

KOMMEN SIE BEI EINER MISSION NICHT WEITER?
BLOCKIERT EIN OBJEKT IHREN WEG?
BRINGT IHRE STRATEGIE SIE NICHT ZUM ZIEL?

DANN BRAUCHEN SIE PROFESSIONELLE HILFE
AUS DEM IGI HAUPTQUARTIER.

RUFEN SIE JETZT AN UND HOLEN SICH
DEN VOLLSTÄNDIGEN LÖSUNGSGUIDE.

0190 900 045

Anrufe kosten 1.24 Euro pro Minute. Kosten für Anrufe von Mobiltelefonen aus können variieren.
Anrufer müssen mindestens 16 Jahre alt sein und die Erlaubnis vom Zahler der Telefonrechnung einholen.
Preise waren zur Zeit der Drucklegung korrekt.

BEVOR SIE ANRUFEN...

...notieren Sie sich bitte Kampagnen-Nummer, Missions-Nummer und Objekt-Nummer,
für die Sie Unterstützung brauchen, damit Sie schneller durch den Lösungsguide
navigieren können.

IGI-2
COVERT STRIKE™

innerloop

PIGICDGE05

POWERED BY
gamespy

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

ZUR BEACHTUNG

- Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie es, die Oberfläche der CD-ROM zu berühren.
- Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch.
- Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus.
- Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM. Dies könnte zu Betriebsfehlern führen.

EPILEPSIEWARNUNG

ACHTUNG: LESEN SIE DIESE HINWEISE DURCH, BEVOR SIE IHR VIDEOSPIELSYSTEM IN BETRIEB NEHMEN

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen.

Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie oder ein Familienmitglied an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion von Spielen stellt eine Rechtsverletzung des Urheberrechts dar und ist eine Straftat.

Die unerlaubte Reproduktion und der Verkauf von illegalen Kopien kann zu einer Freiheitsstrafe führen.

Dieses Codemasters Spiel wird durch den FADE Kopierschutz geschützt. Wenn Sie eine illegale Kopie kaufen, werden Sie damit spielen können – aber nicht lange. Bei dem Spielen mit einer Raubkopie wird sich die Leistung des Spiels verschlechtern.

Achten Sie darauf, dass Ihnen das nicht passiert.

Kaufen Sie nur Original-Software bei legitimen Händlern.

Wenn Sie von illegalem Kopieren oder dem illegalen Verbreiten von Spielen wissen und helfen wollen, gegen Software Piraterie vorzugehen, rufen Sie bitte die GVV – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen – an unter der Telefonnummer:

040-61179220

(dort können Sie auch anonym Hinweise geben)

oder schreiben Sie eine Email an: klaudia@gvu.de

Nähere Informationen zur GVV erhalten Sie unter www.gvu.de

INHALT:

EINFÜHRUNG	2
PROTAGONISTEN	3
INSTALLATION	5
STEUERUNG	6
HAUPTMENÜ.....	8
SPIELBILDSCHIRM.....	9
BEWEGUNG	12
BEOBACHTUNGSHILFEN	13
KARTEN-COMPUTER.....	14
EINSATZPAUSE.....	15
STRATEGIE UND TAKTIK.....	16
WAFFEN	17
MULTIPLAYER	23
MENÜ „KONFIGURATION“	28
TECHNISCHER SUPPORT.....	29
CREDITS	30

EINFÜHRUNG:

DER KRIEG GEHT WEITER

1995 war der Kalte Krieg nur noch eine Erinnerung. Der Kampf Ost gegen West fand nur noch in Geschichtsbüchern statt. Der Alptraum einer nuklearen Auseinandersetzung hatte seinen Schrecken verloren.

Aber unter der Oberfläche brodete der Krieg weiter. Armeen wurden verkleinert, die Kämpfer kehrten nach Hause zurück, doch manche konnten nicht vergessen. Diejenigen nämlich, die wegen des Friedens Gewinne und Einfluss verloren. Für sie würde der Krieg weiter gehen... im Untergrund.

Die konventionellen militärischen Kräfte waren aus dem Spiel, daher wurde der Krieg privatisiert, geführt von Unternehmen, dem Big Business und den Fanatikern, deren Hass den Frieden verhinderte, während Terrorismus eine Option blieb.

In diesem Krieg geht es nicht um Landgewinn, Prinzipien oder Politik. Es geht nur um Macht.

Daher stand die Welt Mitte der Neunzigerjahre, als der Frieden so nah wie schon seit Jahrzehnten nicht mehr schien, näher am Ausbruch eines globalen Konflikts als jeder dachte. Nur wenige waren sich der Gefahr bewusst. Einer von ihnen, Senator Pat Lenehan, entschloss sich, etwas zu unternehmen.

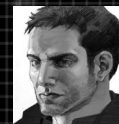
Lenehan gründete das „Institute for Geotactical Intelligence“ (IGI), – einen auserlesenen Privatkader hochtrainierter Einzelagenten, dessen Ziel es war, Aggression Einhalt zu gebieten, Macht einzuschränken und dem Terrorismus ein Ende zu setzen. Diese Gruppe sollte verhindern, dass globale Brandstifter die Welt ins Chaos stürzen.

Bis jetzt war die Truppe erfolgreich. Der Krieg geht weiter, und manchmal kochte der Topf auch über, doch bislang konnte eine massive weltweite Zerstörung vermieden werden.

Dafür ist den tapferen Männern und Frauen des IGI zu danken.

PROTAGONISTEN:

DAVID JONES



Den 1965 in Cardiff (Wales) geborenen Jones brachten Vergehen in jungen Jahren in eine Haftanstalt für Jugendliche. Nach seiner Freilassung trat er sofort in die Armee ein, doch nach neun Jahren steiler Karriere (drei Jahre davon beim Special Air Service) wurde er durch einen Unfall beim Fallschirmspringen für den militärischen Dienst untauglich.

Nach vollständiger Genesung wurde Jones vom IGI rekrutiert. Nach vielen erfolgreichen Einsätzen und Beförderungen ist er heute bei Bodeneinsätzen die Nummer 1 der IGI-Elite-Truppe.

Jones ist ein extrem vorsichtiger (und deshalb erfolgreicher) Agent. Die Rate der von ihm erfolgreich abgeschlossenen Einsätze liegt um einiges höher als die jedes anderen Front-Agenten. Grund dafür sind nicht nur seine außergewöhnlichen militärischen Fähigkeiten, sondern auch seine beispielhafte Einstellung.

MAJOR REBECCA ANYA



Rebecca Anya war während des Golfkriegs als Expertin auf dem Gebiet der Kommunikation und der Satellitenüberwachung eine Schlüsselfigur der US-Armee. Nach dem Ende dieses Konflikts erregten ihre Forschungsarbeiten an Systemen zum digitalen Schlachtfeld und zu TIDA (Zielerkennung und -erfassung) die Aufmerksamkeit von Lenehan. Bald danach nahm sie eine entscheidende Rolle bei der Privattruppe ein. Verletzungen, die sie sich bei einem Feldeinsatz vor kurzem zugezogen hatte, zwingen Anya momentan zum Dienst hinter dem Schreibtisch, bis sie wieder fit für den aktiven Dienst ist.

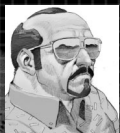
SENATOR PAT LENEHAN (REPUBLICANER)



Senator Lenehans Weg ins Repräsentantenhaus der USA war nicht einfach. Als Oberleutnant der Artillerie leitete er im Vietnamkrieg einen direkten Angriff auf umzingelte gegnerische Einheiten, eine Aktion, bei der alle Soldaten seines Zugs ums Leben kamen. Dieses Opfer ermöglichte zwar die Evakuierung der restlichen Kompanie, doch das traumatische Erlebnis führte Lenehan weg von direkten Konflikten und hinein in die Welt der Politik. Als langjähriger Senator besaß er für die Gründung des IGI genau den richtigen Hintergrund, um mittels offener und verdeckter Aktionen Konflikte und die Bedrohung durch den Terrorismus einzudämmen.

PROTAGONISTEN :

JACH PRIBOI



Vom „lächelnden Russen, der viele, viele Gewehre verkauft“ hörte man zuletzt unmittelbar nach seinen Geschäften mit einem verrückten KGB-Offizier und der Lieferung eines amerikanischen Nuklearsprengkopf vom Typ W-88.

Im Untergrund herrscht allerdings kein Zweifel daran, dass Priboi noch im Geschäft ist. Schließlich sind erst vor kurzem neue „Vorräte seiner Spezialitäten“ – Hightech-Waffen – im Nahen und Fernen Osten aufgetaucht. Aufgrund seines undurchdringlichen Vertriebsnetzes ist es fast unmöglich, seinen Aufenthaltsort genau auszumachen, doch jüngste Geheimdienstberichte deuten darauf hin, dass er sich im nordafrikanischen Raum aufhält.

LT. PHILLIP WHITE



Phillip White, ein ehemaliger Student der Harvard Business School, wurde von seinen Professoren als „Tarnungsgenie“ tituliert. Nach seiner Zeit in Harvard ging White an die USMC und machte in West Point einen grandiosen Abschluss. Bei einem Einsatz in Vietnam gerieten White, Robert Quest und ihr Zug in einen Hinterhalt. Die meisten Männer kamen ums Leben, White wurde gefangen genommen und gefoltert, doch Quest entkam und befreite White sechs Monate später.

SGT. ROBERT QUEST



Quests Markenzeichen sind seine Gefechtsfertigkeiten und seine bedingungslose Treue. Seine Felddausbildung in den Wäldern von Virginia sowie sein Talent im Jagen und Schießen sorgten dafür, dass er 1971 zur USMC kam. Nach seinem Abschluss wurde er wegen seines starken Überlebensinstinkts, seiner Treffsicherheit und seiner physischen Kraft als Scharfschütze für Whites Zug ausgewählt. Diese Fertigkeiten retteten ihm genau bei dem Überfall, bei dem White in Gefangenschaft geriet, das Leben.

