, ist dies mit der Option "Speichern" möglich. Dabei wird eine so genannte Skriptdatei erstellt. Sie können ein solches Skript auch mit dem Leveditor von Ghost Recon anlegen. Klicken Sie zum Laden einer Skriptdatei auf "Laden". Eine Liste mit verfügbaren Skripts wird angezeigt. Klicken Sie auf das gewünschte Skript. Die Einstellungen werden erst übernommen, wenn Sie "OK" gedrückt haben.

Wenn Sie versuchen, ein Skript zu laden, das nicht mit dem Programm kompatibel ist, erhalten Sie mehrere Textnachrichten mit den entsprechenden Fehlermeldungen. Die alten Spieldaten bleiben dabei weiterhin aktiv.

OK

Wenn Sie auf "OK" klicken, werden Ihre Änderungen übernommen, und Sie kehren auf den Bildschirm "Spielereinstellungen" zurück.

Abbruch

Durch einen Klick auf "Abbruch" werden alle Änderungen auf diesem Bildschirm verworfen. Sie kehren zum Bildschirm "Spielereinstellungen" zurück.

Chat-Fenster

Rechts unten befindet sich ein Fenster, in dem Sie Servernachrichten und Kommentare von anderen Spielern erhalten.

Fernzugriff

Der Fernzugriff auf den Server erfolgt passwortgeschützt. Durch einen Klick auf die Schaltfläche wird ein Dialogfeld mit der Bitte um Eingabe des Passwortes aufgerufen. Mit dem richtigen Kennwort wird der Zugriff auf den Bildschirm "Spielereinstellungen" und die Änderung von Einstellungen ermöglicht.

Wenn ein anderer Spieler den Bildschirm "Spielereinstellungen" per Fernzugriff aufruft, wird die Schaltfläche "Server ändern" auf dem Bildschirm "Spielereinstellungen" des Hosts rot. Klickt der Host darauf, kann er den Benutzer aus dem System entfernen und dessen Änderungen verwерfen. Es kann immer nur ein Benutzer die Option "Server ändern" verwenden.

Multiplayer-Spiel

Eine Multiplayer-Partie ist fast dasselbe wie eine Einzelspielermission. Sie fangen jedoch sofort in der Aktionsphase an. Das Spiel wird dann fortgesetzt, bis die gesteckten Einsatzziele erreicht sind, oder die vorgegebene Zeit für die Mission abgelaufen ist.

Die anderen beiden großen Unterschiede sind der Neustart von Spielfiguren und der Zugriff auf die Kommando-Karte. Beim Neustart können erschossene Soldaten wieder in ein laufendes Spiel einsteigen. Drücken Sie dazu direkt nach Ihrem Ausscheiden eine beliebige Taste. Sie sind dann sofort wieder mit allen Einstellungen und kompletter Ausrüstung dabei.

In Multiplayer-Spielen kann nur der Zugführer Befehle auf der Kommando-Karte geben. Seine Untergebenen werden diese aber mitgetragen. Wird der Zugführer getötet, wird vom Server automatisch ein neuer Anführer ausgewählt.

Bildschirm "Nachbesprechung"

Wenn die Mission abgeschlossen ist, gelangen Sie zum Bildschirm "Nachbesprechung". Hier erfahren Sie, ob Sie gewonnen oder verloren haben, wie lange die Mission gedauert hat, und wie sich Ihre Soldaten geschlagen haben. Links unten befindet sich die Schaltfläche "Wiederholung speichern"; rechts unten ist ein Chat-Fenster. Zum Verlassen des Bildschirms klicken Sie rechts unten auf den rechten Pfeil oder warten 45 Sekunden lang, bis dieser automatisch geschlossen wird.

Wiederholungen

Klicken Sie auf "Wiederholung speichern", um eine Kopie Ihres gerade abgeschlossenen Spiels zu sichern. Leider kann die Wiederholung bei einem Multiplayer-Spiel nur auf dem Server gespeichert werden. Außerdem müssen Sie diese erst aufzeichnen, damit Sie sie sichern können.

Play it on ubi.com

Zusätzlich zu einer lokalen Multiplayer-Partie oder einer einfachen Internet-Partie können Sie Ghost Recon auch auf ubi.com im Multiplayermodus spielen.

Der direkte Weg zu ubi.com

Um Ghost Recon auf ubi.com zu spielen, müssen Sie zunächst die ubi.com-Software installieren. Sie ist auf der Ghost Recon CD bereits enthalten. Wenn Sie die Software bereits vorher installiert haben, müssen Sie sie nicht erneut installieren. Wenn die Installation abgeschlossen ist, erscheint ein Symbol auf Ihrem Desktop. Wenn Sie es anlicken, gelangen Sie direkt auf die ubi.com Website, wo Sie ein neues Spiel anlegen oder einem bestehenden beitreten können und sich mit anderen Mitspielern rund um den Globus messen können.

ubi.com von Ghost Recon aus starten

Sie können auch aus dem Multiplayer-Menü von Ghost Recon einem Spiel bei ubi.com beitreten. Klicken Sie dazu einfach auf den Knopf "Play it on ubi.com" und Sie werden direkt auf die ubi.com Website katapultiert. Hier können Sie ein neues Spiel anlegen oder einem bestehenden beitreten.

TECHNISCHER SUPPORT

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps- und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 – 24:00 Uhr 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 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:
01805 – 554938 (DM 0,24 / 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.