Sein Gewissen ließ es nicht zu, seinen befehlshabenden Offizier in einem vietnamesischen Lager umkommen zu lassen. Daher kehrte Quest zurück, fand White und rettete ihn. Es entstand eine Bindung, die bis ins Zivilleben halten sollte. Quest arbeitet jetzt als Whites Beschützer und persönlicher Leibwächter.

INSTALLATION:

Legen Sie die IGI™2: Covert Strike CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk und schließen Sie die Lade. Warten Sie einige Sekunden, bis das Laufwerk initialisiert ist. Ist die automatische CD-Wiedergabe (Autorun) auf Ihrem PC aktiviert, beginnt die Installation von IGI™2: Covert Strike automatisch. Ist Autorun auf Ihrem PC nicht aktiviert, öffnen Sie das Start-Menü und wählen Sie „Ausführen...“. Geben Sie „D:\setup“ ein (ersetzen Sie „D“ ggf. durch den Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks), und drücken Sie [ENTER].

Daraufhin wird das Installationsprogramm initialisiert. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen. IGI™2: Covert Strike erfordert DirectX 8.1. Sie haben die Möglichkeit, im Verlauf der Installation DirectX 8.1 einzurichten.

Außerdem können Sie Ihr Spiel online registrieren. Dies ist nicht unbedingt erforderlich. Sie können Ihr Spiel jederzeit nach der Installation im Internet unter www.codemasters.com registrieren.

Wenn Sie mit einer DFÜ-Verbindung auf das Internet zugreifen, diese Verbindung allerdings so konfiguriert ist, dass sie nicht automatisch bei Bedarf startet, müssen Sie vor der Installation eventuell eine Verbindung herstellen, falls Sie die Online-Registrierung durchführen möchten.

Es empfiehlt sich, während der Installation keine anderen Programme (außer denjenigen für die Internetverbindung) geöffnet zu haben.

STEUERUNG:

AKTION

STEUERUNG A STEUERUNG B

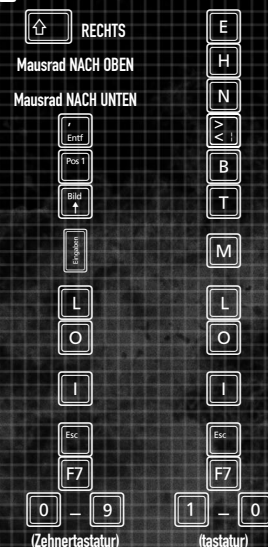
BEWEGUNG

VORWÄRTS
RÜCKWÄRTS
NACH LINKS (ANGRIFF)
NACH RECHTS (ANGRIFF)
NACH LINKS DREHEN
NACH RECHTS DREHEN
SPRUNG
DUCKEN
AUFRECHTERE HALTUNG
GEDUCKTERE HALTUNG
UMSCHALTEN GEHEN/LAUFEN



AKTIONEN UND AUSTRÜSTUNG

AKTION
AKTIONEN DURCHSCHALTEN/VERGRÖßERN
AKTIONEN DURCHSCHALTEN/VERKLEINERN
BLICKEN
FERNGLAS
NACHTSICHTGERÄT
KARTEN-COMPUTER
PROTOKOLL ANSEHEN (KARTEN-COMPUTER)
OPERATIONSZIELE ANSEHEN (KARTEN-COMPUTER)
VERBINDUNG ZUM IGI-HQ
(SPEICHERN ÜBER KARTEN-COMPUTER)
PAUSE MENU (BEI ABLEBEN ZU DEN OPTIONEN)
SCHNELLLADEN
MENÜNAVIGATION

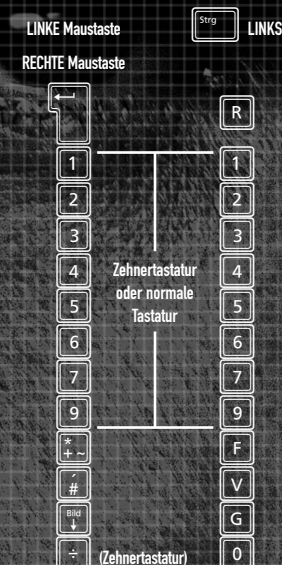


AKTION

STEUERUNG A STEUERUNG B

GEFECHT

FEUER
SEKUNDÄRWAFFE ABFEUERN
AKTUELLE WAFFE NACHLADEN
PRIMÄRWAFFE WÄHLEN (SCHNELLTASTE)
SEITENWAFFE WÄHLEN (SCHNELLTASTE)
MESSER (SCHNELLTASTE)
GRANATEN WÄHLEN (SCHNELLTASTE)
NÄHERUNGSMINE WÄHLEN (SCHNELLTASTE)
C4-BOMBE WÄHLEN (SCHNELLTASTE)
LASER-PEILGERÄT WÄHLEN (SCHNELLTASTE)
MEDIZINISCHE SPRITZE WÄHLEN (SCHNELLTASTE)
NÄCHSTE WAFFE
VORHERIGE WAFFE
WAFFE ABLEGEN
INVENTAR ZEIGEN/AUSBLENDEN



MULTIPLAYER

MENÜ „KAUFEN“
PRIMÄRMUNITION KAUFEN
SEKUNDÄRMUNITION KAUFEN
MENÜ „SPIELERFUNKRUF“
MENÜ „KADERFUNKRUF“
MULTIPLAYER, GLOBALER CHAT
MULTIPLAYER, TEAM-CHAT
TEAMS WECHSELN
MULTIPLAYER-SPIELSTAND EIN-/AUSBLENDEN
KONSOLE



Hinweis: Wenn Sie die Steuerungen auf ihre Standardwerte zurücksetzen möchten, wählen Sie Konfiguration>Steuerung.

HAUPTMENÜ



HINEIN IN DIE ACTION

Wählen Sie „IGI™2 spielen“, um sofort ein Einzelspiel zu starten. Wählen Sie Ihren Einsatz, und klicken Sie auf OK.

Sie können aber auch „Multiplayer“ wählen, eine Verbindung über das Internet oder über LAN, und Ihre Fertigkeiten im Gefecht mit denen anderer Spieler messen (siehe „Multiplayer“ weiter hinten in diesem Handbuch).



PUNKTESTAND

Wenn Sie das Ergebnis für abgeschlossene Einsätze ansehen möchten, rufen Sie die Einsatzliste auf dem Bildschirm „Einsatz wählen“ auf.

Punkte werden zum Ende eines jeden abgeschlossenen Einsatzes anhand diverser Aspekte Ihrer Leistung vergeben. Die Zahl links ist Ihr derzeitiger Punktestand, die Zahl rechts Ihr Ziel. Sie müssen jedes der Punktziele erreichen oder übertreffen, wenn Sie jemals befördert werden wollen. (Manche Dienstränge sind nur über ausgezeichnete Leistung auf manchen Schwierigkeitsgraden zu erreichen.)



SPIELER WÄHLEN

Bei IGI™2: Covert Strike können Sie Spieler mit unterschiedlichen Fertigungsstufen einrichten. Wenn Sie einen Spieler hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Feld „Spieler hinzufügen“ und geben danach einen Namen ein.

Dieser Spieler ist nun verfügbar im Feld „Spieler wählen“ am oberen Bildschirmrand. Klicken Sie auf die Scroll-Pfeile nach links oder rechts, bis der gewünschte Spielernamen erscheint.

Wählen Sie danach für diesen Spieler im Feld „Schwierigkeitsgrad wählen“ einen Schwierigkeitsgrad (einfach/normal/schwierig).

Schließlich kehren Sie mit „OK“ ins Hauptmenü zurück. Der ausgewählte Spieler ist nun die Hauptfigur Ihres Einzelspiels. Sie können Ihre Figur jederzeit unter „Spieler wählen“ wechseln.

SPIELBILDSCHIRM



- _ 1. GESUNDHEITSANZEIGE
- _ 2. SICHTBARKEITSANZEIGE
- _ 3. HALTUNGSSYMBOL
- _ 4. AKTIONSSYMBOL
- _ 5. AKTIONSTIMER
- _ 6. WAFFE TAUSCHEN
- _ 7. AKTUELLE WAFFE
- _ 8. INVENTAR
- _ 9. PUNKT KAUFEN (NUR MULTIPLAYER)
- _ 10. FADENKREUZ (VISIER)

GESUNDHEITSANZEIGE

Die orangefarbenen Balken in der Soldatensilhouette zeigen Ihren Gesundheitszustand an. Wenn die Anzeige leer ist, sind Sie tot und Ihr Einsatz ist gescheitert. Sie können an Gesundheit dazugewinnen, indem Sie die Medizinische Spritze wählen (auf die gleiche Weise wie eine Waffe) und dann die Taste für „Feuer“ drücken. Natürlich können Sie auch Ihre Taktik so geschickt wählen, dass Sie gar nicht erst getroffen werden.

SICHTBARKEITSANZEIGE

Die Sichtbarkeitsanzeige vermittelt, für wie sichtbar sich Jones hält, und wird vom derzeitigen Lichteinfall und Ihrer Haltung (geduckte Personen sind weniger gut sichtbar) beeinflusst. Vergleichen Sie den Wert der Sichtbarkeitsanzeige mit der Entfernungsanzeige auf Ihrem Fernglas, um zu bestimmen, wie einfach Sie zu entdecken, also wie verwundbar Sie sind (siehe „Fernglas“).