CREDITS

Ghost Recon Team

Produktion

Darren Chukitus

Chef-Designer

Brian Upton

Produktions-Assistenz

Robbie Edwards

Leitender Engineer

Clark Gibson

Leitende Grafiker

John Sonedecker
Mike Haynes
Eric Armstrong

Qualitätskontrolle Analyst

Derek Earwood

Design-Assistenz

Gary Stelmack
Matthias Dohmen

Grafiker

Brian Reynolds
Chris Wells
Demond Rogers
Dion Rogers
Eric Terry
Jeremy Brown
John Michel
Kareem Leggett
Sloan Anderson
Steve Wasaff
Suzanne Meiler
Tim Alexander
Yongha Hwang
Thomas DeVries
Joseph Drust
Kim Kirchstein
Ray Tylak
Jeff McFadyen

Engineers

Chris Port
Curtis Smith
David Hamm

Garner Halloran
Jason Snyder
Jeff Wesevich
Joe Sauder
Jon Owen
Philip Hebert
Rob Hunt
Craig Staley
Diana Stelmack
Greg Stelmack

Marketing Support

Heather Maxwell

Filmsequenzen

Mike Cosner

Leitender Tester

Beau Norris
Chris Curry

Tester

Ken Turner
Paula Giordana
Prince Arrington, IV
Ryan Garvy
Darrin Gatewood
Joseph Hurdle
Matt Jacobs
Sen-Hau Lai
Scott Reid

Russische Fachberatung

Roman Steponov

Red Storm Corporate

Yves Guillemot, CEO
Laurent Detoc, Präsident
Steve Reid, Vize-Präsident der Produktentwicklung
Chris Olson, Vize-Präsident der Operations-Abteilung
Elizabeth Loverso, Direktor der Produktentwicklung
Todd Lewis, Direktor der Engineering-Abteilung
Jonathan Peedin, Direktor der Grafik
Kevin Perry, Direktor des Designs
Jon Schweitzer, Manager Qualitätskontrolle

CREDITS



Red Storm Support Staff

Paul D'Agostino,
Systemadministration
Scott Reid, Assistenz
Systemsadministration
Jonathan Corum, Accounts
Michelle Benson,
Personalabteilung
Meg Bachman, Rezeption/HR
Assistent

Handbuch-Autor

Richard Dansky

Besonderer Dank an

Judah Graham
Sam Kalat
Scott Williams
Lee Harker
Travis Getz
Mike Grasso
Mike Gibbons
Chris Reeves
Kristian Hawkinson
Doug Oglesby
Lucas Smith
Todd Kelley
Roman Stepanov

Ubisoft Europa

International Inhalts-Management Chefredaktion

Serge Hascoet

Direktor der Produktion

Christine Burgess-Quemard

Inhaltsmanagement International

Travis Getz

Marketing

EMEA Marketing Direktor

Laurence Buisson-Nollent

Manager EMEA Marketing Gruppe

Axelle Verny

EMEA Brand Manager

Cedrick Delmas

Lokale Brand Manager

Jim Hill
Soren Lass
Marcel Keij
Stephane Catherine
Michael Thielmann
Antonio Rabanera
Vera Shah
Valeria Iodeserto
Christian Born
Vanessa Leclercq
Evelyn de Vooght

Besonderer Dank an

Ronan Després

Localisierung Projekt-Management

Anne Perreau

Ubisoft U.S.

U.S. Marketing

Helene Juguet
Sean McCann
Sarah Ohring

Public Relations

Marcus Beer

Creative Services

Melissa Wilks
David Herman
David Gene Oh
Mari Sakai
Marc Fortier
Kevin Lalli

Ubisoft.com

Jason Rubinstein
Joe Toledo
Andy McCurdy
Kurtis Buckmaster
Sam Copur

CREDITS



North American Technical Support Manager

Brent Wilkinson

Lead Technical Support Representative

Trent Giardino

Technical Support Representative

Moye Daniel
Kirk Sanford
Jason Jennings

Ubi.com Engineering Team

Luc Bouchard
Guillaume Plante
Philippe Lalande
Karine Renaud
Alexandre Begnoche
Stephane Caissie
Louis Lamarche

Soundelux



Supervising Sound Designer

R. Dutch Hill

Komponist

Bill Brown

Casting Direktor

Carole Ruggier

Sound Designer

Peter Zinda
Bryan Celano
Glynna Grimala

Asset Manager

Glynna Grimala

Dialogregie

Jed Dodge

Manager Produktion

Amanda Wyatt

Produktion

Becky Allen

Waffen zur Verfügung gestellt durch

Stembridge Gun Rental

Voice Talent

Carol Ruggier
Dublin James
Dato Bhaktadze
Wayne Duval
Michael Philip



Motion Capture provided by

[]

Dank an

Joe Nolan
Keith Robinson
Bryon Wanderer
Chuck Mongelli

Motion Talent

Jim Illingworth
Chuck Arbazone
John Flynn

Hinweis

Alle Unternehmen, Produkte, Personen, Persönlichkeiten und/oder Namen, die in diesem Handbuch erwähnt werden, sind frei erfunden und sollen in keiner Weise existierenden Personen, Unternehmen, Produkten oder Ereignissen ähneln. Alle im Handbuch erwähnten Marken gehören ihren entsprechenden Eigentümern und wurden einzig für literarische und kreative Zwecke sowie solche, die im Einklang mit dem First Amendment der Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika stehen, in diesem fiktiven Werk verwendet.