Wenn Sie in einer Mission das erste Mal vom Feind entdeckt werden, wird das „Auge“ der Sichtbarkeitsanzeige rot.

HALTUNGSSYMBOL

Das Haltungssymbol zeigt Ihre aktuelle Haltung an. Drücken Sie die Tasten „Aufrechtere Haltung“ oder „Geducktere Haltung“, um sich aufzurichten oder zu ducken (stehen/ducken/flach liegen), und die Taste „Umschalten Gehen/Laufen“, um die Bewegungsgeschwindigkeit zu ändern.

AKTIONSSYMBOL

Wenn Sie sich nahe genug an einem Objekt – z. B. einer Tür oder einem Alarmpknopf – befinden, dass Sie es benutzen können, erscheint ein Aktionssymbol. Sie können das nächstgelegene Objekt benutzen, wenn Sie die Aktionstaste drücken. Wenn Sie sich zum Beispiel in der Nähe eines Computer-Terminals befinden, wird das Aktionssymbol „Hacken“ auf Ihrem Bildschirm erscheinen. Oder wenn Sie sich hinter einer Wache anschleichen, können Sie diese lautlos ausschalten – immer vorausgesetzt Sie wurden nicht entdeckt.

Gelegentlich steht Ihnen mehr als eine Aktion zur Verfügung. Dann werden Ihnen alle möglichen Aktionen angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Aktion mit den Tasten „Aktionen durchschalten/Vergrößern“ bzw. „Aktionen durchschalten/Verkleinern“, bevor Sie die Aktionstaste drücken.

AKTIONSTIMER

Manche Aktionen, wie das Knacken eines Schlosses, nehmen etwas Zeit in Anspruch. In einem derartigen Fall wird der Aktionstimer angezeigt, und das Geschehen aus der Perspektive einer dritten Person dargestellt. Halten Sie die Aktionstaste so lange gedrückt, bis die Aktion beendet ist. Denken Sie aber daran, dass Sie bei einer Aktion mit Zeitnahme verletzungsanfällig sind. Während die Aktion läuft, können Sie sich mit Hilfe von Mausbewegungen umsehen und überprüfen, ob sich Gegner in der Nähe befinden. Sie sollten möglichst unentdeckt bleiben bzw. sich vergewissern, dass die Gegend sicher ist, da Sie bei Beschuss während einer Aktion mit Zeitnahme nicht nur verletzt werden, sondern Ihr Fortschritt auch unterbrochen und die Aktion abgebrochen wird.

WAFFE TAUSCHEN

Gelegentlich erhalten Sie zusätzliche Waffen, wenn Sie in ein Arsenal einbrechen oder wenn Sie Nachschub vom HQ erhalten. Am häufigsten aber stammen Extra-Waffen von Ihren Opfern. Wenn Sie eine neue Waffe aufnehmen möchten, gehen Sie einfach über sie hinweg.

Sie können nur eine begrenzte Anzahl von Waffen tragen. Wenn sich eine neue Waffe in Ihrer Reichweite befindet, Ihr Inventar für diese Waffengattung allerdings schon durch eine andere Waffe belegt ist, erscheint das Symbol „Waffen tauschen“. Drücken Sie die Aktionstaste, um die neue Waffe aufzunehmen und die bisher benutzte abzulegen (diese ist im Symbol rot durchgestrichen). Sie können auch die Taste „Waffe ablegen“ drücken.

AKTUELLE WAFFE

Sie wählen die Waffen in Ihrem Inventar mit den (standardmäßig) nummerierten Schnellasten, oder Sie schalten mit den Tasten „Nächste Waffe“ und „Vorherige Waffe“ durch sie durch. Unter dem Symbol „Aktuelle Waffe“ stehen zwei Zahlen: Die erste gibt die Anzahl an Schüssen an, die im aktuellen Magazin noch vorhanden sind, die zweite zeigt die Gesamtmenge an noch verbleibender Munition. Sie holen sich zusätzliche Munition von abgelegten Waffen, indem Sie über diese hinweggehen – vorausgesetzt die abgelegte Waffe ist das gleiche Modell wie die in Ihrem Inventar (siehe auch „Waffen und Angriff“).

INVENTAR

Sie können jederzeit die Inventartaste drücken, um die Gegenstände und Waffen Ihrer Ausrüstung anzuzeigen (oder auszublenden). Mit den Schnellasten können Sie die einzelnen Waffen schneller und bequemer auswählen.

BEWEGUNG

Es ist sehr einfach, sich zu bewegen. Mit der Vorwärtstaste bewegen Sie sich vorwärts, mit der Rückwärtstaste nach hinten. Wenn Sie sich nach links oder rechts bewegen und dabei weiterhin nach vorne blicken möchten („strafing“), drücken Sie die Taste „Nach links“ oder „Nach rechts“. Drehen können Sie sich, indem Sie die Maus nach links oder recht bewegen oder die Tasten zum Drehen drücken. Umsehen können Sie sich, indem Sie die Maus in eine beliebige Richtung bewegen.

BLICKEN

Nur wenn Sie Ihre Augen offen halten, werden Sie Ihre Einsätze überleben. Wenn Sie um eine Ecke oder ein Hindernis schleichen möchten, bewegen Sie sich zu der entsprechenden Ecke, halten die Taste „Blicken“ gedrückt und bewegen die Maus in die Richtung, in die Sie schauen möchten.

Wenn Sie sich hinter einem Hindernis ducken (und die Taste „Ducken“ gedrückt halten), können Sie schnell einen Blick über das Hindernis werfen, indem Sie die Taste „Blicken“ gedrückt halten und die Maus nach oben bewegen.

SCHWIMMEN

Wenn Sie bei einem Gewässer ankommen, verstauen Sie automatisch Ihre Waffe und beginnen zu schwimmen. Mit der Vorwärts- und Rückwärtstaste führen Sie die Schwimmschläge aus, mit der Maus oder den Seitwärts-Tasten bestimmen Sie die Richtung.

Hinweis: Sie können im Wasser zwar keine Waffe abfeuern, doch Sie sind allgemein weniger gut sichtbar (nur Einzelspieler). Nutzen Sie dies zu Ihrem Vorteil, da eine richtig gewählte Auftauchstelle für Ihren taktischen Erfolg entscheidend sein könnte.

KLETTERN

Wenn Sie eine Leiter entdecken und diese hinaufklettern möchten, bewegen Sie sich zu ihrem Fuß, worauf das Aktionssymbol „Klettern“ angezeigt wird. Drücken Sie die Aktionstaste, und Sie greifen nach der Leiter. Danach können Sie mit der Vorwärtstaste nach oben oder mit der Rückwärtstaste nach unten klettern. Hinweis: Sie verursachen weniger Lärm und erregen weniger Aufmerksamkeit, wenn Sie langsam, aber leise klettern (Taste „Gehen/Laufen“) – siehe auch „Strategie und Taktik“.

Wenn Sie die Leiter schnell verlassen müssen, drücken Sie die Aktionstaste erneut. Sie rutschen daraufhin ganz nach unten.



BEOBACHTUNGSHILFEN

FERNGLAS



Die beste Möglichkeit, sich vor bösen Überraschungen zu schützen, besteht darin, möglichst viele Informationen über die eigene Lage zu gewinnen. Ihr Unterstützungs-Team kann Ihnen zwar Daten über Ihre Situation mittels der Satellitenverbindung (siehe Karten-Computer) zukommen lassen, doch im Feld sind Sie allein. Zuverlässige Informationen über die Lage um Sie herum erhalten Sie nur durch Beobachtung. Deshalb sind Sie mit dem bei IGI üblichen Hochleistungsfernglas mit Restlichtverstärkung ausgerüstet. Nutzen Sie jede Gelegenheit, sich umzusehen und die Lage einzuschätzen, besonders zu Beginn eines Einsatzes. Zum Aktivieren drücken Sie die Fernglastaste und danach „Vergrößern“ oder „Verkleinern“, um sich Details heranzuzoomen oder sich einen Überblick zu verschaffen.

NACHTSICHTGERÄT (NSG)



Mit dem Nachtsichtgerät haben Sie Hightech pur in der Hand. Das kurz NSG genannte Gerät ist präzise auf die Thermo-Signatur von Menschen im Sichtbereich kalibriert, so dass es für nächtliche Erkundungen von unschätzbarem Wert ist. Da das NSG bestimmte Strahlungsfrequenzen für die Datenerfassung nutzt, ist es selbst dann von Nutzen, wenn aufgrund massiver Hindernisse nur schwache Strahlungsreste vorhanden sind.

Das NSG kann also Wärmebilder von Menschen sogar durch massive Wände hindurch auffangen, vorausgesetzt der Wärme abstrahlende Körper befindet sich nahe genug an der Wand.

Allerdings sind manche Stoffe, wie Stahl oder schwere Panzerungen entweder zu gute Wärmeleiter (und streuen die Strahlung, bevor sie diese durchdringen kann) oder zu dicht, um eine zuverlässige Thermo-Signatur zuzulassen. Merken Sie sich, dass das NSG derartige Emissionen geringer Intensität ignoriert und in diesen Fällen keine Bilder liefert.

LASER-PEILGERÄT



Das Laser-Peilgerät gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Luftangriff zur Zerstörung Ihres Ziels anzufordern (versichern Sie sich, daß Sie das richtige Ziel angeben). Wenn Sie es einsetzen möchten, aktivieren Sie es wie eine Waffe. Drücken Sie dazu Schnell taste 7 oder die Taste „Nächste Waffe“ bzw. „Vorherige Waffe“ und danach die Primärfeuertaste. Sofern Sie sich in Peildistanz (ca. 50 m vom Ziel entfernt, Anzeige im Sucher) befinden, halten Sie die Primärfeuertaste gedrückt und starten damit die Peilungssequenz. Halten Sie das Gerät ruhig, da es die Koordinaten Ihres Ziels über den IGI-Satelliten an die Bomber schickt, die auf Ihre Anweisungen warten. Der Vorgang dauert etwa 20 Sekunden. Sie sehen den Countdown in der Anzeige des Peilgeräts. Nach diesem Ablauf benachrichtigt Sie der Pilot, dass die Peilung erfolgreich war. Sie können sich dann zu Ihrem nächsten Operationsziel begeben, da der Bomber mit dem Anflug beginnt.

KARTEN-COMPUTER

Eine weitere unschätzbare Informationsquelle ist Ihr eigener Karten-Computer von Zimo-Tech™. Während eines Gefechts können Sie jederzeit die Karten-Computer-Taste drücken und so eine Verbindung zum IGI-Satelliten herstellen. Nach dem Hochfahren des Geräts können Sie die Karte im Detail oder im Überblick studieren. Die Standardtasten hierfür finden Sie unter „Steuerung“. Sie können aber auch per Doppelklick der linken Maustaste die Darstellung stufenweise vergrößern bzw. mit der rechten Maustaste verkleinern. Wenn Sie den Kartenausschnitt verschieben möchten, ziehen Sie diese bei gedrückter linker Maustaste in die gewünschte Richtung oder benutzen die Cursortasten.



Auf diese Weise sehen Sie alle Informationen, die der IGI-Satellit erfassen kann. Nutzen Sie den Karten-Computer, um sich mit dem Gelände, der Anordnung von Gebäuden und der Position von (entdeckten) Gegnern vertraut zu machen, bevor Sie Ihren Ein-Mann-Angriff starten. Unter „Multiplayer“ finden Sie weitere Funktionen des Karten-Computers für Team-Einsätze.

OPERATIONSZIELE

Jede Zwischenetappe Ihres Einsatzes ist der Reihenfolge nach im Menü „Operationsziele“ auf dem Bildschirm Ihres Karten-Computers aufgeführt. Klicken Sie auf dem Bildschirm auf „Operationsziele“ oder drücken Sie den Buchstaben „O“.

Die Informationen von IGI sind extrem zuverlässig. In den meisten Fällen wird ein genauer Standort auf der Hauptkarte angegeben, der Ihnen zeigt, wo jedes Operationsziel anzugehen ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche neben einem Operationsziel in der Liste, um sich dessen Lage auf der Karte anzeigen zu lassen.

PROTOKOLL

Das Protokoll zählt Ihnen komplett auf, welche Operationsziele Sie schon erledigt haben, und zeigt eingehende Meldungen von der Basis. Sie können Ihren Fortschritt hier genau verfolgen. Klicken Sie auf „Protokoll“ auf dem Bildschirm oder drücken Sie „L“.

IGI-HQ (SPEICHERN UND LADEN IHRES FORTSCHRITTS)

Im Verlauf Ihrer Einsätze können Sie Ihren Fortschritt jederzeit speichern, es nimmt allerdings etwas Zeit in Anspruch, die Verbindung zu Major Anya im IGI-HQ über Satellit herzustellen und Ihre aktuellen GPS-Daten hochzuladen. Während dieses Zeitraums sind Sie gegnerischem Feuer ausgeliefert. Sie sollten also eine sichere Position einnehmen, damit Sie potenzielle Angreifer nicht mehr weiter beachten (siehe Aktionstimer).

Zum Speichern Ihres Einsatzes drücken Sie „I“ oder greifen auf Ihren Karten-Computer zu, wählen „IGI-HQ“ und danach „Upload“. Sie können dies im Feld jederzeit durchführen.

Zum Laden einer gespeicherten Position loggen Sie sich beim IGI-HQ ein und wählen „Download“. Wählen Sie das gewünschte Spiel, und klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie den letzten gespeicherten Einsatz schnell laden möchten, drücken Sie während des Spiels F7. Hinweis: Gehen Sie vorsichtig vor. Das Schnellladen eines Einsatzes löscht Ihren aktuellen Spielstand. Sie können auch einen Einsatz vom Hauptmenü laden, indem Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

EINSATZPAUSE



Sie können jederzeit im Verlauf Ihres Einsatzes die Esc-Taste drücken und erhalten so Zugriff auf das Menü „Pause“:

Wiederaufnahme –	Zurück zu Ihrem Einsatz.
Gespeichertes Spiel laden –	Ein zuvor gespeichertes Spiel wird geladen.
Neustart (nur Einzelspieler) –	Mit dieser Funktion wird der aktuelle Spiellevel neu begonnen.
Grafik –	Änderung der Grafikeinstellungen.
Sound –	Einstellung der Lautstärke für die Hintergrundmusik und die Soundeffekte.
Steuerung –	Aufruf und Änderung der Steuerung (siehe Menü „Optionen“).
Zurück ins Hauptmenü –	Beenden, ohne zu speichern.

STRATEGIE UND TAKTIK

Denken Sie daran: Die besten Freunde des verdeckt arbeitenden Agenten heißen Dunkelheit und Tarnung. Vermeiden Sie wo immer möglich Konfrontationen im Nahbereich. Bleiben Sie im Schatten, laufen Sie nicht als Zielscheibe rum und nutzen Sie jede verfügbare Deckung. Wenn möglich, greifen Sie aus der Distanz an. Ein Punkt am Horizont ist viel schwieriger zu entdecken und unter Beschuss zu nehmen als das Mündungsfeuer eines Schützen, der sich hinter einer Kiste versteckt.

Gehen Sie so vor, dass Sie für den Gegner schwer einzuschätzen sind und suchen Sie kreative Lösungen. Nicht immer ist die direkte Route am effektivsten. Wenn eine Tür schwer bewacht ist, könnte es sein, dass Sie eine andere Tür erreichen können, die der Gegner nicht als Schwachpunkt ansieht. Wenn Sicherheitssysteme den Zugang zu Ihrem Ziel im Auge halten, gibt es nicht erfasste Stellen, die Sie nutzen können?

Halten Sie jederzeit die Augen offen. Nutzen Sie Ihre Ausrüstung optimal, damit Sie so viele Erkenntnisse wie möglich sammeln können. Ihr Karten-Computer informiert Sie über weiter entfernte Objekte, ein Zielfernrohr und das Fernglas nutzen Ihnen auf mittlere Distanz, während das NSG (und, nicht zu vergessen, Ihre Augen) für die Nahdistanz am besten geeignet sind. Lassen Sie sich vor allem nicht dabei erwischen, wie Sie gegnerische Stellungen begutachten. Blicken Sie hinter Hindernissen hervor, um nicht gesehen zu werden, oder nutzen Sie das Nachtsichtgerät, mit dem Sie Wärme abstrahlende Körper entdecken, die sich hinter Wänden befinden.

Wenn Sie unentdeckt vorgehen möchten, achten Sie immer auf die Geräusche, die Sie erzeugen. Stiefelabsätze sind auf Stahlplatten viel leichter zu hören als Schritte im Gras. Ebenso trommeln Ihre Füße viel lauter auf den Boden, wenn Sie laufen als wenn Sie schleichen.

Wenn Sie entdeckt werden, weil Sie sich verraten haben (Mündungsfeuer, Schussrichtung usw.), dann bleiben Sie in Bewegung. Machen Sie sich zu einem „schweren Ziel“, dann sind Sie nicht so leicht zu treffen.

Unterschätzen Sie Ihr Messer oder das lautlose Ausschalten von Gegnern nicht, denn eine leise Vorgehensweise ist häufig am professionellsten: schnell, sauber und keine Aufmerksamkeit (es sei denn, die Leiche wird entdeckt).

Ein Messer nützt Ihnen aber natürlich nichts, wenn Sie entdeckt wurden, und der schwer bewaffnete Gegner Ihnen an die Kehle will. Wenn Sie nicht weglaufen oder sich verstecken können, ziehen Sie eine Waffe mit größerer Reichweite und einem breiteren Schussfeld, z. B. Ihr M16.

Und vor allem: Verwenden Sie im richtigen Augenblick die richtige Waffe. Wenn sich Ihr Opfer in einer gewissen Entfernung befindet, können Sie ihn sehr wohl mit Ihrem M16 erledigen, doch würde dies mehrere Schüsse erfordern, die den Gegner höchstwahrscheinlich alarmieren. Schleichen Sie sich statt dessen mit Ihrer Glock 17 an, und erzielen Sie das gleiche Resultat mit einem einzigen, schallgedämpften Schuss (denken Sie daran: Mit einem gezielten Schuss erledigen Sie Ihr Ziel sauber, leise und mit minimalem Aufwand). Bei gepanzerten Zielen oder bei dicht gestaffelten gegnerischen Einheiten sollten Sie die Vorzüge einer Granate oder eines Raketenwerfers in Betracht ziehen.

Wenn Ihre Aufklärungsarbeit nahe legt, dass Sie wahrscheinlich einem gegnerischen Soldaten gegenüber treten werden, sollten Sie Ihre Glock stets bereit haben. Eine gezielte schallgedämpfte Kugel, und er wird seine Kameraden nicht mehr warnen können.

Und schließlich, wenn Sie ausgearbeitet haben, wie Sie um Ihre Gegner herumkommen können, lassen Sie einige Gerätschaften nicht außer Acht: Gibt es Kameras, die Sie aufnehmen könnten? Befinden sich die Kameraden Ihres Ziels in Reichweite eines Alarmknopfes? JEDER Faktor kann eine Rolle spielen.

WAFFEN

Sie können immer eine Waffe von jeder Klasse tragen (Nahkampfwaffen, Seitenwaffen und Primärwaffen), doch Sie können zwei Nährungsminen und je zwei der drei Granatentypen sowie eine Medizinische Spritze bei sich haben. Drücken Sie die Inventartaste, um zu sehen, mit welchen Waffen Sie ausgerüstet und welche Waffenplätze frei sind. Durch erneutes Drücken der Inventartaste wird diese Anzeige wieder ausgeblendet.

ABFEUERN IHRER WAFFE

Zum Abfeuern der aktuellen Waffe visieren Sie das Ziel an und drücken „Feuer“ oder „Sekundärfeuer“, je nach Waffe. Bei vielen Waffen mit nur einem Feuermodus können Sie mit dem Sekundärfeuer Ihr Ziel mit dem Lauf Ihrer Waffe schlagen.

Hinweis: Manche Waffen sind nicht mit einem Sekundärangriff ausgestattet, stattdessen besitzen sie eine zusätzliche Einrichtung, z. B. ein Zielfernrohr oder ein Laservisier. Bei diesen Waffen aktivieren Sie mit „Sekundärfeuer“ die Zusatzfunktion und drücken dann „Feuer“, worauf Sie mit erhöhter Präzision angreifen können. Zum Ausschalten der Funktion drücken Sie „Sekundärfeuer“ erneut.

VISIERE

Ihre Visiere helfen Ihnen beim genauen Zielen Ihrer Waffen und bei der Erzielung maximaler Effizienz. Manche Waffen sind von Natur aus genauer als andere (z. B. SVD Dragunov – M-16), doch gibt es Möglichkeiten, die Genauigkeit jeder beliebigen Waffe zu steigern. Stabilität ist immer der Schlüssel zum genauen Zielen. Je fester die Position einer Waffe, desto genauer wird der Schuss. Wenn Sie still stehen, können Sie ruhiger zielen, als wenn Sie gehen oder rennen. Noch genauer arbeiten Sie in geduckter Haltung. Höchste Stabilität und Zielgenauigkeit erreichen Sie im Liegen. Ein weiterer Vorteil ist dabei, dass Sie aus der Distanz schwer zu erkennen und zu treffen sind. Sie sind in dieser Lage allerdings nicht sehr beweglich und deshalb in der Nahdistanz ein leichtes Ziel.

Die Visierdarstellung hängt von der Waffe und der Genauigkeit ab, die Ihr Schuss wahrscheinlich aufweisen wird. Der vom Fadenkreuz eingenommene Raum zeigt den Bereich an, in dem Ihr Schuss einschlägt. Der Visiertyp hängt von allen Variablen ab, die Ihre Genauigkeit beeinflussen: Bewegung, Waffentyp, Haltung usw.



WURFPROJEKILE

Wenn Sie eine Granate oder ein anderes Wurfprojektil in der Hand haben, drücken Sie „Feuer“, um sie scharf zu machen und zu werfen. Wenn Sie alternativ die Zündung verzögern wollen (z.B. für eine Luftexplosion), halten Sie „Feuer“ eine Weile gedrückt und werfen erst verspätet durch Loslassen der Taste. Lassen Sie NIE zu viel Zeit verstreichen, wenn Sie nicht Ihren Arm verlieren wollen.

Ihr Visier funktioniert bei Projektilen anders als bei den anderen Waffen. Im Projektvisier sehen Sie nicht mehr den ungefähren Punkt, an dem Ihr Schuss einschlägt, sondern die Flugbahn Ihres Wurfgeschosses. Sie müssen also den Wurfwinkel abschätzen, damit Ihr Projektil an der gewünschten Stelle landet.

LEGEN UND SPRENGEN VON MINEN

Es gibt zwei Hauptanwendungsgebiete für Minen. Sie können sie als Nährungsgerät oder als „ferngesteuerten“ Sprengkörper einsetzen.

Wenn Sie eine Mine ohne Aktivierung der Näherungsfunktion legen möchten, wählen Sie sie zuerst als Waffe, indem Sie die entsprechende Schnellaste drücken, dann legen Sie sie mit der Taste „Sekundärfeuer“. Auf diese Weise gelegte Minen können durch direkten Beschuss oder über den Karten-Computer gezündet werden. Minen ohne Näherungsfunktion werden auf dem Karten-Computer als Symbol dargestellt. Klicken Sie darauf, dann detoniert die Mine.

Wenn Sie die Mine so aktivieren möchten, dass sie detoniert, wenn ihr Sensorsystem einen Wärme abstrahlenden Körper erfasst, platzieren Sie die Mine am gewünschten Ort, wählen Sie die Mine mit der entsprechenden Schnellaste als Waffe und drücken Sie „Feuer“. Sie haben danach ein paar Sekunden Zeit, sich aus dem Näherungsfeld der Mine zu entfernen. Rennen Sie SCHNELL weg. Die Mine reagiert auf Ihre Körperwärme genauso wie auf die Ihrer Gegner. Die Mine gibt ein kurzes akustisches Signal, wenn sie scharf gemacht ist.

Hinweis: Nährungsminen können auch durch direkten Beschuss gesprengt werden oder per Fernzündung über den Karten-Computer (selbst wenn diese nicht durch Symbole dargestellt sind).

NAHKAMPFWAFFEN

Es gibt über 30 Waffen, die Sie bei Ihren verdeckten Einsätzen nutzen können. Eine Auswahl:

KAMPFMESSER



Primärfeuer:	Schneiden.
Sekundärfeuer:	Stechen.
Vorteile:	Leise, gut für den Nahkampf, sehr leicht.
Nachteile:	Sehr geringe Reichweite.

SEITENWAFFEN

G-17SD



Typ:	Halbautomatische Pistole.
Primärfeuer:	Einzelschuss.
Sekundärfeuer:	Pistolenschlag.
Kaliber:	9 mm
Schusszahl:	17
Vorteile:	Schallgedämpft, präzise für diesen Waffentyp, schnelle Schussfolge, geringer Rückschlag, schnelles Nachladen.
Nachteile:	Geringe Schuss- und Durchschlagskraft.

MAKAROV



Typ:	Halbautomatische Pistole.
Primärfeuer:	Einzelschuss.
Sekundärfeuer:	Pistolenschlag.
Kaliber:	9 mm
Schusszahl:	8
Vorteile:	Präzise, schnelles Nachladen, geringer Rückschlag.
Nachteile:	Geringe Schuss- und Durchschlagskraft.

PRIMÄRWAFFEN

MP5A3



Typ:	M6.
Primärfeuer:	Vollautomatisch.
Sekundärfeuer:	Durchschalten von Einzelschuss, Dreierfolge, automatisches Feuer.
Kaliber:	9 mm
Schusszahl:	30
Vorteile:	Präzise, geringer Rückschlag, mehrere Feuermodi.
Nachteile:	Geringe Schuss- und Durchschlagskraft.

UZI



Typ: MG.
Primärfeuer: Vollautomatisch.
Sekundärfeuer: Schlag mit dem Lauf.
Kaliber: 9 mm
Schusszahl: 25
Vorteile: Gute Durchschlagskraft für den Typ, schnelle Schussfolge, schnelles Nachladen.
Nachteile: Ungenau, laut.

AK-47



Typ: Sturmgewehr.
Primärfeuer: Vollautomatisch.
Sekundärfeuer: Schlag mit dem Lauf.
Kaliber: 7,62 mm
Schusszahl: 30
Vorteile: Hohe Schuss- und Durchschlagskraft.
Nachteile: Starker Rückschlag, ungenau, laut.

M16/M203



Typ: Sturmgewehr.
Primärfeuer: Vollautomatisch.
Sekundärfeuer: Granatenwerfer abfeuern.
Kaliber: 5,56 mm
Schusszahl: 30
Vorteile: Granatwerferfunktion, präzise.
Nachteile: Laut.

PSG-1



Typ: Präzisionsgewehr.
Primärfeuer: Einzelschuss.
Sekundärfeuer: Durchschalten von 3-, 6-, 12-fach vergrößerndem Zielfernrohr.
Kaliber: 7,62 mm
Schusszahl: 5
Vorteile: Präzise, schnelle Schussfolge, geringer Rückschlag.
Hohe Schuss- und Durchschlagskraft, Zielfernrohr.
Geringe Schusszahl, laut.
Nachteile:

SVD DRAGUNOV



Typ: Präzisionsgewehr.
Primärfeuer: Einzelschuss.
Sekundärfeuer: 3-fach, 9-fach vergrößerndes Zielfernrohr.
Kaliber: 7,62 mm
Schusszahl: 10
Vorteile: Höhere Schusszahl, hohe Schuss- und Durchschlagskraft, geringer Rückstoß, Zielfernrohr.
Langsame Schussfolge, langsames Nachladen, laut.
Nachteile:

M1014



Typ: Nachladbarer Raketenwerfer.
Primärfeuer: Halbautomatisch.
Sekundärfeuer: Schlag mit dem Lauf.
Kaliber: 12
Schusszahl: 6
Vorteile: Hohe Schusskraft.
Ungenau, langsames Nachladen, starker Rückstoß, laut, geringe Reichweite.
Nachteile:

RPG-7



Typ: Nachladbarer Raketenwerfer.
Primärfeuer: Einzelschuss.
Sekundärfeuer: Zielfernrohr.
Kaliber: —
Schusszahl: 1 (nachladbar).
Vorteile: Präzise, hohe Schuss- und Durchschlagskraft, nachladbar.
Nachteile: Langsame Schussfolge, langsames Nachladen.

FN MINIMI (SAW)



Typ: SAW (Squad Automatic Weapon).
Primärfeuer: Vollautomatisch.
Sekundärfeuer: —
Kaliber: 5,56 mm
Schusszahl: 200
Vorteile: Hohe Schuss- und Durchschlagskraft, schnelle Schussfolge.
Nachteile: Langsames Nachladen, laut.

GRANATEN

HOCHEXPLOSIVE GRANATE



Typ:	Wurfwaffe.
Primärfeuer:	Granate scharf machen und werfen.
Sekundärfeuer:	Granate scharf machen und werfen.
Zerstörungskraft:	Hoch
Max. mitzuführen:	2
Vorteile:	Hohe Durchschlagskraft, weiträumige Wirkung, bogenförmige Wurfbahn.
Nachteile:	Laut, langsame Feuerfolge.

BLENDGRANATE



Typ:	Granate scharf machen und werfen.
Primärfeuer:	Granate scharf machen und werfen.
Sekundärfeuer:	Sicherungsstift ziehen.
Zerstörungskraft:	Erzeugt beim Wurf einen Blendblitz, der verwirrt und blendet.
Max. mitzuführen:	2
Vorteile:	Weiträumige Wirkung, keine Zerstörung von Material und Gebäuden.
Nachteile:	Laut, langsame Feuerfolge.

RAUCHGRANATE



Typ:	Wurfwaffe.
Primärfeuer:	Granate scharf machen und werfen.
Sekundärfeuer:	Granate scharf machen und werfen.
Zerstörungskraft:	Erzeugt beim Wurf ein dichtes Rauchfeld, dass die Sicht behindert.
Max. mitzuführen:	2
Vorteile:	Weiträumige Wirkung, bietet Deckung.
Nachteile:	Keine direkte Wirkung auf Menschen und Material.

NÄHERUNGSMINE



Typ:	Sprengsatz.
Primärfeuer:	Platzierung auf Objekt/Oberfläche – Näherungssensor aktiviert.
Sekundärfeuer:	Mine platzieren und mit Schuss oder über Karten-Computer sprengen (nur im Einzelspieler-Modus).
Zerstörungskraft:	Extrem hoch.
Max. mitzuführen:	2
Vorteile:	Hohe Zerstörungskraft.
Nachteile:	Laut.

MULTIPLAYER

Für ein Multiplayer-Spiel starten Sie IGI™2: Covert Strike wie gewohnt und klicken dann im Hauptmenü auf MULTIPLAYER. Klicken Sie danach auf SERVER STARTEN oder SPIEL BEITRETEN.

SERVER STARTEN

Wenn Sie ein Spiel hosten möchten, klicken Sie im Menü „Multiplayer“ auf SERVER STARTEN und definieren dann die Parameter und Regeln, denen Ihr Spiel dann folgt:

Karten Wählen:	Wählen Sie die Karten, die auf Ihrem Server gespielt werden.
Server Name:	Der Name des Spiels, den beitretende Spieler sehen.
Sever Port:	Die Port-Nummer, die der Server für die Internet-Verbindung nutzt.
Server Passwort:	Bestimmen Sie ein Passwort für Spieler, die einem Spiel auf Ihrem Server beitreten wollen (optional).
Listung im Internet:	Legen Sie fest, ob Ihr Spiel für andere Spieler im Internet angezeigt werden soll.
Spiele Name:	Legen Sie Ihren Namen im Spiel fest.
Max. Anzahl Spieler:	Es gibt zwar keine Obergrenze für die Anzahl der Spieler in einem Multiplayer-Spiel, doch werden nur 16 Spieler (8 pro Team) offiziell unterstützt.
Team Verletzungen:	Es treten Verletzungen auf, wenn man von eigenen Teammitgliedern unter Beschuss genommen wird.
Team Punkte Limit:	Anzahl an Siegen, die man für einen Gewinn benötigt.
Karten Zeit-Limit:	Maximal für das Spiel zur Verfügung stehende Zeit. Wenn bis zum Ablauf der Zeit kein Team das vorgegebene Ergebnis erzielt, wird das Team mit dem höchsten Punktestand zum Sieger erklärt.
Automatisches Gleichgewicht:	Wenn aktiviert, werden Spieler an das gegnerische Team zugewiesen, wenn das gewählte Team zwei Spieler mehr zählt als die Gegner.
Kick Passiv-Zeit:	Hier wird die Zeitspanne festgelegt, nach der passive Spieler ausgeschlossen werden. Bei „0“ werden Spieler nie ausgeschlossen.
Freigegebene Kameraoptionen:	Wählen Sie die Kameraoptionen für zusehende Spieler.

Nach Wahl dieser Optionen starten Sie den Spiel-Server mit „OK“. Mit „ABBRECHEN“ gelangen Sie zurück ins Menü „Multiplayer“. Ihre Einstellungen werden nicht gespeichert und die Optionen auf die Standardwerte zurückgesetzt.

Sobald Sie auf „OK“ geklickt haben, wählt sich (bei einer Wahlverbindung) der Computer automatisch ins Internet ein, und Ihr Spiel steht Mitspielern zur Verfügung.

Hinweis: Wenn Ihr Computer nicht auf automatische Internetwahl konfiguriert ist, müssen Sie vor dem Start von IGI™2: Covert Strike eine Verbindung herstellen.

SPIEL BEITRETEN

Wenn Sie einem Spiel in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder im Internet beitreten möchten, klicken Sie im Hauptmenü auf „MULTIPLAYER“ und danach auf „BEITRETEN“. Danach klicken Sie auf „LAN-SPIELE“ (für Spiele in lokalen Netzwerken) oder auf „INTERNET-SPIELE“ (für Spiele im Internet). IGI™2: Covert Strike durchsucht das gewählte Netz und zeigt eine Liste aller verfügbaren Spiele. Wenn Sie dem Spiel auf einem bestimmten Server beitreten möchten, geben Sie dessen IP-Adresse im entsprechenden Feld ein.

Zum Sortieren der Liste nach einem der angezeigten Kriterien (Spielname, Ping usw.) klicken Sie auf die jeweilige Spaltenüberschrift. Klicken Sie schließlich auf das gewünschte Spiel, und klicken Sie auf „OK“.

SPIELSTART

NAVIGATION

Während des Spieler-Setup und der Waffen-Auswahl können Sie mit der Maus und/oder der Tastatur Ihre Auswahl treffen. Klicken Sie das Objekt an oder drücken Sie die entsprechende Nummern-Taste auf der normalen oder der Zehnertastatur. Die Nummern entsprechen den angezeigten Nummern auf dem Bildschirm.

Auf allen Bildschirmen gelangen Sie mit „Abbrechen“ oder mit der Esc-Taste zurück zum vorherigen Bildschirm (von Ihnen vorgenommene Änderungen werden nicht gespeichert).

AUSWAHL

Wählen Sie zuerst Ihr Team. Jedes Team besteht aus bis zu 8 Spielern und kann entweder für die IGI-AGENTEN oder die VERSCHWÖRUNG kämpfen. Sie können auch AUTO-WAHL aktivieren, damit der Server ein Team für Sie wählt.

Danach können Sie aus den Modellen und Gesichtern des Bildschirms „Wahl des Aussehens“ Ihr Erscheinungsbild zusammenstellen.

DER BILDSCHIRM „ZUSCHAUER“

Nach dem Erstellen Ihrer Figur gelangen Sie in den Zuschauermodus, in dem Sie nicht aktiv am Spiel teilnehmen, sondern Ihre Waffen wählen. Währenddessen können Sie aber das Kampfgeschehen verfolgen. Mit den Tasten Sprung/Ducken können Sie durch die Spieler-Perspektiven schalten und mit der Aktions-Taste zwischen 1st- und 3rd-Person-Ansicht wechseln.

WAFFEN KAUFEN

Im Zuschauermodus gelangen Sie über KAUFEN in das Menü „Waffen“.

Hier erwerben Sie Ihre Waffen. Wählen Sie dazu zuerst die Waffenkategorie aus dem Popup-Menü, dann die Waffe selbst. Voraussetzung ist allerdings, dass Sie genügend Bargeld besitzen (siehe „Kosten“).

Pro Waffenhauptkategorie können Sie nur eine Waffe tragen, allerdings je zwei Granaten, zwei Nährungsminen und eine Medizinische Spritze.

LÄDEN

Sie können Waffen und Munition auch an den Eintrittspunkten Ihres Teams in der Gefechtszone (dargestellt als gelbe Punkte auf Ihrem HUD-Radar) kaufen. Wenn Sie einen Laden erreichen – Sie sehen „Laden geöffnet“ auf dem Bildschirm – drücken Sie die Taste KAUFEN, und das Menü „Waffen“ wird geöffnet. Danach kaufen Sie ganz normal Waffen und kehren mit „Ende“ zum Geschehen zurück.

Hinweis: Wenn Sie im Zuschauermodus mehr als eine Seiten- oder Primärwaffe kaufen, gehen die zuerst gekaufte Waffe und die dafür ausgegebenen Beträge beim Kauf einer zweiten Waffe aus derselben Kategorie verloren. Wenn Sie allerdings Waffen am Eintrittspunkt erwerben, wird die zuerst erworbene Waffe abgelegt und kann von einem weniger gut ausgestatteten Teammitglied genutzt werden.

EINTRITT

Wenn Sie für die Gefechtszone gerüstet sind, wählen Sie im Eintrittsbildschirm „Eintritt“.

Da das Gefecht möglicherweise schon läuft, wenn Sie eingreifen, möchten Sie wahrscheinlich nach taktischen Gesichtspunkten entscheiden, wo Sie (wieder-)eintreten möchten. Schalten Sie mit der Sprungtaste und der Duckentaste durch die Ansichten der verfügbaren Eintrittspunkte. Angreifer können nur bei aktuellen oder abgeschlossenen Zielen eintreten, Verteidiger können dagegen an jedem Ort eintreten. Wenn Ihnen eine Situation gefällt, treten Sie mit der Feuertaste ein. Mit der Esc-Taste kehren Sie zurück zum Zuschauerbildschirm.

KOSTEN

Der Kauf von Waffen und der Eintritt in das Gefecht kosten Sie Geld. Dieses wird Ihnen zu Beginn Ihres ersten Einfalls zugestanden, bei der Beendigung eines Operationsziels, für das Ausschalten von Gegnern und am Ende eines Einsatzes.

Der Wert jeder Waffe steht neben dem Waffennamen im Menü „Waffen“, während die Kosten des Gefechteintritts unten in der Mitte des Eintrittsbildschirms zu sehen sind.

Es fällt Ihnen sicher auf, dass sich im Lauf der Zeit die Kosten für den Eintritt verringern. Wenn Sie so schnell wie möglich wieder in den Kampf eingreifen möchten, müssen Sie evtl. günstigere Waffen kaufen, damit Sie für den Eintritt genügend Geld haben. Wenn Sie die besten verfügbaren Waffen möchten, müssen Sie warten, bis die Eintrittskosten durch Ihr Budget gedeckt sind.

Hinweis: Der Eintritt ist für Angreifer teurer als für Verteidiger.

BOMBEN

Bei vielen Multiplayer-Einsätzen muss ein Sprengkörper gelegt oder entschärft werden (je nach Team). Wenn Ihr Team die Aufgabe hat, die Bombe zu legen, werden Bomben und Bombenträger durch einen roten Punkt auf Ihrem HUD-Radar angezeigt sowie durch ein rotes „B“ auf Ihrem Karten-Computer. Wenn Sie sich im gegnerischen Team befinden, sind Bomben und Bombenträger auf dem HUD-Radar nicht zu sehen.

Das Legen einer Bombe wird genauso ausgeführt wie eine Aktion mit Zeitnahme. Wenn Sie das Symbol „Bombenaktion“ sehen, halten Sie die Aktionstaste gedrückt (oder wählen per Schnellaste die C4-Bombe und halten die Feuertaste), bis der Sprengkörper scharf gemacht ist. Vergessen Sie nicht, dass die Aktion angehalten wird, wenn Sie bei der Programmierung des Zünders gestört werden. Sie sollten sich vorher vergewissern, dass sich in der Gegend keine Gegner befinden oder sich auf Ihre Teammitglieder verlassen, dass diese Ihnen Deckung bieten. Sobald die Bombe eingestellt ist, läuft die Zeit. Deshalb sollte sich Ihr Team vor dem Knall in Sicherheit begeben.

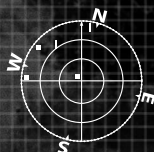
Zum Entschärfen einer Bombe nähern Sie sich dieser, bis das Aktionssymbol auf dem Bildschirm erscheint. Anschließend halten Sie die Aktionstaste gedrückt, bis der Zündmechanismus angehalten ist. Dies ist schwierig. Wenn die Zeit abläuft, während Sie versuchen, die Bombe zu entschärfen, stehen Sie mitten in der Explosion.

Wenn Sie beim Tragen einer Bombe getötet werden, wird der Sprengstoff auf dem Boden abgelegt und kann von einem Teammitglied aufgenommen werden. Gegnerische Teammitglieder können die Bombe nur entschärfen, sonst nichts. Sollten Sie die Bombe freiwillig ablegen wollen, drücken Sie die Schnellaste für die C4-Bombe und drücken die Taste „Waffe ablegen“.

HUD-RADAR

Zusätzlich zu den Informationen des Karten-Computers bietet Ihnen das HUD-Radar wichtige Daten zum Standort Ihres Teams, zu Operationszielen, Eintrittspunkten und (wenn dies durch Ihre Einsatzziele erforderlich wird) zur Bombe. Mit den Zoom-Tasten können Sie in der Normalansicht den HUD-Radar heranzoomen oder sich einen Überblick verschaffen.

Hinweis: Die Standorte der Mitglieder des gegnerischen Teams (außer den Bombenträgern) sind auf Ihrem HUD-Radar nicht zu sehen, obwohl Sie sie bei genauem Studium auf Ihrem Karten-Computer ausmachen können.



Signalfarben:

- Blau = Einsatzziele (auch angezeigt durch Operationszielnummern auf Ihrem Karten-Computer).
Hinweis: Es kann mehr als eine Stelle geben, an der Ihr Operationsziel erreicht werden kann.
- Gelb = Team-Eintrittspunkte/-Läden.
- Rot = Bombe/Bombenträger (auch durch ein rotes „B“ auf Ihrem Karten-Computer gekennzeichnet).
- Weiß = Teammitglieder.

MULTIPLAYER-KOMMUNIKATION

Wenn Sie sich in einem Multiplayer-Spiel befinden, müssen Sie ganz sicher mit dem Rest Ihres Teams kommunizieren, um sich über Strategie und Taktik einig zu werden, oder um Ihren Angriff bzw. Ihre Verteidigung zu koordinieren. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten:

FUNK

In einem Multiplayer-Gefecht können Sie jederzeit die Kaderfunk-Taste oder die Spielerfunk-Taste drücken, um Ihren Teamfunk zu aktivieren. Alle Funkmeldungen werden mit den Zahlentasten auf der normalen oder der Zehnertastatur aktiviert (dies hat Vorrang vor anderen Befehlen, die diesen Tasten evtl. zugewiesen sind). Um das Absenden eines Funkrufs rückgängig zu machen, drücken Sie nochmals die Funktaste oder Abbruchtaste.

1. MENÜ „SPIELERFUNKRUF“

1. Korrekt
2. Negativ
3. Ich sehe sie!
4. Brauche Hilfe
5. Granate!
6. Blendgranate!
7. Ich übernehme das
8. Bin in Position
9. Still jetzt
0. Abbrechen

2. MENÜ „KADERFUNKRUF“

1. Los, los, los!
2. Bleibt zusammen!
3. Dieses Gebiet verteidigen
4. Gebiet gesichert
5. Sammeln!
6. Hier lang!
7. Vorwärts - ich gebe Deckung
8. Ich brauche Deckung!
9. Kurs aufs nächste Ziel
0. Abbrechen

MULTIPLAYER-CHAT

Zusätzlich zum Funkrufsystem können Sie auch Textmeldungen an Ihre Teammitglieder oder an jeden beteiligten Spieler schicken. Drücken Sie die Globale Chattaste (um mit allen Teilnehmern zu kommunizieren) oder die Team-Chattaste (um mit Ihrer Mannschaft zu kommunizieren), geben Sie die Meldung ein und drücken Sie die Eingabe-Taste. Ihre Meldung wird an die gewählten Spieler gesendet.

MENÜ „KONFIGURATION“

Sie können die Leistung von IGI™2: Covert Strike anpassen. Rufen Sie dazu im Hauptmenü das Menü „Konfiguration“ auf.

GRAFIK

Mit den Pfeilen nach Links und Rechts können Sie jede Option ändern. Wenn Sie Probleme mit der Spielgrafik haben (niedrige Bildrate, stockende Darstellung usw.), können Sie die Bildschirmauflösung und/oder die Darstellungsgenauigkeit herabsetzen und somit an die Leistungsfähigkeit Ihres Systems/Ihrer Grafikkarte anpassen.

Hinweis: Die einzelnen Optionen der Grafikelemente (Textur-Detail, Detail-Tiefe, Schablonenschatten usw.) werden verfügbar, wenn „Grafikdetails“ auf „Benutzerdefiniert“ gesetzt ist. Die Einstellungen „Hoch/Mittel/Niedrig“ bei „Grafikdetails“ bieten Ihnen vordefinierte Optionen und sind für die meisten Benutzer geeignet.

Weitere Informationen zur Feineinstellung Ihrer Grafik für optimale Qualität und Leistung auf Ihrem Rechner finden Sie in der Datei README auf Ihrer IGI™2 Spiele-CD.

SOUNDKONFIGURATION

Hier können Sie die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte ändern.

STEUERUNG

Im Bildschirm „Steuerung“ sehen Sie genau, wie die Steuerung von IGI™2: Covert Strike konfiguriert ist. Zum Ändern einer Verknüpfung klicken Sie auf ein Steuerungselement und drücken danach das Steuerungselement, das Sie dieser Aktion zuweisen möchten.

Hinweis: Wenn Sie ein Steuerungselement zuweisen, das bereits an eine andere Aktion gebunden ist, müssen Sie für diese Aktion ein neues Steuerungselement definieren, oder sie steht Ihnen im Spiel nicht zur Verfügung.

SPRACHE

Wählen Sie als Spielsprache Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch oder Spanisch.

INHALT

IGI™2: Covert Strike ist extrem realistisch bei der Darstellung der physikalischen Gefechtsauswirkungen. Wenn Sie diese Effekte deaktivieren möchten, setzen Sie „Gefechtsdetails“ auf „Nein“. Sie können auch ein Passwort eingeben, das zur Wiederaktivierung dieser Effekte eingegeben werden muss.

TECHNISCHER SUPPORT

CODEMASTERS-WEBSITE

www.codemasters.com

Die Website von Codemasters enthält Upgrades, häufig gestellte Fragen (FAQs) und eine Online-Version der Wissensdatenbank unseres technischen Kundendienstes. Es gibt auch ein Formular, mit dem Sie Hilfe für dieses oder ein anderes Codemasters-Spiel anfordern können.

E-MAIL

kundendienst@codemasters.com

Bitte hängen Sie Ihre Dxdiag.txt-Datei an, die eine Beschreibung des Problems enthält. Um diese zu erstellen, klicken Sie in der Windows-Faskleiste auf „Start“ und danach auf „Ausführen...“. Geben Sie dort „Dxdiag“ ein, und klicken Sie auf „OK“. Damit rufen Sie den DirectX-Diagnosebildschirm auf. Zum Senden der Ergebnisse klicken Sie auf „Alle Informationen speichern“ und speichern diese als Textdatei (.txt). Diese Datei fügen Sie dann als Anhang in Ihre E-Mail ein.

TELEFON/FAX

Bevor Sie anrufen, lesen Sie bitte die Hilfedatei auf der IGI™2: Covert Strike-CD-ROM und prüfen Sie, ob Sie dort eine Lösung für Ihr Problem finden.

So rufen Sie die Hilfedatei auf:

1. Doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf „Arbeitsplatz“.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks.
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Durchsuchen“.
4. Doppelklicken Sie auf „README“.

Tel: 0044 1926 816065 Fax: 0044 1926 817595

Die Leitungen sind besetzt von
09.00 – 17.30 Uhr Montags, 08.00 – 20.00 Uhr Dienstags bis Freitags, 10.00 – 16.00 Uhr Samstags. (GMT)

Bitte stellen Sie sicher, dass Sie sich während des Anrufs in Nähe Ihres Computers befinden. Ihr Computer sollte eingeschaltet und funktionsfähig (also nicht frisch abgestürzt) sein.

CODEMASTERS POSTADRESSE

Codemasters
Technical Support/Customer Services, PO Box 6,
Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Großbritannien

MITWIRKENDE

INNERLOOP STUDIOS

TEAMLEITUNG:

Stein Pedersen

DESIGNLEITUNG:

Jolyon Leonard

PROGRAMMIERUNGSLEITUNG:

Morten Ofstad

GRAFIKLEITUNG:

Waqas Zia Chaudhry

PROGRAMMIERUNG:

Alexey Kryazhev
Anders Topper
Bjorn Stensrud
Johan Overbye
Martin Gram
Pål Holmberg
Stein Pedersen

ZUSÄTZLICHE

PROGRAMMIERUNG:

Anders Dybdahl
Henrik Holmdahl
Ole Marius Liabo
Paul Endresen
Thomas Hagen

MULTIPLAYER-

SPIELDESIGN:

Ole Marius Kohmann

LEVEL-DESIGN:

Bjorn Røstøen
Ole Marius Kohmann
Peder Fuglerud

ZUSÄTZLICHES DESIGN:

Gavin Skinner

KÜNSTLERISCHE LEITUNG:

Kjetil Nystuen

KÜNSTLERISCHE

GESTALTUNG:

Kjetil Nystuen
Pekka Järventaus

ANIMATION:

Tim Evison

FIGURENMODELLIERUNG:

Artplant

ZUSÄTZLICHE GRAFIK:

Bjornar Johansen
Olav Vorren

AUDIBLEITUNG:

Kim Jensen

CUTSCENE-LEITUNG:

Olav Vorren

SKRIPT:

Jolyon Leonard
Terje Johansen

GESCHÄFTSFÜHRUNG :

Henning Rokling

TEAMBETREUUNG:

Anne Schelvan

CHRIS RYAN –

TODESKOMMANDO IRAK

Der ehemalige SAS-Held Chris Ryan gehörte zu einem achtköpfigen Elite-Team, das für den Einsatz Bravo Two Zero ausgewählt wurde, und hinter den feindlichen irakischen Linien abgesetzt wurde. Drei Teammitglieder fielen, vier wurden gefangen genommen. Nur Ryan entkam, zog acht Tage durch die Wüste, häufig in Sichtweite von gegnerischen Patrouillen, immer in Gefahr. Die Flucht war voller Strapazen und machte ihn zum Helden. Später beschrieb sie Ryan selbst in seinem Buch „The One That Got Away“, das 1995 sofort zum Bestseller avancierte.

Chris Ryan, geboren in Newcastle (GB), kam 1984 zum regulären Regiment des 22nd SAS und diente dort zehn Jahre. In dieser Zeit ging er drei Mal auf Tour und nahm an Einsätzen und Übungen in aller Welt teil. Er arbeitete auch in der Terroristenabwehr, als Angreifer, Scharfschütze und letztlich als Teamleiter der Scharfschützen im SP-Team (Special Projects). Für seine Flucht aus dem Irak im Januar 1991 erhielt er den Militär-Orden.

DAS ERSTE KAPITEL SEINES NEUESTEN BLOCKBUSTER
„LAND OF FIRE“ IST IN DIESER VERPACKUNG ENTHALTEN.



TEAM CODEMASTERS

PRODUKTIONSLEITUNG

EXTERN:
Richard Blenkinsop

LEITUNG SPIELDESIGN:

James Brown

ZUSÄTZLICHES DESIGN:

Justin Forrest

STELLVERTRETENDER

PRODUZENT EXTERN:

Simon Humphreys

LEITUNG QS-TEAM:

Anthony Cooper

QS-TECHNIK:

Jason Leggard
Michael Rowland
Paul Fray

BESONDERER DANK AN:

Carl Owens
Charlotte Brown
Christopher Hines
David Felton
Gerald McAuley
Greg James
Kevin Bruce
Laura Peterson
Mark Stevens
Nick McAuliffe
Raymond Tong
Die Beta-Tester

MILITÄRISCHER

BERATER:

Chris Ryan

LITERARISCHE AGENTIN

VON CHRIS RYAN:
Barbara Levy

BERATUNG FILMSZENEN:

Jake Thomas
Len Parr-Ferris

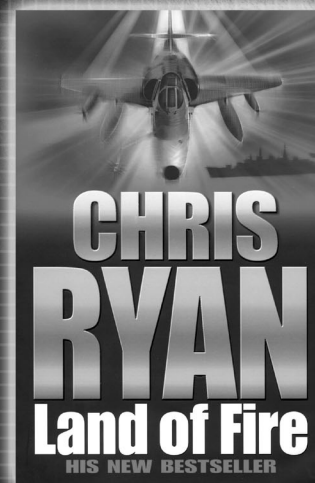
STIMMEN :

Boris Sosna
Chris Fairbank
Dan Russell
Khaled Al Malki
Kuei Lin Hsu
Larissa Murray
Steffan Ashton Frank

BERATER SERVER-

ENTWICKLUNG:

Nick Hatton & Multiplay
Russ Mein & Barryworld



*© CHRIS RYAN 2002. PUBLISHED BY CENTURY.

BESCHRÄNKTE LIZENZVEREINBARUNG MIT THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN. DAS BEILIEGENDE PROGRAMM (DAZU ZÄHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFNAHME-MEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHER FORMAT) WIRD ZU DEN UNTERSTEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT. DIE EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDEnde VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED. („CODEMASTERS“) DARSTELLEN. DURCH DIE INSTALLATION ODER ANDERWEGTIGE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIG BINDENDEN WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS. FALLS SIE DIE BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT AKZEPTIEREN, SIND SIE NICHT ZUR VERWENDUNG DES PROGRAMMS BERECHTIGT. GEBEN SIE DAS PROGRAMM IN DIESEM FALL AN DEN HÄNDLER ZURÜCK UND LASSEN SIE SICH DEN KAUFPREIS ERSTATTEN.

DAS PROGRAMM ist durch englisches Urheberrecht, internationale Verträge und Konventionen zum Urheberrecht sowie anderes Recht geschützt. Das Programm wird lizenziert, nicht verkauft, und diese Vereinbarung stellt keine Übertragung von Eigentum in Bezug auf das Programm oder jegliche Kopien davon dar.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch auf einem einzelnen Computer.
2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, die nicht im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

UNTERSAGT SIND IHNEN:

- * Das Kopieren des Programms.
- * Verkauf, Vermieten, Verleihen, Lizenzieren, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafes“, Computerspielzentren oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standortlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet. Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.
- * Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekompilierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.
- * Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher auf dem oder im Programm enthaltenen Eigentumshinweise oder -etiketten.

BEGRENZTE GARANTIE. Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahmemedium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters derartige Produkte innerhalb dieser Frist nach dessen ausreichend frankierter Einsendung unter Beilage eines datierten Kaufbelegs, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahmemedium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORHERGEHENDEN ERSETZT DIESE GARANTIE JEDLICHE SONSTIGEN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE EINSCHLIESSLICH JEDLICHER GARANTIE ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER GESETZESENTSPRECHUNG, UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEBUNDEN.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des datierten Kaufbelegs, (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift, (3) einer kurzen Beschreibung des Mangels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

BESCHRÄNKUNG DES SCHADENSERSATZES. CODEMASTERS HAFTET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN GOODWILL, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER -FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENSERSATZ BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. DAS GESAMTE AUSSAUS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTEIGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESER PROGRAMMS ENTRICHTETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATEN/LÄNDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRENZUNG EINER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- UND FOLGESCHÄDEN NICHT GESTÄTTET, DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGS-AUSSCHLÜSSE ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

KÜNDIGUNG/BEENDIGUNG. Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstoßen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in Ihrem Besitz zu vernichten.

INJUNKTION. Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entstünde, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kautions, sonstige Sicherheiten oder Nachweis erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Codemasters unter den anwendbaren Rechtsprechung verfügbaren Mittel hinausgehen können.

INDEMNITÄT. Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossenen Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

VERSCHIEDENES. Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, dass zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung untersteht englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit der englischen Gerichte an.

Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter folgender Adresse an Codemasters:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT United Kingdom. Tel +44 1926 814 132. Fax +44 1926 817 595.

BESUCHEN SIE

WWW.CODEMASTERS.COM/IGI2

FÜR ADD-ONS, SPIEL-UPDATES, SUPPORT,
MULTIPLAYER-EINSÄTZE UND SPIELE-NEWS.

IHR INSTALLATIONSZUGRIFFSCODE LAUTET: